



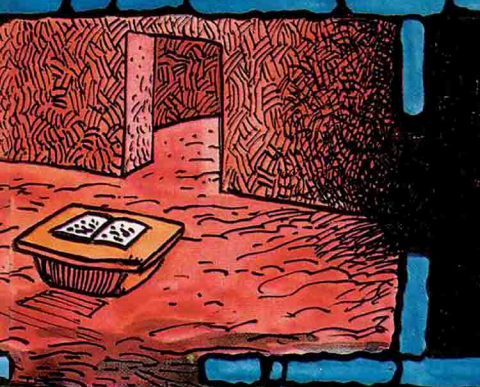
SALA TORTUR
WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
 Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.



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.



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.



AGÓW
MUSISZ SIĘ ZATRZYMAĆ
 Turze rzuć kostką, by sprawdzić, w którym miejscu wyjdiesz: 1. Korona Władzy; 2. Przekłeta Polana; 3. Świątynia; 4. Wrota; 5. Miasto; 6. Skąły. Zanim opuścisz Labirynt, przed rzuć kostką, możesz wybrać jedną z Kart Alternatywnych 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.



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



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



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



omnatę, jeżeli przekupisz ją
 esz musiał walczyć ze Strażni-
 ruszyć w drogę dopóki go nie
 u nawet pokonany.



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



PRACOWNIA ALCHEMIKA
RZUĆ KOSTKĄ:
 1. Wypiles 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. Urączyłeś się trucizną - tracisz 1 punkt Wytrzymałości.