

# KARTA POSTACI

## Wybierz **KLASĘ**:

- Wojownik – punkty mocy:
- Szpieg – punkty mocy:
- Mag – punkty mocy:

Punkty mocy będą ci potrzebne podczas potyczek. Przykładowo: jako wojownik masz o siedem punktów więcej niż mag. Nie każda potyczka wymaga takiej samej liczby punktów mocy. Zawsze będzie to wskazane w opisie. Jeśli skończą ci się punkty, nie oznacza to, że jesteś martwy lub że przygoda się kończy. W takiej sytuacji nadal zmierzysz się z przeciwnikiem, ale musisz wybrać inne rozwiązanie niż walka.

## Wybierz **2 SPECJALNE TALENTY**:

- Intuicja – cecha, która pomaga dostrzec niebezpieczeństwo.
- Tropienie – ułatwia odnajdywanie śladów stóp i łap.
- Otwieranie zamków – sprawia, że otwarcie dowolnego zamka to dla ciebie pestka.
- Kradzież kieszonkowa – często uda ci się coś skubnąć: od złotych monet po magiczne przedmioty.

## Jeśli jesteś **MAGIEM**, wybierz także **2 ZAKLĘCIA**:

- Niewidzialność – nikt cię nie zobaczy przez dziesięć sekund.
- Telekineza – sprawisz, że drobny obiekt zacznie unosić się w powietrzu.
- Iluzja – stworzysz coś, czego w rzeczywistości nie ma.
- Leczenie – lecząc swoje rany, możesz uratować własne życie.

## **WYPOSAŻENIE**:

Zaczynasz przygodę bez pieniędzy, za to z drągiem, liną, nożem, chlebem i wodą.

## MONETY:

1. Drag.....	15. ....
2. Lina.....	16. ....
3. Nóż.....	17. ....
4. Chleb.....	18. ....
5. Woda.....	19. ....
6. ....	20. ....
7. ....	21. ....
8. ....	22. ....
9. ....	23. ....
10. ....	24. ....
11. ....	25. ....
12. ....	26. ....
13. ....	27. ....
14. ....	

## Notatki:

.....

.....

.....

.....

.....

*Drogi bohaterze, w tej przygodzie to Ty odgrywasz główną rolę. Po każdym paragrafie dokonujesz wyboru (czasem masz szczęście dzięki wybranej klasie i talentom, a innym razem z tego samego powodu nie będziesz mógł wybrać określonej ścieżki). Zawsze dobrze się zastanów, ponieważ droga, którą wybierzesz, to Twoja historia. Jeśli w pewnym momencie utkniesz, zajrzyj do rozwiązania na końcu książki.*