

- 1 lub 2 oczka – dominuje czerwone słońce, liczba czarów określona jest lewą cyfrą współczynnika potencjału magicznego,
3 lub 4 oczka – dominuje żółte słońce – środkowa cyfra,
5 lub 6 oczek – dominuje niebieskie słońce – prawa cyfra.

Po ustaleniu dominującego słońca gracze wybierają z tych czarów, które zostały przypisane do danego koloru słońca R6 taką ich liczbę,

LABYRYNT ŚMIERCI

SPIS TREŚCI

1.0 KILKA SŁÓW WSTĘPU

2.0 REKWIZYTY

3.0 RZUTY KOSTKĄ

4.0 PRZYGOTOWANIE DO GRY

5.0 PRZEBIEG GRY

6.0 PORUSZANIE SIĘ PO LABIRYNCIE

7.0 PUŁAPKI I ICH UNIESZKODLIWIANIE

8.0 POTWORY, NEGOCJACJE I WYKUP

9.0 WALKA

10.0 CZARY

11.0 ODPIERANIE CZARÓW

12.0 ZDOBYWANIE DOŚWIADZENIA

13.0 ZNALEZISKA

14.0 SKARBY

15.0 SPECJALNE MOŻLIWOŚCI POTWORÓW

16.0 CZARNE WROTA

17.0 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

1.0 KILKA SŁÓW WSTĘPU

„Labirynt śmierci” jest grą nowej generacji, zupełnie niepodobną do jakiegokolwiek innej znanej na polskim rynku. Wymaga od graczy dużego zaangażowania intelektualnego i skupienia uwagi podczas całej rozgrywki – w zamian dostarcza niezapomnianych emocji. Kryje w sobie wiele niespodzianek, które powodują, że gra się nie nudzi – a wręcz przeciwnie – staje się coraz bardziej atrakcyjna w miarę jak gracze nabierają doświadczenia. Eksplorację labiryntu, poszukiwanie kosztowności i magicznych przedmiotów, walkę z potworami, rzucanie i odpiernanie czarów można bowiem realizować w różny sposób; zaś efekty są zależne od przyjętego sposobu postępowania. Lecz „Labirynt śmierci” jest grą

chwili, gdy pojawiają się niejasności – na konsultowaniu się z odpowiednim paragrafem instrukcji.

2.0 REKWIZYTY

Ogólna zasada:

„Labirynt śmierci” składa się z niniejszej Instrukcji oraz 346 żetonów. Niezbędne jest również zaopatrzenie się w jedną lub kilka zwykłych, sześciennych kostek do gry. Gdyby było to niemożliwe gracze mogą korzystać z żetonów, oznaczonych numerami od 1 do 6, umieszczając je w pojemniku (np. w plastikowym kubeczku) i losowo wyciągając jeden z nich zawsze wtedy, gdy potrzebny jest rzut kostką. Jeżeli przepisy gry wymagają rzutu dwoma lub trzema kostkami (takie sytuacje się zdarzają) można po prostu ciągnąć żeton dwu- lub trzykrotnie. Należy jednak przy tym pamiętać, aby po każdym wyciągnięciu żeton wrócił z powrotem do pojemnika.

Zasady szczegółowe:

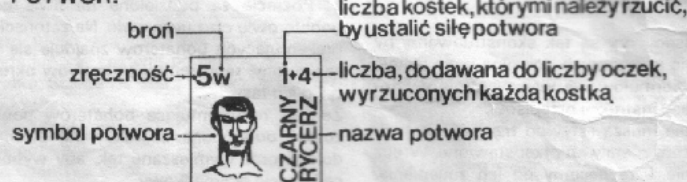
[2.1] Gra nie posiada planszy. Gracze sami ją konstruują, ustawiając jeden za drugim odpowiednie żetony w miarę eksploracji labiryntu. Ustawiane kolejno żetony muszą wzajemnie do siebie pasować tzn. korytarz musi łączyć się z korytarzem, a przejście z przejściem.

W dalszej części instrukcji jeden taki żeton (czyli komnata lub fragment korytarza) nazywany będzie **segmentem labiryntu**.

[2.2] 346 załączonych do gry żetonów reprezentuje: korytarze, komnaty (puste lub zawierające **znaleziska**), postacie, które tworzą oddział oraz potwory. Dołączonych jest również 6 żetonów, zastępujących kostkę.

Przykłady:

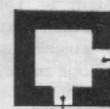
POTWÓR:



nietypową przede wszystkim dlatego, że gracze (od 1 do 6 osób) nie grają przeciwko sobie. Wręcz przeciwnie – aby osiągnąć cel, tzn. odnaleźć i zniszczyć Czarne Wrota, muszą wzajemnie się wspierać i ratować w trudnych momentach. Gra toczy się przeciwko sytuacji, w jakiej gracze, czy może raczej występujące w grze postacie się znajdują, przeciwko niebezpieczeństwu, potworom, pułapkom, magii. Tylko ścisła współpraca wszystkich grających może zapewnić odniesienie zwycięstwa. Gracz nastawiony wyłącznie na indywidualny sukces nie tylko nie osiągnie celu, ale może spowodować śmierć postaci, którą kieruje.

Instrukcja, jak nietrudno zauważyć, jest długa. Dlatego pozwolimy sobie na jedną praktyczną radę – prosimy nie starać się opanować wszystkich zawartych w niej zasad od razu, przed rozpoczęciem gry. Znacznie bardziej efektywna metoda ich nauczania się polega na jedno- lub dwukrotnym przeczytaniu instrukcji, by wyrobić sobie ogólne pojęcie o grze, rządzących nią prawach i jej przebiegu – a następnie na przystąpieniu do rozgrywki i w

komnata:



korytarz:



przejścia

Inne żetony:



oddział



brama labiryntu



Czarne Wrota

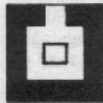
znaleziska:



fontanna



posąg



drzwi-
pułapka



lustro



meble



ołtarz



dzieło
sztuki



schody

[2.3] Zasady gry są tak skonstruowane, by umożliwić graczom ich dowolną modyfikację oraz/lub formułowanie własnych, nie występujących w instrukcji przepisów.

Gracze nie muszą sztywno trzymać się tych zasad, które zostały im przedstawione. Wręcz przeciwnie – zachęcamy do ich zmieniania, jeżeli wszyscy grający uznają, że taka zmiana przyniesie korzyść grze.

Ta dość duża swoboda interpretacji przepisów jest spowodowana m.in. tym, że „Labyrynt śmierci” należy do tego typu gier, w których niemożliwością jest sztywne ujęcie zasadami wszystkich sytuacji, jakie mogą się pojawić w toku rozgrywki. W sytuacjach niejasnych i nie wyjaśnionych w instrukcji należy kierować się po prostu zdrowym rozsądkiem lub (jeśli ktoś woli) rzutem kostką.

3.0 RZUTY KOSTKĄ

Ogólna zasada:

Gracze często będą musieli rzucać jedną lub kilkoma kostkami. Ich liczba oraz rodzaj określony będzie przy pomocy kodu.

Zasady szczegółowe:

[3.1] Kod składa się z cyfry, po której następuje litera „K”, a po niej następna cyfra. Czasem do tego zasadniczego członu kodu dodawana jest jeszcze jedna cyfra np. 1K6+1.

Pierwsza cyfra określa liczbę kostek, którymi należy rzucić, litera „K” oznacza po prostu

kostkę, zaś następująca po niej cyfra – rodzaj kostki lub kostek (trójkątna lub sześcienna). Jeżeli wymagany jest rzut kostką trójkątną należy rzucić normalną kostką o sześciu ścianach, a rezultat podzielić przez dwa – ułamki zaokrąglając w górę. Trzecia cyfra jest dodawana do lub odejmowana od liczby wyrzuconych oczek. Jeżeli trzecia cyfra jest poprzedzona znakiem x to liczbę wyrzuconych oczek należy przez tę cyfrę pomnożyć.

Przykład: 1K6x4 oznacza, że należy rzucić jedną kostką sześcienną, a rezultat pomnożyć przez 4. 1K3+2 oznacza, że należy rzucić jedną kostką sześcienną, rezultat podzielić przez dwa i do uzyskanego wyniku dodać 2.

[3.2] Na żetonach, reprezentujących potwory powyższy kod podany jest w formie skróconej. Pierwsza cyfra jest liczbą rzuconych kostek sześciennych (zawszel), zaś druga powinna być dodana do liczby wyrzuconych oczek, np. 1+1 oznacza to samo co 1K6+1.

4.0 PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ogólna zasada:

Każdy z graczy powinien zaopatrzyć się w ołówek oraz jedną kartę cech dla każdej postaci, którą gra.

Żetony powinny zostać starannie porozdzielane oraz poseregowane według rodzajów. Zaleca się, aby wszystkie zapisy na kartach cech dokonywane były ołówkiem, tak, aby łatwo je było można zetrzeć, gdyż w trakcie gry cechy postaci ulegają ciągłym zmianom.

Zasady szczegółowe:

[4.1] Przygotowanie do gry musi przebiegać w następujący sposób:

A. WYBÓR BOHATERÓW.

1. Postacie są podzielone na dwie grupy: bohaterowie oraz uczniowie. Na żetonach, reprezentujących bohaterów znajduje się imię, zaś żetony, reprezentujące uczniów określają tylko ich rasę.

Żetony, reprezentujące bohaterów powinny zostać odwrócone zadrukowaną stroną ku dołowi oraz wymieszane tak, aby wybór był całkowicie przypadkowy.

2. Jeżeli gra tylko jeden gracz wybiera on trzech bohaterów (przypadkowo!) oraz trzech uczniów (dowolnie).

3. Jeżeli w grze uczestniczy więcej niż jedna osoba kolejność w jakiej dokonywany jest wybór bohaterów ustalana jest przy pomocy rzutu kostką. Wybór bohaterów dokonywany jest kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przy czym jako pierwszy dokonuje wyboru („ciągnie”) ten gracz, który wyrzucił największą liczbę oczek.

4. Gracze „ciągną” kolejno, aż do rozdzielenia między siebie trzech żetonów bohaterów i trzech żetonów uczniów. Liczba postaci (tzn. bohaterów i uczniów) w grze może być mniejsza niż 6 (sugerowane minimum wynosi 4), jednak nie powinna przekraczać tej liczby.

B. OKREŚLENIE CECH POSTACI.

1. Gracze odszukują cechy swoich bohaterów w tabeli 4.3 „Charakterystyka bohaterów” i zapisują uzyskane w tej tabeli informacje na karcie cech danego bohatera.

2. Gracze wybierają rasę swoich uczniów. Uczeń może być krasnoludem, człowiekiem lub elfem.

3. W zależności od rasy na karcie cech ucznia zapisywane są następujące informacje:

się znajdują, jakkolwiek zarówno Bezimienny, jak i Demony podlegają pozostałym modyfikacjom, wynikającym z tabeli 6.7 „Poziom labiryntu”. Zdolności „Czarne Wrota” nie mogą przekroczyć 5 punktów.

17.0 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

4. Gracze wybierają dwa rodzaje broni dla każdego ze swoich uczniów (dowolnie z tabeli 9.9).

5. Gracze rzucają 1K6 i z tabeli 4.4 „Potencjał magiczny” odczytują wielkość współczynnika potencjału magicznego dla każdego ucznia, a następnie zapisują go na karcie cech. Każdy współczynnik składa się z trzech cyfr.

6. Dla każdej postaci, której potencjał magiczny (jeden z jego trzech członów) jest większy od zera gracze wybierają czary, którymi ta postać będzie dysponować w czasie gry. Liczba czarów musi być równa największemu z trzech członów, składających się na potencjał magiczny. Na przykład: postać, posiadająca potencjał magiczny równy 4/3/2 powinna rozpocząć grę znając 4 różne czary.

7. Zakłada się, że każdy uczeń zdobył już w swoim dotychczasowym życiu pewne doświadczenie. W związku z tym gracz może:

- zwiększyć jego siłę o 1 lub
- zwiększyć biegłość w jego podstawowej broni o 1 lub
- zwiększyć jego zdolności o 1.

C. USTALENIE SZYKU MARSZOWEGO.

1. Raczej rzadko będzie się zdarzać, że postacie będą poruszać się po labiryncie samotnie. Zakłada się, że idą one razem, tworząc grupę, która w instrukcji nazywana będzie oddziałem. Dlatego dla oznaczenia miejsca, w którym postacie się znajdują używany jest tylko jeden żeton, noszący nazwę „Oddział”. Jednak w każdej chwili powinny być znane pozycje, jakie postacie zajmują względem siebie, w ramach oddziału. Służy temu ustalenie przed rozpoczęciem gry szuku marszowego.

2. Szuk marszowy składa się z pewnej liczby szeregów, przy czym w żadnym z nich nie może być więcej niż trzy postacie. Gracze układają żetony, oznaczające postacie w dogodnym miejscu na stole tak, aby tworzyły one szuk marszowy. Od decyzji graczy zależy która postać będzie w jakim szeregu i na jakiej pozycji. W pierwszym szeregu szuku muszą być co najmniej dwie postacie (o ile aż tyle pozostaje przy życiu).

3. Gracze mogą dowolnie zmieniać szuk marszowy do chwili rozpoczęcia walki. W jej trakcie szuk może zostać zmieniony tylko podczas fazy „reorganizacja oddziału” (patrz 9.8).

D. Ustalenie dominującego słońca.

Jeden z graczy rzuca 1K6 w celu ustalenia które z trzech słońc jest dominujące czyli pod wpływem którego słońca oddział się znajduje.

