



אמירי

בת-אנוש ברברית 7
ת"נ דמוי אדם בינוני
יוזמה +2; חושים הבחנה +11

הגנה

דרג"ש 20, מגע 13, נטוע (6+ שריון, +1 הדיפה, +2 זרז,
+1 טבעי)
נק"פ 75 (7ק12 + 21)
קשיחות +7, תגובה +4, רצון +3; +2 נגד פחד, +2 נגד מלכודות
יכולות הגנתיות חמיקה מופלאה; הפחתת נזק -1

התקפה

מהירות 9 מטרים
קפ"פ חרב ממזרית גדולה +2 -- +13/+8 (2ק8+ /9-20-19)

טווח קשת ארוכה מ"א +5/+10 (1ק8/3x)
התקפות מיוחדות זעם (18 סיבובים/יום) כוחות זעם (עמידה הגנתית,
מכה עוצמתית +2, דיוק מפתיע +2)

ערכים

כח 20, זרז 14, חוסן 14, תבו 10, חוכ 12, כרז 10
תה"ב +7; תת"ק +12 (+14 בהתנפלות); מת"ק
25 (27 נגד התנפלות)
כשרונות מומחה בנשק אקזוטי (חרב ממזרית)*, התקפת עוצמה,
פילוח, מיקוד נשק (חרב ממזרית)*, התנפלות משופרת*
מיומנויות אקרובטיקה +0 (+5 בקפיצה), טיפוס +13,
טיפול בחיות +7, איום +10, הבחנה +11, הישרדות +9,
שחייה +11,
מחסר שריון -2
מאפיינים אמיץ*, רצחני
שפות מדוברת

יכולת מיוחדת תנועה מהירה*, חוש מלכודות +2*
ציוד קרבי שיקוי של ריפוי פצעים חמורים (2), שיקוי של מעוף, שיקוי של שיקום פחות, חומצה; ציוד
נוסף שריון פרווה +2, חרב ממזרית גדולה +2, קשת ארוכה עם 20 חצים, תליון של שריון טבעי +1,
חגורה של כוח ענקים +2, טבעת הגנה +1, תיק גב, שק"ש, קוצים, פלדה וצור, חבל (15 מטרים), את
חפירה, לפידים (5), מנות ברזל (4), נד מים, 14 פ"ז
* השפעות אלו כבר מוכלות בדף הדמות.

יכולות מיוחדות

זעם כפעולה חופשית, אמירי יכולה להכנס למצב של זעם דבר ההופך אותה לקטלניות, עמידה ואמיצה
יותר - אבל קלה יותר לפגיעה.

בזעם הערכים את אמרי הם דרג"ש 19; נק"פ 89; קשיחות +9, רצון +5; קפ"פ חרב ממזרית גדולה +1 --
+10/+15 (2ק8+ /12-20-19); כח 24, חוסן 18, תת"ק +14 (+16 להתנפלות), מת"ק 27 (29 נגד
התנפלות); מיומנויות טיפוס +15, שחייה +13. היא יכולה להיות במצב זה סה"כ 18 סיבובים ביום,
ויכולה לסיים את הזעם כפעולה חופשית. לאחר סיום הזעם היא מאבדת את 14 נקודות פגיעה שקיבלה
מהזעם, אם כתוצאה מכך היא יורדת למתחת ל-0 נקודות פגיעה, היא נופלת חסרת הכרה ומתחילה
לגסוס. בסיום הזעם היא גם נהיית עייפה (המתבטא במחסר 2- לכוח ולזריזות) לשני סיבובים עבור כל
סיבוב זעם, היא לא יכולה להכנס לזעם שוב כאשר היא עייפה. בזעם היא לא יכולה להשתמש מיומנויות
המבוססות זריזות, כריזמה ותבונה (פרט לאקרובטיקה, מעוף, איום ורכיבה).
פילוח כפעולה רגילה, אמירי יכולה לבצע התקפת קפא"פ בודדת. אם היא פוגעת, היא גורמת לנזק רגיל
ויכולה לבצע התקפה נוספת כנגד יריב הסמוך לקודם אשר נמצא בהישג שלה. היא יכולה לבצע רק
התקפה אחת נוספת באמצעו כשרון זה, והיא סובלת ממחסר של 2- לדרג"ש עד לתחילת הסיבוב הבא.

הפחתת נזק הפחיתו נקודת נזק אחת מכל פגיעה שאמירי סופגת מהתקפת נשק או התקפה טבעית חמיקה מופלאה משופרת אמירי אינה נתפסת נטועה, והיא אינה מאבדת את תוסף הזריזות שלה במידה והיא מותקפת על ידי תוקף בלתי נראה. היא עדיין מאבדת את תוסף הזריזות שלה אם היא משותקת או אם התוקף מצליח להערים עליה באמצעות הטעייה. כמו כן לא ניתן לאגף אותה, ועל נוכל צריך להיות בדרגה 11 על מנת לגרום לה לנזק מהתקפת פתע

רצחני כאשר אמירי מאשרת פגיעה חמורה היא גורמת לנזק נוסף השווה למתאם הפגיעה החמורה של הנשק שלך (+2) עבור החרב ממזרית גדולה +2 או +3 לקשת הארוכה מ"א). נזק זה מוסף לתוצאה הסופית ואינו מוכפל.

חרב ממזרית גדולה חרב גדולה זו מקשה על אמירי להניף אותה כמו שצריך מכיוון שהיא מיועדת לשימוש על ידי ענקים. היא סובלת ממחסר 2- לגלגולי ההתפקה עם החרב (מחסר זה כבר מחושב בתוספי ההתקפה שלה). למרות שחרב ממזרית יכולה להיות מונפת ביד אחת, אמירי חייבת להניף את חרב זו בשתי ידיים בגלל גדולה. החרב גורמת 2ק8 נקודות נזק בזכות גדולה.

התקפת עוצמה לפני התקפה אמירי יכולה לספוג 2- לגלגולי התקפה ולבדיקות תנועה קרבית עד התור הבא שלה והיא זוכה בתוסף +6 לנזק קפא"פ

כוחות זעם אמירי זוכה ליתרונות הנובעים מיכולות מיוחדות הנקראות כוחות זעם אשר משפיעים עליה כאשר היא זועמת

עמידה הגנתית: כפעולת תנועה שלא מעוררת התקפה מזדמנת, אמירי זוכה לתוסף חמיקה של +1 לדרג"ש למספר סיבובים הזהה לתוסף החסן הנוכחי שלה (בדר"כ 4 סיבובים)

מכה עוצמתית: פעם בזעם, כפעולה מהירה, לפני שהיא מגלגלת על מנת לתקוף, אמירי יכולה להוסיף +2 לנזק אם היא פוגעת בהתקפה זו.

דיוק מפתיע: פעם בזעם, כפעולה מהירה, לפני שהיא מגלגלת על מנת לתקוף, אמירי זוכה לתוסף מוראל של +2 לגלגול ההתקפה