URWISKO

Rzuć kostką: 1 lub 2 oczka oznaczają, że tracisz 1 Życie. Rzuć także za każdego z Przyjaciół: 1 lub 2 oczka Przyjaciel traci Życie (odłóż jego kartę).

TWIERDZA STRZEGĄCA DRÓG

Władca Twierdzy może wyznaczyć ci misję. Jeżeli się zdecydowałeś rzuć kostką: 1 - pokonasz Wroga; 2-3 pokonasz inną Postać (po wypełnieniu misji zostaniesz natychmiast przeniesiony do Twierdzy); 4-5 przynosisz 3 Sz. Z. (odłóż je); 6 - przynosisz 2 Sz. Z. (odłóż je). Po wypełnieniu misji.
Władca ofiaruje ci Tarczę Tolimana

MROCZNA POLANA WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ
Nie ciągnij Karty, jeżeli jakaś już tu jest. Każdy Wróg, z którym zmierzysz się na Polanie dodaje 1 punkt do swojej Magii lub Miecza.

PRZEPRAWA
Musisz przeprawić się przez rzekę płacąc przewoźnikowi 1 Sz. Z. lub wracasz na Obszar, z którego rozpocząłeś ruch.

ROWNINA SAMOTNYCH SKAŁ WYCIĄGNIJ 2 KARTY.
Ciągniesz tylko 1 Kartę, jeżeli jakaś już tu jest. Każdy Wróg, z którym zmierzysz się na Równinie dodaje 2 punkty do swojej Magii lub Miecza.

PUSTELNIA
Pustelnik może z pomocą ziół przywrócić ci punkty Życia z początku wędrówki pod warunkiem, że wyzdrowisz się bogatowa. Musisz odrzucić 1 Sz. Z. za każdą wyleczoną ranę.

LAS BŁĘDNYCH OGNI WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ
Nie ciągnij Karty, jeżeli już jakaś tu jest. TYLKO TĘDY MOŻNA PRZEPRAWIĆ SIĘ NA UROCZYSKO (nie rzucając kostką).

ZACZAROWANE WZGÓRZA WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ
Nie ciągnij Karty, jeżeli jakaś już tu jest. Na tym Obszarze nie możesz leczyć na Mieczu 1 Magię czarami z Przedmiotów i Przedmiotów Magicznych. Nie możesz też rzucać Zaklęć.

SWIATYNIA TOLIMANA
Nie ciągnij Karty, jeżeli już jakaś tu jest lub przechodzisz do Doliny Czaszek.
TYLKO TĘDY MOŻNA PRZEJŚĆ DO DOLINY CZASZEK.
Nim przeprawisz się przez Lodowy Las musisz pokonać strzegącego Przełęczy Rycerza Wiecznych Śniegów (Miecz 10). Nie możesz kontynuować podróży, dopóki walka nie zostanie rozstrzygnięta. Rycerz pozostanie tu nawet pokonany, lecz nie atakuje jeśli przechodzisz z Doliny Czaszek.

PRZEŁĘCZ WICHRÓW WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty, jeżeli już jakaś tu jest lub przechodzisz do Doliny Czaszek.
TYLKO TĘDY MOŻNA PRZEPRAWIĆ SIĘ PRZEZ LODOWY LAS.
Nim przeprawisz się przez Lodowy Las musisz pokonać strzegącego Przełęczy Rycerza Wiecznych Śniegów (Miecz 10). Nie możesz kontynuować podróży, dopóki walka nie zostanie rozstrzygnięta. Rycerz pozostanie tu nawet pokonany, lecz nie atakuje jeśli przechodzisz z Doliny Czaszek.

