

1. L'ombra tira tre dadi rossi, come illustrato dalla parte bassa del tabellone (quella dove ci sono le illustrazioni dei dadi delle creature), e parte da 15 punti volontà ma senza punti forza. Il combattimento avviene normalmente ma hai a disposizione un unico tiro. Quindi bisogna sommare come sempre e ottenere almeno 16 dal lancio dei dadi. Ovviamente bisognerebbe utilizzare almeno tre eroi per sconfiggerla.
2. Nel caso di sconfitta degli Eroi nel combattimento con l'Ombra: contemporaneamente l'Ombra avanza di una regione e gli Eroi indietreggiano di una seguendo le frecce, rendendo logico poi il "rigenerarsi" della stessa.
3. L'autrice ha dimenticato di specificarlo, ma le gemme seguono, assieme alle pergamene tranne una, il criterio di collocazione con il lancio del dado rosso e del dado dell'eroe.
4. Nel reperire l'Erba, si devono prima tirare due dadi neri. La somma dei dadi neri deve essere poi superata dal proprio lancio. Quindi, nell'ipotesi maggiore, bisogna fare in modo che l'eroe possa avere 25 (14 punti forza + 11 punti volontà, magari il nano sarebbe perfetto).
5. I tasselli (D, F e poi K) vanno posizionati sulle lettere del percorso leggenda, su cui poi piazzare un asterisco per ricordarti che, quando il Narratore arriva su quella lettera, devi girare i tasselli e piazzare le relative creature dove ti dice.