Wpływ słońca określa liczbę czarów, które mogą być używane przez daną postać podczas bieżącej przygody (czyli w ciągu części gry liczonej od momentu wejścia do labiryntu do momentu wyjścia z niego w celu wyleczenia ran, zmiany broni, itp.). Dla każdej kolejnej przygody należy na nowo ustalić dominujące słońce. Wynik rzutu kostką odczytuje się następująco:

- 1 lub 2 oczka – dominuje czerwone słońce, liczba czarów określona jest lewą cyfrą współczynnika potencjał magiczny,
- 3 lub 4 oczka – dominuje żółte słońce – środkowa cyfra,
- 5 lub 6 oczek – dominuje niebieskie słońce – prawa cyfra.

Po ustaleniu dominującego słońca gracze wybierają z tych czarów, które zostały przypisane danej postaci w punkcie B6 taką ich liczbę, aby odpowiadała wielkości potencjału magicznego dla dominującego słońca. Na przykład: jeżeli wyrzucone zostały 3 oczka, a potencjał magiczny postaci równy jest 4/5/6 gracz powinien wybrać (i zaznaczyć, np. przez podkreślenie) 5 spośród 6 posiadanych przez tę postać czarów. Szósty, odrzucony czar podczas tej przygody nie będzie mógł być użyty.

E. SEGREGACJA ŻETONÓW.

Wszystkie żetony, reprezentujące komnaty i korytarze powinny zostać umieszczone w dużej filizance lub innym tego typu pojemniku. Żetony „Czarne Wrota”, „Brama labiryntu” oraz „Bezimienny” powinny zostać odłożone na bok. Ich użycie jest określone specjalnymi przepisami. Podobnie należy odłożyć na bok niewykorzystane żetony, reprezentujące bohaterów i uczniów. W ciągu tej gry nie będą one już potrzebne.

F. ROZPOCZĘCIE GRY.

Żeton „Brama labiryntu” kładziony jest na stole, oznaczając tym samym miejsce, w którym znajduje się wejście. Na tym żetonie powinien zostać położony żeton „Oddział”. W tym momencie gra może się rozpocząć. Gracze przystępują do wykonywania czynności, podanych w części 5.0 „Przebieg gry”.

[4.2] Karta cech postaci – patrz plansza z tabelami.

[4.3] Tabela „Charakterystyka bohaterów” – patrz plansza z tabelami.

[4.4] Tabela „Potencjał magiczny” – patrz plansza z tabelami.

5.0 PRZEBIEG GRY

Ogólna zasada:

Gra „Labirynt śmierci” polega na wykonywaniu przez graczy określonych czynności w ściśle określonej kolejności. Jej celem jest odnalezienie przez oddział i zniszczenie magicznych Czarnych Wrót.

Decyzje, dotyczące zachowania się postaci podczas gry mogą być podejmowane wspólnie przez wszystkich graczy lub też, jeżeli tak zostanie zdecydowane, każdy z graczy może podejmować decyzje indywidualne.

„Labirynt śmierci” rozgrywany jest w etapach. Każdy etap jest to blok czynności, które gracze powinni wykonać przed przystąpieniem do następnego etapu. Czynności te muszą być wykonywane w przypisanej im niżej kolejności:

A. UMIESZCZENIE NOWEGO SEGMENTU.

1. Oddział ustala drogę, którą opuści zajmowany obecnie segment, czyli kierunek, w którym pójdzie.

2. Jeden z graczy losowo wybiera z pojemnika nowy segment labiryntu (żeton).

3. Nowy segment układany jest obok tego, który oddział opuszcza, na przedłużeniu drogi, którą zdecydował się on wybrać.

Nowy segment musi zostać ułożony tak, by pasował do segmentu opuszczanego, tzn. korytarz musi stanowić przedłużenie korytarza,

a przejście musi łączyć się z przejściem. Od decyzji graczy zależy w jaki sposób zostanie ułożony taki segment, w przypadku którego możliwe jest więcej niż jedno prawidłowe ułożenie.

B. POSZUKIWANIE PUŁAPEK.

1. Jeden z graczy rzuca 1K6, by sprawdzić, czy drzwi, przez które oddział ma zamiar przejść zawierają pułapkę. Poszukiwanie pułapek (rzucanie kostką) odbywa się tylko wtedy, gdy oddział chce wejść do nie odwiedzanej dotychczas komnaty, bądź też opuszcza komnatę inną drogą, niż do niej wszedł. A więc oddział nie szuka pułapek wtedy, gdy porusza się korytarzem. Drzwi zawierają pułapkę, jeżeli wyrzucone zostanie 1 oczko.

2. Po odnalezieniu pułapki (wyrzucone 1 oczko) należy wydelegować jedną postać do jej zbadania. Delegowana postać powinna posiadać w grupie zdolności hasło „pułapki”, gdyż tylko wtedy może podjąć próbę unieszkodliwienia znalezionej pułapki (patrz 7.0).

3. Jeżeli próba unieszkodliwienia pułapki zakończy się niepowodzeniem lub w ogóle nie zostanie podjęta uważa się, że pułapka „zadziałała”. Gracze muszą ustalić jej rodzaj, rzucając 1K6 i odczytując rezultat z tabeli 7.1 „Pułapki”.

C. SPOTKANIE Z POTWOREM.

1. Oddział wykonuje ruch. Odbywa się to przez umieszczenie jego żetonu na nowym segmencie. Następną czynnością jest sprawdzenie, czy w nowym segmencie znajdują się potwory. Jeden z graczy rzuca 1K6. Spotkanie z potworem następuje przy wyrzuceniu:

a. 1, 2 lub 3 oczek jeżeli nowy segment jest nie zbadaną dotychczas komnatą,

b. 1 oczka jeżeli nowy segment jest fragmentem korytarza lub komnatą, którą oddział już poprzednio odwiedził.

2. Oddział nie musi od razu przystępować do walki z napotkanym potworem. Może przedtem podjąć próbę negocjacji lub wykupienia się (patrz 8.0).

3. Jeżeli próby negocjacji lub wykupienia się zawiodą lub nie zostaną podjęte rozpoczyna się walka. Składa się ona z następujących faz (czynności):

a. atak oddziału

b. atak potwora

c. atak Czarnych Wrót

d. reorganizacja sztyku oddziału

e. reorganizacja sztyku grupy potworów.

Powyższe fazy muszą być wykonywane w podanej kolejności.

4. Po zabiciu potwora (lub wszystkich potworów, stanowiących napotkaną grupę) oddział ma prawo odebrać mu posiadane przez niego skarby. Ustala się ile i jakie skarby potwór posiadał (patrz 14.0), a następnie dzieli się je między członków oddziału.

5. Jeżeli potwór zostanie zabity pozostali przy życiu członkowie oddziału zdobywają określoną liczbę punktów doświadczenia (patrz 12.0).

D. BADANIE ZNALEZISK.

Znaleziska są to rzeczy, znalezione przez oddział w komnatach (tylko).

1. Jedną z postaci jest delegowana do zbadania znaleziska.

2. Badająca postać (gracz) rzuca 1K6. Z tabeli 13.9 „Znaleziska” z kolumny, odpowiadającej jego rodzajowi, odczytywana jest dokładna nazwa tego, co zostało znalezione.

3. Wprowadzane są w życie wszelkie efekty, wiążące się z danym znaleziskiem.

Wszystkie czynności, wymienione w punktach A do D nazywane są wspólnie etapem

gry. Po ich wykonaniu gracze przystępują do kolejnego etapu, czyli od początku do punktu A.

6.0 PORUSZANIE SIĘ PO LABIRYNCIE

Ogólna zasada:

Gra „Labirynt śmierci” nie posiada planszy w ścisłym tego słowa znaczeniu, gracze tworzą ją w trakcie gry, konstruując stopniowo labirynt poprzez układanie pasujących do siebie żetonów, oznaczających korytarze i komnaty. Żeton reprezentujący oddział musi zawsze być umieszczony na jednym z segmentów, oznaczając miejsce pobytu oddziału. Poruszanie się po terenie labiryntu następuje zawsze z jednego segmentu do segmentu sąsiedniego, tzn. niedopuszczalne jest przejście od razu dwu lub więcej segmentów.

Sposób postępowania:

Gdy oddział zdecyduje się opuścić segment jeden z graczy losowo wybiera z pojemnika następny segment i umieszcza go tak, by przylegał do segmentu opuszczanego. Należy przy tym pamiętać, by korytarze lub przejścia na obu segmentach łączyły się ze sobą. Jeżeli istnieje kilka sposobów ułożenia nowego segmentu i każdy z nich spełnia sformułowany w poprzednim zdaniu warunek gracze mają całkowitą swobodę w wyborze jednego z tych sposobów. Jeżeli oddział porusza się drogą, którą już raz przeszedł nie istnieje konieczność ciągnięcia nowych segmentów.

Zasady szczegółowe:

[6.1] Nowy segment musi zostać ułożony w ten sposób w stosunku do wszystkich sąsiednich, by korytarze łączyły się z korytarzami, przejściami z przejściami, a ślepe ściany ze ślepyimi ścianami. Jeżeli ułożenie nowego żetonu w ten sposób jest niemożliwe jest on wrzucany z powrotem do pojemnika i losowanie jest powtarzane, nawet kilkakrotnie, tzn. do chwili znalezienia pierwszego pasującego żetonu.

[6.2] Jeżeli istnieje więcej niż jeden sposób ułożenia nowego segmentu gracze decydują w jaki sposób ten segment zostanie ułożony.

[6.3] Oddział zawsze porusza się tylko o jeden segment w czasie jednego etapu gry.

[6.4] Labirynt nie może skończyć się ślepym zaułkiem, dopóki nie zostaną odnalezione Czarne Wrota. Jeżeli wszystkie wyjścia z aktualnego segmentu wiodą do ślepych zaułków ostatni wybrany żeton jest odkładany z powrotem do pojemnika, zaś ciągnięty jest inny – taki, który nie „zamyka” labiryntu.

[6.5] Labirynt może mieć do trzech poziomów w głąb.

W niektórych komnatach można znaleźć schody. Każde schody łączą ze sobą wszystkie trzy poziomy (patrz 13.7). Im głębiej oddział zejdzie, tym spotkane potwory będą groźniejsze, ale również bogatsze, a ich pokonanie będzie dawało więcej punktów doświadczenia. Patrz 6.7.

[6.6] Przejście z poziomu na inny poziom jest traktowane jak przejście z jednego segmentu do drugiego, a więc nie można przejść od razu, w jednym etapie, dwóch poziomów. Segment na nowym poziomie jest traktowany jak komnata. Po zejściu oddziału na niższy poziom konstrukcja tego poziomu jest rozpoczynana od nowa, niezależnie od poziomu wyższego. Musi być ona rozpoczęta od ułożenia żetonu, zawierającego schody. Uwaga: może się zdarzyć, że na niższym poziomie zostaną znalezione inne schody, niż te, którymi wszedł

oddział. Mogą one zostać włączone w skład labiryntu tylko wtedy, jeżeli istnieje możliwość umieszczenia schodów w odpowiadającym im miejscu również na dwóch pozostałych poziomach, tzn. wtedy, gdy na jednym lub obu pozostałych poziomach w odpowiadającym nowo odnalezionym schodom miejscu nie został już umieszczony inny żeton.

[6.7] tabela „Poziomy labiryntu” – patrz plansza z tabelami.

[6.8] Tabela „Poziomy labiryntu” zmienia cechy charakterystyczne potworów, posiadane przez nich skarby oraz zdobywaną za ich zabicie liczbę punktów doświadczenia w zależności od poziomu. Należy ją odczytywać w następujący sposób:

Siła – dodawana do normalnej siły potwora, np. potwór, którego normalna siła określana jest przez 2+2 (2K6+2), spotkany na poziomie drugim musi mieć Siłę, określaną przez 2+4.

Zręczność – dodawana do normalnej zręczności – patrz wyżej.

Niechęć do negocjacji – dodawana do normalnego współczynnika NN – patrz wyżej.

Liczba potworów – należy pomnożyć liczbę napotkanych potworów przez odpowiadającą poziomowi cyfrę, np. jeżeli z tabeli 8.3 wynika, że oddział natknął się na 2 Chimery, a dzieje się to na trzecim poziomie to znaczy, że faktycznie Chimer jest 4 (2 x 2).

Typ skarbu – poziom wpływa na przesunięcie typu skarbu w dół tabeli 14.9 „Skarby” o jeden stopień dla drugiego poziomu oraz o dwa stopnie dla poziomu trzeciego np. potwór, który normalnie posiadałby skarb typu C, na trzecim poziomie będzie posiadał skarb typu E.

Doświadczenie – liczba punktów doświadczenia, zdobywana przez postać jest mnożona przez cyfrę, odpowiadającą poziomowi.

[6.9] Jeżeli z jakichkolwiek przyczyn potwór, na który oddział się natknął nie został zabity, to w tym segmencie, w którym nastąpiło spotkanie umieszcza się odpowiadający potworowi żeton, aby oznaczyć jego pozycję. Jeżeli oddział jeszcze wejdzie do tego samego segmentu to spotka tego samego potwora i tylko jego, przy czym powinien on być traktowany jako „nowy”, tzn. ewentualne poprzednie rezultaty negocjacji czy wykupu są ignorowane.

7.0 PUŁAPKI I ICH UNIESZKODLIWIENIE

Ogólna zasada:

Jeżeli oddział po raz pierwszy (tylko) wchodzi do jakiejś komnaty jeden z jego członków musi sprawdzić, czy w drzwiach nie została ukryta pułapka. Podobnie muszą być sprawdzone skrzynie, zawierające skarby. Pułapka może być unieszkodliwiona przez postać, posiadającą odpowiednią zdolność („pułapki”). Jeżeli próba unieszkodliwienia nie powiedzie się lub nie zostanie podjęta należy rzucić 1K6 i w tabeli 7.1 „Pułapki” sprawdzić rodzaj założonej w danych drzwiach czy skrzyni pułapki.

