## Cechy

| | |
|---|---|
| Siła | 10 / +0 |
| Zręczność | 18 / +4 |
| Kondycja | 12 / +1 |
| Inteligencja | 16 / +3 |
| Mądrość | 10 / +0 |
| Charyzma | 12 / +1 |

## Klasa pancerza

| | |
|---|---|
| Zwykła | 18 |
| Dotykowa | 14 |
| Zaskoczona | 14 |

## Manewry

| | |
|---|---|
| CMB | +2 |
| CMD | 16 |

| | |
|---|---|
| Punkty życia | 30 |
| Inicjatywa | +4 |
| Prędkość | 30 ft / 6 kratek |

## Ofensywa

| | |
|---|---|
| Atak | nożem |
| Trafienie | +6 |
| Obrażenia | k4 |

## Rzuty obronne

| | |
|---|---|
| Refleks | +9 |
| Wytrzymałość | +4 |
| Siła Woli | +1 |

Dodatkowo: +2 przeciwko truciznom i +2 przeciwko urokom

## Umiejętności

| | |
|---|---|
| Wyczucie pobudek | +6 |
| Ukrywanie się | +15 |
| Dyplomacja | +5 |
| Percepcja | +8 |
| Wspinaczka | +4 |
| Kunszt magiczny | +7 |
| Akrobatyka | +7 |
| Zwinne ręce | +7 |
| Zastraszanie | +6 |
| Rozbrajanie pułapek | +9 |
| Blef | +8 |
| Przetrwanie | +4 |
| Przebranie | +5 |
| Wiedza (arkana) | +7 |
| Wiedza (lokalna) | +7 |
| Wiedza (natura) | +10 |
| Wiedza (szlachta) | +7 |
| Lingwistyka | +7 |
| Używanie magicznych urządzeń | +5 |
| Uwalnianie się | +10 |
| Rzemiosło (alchemia) | +14 |

## Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Orczy, Sylwan, Smoczy, Podziemny

Jako elf jesteś odporny na efekty magicznego snu

Jako elf jesteś świadomy energii magicznych wokół siebie - pasywnie wykrywasz magiczne aury w zasięgu 18 metrów i po chwili koncentracji możesz je wstępnie analizować

W kiepskim świetle widzisz 2x lepiej niż człowiek, ale nadal nie widzisz w całkowitej ciemności

Podstępny Cios - przy atakowaniu zaskoczonego lub flankowanego celu dodajesz 2k8 do obrażeń do każdego trafienia jeżeli używasz noża lub 2d4 w przypadku innej broni

Zbieranie informacji i plotek na mieście zajmuje Ci krócej niż normalnie - d4 x 10 minut zamiast d4 godzin

Stworzone przez ciebie trucizny mają ST wyższe o 1.

Przy pokrywaniu broni truciznami nie ryzykujesz zatrucia się samemu oraz możesz to zrobić jako akcję ruchu

Możesz wykorzystać Wiedzę (naturę) zamiast Medycyny

Każdego dnia przygotowujesz miksturę która zamienia Twój pot w truciznę na 24 godziny. Każda istota która dotknie Twojej skóry musi zdać test Wytrzymałości ST 15 albo otrzyma 3 punkty obrażeń.

Możesz to zniwelować jako akcję standardową, na godzinę lub aż uaktywnisz jako akcję standardową - co nadejdzie szybciej.

6 razy dziennie możesz jako akcja błyskawiczna zatruć swoją broń tą trucizną. Alternatywnie możesz skupić jej dość aby móc wykonać atak dotykowy aby kogoś zatruć.

Tworzysz alchemiczne przedmioty lub trucizny 2x szybciej niż normalnie

Przy użyciu broni rozbryzgowej (jak fiolki kwasu lub ognia alchemicznego) dodajesz modyfikator z Inteligencji do obrażeń

Twoje poranne napary nadają Twojej skórze zdolność zmiany koloru jak kameleon co daje Ci bonus +4 do Ukrywania się (już wliczony)

Minuta pracy pozwala Ci połączyć dwie dawki trucizny w jedną silniejszą - ST rośnie o 2 a czas działania o 50%. Po godzinie nie użyta trucizna straci wszystkie właściwości.

