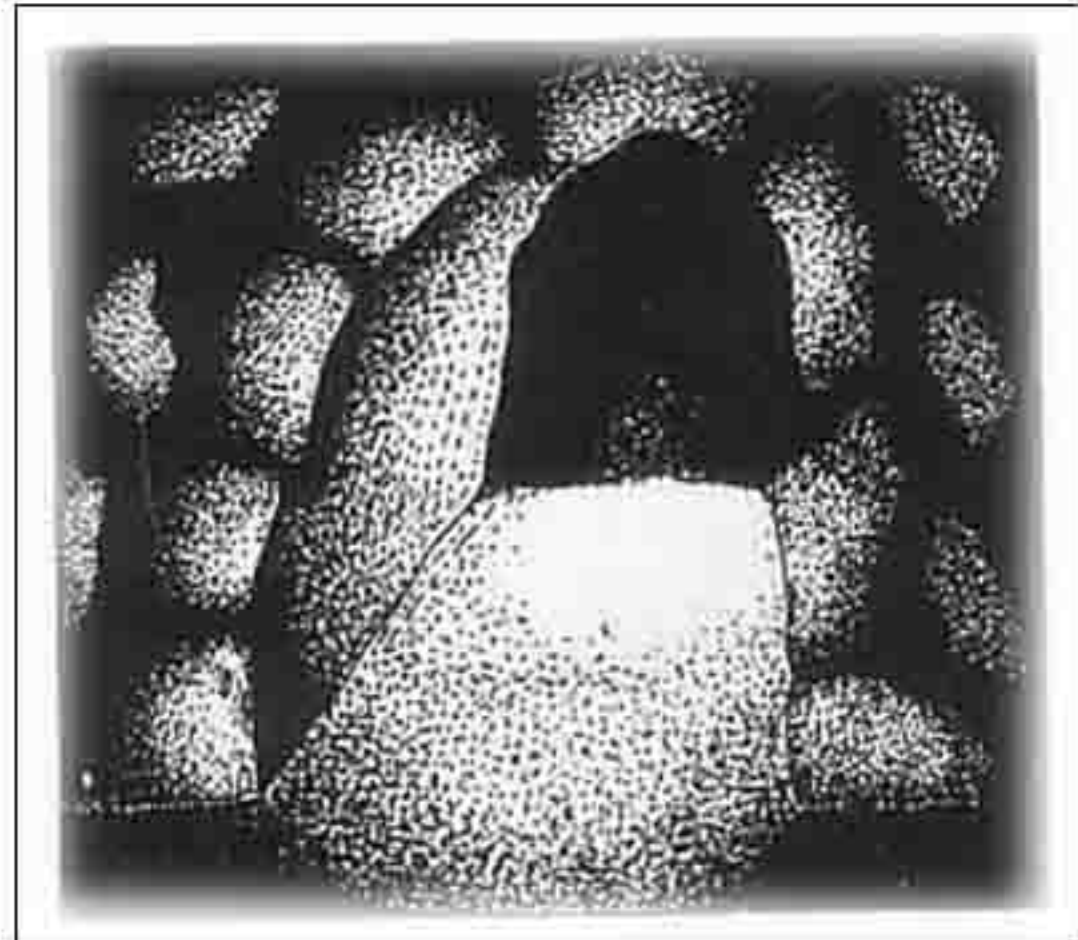


PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT  
SKARB



Znalazłeś ukryty w Labiryncie Skarb. Musisz rzucić kostką, czy udało ci się pokonać broniące do niego dostępu pulapki. Wynik parzysty oznacza, że możesz wziąć 2 MZ, inny wynik oznacza, że nie udało ci się dotrzeć do złota. Bez względu na wynik po użyciu karty odkładasz.

MIEJSCE 6 MIEJSCE  
UKRYTY KORYTARZ



Odnalazłeś Ukryty Korytarz. Jeżeli chcesz nim pójść, rzuć kostką by sprawdzić, dokąd cię zaprowadzi: 1. Skarbiec 2. Krypta 3. Komnata Mroku 4. Sala Tortur 5. Lochy 6. Kamienne Wrota. Karta pozostanie tu do końca gry.

WRÓG 3 BESTIA  
POTĘPIENIEC



SILA 2

Przybysz z otchłani będzie atakował każdego napotkanego Poszukiwacza. Pozostanie tu dopóki go ktoś nie pokona.