RUINY TWIERDZY WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ
Nie ciągnij Karty, jeżeli jakaś już tu jest lub wchodzisz na Kamienny Most. Nim wkroczysz na Most musisz pokonać Kamiennego Potwora. Rzuć kostką aby przekonać się, jak Kreza Potwór: 1, 2 - 6; 3 - 7; 4 - 8; 5 - 9; 6 - 10, jeżeli przegrasz, będziesz musiał kontynuować podróż w tym samym Kręgu. Duch pozostanie tu nawet pokonany. Przegrana oznacza dla ciebie utratę 1 punktu Miecza. Potwór nie atakuje jeśli schodzisz z Mostu.
ABY WEJŚĆ NA MOST MUSISZ MIEĆ MAGICZNY MIECZ.

ŚWIĄTYNIA TOLIMANA
MOŻESZ MODLIĆ SIĘ DO GROŹNEGO BÓSTWA. Rzuć dwoma kostkami: 2 - tracisz 1 punkt Życia; 3 - tracisz po 1 punkcie Magii i Miecza; 4 - tracisz 1 Zaklęcie; 5 - tracisz jednego z Przyjaciół; 6 - zyskujesz jedno Zaklęcie; 7 - zyskujesz 1 punkt Magii lub 1 punkt Miecza; 8 - zyskujesz dodatkowy ruch; 9 - zostałeś opętany, pozostaniesz tu dopóki nie wyrzucisz 1, 2 lub 3 oczka na jednej kostce; 10 - otrzymujesz Tarczę Tolimana (jeśli jeszcze jakaś jest); 11 - zyskujesz 1 punkt Życia; 12 - tracisz 1 punkt Życia i po 1 punkcie Magii i Miecza.

PULAPKA (Patrz Instrukcja)

GRA ZE ŚMIERCIĄ (Patrz Instrukcja)

DEMON ZAGŁADY (Patrz Instrukcja)

ZAMIEK BESTII (Patrz Instrukcja)

MONSTRUM (Patrz Instrukcja)

CERBER (Patrz Instrukcja)

MAGICZNA PUŁAPKA (Patrz Instrukcja)

WEJŚCIE NA MOST (Patrz Instrukcja)

WEJŚCIE NA MOST (Patrz Instrukcja)

OSADA MOŻESZ TU ODWIEDZIĆ
Czarownice: rzuć kostką 1-2 - tracisz 1 punkt Miecza; 2 - zyskujesz 1 punkt Miecza lub 1 punkt Magii; 3-4 - zyskujesz 1 punkt Magii lub 1 punkt Miecza; 5 - zyskujesz 1 Zaklęcie; 6 - zostałeś zaproszony.
Pielgrzyma: możesz u niego kupić: za 2 Sz. Z. miecz; szyfrel za 1 Sz. Z.; hełm - 1 Sz. Z.
Medyka: za każdą Sztukę Złota przywraca ci 1 punkt Życia

KURHAN
MUSISZ RZUCIĆ KOSTKĄ.
1 - zyskujesz 1 punkt Miecza; 2-3 nic się nie dzieje; 4-5 zostałeś opętany przez ducha; tracisz 1 turę; 6 - zostałeś zaatakowany przez Duchna (Magia 4)

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

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

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

CZARCI MŁYN
Jeżeli jesteś: Dobry - tracisz 1 Życie; Chaotyczny - rzuć kostką 1, 2, 3 - zyskujesz 1 Życie; 4, 5, 6 - tracisz 1 Życie; Zły - możesz wezwać Siły Ciemności: 1 - zyskujesz 1 punkt Miecza; 2 - zyskujesz 1 punkt Magii; 3 - otrzymujesz 1 Zaklęcie; 4 - zyskujesz dodatkowy ruch; 5 - tracisz 1 turę; 6 - tracisz 1 Życie.

KRĄG MOCY
Musisz rzucić kostką: 1 - zostałeś zaatakowany przez Strażnika Kręgu (Miecz 5); 2, 3 - tracisz 1 turę; 4, 5 - nic się nie dzieje; 6 - zyskujesz 1 punkt Magii.

