

CZARY

ILUZJA



W TRAKCIE TEJ WALKI TRAKTUJ ZAMIENNIE LICZBĘ PUNKTÓW MAGII I TECHNOLOGII.

ZŁE SPOJRZENIE



TWÓJ WRÓG TRACI NA CZAS TEJ WALKI PO 3 PUNKTY MAGII I TECHNOLOGII.

ZYWOTNOŚĆ



DODAJ SOBIE 1 PUNKT ŻYCIA.

JASNOWIDZENIE



JĘŚLI BEZ SKUTKU SZUKASZ ROZWIĄZANIA ZAGADKI, TEN CZAR POZWALA CI DZIAŁAĆ TAK, JAKBYŚ PODAŁ WŁAŚCIWĄ ODPOWIEŹ.

BŁYSKAWICZNY CIOS



ZABIJ NATYCHMIAST SWOJEGO WROGA, JEŚLI SUMA JEGO PUNKTÓW MAGII I TECHNOLOGII JEST NIŻSZA LUB RÓWNA 10.

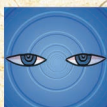


WAMPYRYZM



JEŚLI W TEJ WALCE ODNIOŚEŚ ZWYCIĘSTWO, DODAJ SOBIE 2 PUNKTY ŻYCIA.

HIPNOZA



DODAJ SOBIE 3 TYMCZASOWE PUNKTY CHARYZMY TYLKO NA CZAS TEGO SPOTKANIA.

ALCHEMIA



ZAMIEŃ JEDEN Z PRZEDMIOTÓW ZE SWOJEGO INWENTARZA W 100 FRANKÓW. PRZEDMIOT ZOSTAJE ZNISZCZONY.

CZARY ZAZNACZONE KOLOREM CZERWONYM MOGĄ BYĆ UŻYWANE TYLKO W TRAKCIE WALKI, NATOMIAST TE ZAZNACZONE NA ZIELENO - TYLKO POZA WALKĄ. WSZYSTKIE TE CZARY MOŻESZ ZNALEŹĆ W TRAKCIE SWOJEJ PRZYGODY, W PAMIĘCI MOŻESZ JEDNAK ZACHOWAĆ TEN SAM CZAR TYLKO W DWÓCH EGZEMPLARZACH. ZAZNACZ JEDNO Z DWÓCH PÓŁ ZNAJDUJĄCYCH SIĘ OBOK CZARU, KTÓRY ZAPAMIĘTUJESZ OCZYWIŚCIE, PO UŻYCIU CZARU NALEŻY USUNĄĆ ZAZNACZENIE! NIE MARTW SIĘ JEDNAK! W TRAKCIE GRY ZAPEWNE TRAFISZ JESZCZE NA TEN SAM CZAR!

PRZYPISY:

CYTAT 1: VOLTAIRE, LETTRE DE VOLTAIRE À JEAN-JACQUES ROUSSEAU AUX DÉLICES, PRÈS DE GENÈVE (30 AOUT 1755), PRZEŁ. ANNA ŚLUBOWSKA

CYTAT 2: JEAN-JACQUES ROUSSEAU, EMIL CZYLI O WYCHOWANIU, KSIĘGA 3, PRZEŁ. WACŁAW HUSARSKI, WROCŁAW 1955, S. 199