

LYKANTHROP MISCHGESTALT ATTRIBUTSWERTE

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

RINGKAMPF

RÜSTUNGSKLASSE

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung
RK		/ silver

Größen-
modifikator

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
m Fe			
m Fe			
m Fe			
m Fe			

RIÜSTUNGSKLASSE **RETTUNGSWÜRE**

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK	= 12 + GE	/	-		+
----	-----------	---	---	---	---

LYKANTHROP

+2 WE and +2 CH in all three forms

+2 WE and **-2 CH** in all three forms.

☐ **NATÜRLICHER LYKANTHROP**
Schadensreduzierung **10** / silver

Wechsle Gestalt als Bewegungsaktion

- | | |
|---|---------------|
| Schadensreduzierung: 5 silver | |
| Wechsle Gestalt als Volle Aktion,
wenn dir ein Zähigkeitswurf gelingt: | Voll-
mond |
| zur Tier- oder Mischgestalt: SG 15 | SG 10 |
| zur humanoiden Gestalt: SG 20 | SG 25 |

LYKANTHROP TIERGESTALT

ATTRIBUTSWERTE

Nutze die Attributswerte deiner Basiskreatur oder des

RINGKAMPE

RÜSTUNGSKLASSE

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung
RK		/ silver

zurück zur Grundgestalt

Größen-
modifikator

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
m Fe			
m Fe			
m Fe			
m Fe			

RÜSTUNGSKLASSE BETTUNGSWÜRFEL

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE		LYKANTHROP
RK = 12 + GE / -  +		GESTALT WECHSELN

GESTALT WECHSELN

Die Ausrüstung verwandelt sich beim Wechsel zwischen humanoider und Mischgestalt nicht, versc

Der Biss eines natürlichen Lykanthropen infiziert ein Ziel mit Lykanthropie.

Eine Dosis Wolfsbann gewährt einen weiteren Zählheftswurf.

+4 auf Diplomatie, um die Einstellung eines Tier