licántropo FORMA HÍBRIDA	Tipo de criatura	m il	Mod Tamaño			ántropo A ANIMAL	Tipo de criatura			Mod Tamaño
CARACTERÍSTICAS	X .	ATAQUES		T.		TERÍSTICAS		ATAQUES	-111	I
Base Animal Modificador Temp					Base Animal	Modificador Temp		Ç		
FUE FUE +2 FUE				° F	UE FUE	+ 2 FUE				
DES DES DES	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico		DES DES	DES	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
	' с						,	c		
CON CON +2 CON				C	ON CON	+ 2 CON				
INT INT INT				I	NT INT	INT				
SAB SAB +2 SAB	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico	S	SAB SAB	+ 2 SAB	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
	' C							c		
CAR CAR -2 CAR					CAR CAR	- 2 CAR				
Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor		B 1.41			·	se o la animal, la que sea may	or -	D 1 4		
VELOCIDAD Vel Temp	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico	VE	LOCIDAD	Vel Temp	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
' c ' c ' c	' C				' C	' C ' C	,	c		
Nadar Volar Trepar					Nadar	Volar Trepar	1			
' c ' c ' c		Bon de Ataque Daño	Crítico		' с	' C ' C		Bon de Ataque	Daño	Crítico
	Alcance	Danie Maque Bano	Ontico				Alcance		Dullo	OTTIOO
PRESA	' с			×	P	PRESA	()	c		
Bonificado Modelificador de Tamaño BON A PRESA Ataque Base x4 Misc					N A PRESA	Bonificado Modelificado		Adia -		
					IN A PRESA		4	Misc		
= BAB + × 4 + FUE +						= BAB + ×	4 + FUE +	·		
CLASE DE ARMADURA		SALVACIONES		*	CL	ASE DE ARMADUR	A	SALVA	CIONES	
CLASE DE ARMADURA Armadura Mod Natural Tama		Base Misc LVACIÓN DE FORTALEZA	Temp	CL	ASE DE ARMAD	Armadura DURA Natural T	Mod Modif. amaño Misc	SALVACIÓN DE FO	ase Misc PRTALEZA	Temp
CA = 12 + DES + -	+ FO	RT =CON+ +			CA = 12 ·	+ DES + -	ii) +	FORT = CON+	+	
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO	SA	LVACIÓN VOL		CL	ASE DE ARMAD	OURA DESPREVENIDO	•	SALVACIÓN VOL		
CA = 12 / + -	+	OL = SAB + +			CA = 12	/ +	<u>iil +</u>	VOL = SAB +	+	
CLASE DE ARMADURA DE TOQUE		LICÁNTROPO	-			DURA DE TOQUE	- 1 ·	LICÁN	TROPO	
CA = 12 + DES / - 1	+2	SABy -2 CARen las tres formas.			CA = 12 ·	+ DES / -	III T	CAMBIAR FORMA		
CA Temp Resistencia a Conjuros Reducción Daño		LICÁNTROPO NATURAL		C	A Temp Resisten	cia a Conjuros Reducción Da	ño	El equipo no se funde en y la Híbrida, pero sí con l		anoide
CA / plata		educción de Daño: 10 / plata			CA	/ pla	ta	MALDICIÓN DE LIC		
Cambia de forma con		ambia de forma como acción de mov			ΔΡΤ	TITUDES ESPECIAL	FS		de un licántropo natural aflige a la víctima con	
		☐ LICÁNTROPO AFLIGIDO Reducción de Daño: 5 / plata				TI OD BO EST ESTAL		licantropía afligida		
		ambia forma como acción de asalto	comp latna					CD 15 para negar Una dosis de acónito cor	ncede otra Salv	Fortaleza
		dada una Salv. Fortaleza: Llena					EMPATÍA LICANTRÓPICA			
		a Hibrido o forma Animal: CD 15 CD 10 a forma Humanoide: CD 20 CD 25						Puede comunicarse con		nados.
	Vı	uelve a forma base al amanecer o tra						+4 a Diplomacia para	alterar la actitu	d del animal