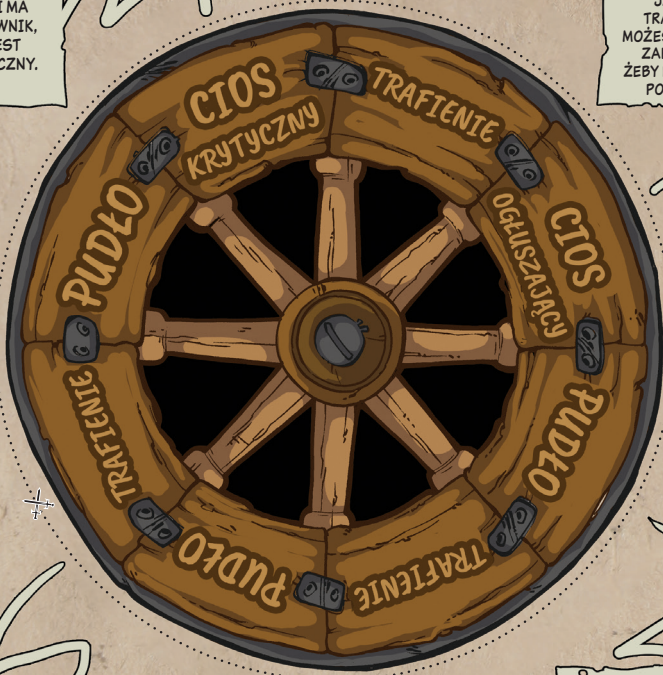


ŻEBY UŻYĆ KOŁA, UMIEŚĆ JE MIĘDZY KCIUKIEM A PALCEM WSKAZUJĄCYM
JEDNEJ RĘKI, ZAMKNIJ OCZY I DRUGĄ RĘKĄ ZAKRĘĆ KOŁEM. NASTĘPNIE
OTWÓRZ OCZY I ZOBACZ, NA KTÓRYM POLU JEST TWÓJ PALEC.
NA ZMIANĘ MUSISZ KRĘCIĆ KOŁEM ZA SIEBIE I ZA PRZECIWNIKA.

NIEZALEŻNIE OD
TEGO, ILE PUNKTÓW
ODPORNOŚCI MA
TWÓJ PRZECIWNIK,
TEN CIOS JEST
W 100% SKUTECZNY.

ZADAJESZ
PRZECIWNIKOWI TAKIE
SAME OBRAŻENIA
JAK ZWYKŁYM
TRAFIENIEM, ALE
MOŻESZ NATYCHMIAST
ZAKRĘCIĆ KOŁEM,
ŻEBY PRZEPROWADZIĆ
PONOWNY ATAK.



ZADAJESZ CIOS, ZABIERASZ PRZECIWNIKOWI
TYLKO PUNKTÓW ŻYCIA (PŻ), ILE MASZ PUNKTÓW
WALKI, O ILE TEN NIE MA PUNKTÓW ODPORNOŚCI
(PO). WÓWCZAS MUSISZ JE ODJAĆ.

PRZYKŁAD: 5 PUNKTÓW WALKI - 2 PUNKTY
ODPORNOŚCI = STRATA 3 PUNKTÓW ŻYCIA.

JEŚLI TWÓJ PRZECIWNIK POSIADA PUNKTY
SPECJALNEJ ODPORNOŚCI (SO), KTÓRE CIEBIE
DOTYCZA, MUSISZ ODJAĆ TAKŻE I TE PUNKTY.

PRZYKŁAD: 5 PUNKTÓW WALKI - 2 PUNKTY
ODPORNOŚCI - 1 PUNKT ODPORNOŚCI
NA ŁUK = STRATA 2 PUNKTÓW ŻYCIA
(JEŚLI DO ATAKU UŻYŁEŚ ŁUKU.

