

Posvátné místo
Na tomto místě se až do konce hry nachází Posvátné místo, které má stejné vlastnosti jako pole Okované česty. Umístěte na tuto pole pomocný žeton.



Magický portál
Objeví se Magický portál, můžete se ihned přemístit na libovolné pole s pokladem, který můžete okamžitě sebrat. Tím svůj pohyb končí.



Kyseliná ve stokách
Pokud na konci tahu Pána Dornu bude jakákoliv nestruva na poli s Pokladem v levém dolním rohu Opustěných dolů (oznauje ji pomocný žeton), nastáke vyřadíte smrtící kyselinou (oznauje ji pomocný žeton). Pokud je tato nestruva zabita, objeví se, sádky v dosahu dvou polí Oblak smrti (viz stejnojmenné kouzlo Kosiče).

Zombijní prokletá půda
Pokud bude na konci tahu Pána Dornu zombie na moudrém poli s Aretáckem vlevo nahore u Křepky a zároveň s ní bude sousedit další zombie, všechny zombie budou mrtvé až do konce hry v Nozi dva útoky.

Rodový záruček
Pokud se dlovněs v průběhu svého tahu na pole přímo uprostřed Křepky získáš tak buď 2 body zkušenosti nebo můžeš tebe okamžitě objeví Kosičec jako Přítel, který se může ihned pohybovat a útočit.

Zlatokop
Pokud sebereš Poklad v pravém dolním rohu Opustěných dolů, můžeš se buď podívat na čtyři následující karty pokladu a vybrat si z nich jednu navíc (ostatní se zamíchají zpět), nebo získáš 2 body zkušenosti.

Pán stínů
Všechny slabé nestruvy mohou v tomto tahu Pána Dornu použít černá pole tak jako stíny.

Morhenovo prsten
V každém tahu, pokud je Den, získává hráda jeden útok nebo jedno kouzlo navíc.



Lečící meňhir
Do konce hry se na tomto poli nachází Lečící meňhir. Pokud hráda skóré svůj pohyb na tomto poli, vyčítá si 1 a umístěte na toto pole pomocný žeton.



Přítelská kryska
Na poli sousedícím s pokladem může nastat pomocný žeton kryska, hráda může získat jak příděle. Kryska se může ihned pohybovat a útočit. Nepočítá se pro účely přírodního limitu počtu Přítel, které může hráda mít. Pod žeton kryska položte pomocný žeton.



Křepčí rituál
Pokud jsou na konci tahu Pána Dornu v Rituálních místnostech alespoň tři sousedící křepky, může Pán Dornu za okotování jedné z nich ihned vyřít árovat až dvou svých totamů o 1. Za okotovanou krysou nezískáš nikdo zkušenost.

Zlověstné nitro země
Pokud bude na konci tahu Pána Dornu obsazeno pět polí, kam může být umístěn zavaz, a to dvěma slými nestruvami a třemi slabými nestruvami, tyto tři slabé nestruvy se na začátku příštího tahu Pána Dornu promění na náhodně vybrané silné nestruvy.

Posvěcení pramene
Pokud vstoupíš na pole, kde se nachází nebo nacházela Lečící fontána u Křepky, získáš 2 body zkušenosti nebo můžeš toto pole do konce hry uzavrít pro nestruvy, pole se pak počítá jako pole okované česty.

Zkouška odvahy
Na konci svého tahu můžeš zabít uprostřed Temného chrámu. Pokud se ti to podaří, získáš tak 3 body zkušenosti nebo Pánovi Dornu můžeš odebrat až 3 a sám si stejny počet vyčítat. Pokud se nemůžeš vyčítat, zbylé se odevzdávají do zatsoby.

Zabíjení
V tomto tahu Pána Dornu bude Noc, a v následujícím tahu hráda i Pána Dornu bude Den. Pravidelně střídání pak bude pokračovat do konce hry.

