CARACTERISTICAS ATAQUES DOWN Almand Modification Timps FUE + 2 FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE FUE + 2 FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE FUE	licántropo FORMA HÍBRIDA	Tipo de criatura	m ¹	Mod Tamaño		LICÁNTROPO FORMA ANIN		Tipo de criatura		n i	Mod Tamaño
FUE FUE + 2 FUE DES DES DES Alcance Bon de Alaque Dato Critico DES DES CON CON PARTIE INT INT INT INT INT INT INT INT		×	ATAQUES	# (``	CARACTERÍST	ICAS	X.	ATAQUES		
DES DES DES DES DES DES DES DES D	Base Animal Modificador Temp		·		Base	Animal Modifi	cador Temp		·		
DES DES CON CON + 2 CON NOTICE SAB SAB + 2 SAB Meance Son de Ataque Data Critico CAR CAR - 2 CAR SAB Meance Car CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR CAR	FUE FUE +2 FUE				X FUE	FUE +2 FU	JE				
CON CON + 2 CON INT	DES DES DES			Crítico		DES DI	ES			Daño	Crítico
INT. INT. Alcance Bon de Alaque Daño Critico SAB AAB + 2 SAB CAR CAR - 2 CAR MANIOBRAS DE COMBATE C C C C MANIOBRAS DE COMBATE Bon de Alaque Daño Critico MANIOBRAS DE COMBATE Bon de Alaque Daño Critico MANIOBRAS DE COMBATE Bon MANIOBRA Mod DE COMBATE Bon MANIOBRA Mod de Mod Mod Mod Mod Mod Mod Mod Mod DE COMBATE Bon MANIOBRA Mod de Mod			С		CON				c L		
SAB SAB + 2 SAB Alcance Bon de Ataque Daho Critico											
SAB SAB + 2 CAR CLASE DE ARMADURA CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES CA		Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico			I	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
Usa tu puntuación base e la animal, la que sea mayor VELOCIDAD Vel Temp VELOCIDAD Vel Temp C		Alculice			SAB		VR	Alculice			
VELOCIDAD Vel Temp C C C C C C C C C C C C C C C C C C C			c		CAR	CAR -2 CA			cL		
VELOCIDAD Vel Temp C C C C C C C C C C C C C C C C C C C	Usa tu puntuación base o la animal. la que sea mayor				Usa tu pu		al. la que sea mavor				
C C C C C C C C C C		Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico				Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
MANIOBRAS DE COMBATE BON MANIOBRA Mod BON MANIOBRA Mod BON Mod de Exquira Bon de Altaque Dafio Cifico DEFENSA MANIOBRA Mod de Bon de Altaque Bon de Altaque Bon de Altaque Dafio Cifico DEFENSA MANIOBRA Mod de Bon de Altaque Bon de Altaque Dafio Cifico DEFENSA MANIOBRA Mod de Bon de Altaque Bon de Altaque Dafio Cifico DEFENSA MANIOBRA Mod de Bon de Altaque Bon de Altaque Dafio Cifico DEFENSA MANIOBRA Mod de DEFENSA MANIOBRA DEFENSA MANIOBRA Mod de DEC											
BON MANIOBRA BON MODIL CLASE DE ARMADURA SALVACIONES SALVACIONES BON MODIL CLASE DE ARMADURA SALVACIONES SALVACIONES BON MODIL CLASE DE ARMADURA SALVACIONES SALVACIONES BON MODIL CLASE DE ARMADURA SALVACIONES CLASE DE ARMADURA SALVACIONES BON MODIL CLASE DE ARMAD			c				, c	<u> </u>	cL		
BMC = \$\frac{5}{8} \displaystyle \text{FUE} \text{ + } \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	BON MANIOBRA Mod	Alcanco	— Bon de Ataque Daño	Crítico	BON MA	ANIOBRA	Mod	Alcanon	Bon de Ataque	Daño	Crítico
DEFENSA MANIOBRA Mod de Desvio Desvio Atque Base a manaño Misc Bonde Desvio Atque Base a manaño Misc Bonde DMC = 10 + FUE + DES + + + BAB + + + + + + + + + + + + + + +					DMC	J- § » TELLE T	An -				
DEFENSA MANIOBRA Mod de Desvio Desvio Atque Base a manaño Misc Bonde Desvio Atque Base a manaño Misc Bonde DMC = 10 + FUE + DES + + + BAB + + + + + + + + + + + + + + +			c		BIVIC	Ag ag TRUE T	.HI ⁺)		c		
CLASE DE ARMADURA CLASE DE ARMADURA Armadura					DEFENS	SA MANIOBRA				Misc	
CLASE DE ARMADURA Armadura Natural Tamaño Misc SALVACIÓN FORTALEZA CA = 12 + DES + - + + FORT = CON + + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES - + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES - + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES - + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño APTITUDES ESPECIALES APTITUDES ESPECIALES APTITUDES ESPECIALES CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES - + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES - + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES - + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES - + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES - + + CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES - + + CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES - + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CAMBIAR FORMA El equipo no se funde entre la forma Humanoide y la Hibrida, pero si con de movimiento. CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño LICÁNTROPO AFLICIO Reducción Daño: 10 / plata Cambia de forma como acción de asalto complating dada una Salv. Fortaleza: Llena	DMC = 10 + FUE + DES +	+ +	BAB + 1 +	+	DMC	= 10 + FUE +	DES +	+ +	BAB +	+	+