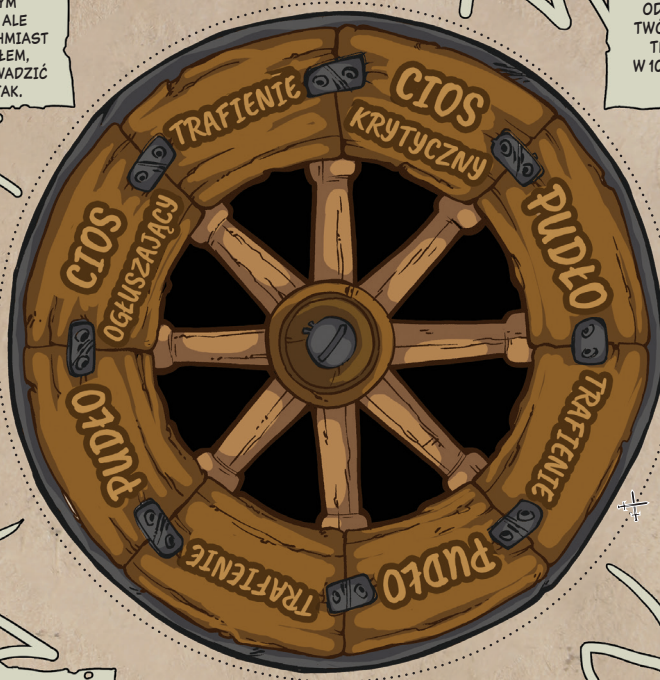
W PRZECIWNYM RAZIE NIE ODEJMUJ
PUNKTÓW SPECJALNEJ ODPORNOŚCI).

W TEJ KOLEJCE
NIE ODEJMUJESZ
PRZECIWNIKOWI
ŻADNEGO Z JEGO
PUNKTÓW ŻYCIA.

ŻEBY UŻYĆ KOŁA, UMIEŚĆ JE MIĘDZY KCIUKIEM A PALCEM WSKAZUJĄCYM
JEDNEJ RĘKI, ZAMKNIJ OCZY I DRUGĄ RĘKĄ ZAKRĘĆ KOŁEM. NASTĘPNIE
OTWÓRZ OCZY I ZOBACZ, NA KTÓRYM POLU JEST TWÓJ PALEC.
NA ZMIANĘ MUSISZ KRĘCIĆ KOŁEM ZA SIEBIE I ZA PRZECIWNIKA.

ZADAJESZ
PRZECIWNIKOWI TAKIE
SAME OBRAŻENIA
JAK ZWYKŁYM
TRAFIENIEM, ALE
MOŻESZ NATYCHMIAST
ZAKRĘCIĆ KOŁEM,
ŻEBY PRZEPROWADZIĆ
PONOWNY ATAK.

NIEZALEŻNIE OD
TEGO, ILE PUNKTÓW
ODPORNOŚCI MA
TWÓJ PRZECIWNIK,
TEN CIOS JEST
W 100% SKUTECZNY.



W TEJ KOLEJCE
NIE ODEJMUJESZ
PRZECIWNIKOWI
ŻADNEGO Z JEGO
PUNKTÓW ŻYCIA.

ZADAJESZ CIOS, ZABIERASZ PRZECIWNIKOWI
TYŁE PUNKTÓW ŻYCIA (PŻ), ILE MASZ PUNKTÓW
WALKI, O ILE TEN NIE MA PUNKTÓW ODPORNOŚCI
(PO). WÓWCZAS MUSISZ JE ODJĄĆ.

PRZYKŁAD: 5 PUNKTÓW WALKI - 2 PUNKTY
ODPORNOŚCI = STRATA 3 PUNKTÓW ŻYCIA.

JĘŚLI TWÓJ PRZECIWNIK POSIADA PUNKTY
SPECJALNEJ ODPORNOŚCI (SO), KTÓRE CIEBIE
DOTYCZA, MUSISZ ODJĄĆ TAKŻE I TE PUNKTY.

PRZYKŁAD: 5 PUNKTÓW WALKI - 2 PUNKTY
ODPORNOŚCI - 1 PUNKT ODPORNOŚCI

NA ŁUK = STRATA 2 PUNKTÓW ŻYCIA
(JĘŚLI DO ATAKU UŻYŁEŚ ŁUKU).

W PRZECIWNYM RAZIE NIE ODEJMUJ
PUNKTÓW SPECJALNEJ ODPORNOŚCI).



ARTA BOHATERA

ZREĆZNOŚĆ

INTELEGENCJA

WALKA

ODPORNOŚĆ

IMIĘ BOHATERA

NADAJ MU IMIĘ!



PD



PŻ



ZNALEZIONE PRZEDMIOTY

NOTATKI

EKWIPUNEK

ZŁOTE MONETY



1 2 3 4 5 6 4 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98



LISTA UKRYTYCH SKARBÓW

INKRUSTOWANA
SZMARAGDAMI TIARA



BERŁO
Z GŁOWĄ ORŁA



SZKLANY ŁUK



MIECZ Z CZARNEGO ŻELAZA



NASZYJNIK
Z RÓŻOWYCH PERŁ



ZŁOTA BRANSOLETKA



STATUETKA



HELM PSA



WAZA



RUBIN



HACZYK NA RYBY



ZŁOTA TACA

