Determinacja

Zaczynasz każdą walkę z dwoma punktami Determinacji. Kiedy po raz pierwszy w danej rundzie wykonasz udany Cios Iai lub otrzymasz obrażenia od jakiejś istoty odzyskujesz jeden punkt Determinacji. Z każdej z tych opcji odzyskiwania możesz skorzystać raz na rundę, a w danej chwili możesz mieć maksimum 3 punkty Determinacji.

Wyzwanie: jako akcja błyskawiczna możesz wydać punkt Determinacji aby rzucić konkretnemu wrogowi wyzwanie. W pierwszej turze walki możesz użyć wyzwania bez wydawania Determinacji. W danej chwili możesz mieć tylko jedno Wyzwanie
- Do jego śmierci lub do końca danej walki masz przeciwko niemu +4 do obrażeń. Inni wrogowie mają +2 do trafienia przeciw Tobie, ale tak długo jak cel jest w twoim zasięgu ataku wręcz, inne istoty mają przeciwko niemu bonus +2 do trafienia.

Cios Iai: błyskawiczny atak jako akcja standardowa który może być wykonany tylko bronią jednoręczną schowaną w pochwie. Obrażenia liczone są wtedy jak przy ataku bronią dwuręczną.'
- wydanie punktu Determinacji przy Ciosie pozwala rzucić dwiema kośćmi k20 i wybranie dowolnej jako testu ataku
- **Tornado:** zamiast atakować tylko jeden cel, atak może być wykonany przeciwko wszystkim kratkom znajdującym się wokół (z opcjonalnym wykluczeniem jednej lub dwóch kratek). Wykonywany jest jeden test ataku do sprawdzenia czy trafi każdy potencjalny cel oraz jeden rzut na obrażenia

Niewzruszoność: jako akcja standardowa możesz wydać punkt Determinacji aby usunąć z siebie efekt Zmęczenia, Przestraszenia lub Schorowania

Stanowczość: kiedy masz wykonać test Siły Woli lub Wytrzymałości możesz jako akcja nagła wydać punkt Determinacji aby rzucić dwa k20 i wybrać lepszy wynik

Nieustępliwość: możesz uzyć punktu Determinacji jako akcja nagła aby ustabilizować się i zachować przytomność kiedy Punkty Życia spadną Ci poniżej 0, choć stracisz ją jeżeli otrzymasz więcej obrażeń

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+8
Dyplomacja	+6
Pływanie	+7
Wspinaczka	+7
Zastraszanie	+5
Percepcja	+10
Profesja (żołnierz)	+6
Jeździectwo	+7
Opieka nad zwierzętami	+5
Rzemiosło (bronie)	+5
Sztuka (poezja)	+5
Blef	+5
Wiedza (szlachta)	+6
Wiedza (lokalna)	+5

Ofensywa

Atak	kataną
Trafienie	+7
Obrażenia	k8+3

Atak	Silny Cios kataną
Trafienie	+5
Obrażenia	k8+7

Atak	Cios Iai
Trafienie	+7
Obrażenia	k8+4

Atak	Silny Cios Iai
Trafienie	+5
Obrażenia	k8+10

Cechy - Cerinthus

Inteligencja	12 / +1
Mądrość	14 / +2
Charyzma	12 / +1

Siła Woli +6

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Ognia

Kontrolujesz lewą rękę - możesz nią wykonać akcję standardową lub pełnorundową. Aby się przesunąc musisz się dogadać z tym drugim, bo macie tylko jedną akcję ruchu. W pierwszej turze walki, akcją ruchu zarządza ten który rzucał w waszym imieniu za inicjatywę.

Na turę możesz wykonać 4 ataki okazyjne zamiast jednego

Ochrona: Jeżeli ktoś atakuje sprzymierzeńca stojącego obok ciebie możesz użyć ataku okazyjnego aby dać sprzymierzeńcowi bonus +2 do Klasy Pancerza przeciwko danemu atakowi

Jeżeli nie zdasz testu Siły Woli przeciwko efektowi trwającemu dłużej niż jedną rundę to na koniec drugiej rundy możesz go spróbować przerzucić

Traktujesz broń schowaną w pochwie jakby była dobytą jeżeli chodzi o możliwość wykonywania ataków okazyjnych. Możesz dobyć jej jako akcja darmowa w ramach wykonywania dowolnego ataku i zaraz po nim schować ją po pochwy.

Litość i Precyzja: jeżeli twój atak miałby zabić jakąś istotę, możesz zamiast tego pozostawić ją nieprzytomną na -1 Punkcie Życia oraz stabilną

Cechy - wspólne

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	16 / +3

Punkty życia	50
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+7

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

Zakłada używania napierśnika

Trudno Was zaskoczyć - w rundzie zaskoczenia lub dla ataków niewidzialnych wrogów używacie Zwykłej Klasy Pancerza zamiast Zaskoczonej

Manewry

CMB	+6
CMD	17