

## TOWARZYSZ

Klasa ta obejmuje role związane z życiem w społecznościach i interakcjami z innymi istotami. Jej członkowie są zarówno władcami i artystami, jak i przestępcami, żyjącymi kosztem innych. Otrzymują oni największe premie do umiejętności, a także dobrze władają bronią - co czyni ich najbardziej wszechstronnymi ze wszystkich klas. Poniższa tabela zawiera premie właściwe dla wszystkich ról Towarzyszy. Powinna być wykorzystywana przy tworzeniu postaci na poziomie 0:

Tworzenie postaci	
Typ premii:	Wysokość premii:
Umiejętności klasowe:	6
Punkty Biegłości:	5
Uderzenie krytyczne:	3%
Punkty Umiejętności:	10
Poziom Mocy:	2
Punkty Mistrzostw:	1
Zdolności Magiczne:	0
Zdolności Techniczne	0
Majątek:	K6 d. + K10 o.
Opcje wyposażenia:	Dwa rodzaje broni, lekka zbroja;

### Rozwój postaci:

W czasie rozwoju postaci i przechodzenia na kolejne poziomy, staje się ona coraz potężniejsza. Poniższe tabele przedstawiają rozwój Cech i Współczynników na kolejnych poziomach. Pierwsza z nich opisuje zarówno premie przyznawane automatycznie po przejściu na poziom (jak np. Kostka Życia ), jak i premie do wykupienia na danym poziomie (np. Punkty Biegłości).

Tabela Rozwoju Cech:	
Typ premii:	Wysokość premii:
Kostka Życia	1K3+1 na lvl.
Uderzenie krytyczne:	+1% na lvl.
Punkty Biegłości:	4 do wykupienia na lvl.
Punkty Mistrzostw:	1 na lvl.
Zdolności Magiczne:	0
Zdolności Techniczne	0

Tabela Rozwoju Współczynników:	
Rodzaj Współczynników:	Mnożnik Punktów Doświadczenia:
Fizyczne:	X3
Umysłowe:	X5
Społeczne:	X2

*Zdolności Specjalne na poziomie I:*

Przechodząc na 1 poziom postaci, bohater otrzymuje aż dwie zdolności specjalne:

**Ruchliwość;**

**I jedną dowolną do wyboru gracza;**