WRÓG 2 WRÓG  
MIEDZIANY POSĄG



SILA 8

Śmiertelna pulapka będzie atakować każdego Poszukiwacza który się do niej zbliży. Pozostanie tu dopóki jej ktoś nie pokona przy pomocy Świętej Włóczni lub Excalibura.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT  
POCHODNIA



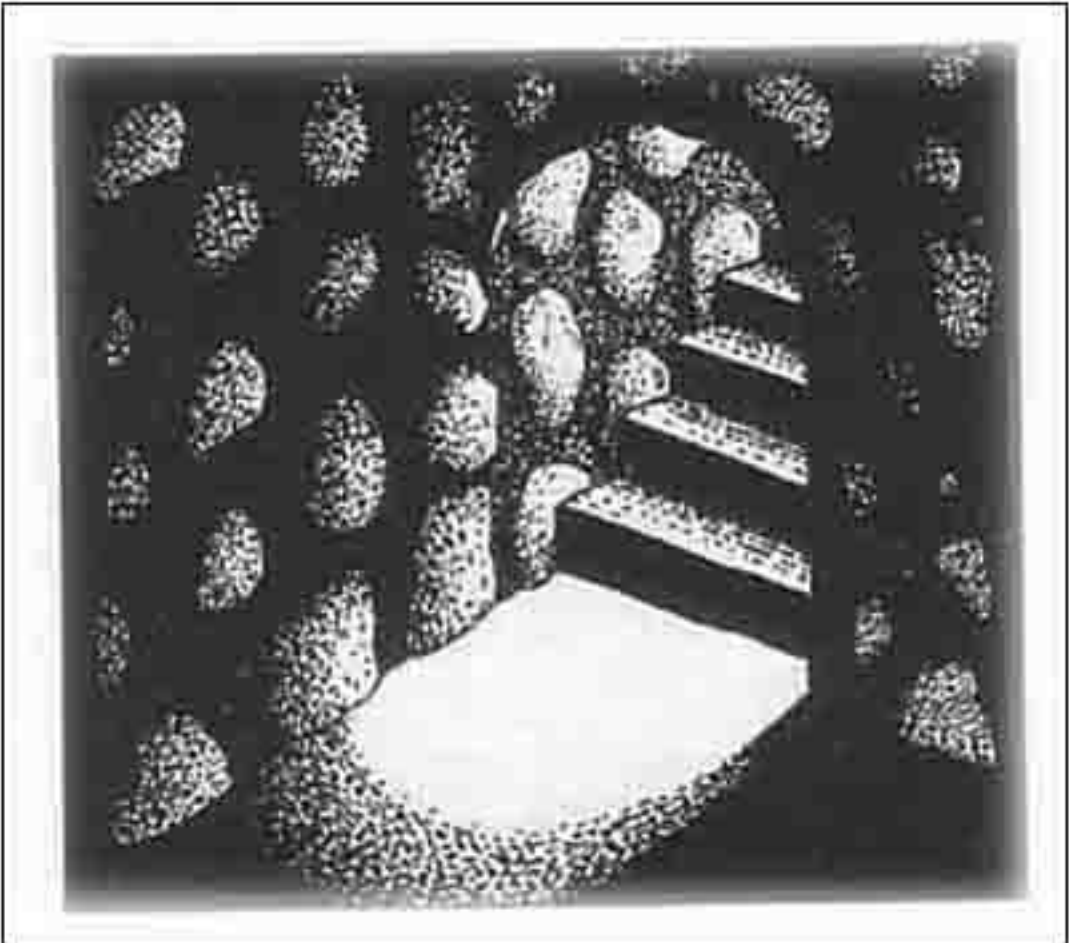
Mając Pochodnię możesz poruszać się po Labiryncie wykonując za każdym razem dwa rzuty kostką i wybierając ten wynik, który bardziej ci odpowiada.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE  
WRZĄCA LAWY



Labiryntem wstrząsa potężny wybuch, a z powstałej na jego dnie szczeliny wydobywa się Wrząca Lawa obracając w popiół karty określonego rodzaju. Rzuć kostką by określić rodzaj zniszczonych kart: 1-2 Wrogowie 3-4 Miejsca 5-6 Nieznajomi.

