LYKANTHROP	Art	Größen-		NTHROP	Art		Größen-
MISCHGESTALT		modifikator	TIERO	GESTALT			modifikator
• ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE		ATTRIBU	UTSWERTE	1	ANGRIFFE	*
Grundbonus Tier Modifikator Temp.			Grundbonus Tier	Modifikator Temp.			
ST ST +2 ST			ST ST -	t 2 ST			
GE GE GE	Reichweite Angriffsbonus	Schaden Kritischer Treffer	GE GE	GE	Reichweite	Angriffsbonus	chaden Kritischer Treffer
	m Fe		GE GE		m	Fe	
KO KO + 2 KO			KO KO -	+ 2 KO			
IN IN IN			IN IN	IN			
	Reichweite Angriffsbonus	Schaden Kritischer Treffer			Reichweite	Angriffsbonus	chaden Kritischer Treffer
WE WE +2 WE	m Fe		WE WE	+ 2 WE	m	Fe	
CH CH -2 CH	10		CH CH	- 2 CH	111		
Nutze die Attributswerde deiner Basiskreatur oder des			Nutze die Attributswerd	e deiner Basiskreatur oder des			
BEWEGUNGSRATE Temp.	Reichweite Angriffsbonus	Schaden Kritischer Treffer	BEWEGUNGSRATE	Temp.	Reichweite	Angriffsbonus S	chaden Kritischer Treffer
	_ [Fo. (
m Fe m Fe m Fe	m Fe			m Fe m Fe	m	Fe	
KAMPFMANÖVER				MANÖVER			
KAMPFMANÖVER BONUS Größen- modifikator Sonst.	Reichweite Angriffsbonus	Schaden Kritischer Treffer	KAMPFMANÖVER BONUS	Größen- modifikator Sonst.	Reichweite	Angriffsbonus S	chaden Kritischer Treffer
KMB = bus a	[]		E and - bund-	CT + 1 +		Fo. (
	m Fe		TYMD - F e .	31 . 111		Fe	
	h- Ablenkungs- Grund- Größen- tor modifikator Angriffsbonus modifikato	Moral- or Sonst. bonus	KAMPFMANÖVER DEFENCE		n- Ablenkungs- or modifikator /	Grund- Größen- Angriffsbonus modifikator	Moral- Sonst. bonus
KMV = 10 + ST + GE +	+ + GAB +	+ +	KMV = 10 +			GAB + 1 +	+
10 · 31 · GE ·	GAD	<u> </u>	10.	21 . GE .		GAD J	
RÜSTUNGSKLASSE		GSWÜRFE 📝) ∗ Ri	ÜSTUNGSKLASSE	#	RETTUNGS	
RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifi	Ben- Sonstige Grund ikatorModifikatoren ZÄHIGKEIT SAVE	dbonus Sonst. Temp.	RÜSTUNGSKLASSE	Natürliche Gröl Rüstung modif	en- Sonstige katorModifikatorer	Grundbo Z ÄHIGKEIT SAVE	nus Sonst. Temp.
RK = 12 + GE + - 1	+ ZÄH = KO +			GE + - 1	+	ZÄH = KO +	
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLAS				EN FUSS RÜSTUNGSKLA	CE		
	WILLEN RETTORG	SWURF		IN FOSS ROSTONOSKLA	1 1	WILLEN RETTUNGS	NURF
RK = 12 / +	T WILLE WE +	_+	RK = 12		V	VILLENE WE +	_+
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	. LYKAN	THROP	BERÜHRUNG RÜS			LYKANT	HROP
RK = 12 + GE / - 🛉	+2 WE and -2 CH in all	three forms.	RK = 12 +	GE / - 1	*	GESTALT WECHSELN	
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzieru	ng NATÜRLICHER L	YKANTHROP	Temp. RK Zauber	resistenz Schadensreduzieru	ng	Die Ausrüstung verwandelt s	
RK / silver	Schadensreduzierung:10	Schadensreduzierung:10 / silver Wechsle Gestalt als Bewegungsaktion		RK / silver			lischgestalt nicht, verschmilzt ab
	Wechsle Gestalt als Bew						FLUCH DER LYKANTHROPIE
BESONDERE FÄHIGKEITE	N □ ANGESTECKTER	□ ANGESTECKTER LYKANTHROP BESONDERE FÄHIGKEITEN				Der Biss eines natürlichen Lykanthropen infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.	
	Schadensreduzierung:					SG 15 um dies abzuwel	
	Wechsle Gestalt als Voll wenn dir ein Zähigkeitsv					Eine Dosis Wolfsbann gewäh	nrt einen weiteren Zähigkeitswurf
	zur Tier- oder Mischg					LYKANTHROPISCHE E	MPATHIE
	zur humanoiden Gest	alt: SG 20 SG 25					e deiner Gestalt entsprechen
	Verwandelt sich bei Mor	rgengrauen oder nach 8 Stunden Ausr	uhen zurück zur Grundgestalt			+4 auf Diplomatie, um d	ie Einstellung eines Tieres zu änd