

LICÁNTROPO

FORMA HÍBRIDA

Tipo de criatura

Mod
Tamaño

CARACTERÍSTICAS

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
Nadar		
Volar		
Trepar		

PRESA

BON A PRESA

BonificadoModificador de Tamaño
Ataque Base x4

	=	BAB	+	×	4	+	FUE	+	
--	---	-----	---	---	---	---	-----	---	--

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA

CA	=	12	+	DES	+				
----	---	----	---	-----	---	--	--	--	--

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA	=	12	/	+					
----	---	----	---	---	--	--	--	--	--

CLASE DE ARMADURA TOQUE

CA	=	12	+	DES	/				
----	---	----	---	-----	---	--	--	--	--

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

CA	/	plata
----	---	-------

APTITUDES ESPECIALES

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

SALVACIONES

Base Misc Temp

FORT	=	CON	+		
------	---	-----	---	--	--

SALVACIÓN VOL

VOL	=	SAB	+		
-----	---	-----	---	--	--

LICÁNTROPO

+2 SABy -2 CARen las tres formas.

☐ LICÁNTROPO NATURAL

Reducción Daño: 10 / plata

Cambia de forma como acción de movimiento.

☐ LICÁNTROPO AFLIGIDO

Reducción Daño: 5 / plata

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

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 d

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

,

C

,

C

,

C

Nadar

Volar

Trepar

,

C

,

C

,

C

PRESA

BON A PRESA

Bonificado

Modificador de Tamaño

Ataque Base

x4

Misc

=

BAB

+

x4

+

FUE

+

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA

Armadura Natural

Mod Tamaño

Modif. Misc

CA

=

12

+

DES

+

-

+

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

Armadura Natural

Mod Tamaño

Modif. Misc

CA

=

12

/

+

-

+

CLASE DE ARMADURA TOQUE

Armadura Natural

Mod Tamaño

Modif. Misc

CA

=

12

+

DES

/

-

+

CA Temp

Resistencia a conjuros

Reducción Daño

CA

/

plata

APTITUDES ESPECIALES

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

PRESA

BON A PRESA

Bonificado

Modificador de Tamaño

Ataque Base

x4

Misc

=

BAB

+

x4

+

FUE

+

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA

Armadura Natural

Mod Tamaño

Modif. Misc

CA

=

12

+

DES

+

-

+

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

Armadura Natural

Mod Tamaño

Modif. Misc

CA

=

12

/

+

-

+

CLASE DE ARMADURA TOQUE

Armadura Natural

Mod Tamaño

Modif. Misc

CA

=

12

+

DES

/

-

+

CA Temp

Resistencia a conjuros

Reducción Daño

CA

/

plata

APTITUDES ESPECIALES

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 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