MIEJSCE 6 MIEJSCE  
SEKRETNE SCHODY



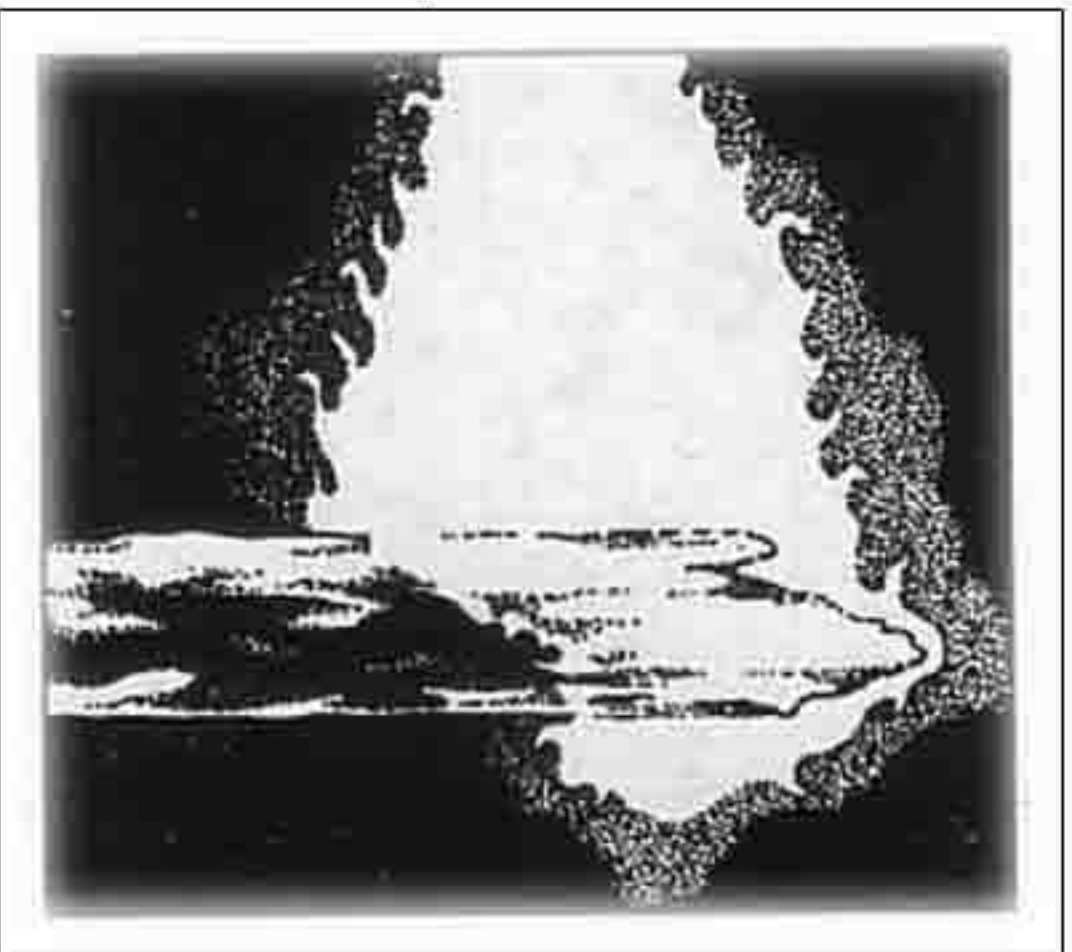
Jeżeli zechcesz, wykute w skale schody wyprowadzą cię z Labiryntu. Rzuć kostką by sprawdzić gdzie wyszedłeś: 1. Równina Grozy 2. Ukryta Dolina 3. Jaskinia Czarownika 4. Świątynia 5. Puszcza 6. Cmentarz. Karta pozostanie tu do końca gry.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY  
GOLLUM



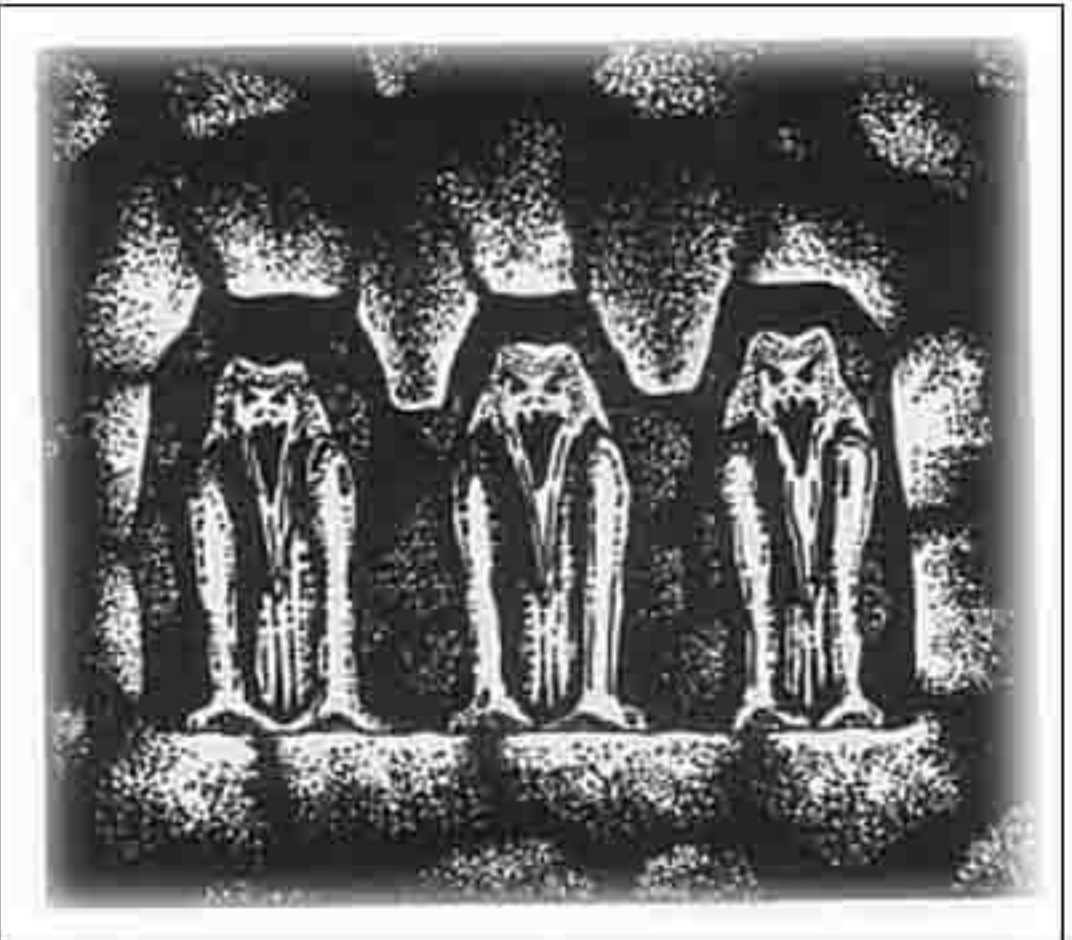
W ciemnym korytarzu spotykasz złośliwego Golluma. Jeżeli masz złoto, zabiera ci je całe i wskazuje mylnie kierunek w którym powinieneś się udać. Zdezorientowany tracisz 1 turę.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT  
PŁONĄCA ŻAGIEW



