Cechy

Siła	11 / +0
Zręczność	14 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	12 / +1
Charyzma	10 / +0

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+2

Dodatkowo: +2 przeciwko truciznom lub alkoholowi lub iluzjom lub cierpieniu

Punkty życia	36
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	kijem
Trafienie	+3
Obrażenia	k6

Atak	bombą
Trafienie	+7
Obrażenia	2k6+5 ognia + specjalne

Umiejętności

Percepcja	+8
Wiedza (arkana)	+10
Wiedza (natura)	+10
Medycyna	+8
Kunszt magiczny	+10
Wycena	+10
Zwinne ręce	+6
Rozbrajanie pułapek	+6
Profesja (bimbrownik)	+8
Przetrwanie	+6
Rzemiosło (alchemia)	+14

Manewry

CMB	+3
CMD	15

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Orczy, Elfi, Krasnoludzki, Giganci

Kiedy jesteś Pijany lub Spity otrzymujesz Odporność 5 na obrażenia obuchowe - każdy atak bronią obuchową zadaje ci o 5 punktów obrażeń mniej

Prawda w Trunku - raz dziennie jeżeli nie zdasz rzutu obronnego przeciwko Iluzji możesz potraktować to jednak jako sukces o ile nie jesteś trzeźwy. Na pół minuty Twój poziom upicia rośnie o jeden, chyba że miałbyś stracić przytomność - wtedy nie rośnie.

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

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 oraz bonus +1 do trafienia (oba wliczone do bomb).

Przy atakach zasięgowych na wrogów w zasięgu 9 metrów masz bonus +1 do trafienia i obrażeń (wliczone do bomb).

Nie masz kary do trafienia przy rzucaniu losowych przedmiotów jako broni improwizowanej.

Koktaile mołotowa - możesz 8 razy dziennie jako akcja standardowa zaimprowizować i rzucić magiczną bombę jako atak dotykowy o zasięgu 6 metrów. Trafiony cel otrzymuje 2d6+4 punkty obrażeń od ognia oraz musi zdać test Wytrzymałości ST 16 albo stanie się coraz bardziej pijany (podpity -> pijany -> spity -> nieprzytomny). Istoty znajdujące się obok celu muszą zdać Refleks ST 16 albo otrzymają 6 punktów obrażeń od ognia. Przy zdaniu testu otrzymają 3 punkty obrażeń.

Poziomy trzeźwości

Jednostka alkoholu to równowartość kilku shotów mocnego trunku lub kilku kufli piwa.

Skaczesz wyżej jeżeli wypijesz więcej niż jednostkę alkoholu w godzinę lub ponad dwie godziny będziesz pił po jednostce na godzinę oraz nie zdasz rzutu na Wytrzymałość.

Aby poprawić swój stan musisz nie pić przynajmniej godzinę i zdać test Wytrzymałości (ST zależy od ilości wypitego alkoholu). W przypadku nie zdania co godzinę próbujesz znowu, ale też każda kolejna godzina obniża ST.

1. **Trzeźwy**
2. **Podpity** - Zaczyna to po tobie widać. Otrzymujesz karę do umiejetności opartych na Zręczności i Sile oraz do Siły Woli.
3. **Pijany** - masz karę -2 do wszystkich rzutów k20, ale otrzymujesz Odporność 1 na Stłuczenia (ataki ogłuszające/obijające zadają o 1 punkt obrażeń mniej)
4. **Spity** - masz karę -4 do wszystkich rzutów k20, ale Odporność rośnie do 2. Przy rzutach obronnych na ból rzucasz dwa razy i wybierasz lepszy wynik. Przy każdej jednostce alkoholu ryzykujesz utratę przytomności (rzut na Wytrzymałość)

Magiczne Bimbrownictwo

Twoje zdolności magiczne są ograniczone głównie do tworzenia magicznych napojów - każdego dnia możesz przygotować ich pewną ilość na dany krąg (każda zajmuje min. minutę) sposród znanych Ci formuł z danego lub niższego kręgu w dowolnej kombinacji. Mikstury te trwają tylko do następnego dnia.

Jeżeli poświęcisz dodatkową minutę przy przygotowywaniu mikstur będą one też liczyły się jako dawka silnego alkoholu

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. Jeżeli dodasz dodatkowe składniki to mikstury te będą też zawierały silny alkohol.

Pierwszy krąg magii - mikstury jednego dnia: 4

Formuła: Przystosowanie Twoich dłoni i stóp pozwala Ci przez 4 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+4. Nieumarłych rani zamiast leczyć.

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

Formuła: Iluzja pozwalająca Ci wyglądać jak tylko chcesz przez 40 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: Niewidzialna tarcza dodaje +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza na 4 minuty

Formuła: Wyostrzone zmysły dają Ci bonus +2 do testów Percepcji i Wiedzy na 40 minut. W trakcie trwania możesz rozwiać zaklecie aby dostać bonus +4 do Inicjatywy

Formuła: Przyspieszenie podwaja twoją Prędkość na 4 minuty co też pomaga z testami skakania

Formuła: cel przez 40 minut w podstawowym stopniu rozumie wszystkie słyszane słowa oraz potrafi rozczytać niemagiczne zapiski w dowolnym języku

Formuła: udźwig danej istoty rośnie trzykrotnie na 8 godzin

Formuła: mikstura zadziała po wlaniu do jakiejś niemagicznej cieczy (max 54 litry), którą oczyszcza ze wszelkich trucizn i odpadów oraz zamienia w wino lub miód pitny o średniej mocy. Ci którzy go wypiją na 40 minut otrzymują bonus +2 do testów Wiedzy, Przetrwania, Percepcji, Rzemiosła, Wyceny, Kunsztu Magicznego, Profesji, Wyczucia Pobudek i Medycyny.

Drugi krąg magii - mikstury jednego dnia: 2 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Formuła: Mikstura usuwa Zmęczenie (ale nie Przemęczenie) jednego celu i leczy d4 obrażeń do jednej Cechy

Formuła: skóra celu staje się twarda jak stal co na 4 minuty daje bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza

Formuła: cel widzi w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów przez 4 godziny

Formuła: cel staje się niewidzialny na 4 minuty lub do wykonania ataku

Formuła: cel może wysłać znanej sobie istocie sen na dowolną odległość - wizję siebie mówiącą do 20 słów. Odbiorca snu musi spać w momencie wypicia mikstury i będzie miał pijackie sny w ramach których otrzyma wiadomość. Obudzi się podpity.

Formuła: moment po wypiciu mikstury cel wymiotuje tysiące pająków które znikną po 4 rundach, ale do tego czasu trzymają się jako wielka chmara. Atakują wszstko co spotkają na swojej drodze. Ten co wypił miksturę ma minimalną kontrolę nad pająkami - może jedynie wskazać kierunek w którym mają się poruszać jeżeli aktualnei w ich obszarze nie ma żywych istot.

Formuła: cel może się wspinać jak pająk przez 40 minut z Prędkością 20ft/4 kratki, nawet po sufitach. Cel musi mieć obie dlonie puste aby się wspinać.