STUDNIA WIECZNOŚCI
Jeżeli jesteś Dobry możesz odzyskać punkty Życia z początku gry, lub rzuć kostką: 1-3 - moc wody nie działa na ciebie, 4 - zyskujesz 1 punkt Życia, 5 - zyskujesz 1 Zaklęcie, 6 - zyskujesz dodatkowy ruch.

BEZDROŻA
WYCIĄGNIJ 2 KARTY.
Ciągnij tylko 1 Kartę, jeżeli jakaś tu jest.

GRÓD MOŻESZ TU ODWIEDZIĆ.
Wróżbitę: rzuć kostką 1 - zyskujesz 1 Zaklęcie; 2 - zostajesz Zaklęty w Kamień; 3 - jeżeli jesteś Zły stajesz się Dobry. Jeżeli jesteś Chaotyczny stajesz się Zły; 4-6 zostałeś zignorowany.
Lichwiarza - możesz wymienić dowolne Przedmioty na złoto (odłóż ich Karty i weź po 1 Sz. Z. za każdy).

MROŹNE PUSTKOWIE
WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty jeśli jakaś już tu jest.

PŁASKOWYŻ MGIEŁ WYCIĄGNIJ 3 KARTY.
Jeżeli jakieś Karty znajdują się już na tym Obszarze, ciągniesz tylko tyle, by ich liczba równała się 3.

ZAMEK
Nadworny Medyk przywróci ci punkty Życia z początku rozgrywki jeżeli zapłacisz mu 1 Sz. Z. za każdy zyskany punkt. Określ ilość punktów, o jaką cię po uszczeniu opłaty rzuć kostką: 1-4 zostałeś wyleczony; 5 - niestety twój stan się nie zmienił; 6 - wybrałeś fałszywego Medyka, tracisz 1 Życie.

ROZSTAJNE DROGI WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty, jeżeli jakaś już tu jest. Nie możesz liczyć na Magię i Miecz czerpane z Przedmiotów i Przedmiotów Magicznych.

RÓWNINA TRAW WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty, jeżeli jakaś już tu jest. Każdy Wróg, z którym spotkasz się na Równinie dodaje 3 punkty do swojej Magii lub Miecza.

URWISKO
Rzuć kostką: 1-2 tracisz Życie. Rzuć także kostką za każdego z Przyjaciół, 1-2 Przyjaciel traci Życie (odłóż jego kartę).

RUCHOME SKAŁY
Tracisz 1 Życie.

BAGNA
Tracisz 1 z Przedmiotów (również Magicznych) lub 1 z Przyjaciół, wedle własnego wyboru.

DOLINA CZASZEK WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty, jeżeli jakaś już tu jest.
TYLKO TĘDY MOŻNA PRZEDOSTAĆ SIĘ DO PRZEŁĘCZY WICHRÓW.

DOLINA CIENIA WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij karty jeżeli jakaś już tu jest. Każdy Wróg, z którym zmierzysz się w Dolinie dodaje 1 punkt do swojej Magii lub Miecza.

WRZOSOWISKA WYCIĄGNIJ 2 KARTY.
Ciągniesz tylko 1 Kartę, jeżeli jakaś już tu jest.

STRAŻNIK MAGICZNYCH WRÓT
Aby przejść przez Wrota musisz wykupić się 1 Sz. Z. W przeciwnym wypadku tracisz 1 Życie.

MAGICZNE WROTA
Wypowiedź życzenie! Możesz zyskać do wyboru: 1 punkt Miecza, 1 punkt Magii, 1 Zaklęcie lub 1 Sztukę Złota.

WILCZY PAROV
Musisz rzucić kostką: 1, 2, 3 - udało ci się bezpiecznie przemknąć; 4 - zaatakował cię mieszkający w Wilokiak (Miecz 4); 5 - zaatakował cię Wilokiak (Miecz 5); 6 - zaatakował cię wilokiak (Miecz 6).

