

<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>HEŁM</p>  <p>Posiadacz Helmu, który utracił podczas walki 1 punkt Życia ma prawo wykonać rzut kostką; wynik równy 1 oznacza, że Helm go ochronił. Nie traci punktu Życia, aczkolwiek przegrał walkę.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>HEŁM</p>  <p>Posiadacz Helmu, który utracił podczas walki 1 punkt Życia ma prawo wykonać rzut kostką; wynik równy 1 oznacza, że Helm go ochronił. Nie traci punktu Życia, aczkolwiek przegrał walkę.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>KIJ I SZNUR</p>  <p>Mając kij i mocny sznur możesz bezpiecznie przejść przez Bagna. Nie tracisz tam Przedmiotu ani Przyjaciela.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>KIJ I SZNUR</p>  <p>Mając kij i mocny sznur możesz bezpiecznie przejść przez Bagna. Nie tracisz tam Przedmiotu ani Przyjaciela.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>KIJ I SZNUR</p>  <p>Mając kij i mocny sznur możesz bezpiecznie przejść przez Bagna. Nie tracisz tam Przedmiotu ani Przyjaciela.</p>
<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>KOŃ</p>  <p>Koń może nieść 8 swoich Przedmiotów. Jeżeli go utracisz będziesz musiał pozostawić wszystkie Przedmioty, których nie możesz sam unieść. Przedmioty te pozostaną na Obszarze, na którym utraciłeś Konia.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>KOŃ</p>  <p>Koń może nieść 8 swoich Przedmiotów. Jeżeli go utracisz będziesz musiał pozostawić wszystkie Przedmioty, których nie możesz sam unieść. Przedmioty te pozostaną na Obszarze, na którym utraciłeś Konia.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>LATARNIA</p>  <p>Latarnia pozwoli ci odnaleźć drogę w ciemnościach Lodowego Lasu. Możesz przepłynąć się w następnej turze po jej znalezieniu. Z lasu wyjdiesz na Obszarze graniczącym z tym, z którego wszedłeś. Bez względu na to, czy użyłeś Latarni, czy też nie, odłóż tę Kartę. Olej w jej wnętrzu szybko się wypala.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>ŁÓDŹ</p>  <p>W następnej turze po znalezieniu Łodzi możesz przepłynąć się przez Trzęsawiska. Przepłyniesz się do Obszaru graniczącego z tym, z którego wyruszyłeś. Bez względu na to, czy użyłeś Łodzi, czy też nie, odłóż tę Kartę. Nie możesz nieść Łodzi, zaś pozostawiona na brzegu szybko gnije.</p>	<p>Magiczny Przedmiot</p> <p>MAGICZNY MIECZ</p>  <p>Musisz mieć Miecz, żeby wejść na Kamienny Most. Miecza nie można otrzymać w Krainie Dolnego Kręgu – jeśli któraś z Postaci wyciągnie tam Kartę tego Miecza, musi ją ponownie dołączyć do stosu Kart.</p>
<p>Magiczny Przedmiot</p> <p>MAGICZNY MIECZ</p>  <p>Musisz mieć Miecz, żeby wejść na Kamienny Most. Miecza nie można otrzymać w Krainie Dolnego Kręgu – jeśli któraś z Postaci wyciągnie tam Kartę tego Miecza, musi ją ponownie dołączyć do stosu Kart.</p>	<p>Magiczny Przedmiot</p> <p>MAGICZNY MIECZ</p>  <p>Musisz mieć Miecz, żeby wejść na Kamienny Most. Miecza nie można otrzymać w Krainie Dolnego Kręgu – jeśli któraś z Postaci wyciągnie tam Kartę tego Miecza, musi ją ponownie dołączyć do stosu Kart.</p>	<p>Magiczny Przedmiot</p> <p>MAGICZNY MIECZ</p>  <p>Musisz mieć Miecz, żeby wejść na Kamienny Most. Miecza nie można otrzymać w Krainie Dolnego Kręgu – jeśli któraś z Postaci wyciągnie tam Kartę tego Miecza, musi ją ponownie dołączyć do stosu Kart.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>MIECZ</p>  <p>Miecz podczas walki dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>MIECZ</p>  <p>Miecz podczas walki dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza.</p>
<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>NAZWA KARTY</p>  <p>Miecz podczas walki dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>NAZWA KARTY</p>  <p>Dzięki Rękawicom zaopatrzonym w pazury orla nie tracisz 1 punktu Życia na Ruchomych Skałach.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>NAZWA KARTY</p>  <p>Dzięki Rękawicom zaopatrzonym w pazury orla nie tracisz 1 punktu Życia na Ruchomych Skałach.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>NAZWA KARTY</p>  <p>Dzięki Rękawicom zaopatrzonym w pazury orla nie tracisz 1 punktu Życia na Ruchomych Skałach.</p>	<p>Wyposażenie Wyposażenie</p> <p>SZTYLET</p>  <p>Sztylet podczas walki dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza.</p>