

**AB
CD**

Tajná lesní knihovna. Čaroděj, který sem vstoupí, má právo vybrat si z balíčku abecedy další jedno písmeno.

16

Číslice 1 až 6 – Místa, kde může být ukrytý kouzelný meč Abaddon. Padnou po hodu kostkou u věštecké koule.



Křišťálová věštecká koule, která ukáže čaroději místo, kde je Abaddon doopravdy ukryt. Číslo místa zjistí hodem kostkou.



Zpívající víly, které svým lahodným zpěvem uspí každého, kdo je zaslechne (kdo se ocitne na sousedním poli). Jsou strážkyněmi Křišťálové koule. Z místa nikdy nemizí, je však možno je vhodným kouzlem na 5 kol ochromit — nebo nějak zamezit tomu, abychom slyšeli jejich zpěv (třeba si ucpat uši Voskem apod.).



Polednice na nás číhá na vyprahlé, rozžhavené stráni, může nás vysušit či zardousit. Je nezničitelná, ale dá se na 5 kol ochromit vhodným kouzlem.



Jezírko s podezřele temnou vodou. Neradili bychom zkoušet přeplavání – na dně číhá vodník. Vodu lze překonat jakýmkoli prostředkem, na vodníka platí jen kouzlo.



Kamenitá rokle je plná hadů. Projde tudy jen ten, kdo má ochranu proti hadímu jedu. Lze je také ochromit kouzlem.



Ve skalní puklině číhá obr s těžkým kyjem v ruce. Sílu má 5. Když rytíři padne 6, přemohl ho. Jinak lze použít jen kouzlo.



Hluboká propast přehrazuje cestu. Je příliš široká na to, aby se dala přeskočit.



Na louce plné rozkvetlých pampelišek stojí přívětivý domeček Ježibaby, která slyší i mouchu, když letí okolo, a hned vyběhne, aby polapila vetřelce. Platí na ni jen kouzlo, které ji na 5 kol ochromí.



V rozeklaných skalních labyrintech sídlí skalní duchové, kteří vidí i ve tmě. mlze a dýmu a každého neopatrného cestovatele srazí ze skály do propasti. Dají se na 5 kol ochromit jen obzvlášť promyšleným kouzlem.



Na tomto místě, v temném lesním úvozu rádi přepadají pocestné obávaní loupežníci. Je jich dvanáct a mají společnou sílu 10. Jestli s nimi chce rytíř bojovat, může hodit kostkou dvakrát a body sečíst. Dají se také zahnat či ochromit kouzlem.



Ohnivý muž rozpaluje soutěsku až do rudého žáru. Působí na něj po dobu 5 kol pouze vhodné kouzlo.



Staré věž, místo kam se musíte dostat pro princeznu, když získáte poražením draka klíč.