


MANA

MANA to twój indywidualny zasób magicznej mocy.

Każde rzucone zaklęcie powoduje, że tracisz część punktów **MANY** (za każdym razem ich liczba będzie podana w tekście). Jeśli twoja **MANA** osiągnie ujemną liczbę punktów, przyjmij, że jest ich 0, ale rzucone zaklęcie się udało i możesz kontynuować grę. Jednak później, jeśli twoja **MANA** ma wartość 0, nie będziesz mógł korzystać z magii, nawet w kadrach oznaczonych symbolem .

W tym świecie magii używa się rzadko – jest to zabronione, a także potwornie wyczerpujące dla ciała i ducha. Dlatego korzystasz z niej tylko w ostateczności, wyłącznie w obliczu największego niebezpieczeństwa, i wolisz uciekać się do podstępów lub próbować talentów dyplomatycznych. Uważaj: warto zachować punkty **MANY** na ostatni etap twojej misji.

Na początku wartość twojej **MANY** wynosi **30**. Tę wysoką wartość zawdzięczasz obecności GRIXA, swojego nieodstępnego chowańca. W kilku przypadkach twoja **MANA** będzie mogła wzrosnąć, ale **NIE BĘDZIE MOGŁA PRZEKROCZYĆ POCZĄTKOWEJ WARTOŚCI 30 PUNKTÓW**.

Ponieważ nie chodzi o zmęczenie w klasycznym znaczeniu, zazwyczaj odzyskujesz punkty **MANY**, odpowiadając mroczne rytuały wymagające krwi i cierpienia...

Te odrażające czynności, do których zdążyłeś się już przyzwyczaić, splamiły twoją duszę i spowiły ją **MROKIEM**.

Mrok

Im więcej popełniasz nieprawych, niemoralnych czynów, im więcej podejmujesz decyzji, które powodują cierpienie i śmierć, tym więcej masz punktów **MROKU**.

To coś niematerialnego, do czego nie przywiązujesz wielkiej wagi, ponieważ nie masz świadomości jego istnienia. Okazuje się jednak, że niedogłziwe istoty otacza pewna aura, niewidoczna dla zwykłych śmiertelników, ale wyczuwalna dla niektórych osób szczególnie wrażliwych na zło.

Im więcej punktów **MROKU**, tym większe ryzyko, że zwrócisz na siebie uwagę kapłanów i fanatycznych łowców magów. Ale dążenie do zdobycia jeszcze większej magicznej mocy wymaga, żebyś przestał liczyć się z innymi.

Na początku masz **10** punktów **MROKU**. Nie spodziewaj się, że ta wartość się zmniejszy.

Droga prowadząca do poznania mrocznych tajemnic wiedzie przez popiół i zgłiszczca, nie sposób będzie z niej zawrócić...

Ekwipunek

W niektórych momentach tej przygody zostaniesz poproszony o zanotowanie **PRZEDMIOTÓW**, które znajdziesz i postanowisz zabrać ze sobą. Poza strojem podróżnym bohatera tej książki na początku dysponuje tylko materiałami piśmiennymi (pergaminem, piórami, atramentem).

Brońnią nie umiałbyś się posłużyć. Co do pieniędzy czy jedzenia na drogę, GRIX, twój chowańca, może przy pomocy magii dostarczyć ci wszystkiego, co potrzebne (oczywiście w granicach rozsądku).

UWAGA!

Na koniec: uważnie przyglądaj się kadrze, bo numery prowadzące do kolejnych z nich mogą być ukryte. Idąc do nich, uzyskasz niekiedy dostęp do ukrytej ścieżki, przedmiotu lub wskazówki, która może przydać ci się do ukończenia misji.

Jeśli znajdziesz się w kadrze, z którego nie będzie wyjścia, to znaczy, że zginąłeś i twoja misja się nie powiodła. Możesz wówczas zacząć przygodę od początku z nową postacią, wybierając inne dziedziny magii i podążając innymi drogami.