

SPOTKANIE I SPOTKANIE

WIZIA WALKI



Ogarnęła cię nagle straszna wizja. Rzuć kostką:
1-4 obudziłeś się zmęczony, nic się nie stało.
5-6 Wizja była tak przejmująca, że zyskujesz 1 punkt magii.

SPOTKANIE I SPOTKANIE

KOLCE



Straszliwe kolce wyskakują nagle ze ścian. Jeśli wyrzucisz kostką 5 lub 6 oczek to padasz nieprzytomny na trzy tury i tracisz 1 punkt życia.

NIEZNAJOMY IV NIEZNAJOMY

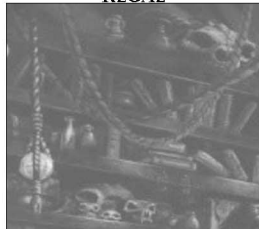
MAGICZNE MOTYLE



Magiczne motyle wleciały nagle przez otwarte okno. Tak zaurczył cię ich widok, że tracisz 2 tury ale zyskujesz 1 punkt magii.

MIEJSCE VI MIEJSCE

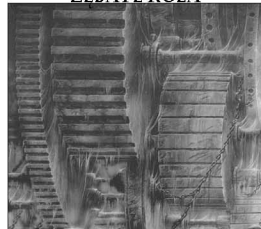
REGAŁ



Regał pozostaje tu do końca gry. Jeśli poświęcisz tu dwie tury rzuć kostką: 1-3 książki były ciekawe, ale nic się nie stało.
4-5 Po przeczytaniu zyskujesz 1 zaklęcie
6 Po głębszym wyczytaniu się zyskujesz 1 punkt magii.

MIEJSCE VI MIEJSCE

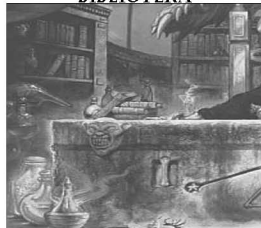
ZĘBATE KOŁA



Trafieś na pokój pełen zębatach kół zasilających jakieś urządzenia. Możesz spróbować je wyłączyć. Rzuć kostką:
1-4 Nic się nie stało.
5 Zmęczyłeś się, tracisz jedną turę.
6 Dzięki wyłączeniu urządzenia w czasie walki z Sethem możesz odjąć jeden od wyniku rzutu jego kostką.

MIEJSCE VI MIEJSCE

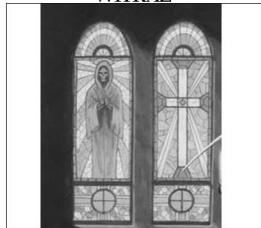
BIBLIOTEKA



W Bibliotece jest wiele starych ksiąg, ale jedna przykuła twoją uwagę. Jeśli cheesz ją otworzyć rzuć kostką:
1-2 Pismo było przekleństwo, jeden punkt magii.
3-4 Nic się nie stało.
5-6 Zyskujesz jeden punkt magii.

MIEJSCE VI MIEJSCE

WITRAŻ



Piękny witraż przykuł twoją uwagę. Jeśli jesteś dobry zyskujesz jeden punkt magii, jeżeli jesteś zły lub chaotyczny robisz go, a za nim znajdujesz cztery sztabki złota.

MIEJSCE VI MIEJSCE

STÓŁ



Przeglądając stół z różnymi grzałami znalazłeś (rzuć kostką):
1-2. Księgę dodającą jedno zaklęcie.
3-4. Trzy sztabki złota.
5. Butelkę uzdrawiającej mikstury (wyciągnij ją ze stosu kart wieży).
6. Magiczny przedmiot (wyciągnij go ze stosu kart zdarzeń).

SPOTKANIE I SPOTKANIE

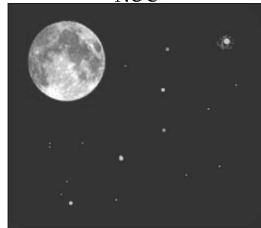
PIĘKNY ANIOŁ



Nawiedził cię we śnie Piękny Anioł. Dzięki jego przepowiedni podczas walki z pierwszym napotkanym magiem (nawet Sethem) możesz ignorować pierwszy rzut i rzuć ponownie. Drugi wynik musisz zaakceptować.

SPOTKANIE I SPOTKANIE

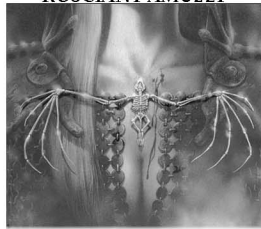
NOC



Nagle zapadła Noc. Od tej chwili wszyscy wroddzy magowie muszą odjąć jeden od rzutu kostką podczas walki (Noc obowiązuje tylko we wieży).

