

## WOJOWNIK

Klasa ta obejmuje role społeczne związane z walką i rzemiosłem wojennym. Jej członkowie mają największą żywotność spośród wszystkich innych klas i najlepiej władają bronią. Nie otrzymują jednak zdolności magicznych, ani wysokich premii do umiejętności.

Poniższa tabela zawiera premie właściwe dla wszystkich ról Wojownika. Powinna być wykorzystywana przy tworzeniu postaci na poziomie 0, jako podstawowy wzorzec:

<b>Tworzenie postaci</b>	
Typ premii:	Wysokość premii:
Umiejętności klasowe:	5
Punkty Biegłości:	6
Uderzenie krytyczne:	5%
Punkty Umiejętności:	5
Poziom Mocy:	1
Punkty Mistrzostw:	0
Zdolności Magiczne:	0
Zdolności Techniczne	0
Majątek:	K4 d. + K10 o.
Opcje wyposażenia:	Trzy rodzaje broni, tarcza, zbroja lekka lub średnia;

### 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).

<b>Tabela Rozwoju Cech:</b>	
Typ premii:	Wysokość premii:
Kostka Życia	1K4+1 na lvl.
Uderzenie krytyczne:	+2% na lvl.
Punkty Biegłości:	5 do wykupienia na lvl.
Punkty Mistrzostw:	1 na lvl.
Zdolności Magiczne:	0
Zdolności Techniczne	0

<b>Tabela Rozwoju Współczynników:</b>	
Rodzaj Współczynników:	Mnożnik Punktów Doświadczenia:
Fizyczne:	X2
Umysłowe:	X5
Społeczne:	X3

*Zdolność Specjalna na poziomie I:*

Przechodząc na 1 poziom postaci, bohater otrzymuje zdolność specjalną:

**Odporność na Ból;**