

Jméno: Gnošr Kočkomet

Rasa: Gnom

Povolání: Alchymista 3

Víra: Nethys

Jazyky: Obecná, Gnomština, Sylvánština



Vlastnosti			Boj - Obrana		Boj - Útok		Ostatní	
SIL	10	+0	Zbroj	16	Základní	+2	Rychlost	15/x4
OBR	16	+3	Životy	21	Na Blízko	+3	Zbroj Zaskočený	13
ODL	12	+1	Výdrž	+4	Na Dálku	+6	Zbroj při doteku	14
INT	16	+3	Reflexy	+6	Iniciativa	+3	Přesvědčení	ND
MOU	8	-1	Vůle	+0			Pasivní Všímavost	+3/13
CHA	12	+1	Manévry	14	Manévry	+1	Zatížení	-

Dovednosti a znalosti	
Dovednost	Hod 1k20+
Alchymie	+14
Čarozpyt	+8
Diplomacie	+1
Hbité ruce	+6
Léčení	+3
Magické Předměty	+7
Oceňování	+9
Profese: Kuchař	+4
Profese: Sládek	+4
Znalost magie	+9

Zbraň				Zbraň			
Bomba – Smrtící muška				Obušek			
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Útok	Zranění	Kritický	Násobek
+6	2d6+8	20	X2	+3	1D3	20	X2
Způsob	Jak	Typ	Dostřel	Způsob	Jak	Typ	Zvláštní
	Vrhací	Ohnivá	20	Na Blízko	Jednoruč	Drtivý	
Zbraň				Zbraň			
Bomba				Prak			
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Útok	Zranění	Kritický	Násobek
+7	2d6+6	20	X2	+7	1D3	20	X2
Způsob	Jak	Typ	Dostřel	Způsob	Jak	Typ	Dostřel
	Vrhací	Ohnivá	20		Střelecký	Drtivý	50

Schopnosti Povolání a Odbornosti

Zahod' cokoliv: Ať chytneš cokoliv a kohokoliv umíš to přesně hodit ... +1 k útoku vrhacími zbraněmi (započítáno u bomby), nemá postih za improvizované zbraně

Smrtící muška: ...a když už házíš tak víš kam -1 k útoku vrhacími, či střeleckými zbraněmi výměnou za +2 k poškození

Míchání lektvarů a Rychlá Alchymie: můžeš vařit magické lektvary, alchymistické předměty vyrobíš za polovinu času

Extrakty: Alchymista vytváří lektvary z receptáře alchymistických formulí – viz kouzla

Bomba: Vytáhneš dvě baňky. Samostatně nedělají nic, ale když se slíjí a hodí, vytvoří třaskavu směs. Jako standartní akci provokující Příležitostný útoku může až 6x denně Alchymista připravit a hodit bombu která se rozstříkne po dopadu, zasažená postava dostane celé poškození (kritický zásah násobí pouze 1d6), stvoření ve vzdálenosti do 5 stop dostanou 5 ohnivých poškození. Obratnost TN14 sníží zranění na 3

Mutagen: Některé lektvary bouchají, jiné posilují tělo, na úkor ducha. Vyber is SIL/INT, OBR/MOU, ODL/CHA a minimálně hodinu vař mutagen. Můžeš ho vypít jako standartní akci a získáš +2 přirozené zbroje, +4 k vybrané fyzické vlastnosti a -2 k psychické vlastnosti. Efekt trvá 30 minut. Pokud dáš mutagen vypít někomu jinému kdo není alchymista, ten se musí hodit Výdrž s TN14 nebo ke mu zle (nauseated) po 1hod.

Alchymistický objev – Přesnost: Když připravuješ bombu dokážeš jí připravit tak aby zasáhla jen určité nepřátele. Při zásahu můžeš vybrat 3 čtverce, které nejsou zasaženi rozstříknutou hořlavinou.

Ochrana před jedy: Jedy jsou jen další koření tvého života +2 na záchranu proti jedům a nelze sám sebe otrávit aplikováním jedu.

