



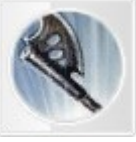



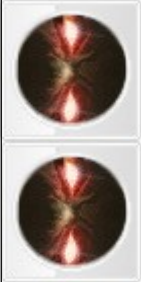
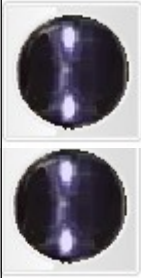
Specjalizacje:

2	2	2	2	2	2
1 Umożliwia korzystanie z miecza dodając do twojej siły podwojoną wartość jego metalu.	1 Umożliwia korzystanie ze sztyletów dodając do twojej siły wartość ich metali.	1 Umożliwia korzystanie z włóczni w walce dystansowej dodając do twojej siły podwojoną wartość jego metalu (walka w zwarcu X/2).	1 Umożliwia korzystanie z łuku w walce dystansowej dodając do twojej siły 1-3 za każdą wartość jego metalu (walka w zwarcu 0).	1 Umożliwia korzystanie z toporów dodając do twojej siły 0-2 za każdą wartość ich metali.	1 Umożliwia korzystanie z młota dodając do twojej siły 1-3 za każdą wartość jego metalu.
Mistrz Miecza	Nożownik	Mistrz Włóczni	Łucznik	Topornik	Mistrz Młota
					

Słowa Mocy:

<div>3</div> <div>Raz na 5 tur możesz pójść w 2 miejsca na raz.</div>	<div>3</div> <div>Raz na 6 tur możesz automatycznie wygrać walkę.</div>	<div>3</div> <div>Rzucasz 2 kości zamiast 1 przy rzutach w zaklęciach.</div>
<div>2</div> <div>Raz na 3 tury możesz obronić 1 dowolną ranę.</div>	<div>2</div> <div>Raz na 3 tury gdy używasz broni rzuć K6. Uzyskany wynik dodaj do siły swojej broni.</div>	<div>2</div> <div>Wszystkie zaklęcia odnawiają się o 1 turę mniej.</div>
<div>1</div> <div>Raz na 3 tury możesz przerzucić dowolną 1 kość.</div>	<div>1</div> <div>Raz na 3 tury możesz rzucić 2K6. Uzyskany wynik dodaj do swojej siły.</div>	<div>1</div> <div>Otrzymujesz Laskę Mocy (Relikt), którą możesz używać jako broni w walce wręcz.</div>
<div>Słowa Pokory</div>	<div>Słowa Gniewu</div>	<div>Laska Mocy</div>

→ Poziom: 10 →



Człowiek:

- Na poziomie 10, 15 i 20 otrzymujesz 2 dodatkowej siły.
-

2		2	2
Raz na 2 tury w walce w zwarciu możesz dodać 5 do swojej siły (musisz ujeżdżać rumaka)	Raz na 3 tury możesz obronić 1 swoją ranę.		
1	1		1
Otrzymujesz rumaka, który daje ci 1 dodatkowy ruch.	Otrzymujesz żelazną (+2) tarczę (pancerz).		
Jeździec	Tarczownik		



Krasnolud

- Na poziomie 10, 15 i 20 otrzymujesz 1 dodatkową ranę.
- Od poziomu 15 możesz używać 2 broni dwuręcznych na raz.

3 Raz na 4 tury możesz ulepszyć 1 pancerz lub oręż o 1 poziom.	3 Pokonując wroga otrzymujesz 1 dodatkowy skarb.	3
2	2	2
1 Rzucając za pancerz lub oręż możesz odjąć lub dodać 1 do uzyskanego wyniku.	1 Gdy otrzymujesz złoto dostajesz o 1 sztukę więcej.	1
Rzemieślnik	Złotnik	



Elf

- Na poziomie 10, 15 i 20 otrzymujesz 1 dodatkowy ruch.
- Od poziomu 15 twoje zdolności odnawiają się o 1 turę szybciej.

3	3	3	3
2	Używając ziół otrzymujesz +1 do skuteczności.	2 Podczas walki otrzymujesz premie do swojej siły równą twojego ruchu.	2
1	Możesz sprzedawać zioła za 1 złota każde.	1 Raz na 5 tur możesz wejść na pole z przeciwnikiem unikając walki.	1
Zielarz		Pierworodne Stworzenie	

