Cut out
Wyciągnij 1 kartę
Nie ciągniesz karty, jeśli jakaś już tu jest.
SCHODY
Jeśli któryś z graczy ma już za przyjaciela Wojowniczkę ten pokój jest pusty i ciągniesz 1 kartę, w innym przypadku możesz uwolnić Wojowniczkę jeśli trzema kostami wyrzucisz liczbę oczek miejszą niż twoje pt miecza.
SPĘTANIE
KORYTARZ
Wyciągnij 1 kartę
Nie ciągniesz karty, jeśli jakaś już tu jest.
KORYTARZ
Jeśli twoja bazowa magia wynosi 4 i więcej rzuć kostką:
1-2. Zauważyłeś magiczne drzwi ale nie zdołałeś ich otworzyć. 3-4. Otworzyłeś drzwi i w pomieszczeniu znalazłeś 2 Sz Z. 5-6. Dzięki swym magicznym zdolnościom udało ci się zbadać pokój i znalazłeś 3 Sz Z i magiczny przedmiot (wyciągnij go z ze stosu niewykorzystanych kart)
POKÓJ
Natknąłeś się na zapadnię, rzuć kostką
1-2. Udało ci się uniknąć zapadni.
3-6. Tracisz równowagę i spadasz.
Odkniesz się w Labiryncie Magów w Sali Kapłańskiej, tracąc 2 pt życia.
ZAPADNIA
POKÓJ
Wyciągnij 1 kartę
Nie ciągniesz karty, jeśli jakaś już tu jest.
POKÓJ
PUŁAPKA
Rzuć kostką aby zobaczyć co się stało:
1-2.Udało ci się ominąć przycisk uruchamiający pułapkę.
3-4. Wystrzelona włócznia rani cię w ramię, tracisz 1pt życia.
5-6. Włócznia przebija twoją zbroję, tracisz ją i dodatkowo 2pt życia.
PUŁAPKA
KORYTARZ
Wyciągnij 1 kartę
Nie ciągniesz karty, jeśli jakaś już tu jest.
KORYTARZ
DRZWI
Wejście do wieży. Patrz opis