

1. Awanturnik może:

- a) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* w broni jednego rodzaju o 1,
- b) zwiększyć *Trafienie* z jednej broni miotanej o 1,
- c) zwiększyć rzut oporowy *Ból*, *oszołomienie* o 1,
- d) zwiększyć dwie *Umiejętności Główne* o 5%,
- e) zwiększyć *WR* lub *WN* o 1,
- f) zwiększyć *Wt* o 1k3,

Uwagi: *WR* i *WN* nie może być większa od *WO*, *WA*, *WO* i *szkoda* nie może być większa niż o 2/3 od wartości początkowych.

2. Barbarzyńca może:

- a) zwiększyć rzut oporowy *Ból*, *oszołomienie* o 1,
- b) zwiększyć *Wt* o 1k4 punktów,
- c) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* jednego typu broni o 1,
- d) zwiększyć o 10% dowolną *Umiejętność Główną*,
- e) zwiększyć *Samoredukcję* o 1.

Uwagi: *WA* nie może być mniejsza od *WO*, a *szkoda* może być zwiększona o tyle, o ile zwiększono *WO*.

3. Bard może:

- a) zwiększyć *BWRC* o 5%,
- b) zwiększyć trzy *Umiejętności Główne* o 5%,
- c) zwiększyć jedną *Umiejętność Główną* o 10%,
- d) zwiększyć *Wt* o 1k2,
- e) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* w jednym rodzaju broni o 1.

Uwagi: Jak u Kupca

4. Kupiec może:

- a) zwiększyć dwie umiejętności o 5%,
- b) zwiększyć swą umiejętność *Przekonywanie* o 8%,
- c) zwiększyć o 1k3 swoją *Wt*,
- d) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* w jednym rodzaju broni o 1,
- e) przeznaczyć 1 PL na naukę języka (lub zwiększyć swój poziom PL).

Uwagi: *WO* nie może być większa od *WA* o więcej niż 2, *WA* nie może być większa od *WO*, *szkodę* z broni można zwiększyć najwyżej o tyle, o ile zwiększono *WO*. *WA* i *WO* nie mogą być zwiększone ponad 1/3 wartości pierwotnych.

5. Mag ma możliwość:

- a) zwiększyć *BWRC* o 15%
- b) zwiększyć jedną *umiejętność główną* o 5%,
- c) zwiększyć *Wt* o 1,
- d) zwiększyć rzut oporowy *Czary* o 1,
- e) dodać 5% do *Przekonywania*,
- f) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* w broni (jeden typ) o 1.

Uwagi: *WA*, *WO* i *szkodę* można zwiększyć maksymalnie o 3, *WO* może być maksymalnie większa od *WA* o 2, a *WA* nie może przekroczyć *WO*.

6. Mnich może:

- a) zwiększyć *BWRC* o 10%,
- b) zwiększyć *Wt* o 1k2,
- c) zwiększyć umiejętność główną o 10% lub dwie o 5%,
- d) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* jednego rodzaju broni o 1,
- e) zwiększyć *WR* lub *WN* o 1,
- f) zwiększyć „efekt ciosu” w walce wręcz o 2.

Uwagi: *WA* nie może być większa od *WO* o 2, *WR* nie może być większa od *WO*, „efekt ciosu” nie może przekroczyć poziomu profesji mnicha.

7. Tropiciel ma możliwość:

- a) zwiększyć *Wt* o 1k3,
- b) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* w jednej broni,
- c) zwiększyć Trafienie z jednej broni strzeleckiej lub miotanej o 1,
- d) zwiększyć jedną *Umiejętność Główną* o 15%,
- e) zwiększyć cztery *Umiejętności Główne* o 5%,

Uwagi: Jak u Awanturnika.

8. Uzdrowiciel ma możliwość:

- a) zwiększyć *BWRC* o 10%,
- b) zwiększyć o 1k2 swoją *Wt*,
- c) zwiększyć jedną *Umiejętność Główną* o 5%,
- d) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* jednego rodzaju broni o 1,
- e) zwiększyć rzut odporny *Odporność psychiczna* o 1,

Uwagi: Jak u Maga.

9. Wojownik może:

- a) zwiększyć o 1k3 swoją *Wt*
- b) zwiększyć rzut oporowy *Ból, oszołomienie* o 1,
- c) zwiększyć jedną *Umiejętność Główną* o 5%,
- d) zwiększyć *WA*, *WO*, *OT* lub *szkodę* w dwóch rodzajach broni o 1,
- e) zwiększyć rzut oporowy *Odporność fizyczna* o 1 (maksymalnie o 3)
- f) zwiększyć *Samoredukcję* o 1.

Uwagi: Szkoła z broni może zwiększyć się tylko o tyle, o ile podniesie się *WO*.

10. Złodziej może:

- a) zwiększyć *Wt* o 1k2
- b) zwiększyć cztery *Umiejętności Główne* o 5%,
- c) zwiększyć jedną *Umiejętność Główną* o 15%,
- d) zwiększyć *WA* lub *WO* lub *szkodę* z jednego rodzaju broni o 1,
- e) zwiększyć *WR* lub *WN* o 1 (maksymalnie o 3).

Uwagi: Jak w przypadku kupca.