KAMIENNY LAS WYCIĄGNIJ 2 KARTY
Ciągniesz tylko 1 Kartę jeżeli jakaś już tu jest. Każdy Wróg, z którym zmierzysz się w Kamiennym Lesie dodaje 3 punkty do swojej Magii lub Miecza.

ROZSTAJNE DROGI WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty, jeżeli jakaś już tu jest. Każdy Wróg, z którym zmierzysz się na Rozstajnych Drogach do swojej Magii lub Miecza.

ROWNINA SNU WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty, jeżeli jakaś już tu jest. Każdy Wróg, z którym zmierzysz się na Równinie dodaje 2 punkty do swojej Magii lub Miecza.

WRYPIA UPIORÓW MUSISZ RZUCIĆ KOSTKĄ.
1, 2, 3 - udało ci się bezpiecznie przemknąć; 4 - zaatakował cię Upior (Magia 3); 5 - zaatakował cię Upior (Magia 5); 6 - zaatakował cię Upior (Magia 6).

BAGNA
Tracisz 1 z Przedmiotów (również Magicznych) lub 1 z Przyjaciół, wedle własnego wyboru.

RUCHOME SKAŁY
Tracisz 1 Życie.

WYMARŁE MIASTO WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty, jeżeli jakaś już tu jest lub gdy wchodzisz na Kamienny Most. Nim wkroczysz na Most musisz pokonać Ducha Skał. Rzuć kostką; by dowiedzieć się jaka mocą Magii dysponuje Duch: 1 - 5; 2 - 6; 3 - 7; 4 - 8; 5 - 9; 6 - 10. Jeżeli przegrasz będziesz musiał kontynuować podróż w tym samym Kręgu. Duch pozostanie tu nawet pokonany. Przegrana oznacza dla ciebie utratę 1 punktu Magii.
ABY WEJŚĆ NA MOST MUSISZ MIEĆ MAGICZNY MIECZ.

UROCZYSKO WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ
Nie ciągnij Karty jeżeli jakaś już tu jest lub przeprawiasz się do Lasu Błędnych Ogni.

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

MUSISZ RZUCIĆ KOSTKĄ.
1 - Sz. Z.; 2 - musisz zapłacić 1 punkt Miecza; 3 - musisz stawić się na pojedynku z Przyjacielem; 4 - musisz zapłacić 1 punkt Miecza; 5 - musisz stawić się na pojedynku z Wrogiem; 6 - musisz w tym Kręgu 1 Sz. Z. przynieść do Twierdzy.

MUSISZ RZUCIĆ KOSTKĄ.
1 - musisz zapłacić 1 punkt Miecza; 2 - musisz stawić się na pojedynku z Wrogiem; 3 - musisz w tym Kręgu 6 - dostarczyć 1 Sz. Z.; 4 - musisz zapłacić 1 punkt Miecza; 5 - musisz stawić się na pojedynku z Wrogiem; 6 - dostarczyć 1 Sztukę Złota.

STEP WYCIĄGNIJ 1 KARTĘ.
Nie ciągnij Karty, jeżeli już jakaś tu jest.

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

KURHAN
MUSISZ RZUCIĆ KOSTKĄ.
1 - zyskujesz 1 punkt Miecza; 2-3 nic się nie dzieje; 4-5 zostałeś opętany przez ducha; tracisz 1 turę; 6 - zostałeś zaatakowany przez Duchna (Magia 4)

OSADA MOŻESZ TU ODWIEDZIĆ
Czarownice: rzuć kostką 1-2 - tracisz 1 punkt Miecza; 2 - zyskujesz 1 punkt Miecza lub 1 punkt Magii; 3-4 - zyskujesz 1 punkt Magii lub 1 punkt Miecza; 5 - zyskujesz 1 Zaklęcie; 6 - zostałeś zaproszony.
Pielgrzyma: możesz u niego kupić: za 2 Sz. Z. miecz; szyfrel za 1 Sz. Z.; hełm - 1 Sz. Z.
Medyka: za każdą Sztukę Złota przywraca ci 1 punkt Życia