Charakterové rysy: Pravý piják Za ta léta testování lektvarů a nápojů umíš pít a zapíjet opravdu rychle Lektvary lze vypít jako pohybovou akci **Nebezpečně zvedaví:** alchymie a magie to je tvůj vědní obor, nezajímá tě nic jiného, než vědění: +1 na Magické předměty

Improvizující: Nemáš postihy za improvizované zbraně a neozbrojení protivnci jsou v takovém případě zaskočení

Zbroj a Štít	Obrana	Maximální oprava Obratnosti	Postih ověření se zbrojí	Rychlost	Selhání kouzla
Kožená zbroj a zástěra	+2	+6	0	-	10%

Kouzla a Extrakty

Alchymistické Extrakty: Alchymista může namíchat denně 4 extrakty z formulí které zná. Trvá mu to jednu minutu a trvanlivost Extraktu je 24 hodin denně. Tyto extrakty vypadají jako lektvary ale jsou to kouzla která se sesílají ím že alchymista vyije lektvar. Nikdo jiný extrakt nemůže vypít. TN pro kouzla je 14

Známé formule: Mravenčí břemeno, Bombometčíkovo oko, Řemeslníkovat štěstěna, Vyleč lehká zranění, Štít, Identifikace, Rozumněj jazykům

Gnómské kouzelné schopnosti: 1/denně může seslat jako sesílatel na třetí úrovni následující kouzla: Tancující světla, Tajemný zvuk (Vůle TN 11), Triky, Mluv s zvířaty.

Vybavení

Zlaté mince: 2

Stříbrné mince: 732

Měděné mince:: 156

Baťoh, Čtóra, Stočené pokrývky, Křesadlo a ocílka, Brousek, Proviant na 7 dní, Zápisník, Psací náčiní, Náhradní oblečení, Brousek, Příbor, Dýka, Povož s mulou, Alchymistická laboratoř, Kniha receptů,

Rasové schopnosti

Vidí dvakrát tak daleko než člověk v příšeří

+4 ke zbroji proti obrům

Kouzelné schopnosti (Viz Kouzla)

Nenavídí ještěřance a goblinoidy +1 k útokům

+2 k obranám proti iluzím

Alchymie

Alchymistické předměty a doba výroby

Alchymista může vyrábět různé předměty. Výroba trvá týden. Určete cenu předmětu ve stříbrných mincích. Pak hodte ověření Alchymie a vynásobte TN předmětu. Pokud vyrovnáte cenu předmětu, pak jste předmět vyrobily, pokud jse cenu přesáhli v násobcích, dvou a více, doba vyrábění se stejným násbkem zkracuje. Cena potřebného materiálu je rovna třetině ceny vyrobeného předmětu.

Vaření Magických lektvarů

Magické lektvary vaříš jen z kouzel které znáš a to po dobu jednoho dne za jeden tisíc ceny. Sesílací úroveň lektvaru může být až tvoje sesílací úroveň.

Předmět	Cena	TN		Počet
Kyselina	100	15	Dostřel 10, 1K6 poškození (1 rozstřík/5 stop)	0
Alchymistický ohen	200	20	Dostřel 10, 1K6 poškození, hoření pokračuje pokud se nehodí Reflex TN 15 jako hašení po celé kolo	0
Dýmovnice	200	20	vytvoří dým který naplní krychly o velikosti 10	1
Zápalka	10	20	zápalka která se zapalí šknutím o drsný povrch	5
Protijed	500	25	bonus k obraně proti jedům na 1 hodinu	0
Svítilná tyč	20	25	Hůlka vyluzuje jasné světlo po dobu 6 hodin	0
Zaplétací vak	500	25	dostřel 10, zasažený Reflex TN15 nebo je zapletený (-2 k ZÚ a -4 k OBR)	1
Hromkámen	300	25	dostřel 20, v okolí 10 stop od doapdu TN 15Odolnost/hluchota na 1 hodinu (navíc postih 20% miscast a -4 INI)	1

Historie postavy

Gnošr od malička projevoval zájem o alchymii a ve své, možná až trochu nezdravé, touze poznat všechna zákoutí Alchymistické nauky se vydal z rodného domu do širého světa. Na trhu v Almasu poznal trpasličího kováře Worgana Srpena. Slovo dalo slovo a cestují spolu. Právě v Almasu si Gnošrovi služby poprvé zaplatil inkvizitor Mystrin. Když Gnošr zjistil, že jedou do Sokolího úvozu, hned si vzpoměl na vzácné přísady jakou jsou železné žampiony, či černé houby o kterých se říká, že je tam pěstovali místní trpaslíci a které jsou přísadou některých lektvarů. Gnošr je zcela zaujatý alchymii, když se baví o své celoživotní lásce, začne brebentit tak rychle že mu skoro není rozumět. Jeho zaslepenost může některým připadat až hloupá, někomu jinému směšná. Ale Gnošr jde za tím co chce. Svoji přezdívku Kočkomet dostal v hospodské bitce, kde bránil Vorgana před místním nešikovným kovářem. V zápalu boje bral co mu pod ruku přišlo, včetně rozmazleného kocoura hovícího si na podušce.

Obrázek