Morhenovo štít
V každém tahu Pána Dornu, pokud je Den, vyčítá hráda o jeden útok nestruv navíc.



Lektvar prudkého jadu
Pokud ho hráda, který neútočí kouzly použít, zraduje každý jeho útok v jedné následující fázi útoku za 2.



Kniha vědění
Nášel jsi starodávnou knihu vědění. Než se ti rozpadne v rukou, stačí jsi získat 1 bod zkušenosti.



Křepčí hráda z jezera
Pokud na konci tahu Pána Dornu skončí dvě sousedící křepky pohyb na polích sousedících s jezírkem v bažinách, objeví se místo jedné z nich Děmon.

Slavitel Zla
Pokud má Pán Dornu v jeden okamžik postavený všechny tři totemy, získá zdárna navíc dva náhodně vylosované Temné rituály.

Obchod s věcmi
Pokud na polích Vědny odevzdáš 2 body zkušenosti, získáš od ní věcmi 4 body zkušenosti nebo 1 bod zkušenosti a jednu kartu Požehání navíc.

Týžra samoty
Pokud se nachází na začátku svého tahu alespoň 12 polí od nejbližšího dalšího hrády a nepohneš se do konce tahu z tohoto pole, získáš buď 2 body zkušenosti nebo se můžeš na začátku příštího tahu hrádu objevit na libovolném moudrém poli. Vzdálenost se počítá i přes teleport.

Děmonická prostupnost
Až do konce hry mohou být kosičec, obří kryska a zombie vyvoláni podle určení Pána Dornu v Křepky, na Hřbitově, ve Stokách nebo v Temném chrámu.

Morhenova sčera
Pokud je Den, hráda každým svým útokem připraví o 2 nestruva na sousedním poli; tento útok nezávisle vykonává. Sčera nemohou používat hrádnové, kteří útočí pouze kouzly.



Lektvar četřicnosti
Po použití může hráda po zbytek svého tahu procházet ostatními hrády i nestruvami, nesmí se však zastavit na jejich polích.



Smrtící stíny
Při použití se pro hrádu (a jen pro něj) na jeden tah staví osmá černá pole polí sousedními. Může na ně tedy vstoupit nebo i zútočit.



Chcchot znarnu
Pokud na konci tahu Pána Dornu budou všechna pole Temného chrámu obsazena nestruvami, v následujícím tahu Pána Dornu se ve Stokách vytvoří jedna kryska navíc, v Křepky jeden kosičec navíc, v Černé bažině jeden herman navíc a na Hřbitově jedna zombie navíc.

Pekelné lango
Jestliže Pán Dornu zabije dvě po sobě následující kola Temný rituál, získá zdárna silnou nestruvu dle svého výběru, kterou umístí do Temného chrámu.

Noc v temnotách
V noci na konci svého tahu můžeš zabít na černém poli nad bažinou. Pokud se ti to podaří, získáš tak 2 body zkušenosti nebo můžeš umístit dva Zavazly na neobsazená pole tak, aby neousledily s žádou nestruvou.

Týžra osudu
Abyš splnil úkol, musíš skončit svůj tah v Křepky, na Hřbitově, v Temném chrámu nebo ve Stokách a na tomto místě buď odloží svou nepoužitou kartu Požehání nebo odevzdáš 2 Pánovi Dornu. Získáš tak buď 3 body zkušenosti nebo 1 bod zkušenosti a náhodně vylosovanou novou kartu Požehání.

Odvětinění
Při použití hráč určí tři nestruvy v dosahu 10 polí, které jsou ihned odstraněny z herního plánu. V jakémkoliv dalším tahu Pána Dornu mohou být vyvolány současně s dalšími vyvolávanými nestruvami v souladu s pravidly pro vyvolávání. Za odvolané nestruvy nezískáš hráda zkušenost.

