

Hinterhalt

Wenn der Ausgang sichtbar ist, erscheint dort der Gargoyle. Sollte dieser schon auf dem Brett stehen, wird er zum Ausgang versetzt.



Zauberbann

Eine tiefe Stimme ist zu hören, welche unverstündliche Worte murmelt. Es ist ein Bann: In der folgenden Runde kann nicht gezaubert werden. Hierzu zählen die Zauberkarten sowie die gefundenen Zauber, die durch eine Rolle gekennzeichnet sind. Schicksalskarten wirken aber weiterhin.



Teleportation

Alle Spieler werden zum Ausgangspunkt des Abenteurers teleportiert.

Anschließend wird diese Karte für diese Herausforderung aus dem Stapel der Schicksalskarten entfernt.



Dunkle Macht

Eine dunkle Macht belebt 6 bereits getötete Monster wieder. Der Böse darf frei entscheiden, welche Monster er nach seinem Plan wieder auf das Brett stellt. Er darf jedoch kein Monster wiederbeleben, welches laut Auftrag getötet werden musste.



Depression

Aufgrund der Erfolge der Helden geraten viele Monster in Depressionen und nehmen sich das Leben.

Der Böse muss die Hälfte der sichtbaren Monster entfernen (aufrunden). Welche Monster sterben, ist dem Bösen überlassen.



Führungslos

Ein hohler Gong ist zu hören. Plötzlich reißt der geistige Kontakt des Bösen zu seinen Monstern ab. Er darf sie in dieser Runde nicht bewegen oder mit ihnen angreifen. Er darf sie allerdings verteidigen.



Heilzauber

Alle Heroen erhalten bis zu drei Punkte ihrer Körperkraft zurück.



Gluckstag

Der Stapel der Schicksalskarten wird neu gemischt.



Rattenangriff

Ein seltsames, tausendstimmiges Piepsen ist plötzlich zu hören. Die Spieler werden von Ratten angegriffen. Sie können sich der Übermacht erwehren, verlieren jedoch jeweils einen Punkt ihrer Körperkraft.



Lichtblitz

Ein gleißendes Licht durchzuckt das Gemäuer. Die Spieler sind bis zum Anfang der nächsten Runde geblendet und müssen bis dahin einen Würfel weniger zur Verteidigung benutzen.



Kobold

Ein Kobold bietet den Helden an, ihnen den Inhalt eines Raumes zu zeigen. Sollten die Spieler zusagen, wird der von ihnen gewählte Raum aufgebaut und EINE seiner Türen (keine Geheimtüren) geöffnet.



Monsterteleport

Der Böse darf ein Monster seiner Wahl von einem beliebigen (auch noch nicht sichtbaren) Ort zu einem Spieler teleportieren.





Geisterschmied

Der Geist eines von den Horden getöteten Schmiedes zieht umher und repariert alle Ausrüstungsgegenstände der Helden.



Sanfte Klänge

Eine überirdisch schöne Musik ist zu hören. Alb und Zauberer sind seltsam berührt. Ihre geistigen Kräfte werden regeneriert und sie erhalten alle Elementarzauber zurück.



Gebet

Eine sonore Stimme murmelt ein uraltes Gebet. Alle sichtbaren untoten Kreaturen sterben. Diese Karte wirkt nicht in den Kampagnen mit dem Hexenlord oder denen der Hexenlord-Herausforderungen.



Zweifelhafte Heilung

Die Spieler mit den meisten Körperkraftpunkten verliert einen davon. Die Spieler mit den wenigsten bekommt bis zu einem Punkt hinzu. Sollten alle Spieler gleichviel haben, geschieht nichts.