

# Karta bohatera

Jeśli zakończyłeś grę w **280**, odniosłeś pełny sukces. Było wiele dróg prowadzących do celu; niektóre z nich wymagały więcej heroizmu, szczęścia i przenikliwości niż inne. Żeby ocenić swoją skuteczność, oblicz swój wynik według poniższej punktacji.

-  Zabiłeś ubranego w ramoneskę wyznawcę kultu i nie odniosłeś ran w tej walce **+2**
-  Zabiłeś wyznawcę kultu walczącego bronią miotaną i nie odniosłeś ran w tej walce **+2**
-  Znalazłeś wycinki z gazet w pierwszym ukrytym pomieszczeniu **+1**
-  Znalazłeś list Wielkiego Proroka do Sylvere'a **+1**
-  Znalazłeś spalone słowo i żółty klucz **+1**
-  Znalazłeś kombinację umożliwiającą wejście do drugiego ukrytego pomieszczenia **+3**
-  Znalazłeś koniak w piwnicy **+1**
-  Zabiłeś wyznawcę kultu walczącego z użyciem shurikenów i nie odniosłeś ran w tej walce **+2**
-  Dotarłeś na czas, by uratować Jeana **+4**
-  Dotarłeś do ukrytych schodów **+3**
-  Przeczytałeś artykuł internetowy dotyczący dworku **+1**
-  Znalazłeś pamiętnik **+1**
-  Znalazłeś prywatne zapiski Wielkiego Proroka **+1**

-  Solange przekazała ci lalkę **+3**
-  Zapaliłeś magiczną lampę **+2**
-  Pokazałeś lalkę duchowi Caroline **+2**
-  Znalazłeś klucz z etykietą **+1**
-  Udało ci się uciec przed drapieżnikami z wiwarium **+2**
-  Przeczytałeś w bibliotece Magnus Symbolum **+2**
-  Znalazłeś klucz z plecionką **+1**
-  Obejrzałeś film do samego końca **+2**
-  Odwróciłeś uwagę wyznawcy kultu, czarownika, używając kuli bilardowej **+2**
-  Znalazłeś medalion **+2**
-  Znalazłeś kosę ręczną **+2**
-  Uwolniłeś Lili przed końcem rytuału **+3**
-  Zabiłeś z zaskoczenia wyznawcę kultu noszącego czapkę z daszkiem **+2**

Kiedy zsumujesz wszystkie punkty, otrzymasz swój wynik. Pamiętaj, że możesz zdobyć maksymalnie **38** punktów, niezależnie jednak od twojego wyniku końcowego najważniejsze jest to, że uwolniłeś Lili z łap jej porywaczy...