Masz wyrobioną całkowitą odporność na wszystkie warianty trucizny znanej jako Olej Taggit - dość powszechną truciznę używaną przez porywaczy i innych łotrów. Musi ona być zjedzona lub wypita, ale jej specyficzny smak zwykle jest ukrywany za pomocą silnych przypraw. ST wynosi 15 i minutę po niezdaniu testu cel traci przytomność na d3 godziny.

Ekwipunek:
-mistrzowska koszulka kolcza (już wliczona kara -1 do testów Ukrywania się itd.)
-zestaw sprzętu alchemicznego
-magiczny alembik który pozwala wydestylować Formuły z badanych magicznych mikstur lub olejów (nie zużywa to mikstury ale wymaga godziny pracy)
- trochę kompomentów magicznych i alchemicznych (do tworzenia Formuł Ci nigdy nie zabraknie, ale tworzenie innych przedmiotów, trucizn lub mikstur je w którymś momencie wyczerpie)

Do użycia jako broń rzucana:
- 4 fiolki alchemicznego ognia
- 4 fiolki kwasu
- 2 fiolki uwięzionej elektryczności

Trucizny:
- 10 porcji truciżny paraliżującej (wymaga zranienia, ST 15, czas trwania to 6 rund, zadaje k3 obrażeń Zręczności i wymaga jednego udanego rzutu aby ją pokonać)
- 10 porcji Oleju Taggit
- 6 porcji usypiającej trucizny (wymaga zranienia, ST 14, pierwszy rzut oznacza nieprzytomność na minutę, po minucie drugi rzut to albo obudzenie się albo nieprzytomność na godzinę)
- 4 porcje palącego oleju (wymaga zranienia, ST 13, działa 4 rundy lub do zdania rzutu obronnego, niezdanie zadaje k3 obrazeń od ognia i k3 od zimna oraz na rundę sprawia, że wróg ma tylko akcję ruchu lub standardową)

## “Magia” - Alchemia

Twoje zdolności magiczne są ograniczone głównie do tworzenia magicznych misktur - każdego dnia możesz przygotować ich 4 (każda zajmuje minutę) sposród znanych Ci formuł w dowolnej kombinacji. Mikstury te trwają tylko do następnego dnia i działają tylko dla Ciebie - inne istoty traktują je jako środki przeczyszczające.

Jeżeli wykorzystasz kosztowne magiczne komponenty to potrafisz stworzyć trwałe magiczne mikstury - możesz ich tworzyć więcej i nie tracą one mocy po 24 godzinach. Każda z nich to przynajmniej godzina pracy, więc ograniczeniem jest czas i komponenty.

Formuła: Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą przez 24 godziny

Formuła: Niewidzialna tarcza dodaje +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza na 3 minuty

Formuła: Przystosowanie Twoich dłoni i stóp pozwala Ci przez 3 minuty wspinać się pewnie jak małpa i pływać jak ryba. Wadą jest wolna prędkość (10ft czyli 2 kratki na jedną akcję).

Formuła: Mikstura lecząca d8+3

Formuła: Iluzja pozwalająca Ci wyglądać jak tylko chcesz przez 30 minut. Możesz byc “trochę” niższy/wyższy/grubszy/chudszy i wyglądac jak dowolna rasa czy osoba - daje Ci to bonus +10 do testu Przebrania. Iluzja wpływa tylko na wzrok - np. nie zmiania głosy czy zapachu

Formuła: Wyostrzone zmysły dają Ci bonus +2 do testów Percepcji i Wiedzy na 30 minut. W trakcie trwania możesz rozwiać zaklecie aby dostać bonus +4 do Inicjatywy

Formuła: Przyspieszenie podwaja twoją Prędkość na 3 minuty co też pomaga z testami skakania

Formuła: Mikstura usuwa wszystkie naturalne i dotychczasowe zapachy przez 3 godziny co uniemożliwia tropienie Cię węchem. W trakcie trwania możesz nabyć nowe zapachy, np. przez oblanie czymś śmierdzącym.