

LICÁNTROPO  
FORMA HÍBRIDA

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

MANIOBRAS DE COMBATE

BON MANIOBRA DE COMBATE

BMC

=

Ataque Base

+ FUE

+

Mod Tamaño

+

Misc

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

DMC

=

10

+

FUE

+

DES

+

Mod de Esquiva

+

Mod de Desvío

+

Bonificador de Ataque Base

+

Mod Tamaño

+

Misc

+

Bon de Moral

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod Tamaño	Modif. Misc
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

Tipo de criatura

Mod Tamaño

ATAQUES

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico

MANIOBRAS DE COMBATE

BON MANIOBRA DE COMBATE

BMC

=

Ataque Base

+ FUE

+

Mod Tamaño

+

Misc

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

DMC

=

10

+

FUE

+

DES

+

Mod de Esquiva

+

Mod de Desvío

+

Bonificador de Ataque Base

+

Mod Tamaño

+

Misc

+

Bon de Moral

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod Tamaño	Modif. Misc
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

LICÁNTROPO

+2 SABy -2 CAR en 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:

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

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

MANIOBRAS DE COMBATE

BON MANIOBRA DE COMBATE

BMC

=

Ataque Base

+ FUE

+

Mod Tamaño

+

Misc

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

DMC

=

10

+

FUE

+

DES

+

Mod de Esquiva

+

Mod de Desvío

+

Bonificador de Ataque Base

+

Mod Tamaño

+

Misc

+

Bon de Moral

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod Tamaño	Modif. Misc
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

Tipo de criatura

Mod Tamaño

ATAQUES

Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico

MANIOBRAS DE COMBATE

BON MANIOBRA DE COMBATE

BMC

=

Ataque Base

+ FUE

+

Mod Tamaño

+

Misc

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

DMC

=

10

+

FUE

+

DES

+

Mod de Esquiva

+

Mod de Desvío

+

Bonificador de Ataque Base

+

Mod Tamaño

+

Misc

+

Bon de Moral

CLASE DE ARMADURA

Clase de Armadura	Armadura Natural	Mod Tamaño	Modif. Misc
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

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