

Przyjaciół V Przyjaciół OPIEKUN  Mając Opiekuna za Przyjaciela nie musisz wykonywać rzutów kostką w Wieży Przeznaczenia i na Urwisku. Zawsze możesz tamtędy bezpiecznie przejść.	Przyjaciół V Przyjaciół OPIEKUN  Mając Opiekuna za Przyjaciela nie musisz wykonywać rzutów kostką w Wieży Przeznaczenia i na Urwisku. Zawsze możesz tamtędy bezpiecznie przejść.	Przyjaciół V Przyjaciół PASTERZ  Pasterz jako Przyjaciół doda ci 1 punkt Miecza i 1 punkt Magii. Utracisz te punkty, gdy utracisz Pasterza.	Przyjaciół V Przyjaciół POSZUKIWACZ PRZYGÓD  Po zakończeniu ruchu możesz zlecić temu Przyjacielowi, by zaatakował Postać lub Wroga, oddalonego najwyżej o 3 Obszary. Poszukiwacz Przygód posiada 3 punkty Miecza. W przypadku porażki ty nie tracisz punktu Życia, ale twój Przyjaciół ginie. Odłóż jego Kartę.	Przyjaciół V Przyjaciół PRZEWODNIK  Mając Przewodnika za Przyjaciela nie musisz wykonywać rzutów kostką w Kręgu Mocy, w Wilczym Parowie i Krypcie Upiorów. Zawsze możesz tamtędy bezpiecznie przejść.
Przyjaciół V Przyjaciół PRZEWODNIK  Mając Przewodnika za Przyjaciela nie musisz wykonywać rzutów kostką w Kręgu Mocy, w Wilczym Parowie i Krypcie Upiorów. Zawsze możesz tamtędy bezpiecznie przejść.	Przyjaciół V Przyjaciół PRZEWÓZNIKA  Dzięki temu Przyjacielowi nie będziesz musiał płacić 1 Sztuki Złota za Przeprawę.	Przyjaciół V Przyjaciół RUSAŁKA  Przyjaźń Rusalki pozwoli ci na wykonanie rzutu jedną kostką, gdy będziesz przechodzić z Uroczyska do Lasu Błędnych Ogní. Na Mokradłach i w Lesie Błędnych Ogní będziesz mógł skutecznie wymykać się Wrogom i nie będziesz musiał rzucać kostką przy Kurhanie - zawsze będziesz tam bezpieczny.	Przyjaciół V Przyjaciół RYCERZ  MIECZ 3 / MAGIA 3 Rycerz będzie walczył zamiast ciebie w każdej walce (również magicznej). Nie może jednak używać twoich Zaklęć ani Przedmiotów.	Przyjaciół V Przyjaciół STRZYGA  Strzyga jako Przyjaciół dodaje 1 punkt do twojej Magii. Jeżeli utracisz Strzygę, utracisz także ten punkt.
Przyjaciół V Przyjaciół TRAGARZ  Tragarz do końca gry będzie niósł twoje 4 Przedmioty, jeśli zapłacisz mu przedtem 1 Sztukę Złota. Jeśli mu nie zapłacisz, odejdzie na stos użytych Kart. Jeśli stracisz go w jakiś sposób, przepadną również niesione przez niego Przedmioty.	Przyjaciół V Przyjaciół WŁADCA  Dzięki Władcy będziesz mógł odzyskać do 2 punktów Życia, podczas każdej wizyty w Twierdzy Strzegącej Drog. Jeżeli zrezygnujesz tam z jego Karty, otrzymasz 3 Sztuki Złota (lecz będziesz musiał odłożyć Kartę Władcy).	Miejsce VI Miejsce DRZEWO ŻYCIA  Po znalezieniu Drzewa, połóż przy nim 4 punkty Życia. Każdy, kto tu trafi, będzie mógł zjeść owoc odzyskując 1 punkt Życia i zmniejszając tym samym liczbę punktów przy Drzewie. Po wykorzystaniu 4 punktów, Drzewo usycha, należy odłożyć jego Kartę.	Miejsce VI Miejsce GROTA  Grota pozostanie na tym Obszarze do końca gry. Jeżeli chcesz do niej wejść, rzuć kostką: 1. Znalazłeś 3 Sztuki Złota, 2. Znalazłeś 2 Sztuki Złota, 3. Znalazłeś 1 Sztukę Złota, 4. Straciłeś 1 turę, 5. Zaatakował cię Hadron (Miecz 3), 6. Zaatakował cię Wilkołak (Miecz 10).	Miejsce VI Miejsce JEZIORO MAGICZNE  Po znalezieniu Jeziora, połóż przy nim 4 punkty Miecza. Każdy, kto tu trafi, będzie mógł wykapać się w Jeziorze, zyskując 1 punkt Miecza i zmniejszając tym samym liczbę znajdujących się tam punktów. Gdy wszystkie punkty zostaną wykorzystane, Jezioro wysycha, należy odłożyć jego Kartę.
Miejsce VI Miejsce KAPLICZKA NEMED  Możesz modlić się na takich samych zasadach, jak w Świątyni Nemed. Jeżeli zostaniesz opętany, pozostaniesz na tym Obszarze do chwili uwolnienia. Po modlitwie Kapliczka zamyka się na zawsze, odłóż jej Kartę.	Miejsce VI Miejsce KAPLICZKA TOLIMANA  Możesz modlić się na takich samych zasadach, jak w Świątyni Tolimana. Jeżeli zostaniesz opętany, pozostaniesz na tym Obszarze do chwili uwolnienia. Po modlitwie Kapliczka zamyka się na zawsze, odłóż jej Kartę.	Miejsce VI Miejsce LABIRYNT  Labirynt pozostanie tu do końca rozgrywki. Każdy, kto tu trafi o Magii mniejszej niż 5, gubi się w nim i traci 1 turę.	Miejsce VI Miejsce NIEZNANA ŚWIĄTYNIA  Świątynia pozostanie tu do końca rozgrywki. Możesz się w niej modlić (rzuć kostką) : 1. Możesz przenieść się do dowolnego Obszaru w tym Kręgu, 2. Zyskujesz 1 Życie, 3. Zyskujesz 1 Zaklęcie, 4. Zyskujesz 2 Sztuki Złota, 5. Zyskujesz 1 Sztukę Złota, 6. Zostałeś zignorowany.	Miejsce VI Miejsce SIDH  Grobowiec pozostanie na tym Obszarze do końca rozgrywki. Jeżeli chcesz wejść do środka, rzuć kostką: 1. Znalazłeś 3 Sztuki Złota, 2. Znalazłeś 2 Sztuki Złota, 3. Znalazłeś 1 Sztukę Złota, 4. Zaatakowało cię Widmo (Magia 3), 5. Zaatakowała cię Zjawa (Magia 5), 6. Zaatakował cię Demon (Magia 10).