

LICANTROPO  
FORMA IBRIDA

CARATTERISTICHE

Base	Animale	Modificatore	Temp
FOR	FOR	+ 2	FOR
DES	DES		DES
COS	COS	+ 2	COS
INT	INT		INT
SAG	SAG	+ 2	SAG
CAR	CAR	- 2	CAR

Use your base or animal score, whichever is higher

VELOCITÀ

Velocità Temp.	
m q	m q
Nuotare	Volare
m q	m q

LOTTA

BONUS AFFERRARE

Bonus Attacco Base

Mod. Taglia x 4

Altro

=

BAB

+

x 4

+

FOR

+

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES + - +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 12 / + - +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES / - +

CA Temp.

Res. Incantesimi

Riduzione del danno

CA / silver

ABILITÀ SPECIALI

Tipo di creatura

Modificatore di Taglia

ATTACCHI

Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q			
Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q			
Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q			
Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q			

BONUS AFFERRARE

Bonus Attacco Base

Mod. Taglia x 4

Altro

=

BAB

+

x 4

+

FOR

+

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES + - +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 12 / + - +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES / - +

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES + - +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 12 / + - +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES / - +

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES + - +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 12 / + - +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES / - +

LICANTROPO  
FORMA ANIMALE

CARATTERISTICHE

Base	Animale	Modificatore	Temp
FOR	FOR	+ 2	FOR
DES	DES		DES
COS	COS	+ 2	COS
INT	INT		INT
SAG	SAG	+ 2	SAG
CAR	CAR	- 2	CAR

Use your base or animal score, whichever is higher

VELOCITÀ

Velocità Temp.	
m q	m q
Nuotare	Volare
m q	m q

LOTTA

BONUS AFFERRARE

Bonus Attacco Base

Mod. Taglia x 4

Altro

=

BAB

+

x 4

+

FOR

+

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES + - +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 12 / + - +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES / - +

CA Temp.

Res. Incantesimi

Riduzione del danno

CA / silver

ABILITÀ SPECIALI

Tipo di creatura

Modificatore di Taglia

ATTACCHI

Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q			
Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q			
Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q			
Gittata	Bonus di attacco	Danno	Critico
m q			

BONUS AFFERRARE

Bonus Attacco Base

Mod. Taglia x 4

Altro

=

BAB

+

x 4

+

FOR

+

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES + - +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 12 / + - +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES / - +

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES + - +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 12 / + - +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES / - +

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES + - +

IMPREPARATO CLASSE ARMATURA

CA = 12 / + - +

A CONTATTO CLASSE ARMATURA

CA = 12 + DES / - +