

Chci hrát: Analyzující postavu, místy až přehnaně vše kontrolující. Vše prvně zkoumá, a sleduje z bezpečné vzdálenosti, stejně tak bojuje.

Detektiv Sparklock Gnomes



Gnom Alchymista Úroveň 1

Statistiky:

Síla	-2
Obratnost	+4
Odolnost	0
Intelligence	+2
Charisma	-1

Životy	/10
Mana	/145
Z. Obrana	4
Suroviny	/240

Zbraně

Lehká kuše (4/1/1)
Šroubovák (0/1/0)

Dovednosti:

Znalost přírody	INT	3
Mechanika	OBR/INT	3
Čtení a psaní	INT	3
Postřeh	INT	1
Akrobacie	OBR	1
Plížení	OBR	1

Útok Obrana

8(+1) 5
-2(+1) 4

Schopnosti:

Zručnost: Bonus +2 k veškerým aktivitám vyžadující jemnou práci rukou.

Vidění many +3 (INT) vs obtížnost vidění

Destilace many+3 (OBR) vs efektivita destilace

Lučba +3 (OBR) vs náročnost výroby předmětu

Identifikace předmětů: Rozpoznáš předměty, které umíš vyrobit

Obecná alchymie: Umíš vyrobit spoustu předmětů od Lektvaru ranhojiče, po Bombu. Zeptej se Vypravěče



Inventář	
Kožená torna	
Cestovní šaty	
Deka	
Železná zásoba	
Měch na vodu	
Měšec	
Obvazy 2x	
Křesadlo	
Alchymistická truhla	
5x flakón	
Kotlík	
Psací potřeby	
Lanterna	
Oblíbený šroubovák	
Lektvar rychlosti (+2 OBR, extra kolo)	
Dýmavnice (10 sáhů)	
Lektvar mucholapka	
Lakmusový papírek 5x	
Lektvar změny velikosti (menší)	
Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Příběh

Sparklock Gnomes byl od malička přesvědčený, že žádná záhada není skutečně nevyřešitelná. Jen jí chybí správný nástroj. Zatímco ostatní gnomové stavěli hračky nebo stroje na těžkou práci, Sparklock vyráběl drobné vychytávky – skládací lupy, vystřelovací háčky, kouřové kapsle, mechanické zámkové planžety nebo zařízení, která mu pomáhala odhalit skryté stopy. Tvrdí, že dobrý detektiv nepotřebuje štěstí. Potřebuje správně naplněnou brašnu. Po několik let pracoval jako vyšetřovatel pro různá města a cechy. Vypátral desítky zlodějů, podvodníků i vrahů, a získal pověst člověka, který si vždycky všimne detailu, který ostatní přehlédnou. Pak ale dostal případ, který nedokázal vyřešit. Záhadná organizace po sobě nezanechala jedinou stopu. Sparklock byl poprvé bezradný. Od té doby cestuje světem jako dobrodruh. Každá nová ruina, každý podivný artefakt a každý zločin je pro něj další dílek skládačky. Je přesvědčený, že někde tam venku existuje stopa, která propojí všechny nevyřešené případy.