MAGICZNY V PRZEDMIOT

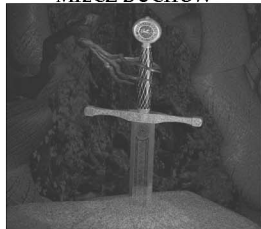
KOŚCIANY AMULET



Ten dziwny szkielet małego smoka potrafi uchronić cię od porażki w walce psychicznej, gdy wyrzucisz 4,5 lub 6. Amulet można użyć tylko trzy razy potem się rozpada.

MAGICZNY V PRZEDMIOT

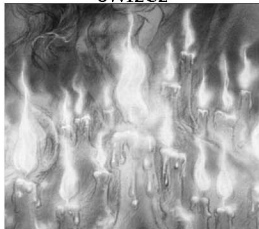
MIECZ DUCHÓW



Ten dziwny miecz został wykuty przez starą rasę krasnoludów, do unicestwienia istot nie-materiałnych. Dodaje on swemu właścicielowi 2 punkty magii, ale kosztem 1 punktu miecza.

SPOTKANIE I SPOTKANIE

ŚWIECE



Wybiła północ i w całej wieży zapaliły się wszystkie świece, ogarki i pochodnie. Od teraz możesz poruszać się o jedno pole więcej.

PRZYJACIEL V PRZYJACIEL

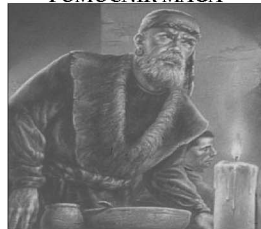
PANI MIECZA



Pani Miecza przyłączy się do siebie za obietnicę odprowadzenia jej do Grodu. Na miejscu w nagrodę obdaruje cię 3 sztabkami złota, oraz jednym magicznym przedmiotem (orzędem). Wyciągnij go z stosu kart przegrod.

PRZYJACIEL V PRZYJACIEL

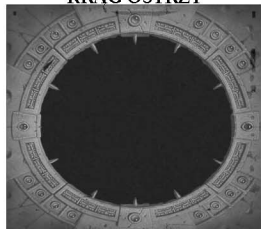
POMOCNIK MAGA



Dzięki pomocnikowi, który zdradził swojego pana, podczas walki z każdym magiem możesz dodać jeden do rzutu kostką. Opuszczając wieżę pomocnik nie pójdzie za tobą dalej. Po wyjściu z wieży pomocnik przechodzi na obszar wejścia i będzie czekał na następnego śmialka.

MIEJSCE VI6 MIEJSCE

KRAG OSTRZY



Złapałeś się w tę straszliwą pułapkę. Jeżeli twoje punkty miecza wynoszą więcej niż 8 udaje ci się wyjść bez szwanku. W innym przypadku rzuć kostką:
1-4 Tracisz 1 punkt życia.
5 Tracisz 2 punkty życia.
6 Giniesz na miejscu.

MAGICZNY V PRZEDMIOT

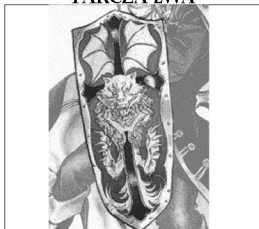
MAGICZNE PNACZA



Jeżeli twoja magia wynosi więcej niż 6 i wyrzucisz kostką 4,5 lub 6 oczek możesz zabrać pnacza. Używając ich podczas jednej walki możesz spełnić przeciwnika. Nie może on wykonać rzutu kostką określającego jego skuteczność w walce. Po użyciu pnacza znikają. Odłóż tę kartę.

MAGICZNY V PRZEDMIOT

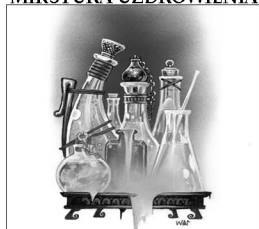
TARCZA LWA



Ta wielka tarcza jest bardzo potężna, ale też bardzo ciężka. Używając jej odejmujesz 1 od wyniku rzutu kostką podczas walki, ale udaje ci się uniknąć ciosów przy wyrzuceniu 3,4,5 i 6 oczek.

MAGICZNY V PRZEDMIOT

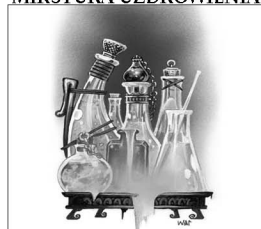
MIKSTURA UZDROWIENIA



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

MAGICZNY V PRZEDMIOT

MIKSTURA UZDROWIENIA



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