Punkty życia 32

Inicjatywa +1

Prędkość 35 ft / 7 kratek

## Cechy

| | |
|---|---|
| Siła | 16 / +3 |
| Zręczność | 12 / +1 |
| Kondycja | 14 / +2 |
| Inteligencja | 12 / +1 |
| Mądrość | 14 / +2 |
| Charyzma | 12 / +1 |

## Klasa pancerza

| | |
|---|---|
| Zwykła | 17 |
| Dotykowa | 11 |
| Zaskoczona | 16 |

W średnim pancerzu

## Ofensywa

| | |
|---|---|
| Atak | pancerną rękawicą |
| Trafienie | +7 |
| Obrażenia | 1k6+4 |
| Krytyk | x2 |

| | |
|---|---|
| Atak | z krasnoludzkiej kuszy kamiennej |
| Trafienie | +4 |
| Obrażenia | 1k6 |
| Krytyk | 19-20 / x3 |
| Inkrement | 60 ft |

Specjalne: ładowana jako akcja ruchu kamieniami do procy

| | |
|---|---|
| Atak | rzuconym sztyletem |
| Trafienie | +5 |
| Obrażenia | 1k4+4 |
| Krytyk | 19-20 / x2 |

## Rzuty obronne

| | |
|---|---|
| Refleks | +5 |
| Wytrzymałość | +3 |
| Siła Woli | +6 |

Dodatkowo: +2 przeciwko magii lub truciznom

| | |
|---|---|
| Atak | balistą |
| Trafienie | +4 |

## Manewry

| | |
|---|---|
| CMB | +6 |
| CMD | 17 / 21 przeciw Przewróceniu lub Przepchnięciu |

## Umiejętności

Zbroja narzuca karę -4 do umiejętności “ruchowych”

| | |
|---|---|
| Wyczucie pobudek | +6 |
| Dyplomacja | +5 |
| Pływanie | +8 |
| Percepcja | +7 |
| Wycena | +5 |
| Kunszt magiczny | +5 |
| Akrobatyka | +5 |
| Zastraszanie | +6 |
| Rozbrajanie pułapek | +5 |
| Profesja (żeglarz) | +10 |
| Przetrwanie | +6 |
| Rzemiosło (statki) | +6 |
| Wiedza (arkana) | +5 |
| Wiedza (inżynieria) | +5 |

## Zdolności

Znane języki: Handlowy, Krasnoludzki, Aquan

**Morski Krasnolud** - widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów (60ft).
- Będąc na dowolnym statku otrzymujesz bonus +2 do Inicjatywy oraz +1 do trafienia bronią lekką lub jednoręczną
- Otrzymujesz bonus +1 do trafienia i +2 do Klase Pancera przeciwko wodnym istotom
- Otrzymujesz bonus +2 do Wyceny w przypadku skarbów z głębin oraz testów Przetrwania na morzu

**Dyskretny Monokl** - zawsze kiedy go potrzebujesz możesz z kieszeni wyciągnąć i założyć monokl (jako akcję standardową) który pozwala ci zobaczyć oraz analizować magiczne aury. W pierwszej turze koncentracji wykrywasz ich obecność w odległości 4.5 metrów (15 ft), w drugiej ich ilość oraz siłę najpotężniejszej a w trzeciej dokładniejszą lokalizację oraz możesz użyć Kuszntu magicznego aby je przeanalizować. Monokl zniknie jak tylko nie będzie potrzebny

**Pas Po Dziadku** - po dziadku oddziedziczyłeś magiczny szeroki skórzany pas możesz sprawić aby pojawił się lub zniknął, ale nie możesz go oddać ani zdjąć. Sprawia on, że kiedy jest widoczny alkohol na ciebie nie wpływa a nawet tłumione są kary wynikają z alkoholu
- Kiedy pas jest widoczny wypicie czegokolwiek (alkoholu, magicznej mikstury itd.) daje ci 8 tymczasowych Punktów Życia które są tracone jako pierwsze i znikną po minucie. W danej chwili możesz mieć ich do 16.

**Podręczne Sztylety** - kiedy jako akcja poruszasz się, za każde pokonane 10 ft (2 kratki) możesz wyciągnąć sztylet i rzucić nim. Z jakiegoś powodu nigdy ci ich nie brakuje i zawsze się znajdzie jakiś do wykorzystania. W turze możesz wykonać do 4 takich ataków oraz nie możesz zaatakować jednego celu więcej niż raz. Znikają lub stają się bezużyteczne na koniec twojej tury.
- Taki sztylet ma zaskakująco większy niż zwykle zasięg = dopiero po 9 metrach (30 ft) i za każde kolejne 9 metrów otrzymujesz kumulującą się karę -2 do trafienia
- Tych specjalnych sztyletów możesz uzyć tylko kiedy się ruszasz, a wykonanie rzutu powoduje ataki okazyjne

