

Chci hrát: Odvážnou postavu která využívá svých udělatek v honbě za novými udělátky. Rád experimentuje a testuje

Kutil Marcus



Trpaslík Alchymista Úroveň 1

Statistiky:

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

Životy	/12
Mana	/100
Z. Obrana	2
Suroviny	/200

Zbraně

Mecharukavice (2/2/1)

*homebrew

Dovednosti:

Znalost přírody	INT	3
Mechanika	OBR/INT	3
Čtení a psaní	INT	3
Postřeh	INT	1
Reflex	OBR	1
Řemesla	SIL/OBR	1

Útok

3(+2)

Obrana

3

Schopnosti:

Vidění ve tmě: Až na vzdálenost 30 sáhů

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	
Lektvar ranhojič (1k6+2)	
Lektvar rychlosti (+2 OBR, extra kolo)	
Dýmovnice (10 sáhů)	
Bomba (2k6+4)	
Lakmusový papírek 5x	
Zlaté	
Stříbrné	
Měděné	

Poznámky

***Mecharukavice:** Každé liché kolo včetně 1 udělí +2 magického poškození. Padne-li 6, a nepřítel nepřekoná Výdrž (ODO) vs. 8, je na 1 kolo paralyzován. Pokud uspěje, dostane 1 magické poškození a stejně tak Marcus. Pokud svou roli hraje voda dostanou všichni v radiusu 3 sáhů 2 magické poškození.

Příběh

Marcus byl vrchním alchymistou na královském dvoře. Nutno vyzdvihnout - byl. Díky svému neutuchajícímu nadšení se pouštěl do nebezpečných experimentů, což se mu stalo osudným. Výboj z jednoho jeho udělátka omráčil kolemjdoucího zvědavého princátka na déle než týden a na kůži mu zůstaly ohyzdné jizvy. Marcusovi bylo za jeho služby dovoleno vzít si svých pár švestek a vypadnout. Na cestách používá mnoho svých udělátek, ale v boji mu je věrným přítelem jeho Šoková mecharukavice. Ta mu umožňuje proměnit obyčejnou ránu pěstí v něco opravdu šokujícího, nedejbože když se do toho "omylem" zamotá voda. Jeho chuť k experimentování jej žene až za hranice zdravého rozumu a pro kdejaké udělátko nechodí daleko. Dvakrát řež a neměř raději vůbec. Na svých cestách chce prokázat, že jeho experimenty nejsou jen hrstka výbušného šrotu a snad se mu podaří i něco, co by jej dostalo zpátky na výsluní královského dvora.