

LICÁNTROPO

FORMA HÍBRIDA

Tipo de criatura

Mod de
Tamaño

CARACTERÍSTICAS

Base	Animal	Modificador	Temp
FUE	FUE	+ 2	FUE
DES	DES		DES
CON	CON	+ 2	CON
INT	INT		INT
SAB	SAB	+ 2	SAB
CAR	CAR	- 2	CAR

Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor

VELOCIDAD

Vel Temp

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA BONUS

Mod de
Tamaño

Misc

$$\text{BMC} = \text{Ataque Base} + \text{FUE} + \text{Mod de Tamaño} + \text{Misc}$$

DEFENSA MANIOBRA DEFENCE

Mod de
Esquiva

Mod de
Desvío

Bonificador de
Ataque Base

Mod de
Tamaño

Misc

Bon de
Moral

$$\text{DMC} = 10 + \text{FUE} + \text{DES} + \text{Mod de Esquiva} + \text{Mod de Desvío} + \text{BAB} + \text{Mod de Tamaño} + \text{Misc} + \text{Bon de Moral}$$

CLASE DE ARMADURA

Armadura
Natural

Mod de
Tamaño

Modif.
Misc

CLASE DE ARMADURA

$$\text{CA} = 12 + \text{DES} + \text{Mod de Tamaño} + \text{Modif. Misc}$$

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

$$\text{CA} = 12 + \text{Mod de Tamaño} + \text{Modif. Misc}$$

CLASE DE ARMADURA TOQUE

$$\text{CA} = 12 + \text{DES} + \text{Mod de Tamaño} + \text{Modif. Misc}$$

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA / silver

APTITUDES ESPECIALES

ATAQUES

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

SALVACIONES

Base

Misc

Temp

SALVACIÓN SAVE

$$\text{FORT} = \text{CON} + \text{Base} + \text{Misc}$$

SALVACIÓN VOL

$$\text{VOL} = \text{SAB} + \text{Base} + \text{Misc}$$

LICÁNTROPO

+2 SAB y -2 CHA en las tres formas.

☐ LICÁNTROPO NATURAL

Reducción Daño: 10 / silver

Cambia de forma como acción de movimiento.

☐ LICÁNTROPO AFLIGIDO

Reducción Daño: 5 / silver

Cambia forma como acción de asalto completa
dada una Salv. Fortaleza: Llena

a Híbrido o forma Animal: CD 15 CD 10

a forma Humanoide: CD 20 CD 25

Vuelve a forma base al amanecer o tras 8 horas de

LICÁNTROPO

FORMA ANIMAL

Tipo de criatura

Mod de Tamaño

Base

Animal

Modificador

Temp

FUE

FUE

+ 2

FUE

DES

DES

DES

CON

CON

+ 2

CON

INT

INT

INT

SAB

SAB

+ 2

SAB

CAR

CAR

- 2

CAR

Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor

VELOCIDAD

Vel Temp

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA

BONUS

BMC

=

Ataque Base

+

FUE

+

Mod de Tamaño

+

Misc

DEFENSA MANIOBRA

DEFENCE

DMC

=

10

+

FUE

+

DES

+

Mod de Esquiva

+

Mod de Desvío

+

Bonificador de Ataque Base

+

Mod de Tamaño

+

Misc

+

Bon de Moral

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA

CA

=

12

+

DES

+

Mod de Tamaño

+

Misc

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA

=

12

/

+

Mod de Tamaño

+

Misc

CLASE DE ARMADURA TOQUE

CA

=

12

+

DES

/

Mod de Tamaño

+

Misc

CA Temp

Resistencia a conjuros

Reducción Daño

CA

/ silver

APTITUDES ESPECIALES

ATAQUES

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

SALVACIONES

SALVACIÓN SAVE

FORT

=

CON

+

Base

+

Misc

Temp

SALVACIÓN VOL

VOL

=

SAB

+

Base

+

Misc

Temp

LICÁNTROPO

CAMBIAR FORMA

El equipo no se funde entre la forma Humanoide y la Híbrida, pero sí con la forma Animal.

MALDICIÓN DE LICANTROPÍA

Un mordisco de un licántropo natural aflige a la víctima licantropía afligida

CD 15 para negar

Una dosis de acónito concede otra Salv. Fortaleza.

EMPATÍA LICANTRÓPICA

Puede comunicarse con animales relacionados.

+4 a Diplomacia para alterar la actitud del animal