

KOMNATA MAP

Na ścianach Komnaty wyryto plany Labiryntu, lecz nie wiadomo które z nich są prawdziwe. W następnej turze zamiast zwykłego ruchu wykonaj rzut kostką: 1. Przesuń się do przodu o 3 obszary; 2. Przesuń się do przodu o 2 obszary; 3. Przesuń się do przodu o 1 obszar; 4. Cofnij się o 1 Obszar; 5. Cofnij się o 2 Obszary; 6. Cofnij się o 1 Obszary.

LOCHY

Musisz zostawić tu jednego ze swoich Przyjaciół. Jeżeli znalazłeś tu Przyjaciela, możesz uwolnić go i zabrać ze sobą.

SALA TORTUR

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

ZBROJOWNIA

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

KAMIENNE WROTA

Musisz się tu zatrzymać. Kamienne Wrota otworzą się w następnej turze.

STUDNIA OFIAR

WYCIĄGNIJ 2 KARTY.
Jeżeli są tu już jakieś Karty, ciągnij tylko tyle, by ich liczba równała się 2.

KOMNATA MĄDROŚCI

WYCIĄGNIJ 2 KARTY.
Jeżeli są tu już jakieś Karty, ciągnij tylko tyle, by ich liczba równała się 2.

KOMNATA MAGICZNYCH FORMUŁ

Tylko stąd można przejść do Komnaty Magów. Rzuć kostką by dowiedzieć się, kiedy zostanie otwarte przejście: 1. Gdy ofiarujesz 1 punkt Siły lub 1 punkt Mocy; 2. Ofiarujesz 1 mz lub punkt Siły; 3. Przejście jest otwarte; 4. Ofiarujesz 1 mz lub 1 punkt Mocy; 5. Ofiarujesz 1 punkt Siły lub 1 punkt Wytrzymałości; 6. Ofiarujesz 1 punkt Mocy lub 1 punkt Wytrzymałości.

KOMNATA MROKU

Zabłądziłeś. Rzuć kostką by sprawdzić gdzie jesteś: 1. W Komnacie Mądrości; 2. W Skarbcu 3 Nadal w Komnacie Mroku, w następnej turze wykonasz zwykły ruch; 4. W Sali Tortur 5. W Komnacie Map; 6. W Zbrojowni.

KORYTARZ KRÓLEWSKI

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

TU NALEŻY POŁOŻYĆ
STOS KART
ALTERNATYWNYCH
ZAKOŃCZEŃ GRY

KOMNATA MAGÓW

MUSISZ SIĘ ZATRZYMAĆ

W następnej turze rzuć kostką, by sprawdzić, w którym miejscu wyjdiesz z Labiryntu: 1. Korona Władzy; 2. Przekłeta Polana; 3. Świątynia; 4. Tajemne Wrota; 5. Miasto; 6. Skąły. Zanim opuścisz Labirynt, przed wykonaniem rzutu kostką, możesz wybrać jedną z Kart Alternatywnych Zakończeń i położyć ją (zakrytą) na Koronie Władzy.

KRYPTA

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

KOMNATA TAJEMNIC

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

KOMNATA CZARÓW

RZUĆ KOSTKĄ. Jeżeli uzyskałeś 1 lub 2 oczka możesz wypowiedzieć życzenie i otrzymać do wyboru: 1 punkt Siły, 1 punkt Mocy, 1 punkt Wytrzymałości, 1 Czar lub i Mieszek Złota.

KORYTARZ ZWIERCIADEŁ

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

SALA KAPLAŃSKA

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

SKARBIEC

RZUĆ KOSTKĄ: 1. Znalazłeś 2 mz; 2. Znalazłeś 1mz; 3-4. Skarbiec jest pusty; 5. Skarbnik pobiera od ciebie daninę 1mz; 6. Skarbnik pobiera od ciebie daninę 2 mz.

ZŁOTY KORYTARZ

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

KOMNATA CZARNOKSIEŻNIKÓW

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

KORYTARZ ZAKŁĘC

WYCIĄGNIJ 2 KARTY. Jeżeli są tu już jakieś Karty, ciągnij tylko tyle, by ich liczba równała się 2.

KORYTARZ KSIĄŻĘCY

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

KOMNATA WRÓŻB

Można stąd przejść do Skarbcza lub kontynuować podróż przez Korytarz Książęcy. By przejść do Skarbcza musisz pokonać Demona Labiryntu (Moc 6). Demon Labiryntu pozostanie tu nawet jeśli go pokonasz.

KOMNATA STRAŻY

Straż pozwoli co przejść przez Komnatę, jeżeli przekupisz ją 2 mz. W przeciwnym razie będziesz musiał walczyć ze Strażnikiem (Siła 6). Nie będziesz mógł ruszyć w drogę dopóki go nie pokonasz. Strażnik pozostanie tu nawet pokonany.

KORYTARZ MILCZENIA

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

PRACOWNIA ALCHEMIKA

RZUĆ KOSTKĄ:

1. Wypiłeś cudowny eliksir zyskujesz 1 punkt Wytrzymałości; 2. Dzięki eliksirowi Mocy zyskujesz do wyboru punkt Siły lub Mocy; 3. Dzięki tajemniczemu eliksirowi zyskujesz nadnaturalną siłę - możesz natychmiast wykonać następny ruch; 4. Tracisz 1 turę; 5. Tracisz do wyboru punkt Siły lub Mocy; 6. Uraczyłeś się trucizną - tracisz 1 punkt Wytrzymałości.