Sposób postępowania:

Gracz, kontrolujący postać, która została wydelegowana do zbadania pułapki rzuca 1K6 i porównuje liczbę wyrzuczonych oczek z poziomem zdolności postaci. Jeżeli wyrzucona liczba oczek jest niższa lub równa poziomowi zdolności pułapka została szczęśliwie unieszkodliwiona, jeżeli wyższa – pułapka zadziałała. Uwaga! Postacie, które nie posiadają odpowiednich zdolności wpadają w pułapki w spo-

sób automatyczny.

Jeżeli pułapka zadziałała gracz, którego postać została wydelegowana do jej zbadania lub gracz, którego postać miała jako pierwsza przejść przez drzwi rzuca 1K6 i w tabeli 7.1 odnajduje typ pułapki, a następnie poniżej (w instrukcji) odczytuje rezultat jej działania.

Zasady szczegółowe:

[7.1] tabela „Pułapki” – patrz plansza z tabelami.

[7.2] Oddział może się natknąć na 6 typów pułapek:

Strzały – ukryty mechanizm wypuszcza strzały. Należy rzucić 1K6 i w tabeli 9.9 „Rezultat walki” (kolumna „luk”) odczytać, czy postać została trafiona i ile odniosła ran.

Zatrute strzały – taka sama procedura, jak przy normalnych strzałach, z tą różnicą, że postać trafiona odnosi dodatkowo 1K3 ran na skutek działania trucizny.

Trujący gaz – postać, która wpadła w tę pułapkę odnosi 1K3 ran.

Wybuch – wszystkie postacie, stanowiące oddział (również potwory, będący pod wpływem uroku) odnoszą 1 ranę.

Wrzący olej – postać, która wpadła w tę pułapkę odnosi 1K3 ran.

Rzuć dwa razy – drzwi (skrzynia) zawierają dwie pułapki – należy rzucić kostką dwa razy, aby ustalić ich rodzaj. Jeżeli znowu zostanie wyrzucona 6-tka należy znów rzucać dwa razy (a więc w sumie trzy pułapki). W ten sposób teoretycznie liczba pułapek może być nieskończona.

[7.3] Poziom zdolności „pułapki” postaci nie może przekroczyć poziomu 5.

8.0 POTWORY, NEGOCJACJE I WYKUP

Ogólna zasada:

W trakcie gry oddział często będzie stawał twarzą w twarz z potwornymi mieszkańcami labiryntu. W takim przypadku będzie miał do wyboru trzy rodzaje zachowań: negocjacje, próbę wykupienia się lub walkę.

Zakończone sukcesem negocjacje pozwolą oddziałowi kontynuować eksplorację labiryntu bez konieczności toczenia walki z potworem, na którego się akurat natknął. Jeżeli negocjacje się nie powiedzą oddział może jeszcze próbować się wykupić. Jeżeli i to się nie uda pozostaje tylko walka. Jej wynikiem może być jedynie śmierć którejś z walczących stron. Jeżeli oddział zwycięży należące do niego postacie będą mogły podzielić między siebie posiadane przez pokonanego potwora skarby.

Sposób postępowania:

Gdy oddział wchodzi do nowego segmentu musi sprawdzić, czy w tym segmencie są potwory. Sprawdzanie odbywa się przez rzut 1K6.

Jeżeli nowy segment jest komnatą, której oddział jeszcze nie odwiedzał wyrzucenie 1,2 lub 3 oczek oznacza, że w tej komnacie ma swoje legowisko potwór osiadły. W tabeli 8.3 „Potwory osiadłe” należy sprawdzić (rzucając dwa razy 1K6) jego rodzaj.

Jeżeli nowym segmentem jest komnata, w której oddział już był lub jakkolwiek korytarz wyrzucenie 1 oczka oznacza, iż oddział natknął się na potwora wędrownego. Należy sprawdzić jego rodzaj w tabeli 8.3 „Potwory wędrowne”.

Zasady szczegółowe:

[8.1] Jeżeli rzut kostką wskazuje, że nastąpiło

spotkanie z potworem należy sprawdzić jego rodzaj w odpowiedniej do typu potwora (osiadły lub wędrowny) tabeli.

Jeden z graczy rzuca dwa razy 1K6 i na przecięciu rzędu, odpowiadającego liczbie oczek, wyrzuczonych za pierwszym razem oraz kolumny, odpowiadającej liczbie oczek, wyrzuczonych przy drugim rzucie odczytuje rodzaj oraz liczbę napotkanych potworów. Należy przy tym pamiętać o tym, by uwzględnić poziom labiryntu – patrz 6.8.

[8.2] tabela „Charakterystyka potworów” – patrz plansza z tabelami.

[8.3] tabele: „Potwory osiadłe”, „Potwory wędrowne” – patrz plansza z tabelami.

[8.4] Gracze mogą podjąć próbę negocjacji z każdym potworem z wyjątkiem Bezimiennego i Demonów.

Mechanizm negocjacji jest następujący:

a. W tabeli 8.2 odnajdowany jest współczynnik „niechęć do negocjacji” napotkanego potwora lub grupy potworów tego samego gatunku.

b. Jeden z graczy rzuca 2K6 i od sumy wyrzuczonych oczek odejmuje ustalony w punkcie a. współczynnik, zaś do otrzymanego wyniku dodaje wielkość współczynnika zdolności „negocjacje” dowolnego członka oddziału, np. zdolności „negocjacje” równe +2 oznaczają, że do sumy oczek, wyrzuczonych 2K6 należy dodać 2. Na wynik negocjacji mogą mieć również wpływ odpowiednie czary (patrz 10.7).

c. Otrzymany w punkcie b. ostateczny wynik odnajdowany jest w tabeli 8.5 „Negocjacje” i odczytywany jest odpowiadający mu rezultat negocjacji.

[8.5] Tabela „Negocjacje” – patrz plansza z tabelami.

[8.6] W tabeli 8.5 umieszczone są trzy możliwe rezultaty negocjacji:

niepowodzenie – podjęta próba nie powiodła się i oddział może usiłować się wykupić lub też podjąć z potworem walkę,

porozumienie – jeżeli oddział nie zaatakował potwora, potwór również nie zaatakował oddziału. Oddział może przystąpić do oględzin znalezisk, jeżeli takie znajdują się w danym segmencie lub też pójść dalej.

zastraszenie – oddziałowi udaje się przekonać potwora, że nie ma on najmniejszych szans w bezpośrednim starciu, w związku z czym potwór nie tylko zostawia oddział w spokoju, ale również oddaje mu jedną czwartą posiadanych skarbow jako wykup. Po wzięciu tej jednej czwartej oddział może oczywiście zaatakować potwora (np. by zdobyć cały skarb).

[8.7] Jeżeli negocjacje zawiodą oddział może usiłować kupić wolność, ofiarowując potworowi (nie dotyczy to Bezimiennego i Demonów) określoną sumę sztuk złota.

Sprawdzenie czy wykup został przyjęty przebiega następująco:

a. oblicza się sumę współczynników siły i niechęć do negocjacji najsilniejszego potwora w grupie,

b. przeznaczana się określoną sumę sztuk złota jako wykup,

c. w tabeli 8.9 „Wykup” na przecięciu kolumny, odpowiadającej obliczonej w punkcie a. sumie oraz rzędu, odpowiadającego ofiarowanej liczbie sztuk złota odnajdowana jest cyfra od 0 do 6,

d. jeden z graczy rzuca 1K6 i porównuje wyrzucaną liczbę oczek z odczytaną w punkcie c.

cyfrą. Jeżeli wyrzucona liczba oczek jest mniejsza lub równa tej cyfrze wykup został przyjęty.

Przyjęcie przez potwora wykupu oznacza dla oddziału sytuację analogiczną do tej, w której znalazłby się on, gdyby w negocjacjach osiągnięty został wynik „porozumienie” (patrz 8.6). Jeżeli potwór nie przyjmie wykupu atakuje on oddział jako pierwszy (opuszczana jest faza ataku oddziału).

Bez względu na to, czy potwór zaakceptuje wykup, czy też nie oddział traci zaofiarowane sztuki złota. Oczywiście jeżeli potwór zostanie zabity pieniądze te mogą być mu odebrane z powrotem, razem z jego własnym skarbem.

[8.8] Wobec każdego potwora lub grupy potworów, bez względu na jej liczebność, może być podjęta tylko jedna próba wykupu.

[8.9] tabela „Wykup” – patrz plansza z tabelami.

9.0 WALKA

Ogólna zasada:

Walka może (ale nie musi) mieć miejsce wtedy, gdy oddział natknie się na potwora lub grupę potworów. Składa się ona z szeregu rund. Rundy są to powtarzalne bloki określonych czynności (faz), które ma do wykonania każda z walczących stron. Rozpoczęta walka nie może zostać przerwana do chwili śmierci jednej ze stron.

Sposób postępowania:

Przed rozpoczęciem walki gracze muszą ustalić rodzaj oraz liczbę napotkanych potworów według zasad, podanych w punkcie 8.0.

Następnie gracze ustalają siłę każdego z napotkanych potworów osobno. Określa ją podany na żetonach kod np. 1+1 (patrz 3.2).

Kolejną czynnością jest ustalenie szczygu grupy potworów.

Po wykonaniu tych wstępnych czynności walka może się rozpocząć (patrz 9.2).

Zasady szczegółowe:

[9.1] Przed rozpoczęciem walki ustalany jest szczyk bojowy grupy potworów. Oddział rozpoczyna walkę w takim szczygu, w jakim znajdował się w chwili spotkania. Jeżeli spotkano więcej niż 3 potwory należy w pierwszym szeregu szczygu ustawić trzy najsilniejsze (o najwyższym współczynniku siły). Pozostałe są ustawiane w drugim i ewentualnie następnych szeregach.

Gracze mogą wybrać, który potwór będzie się znajdował naprzeciw każdej postaci z pierwszego szeregu szczygu oddziału. Jeżeli natknie się na tylko jednego potwora ustawia się go naprzeciw postaci, stojącej na środku pierwszego szeregu szczygu oddziału. Jeżeli są dwa potwory ustawia się je naprzeciw postaci skrajnych.

[9.2] Po obliczeniu siły każdego potwora oraz ustaleniu szczygu rozpoczyna się pierwsza runda, która (podobnie jak i każda następna) składa się z szeregu faz (czynności):

1. Atak oddziału – każdy członek oddziału może zaatakować potwora, stojącego w pierwszym szeregu szczygu grupy potworów. Postacie z pierwszego szeregu szczygu oddziału mogą atakować tylko przy pomocy broni (z wyjątkiem łuków i noży), zaś postacie, stojące w drugim szeregu szczygu mogą strzelać z łuków, rzucać nożami lub rzucać czary. Wynik każdego indywidualnego ataku jest natychmiast wprowadzany w życie.

2. Atak potworów – każdy potwór, znajdujący

się w pierwszym oraz drugim szeregu szczygu atakuje postać z pierwszego szeregu szczygu oddziału. Potwory, stojące w pierwszym szeregu mogą atakować zarówno przy pomocy broni (zwykle naturalnej, jak pazury, kły, itp.), jak i przy pomocy czarów (jeśli są do tego zdolne). Potwory z drugiego szeregu szczygu mogą rzucać czary (jeśli są do tego zdolne). Wynik każdego indywidualnego ataku jest natychmiast wprowadzany w życie.

3. Atak Czarnych Wrót – ta faza znajduje zastosowanie tylko wtedy, gdy oddział jest w tym samym segmencie, co Czarne Wrota (czyli wtedy, gdy zostały one odnalezione). Czarne Wrota, bez względu na miejsce w szczygu potworów mogą użyć w ciągu tej fazy 3 czarów „Wybuch” (patrz 16.0).

4. Reorganizacja szczygu oddziału – gracze mogą z każdego szeregu szczygu oddziału przesunąć jedną postać do innego szeregu. Na końcu tej fazy w żadnym szeregu nie może być więcej niż trzy postacie (łącznie z potworami, znajdującymi się pod wpływem uroku).

5. Reorganizacja szczygu grupy potworów – szczyk potworów musi być zreorganizowany w ten sposób, aby w pierwszym szeregu znajdowały się trzy potwory (jeśli to możliwe).

Wykonanie wszystkich powyższych faz stanowi jedną rundę walki. Następną rundą (jeśli jest jeszcze z kim walczyć) rozpoczyna się od początku, od fazy 1.

[9.3] Cel każdego indywidualnego ataku zależy od wzajemnej pozycji postaci i potworów. Jeżeli trzy postacie walczą z trzema potworami każda z nich, jak również każdy z potworów, może zaatakować przeciwnika, stojącego na wprost:

I	2	3
A	B	C

A zaatakuje 1, B zaatakuje 2, C zaatakuje 3 i odwrotnie. Jeżeli w jednym lub obu wrogich szczygach jest mniej niż trzech walczących, każdy z nich musi zaatakować przeciwnika stojącego naprzeciw, chyba że w takiej samej odległości od atakującego znajduje się więcej niż jeden wróg. W takim przypadku cel ataku potworów (tylko) ustalany jest losowo, za pomocą rzutu kostką:

I	2	3
A		B

Jeżeli A i B są potworami, to cel ich ataku ustalany jest przez rzuty kostką dla każdego z nich osobno (po jednym rzucie dla każdego z potworów). Jeżeli wyrzucono 1, 2 lub 3 oczka, to celem ataku A jest 1, zaś celem B jest 2. Jeżeli wyrzucono 4, 5 lub 6 oczek, to celem ataku A jest 2, zaś B – 3.

