

Drzewko umiejętności

Każda ramka kosztuje 1 punkt umiejętności. Możesz wybrać którąkolwiek z ramek, o ile jest dostępna z poziomu umiejętności, który już posiadasz!

Uwaga: na początku swojej przygody posiadasz 1 punkt umiejętności!

Czar Nekromancja:
w zamian za 3 punkty magii przywołaj żywego trupa. Od razu zaczyna walczyć za siebie przez jedną lub kilka tur (kręci dyskiem). Posiada 6 punktów Sily i 6 Wytrzymałości. Jeśli pozostały żyłki, a otrzymano 15 punktów obrażeń, powinien się przyjąć 3 pozostałe obrażenia. Na końcu walki znika.

Tarcza widmo:
+1 do Wytrzymałości na stałe.

Poswiciecie:
podczas walki możesz odwołać, czy straszyć 1 punkt magii w danym Za 1 punkt życia, czy odwrotnie.

Czarodziej

Czar Iluzja:
w zamian za 3 punkty magii przywołaj walecznego rycerza. Od razu zaczyna walczyć za siebie przez jedną lub kilka tur (kręci dyskiem). Posiada 6 punktów życia, 8 Sily i 6 Wytrzymałości. Jeśli pozostali mu na przykład już tylko 2 punkty życia, a otrzymano 5 punktów obrażeń, powinien się przyjąć 3 pozostałe obrażenia. Na końcu walki znika.

Czar Burza lodowa:
w zamian za 2 punkty magii rozpęta burzę lodową, która zadaje 14 punktów obrażeń + wynik obrotu dyskiem.

Czar alchemiczny:
w zamian za 4 punkty magii zyskaj w dowolnej chwili 10 złotych monet.

Mag

Czar Trujące Ugrzylenie:
w zamian za 4 punkty magii zadaj 11 + wynik obrotu dysku punktów obrażeń. Sparaliżowany przez swoją truciznę wrogu w następnej turze zada o połowę mniej obrażeń.

Czar Pełnia Księżyca:
w zamian za 1 punkt życia zamień się w wilkołaka, kiedy tylko zechcesz.

Ostre pazury:
+1 do Sily na stałe.

Wilkołak

Rozwścieczony wojownik:
na początku każdej walki wydadz za siebie pełen złości ryk, który natychmiast pozabawi twój przeciwnika z punktów życia.

Tędy nie przejdiesz:
+1 do Wytrzymałości na stałe.

Błogosławiony wojownik:
po każdej turze walki zyskujesz 1 punkt życia.

Barbarzyńca

Szalony nóż:
+1 do Sily na stałe.

Człowiek tarcza:
+1 do Wytrzymałości na stałe.

Młody rekrut:
+1 do Sily na stałe.

Zołnierz

Paladyn:
gdy tylko przedziesięć na kolejny poziom, zyskujesz 3 punkty życia.

Błogosławieństwo:
gdy twój wynik po obrocie dysku wyniesie 6, zyskujesz 1 punkt życia.

Łaska:
zyskujesz 2 punkty magii za każdą udaną walkę, pogon lub rozwiązaną zagadkę.

Oplekun

Czar Ognista Kula:
w zamian za 2 punkty magii rzuci ognistą kulą, która zadaje 12 + wynik obrotu dyskiem punktów obrażeń.

Lodowa zbroja:
+1 do Wytrzymałości na stałe.

Czar Elektryczny Błysk:
w zamian za 1 punkt magii poślizgnij elektryczny, który zadaje 6 + wynik obrotu dyskiem punktów obrażeń.

Uczeń

Szczęściarz:
jeśli po zakręceniu dyskiem uzyskasz wynik 1, możesz zakreślić jeszcze raz.

Rabaż:
możesz otworzyć zamknięte na klucz skrzynie.

Oswajanie:
nie musisz płacić ani kręcić dyskiem, by zyskać zwiastującego towarzysza, jest natychmiast twój (możesz mieć tylko jednego!).

Ocalony

