CARACTERISTICAS  ATAQUES  CARACTERISTICAS  ACARACTERISTICAS  Rase Animal Medification Torp  FUE FUE + 2 FUE  FUE FUE + 2 FUE  Bon de Ataque  Bon de Ataque  Daño  Cilico  CON CON + 2 CON  INT  INT  SAB SAB + 2 SAB  Acance  Ron de Ataque  Daño  Cilico  CON CON + 2 CON  INT  INT  SAB SAB + 2 SAB  Acance  Ron de Ataque  Daño  Cilico  CON CON + 2 CON  INT  INT  SAB SAB + 2 SAB  Acance  Ron de Ataque  Daño  Cilico  CON CON + 2 CON  INT  INT  SAB SAB + 2 SAB  Acance  Ron de Ataque  Daño  Cilico  CON CON CON + 2 CON  INT  INT  SAB SAB + 2 SAB  Acance  Ron de Ataque  Daño  Cilico  CAR CAR - 2 CAR  MANIOBRAS DE COMBATE  PROVES MANIOBRAS DE COMBATE  RONGS MANIOBRAS DE COMBATE  RONGS MANIOBRAS DE COMBATE  CAS CE PARMADURA  CAS CE PARMADURA  CAS CE PARMADURA  CAS CE PARMADURA  Rongs Fue Fue + BUE + B	licántropo FORMA HÍBRIDA	Tipo de criatura	n'i	Mod de Tamaño			icántropo MA ANIMAL	_	Tipo de criatura			Mod de Tamaño
FUE FUE + 2 FUE  DES	CARACTERÍSTICAS	X	ATAQUES	*	]	CAR	ACTERÍSTICAS	7	X	ATAQUES		-
DES	Base Animal Modificador Temp				_	Base Anim	al Modificador	Temp		-		
DES DES  CON CON + 2 CON  INIT IN	FUE FUE + 2 FUE					FUE FU	E + 2 FUE					
CON CON + 2 CON INT INT SAB SAB + 2 SAB CAR CAR - 2 CAR Use 1 Juntion bere o la animal, la que sea mayor VELOCIDAD Vel Temp C		Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico	i				Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
INT INT SAB SAB + 2 SAB  Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor VELOCIDAD  Vel Temp C		,	с		I			— 1	,	c		
SAB SAB + 2 SAB  CAR CAR - 2 CAR  Usa tu punitassión base o la animal, la que sea mayor  VELOCIDAD  Vel Temp  Acance  Bon de Ataque  Daño  Crítico  VELOCIDAD  Vel Temp  Acance  Bon de Ataque  Daño  Crítico  Acance  Bon de Ataque  Daño  Crítico  VELOCIDAD  Vel Temp  Acance  Bon de Ataque  Daño  Crítico  MANIOBRAS DE COMBATE  BONUS MANIOBRA  Mod de  BONUS MANIOBRA  Mod de  DEFENSA					I			i				
SAB SAB + 2 CAR CAR CAR - 2 CAR Usa to purduación base o la animal, la que sea mayor Vel Temp Vel CEDAD V	INT INT INT											
CAR CAR -2 CAR Usa to purituación base o la animal, la que sea mayor VELOCIDAD Vel Temp  Le C C C C C C C C C C C C C C C C C C C		Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico	i				Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor VELOCIDAD Vel Temp Alcance C		,	с		I				,	c		
VELOCIDAD  Vel Temp  C	CAR CAR -2 CAR				I	CAR CA	-2 CAR	— I				
MANIOBRAS DE COMBATE  BONUS MANIOBRA  Mod de BONUS  BMC = \$\frac{3}{2} \pmathrm{3}{2} \pmathrm{4}{2} 4	Usa tu puntuación base o la animal, la que sea mayor				L	Usa tu puntuación	base o la animal, la que	sea mayor				
MANIOBRAS DE COMBATE  BONUS MANIOBRA Mod de BONUS  BMC = \$\frac{3}{2}\frac{3}{2}\frac{4}{2}\frac{1}	VELOCIDAD Vel Temp	Alcance	Bon de Ataque Daño	Crítico	i V	/ELOCIDAD	Vel	Temp	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
BONUS MANIOBRA BONUS BONUS MANIOBRA BONUS BONUS MANIOBRA BONUS MAN	' c   ' c   ' c	,	с		i	' c	' с	c		c		
BONUS MANIOBRA BONUS BONUS MANIOBRA BONUS BONUS MANIOBRA BONUS MAN	MANIOBRAS DE COMBATE					* MANIOB	BRAS DE COMBA	TE Z				
BMC = \$\frac{3}{2}\frac{3}{2} + FUE + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}			Don I. Alexandra	. (1)	F					Dec I Alexandre	- ~	
DEFENSA MANIOBRA DEFENCE  Mod de Esquiva DEFENSA MANIOBRA DEFENCE  DMC = 10 + FUE + DES +	Φ	Alcance	Bon de Ataque Dano	Critico				Misc	Alcance	Bon de Ataque	Dano	Critico
DEFENCE  Esquiva  Desvio  Ataque Base  Tamaño  Misc  Moral  Moral  Moral  Moral  Moral  Moral  DEFENCE  Esquiva  Desvio  Ataque Base  Tamaño  Misc  Moral  Moral  Moral  Moral  Moral  Moral  DEFENCE  Esquiva  Desvio  Ataque Base  Tamaño  Misc  Moral  Moral  Moral  Moral  Moral  Moral  Moral  Moral  Moral  DEFENCE  Esquiva  Desvio  Ataque Base  Tamaño  Misc  Moral  DEFENCE  Esquiva  Desvio  Ataque Base  Tamaño  Misc  Moral  CLASE DE ARMADURA  Natural  Tamaño  Misc  SALVACIONES  SALVACIONES  SALVACION SAVE  FORT = CON + +   CLASE DE ARMADURA  CA = 12 + DES + - + + +   CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO  CA = 12 + DES + - + +   CLASE DE ARMADURA TOQUE  CA = 12 + DES - + +   CLASE DE ARMADURA TOQUE  CA = 12 + DES - + +   CLASE DE ARMADURA TOQUE  CA = 12 + DES - + +   CLASE DE ARMADURA TOQUE  CA = 12 + DES - + +   CLASE DE ARMADURA TOQUE  CA = 12 + DES - +   CLASE DE ARMADURA TOQUE	BMC = b g + FUE + 1 +	,	c			BMC = pb	* FUE +	- կ	,	c		
CLASE DE ARMADURA Armadura Natural Nat							IIOBRA				Misc	