Jeżeli potworami są 1, 2 i 3, to 1 zaatakuje A, 3 zaatakuje B, zaś 2 zaatakuje A (1, 2 lub 3 oczka) lub B (4, 5 lub 6 oczek). Postacie wybierają cel ataku według własnej woli, więc jeśli w przykładzie powyżej A i B są postaciami, to A atakuje 1 lub 2, zaś B atakuje 2 lub 3. Podobnie w przykładzie poniżej – postać A może zaatakować któregośkolwiek z trzech przeciwników.

I	2	3
	A	

Jeżeli A jest potworem cel jego ataku zależny będzie od rzutu kostką i będzie nim 1 przy wyrzuceniu 1 lub 2 oczkach, 2 – przy 3 lub 4 oczkach lub 3 – przy 5 lub 6 oczkach.

Powyższe przykłady nie wyczerpują oczywiście wszystkich możliwych kombinacji. Stanowią one jedynie wskazówkę, w jaki sposób gracze powinni decydować o celach ataków w innych przypadkach.

Postać atakująca z drugiego szeregu szczygu oddziału może wybrać dowolny cel z pierwszego szeregu szczygu potworów. Potwór, atakujący z drugiego szeregu ustala cel ataku przy pomocy rzutu kostką.

[9.4] Postacie mogą atakować tylko podczas fazy 1 – atak oddziału, zaś potwory tylko podczas fazy 2 – atak potworów. Przed rozpoczęciem walki każda postać powinna zadeklarować jakiej broni użyje. W czasie walki broń może zostać zmieniona, jednak wymaga to opuszczenia jednej własnej fazy ataku. Obie walczące strony obowiązują następujące ogólne zasady:

1. Atakować można tylko raz w ciągu jednej rundy (wyjątek – Czarne Wrota – 3 ataki).

2. W ciągu jednej rundy można zaatakować tylko jednego przeciwnika (wyjątek – Czarne Wrota).

3. Każdy, zarówno postać, jak i potwór, może zostać zaatakowany przez dowolną liczbę wrogów (oczywiście nie więcej niż sześciu – trzech z pierwszego szeregu wrogiego szczygu i trzech z drugiego).

4. Rany, odniesione w czasie walki muszą być natychmiast zaznaczone na karcie cech postaci lub, w przypadku potworów, na dowolnej dogodnej kartce.

[9.5] Wynik ataku, czyli zadana przeciwnikowi liczba ran, odnajdowany jest w tabeli 9.9 „Rezultat walki” na przecięciu kolumny, odpowiadającej używanemu rodzajowi broni oraz rzędu, odpowiadającemu zmodyfikowanej liczbie oczek, wyrzuconych 1K6.

Przykład:

Bohater Almuryk atakuje mieczem – gracz rzuca 1K6 i okazuje się, że wyrzucił 4 oczka. Dodaje do nich 2 (biegłość Almuryka jest równa „+2 miecz”) oraz 3 (wielkość wzręczności), a więc zmodyfikowana liczba oczek wynosi 9. Następnie gracz w tabeli 9.9, w kolumnie „miecz” sprawdza rząd, odpowiadający 9 oczkom. Liczba na przecięciu wynosi 1, więc Almuryk w tym ataku zadał wrogowi 1 ranę.

Jednym nożem można rzucić tylko raz w czasie całej walki. Po zwycięstwie można oczywiście ten noż wziąć z powrotem. Z łuku można strzelać dowolną liczbę razy w ciągu walki, ale tylko raz podczas jednej rundy i tylko z drugiego szeregu.

[9.6] Potwory, które nie posiadają określonej broni w celu ustalenia rezultatu ataku używają kolumny „potwory”, zaś te, które mają broń (patrz 8.2) posługują się kolumną odpowiednią do jej rodzaju. Na żetonach reprezentujących potwory, które używają broni innej niż naturalna wydrukowana jest obok współczynnika zręczności litera „w”. Rodzaj broni określony jest w tabeli 8.2 „Charakterystyka potworów”.

Podobnie jak w przypadku postaci współ-

czynnik zręczność potwora dodawany jest do wyrzuconej przy ataku liczby oczek.

[9.7] Wynikiem ataku może być zadanie wrogowi określonej liczby ran (patrz 9.5).

Każda rana, odniesiona przez postać musi być zanotowana na jej karcie cech, zaś rany, zadane potworowi należy zaznaczać na karcie papieru, na której wcześniej została zanotowana siła tego potwora.

Śmierć w walce następuje wtedy, gdy liczba odniesionych ran jest równa współczynnikowi siła lub od niego większa. Dotyczy to zarówno postaci, jak i potworów.

[9.8] W wyniku odniesionych strat sztyk obu walczących stron może wymagać reorganizacji. Dokonuje się ona w czasie odpowiedniej fazy (patrz 9.2).

Reorganizacja sztyku oddziału:

1. Postać może zostać przesunięta na inną pozycję w tym samym szeregu sztyku, jeżeli nie zmienia to wzajemnego układu postaci w tym szeregu, tzn. postacie, stojące w tym samym szeregu nie mogą się zamieniać miejscami, chociaż ich odległość od siebie może się zmieniać. Dotyczy to szeregów, w których jest mniej niż trzy postacie.

2. Postać może zostać przesunięta z jednego szeregu do innego, jednak nie więcej niż o jeden szereg w czasie jednej rundy.

3. Podczas zmiany szeregu postać może również zmienić pozycję w szeregu, np. ze skrajnej na środkową lub odwrotnie.

4. Jeżeli w pierwszym szeregu została przy życiu tylko jedna postać, to jedyny ruch, jaki może (i musi) być wykonany polega na przesunięciu postaci z drugiego szeregu do pierwszego.

5. Jeżeli w pierwszym szeregu zostały dwie postacie żadna z nich nie może zostać wycofana do drugiego szeregu.

Reorganizacja sztyku grupy potworów:

1. Jeżeli w pierwszym szeregu jest mniej niż trzy potwory jeden lub dwa muszą zostać przesunięte z drugiego szeregu, by uzupełnić lukę.

2. Jeżeli w pierwszym szeregu znajdują się trzy potwory jeden potwór z dalszego szeregu może zostać przesunięty do przodu.

3. Potwór może zmieniać pozycję w ramach tego samego szeregu, jednak jeżeli jest w nim dwie wolne pozycje rzut kostką decyduje, którą z nich potwór zajmie.

4. Potwory nie mogą zamieniać się miejscami w tym samym szeregu, ani przesuwać się do tyłu.

[9.8] Tabela „Rezultat walki” – patrz plansza z tabelami

10.0 CZARY

Ogólna zasada:

Postacie, posiadające potencjał magiczny większy od zera mogą rzucać czary. Potencjał magiczny każdej postaci składa się z trzech części, a każda z tych części jest używana wtedy, gdy dominującym jest odpowiadające jej słowo. Dominujące słowo jest ustalone według procedury, opisanej w punkcie 4.0. Wpływa ono na liczbę czarów, których dana postać może używać podczas jednej przygody.

Rodzaj czarów decyduje o czasie, w którym może on być użyty.

Sposób postępowania:

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz musi wybrać dla swej postaci liczbę czarów równą najwyższej z trzech wartości, składających się

na potencjał magiczny tej postaci oraz zapisać nazwy tych czarów na jej karcie cech. Powstaje w ten sposób pula czarów, z której wybierane są te, które będą używane podczas bieżącej przygody (patrz 4.1 D).

Postacie rzucają czary, odnosząc przy tym rany w liczbie równej kosztowi danego czaru. Pewne czary mogą zostać **odparte**, a tym samym ich efekt zostaje zniwelowany (patrz 11.0).

Zasady szczegółowe:

[10.1] Czary zostały podzielone na typy, w zależności od sytuacji, w której są najbardziej efektywne. Wszystkie czary, poza typem W, mogą być rzucone w dowolnym momencie podczas gry. Typ W może być używany tylko podczas walki. (Patrz tabela 10.9).

[10.2] Postać może używać danego czaru dowolną liczbę razy, pod warunkiem, że posiada jeszcze dostateczną siłę, by koszt rzucenia danego czaru jej nie zabił.

[10.3] Postać, używająca w czasie walki czarów nie może podczas tej samej rundy atakować przy pomocy broni.

[10.4] Podczas walki czary mogą być rzucone tylko przez postacie, znajdujące się w drugim szeregu sztyku oddziału. Potwory mogą rzucać czary zarówno z drugiego, jak i z pierwszego szeregu swego sztyku.

[10.5] Efekty poszczególnych czarów typu W (używanych tylko w czasie walki):

Urok (koszt: 3) – Może być rzucony na każdego potwora, znajdującego się w pierwszym lub drugim szeregu sztyku potworów. Jeżeli potwór nie odeprze uroku natychmiast traci wolną wolę i przechodzi pod całkowitą kontrolę postaci, która ten czar rzuciła. Taki potwór staje się, zarówno pod względem intencji, jak i rzeczywistego zachowania, członkiem oddziału. Powinien być natychmiast umieszczony w wolnym miejscu w sztyku oddziału. Jeżeli postać, która rzuciła urok zostaje zabita czar traci moc i potwór natychmiast atakuje pozostałych członków oddziału – jeżeli dzieje się to podczas walki należy go umieścić w sztyku potworów, jak najbliższemu oddziału. Potwór, znajdujący się pod wpływem uroku, zabijając inne potwory nie zdobywa punktów doświadczenia – punkty te przypadają należącym do oddziału postaciom. Uwaga – wszystkie powyższe zasady (z pewnymi wyjątkami – patrz 15.5) znajdują zastosowanie w sytuacji, w której pod wpływem uroku, rzuconego przez potwora znajduje się członek oddziału.

Wybuch (koszt: 1) – Może być rzucony na potwora, znajdującego się w pierwszym szeregu sztyku potworów. Jeżeli potwór nie odeprze tego czaru odnosi dwie rany.

Eksplzja (koszt: 1) – Działa na wszystkich, którzy są zaangażowani w walkę. Wszystkie postacie i potwory, które go nie odeprą odnoszą 1 ranę.

Błyskawica (koszt: 2) – Może być rzucony na potwora w pierwszym szeregu sztyku i jeżeli nie zostanie odparty zadaje 1K3+2 rany.

Uśpienie (koszt: 2) – Może być rzucony na każdego potwora w każdym szeregu i jeżeli nie zostanie odparty powoduje natychmiastowe zapadnięcie tego potwora w sen. Uśpiiony potwór może zostać zabity bez potrzeby rzućcia kostką (oczywiście po pozbyciu się w ten czy inny sposób wszystkich pozostałych potworów).

Uwolnienie (koszt: 3) – Pozwala postaci, na którą został rzucony urok i która teraz, podczas walki, występuje przeciwko oddziałowi

na powrót w jego szeregi czyli niweluje działanie uroku. Postać pod wpływem uroku musi próbować odeprzeć ten czar.

Magiczna tarcza (koszt: 2) – Rezultatem tego czaru jest całkowita odporność postaci, na którą został rzucony na wszystkie czary, zadające rany na okres jednej walki.

Niepewność (koszt: 2) – Daje oddziałowi czas na użycie tuż przed rozpoczęciem walki mikstur i czarów uzdrawiających. Nie może zostać odparty.

Zawieszenie broni (koszt: 3) – Jego skutek jest analogiczny do porozumienia w czasie negocjacji (patrz 8.6), czyli czar ten powoduje natychmiastowe przerwanie walki. Może być użyty w czasie każdej fazy walki i nie może zostać odparty. Nie wolno go stosować w czasie starcia z Bezimiennym.

Psychiczny cios (koszt: 4) – Może być rzucony na potwora w pierwszym szeregu sztyku i jeżeli nie zostanie odparty zadaje 2K6+2 ran.

[10.6] Czary innych, poza W, typów mogą być rzucone w dowolnym momencie podczas gry. Pewne z nich powinny być jednak używane w określonych sytuacjach, gdyż poza nimi ich efekt jest zerowy.

Zamek (koszt: 1) – Może być użyty do zablokowania drzwi. Rzucony jest zwykle po otwarciu drzwi i po stwierdzeniu, że w segmencie, do którego oddział miał zamiar wejść znajduje się potwór. Zamiast negocjować, wykupywać się lub toczyć walkę oddział może się wycofać i przy pomocy tego czaru zamknąć za sobą drzwi. Takie drzwi już nigdy nie będą mogły być otworzone. Jeżeli oddział wejdzie do tego samego segmentu później i z innej strony musi tam spotkać tego samego potwora.

Magiczna zbroja (koszt: 1) – Ten czar tworzy pole ochronne wokół postaci, na którą został rzucony. Należy rzucić 1K3+1 i zapisać wynik. Za każdym razem, gdy postać, znajdująca się pod ochroną tego czaru odniesie ranę ten wynik należy redukować o jeden. Gdy osiągnie on zero wszystkie następne rany postać odnosi już normalnie. Magiczna zbroja nie chroni przed ranami, będącymi kosztem rzućcia czarów, ani nie chroni przed czarami nie zadającymi ran (takimi jak urok).

Neutralizacja trucizny (koszt: 1) – Ten czar może być rzucony na postać, która wypila truciznę, bada zatrutą fontannę lub wpadła w pułapkę, zawierającą truciznę. Neutralizuje wszelkie ujemne skutki działania trucizny. Musi być rzucony natychmiast po zatruciu.

Ożywienie kamienia (koszt: 3) – Ten czar może być użyty w celu przywrócenia do życia postaci, która została zamieniona w kamień przez Meduzę. Nie może być rzucony podczas walki. Ożywiona postać posiada tę samą liczbę ran, jaką miała przed zamienieniem jej w kamień. Nie może być rzucony na samego siebie.

Siła (koszt: 1) – Ten czar ma taki sam efekt, jak mikstura „Zręczność” – patrz 14.5

Teleportacja (koszt: 3) – Ten czar teleportuje dowolną postać lub potwora do wskazanego przez rzućającego, odwiezionego wcześniej przez oddział segmentu labiryntu (potwór zostaje w tym segmencie). Nie może być użyty podczas walki. Nie może być użyty przeciwko Bezimiennemu, Demonom oraz Czarnym Wrotom.

