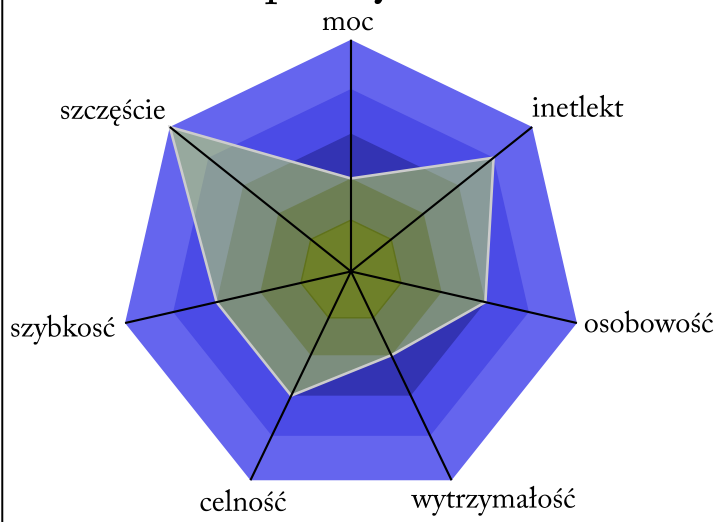


Might and Magic

KARTA POSTACI

Imię: *Roy* Płeć: *M* Rasa: *Meduza*

Współczynniki



Biegłości

Klasa: *Lucznik*

Bojowe: <i>Luk</i> <i>Zbroja skórzana</i> <i>Włócznia</i> <i>Sztylet</i>	Magiczne: <i>M. powietrza</i> <i>M. ognia</i>	Różne: <i>Percepcja</i> <i>Uczenie się</i> <i>Kupiectwo</i>
--	---	--

!!Arcomage!! :P

Zaklęcia

Powietrze: <i>Powolne spadanie</i> <i>Iskry</i>	Ogień: <i>Światło pochodni</i> <i>Ognisty pocisk</i> <i>Ognista poswiata</i> <i>Kula ognia</i> <i>Pośpiech</i>
---	---

Biografia

Roy spędził dzieciństwo i wczesną młodość w podziemnych osadach meduz, w tunelach pod Nighonem. Wiódł dosyć nudne życie, nie mając nawet zbytniego kontaktu ze światem na powierzchni, z wyjątkiem relacji nielicznych poszukiwaczy przygód czy innych wędrowców, którzy czasem zbłądzili w jaskiniach, lub czarnoksiężników próbujących przemknąć na kontynent w jakichś niecnym celach. Roy jednak nie przejawiał specjalnej fascynacji światem zewnętrznym. Zmieniło się to dopiero za sprawą Lordów Harmondale, a dokładniej za sprawą popularnej gry karcianej Arcomage. Sama gra była powszechna już wcześniej, nie było karczmy, w której nie znalazłby się ktoś chętny do rozegrania partyjki, jednak wygranie przez Lordów Harmondale mistrzostw Arcomage rozpoczęło prawdziwy złoty wiek tej prostej gry karcianej. Arcomage stało się masową obsesją, trudno było natknąć się na osobę, która nigdy nie grała w tę grę, a wielu przyznawało, że wychodzenie bez talii kart w kieszeni było dla nich jak wędrowanie bez żadnej broni u boku. W przypadku Roya zaczęło się niewinnie, typowy przykład ofiary tej nagłej mody - zasłyszawszy gdzieś jakąś rozmowę o kartach, z ciekawości kupił talię od jakiegoś wędrownego handlarza, usprawiedliwiając się, że to zakup "przy okazji" oraz że to tylko na okazjonalne rozgrywki towarzyskie dla zabicia nudy. Z czasem to jednak przestało wystarczać młodzieńcowi. Zaczął grać za pieniądze, a dzięki swojej spostrzegawczości, bystrości, a przede wszystkim dzięki niebywalemu szczęściu dorobił się wystarczającej sumy by kupić rynsztunek, opłacić kilka treningów i wyruszyć w świat jako pomniejszy poszukiwacz przygód (wszak kto zabroni w świecie, gdzie pół-ork może zostać generałem, a goblin paladynem). Jego celem nie jest oczywiście podbicie lub zniszczenie świata, do uratowania go też by mu się raczej nie spieszyło. Jego marzeniem i największą ambicją jest zostanie najlepszym graczem, mistrzem Arcomage.

Wygląd