Morhenovo meč
Pokud je Den a hráda je zasažen, značí jedina ze sousedních útočících nestruv podle výběru hrády 1. Lze použít pouze jednou za tah Pána Dornu.



Lektvar ostrího zraků
Pokud ho použije hráda, který může útočit střebou nebo kouzly, má v jedné následující fázi útoku dostředí nebo dosáh o 2 delší Kouzlem, která mají dosah pouze na jedno pole, se dosah nevyššíje.



Smrtící náratu
Po použití se hráda ocní ve měsí Argos.



Zřehotivní lince
Po použití Pána Dornu zútočí na jednoho hrádu minimálně dvě zombie, může Pán Dornu v následující příštím tahu vyvolat ve fázi vyvolávání nestruv na Hřbitově dvě zombie navíc.

Mistřijní přesum
Pokud na konci tahu Pána Dornu v Rituálních místnostech sousedí zombie s krysou a má kryska s kosičecem, může je Pán Dornu ihned přemístit na volná herní pole, kam mohou vstoupit nestruvy. I po přenesení spolu musíš nestruvy sousedit.

Magická ingredience
Pokud odevzdáš na poli Vědny lektvar nebo svíček, získáš buď 1 bod zkušenosti a můžeš se ihned přemístit na jakékoliv neobsazené pole v Černé bažině, nebo 2 body zkušenosti.

Studium prapodstaty
Pro splnění úkolu musíš vstoupit na pole obou teleportů. Po vstupu na první teleport musíš tento Úkol odkvít. Splněním získáš 3 body zkušenosti nebo můžeš jeden z teleportů uzavřít pro nestruvy do konce hry. Obě pole teleportu se pak pro nestruvy považují za normální pole.

Cesta údolím stínů
Při použití se hráda objeví na libovolném černém poli, nemůže se v tomto tahu dále pohybovat. Pokud jsou všechna černá pole obsazena, nezáleží Požehání použít.

Morhenova náil
V každém tahu, pokud je Den, může hráda sestít za 1 Almaronovo kouzlo Ohnivá koule, tím se všechny jeho útoky vyčerpají.



Dřevěný štít
Lze použít při útoku nestruv; umožní vyčít jeden útok nestruv, čímž se změní. Štít lze použít k jakoliv, či i když ve svém předcházejícím tahu nebo v současném tahu Pána Dornu hráda použije jiný přednět.



Dřevěný štít
Lze použít při útoku nestruv; umožní vyčít jeden útok nestruv, čímž se změní. Štít lze použít k jakoliv, či i když ve svém předcházejícím tahu nebo v současném tahu Pána Dornu hráda použije jiný přednět.



Čarodějní hora
Pokud na konci tahu Pána Dornu bude pět polí kolem pahorku v bažinách obsazeno nestruvami, může Pán Dornu vyvolat Rohatého běsa, který se objeví na posledním přírodním místě vedle pahorku.

Magická pole
Pokud na konci tahu Pána Dornu budou na všech šesti moudrých polích Aretácku nestruvy, mohou se ihned všechny přemístit na libovolná volná herní pole. Nemohou na okrovi pole Česty a musíjí být vzdáleny minimálně jedno pole od každého hrády.

Zlatac pokladů
Pokud z herního plánu sebereš pět žetonů s Pokladem, získáš 2 body zkušenosti nebo si můžeš vybrat nepoužitou kartu Požehání za jinou náhodně vybranou.

Splynutí s vodou
Pokud skončí svůj tah na poli, kde se nachází nebo nacházela jedina ze dvou Lečících fontán, získáš 2 body zkušenosti nebo můžeš do konce hry používat obě pole jako teleport.

Zastavení času
Po použití tohoto Požehání může hráda odčkat jeden svůj tah navíc. Po jeho odehrání pokračuje hra dále nabem všech hrádní věcmě toho, který Požehání seslal.

Morhenovo amulet
V každém tahu, pokud je Den, si hráda na konci svého tahu vyčítá 1.