Uzdrowienie (koszt: 1) – Leczy postać, na którą jest rzucony z 1K3+1 ran. Nie może być rzucony na siebie samego. Uwaga! Zanim postać, która może rzucać ten czar wejdzie do labiryntu, należy, przy pomocy rzutu 1K6,

ustalić ile razy ten czar będzie mógł zostać użyty podczas bieżącej przygody. Po wyczerpaniu limitu, określonego liczbą wyrzuconych oczek postać nie może już rzucać czaru uzdrowienia (jest to wyjątek od zasady 10.2).

Odmłodzenia (koszt: 2) – Ten czar ma taki sam efekt jak uzdrowienie, z tą różnicą, iż leczy z 1K6+1 ran. Również może być użyty tylko ograniczoną liczbę razy w czasie jednej przygody. (Ograniczenie według zasady jak przy uzdrowieniu).

Delikatne Palce (koszt: 1) – Ten czar zwiększa zdolności „pułapki” o 3 punkty, ale tylko na czas, potrzebny na przeprowadzenie jednej próby unieszkodliwienia pułapki. Nie może być rzucony na postać, która w ogóle nie posiada zdolności „pułapki”.

[10.7] Czary, pomagające w negocjacjach (typ N) mogą być używane przed rzutem kostką, przesądzającym o wyniku negocjacji, zaś czary typu V – podczas próby wykupienia się.

Elokwencko (koszt: 1) – Ten czar pozwala na dodanie 4 punktów do liczby oczek, wyrzuconych podczas negocjacji (dodatkowo, niezależnie od wszelkich modyfikacji, wynikających ze zdolności negocjującej postaci).

Zastraszenie (koszt: 2) – Daje efekt (bez konieczności rzucając kostką) analogiczny do „zastraszenia” w negocjacjach (patrz 8.6).

Zniechęcenie (koszt: 3) – Ten czar daje podobny efekt, jak zastraszenie, z tym, że potwór oddaje wszystkie swoje skarby.

Sugestia (koszt: 1) – Pozwala oddziaływać na odjęcie 2 punktów od liczby oczek, wyrzuconych przy próbie wykupienia się.

Pochlebstwo (koszt: 2) – Pozwala oddziaływać na odjęcie 4 punktów od liczby oczek wyrzuconych przy próbie wykupienia się.

[10.8] Umiejętność rzucając czarów specjalnych (typ S) może być zdobyta tylko w toku gry, tzn. nie mogą one być wybierane na początku, do „wstępnej puli” czarów.

Gniew Boży (koszt: 3) – Ten czar może być użyty tylko podczas walki. Umiejętność jego rzucającego jest nabywana poprzez znalezienie manuskryptu lub ołtarza Malthusa (patrz 13.9). Jeżeli nie zostanie odparty zadaje 2K6+2 ran.

Wskrzeszenie (koszt: 5) – Tego czaru nie wolno używać podczas walki. Umiejętność jego rzucającego może być nabyta tylko przez znalezienie pierścienia „Wskrzeszenie” (patrz 14.9) lub regału z księgami (patrz 13.9). Może być użyty do wskrzeszenia postaci, zabitej podczas walki. Musi być rzucony natychmiast po zakończeniu walki, w której postać poniosła śmierć, gdyż użyty później nie będzie działał. Wskrzeszona postać ma tyle ran, ile miała w momencie wejścia do labiryntu.

[10.9] Tabela „Zestawienie czarów” – patrz plansza z tabelami.

11.0 ODPIERANIE CZARÓW

Ogólna zasada:

Jeżeli na jakąś postać lub potwora rzucony jest czar, użyty jest przeciwko niej lub niemu magiczny przedmiot lub jeżeli postać bada pewne znaleziska, to może zaistnieć potrzeba podjęcia próby odparcia czaru, a tym samym zniwelowania jego efektów.

Sposób postępowania:

Każda postać oraz każdy potwór posiada współczynnik odporności. Gdy istnieje konieczność lub możliwość odparcia czaru gracz rzuca 1K6 i porównuje liczbę wyrzuco-

nych oczek z wielkością tego współczynnika u postaci, która ma czar odeprzeć. Jeżeli wyrzucona liczba oczek jest równa odporności lub od niej mniejsza czar został odparty czyli postać (lub potwór) się przed nim obroniła i nie ma on na nią żadnego wpływu. Odporność postaci lub potwora nie może być większa niż 5 punktów.

12.0 ZDOBYWANIE DOŚWIADCZENIA

Ogólna zasada

Doświadczenie (w formie punktów) jest zdobywane w walce, poprzez pokonywanie potworów.

Wielkość zdobytego doświadczenia (liczba punktów) może na końcu gry decydować o indywidualnym zwycięstwie jednego z graczy. Ponadto doświadczenie może być użyte w celu zwiększenia poszczególnych współczynników, które charakteryzują postać.

Sposób postępowania:

Ogólna suma punktów doświadczenia, zdobyta podczas walki równa się sumie współczynników siła wszystkich zabitych potworów, pomnożonej przez 6. Ta ogólna suma jest dzielona (w sposób, ustalony przez graczy) między pozostałych przy życiu członków oddziału. Ułamki zaokrąglone są w dół.

Na karcie cech każdej postaci musi być prowadzony bieżący zapis sumy punktów doświadczenia, zdobytych przez daną postać od początku gry.

Jeżeli gra składa się z wielu przygód (czyli postaci wielokrotnie wchodzi i wychodzi z labiryntu) punkty doświadczenia mogą być użyte w celu zwiększenia poszczególnych współczynników, charakteryzujących postać.

Zasady szczegółowe:

[12.1] Potwory, znajdujące się pod wpływem uroku i walczące w szeregach oddziału nie zdobywają punktów doświadczenia – punkty doświadczenia za zabitych przez nich przeciwników przypadają postaciom.

[12.2] Po zakończeniu przygody (po wyjściu z labiryntu) postać może „wydać” 100 punktów doświadczenia oraz 100 sztuk złota (lub ekwiwalent w kosztownościach), by podnieść jeden ze swoich współczynników o jeden punkt (patrz 17.5). Wydając odpowiednią wielokrotność wymienionych sum można zwiększyć kilka współczynników, ale każdy z nich tylko o jeden punkt. Tak więc zwiększeniu może ulec siła, odporność, biegłość w jej broni, zdolności oraz potencjał magiczny w jednym ze swych członów (jeżeli postać chce zwiększyć wszystkie trzy człony musi wydać 300 punktów doświadczenia i 300 sztuk złota).

Na karcie cech należy zaznaczyć liczbę posiadanych punktów doświadczenia oraz sztuk złota, pozostałych po zapłaceniu za zwiększenie współczynników.

[12.3] Zręczność może być zwiększona podobnie jak wszystkie pozostałe cechy, jednak „kosztuje” to 150 punktów doświadczenia oraz 150 sztuk złota (lub ekwiwalent w kosztownościach) – patrz 17.5

13.0 ZNALEZISKA

Ogólna zasada:

W pewnych komnatach oddział może się natknąć na osobliwe przedmioty, takie jak fontanny, posągi, meble, ołtarze, lustra, dzieła

sztuki, schody czy drzwi-pułapki. Po pokonaniu wszystkich potworów, które ewentualnie znajdują się w takiej komnacie oddział może (ale nie musi) zbadać znaleziony przedmiot.

Sposób postępowania:

Do zbadania znaleziska musi być wydelegowana spośród członków oddziału jedna postać. W większości wypadków ponosi ona jako jedyna wszelkie konsekwencje, zarówno negatywne, jak i pozytywne, oddziaływania znalezionego przedmiotu.

Gracz, którego postać została wydelegowana rzuca 1K6 i w tabeli 13.9 „Znaleziska” sprawdza na przecięciu kolumny, odpowiadającej typowi znaleziska oraz rzędu, odpowiadającego liczbie wyrzuconych oczek dokładną nazwę tego, co zostało znalezione. Opisy poszczególnych znalezisk umieszczone zostały w punktach 13.1 do 13.8.

Zasady szczegółowe:

[13.1] Fontanna.

W komnacie stoi duża, wykonana z brązu fontanna. Zbadanie fontanny polega na wypiciu pewnej ilości tryskającej z niej cieczy. Oddział może natknąć się na 6 rodzajów fontan:

Trucizna – Ciecz jest trucizną. Badająca postać natychmiast odnosi 1K3 ran.

Mikstura – Ciecz jest magiczną miksturą. Należy w tabeli 14.9 „Magiczne przedmioty” sprawdzić, rzucając 1K6, jej rodzaj (patrz 14.5) oraz natychmiast wprowadzić w życie efekty wynikające z wypicia tego rodzaju mikstury. Postać, przeprowadzająca badanie może wziąć ze sobą jedną porcję mikstury (tzn. ilość wystarczającą na jednokrotne jej użycie w przyszłości).

Alkohol – Postać, przeprowadzająca badanie wypija niezwykle mocny alkohol i jest teraz pijana. Jej zręczność ulega do końca przygody zmniejszeniu o 2 punkty.

Brylant – Ciecz jest wodą, ale w niej postać, badająca fontannę znajduje duży brylant. Jego wartość należy określić według tabeli 14.9 „Kosztowności”, rzucając 2K6 i dodając 2 punkty do liczby wyrzuconych oczek.

Woda – Ciecz jest wodą, nie posiadającą żadnych niezwykłych właściwości.

Krew – Ciecz jest krwią, a jej wypicie powoduje chorobę. Zręczność postaci, przeprowadzającej badanie jest zmniejszona o 1 punkt do końca bieżącej przygody.

[13.2] Posąg.

W komnacie stoi naturalnej wielkości posąg, wykonany ze wspaniałego obrobionego alabastru. Badająca postać musi podejść do niego, by mu się dokładnie przyjrzeć. Może być 6 rodzajów posągów:

Meduza – Posąg przedstawia Meduzę, która w czasie, gdy postać jej się przygląda ożywa, spoglądając na przeprowadzającą badanie postać. Postać musi próbować odeprzeć czar, a jeżeli próba będzie nieudana zostaje zamieniona w kamień. Reszta oddziału postępuje tak, jak przy normalnym spotkaniu z potworem (patrz 15.3).

Brylanty – Posąg przedstawia wielkiego barana, w którego oczodolach tkwią dwa brylanty. Przeprowadzając badanie postać może je zabrać (określając ich wartość przy pomocy tabeli 14.9 „Kosztowności” i rzutu 2K6+2).

Medalion – Na szyi posągu wisi medalion, który postać, przeprowadzając badanie może zabrać. Jego rodzaj ustalany jest przy pomocy tabeli 14.9 „Magiczne przedmioty”.

Demon – Posąg przedstawia Demona. Postać, przeprowadzająca badanie musi rzucić 1K6 i w tabeli 13.9 „Znaleziska” w kolumnie „oltarz” odnaleźć jego imię. Posąg jest traktowany jak oltarz, poświęcony temu Demonowi (patrz 13.5).

Talizman – Na szyi posągu wisi niewielki talizman, który może być zabrany przez postać, przeprowadzającą badanie. Jego rodzaj jest ustalany przy pomocy tabeli 14.9 „Magiczne przedmioty”.

Bezimienny – Posąg przedstawia odwiecznego i bezlitosnego wroga wszystkiego co żywe – Bezimiennego. Postać, przeprowadzającą badanie musi natychmiast podjąć próbę odparcia czaru. Jeżeli zakończy się ona pomyślnie – nic się nie stanie, jednak jeżeli się nie powiedzie postać staje się narzędziem w rękach Bezimiennego i musi natychmiast zaatakować pozostałych członków oddziału (ustawiana jest naprzeciw środkowej postaci w pierwszym szeregu sztyku oddziału). Rozpoczyna się walka, która może zakończyć się tylko śmiercią zaczarowanej postaci lub członków oddziału, bądź też uwiecznionym powroźdzeniem rzuconiem na postać czaru „uwolnienie” (postać, znajdująca się we władzy Bezimiennego musi próbować odeprzeć ten czar).

[13.3] Drzwi – pułapka.

W podłodze, w centrum komnaty znajdują się drzwi – pułapka. Badanie polega na ich otwarciu. Oddział może się natknąć na cztery rodzaje takich drzwi:

Pułapka – W drzwiach ukryta jest „normalna” pułapka. Przeprowadzając badanie postać musi sprawdzić jej rodzaj w tabeli 7.1 „Pułapki”. Jeżeli pułapka zostanie szczęśliwie unieszkodliwiona lub zadziała, a jej efekty nie zabiją postaci, może ona zabrać skarb typu J, który był ukryty pod drzwiami – pułapka.

Pokój – Przeprowadzając badanie postać spada do znajdującego się pod podłogą (ale nie na niższym poziomie) pokoju. Postać musi ustalić czy znajduje się w nim potwór (normalną metodą), a jeśli tak – zachowywać się jak przy normalnym spotkaniu. W pokoju znajduje się skarb typu J. Po uporaniu się z potworem (jeśli był) postać może zabrać ten skarb i wyjść z powrotem. Pozostali członkowie oddziału nie mogą jej w żaden sposób pomagać.

Zapadnia – Podobnie jak wyżej, z tym że pod podłogą znajdują się kronki, w liczbie równej 1K3. Postać nie może wyjść dopóki się z nimi nie upora.

Czarne Wrota – Postać, przeprowadzającą badanie spada na pochylnię, która wiedzie wprost ku Czarnym Wrotom. Postać jest eliminowana z gry do czasu zniszczenia Czarnych Wrót (patrz 16.0), potem zaś jest uwolniona z ich mocy i może wrócić do gry.

[13.4] Mebel.

