



KASZUBAKI

KARTA POSTACI

ZASADY SPECJALNE

zaleta: LEWITACJA

Gdy grzenia zje odrobinę magicznego maku z sakiewki, którą zawsze ma przy sobie, zyskuje na pewien czas zdolność latania. Dzięki temu może wznieść się do góry, łagodnie opaść z wysokości lub przemieścić się nad trudnym terenem. Pamiętaj tylko, że to nie jest szybki lot!

IMIĘ GRACZA

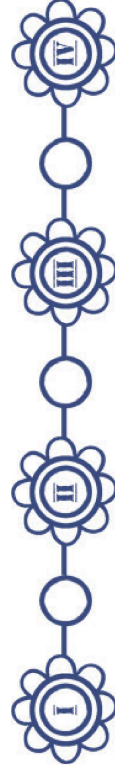
IMIĘ KASZUBAKA



GRZENIA
OPIEKUNKA SNÓW

Grzenia to dobrotliwy duszek, który wrzuca śpiącym do ust ziarenko magicznego maku i w ten sposób zapewnia im uzdrawiający odpoczynek i piękne sny. Chroni też domostwa przed morą, zsyłającą koszmary. Zazwyczaj grzenia jest nieco ospała i powolna, jednak gdy ma bronić śpiących przed morą, staje się zaciekleym wojownikiem w srebrnej zbroi.

Grzenia może też występować w męskiej formie jako grzenek. Wówczas zamiast srebrnego miecza ma srebrną pałkę, której cios w głowę usypia przeciwnika.



TOR
SKARBU

ograniczenie: OSPAŁOŚĆ

Grzenia nie potrafi się nigdzie śpieszyć. Po prostu jest niezdolna do poruszania się szybciej niż truchtem, a jej latanie to raczej powolne dryfowanie w powietrzu. Nie jest w stanie nikogo dogonić ani przed nikim uciec, chyba że wykorzystyta jakiś sprytny manewr.

SKARBY



SREBRNY MIECZ skrywa się na co dzień po postacią żdźbła trawy. Niemniej kiedy trzeba, żdźbło może się zmienić w ostry magiczny miecz!



ZBROJA grzeni to porządne żelazne blachy. Póki ma ją na sobie, żaden cios nie może zrobić jej krzywdy. Nie znaczy to jednak, że grzenia jest przyklejona do ziemi – cios maczugi stolema nie zrani duszka, ale pośle go wysoko w powietrze i na drugi koniec lasu!



ASTROLABIUM to przyrząd używany dawniej przez marynarzy. Dzięki gwiżdżom sprawdzali oni swoje położenie na morzu. Astrolabium grzeni jest magiczne – pozwala ustalić dokładne położenie każdego śpiącego, gdziekolwiek by on się znajdował. Dodatkowo astrolabium pozwala wykonać perfekcyjne obliczenia, umożliwiające np. wykonanie bezbłędnego skoku lub rzutu kamieniem.



USYPIAJĄCY MAK to tajna broń grzeni. Wystarczy dodać jedno ziarenko do napoju lub jedzenia, aby natychmiast usnąć tego, kto to wypije lub zje.