CLASE DE ARMADURA  Armadura Natural Tamaño Misc SALVACIÓN SAVE FORT = CON + FORT = CON + CLASE DE ARMADURA  SALVACIÓN VOL CA = 12 + DES + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SILVACIÓN VOL   SALVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SILVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SILVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SILVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SALVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SILVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SILVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SILVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SALVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SILVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SALVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SALVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SALVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SALVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SALVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SALVACIÓN VOL   CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   SA	DMC = 10 + FUE + DES +	+ +	BAB + 1 +	+		DMC = 10	+ FUE + DES	+	+ +	BAB +	+	+
CLASE DE ARMADURA  Armadura Natural Tamaño Misc SALVACIÓN SAVE FORT = CON + FORT = CON + CLASE DE ARMADURA  SALVACIÓN VOL CA = 12 + DES + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 12 + DES   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   Silver   CAMBIAR FORMA El equipo no se funde entre la forma Humanoide y la Hibrida, pero si con la forma Animal. MALDICIÓN DE LICANTROPÍA Un mordisco de un liciantropo natural affige a la víctima con liciantropia affigida	CLASE DE ARMADURA		SALVACIONES				CLASE DE ARMA	ADIIRA		SALVA	CIONES	
CA = 12 + DES + - + FORT = CON + + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO  CA = 12		d de Modif.		Temp					de Modif.			Temp
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO  CA = 12	CLASE DE ARMADURA Natural Tan	naño Misc	SALVACIÓN SAVE		1 (	CLASE DE ARI	MADURA Natu	ral Tama	año Misc	SALVACIÓN SAVE		
CA = 12	CA = 12 + DES + -	+	FORT = CON+ +		i	CA = 1	2 + DES +	- 1	+	FORT = CON+	+	
CLASE DE ARMADURA TOQUE  CA = 12 + DES	CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO	•	SALVACIÓN VOL		1	CLASE DE ARI	MADURA DESPREVE	NIDO		SALVACIÓN VOL		_
CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño  Silver  CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño  ILICÁNTROPO NATURAL  Reducción Daño: 10 / silver  Cambia de forma como acción de movimiento.  APTITUDES ESPECIALES  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		1 +	VOL = SAB + +						+	VOL = SAB +	+	
CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño  CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño  CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño  Silver  MALDICIÓN DE LICANTROPÍA  Un mordisco de un licántropo natural aflige a la víctima con licantropía afligida		h .	LICÁNTROPO		i (		_			LICÁN	TROPO	<u> </u>
CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño  CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño  Silver   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   LICÁNTROPO NATURAL   Reducción Daño: 10 / silver   Cambia de forma como acción de movimiento.   APTITUDES ESPECIALES   APTITUDES ESPECIALES   LICÁNTROPO AFLIGIDO   CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño   y la Híbrida, pero sí con 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									+			
CA silver  Cambia de forma como acción de movimiento.  CA silver  MALDICIÓN DE LICANTROPÍA  Un mordisco de un licántropo natural aflige a la víctima con licantropía afligida	CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño		☐ LICÁNTROPO NATURAL			CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño						
Cambia de forma como acción de movimiento.  APTITUDES ESPECIALES  LICÁNTROPO AFLIGIDO  APTITUDES ESPECIALES  Un mordisco de un licántropo natural aflige a la víctima con licantropía afligida	CA / silver		Reducción Daño: 10 / silver			CA silver						
LICANTROPO AFLIGIDO			Cambia de forma como acción de movimiento.									
	APTITUDES ESPECIALES				APTITUDES ESPECIALES							
CD 1) Paramogai			Reducción Daño: 5 / silver									
Cambia forma como acción de asalto comp <b>latna</b> dada una Salv. Fortaleza:  Llena  Una dosis de acónito concede otra Salv. Fortaleza.												Fortaleza.
a Hibrido o forma Animal: CD 15 CD 10 EMPATÍA LICANTRÓPICA		a Hibrido 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  Vuelve a forma base al amanecer o tras 8 horas descanso  +4 a Diplomacia para alterar la actitud del animal				1	-							