<b>LYKANTHROP</b> Art	Größen-	<b>LYKANTHROP</b> Art	Größen-
MISCHGESTALT	modifikator	TIERGESTALT	modifikator
ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE	* ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE
Grundbonus Tier <u>Modifikato</u> r Temp.		Grundbonus Tier Modifikator Temp.	
ST ST +2 ST		ST ST +2 ST	
GE GE GE	Angriffsbonus Schaden Kritisch	GE GE GE	Angriffsbonus Schaden Kritisch
	e U	GE GE GE	Fe
KO KO +2 KO		KO KO + 2 KO	
IN IN IN		IN IN IN	
Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritisch	Raichweite	Angriffsbonus Schaden Kritisch
WE WE + 2 WE	e J	WE WE +2 WE	Fe
CH CH -2 CH		CH CH -2 CH	
Nutze die Attributswerde deiner Basiskreatur oder des		Nutze die Attributswerde deiner Basiskreatur oder des	
BEWEGUNGSRATE Temp. Reichweite	— Angriffsbonus Schaden Kritisch	BEWEGUNGSRATE Temp. Reichweite	Angriffsbonus_ Schaden Kritisch
m Fe m Fe m Fe	e	m Fe m Fe m Fe	Fe
KAMPFMANÖVER		KAMPFMANÖVER	
KAMPFMANÖVER BONUS Größen- modifikatorSonstiges Reichweite	— Angriffsbonus Schaden Kritisch	KAMPFMANÖVER BONUS Größen- modifikator Sonstiges Reichweite	——— Angriffsbonus Schaden Kritisch
		- p =	
KMB = 5 5 + ST + 1 + m F	e	KMB = 12 g m + m + m	Fe
KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG  Ausweich- Ablenkungs- modifikator modifikator al	Grund- Größen- Moral- ngriffsbonus modifikator Sonstiges bonus	KAMPFMANOVER Ausweich- Ablenkung	s- Grund- Größen- Moral- or angriffsbonus modifikator Sonstiges <u>bonus</u>
KMV = 10 + ST + GE + + +	GAB + 1 + +	KMV = 10 + ST + GE + +	+ GAB + 1 + +
	PETTUNCSWIDE		DETTING ON THE
RÜSTUNGSKLASSE  Natürliche Größen- Sonstige	RETTUNGSWÜRFE  GrundbonusSonstiges Temp.	RÜSTUNGSKLASSE  Natürliche Größen- Sonsti	RETTUNGSWÜRFE  ge GrundbonusSonstiges Temp.
RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatoren	GrundbonusSonstiges Temp. ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF		toren <b>ZÄHIGKEIT</b> RETTUNGSWURF
RK = 12 + GE + - + +	ZÄH = KO + +	RK = 12 + GE + - + +	zäh = KO + +
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN RETTUNGSWURF	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN RETTUNGSWURF
RK = 12 / + - + +	WILL = WE + +	RK = 12 / + - + +	WILL = WE + +
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE		BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	
RK = 12 + GE / - + +	LYKANTHROP	RK = 12 + GE / - 1 +	LYKANTHROP
	+2 WEund -2 CHin allen drei Gestalten.		GESTALT WECHSELN
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	□ NATÜRLICHER LYKANTHROP	Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, verschmilzt ab
RK / silver	Schadensreduzierung:10 / silver	RK / silver	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	Wechsle Gestalt als Bewegungsaktion	BESONDERE FÄHIGKEITEN	FLUCH DER LYKANTHROPIE  Der Biss eines natürlichen Lykanthropen
DESONDERE PAINGREITEN	□ ANGESTECKTER LYKANTHROP Schadensreduzierung: 5 / silver	DESONDERE PAHIOREITEN	infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.
	Wechsle Gestalt als Volle Aktion, Voll-		SG 15 um dies abzuwehren
	wenn dir ein Zähigkeitswurf gelingt: mond		Eine Dosis Wolfsbann gewährt einen weiteren Zähigkeitswurf
	zur Tier- oder Mischgestalt: SG 15 SG 10 zur humanoiden Gestalt: SG 20 SG 25		LYKANTHROPISCHE EMPATHIE
	zur humanoiden Gestalt: SG 20 SG 25  Verwandelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden Ausruhe	n zurück zur Grundgestalt	Kommuniziere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen  +4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu änd