W komnacie stoi magiczny mebel, który może zostać zbadany przez dokładne oględziny. Oddział może się natknąć na 6 rodzajów mebli:

Trumna – W centrum komnaty stoi trumna, z której podnosi się Wampir (patrz 15.5). Postać, przeprowadzającą badanie musi natychmiast podjąć z nim walkę (nie może negocjować, ani usiłować się wykupić). Po pierwszej rundzie do walki mogą się włączyć pozostali członkowie oddziału.

Regał – Postać, przeprowadzającą badanie rzuca 1K6 – liczba oczek od 1 do 3 oznacza, że regał przewraca się na nią, zadając 1K3 ran, zaś liczba oczek od 4 do 6 pozwala po-

staci na znalezienie księgi, z której może się ona nauczyć czaru „wskrzeszenie” (patrz 10.8).

Biurko – Pod blatem biurka założona jest pułapka. Jeżeli postać, przeprowadzającą badanie chce wziąć leżący w szufladzie medalion bądź wziąć na siebie skutki jej zadziałania – patrz 7.0), a następnie przy pomocy tabeli 14.9 „Magiczne przedmioty” ustalić rodzaj medalionu.

Łóżko – W komnacie stoi magiczne łóżko, które może wyleczyć postać, przeprowadzającą badanie (tylko ją) z 1K3 ran.

Klawikord – W centrum komnaty stoi klawikord, który sam gra. Postać, przeprowadzającą badanie musi podjąć próbę odparcia czaru – jeżeli będzie ona nieudana klawikord swoją muzyką zmusza postać do włożenia do jego wnętrza połowy posiadanych skarbów. Ich odzyskanie jest możliwe, ale wiąże się z odniesieniem przy próbie otworzenia klawikordu 2 ran.

Lustro – patrz 13.7

[13.5] Oltarz

W komnacie stoi oltarz, poświęcony jednemu z sześciu Demonów, którym oddają cześć mieszkańcy labiryntu. Postać, przeprowadzającą badanie musi próbować odeprzeć czar. Jeśli się jej to uda oltarz nagradza ją, jeśli nie – rzuca przekleństwo. Skutki zarówno jednego, jak i drugiego są następujące:

Alloce – Jeżeli próba odparcia czaru była udana postać może w czasie najbliższej walki rzucać wszystkie czary typu „W” za darmo, nie odnosząc ran, stanowiących ich koszt. Jeżeli próba nie powiedziała się zrzeczość postaci jest obniżona o 1 punkt do końca przygody.

Vassago – Jeżeli próba odparcia czaru była udana postać, przeprowadzającą badanie zyskuje zdolności „pułapki” równe +3 (lub jej dotychczasowe zdolności „pułapki” ulegają zwiększeniu o 3 punkty, jednak nie mogą być wyższe niż 5 punktów). Jeżeli próba się nie uda postać traci swe zdolności „pułapki” (jeśli je ma) na stałe, do końca całej gry.

Avnas – Jeżeli próba odparcia czaru się powiedzie postać obdarowywana jest możliwością rzućcia czaru „błyskawica” kosztem 1 rany, niezależnie od tego, czy w ogóle posiadała dotychczas umiejętność rzućcia tego czaru. Jeżeli próba się nie uda czar „błyskawica” rzućany jest na postać, przeprowadzającą badanie.

Malthus – Postać, która pomyślnie przejdzie próbę odparcia czaru zyskuje umiejętność rzućcia czaru „Gniew Boży”. Jeżeli próba się nie powiedzie oltarz atakuje ją za pomocą czaru „Gniew Boży”.

Leraje – Postać, która pomyślnie przeszła próbę odparcia czaru zyskuje biegłość w posługiwaniu się lukiem w wysokości +3 (bez względu na to czy posiada luk, czy nie) lub jej dotychczasowa biegłość jest zwiększana o 3 punkty. Jeżeli próba się nie powiedzie postać jest atakowana przez 3 magiczne strzały – rezultat ataku musi być natychmiast sprawdzony w kolumnie „luk” tabeli 9.9 „Rezultat walki”.

Asmoday – Jeżeli próba odparcia czaru była pomyślna zrzeczość postaci, przeprowadzającej badanie zostaje zwiększona o 3 punkty oraz zyskuje ona umiejętność rzućcia czaru „błyskawica” kosztem jednej tylko rany (bez względu na to, czy dotychczas mogła się tym czarem posługiwać czy nie). Jeżeli próba się nie powiedzie każdy ze składników potencjału magicznego postaci ulega redukcji o 1.

[13.6] Dzieło sztuki.

W komnacie znajduje się dzieło sztuki o dużej wartości artystycznej.

Oddział może się natknąć na 6 rodzajów dzieł sztuki:

Gobelin – Na ścianie wisi misternie tkany gobelin, wykonany w pracowniach Elfów. Postać, przeprowadzającą badanie może go zabrać, musi jednak przedtem wyrzucić jedną ze swych broni. Wartość gobelinu określa się według tabeli 14.9 „Kosztowności”, dodając 4 do liczby wyrzuczonych oczek.

Obraz – Na ścianie wisi obraz, przedstawiający grupę postaci. Każdy z członków oddziału musi natychmiast rzucić 1K6. Jeżeli któryś z nich wyrzuci 6 oczek oznacza to, że jest on jedną z postaci, przedstawionych na obrazie. Świadomość tego działa jak przekleństwo i przedstawiona na obrazie postać odnosi 1K3 ran.

Rzeźba – W komnacie znajduje się duża rzeźba. Należy ją traktować jak posąg i ustalić jej nazwę oraz właściwości, posługując się kolumną „posąg” tabeli 13.9 „Znaleziska”.

Kryształ – Na stole w centrum komnaty stoi sześcian ze szkła kryształowego o pięknie rzućniętych ścianach, przedstawiających sceny z życia labiryntu. Jeżeli postać, przeprowadzającą badanie zdecyduje się ten kryształ zabrać musi rzucić 1K6 – od 1 do 3 oczek oznacza, że kryształ ma własności talizmanu, od 4 do 6 oczek – kryształ ma własności medalionu. Należy posłużyć się odpowiednią kolumną tabeli 13.9 „Znaleziska” w celu ustalenia własności jednego bądź drugiego.

Ikona – Na ścianie wisi ikona, na której przedstawiony jest jeden z 6 Demonów, zamieszkujących labirynt. Należy, posługując się kolumną „oltarz” tabeli 13.9 „Znaleziska” ustalić imię tego Demona.

Manuskrypt – Na stole w centrum komnaty leży manuskrypt, którego przeczytanie pozwoli postaci, przeprowadzającej badanie na opanowanie sztuki rzućcia czaru „Gniew Boży” (patrz 10.8).

[13.7] Lustro.

Znalezione lustro może wyjawiać gdzie znajdują się Czarne Wrota.

Od pierwszego lustra, na które oddział się natknie postacie dowiedzą się na którym poziomie labiryntu Czarne Wrota się znajdują. Procedura postępowania polega w tym wypadku na rzućciu 1K6 i odczytaniu w tabeli 13.9 „Lustro”, w kolumnie poziom numeru poziomu. Jeżeli odnaleziony w ten sposób poziom jest tym samym, na którym oddział aktualnie przebywa wykonywany jest drugi rzut 1K6. Z kolumny „segmenty” tej samej tabeli odczytywana jest liczba **niezbadanych** dotychczas segmentów, dzielących miejsce, w którym przebywa oddział od miejsca, w którym znajdują się Czarne Wrota.

Jeżeli poziom, wskazany przez pierwszy rzut jest inny od tego, na którym znalezione zostało pierwsze lustro drugi rzut nie jest wykonywany. Zamiast tego oddział musi znaleźć na wskazanym przez pierwszy rzut poziomie drugie lustro i dopiero wtedy rzucić drugi raz oraz odczytać liczbę niezbadanych segmentów, dzielącą go od Czarnych Wrót.

Przykład:

Oddział odnajduje lustro na pierwszym poziomie i rzuca kostką. Liczba oczek wskazuje, że Czarne Wrota znajdują się na poziomie trzecim. Oddział szuka schodów, po czym schodzi dwa poziomy niżżej. Tam odnajduje drugie lustro i rzuca kostką drugi raz. Liczba oczek

wynosi 4. Oznacza to, że Czarne Wrota znajdują się w szóstym niezbadanym dotychczas segmencie, licząc następny, do którego oddział wejdzie – jako pierwszy. Po przejściu pięciu segmentów (bez względu na kierunek) w sposób normalny oddział znajduje Czarne Wrota w szóstym, tzn. żeton, który je reprezentuje kładziony jest na tym segmencie.

Uwaga! Ważne jest jedynie pierwsze znalezione lustro i ewentualnie to, na które oddział natknie się na poziomie, na którym według pierwszego lustra mają się znajdować Czarne Wrota – inne mogą zostać zignorowane.

[13.8] Schody – patrz 6.6.

[13.9] Tabele „Znaleźiska”, „Lustro” – patrz plansza z tabelami.

14.0 SKARBY

Ogólna zasada:

Jeżeli oddział pokona w walce potwora lub grupę potworów (a także czasem po zakończonych sukcesem negocjacjach) gracze mogą ustalić jakie skarby potwór miał ze sobą lub też jakich skarbów strzegł. Skarby dzielą się na trzy rodzaje: sztuki złota, kosztowności oraz magiczne przedmioty.

Po dokładnym ustaleniu rodzaju i ilości skarby dzielone są między członków oddziału w sposób, jaki gracze uznają za właściwy. Skarby, posiadane przez każdą postać muszą znaleźć swoje odbicie na karcie cech tej postaci. Postać, która otrzymała magiczny przedmiot może go używać do końca gry, odstąpić, wymienić lub odsprzedać.

Jeżeli jakaś postać zostanie zabita pozostali członkowie oddziału mogą podzielić posiadane przez nią skarby między siebie

Sposób postępowania:

1. Z tabeli „Charakterystyka potworów” należy odczytać typ skarbu, odpowiadający zabitemu potworowi. Jest on określany jedną lub dwoma literami, przedzielonymi kreską. W przypadku dwóch liter – pierwsza z nich oznacza typ skarbu, należący do potwora osiadłego, zaś druga jest używana wtedy, gdy zabity potwór był potworem wędrownym.

2. Dokładną liczbę poszczególnych rodzajów skarbów określa się przy pomocy tabeli 14.9 „Skarby”. Tabela ta posiada trzy kolumny, odpowiadające poszczególnym rodzajom skarbów. Każdemu typowi skarbu (tzn. literze) odpowiada kod, który odczytywany jest w następujący sposób: pierwsza cyfra (np. 3:1K6x5) oznacza prawdopodobieństwo, że potwór w ogóle posiada ten rodzaj skarbu. Należy rzucić 1K6 i jeżeli liczba wyrzuconych oczek będzie mniejsza od tej cyfry lub jej równa, to znaczy, że potwór posiada ten rodzaj skarbu (w przykładzie kodu podanym wyżej – 1, 2 lub 3 oczka).

Z drugiej strony dwukropka znajduje się kodowe oznaczenie kostki (jednej lub więcej tego samego rodzaju), którą należy rzucić, aby dowiedzieć się jakiej wielkości jej skarb – liczba sztuk złota, ilość kosztowności (ilość, a nie wartość) czy liczba magicznych przedmiotów równa się liczbie wyrzuconych oczek. W przykładzie powyżej liczbę wyrzuconych oczek należy jeszcze pomnożyć przez 5.

Jeżeli potwór posiadał kosztowności należy ustalić ich wartość. Służy do tego tabela 14.9 „Kosztowności”. Gracz musi rzucić 2K6 osobno dla każdej odebranej potworowi kosztowności i odczytać z tabeli jej wartość, którą znajduje się w rzędzie, odpowiadającym liczbie wyrzuconych oczek. Wartość kosztow-

ności powinna być zapisywana na karcie cech postaci, przy czym raczej należy robić to osobno dla każdej sztuki, a nie jako sumę wartości wszystkich zdobytych dotychczas przez daną postać kosztowności.

4. Jeżeli potwór posiadał magiczne przedmioty należy ustalić ich rodzaj przy pomocy tabeli 14.9 „Magiczne przedmioty”. Należy rzucić dwa razy 1K6. Pierwszy rzut określa rodzaj magicznego przedmiotu, zaś drugi – jego dokładną nazwę, odczytywaną z kolumny, odpowiadającej ustalonemu pierwszemu rzutem rodzajowi.

5. Wszystkie trzy rodzaje skarbów są dzielone między członków oddziału w sposób, odpowiadający wszystkim graczom.

Zasady szczegółowe:

[14.1] Skarby typu J, K i L zawsze są umieszczone w skrzyniach, które mogą być chronione przez pułapki. Należy rzucić 1K6 dla każdej skrzyni – od 1 do 3 oczek oznacza, że w skrzyni założona jest pułapka. Postać, posiadająca odpowiednie zdolności może próbować ją unieszkodliwić (patrz 7.0). Jeżeli pułapka zostanie unieszkodliwiona lub jeżeli postacie przeżyją efekt jej działania dostęp do skarbów wewnątrz skrzyni stoi otworem.

[14.2] Rodzaj i wielkość skarbu należy ustalić dla każdego zabitego potwora osobno.

[14.3] Broń.

Kolumna „broń” tabeli „Magiczne przedmioty” precyzuje rodzaj odebranej potworowi magicznej broni. Posiadanie przez postać danej broni musi być zaznaczone w jej karcie cech.

