Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	14 / +2

Punkty życia	36
Inicjatywa	+1
Prędkość w pancerzu	20 ft / 4 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	11
Zaskoczona	16

W napierśniku

Ofensywa

Atak	“tetsubo”
Trafienie	+9
Obrażenia	1k10+7
Krytyk	x4

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+5

Manewry

CMB	+8 / przy Brudnej Zagrywce +10
CMD	19 / przy Brudnej Zagrywce 21

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: Brudnej Zagrywce

Umiejętności

Napierśnik daje karę -3 do umiejętności “ruchowych”

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+6
Pływanie	+8
Percepcja	+5
Wspinaczka	+8
Zastraszanie	+9
Blef	+6
Jeździectwo	+5
Opieka nad zwierzętami	+6
Wiedza (historia)	+3
Wiedza (lokalna)	+3
Wiedza (szlachta)	+3

Determinacja

W momencie rozpoczęcia walki lub innego starcia budzi się w tobie duch samuraja i zaczynasz otrzymywać punkty Determinacji. W danej chwili nie możesz mieć więcej niż 2 punkty Zapału
- W momencie rzutu na Inicjatywę otrzymujesz 2 punkty Determinacji
- Minutę po zakończeniu walki cały twoja Determinacja przepada
- Otrzymujesz jeden punkt Determinacji przy udanym trafieniu w ramach Sprytnego Ciosu
- Przy pierwszych otrzymanych obrażenia od ataku lub zaklęcia istoty w turze otrzymujesz punkt Determinacji

Przycelowanie: w ramach wykonywania Sprytnego Ciosu możesz wydać punkt Determinacji aby rzucić dwie kości k20 i wybrać lepszy wynik

Stanowczość: jako akcja nagła przed wykonaniem rzutu obronnego na Siłę Woli lub Wytrzymałość możesz wydać punkt Determinacji aby rzucić dwie kości k20 i wybrać lepszy wynik

Niepowstrzymany: jako akcja nagła w momencie kiedy masz zostać sprowadzony do nieprzytomności przez zadane obrażenia możesz wydać punkt Determinacji aby zachować przytomność i się ustabilizować. Będąc na ujemnych punktach życia możesz wykonać albo akcję ruchu albo standardową w turze, ale nie zdaje ci to obrażeń. Stracisz przytomność jeżeli otrzymasz obrażenia z dowolnego źródła

Lider: przy udanym trafieniu możesz wydać punkt Determinacji aby wszyscy sprzymierzeńcy w zasięgu 18 metrów (60ft) otrzymali bonus +2 do obrażeń bronią przeciwko tej istocie na 2 tury

Obowiązek: jako akcja standardowa możesz wydać punkt Determinacji i dotknąć sprzymierzeńca aby mógł wykonać ponowny rzut obronny przeciwko efektowi strachu pod którym się znajduje z bonusem +2
- Możesz wydać 2 punkty Determinacji aby wykonać to jako akcja ruchu

Okrzyk Przeraźliwej Furii: jako akcja standardowa możesz wydać punkt Determinacji aby wykonać test Zastraszania przeciwko wszystkim wrogom znajdującym się w zasięgu 18 metrów (60 ft), ignorując ich niewrażliwość na strach
- W przypadku udanego testu Zastraszania możesz wydać dodatkowy punkt Determinacji aby były one Przerażone (muszą od ciebie uciekać o ile to możliwe) a nie Przestraszone (kiedy tylko otrzymują karę -2 do testów k20)
- Możesz wydać 2 punkty Determinacji aby krzyknąć jako akcja ruchu

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Tian

Sława i Niesława: na obszarze gdzie albo twoja rodzina jest znana albo rozeszła się plotka o twojej osobistej historii (co wymaga z tygodnia rozpowiadania) istoty które byłyby przynajmniej obojętne traktują cię początkowo o jeden stopień lepiej (obojętny -> przyjazny -> pomocny)
- Otrzymujesz również bonus +4 do Zastraszania przeciwko istotom znającym twoją reputację

Czułe Zmysły: nie da się cię w pełni zaskoczyć - nawet w rundzie zaskoczenia lub przeciwko atakom niewidzialnych istot używasz Zwykłej a nie Zaskoczonej Klasy Pancerza, chyba że jesteś unieruchomiony.

