Nieznajomy IV Nieznajomy KUGLARZ



Jeśli chcesz, Kuglarz może zamienić twoje punkty Miecza na punkty Magii lub odwrotnie. Bez względu na to, czy skorzystasz z propozycji Kuglarza, czy też nie. Nieznajomy oddala się - odłóż jego Kartę.

Nieznajomy IV Nieznajomy MĘDRZEC



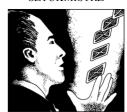
Mędrzec zadaje ci zagadkę. Wybierz cyfrę od 1 do 6 (musisz ją głośno powiedzieć), a następnie rzuć kostką. Jeżeli wynikiem jest cyfra, którą wybrałeś, otrzymujesz 1 Zaklęcie. Niezależnie od tego, czy rozwiązałeś zagadkę, czy nie, Mędrzec odchodzi zatopiony w rozmyślaniach - odłóż jego Kartę.

Nieznajomy IV Nieznajomy PÓŁBÓG



Półbóg ofiaruje ci 1 Zaklęcie. Możesz je wybrać ze stosu. Po wybraniu Karty Zaklęcia, potasuj resztę Kart. Gdy to zrobisz, Nieznajomy zniknie - odłóż jego Kartę.

Nieznajomy IV Nieznajomy SZTUKMISTRZ



Sztukmistrz będzie mieszkałtu do końca rozgrywki. Postacie, którym pozwala na to ich Magia, mogą podczas każdej wizyty kupić u niego 1 Zaklęcie za 1 Sztukę Zlota.

Nieznajomy IV Nieznajomy UROCZA DIABLICA



Urocza Diablica będzie mieszkać na tym Obszarze do końca rozgrywki. Jeżeli do niej trafisz, będziesz musiał rzucić kostką: 1. Zyskasz 1 Zaklęcie, 2. Zyskasz 1 punkt Magii, 3. Zyskasz punkt Miecza, 4. Stracisz 1 Przedmiot, 5. Stracisz 1 Życie, 6. Zostaniesz zamieniony w Kamień.

Nieznajomy IV Nieznajomy WIELKOLUD



Wielkolud odprawia obrzędy swojego kultu. Rzuć kostką, jak się zachowa: 1-2. Nie zwraca uwagi, 3-4. Niszczy jeden (wybrany losowo z twoich Przedmiotów, 5-6. Składa w ofierze jednego (wybranego losowo) z twoich Przyjaciół. Po zakończeniu obrzędów Nieznajomy odchodzi odłóż jego Kartę.

Nieznajomy IV Nieznajomy WRÓŻKA



W okolicy , po której wędrujesz zamieszkała dobra Wróżka. Pierwszej Dobrej Postaci, która o niej zawita ofiaruje do wyboru: 1 punkt Miecza, Magii lub Życia, 1 Zaklęcie, 1 Sz.Z. albo przeniesienie do dowolnego Obszaru w tym Kręgu. Po spełnieniu życzenia Wróżka znika - odłóż jej Kartę.

Nieznajomy IV Nieznajomy ZAKLINACZ CZASU



Zaklinacz Czasu gra na swoim flecie. Wszystkie Postacie z wyjątkiem Elfa, Hummita, Spryciarza, Czarodziejki i Szczęściarza tracą turę. Dźwięki fletu milkną po upływie jednej tury - odłóż tę Kartę.

Nieznajomy IV Nieznajomy ZŁODZIEJ DOBROCZYŃCA



Złodziej Dobroczyńca to dziwna Postać. Jeżeli masz złoto, ukradnie ci 1 Sztukę, lecz jeśli go nie masz, włoży ci 1 Sztukę do kieszeni. Jest tak sprawny, że w ogóle nie spostrzegasz, kiedy go spotkałeś - odłóż Kartę.

Przedmiot

Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.

Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.

Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.

Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.

Przedmiot V Przed 1 SZTUKA ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.

Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.

Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.

Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.

Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.

Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.

Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.