

WRÓG III MAG

SETH



MAGIA 14

Władca tej wieży. Patrz instrukcja.

MAGICZNY V PRZEDMIOT
MIKSTURA UZDROWIENIA



Znalazłeś w kącie pozostałości po połączonych miksturach maga. W każdym momencie wypicie butelek spowoduje odnowienie się punktów życia do stanu początkowego. Po użyciu odłóż tę kartę.

WRÓG III MAG

SETH Z POMOCNIKAMI



Władca tej Wieży z swoimi pomocnikami. Patrz instrukcja.

PRZEDMIOT V PRZEDMIOT
KLUCZ DO WIEŻY



Jedyny klucz otwierający Wieżę Maga.

WRÓG III MAG

PUSTY POKÓJ



Puste pomieszczenie. Patrz instrukcja.

MAGICZNY V PRZEDMIOT
ARTEFAKT



Ten magiczny przedmiot potrafi ochronić cię przed każdym zaklęciem, gdy wyrzucisz dwoma kostkami 2-9 oczek, w przeciwnym razie zaklęcie działa normalnie.

WRÓG III MAG

SETH WE ŚNIE



Seth śpi. Patrz instrukcja

MAGICZNY V PRZEDMIOT

MIKSTURA UZDROWIENIA



Znalazłeś w kącie pozostałości po połączonych miksturach maga. W każdym momencie wypicie butelek spowoduje odnowienie się punktów życia do stanu początkowego. Po użyciu odłóż tę kartę.