

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.

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 CZARÓW

RZUC 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 1 Mieszek Złota.

KORYTARZ ZWIERCIADEŁ

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.

Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

TU NALEŻY POŁOŻYĆ
STOS KART
ALTERNATYWNYCH
ZAKOŃCZEŃ GRY

KOMNATA MA...

W następnej turze...
dziesz z Labiryntu...
4. Tajemne Wrota...
wykonaniem rzut...
Zakończeń i po...

SALA KAPLAŃSKA

WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.

Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest.

SKARBIEC

RZUC 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.

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 ci przejść przez Komnatę...
2 mz. W przeciwnym razie będziesz...
kiem (Siła 6). Nie będziesz mógł r...
pokonasz. Strażnik pozostanie tu...