LYKANTHROP Art	Größen-	LYKANTHROP Art	Größen-
MISCHGESTALT	modifikator	TIERGESTALT	modifikator
ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE	ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE
Grundbonus Tier Modifikator Temp.		Grundbonus Tier Modifikator Temp.	
ST ST +2 ST		ST ST +2 ST	
GE GE GE Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer	GE GE GE	Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer
	n Fe	m	Fe
KO KO +2 KO		KO KO +2 KO	
IN IN IN		IN IN IN	
WE WE +2 WE	Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer	WE WE +2 WE Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer
m	Fe	m	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 Kritischer Treffer	BEWEGUNGSRATE Temp. Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer
m Fe m Fe m Fe n	n Fe	m Fe m Fe m Fe m	Fe
Schwimmen Fliegen Klettern		Schwimmen Fliegen Klettern	
m Fe m Fe m Fe		m Fe m Fe m Fe	
Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer	Reichweite	Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer
RINGKAMPF	n Fe	RINGKAMPF	Fe
Grund- Gr.Mod.		Grund- Gr.Mod.	
RINGKAMPF BONUS Angriffsbonus x4	Sonst.	RINGKAMPF BONUS Angriffsbonus x4	Sonst.
$= GAB + \times 4 + SI$	+	$= GAB + \times 4 + ST$	+
RÜSTUNGSKLASSE	RETTUNGSWÜRFE	RÜSTUNGSKLASSE	RETTUNGSWÜRFE
Natürliche Größen- Sons RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifik	tige Grundbonus Sonst. Temp. atoren ZÄHIGKEIT SAVE	Natürliche Größen- Sonsti RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikat	ge Grundbonus Sonst. Temp.
RK = 12 + GE + - 1 +	zäh = KO + +	RK = 12 + GE + - 1 +	zäh = KO + +
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN RETTUNGSWURF	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN RETTUNGSWURF
RK = 12 / + - 11 +	WILLER WE + +	RK = 12 / + - 1 +	WILLEN: WE + +
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN- WE T	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	WILLEN- WE T
RK = 12 + GE / - 1 +	LYKANTHROP	RK = 12 + GE / - 1 +	LYKANTHROP
KK -12 · GE / III ·	+2 WE and -2 CH in all three forms.	KK - 12 · GE / III ·	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
DESCRIBERT TATIONLITEN	□ ANGESTECKTER LYKANTHROP Schadensreduzierung: 5 / silver	DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF	infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.
	Wechsle Gestalt als Volle Aktion, Voll-		SG 15 um dies abzuwehren Eine Dosis Wolfsbann gewährt einen weiteren Zähigkeitswurf.
	wenn dir ein Zähigkeitswurf gelingt: mond		
	zur Tier- oder Mischgestalt: SG 15 SG 10 zur humanoiden Gestalt: SG 20 SG 25		LYKANTHROPISCHE EMPATHIE Kommuniziere mit Tieren, die deiner Gestalt entsprechen
	Verwandelt sich bei Morgengrauen oder nach 8 Stunden Au	usruhen zurück zur Grundgestalt	+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tieres zu änd