Płonąca Żagiew pozwala ci przesunąć się w następnej turze o 1 obszar dalej niż wynika to z rzutu kostką. Po przesunięciu się na ten obszar Żagiew gaśnie - odłóż jej kartę.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT  
3 TAJEMNICZE FORMUŁY



Znajdujesz 3 tajemnicze posążki. Rzuć kostką by zdecydować który weźmiesz: 1-2 pierwszy, znaleziona w nim formuła przenosi cię do Komnaty Tajemnic 3-4 drugi, znaleziona w nim formuła przenosi cię do Korytarza Milczenia 5-6 trzeci, znaleziona w nim formuła przenosi cię do Komnaty Mądrości. Po wykorzystaniu odłóż kartę.

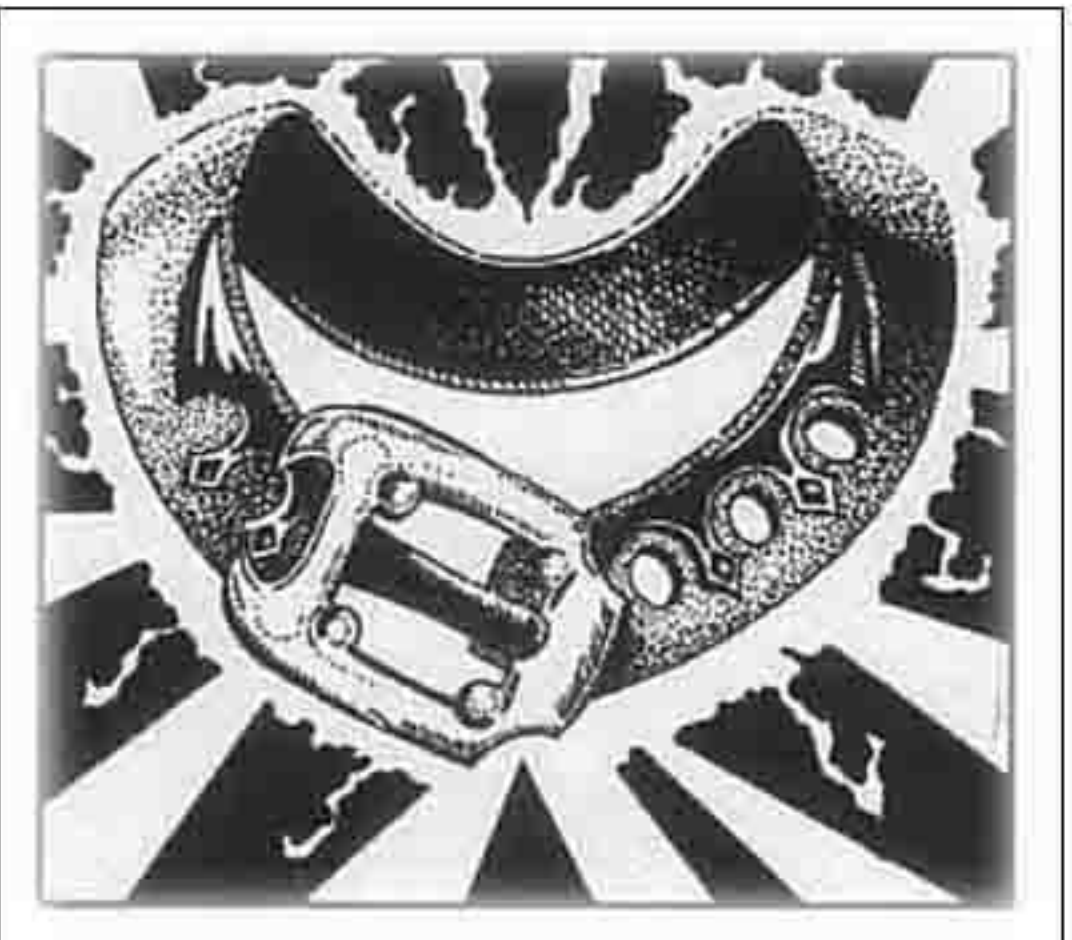
WRÓG 3 DUCH  
MOCE OTCHŁANI



MOC 4

Uwięzione od niepamiętnych czasów tajemnicze siły będą atakować każdego napotkanego Poszukiwacza dopóki ktoś ich nie pokona.

