

Die Rüstung
Stärke 5
Gegen den Wächter wirkt
kein Speer und kein
Gegenstand.
Ziehe eine Stadt-Karte

Der Rittersaal
Besiege den Wächter oder
verliere ein Leben.
Ziehe eine Stadt-Karte

Der Salon
Ziehe eine Stadt-Karte.
Ziehe eine Abenteuer-Karte

Die Arkade
Ziehe eine Abenteuer-Karte

Ausgang
zur den Ruinen

Die Treppe
Ziehe eine Abenteuer-Karte

Die Standarte
Ziehe eine Stadt-Karte

Ausgang
zur Zauberkünstlerin
in der Stadt.

Der Säulengang
Ziehe zwei Abenteuer-Karten

Ausgang
zum Warp-Gate
(Timescape)

Die Galerie
Ziehe eine
Turm-Karte

Die Truhe
Ziehe eine Timescape-Karte

Der verfluchte Zauberer
1. Nimm eine Fluch-Karte
2. Werf einen Begleiter
3-4. Teleport (Vorher: Tabelle)
5. Teleport zum Song
6. Teleport in die
RAD-Zone
Wirf einen Würfel.
Ziehe eine Abenteuer-Karte

Das Gitter
Ziehe eine Abenteuer-Karte

Ausgang
zur Verwunschenen
Lichtung

Das Schild
Ziehe eine Turm-Karte

spell

Das Verließ
Würfel für jeden Begleiter.
Bei 1-2 wird er wahnsinnig und abgelegt.

Das tote Ende
Ziehe eine Abenteuer-Karte

Der Sarg
Ziehe eine Katakomben-Karte

Ein- & Ausgang
Ausgang zur Ebene der
Todesgefahr und
Eingang für alle Spieler.

Der Kamin
Ziehe eine Turm-Karte

Der tote Held
Ziehe eine Katakomben-Karte

Das Labor des Turmes
Leser des Spruchbuches können sich einen
Zauber einprägen oder austauschen.

Der Schwarze Turm
des Zauberers
Volodion Ghagnasdiak
Alle Zauber die im Turm ausgesprochen werden finden sich
im Spruchbuch des Zauberers wieder.

Das Aquarium
Ziehe eine Sea-Realm-Karte

Die Schatzkammer
Wirf einen Würfel

- 1. Ziehe eine Fluch-Karte
- 2. Plunder, kein Erfolg
- 3. Nimm einen Goldsack
- 4. Nimm 2 Goldsäcke
- 5. Ziehe eine Schatz-Karte
- 6. Ziehe eine Schatz-Karte

