

Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA  Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.	Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA  Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.	Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA  Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.	Przedmiot V Przedmiot 1 SZTUKA ZŁOTA  Zamień tę Kartę na 1 Sztukę Złota, a następnie ją odłóż.	Przedmiot V Przedmiot 2 SZTUKI ZŁOTA  Zamień tę Kartę na 2 Sztuki Złota, a następnie ją odłóż.
Przedmiot V Przedmiot 2 SZTUKI ZŁOTA  Zamień tę Kartę na 2 Sztuki Złota, a następnie ją odłóż.	Przedmiot V Przedmiot 2 SZTUKI ZŁOTA  Zamień tę Kartę na 2 Sztuki Złota, a następnie ją odłóż.	Przedmiot V Przedmiot BOJOWY RUMAK  Rumak znacznie zwiększa twoją skuteczność w walce. Oznacza to, że do punktów Miecza możesz dodać swoje punkty Magii. Jeżeli zostaniesz pokonany zginie tylko twój Rumak (odłóżysz jego Kartę), ty zaś nie utracisz punktu Życia.	Przedmiot V Przedmiot DIAMENT KRÓLÓW  Najcenniejszy ze znalezionych kiedykolwiek diamentów może zostać sprzedany w Zamku za 5 Sztuk Złota. Jeżeli przegrasz walkę z inną Postacią, będzie ci musiała odebrać Diament, dzięki czemu nie utracisz 1 punktu Życia.	Przedmiot V Przedmiot GLINIANA TABLICZKA  Tablica zdradzi ci tajemnicę Pułapki na Kamiennym Moście. Dzięki niej będziesz mógł odjąć 2 od wyniku rzutu kostkami w Pułapce.
Przedmiot V Przedmiot HELM  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.	Przedmiot V Przedmiot KIJ I SZNUR  Mając kij i mocny sznur możesz bezpiecznie przejść przez Bagna. Nie tracisz tam Przedmiotu ani Przyjaciela.	Przedmiot V Przedmiot KOŃ  Koń może nieść 8 twoich Przedmiotów. Jeżeli go utracisz będziesz musiał pozostawić wszystkie Przedmioty, których nie możesz sam unieść. Przedmioty te pozostaną na Obszarze, na którym utraciłeś Konia.	Przedmiot V Przedmiot LATARNIA  Latarnia pozwoli ci odnaleźć drogę w ciemnościach Lodowego Lasu. Możesz przepawić 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.	Przedmiot V Przedmiot ŁÓDŹ  W następnej turze po znalezieniu Łodzi możesz przepawić się przez Trzęsawiska. Przepawisz 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.
Przedmiot V Przedmiot MAGICZNY MANUSKRYPT  Manuskrypt zdradzi ci tajemnicę Magicznej Pułapki na Kamiennym Moście. Dzięki niemu będziesz mógł odjąć 2 od wyniku rzutu kostkami w Magicznej Pułapce.	Przedmiot V Przedmiot MIECZ  Miecz podczas walki dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza.	Przedmiot V Przedmiot MIECZ  Miecz podczas walki dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza.	Przedmiot V Przedmiot MUŁ  Muł będzie do końca gry niósł twoje 4 Przedmioty. Jeżeli go utracisz, będziesz musiał pozostawić Przedmioty na Obszarze, na którym utraciłeś Muła.	Przedmiot V Przedmiot RĘKAWICE  Dzięki Rękawicom zaopatrzonym w pazury orla nie stracisz 1 punktu Życia na Ruchomych Skałach.