Po ustaleniu rodzaju broni należy rzucić trzeci raz kostką i przy pomocy tabeli 14.9 „Broń” ustalić premię (tzn. liczbę, dodawaną do liczby oczek wyrzuconych przy rozstrzygnięciu wyników walki), jaką uzyskuje postać, posługująca się tą bronią. Jeżeli odczytany z tabeli rezultat brzmi „rzucić dwa razy” należy to zrobić, dodając do siebie uzyskane przy obu rzutach rezultaty. Ponieważ istnieje możliwość, że rezultat znów będzie równy „rzucić dwa razy”, więc premia, związana z posiadaniem magicznej broni teoretycznie może być nieskończenie duża.

Postać, posiadająca dwa rodzaje broni musi się jednego z nich pozbyć, jeżeli chce wziąć broń magiczną.

[14.4] Zbroja.

Noszenie magicznej zbroi wiąże się ze zwiększeniem siły postaci o taką liczbę punktów, jaka zostanie odczytana z tabeli „Magiczne przedmioty” (kolumna „zbroja”) z rzędu, odpowiadającego liczbie oczek wyrzuconych 1K6. Postępowanie w przypadku uzyskania rezultatu „rzucić dwa razy” jest takie samo, jak w punkcie 14.3.

Magiczną zbroję można zdjąć i wyrzucić, tracąc przy tym oczywiście związaną z nią dodatkową siłę, można ją także przekazać lub sprzedać innej postaci i wtedy nowy właściciel korzysta z jej magicznych właściwości. Przekazanie magicznej zbroi nie może zostać dokonane podczas walki, negocjacji lub próby wykupienia się.

[14.5] Mikstura

Rodzaj mikstury ustala się rzucając 1K6 i odczytując odpowiadającą liczbę wyrzuconych oczek nazwę z tabeli „Magiczne przedmioty” (kolumna „mikstura”).

Postacie muszą zbadać działanie mikstury, wypijając pewną jej ilość. Jedną z postaci musi zostać wydelegowana do przeprowadzenia takiej próby. Postać ta natychmiast podlega działaniu mikstury. Po przeprowadze-

niu próby zostaje tylko taka ilość mikstury, jaka wystarcza do jej **jednorazowego** użycia w przyszłości. Działanie poszczególnych typów mikstury jest następujące:

Trucizna – Postać, przeprowadzająca badanie natychmiast odnosi 1K3 ran.

Zręczność – Zręczność postaci, która wypije tę miksturę jest zwiększona o 1K6 punktów, ale tylko w czasie najbliższej walki. Potem mikstura traci moc.

Urok (osoba) – Postać, która wypija tę miksturę może natychmiast zapanować w identyczny sposób, jak w wypadku czaru „Urok” (patrz 10.5) nad Czarnym Rycerzem, Czarnoksiężnikiem, Orkiem lub Trollem, znajdującym się w tym samym segmencie.

Urok (potwór) – Działa tak samo jak mikstura urok (osoba), z tym, że daje władzę nad wszystkimi potworami, które nie są Czarnym Rycerzem, Czarnoksiężnikiem, Orkiem lub Trollem.

Uzdrowienie – Uzdrowia z 1K6 ran.

[14.6] Talizman.

Rodzaj talizmanu ustala się w ten sam sposób, jak wszystkich innych magicznych przedmiotów. Jego działanie jest natychmiastowe.

Myśl – Postać, która go nosi może kosztem 1 rany zadać przeciwnikowi siłą swych myśli 1K6 ran (tylko wtedy, gdy atakowanemu w ten sposób potworowi nie uda się próba odparcia czaru). Uwaga! Ten talizman może zostać użyty tylko 1K6 razy.

Żółte słońce – Zwiększa potencjał magiczny, podlegający wpływowi żółtego słońca o 1K3, czyli jeżeli w tej przygodzie dominuje żółte słońce nosząca ten talizman postać może używać tyle czarów więcej, ile oczek zostanie wyrzuconych 1K3.

Niebieskie słońce – j.w. dla niebieskiego słońca.

Czerwone słońce – j.w. dla czerwonego słońca.

Wszystkie słońca – Zwiększa o 1K3 potencjał magiczny dla każdego ze słońc. Jeżeli w wyniku odnalezienia tego talizmanu (lub któregośkolwiek z trzech wymienionych wyżej) postać może używać większej liczby czarów, niż ma zapisane w swej karcie cech gracz może natychmiast dokonać wyboru nowych, dodatkowych czarów.

Zło – Postać, która weźmie do ręki ten talizman musi natychmiast podjąć próbę odparcia czaru. Jeżeli próba się nie powiedzie postać zostaje opanowana przez zło i atakuje pozostałych członków oddziału. Atak następuje z aktualnie zajmowanej w szczył pozycji. Walka prowadzona jest aż:

- a. atakująca postać zostanie zabita lub
- b. pozostali członkowie oddziału zostaną zabici lub
- c. któryś z członków oddziału rzuci na atakującą postać Urok (za pomocą czaru lub mikstury) lub
- d. któryś z członków oddziału rzuci na nią czar „Uwolnienie”.

W przypadkach c. i d. opanowana przez zło postać musi się starać odeprzeć czar. Niepodażenie tej próby oznacza, że moc talizmanu została złamana i postać odzyskuje status normalnego członka oddziału.

[14.7] Medalion.

Rodzaj medalionu ustala się w ten sam sposób, jak wszystkich innych magicznych przedmiotów. Jego działanie jest natychmiastowe.

Neutralizacja trucizny – Medalion daje postaci odporność na wszelkie trucizny tak

długo, jak jest przez nią noszony.

Rozpoznawanie mikstur – Medalion pozwala rozpoznać rodzaj mikstury bez próbowania jej (picia). Tak więc znaleziona mikstura zachowuje się w całości i może być w przyszłości użyta dwa razy.

Elokwencja – Pozwala na dodanie 3 punktów do liczby oczek, wyrzuconych podczas ustalania wyniku negocjacji. Postać, nosząca medalion nie musi być tą, która prowadzi negocjacje – wystarczy, że znajduje się ona w tym samym segmencie.

Zręczność – Medalion podnosi zręczność postaci, która go nosi o 2 punkty.

Dusiciel – Medalion zaciska się na szyi postaci, która go włożyła, zadając jej 1K6 ran.

[14.8] Pierścień.

Odporność +1 lub +2 – Podnosi odporność noszącej ten pierścień postaci odpowiednio o 1 lub 2 punkty.

pozostałe – Pozwalają postaci, noszącej jeden z nich na rzuceniu za darmo (bez ponoszenia kosztu) czar, odpowiadającego nazwą imieniu pierścienia, ale tylko jeden raz w ciągu przygody.

[14.9] Tabele „Kosztowności”, „Magiczne przedmioty”, „Broń” – patrz plansza z tabelami.

15.0 SPECJALNE MOŻLIWOŚCI NIEKTÓRYCH POTWORÓW

Ogólna zasada:

Niektóre potwory posiadają specjalne możliwości, które są wykorzystywane podczas walki z oddziałem.

Zasady szczegółowe:

[15.1] Kronki śmierdzą w sposób tak straszny, iż może to przyprawić o chorobę. Jeżeli oddział napotka kronki i rozpoczyna z nimi walkę każdy z jego członków musi podjąć próbę odparcia czaru. Postać, która tej próby nie przejdzie w sposób pomyślny zaczyna chorować i jej zręczność jest obniżona w czasie tej walki o 2 punkty. Po walce z kronkami postać zdrowieje.

[15.2] Chimera, atakując postać w normalny sposób, może dodatkowo ziać ogniem. Zaatakowana postać musi próbować odeprzeć czar, a jeżeli próba będzie nieudana otrzymuje, poza ranami, odniesionymi na skutek normalnego ataku chimery, jedną dodatkową ranę od ognia.

[15.3] Meduza może zamienić zaatakowaną postać w kamień. Przy każdym spotkaniu z Meduzą należy rzucać 1K6. Jeżeli zostanie wyrzucone 6 oczek zaatakowana przez Meduzę postać zamienia się w kamień. Żeton, reprezentujący tę postać powinien zostać usunięty z sztyku oddziału.

Jeżeli któryś z członków oddziału zna czar „Ożywienie kamienia” może, bezpośrednio po zakończeniu walki, przywrócić zamienioną w kamień postać do życia. Jeżeli nikt nie zna tego czaru postać ta jest uważana za martwą.

[15.4] Troll posiada zdolność regeneracji. Po zakończeniu każdej trzeciej fazy „atak potwora” Troll zmniejsza o jeden liczbę ran, które odniósł.

[15.5] Wampir posiada zdolność rzucania „za darmo” czaru „urok” ale tylko podczas dwóch pierwszych rund walki. Jeżeli zaatakowanej tym czarem postaci nie uda się go odeprzeć dostaje się ona we władzę Wampira i jest umieszczana w pierwszym szeregu sztyku

potworów. Czar może być złamany tylko przez śmierć Wampira lub przez czar „uwolnienie”. Postać, znajdującą się pod wpływem uroku nie może rzucać czarów, jednak musi w inny sposób atakować oddział.

[15.6] Każda rana zadana **Hydrze** zwiększa jej zręczność o jeden punkt. Tak więc w toku walki zdolności bojowe Hydry rosną wprost proporcjonalnie do liczby odniesionych ran. Hydra jest uśmiercana w normalny sposób, tzn. jeżeli liczba zadanych jej ran zrówna się ze współczynnikiem sita.

[15.7] Czarnoksiężnicy (wraz z Bezimiennym) znają jeden czar – „błyskawica”. Używają go w trakcie każdej fazy „atak potwora”. Czarnoksiężnik nie może użyć tego czaru, jeżeli związany z nim koszt spowodowałby jego śmierć.

16.0 CZARNE WROTA

Ogólna zasada:

Odnalezienie i zniszczenie Czarnych Wrót jest celem, który oddział musi wypełnić aby wygrać. Czarne Wrota strzeżone są przez Demony oraz przez Bezimiennego. Czarne Wrota posiadają w czasie walki własną fazę, podczas której atakują czarem „wybuch”.

Sposób postępowania:

Po odnalezieniu Czarnych Wrót należy rzucić 2K3+1, aby ustalić liczbę strzegących je Demonów, a następnie ustawić potwory w sztyku, przy czym Demony zajmują pierwsze szeregi, Bezimienny ustawiany jest w ostatnim szeregu Demonów lub za nimi, zaś Czarne Wrota zupełnie z tyłu (w trzecim lub nawet czwartym szeregu).

Podczas swojej fazy Czarne Wrota atakują czarem „wybuch” bez względu na szereg, w którym się znajdują, rzucając go **trzykrotnie** w ciągu każdej fazy. Czarne Wrota nie ponoszą kosztu rzucania czaru, przy czym wszystkie trzy czary, rzucone w ciągu jednej fazy mogą być skierowane na tę samą postać lub podzielone między kilka postaci.

Czarne Wrota mają zdolność rzucania czarów dopóty, dopóki żyje Bezimienny. Po jego śmierci Czarne Wrota tracą swą moc, a wszystkie Demony znikają. Po zabiciu Bezimiennego i Demonów może zostać podjęta próba zniszczenia Czarnych Wrót. Musi być ona podjęta przez postać, posiadającą odpowiednie zdolności. Próba polega na rzuceniu 1K6 i porównaniu wyrzuconej liczby oczek z wartością zdolności „Czarne Wrota” zaangażowanej w nią postaci. Jeżeli liczba oczek jest mniejsza od zdolności lub im równa próba została zakończona sukcesem – Czarne Wrota rozpadły się w pył. Niepowodzenie próby oznacza odniesienie przez przeprowadzającą ją postać 1 rany. Próby mogą być powtarzane aż do

a. zakończenia ich sukcesem lub

b. śmierci wszystkich postaci, zdolnych do ich podjęcia lub

c. rezygnacji i wycofania się oddziału.

W przypadku c. oddział w czasie następnych przygód znajdzie Czarne Wrota w tym samym miejscu, jednak znów strzeżone przez Demony i Bezimiennego.

Z Bezimiennym i Demonami można tylko walczyć – nie mają tu zastosowania przepisy, dotyczące negocjacji i wykupu. Bezimienny jest zawsze tylko jeden, liczba Demonów jest ustalana wyłącznie rzutem kostki – nie wpływa na nią poziom, na którym Czarne Wrota

się znajdują, jakkolwiek zarówno Bezimienny, jak i Demony podlegają pozostałym modyfikacjom, wynikającym z tabeli 6.7 „Poziom labiryntu”. Zdolności „Czarne Wrota” nie mogą przekroczyć 5 punktów.

17.0 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Ogólna zasada:

Istnieją dwa rodzaje zwycięstwa: zwycięstwo zespołowe i zwycięstwo indywidualne. Grupa, tzn. oddział wychodzi z gry zwycięsko jeżeli odnajdzie Czarne Wrota, zniszczy je i co najmniej jedna postać wyjdzie żywa z labiryntu. Może to wymagać rozegrania więcej niż jednej przygody tzn. więcej niż jednej wizyty w labiryncie.

Zwycięzcą indywidualnym zostaje ta postać, która ujdzie z życiem ze wszystkich rozegranych przygód, zdobędzie najwięcej punktów doświadczenia oraz zgromadzi największy majątek w sztukach złota i kosztownościach. Jeżeli gracze decydują się na zakończenie gry przed znalezieniem lub zniszczeniem Czarnych Wrót zwycięstwo grupowe jest niemożliwe.

Sposób postępowania:

Oddział wchodzi do labiryntu i poszukuje Czarnych Wrót. Jeżeli w jakimś momencie gracze decydują, że istnieje zbyt duże prawdopodobieństwo, że oddział zostanie wybity do nogi zanim je odnajdzie, może on wyjść z labiryntu tą samą drogą, którą doń wszedł, tzn. przez bramę labiryntu na pierwszym poziomie. Taki fragment gry – od chwili wejścia do labiryntu do chwili opuszczenia go bez wykonania głównego zadania – nazywany jest przygodą. Po wyłączeniu wszystkich ran oddział może ponownie wejść do labiryntu. Zbadane podczas poprzednich przygód segmenty są znane w przygodach następnych.

