

Mistrz Wojowników

Miecz +3



NATURA
chaotyczna

MGR
góry

Złoto

Magia

- I. Zachowujesz wartość wszystkich parametrów i stan posiadania dawnej Postaci.
- II. Możesz używać dwóch broni jednoręcznych jednocześnie.
- III. Gardzisz jakąkolwiek pomocą. Nie możesz mieć żadnych przyjaciół. Przy każdym spotkaniu z Przyjacielem zyskujesz do wyboru 1 punkt Miecza, 1 punkt Magii lub 1 punkt Życia.
- IV. Możesz zignorować każde rzucone na ciebie zaklęcie, jeśli rzucając kostką uzyskasz 1, 2 lub 3 oczka.
- V. Nie możesz nigdy utracić jednej wybranej przez siebie broni.

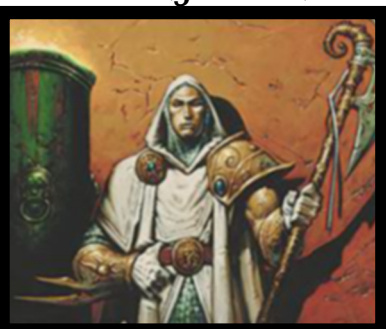
Życie

Magiczny Miecz
"zapomniana kraina"

Bohaterowie

Śługa Światła

Miecz +1



NATURA
dobra

MGR
polana

Złoto

Magia +2

- I. Zachowujesz wartość wszystkich parametrów i stan posiadania dawnej Postaci.
- II. Zawsze musisz posiadać przynajmniej jedno Zaklęcie jeżeli masz ich mniej, natychmiast możesz wziąć następne.
- III. Za każdego pokonanego Demona otrzymujesz +1 do Magii.
- IV. Nie możesz zostać zaklęty w kamień.
- V. Podczas modlitw możesz powtórzyć rzut kostką, jeśli wynik pierwszego rzutu cię nie zadowoli (wynik drugiego rzutu musisz zaakceptować).

Życie

INFERN
GAMES