PRZEDMIOT 5 MAGICZNY  
MAGICZNY PAS



Posiadacz starożytnego Magicznego Pasa podczas swojej najbliższej walki (jednej) będzie mógł podwoić swoją Moc. Po użyciu Pas rozpada się ze starości - odłóż jego kartę.

WRÓG 2 BESTIA  
SZCZURY



SILA 8

To miejsce jest siedliskiem stada krwiożerczych Szczurów. Szczury pozostaną tu dopóki ktoś ich nie wytępi.

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL  
MAGICZNY KOT

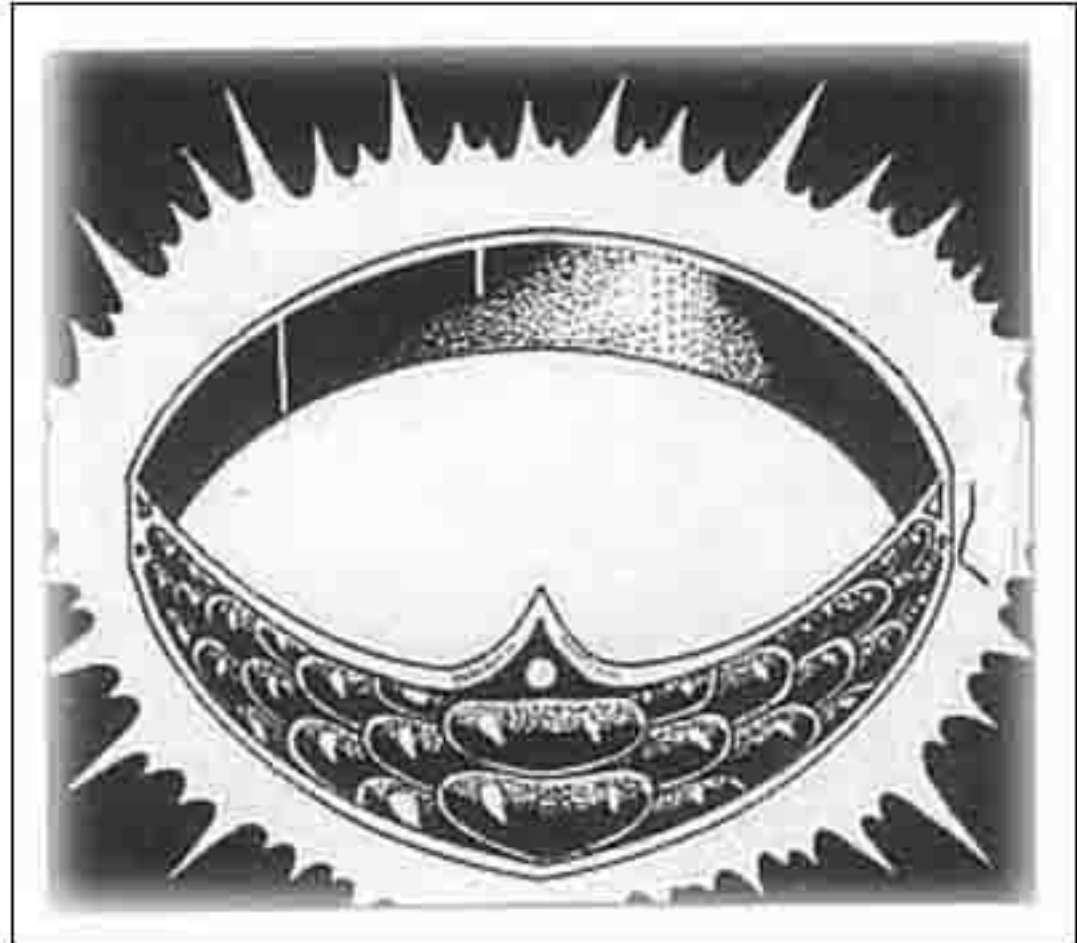


SILA 2

MOC 2

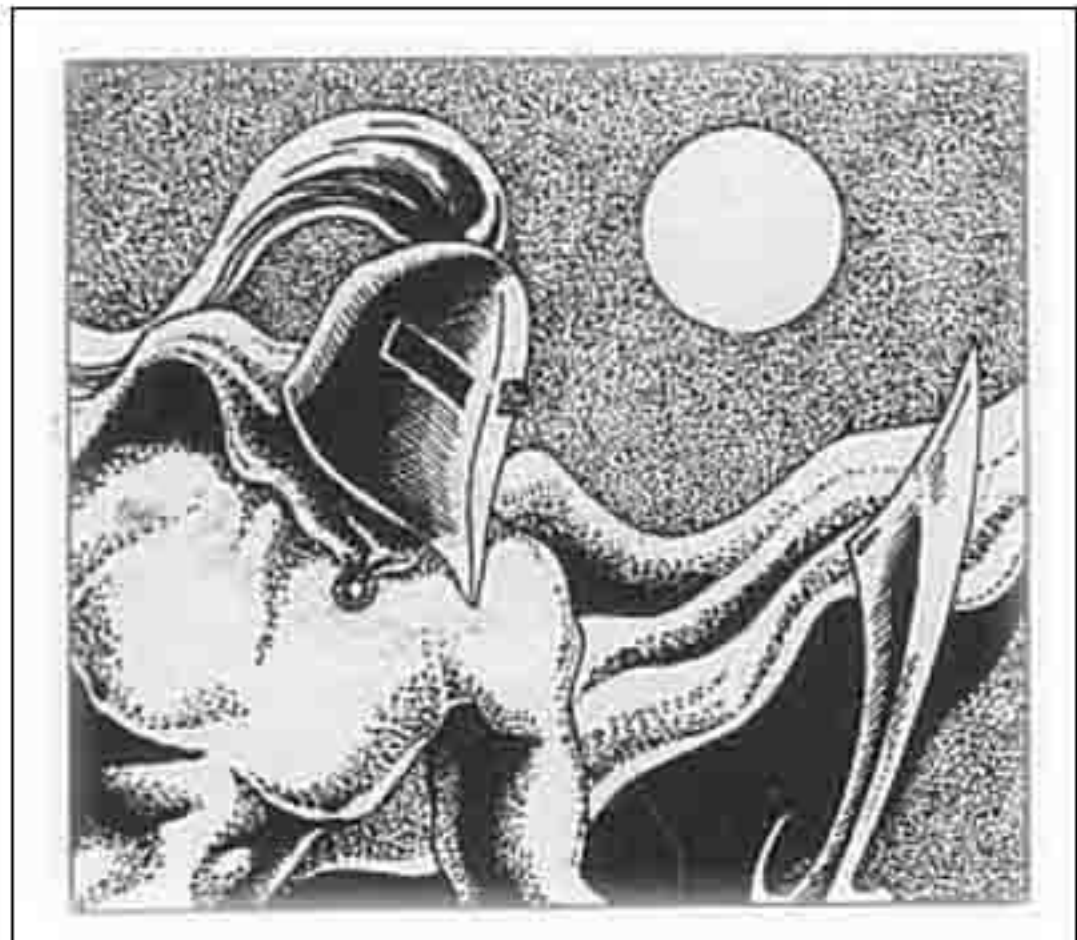