**Rękawica Gniewu** - zamiast dłoni masz magiczną metalową rękawicę która w walce coraz bardziej się rozgrzewa. Za każdym razem kiedy zadasz nią obrażenia dostajesz Punkt Gorąca. W danej chwili możesz mieć ich 7, ale znikają po minucie od końca walki lub ostatniego udanego ataku rękawicą.
- Pierwsze trafienie w turze daje ci 2 Punkty Gorąca
- Jako akcja standardowa możesz uwolnić całą zgromadzoną energię wykonując atak wręcz, co przy trafieniu dodatkowe (k6+1) obrażeń od ognia za każdy Punkt. Dostajesz też bonus do trafienia równy ilość zgromadzonych Punktów Gorąca. Ten atak nie traktuje wyniku 1 na kości jako automatycznej porażki

**Pomocny Wiatr** - jeżeli tego chcesz to możesz kontrolować wiatr w zasięg 21 metrów (70 ft) wokół ciebie tak długo jak nie wieje już silny wiatr. Możesz wywołać i wybrać kierunek słabego lub średniej siły wiatru (ledwie dość aby żagiel wypełnić).
- Jako akcja standardowa możesz wybrać cel w zasięgu aby wykonać przeciwko niemu manewr Popchnięcia (bull rush) jako test k20+8 przeciwko CMD aby przesunąć ją o kratkę / 5ft przy sukcesie (+5 ft za każde przebicie o 5) zgodnie z kierunkiem wiatru

# Statek

Punkty życia 76

Inicjatywa +1

Prędkość 90 ft / 18 kratek

## Cechy

| | |
|---|---|
| Siła | 24 / +7 |
| Zręczność | 10 / +0 |
| Kondycja | - |
| Inteligencja | 10 / +0 |
| Mądrość | 10 / +0 |
| Charyzma | 10 / +0 |

## Klasa pancerza

| | |
|---|---|
| Zwykła | 16 |

## Rzuty obronne

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

## Manewry

| | |
|---|---|
| CMB | +14 |
| CMD | 24 |

## Umiejętności

| | |
|---|---|
| Wyczucie pobudek | +2 |
| Percepcja | +2 |
| Profesja (żeglarz) | +2 |

## Ofensywa

| | |
|---|---|
| Atak | liną / bomem / itd. |
| Trafienie | +6 |
| Obrażenia | 1k6+7 |
| Krytyk | x2 |

Specjalne: tylko na pokładzie

| | |
|---|---|
| Atak | balistą |
| Trafienie | +1 |
| Obrażenia | 3k8 |
| Krytyk | 19-20 / x2 |
| Inkrement | 120 ft |

Specjalne: ładowana dwie akcje całorundowe

| | |
|---|---|
| Atak | taranowaniem |
| Trafienie | +6 |
| Obrażenia | 3k6+7 |

Specjalne: dodatkowo otrzymuje połowę obrażeń z tego ataku

Twój statek jest specjalny i powiązany z tobą więzią której nikt nie rozumie. Posiada statystyki istoty, ale z reguły nie są one potrzebne.
- Jest inteligentny, ale ma problemy aby śledzić co się dzieje wokół a nawet dokładnych szczegółów na swoim pokładzie. “Myśli” w zupełnie innym tempie i na inny sposób niż istoty śmiertelne
- Potrafi mówić w Aquanie (jezyku istot wody)
- Jako spontaniczny magiczny konstrukt ma Punkty Życia, ale ich utrata oznacza raczej stłumienie tej magii i obecności aż nie zostanie naprawiony, a nie od razu zatonięcie. Jest za to odporny na wiele efektów jak krwawienie, choroby czy ogłuszenie
- W trakcie walki wykonuje akcje zaraz po tobie, zgodnie z twoimi rozkazami
- Aby płynąć potrzebuje choć słabego wiatru i do prostych nie wymaga załogi czy kierownictwa (ale w trudnych warunkach lepiej aby nie był zdany na siebie)

**Rozmiar - Gargantualny**: zajmuje 13x5 kratek

**Twardość** - za każdym razem kiedy ma otrzymać obrażenia są one zmniejszanie o 4

**Ładowność** - może przetransportować wiele ton ładunku lub kilkudziesiąt osób bez znacznego spowolnienia

**Ochrona przed pogodą** - ty i wszyscy twoi sprzymierzeńcy na pokładzie widzą o 20ft (4 kratki, 6 metrów) dalej niż normalnie by mogli z powodu mgły/zachmurzenia, szansa że ich ataki spudłują z powodu mgły czy dymu spadają o 5%, kary do Percepcji są zmniejszane o 1, a obrażenia od wszelkich efektów pogodowych są zmniejszane o 2 (do minimum 0)

**Balisty** - statek ma zamontowane dwie balisty i może każdego dnia 12 sztuk amunicji do nich kiedy są potrzebne danego dnia. Załadowanie amunicji wymaga dwóch akcji całorundowych (czym może się zająć sam statek lub załoga), choć sam możesz zamiast dokonać tylko akcjami standardowymi.
- Wytrzelenie z balisty to akcja standardowa, choć ty będąc na pokładzie możesz to zrobić jako akcja ruchu. Swoimi akcjami możesz wystrzelić tylko raz na turę.

**Lojalność Załogi** - kiedy statek otrzymuje obrażenia a ty jesteś na pokładzie to możesz poświęcić własne Punkty Życia 1:1 aby temu zapobiec lub to zmniejszyć. Możesz pozowlić jako akcja darmowa dowolnemu sprzymierzeńcowi na pokładzie na oddanie jego Punktów Życia