

## LYKANTHROP MISCHGESTALT ATTRIBUTSWERTE

Größen-  
modifikator

ST	ST	+ 2	ST	
GE	GE		GE	
KO	KO	+ 2	KO	
IN	IN		IN	
WE	WE	+ 2	WE	
CH	CH	- 2	CH	

Temp.

m Fe	m Fe	<b>m Fe</b>
Schwimmen	Fliegen	Klettern
m Fe	m Fe	m Fe

## RINGKAMPF

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\text{GAB}} + \times 4 + \text{ST} +$$

## RÜSTUNGSKLASSE

$$RK = 12 + GE + \dots - \text{Icon} + \dots$$

$$\boxed{\text{RK}} = 12 \quad / \quad + \quad - \quad +$$

$$\boxed{\text{RK}} = 12 + \text{GE} \quad / \quad - \quad \text{Icon} \quad +$$

**RK** / silber

### BESONDERE FÄHIGKEIT

## ANGRIFFE

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m			

## RETTUNGSWÜRFE

**ZÄH** = **KO** +      +

**WILL** = **WE** +      +      **WILL**

## LYKANTHROP

Verwandelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden Ausruhen zurück zur Grundgestalt

## LYKANTHROP TIERGESTALT

### ATTRIBUTSWERTE

Größen-  
modifikator

ST	ST	+ 2	ST	
GE	GE		GE	
KO	KO	+ 2	KO	
IN	IN		IN	
WE	WE	+ 2	WE	
CH	CH	- 2	CH	

Temp.

m Fe	m Fe	m Fe
Schwimmen	Fliegen	Klettern
m Fe	m Fe	m Fe

## RINGKAMPE

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\text{GAB}} + \times 4 + \text{ST} +$$

## RÜSTUNGSKLASSE

$$\boxed{\text{RK}} = 12 + \text{GE} + \text{ } - \text{ } + \text{ }$$

$$\boxed{\text{RK}} = 12 \quad / \quad + \quad - \quad +$$

$$\boxed{\text{RK}} = 12 + \text{GE} \quad / \quad - \quad +$$

RK / silber

### BESONDERE FÄHIGKEIT

## ANGRIFFE

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

## RETTUNGSWÜRFE

$$\boxed{\text{ZÄH}} = \text{KO} + \quad + \quad \boxed{\phantom{00}}$$

WILL = WE + +

## LYKANTHROP

## GESTALT WECHSELN

Kommuniziere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen  
+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu ändern

+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu ändern