Kot stanie za ciebie do walki, jednak jeżeli sam weźmiesz udział w starciu, jego punkty Siły i Mocy nie powiększą twoich parametrów.

PRZEDMIOT 5 MAGICZNY  
SMOCZY DIADEM



Diadem wykonany ze smoczych łusek pozwala ci dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas zwykłej walki.

WRÓG 2 WRÓG  
ELF NOCY



SILA 3

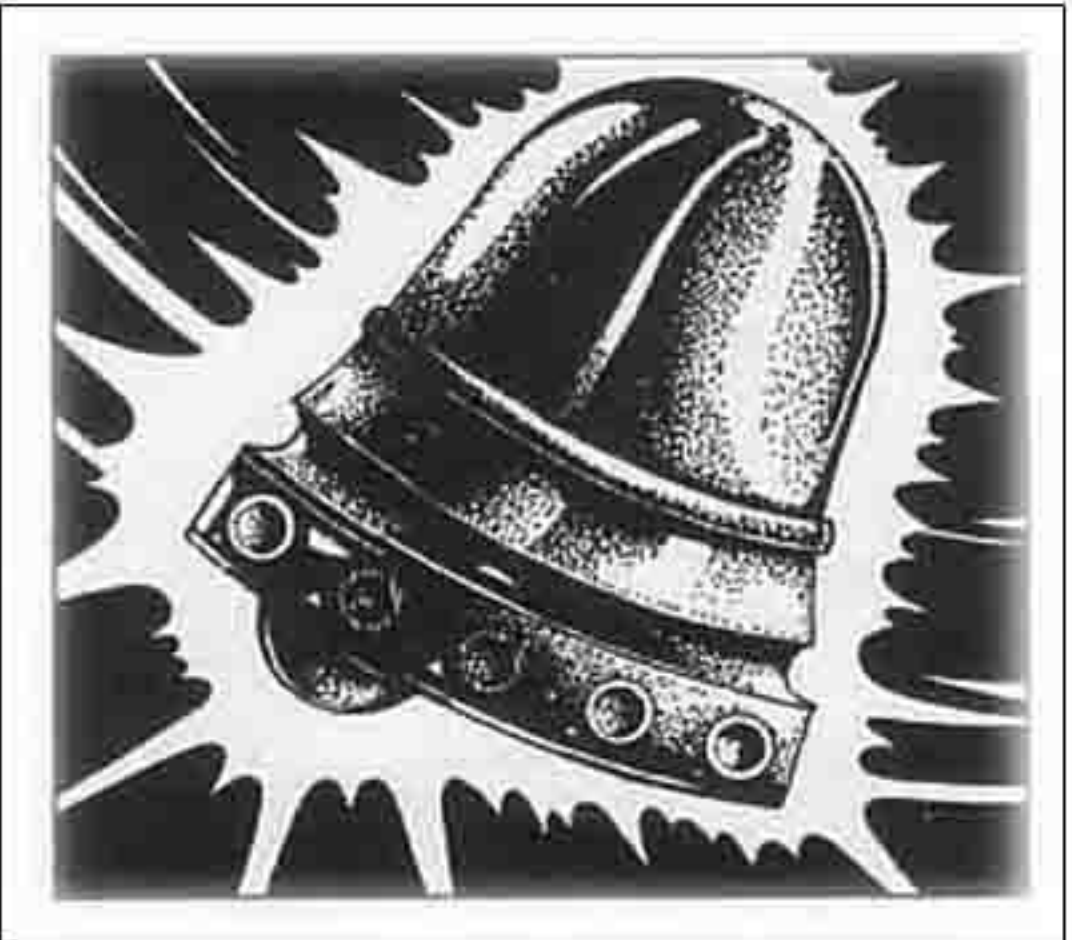
To miejsce zamieszkuje bezlitosny Elf Nocy. Nie odejdziesz stąd dopóki go ktoś nie pokona.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE  
ŚWIĘTO WĘŻY