CLASE DE ARMADURA Natural Tamaño Misc SALVACIÓN FORTALEZA CLASE DE ARMADURA CA = 12 + DES + - + + FORT = CON + + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES + - + + FORT = CON + + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES - + + CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES - + + CLAS	CLASE DE ARMADURA		SALVACIONES			CLASE DE	ARMADURA	-	SALVA	CIONES	
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12				Тетр	CLASE	DE ARMADURA					Temp
CA = 12	CA = 12 + DES + -	+	FORT =CON+ +		CA	= 12 + DES	+ - 🙀	+	FORT = CON+	+	
CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES	CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO		SALVACIÓN VOL		CLASE	DE ARMADURA DES	PREVENIDO		SALVACIÓN VOL		
CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño CA Temp Resistencia a		1 +	VOL = SAB + +					+	VOL = SAB +	+	
**2 SABy -2 CARen las tres formas. CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño Daño LICÁNTROPO NATURAL Reducción Daño: 10 / plata Cambia de forma como acción de movimiento. APTITUDES ESPECIALES LICÁNTROPO AFLIGIDO Reducción Daño: 5 / plata Cambia forma como acción de asalto complatina dada una Salv. Fortaleza:		3	LICÁNTROPO				UE		LICÁN	TROPO	
CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño D		+			CA		/ - 11	+			
CA plata Cambia de forma como acción de movimiento. APTITUDES ESPECIALES LICÁNTROPO AFLIGIDO Reducción Daño: 5 / plata Cambia forma como acción de asalto complatna dada una Salv. Fortaleza: Llena a Hibrido o forma Animal: CD 15 CD 10 a forma Humanoide: CD 20 CD 25 CA plata MALDICIÓN DE LICANTROPÍA Un mordisco de un licántropo natural aflige a la víctima con licantropía afligida CD 15 para negar Una dosis de acónito concede otra Salv. Fortaleza. EMPATÍA LICANTRÓPICA Puede comunicarse con animales relacionados.	CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño)			CA Tem	p Resistencia a conjur	os Reducción Daño		El equipo no se funde enti		
APTITUDES ESPECIALES LICÁNTROPO AFLIGIDO Reducción Daño: 5 / plata Cambia forma como acción de asalto complatna dada una Salv. Fortaleza: Llena a Hibrido o forma Animal: CD 15 CD 10 a forma Humanoide: CD 20 CD 25 LICÁNTROPO AFLIGIDO Reducción Daño: 5 / plata CD 15 para negar Una dosis de acónito concede otra Salv. Fortaleza. EMPATÍA LICANTRÓPICA Puede comunicarse con animales relacionados.	CA plata					CA / plata			•		
Reducción Daño: 5 / plata Cambia forma como acción de asalto complatna dada una Salv. Fortaleza: Llena a Hibrido o forma Animal: CD 15 CD 10 a forma Humanoide: CD 20 CD 25 Licantropia afligida CD 15 para negar Una dosis de acónito concede otra Salv. Fortaleza. EMPATÍA LICANTRÓPICA Puede comunicarse con animales relacionados.	A DETELLIDES ESDECIALES					APTITUDES ESPECIALES					
Cambia forma como acción de asalto complatna dada una Salv. Fortaleza: Llena a Hibrido o forma Animal: CD 15 CD 10 a forma Humanoide: CD 20 CD 25 CD 10 CD 25 Una dosis de acónito concede otra Salv. Fortaleza. EMPATÍA LICANTRÓPICA Puede comunicarse con animales relacionados.											
dada una Salv. Fortaleza: a Hibrido o forma Animal: a forma Humanoide: CD 10 CD 20 CD 25 EMPATÍA LICANTRÓPICA EMPATÍA LICANTRÓPICA Puede comunicarse con animales relacionados.				comp latoa						cede otra Salu	Fortaleza
a forma Humanoide: CD 20 CD 25 Puede comunicarse con animales relacionados.			dada una Salv. Fortaleza: Llena								i ortaleza.
			a forma Humanoide: CD 2	20 CD 25					Puede comunicarse con a	nimales relacio	