Zasady szczegółowe:

[17.1] Sztuki złota i kosztowności, zdobyte przez postać w trakcie jednej przygody są zostawiane w domu przed rozpoczęciem następnej, o ile nie zostały wydane na zwiększenie poszczególnych współczynników (patrz 12.2).

[17.2] Potwory, opanowane przy pomocy czaru „urok” zostają wyzwolone spod jego władzy w momencie wyjścia oddziału z labiryntu.

[17.3] Po każdej przygodzie, w trakcie której zostanie zabity jeden (lub więcej) członek oddziału można wprowadzić do gry nowe postacie, tak, by oddział liczył 3 bohaterów i 3 uczniów. Nowo wprowadzone postacie zaczynają oczywiście z zerowym kontem punktów doświadczenia i skarbów.

[17.4] Przed każdym kolejnym wejściem do labiryntu postać może wybrać nową broń, jednak tak, by miała przy sobie nie więcej niż dwa jej rodzaje.

[17.5] Zakłada się, że między wyjściem z labiryntu a ponownym do niego wejściem upływa 6 miesięcy. W ciągu tego czasu postacie nie tylko leczą wszystkie odniesione rany, ale także „starzeją się”, a więc wolniej nabywają nowe, wyższe umiejętności. Jest to odzwierciedlone w rosnącym koszcie nabywania punktów, zwiększających poszczególne współczynniki. Koszty te rosną o 10% po zakończeniu każdej kolejnej przygody, poczynając od drugiej (tzn. od drugiego wyjścia z labiryntu).

LABIRYNT ŚMIERCI

6.7 POZIOMY LABIRYNTU

Cecha	Poziom		
	1	2	3
Sila	+0	+2	+4
Zręczność	+0	+1	+3
NN	+0	+1	+2
Liczba potworów	x1	x1	x2
Typ skarbów	+0	+1	+2
Doświadczenie	x1	x1	x2

NN – Niechęć do negocjacji

4.4 POTENCJAŁ MAGICZNY

liczba oczek	Potencjał magiczny (wpływ Słońca)		
	Czerwone	Żółte	Niebieskie
1	0	0	0
2	0	0	0
3	2	1	0
4	0	1	2
5	1	1	1
6	2	2	2

7.1 PUŁAPKI

liczba oczek	rodzaj
1	strzała
2	zatruta strzała
3	trujący gaz
4	eksplozja
5	wrzący olej
6	rzuć dwa razy

8.5 NEGOCJACJE

liczba oczek	rezultat
6 lub mniej	niepowodzenie
7 - 9	porozumienie
10 lub więcej	zastraszenie

14.9 BRON

liczba oczek	premia
1	+1
2	+2
3	+2
4	+3
5	+3
6	rzuć dwa razy

8.2 CHARAKTERYSTYKA POTWORÓW

rodzaj	OD	NN	broń	czary	skarby	specjalne
Bezimienny	4	-	miecz	Bl	L	patrz 16.0
Chimera	2	7	-	-	I	zianie ogniem
Czarnoksiężnik	3	3	sztylet	Bl, MT	J/C	-
Czarny Rycerz	2	5	+1K6miecz	-	J/C	-
Demon	4	-	-	-	D	patrz 16.0
Gargoyla	3	4	-	-	G	-
Harpia	1	5	-	-	A	-
Hydra	3	7	-	-	J	patrz 15.6
Kościotrup	1	9	-	-	F/A	-
Kronk	1	9	-	-	E/B	odór
Meduza	2	5	-	-	G	zamienia w kamień
Minotaur	3	7	-	-	J/C	-
Ogre	2	2	młot	-	J/E	-
Ork	1	0	miecz	-	H/B	-
Troll	3	4	-	-	J	regeneracja
Upiór	2	4	-	-	H	-
Wampir	4	6	-	-	J	Urok
Warg	1	6	-	-	A	-
Wilkołak	1	9	-	-	A	-
Zły duch	1	2	-	-	I/D	-

OD – Odporność, NN – Niechęć do negocjacji

8.3 POTWORY WĘDROWNE

pierwsza kostka	druga kostka		
	1-2	3-4	5-6
1	Czarny Rycerz	Czarnoksiężnik	Chimera
2	Gargoyla	Meduza	Orki: 1K3
3	Troll	Wampir	Harpie: 1K3+2
4	Ogre	Minotaur	Wilkołaki: 1K6
5	Upiór	Wargowie: 1K3	Złe duchy: 1K3
6	Hydra	Kościotrupy: 1K3	Kronki: 1K6

10.9 ZESTAWIENIE CZARÓW

Czar	skrót	koszt	typ
Urok	Ur	3	W
Wybuch	Wb	1	W
Ekslozja	Ex	1	W
Błyskawica	Bl	2	W
Uśpienie	Up	2	W
Uwolnienie	Uw	3	W
Magiczna Tarcza	MT	2	W
Niepewność	Np	2	W
Zawieszenie Brońi	ZB	3	W
Psychiczny Cios	PC	4	W
Zamek	Zm	1	O
Magiczna Zbroja	MZ	1	O
Neutralizacja Trucizny	NT	1	O
Ożywienie Kamienia	OK	3	O
Sila	Sl	1	O
Uzdrowienie	Uz	1	O
Odmłodzenie	Om	2	O
Teleportacja	Tl	3	O
Delikatne Palce	DP	1	O
Elokwencja	El	1	N
Zastraszenie	Zs	2	N
Zniechęcenie	Zn	3	N
Sugestia	Sg	1	V
Pochlebstwo	Ph	2	V
Gniew Boży	GB	2	S
Wskrzeszenie	Ws	5	S

W – stosowany tylko w czasie walki; O – ogólnego zastosowania; N – stosowany w czasie negocjacji; V – stosowany w czasie wykupywania się; S – specjalny

8.9 WYKUP

oferowana	Si + NN potwora					
ilość						
szt. złota	1-5	6-9	10-12	13-16	17-20	21+
20	4	2	1	1	0	0
40	4	3	2	1	1	0
60	5	4	2	2	1	1
80	6	5	4	2	2	1
100	6	6	4	3	2	1
150	6	6	5	4	3	2
200	6	6	6	4	4	2
300	6	6	6	5	4	3
400	6	6	6	5	5	4

9.9 REZULTAT WALKI

liczba oczek	sztylet	nóż	łuk	miecz	młot	topór	potwory
1-3	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	1	1	1	0
5	1	0	1	1	1	1	0
6-9	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	2	2	2	1
11	2	1	2	2	2	2	1
12	2	2	2	2	3	2	2
13	2	2	2	3	3	3	2
14	3	2	3	3	4	4	3
15	3	3	3	4	4	4	3
16	4	3	4	4	5	5	4
17	4	4	4	5	5	5	5

14.9 KOSZTOWNOŚCI

liczba oczek	wartość w szt. złota
2	1
3	5
4	10
5	15
6	20
7	25
8	35
9	50
10	75
11	100
12	150

13.9 ZNALEZISKA

liczba oczek	fontanna	posąg	drzwi-pułapka	meble	ołtarz	dzieło sztuki
1	trucizna	Meduza	pulapka	trumna	Alloes	gobelin
2	mikstura	brylanty	pulapka	regal	Vassago	obraz
3	alkohol	medalion	pokój	biurko	Avnas	rzeźba
4	brylant	Demon	pokój	łóżko	Malthus	kryształ
5	woda	talizman	zapadnia	klawikord	Leraje	ikona
6	krew	Bezimienny	Czarne Wrota	lustro	Asmoday	manuskrypt

13.9 LUSTRO

poziom	liczba oczek	odległość w segmentach
1	1	3
2	2	4
2	3	5
3	4	6
3	5	7
3	6	8

14.9 SKARBY

rodzaj	sztuki złota	kosztowności	magiczne przedmioty
A	0:0	0:0	0:0
B	6:1K6	0:0	0:0
C	6:1K6	0:0	1:1
D	1:3K6	1:1K3	0:0
E	2:1K6x10	2:1K6	2:1
F	3:1K6x5	3:1K3	1:1
G	6:3K6x5	3:1K6	2:1
H	6:2K6	1:1K3	1:1
I	6:1K6x5	2:1K6	2:1
J	6:1K6x20	2:1K6	3:1K3
K	6:2K6x20	3:1K6	3:1K3
L	6:3K6x20	4:1K6	4:1K3

4.3 CHARAKTERYSTYKA BOHATERÓW

IMIĘ	RASA	SI	PM	OD	ZR	broń	biegłość	zdolności
Almuryk	człowiek	8	1/1/2	2	3	miecz, sztylet	+2 miecz	1 Czarne Wrota
Alryk	człowiek	6	2/3/4	2	0	miecz, nóż	nie ma	1 Czarne Wrota
Curvenol	człowiek	5	5/5/5	1	0	miecz, nóż	nie ma	2 Czarne Wrota
Dalmilandril	elf	5	3/4/5	3	2	łuk, sztylet	+2 łuk	+2 negocjacje
Dierdra	człowiek	7	0/0/0	1	4	młot, miecz	+1 młot	1 Czarne Wrota
Eodred	człowiek	6	3/4/5	2	0	łuk, nóż	nie ma	2 Czarne Wrota
Gerudirr	krasnod	6	0/0/0	2	6	topór, sztylet	+3 topór	1 pułapki
Gilith	elf	8	0/0/0	3	4	łuk, sztylet	+2 łuk	+2 negocjacje
Gislan	krasnod	10	4/4/4	3	4	topór, młot	+2 topór	3 pułapki
Gwaigilion	elf	7	4/3/2	3	4	łuk, sztylet	+2 łuk	+1 negocjacje
Larraka	człowiek	5	6/5/4	3	0	łuk, sztylet	nie ma	1 Czarne Wrota
Linfalas	elf	9	0/0/0	2	5	łuk, miecz	+2 łuk	+3 negocjacje
Lord Dil	człowiek	10	0/0/0	3	5	miecz, sztylet	+2 miecz	2 Czarne Wrota
Maytwist	elf	7	3/3/3	2	0	łuk, nóż	+2 łuk	+3 negocjacje
Paladyn Glade	człowiek	10	0/0/0	2	4	miecz, nóż	+2 miecz	2 Czarne Wrota
Raman	pół-kronk	9	0/0/0	3	4	miecz, sztylet	+1 miecz	1 pułapki
Sliggoth	krasnod	8	1/2/3	2	4	topór, łuk	+1 topór	1 pułapki
Stephen Paladyn	człowiek	10	0/0/0	2	5	miecz, sztylet	+2 miecz	2 Czarne Wrota
Theregond	człowiek	8	4/3/2	2	1	miecz, nóż	+3 miecz	3 Czarne Wrota
Weldron	człowiek	9	0/0/0	2	5	miecz, łuk	+2 miecz	3 Czarne Wrota
Wendolyn	człowiek	7	4/3/2	2	1	miecz, sztylet	+2 sztylet	4 Czarne Wrota
Zareth	człowiek	9	0/0/0	4	4	miecz, nóż	+1 miecz	3 Czarne Wrota
Zuryk	krasnod	8	3/4/5	2	3	topór, sztylet	+2 topór	3 pułapki

SI – Siła, PM – Potencjał magiczny, OD – Odporność, ZR – Zręczność

14.9 MAGICZNE PRZEDMIOTY

pierwsza kostka				druga kostka			
rodzaj	liczba oczek	broń	zbroja	mikstura	talizman	medalion	pierścień
broń	1	miecz	+1	trucizna	Myśl	neutralizacja	
						Trucizny	Odporność +1
zbroja	2	młot	+1	Zręczność	Żółte Słońce	rozpoznawanie	
						mikstur	Odporność +2
mikstura	3	topór	+1	Zręczność	Niebieskie Słońce	Elokwencja	Uśpienie
talizman	4	łuk	+2	Urok (osoba)	Czerwone Słońce	Zręczność	neutralizacja
							trucizny
medalion	5	sztylet	+2	Urok (potwór)	Wszystkie Słońca	neutralizacja	Uzdrowienie
						trucizny	
pierścień	6	nóż	rzuć dwa razy	Uzdrowienie	Zło	duścieli	Wskrzeszenie

8.3 POTWORY OSIADŁE

pierwsza kostka		druga kostka					
kostka	1	2	3	4	5	6	
1	Czarnoksiężnik	Czarny Rycerz	Kronki: 1K6	Gargoyla	Chimera	Meduza	
2	Orki: 1K3	Troll	Wampir	Harpie: 1K3+2	Ogre	Minotaur	
3	Wilkołaki: 1K6	Upiór	Wargowie: 1K3	Czarnoksiężnik	Czarny Rycerz	Kronki: 1K6+1	
4	Gargoyle: 2	Chimery: 2	Meduza	Orki: 1K6+1	Hydra	Wampir	
5	Harpie: 1K6+1	Ogry: 2	Minotaur	Wilkołaki: 1K6	Upiory: 2	Wargowie: 1K6	
6	Kościotrupy: 1K3	Złe duchy: 1K3	Kościotrupy: 1K3	Troll	Złe duchy: 1K3+2	Hydra	

4.2 KARTA CECH POSTACI

Imię

Rasa

Siła

Potencjał magiczny

Odporność

Zręczność

Broń

Biegłość

Zdolność

Czary

Magiczne przedmioty

Sztuki złota

Kosztowności

Punkty doświadczenia

Firma ENCORE zezwala na powielanie powyższej karty jako pomocy do gry „Labirynt śmierci”.

	elf	krasnod	człowiek
imię	ustalane przez gracza		
rasa	5	6	7
siła	2	2	1
odporność	+1 łuk	+1 topór	+1 miecz
biegłość	+1 negocja-	1 pułapki	1 Czarne
zdolności	cje		Wrota