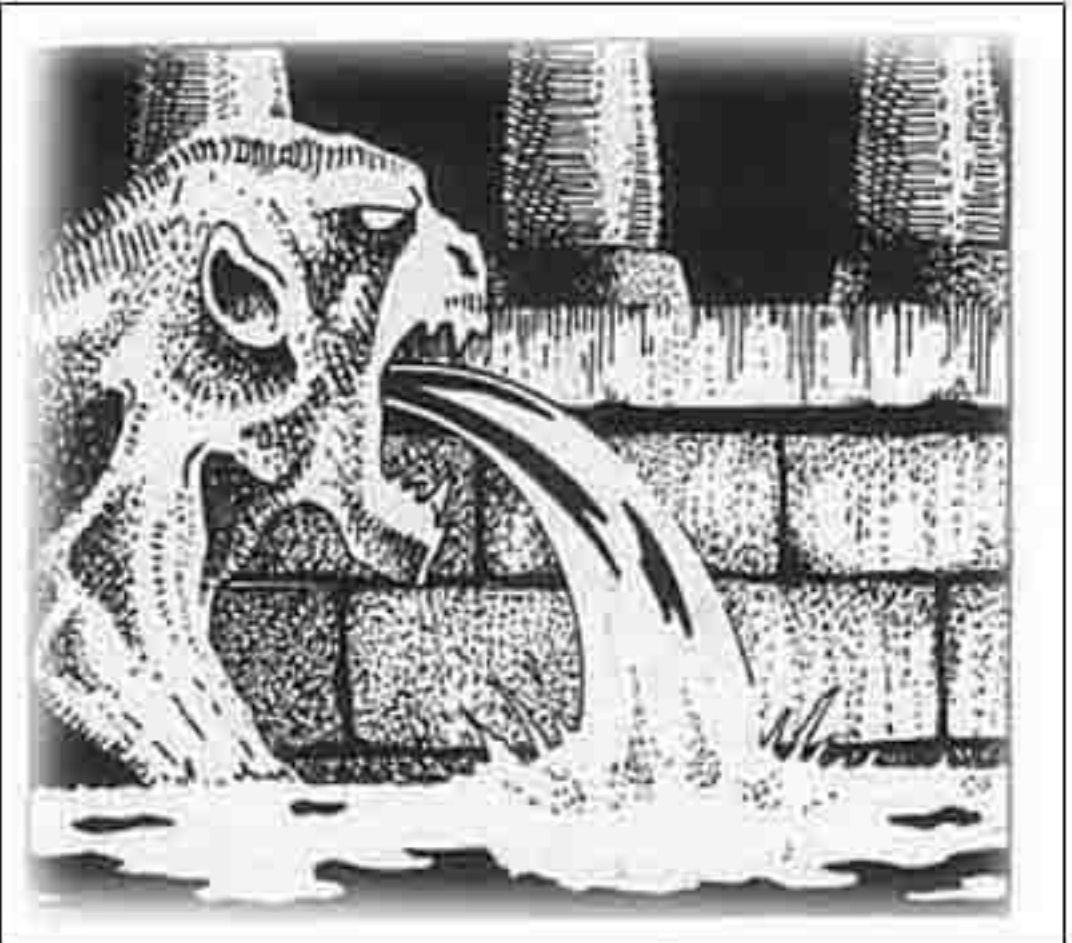
Trafiełeś na czcicieli Węży, którzy odprawiają swoje obrzędy. Musisz rzucić kostką. Wynik 4-6 oznacza, że zostałeś przepuszczony i dalej możesz kontynuować wędrówkę. Wynik 1-3 oznacza, że zostałeś zatrzymany jako zakładnik - tracisz 1 turę.

