

LICÁNTROPO
FORMA HÍBRIDA

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

BON MANIOBRA DE COMBATE

Mod Tamaño

Misc

BMC = Base + FUE +

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

Mod de Esquiva

Mod de Desvío

Bonificador de Ataque Base

Mod Tamaño

Misc

Bon de Moral

DMC = 10 + FUE + DES + + + BAB + + +

CLASE DE ARMADURA

Armadura Natural

Mod Tamaño

Modif. Misc

CLASE DE ARMADURA

CA = 12 + DES + - +

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 12 / + - +

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 12 + DES / - +

CA Temp

Resistencia a Conjuros

Reducción Daño

CA / plata

APTITUDES ESPECIALES

Tipo de criatura

Mod Tamaño

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

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

SALVACIONES

Base

Misc

Temp

SALVACIÓN DE FORTALEZA

FORT = CON + +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB + +

LICÁNTROPO

+2 SABy -2 CAR en las tres formas.

LICÁNTROPO NATURAL

Reducción de Daño: 10 / plata

Cambia de forma como acción de movimiento.

LICÁNTROPO AFLIGIDO

Reducción de Daño: 5 / plata

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

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 descanso

LICÁNTROPO
FORMA ANIMAL

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

BON MANIOBRA DE COMBATE

Mod Tamaño

Misc

BMC = Base + FUE +

DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE

Mod de Esquiva

Mod de Desvío

Bonificador de Ataque Base

Mod Tamaño

Misc

Bon de Moral

DMC = 10 + FUE + DES + + + BAB + + +

CLASE DE ARMADURA

Armadura Natural

Mod Tamaño

Modif. Misc

CLASE DE ARMADURA

CA = 12 + DES + - +

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 12 / + - +

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 12 + DES / - +

CA Temp

Resistencia a Conjuros

Reducción Daño

CA / plata

APTITUDES ESPECIALES

Tipo de criatura

Mod Tamaño

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

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

SALVACIONES

Base

Misc

Temp

SALVACIÓN DE FORTALEZA

FORT = CON + +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB + +

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 con 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