Broń Przodka: “posiadasz” legendarny miecz zaklęty w kamiennej lampie którego dobyć może tylko przepowiedziany dziedzic legendarnego założyciela twojego klanu… którym ty nie jesteś.
- Udało ci się “jedynie” wyrwać tę lampę i w niewielkim stopniu rozbudzić jaźń tej broni (co sprawia że jest tylko trochę bardziej inteligentna od ciebie) z którą masz teraz kompletnie nieprzewidzianą przez legendy wieź. Sprawia, to tak długo jak ją trzymasz lub dotykasz możecie rozmawiać telepatycznie (i jest ona z reguły dość niezadowolona z tego jak się zachowujesz)
- Raz dziennie jest w stanie narzucić Ci swoją wolę (wymusić posłuszeństwo na 24 godziny), ale możesz się przed tym ochronić testem Siły Woli ST 8. Z reguły sięga po tę możliwość tylko w okolicznościach kiedy masz bardzo splamić honor swój i swojej rodziny
- Jako broń jest umagiczniona na +1 (bonusy do trafienia i obrażeń już wliczone) oraz jest niezniszczalna tak długo jak żyjesz (a tylko inne artefakty mają szanse ją częściowo uszkodzić). Po twojej śmierci pewnie się rozwieje i wróci na swoje prawowite miejsce.
- Trzymanie jej w dłoniach pomaga ci rozeznaniu się w sytuacji dając bonus +2 do Percepcji i Wyczucia Pobudek

Adept Młota: używając broni obuchowej możesz zdecydować aby miała ona zakres krytyczny 19-20, ale wtedy mnożnik uderzenia krytycznego wynosi x2
- Trzymając w ręku dwuręczną broń otrzymujesz bonus +2 do Zastraszania

Silne Uderzenie: przy wykonywaniu pierwszego ataku wręcz w turze możesz zdecydować się przyjąć karę -2 do trafienia aby otrzymać bonus +4 do obrażeń bronią jednoręczną i bonus +6 przy użyciu broni dwuręcznej. Kara i bonus utrzymają się do początku twojej następnej tury

Sprytny Cios: jako akcja standardowa możesz wykonać atak jednoręczną bronią ciętą lub dowolną bronią obuchową tak aby traktowany był jakbyś wykonał go trzymając daną broń oburącz. Broń ta może być nawet niedobyta / w pochwie
- Przy udanym trafieniu możesz wykonać jako akcja darmowa Manewr Przewrócenia (trip), Popchnięcia (bull rush), Rozbrojenia (disarm), Roztrzaskania (sunder) czy Przesunięcia (reposition). Manewr ten nie wywołuje ataków okazyjnych

Straszliwy Wojownik: jako akcja standardowa możesz wykonywać atak wręcz z karą -2 do trafienia. Jeżeli zadasz nim obrażenia, możesz od razu wykonać test Zastraszania aby zdemoralizować trafionego wroga (Przestraszyć go /shaken/ co daje karę -2 do testów k20 na przynajmniej jedną turę)
- Jeżeli zdemoralizujesz w ten sposób wroga w zasięgu wręcz (albo jako akcja standardowa po prostu wykonasz test Zastraszania) możesz jako akcja błyskawiczna od razu wykonać kolejny atak wręcz przeciwko temu wrogowi, ale jeżeli nie zadasz w ten sposób obrażeń Przestraszenie minie

Brudna zagrywka: zwykle jako akcja standardowa wykonujesz ten Manewr innowacyjnego zaszkodzenia wrogowi jako test CMB przeciwko CMD wroga.
- Możesz wykonać Brudną Zagrywkę jako akcja darmowa w momencie kiedy wykonasz udany atak wręcz przeciwko wrogowi których jest oślepiony, sfintowany, flankowany przez ciebie albo zaskoczony atakiem (czyli stracił bonus ze Zręczności dla Klasy Pancerza)
- Przy dobrym rzucie efekt trwa więcej niż 1 rundę (jeżeli “przebijesz” o przynajmniej 5), ale cel zawsze może go usunąć akcją ruchu. Fabularnie piasek w oczach / kopniak w czułe miejsce / przecięcie paska u spodni itd.
- Mechanicznie to jeden z: oślepienie (blinded), utrata słuchu (deafened), przestraszenie (shaken), ból/nudności (sickened), zaplątanie (entangled)