PRZEDMIOT 5 MAGICZNY  
DZWON PRZYWOŁANIA



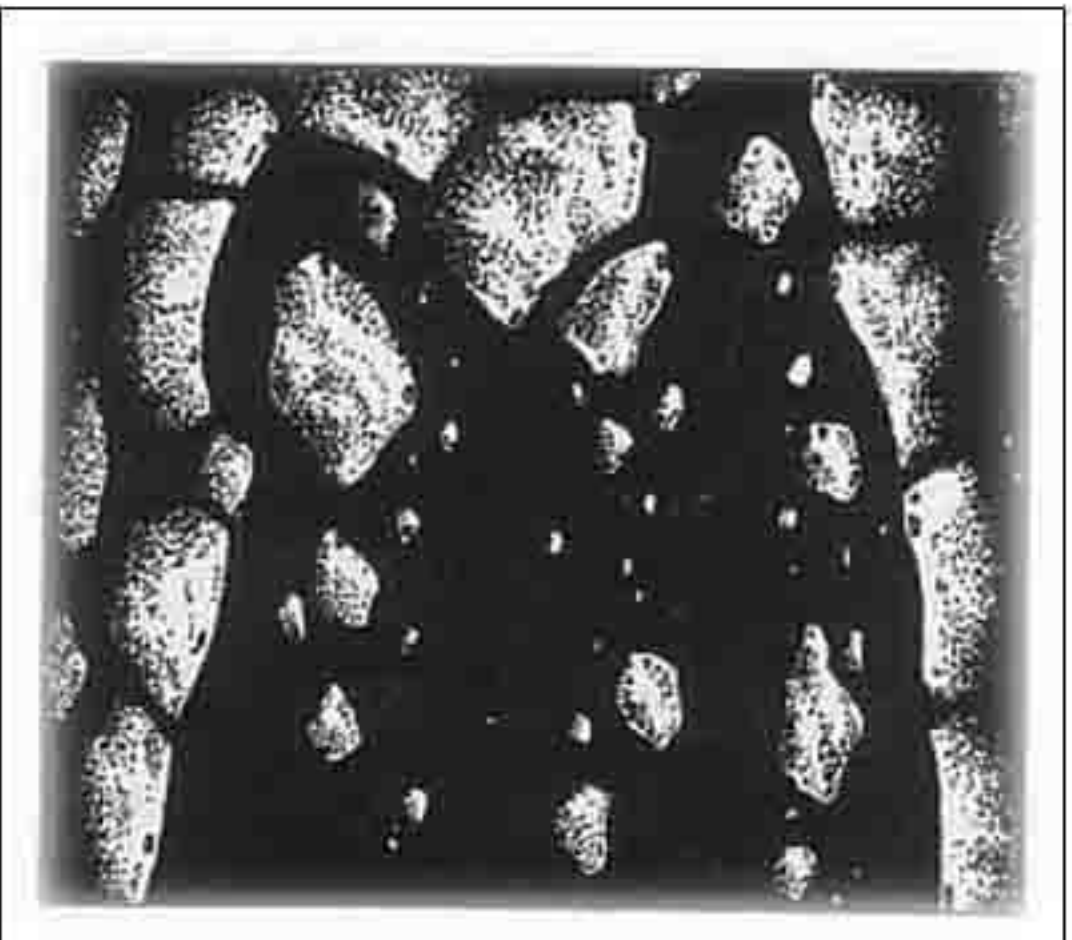
Jeżeli uderzysz w Dzwon, przywołasz do siebie wybranego Poszukiwacza pod warunkiem, że on też wędruje po Labiryncie. Poszukiwacz ten zostanie natychmiast przeniesiony do miejsca, w którym się znajdujesz. W Dzwon możesz uderzyć tylko raz, następnie jego kartę należy odłożyć.

MIEJSCE 6 MIEJSCE  
FONTANNA ZŁA



Znalazłeś się w pobliżu miejsca którego siła ściąga cię do wody. Jeżeli jesteś Dobry lub Neutralny rzuć kostką: parzysta ilość oczek oznacza, że stałeś się Złym, nieparzysta - że nic się nie stało. Jeżeli jesteś Zły, po kąpielu w Fontannie otrzymujesz 1 punkt Wytrzymałości. Następnie odłóż kartę.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE  
PODZIEMNA KATASTROFA



Podziemny wstrząs obraca Labirynt w gruz. Każdy ze znajdujących się w nim Poszukiwaczy musi rzucić kostką by stwierdzić czy poniósł straty: 1-2 wychodzi z Katastrofy bez uszczerbku 3-4 traci 1 turę 5-6 traci 1 punkt Wytrzymałości. Następną turę Poszukiwacze rozpoczynają na obszarze Ruin.