



Posiadacz Hełmu, który utraci rosiadacz Heinit, który utracii podczas walki 1 punkt Życia ma prawo wykonać rzut kostką: wynik równy 1 oznacza, że Hełm go ochronił. Nie traci punktu Życia, aczkolwiek przegrał walkę.

Wyposażenie Wyposażenie HEŁM



Posiadacz Hełmu, który utracił podczas walki 1 punkt Życia ma prawo wykonać rzut kostką: wynik równy 1 oznacza, że Hełm go ochronił. Nie traci punktu Życia, aczkolwiek przegrał walkę.

Wyposażenie Wyposażenie KIJ I SZNUR



Mając kij i mocny sznur możesz bezpiecznie przejść przez Bagna. Nie tracisz tam Przedmiotu ani Przyjaciela.

Wyposażenie Wyposażenie KIJ I SZNUR



Mając kij i mocny sznur możesz bezpiecznie przejść przez Bagna. Nie tracisz tam Przedmiotu ani Przyjaciela.

KIJ I SZNUR

Wyposażenie

Wyposażenie

Mając kij i mocny sznur możesz bezpiecznie przejść przez Bagna. Nie tracisz tam Przedmiotu ani Przyjaciela.

Wyposażenie Wyposażenie KOŃ



Przedmiotów. Jeżeli go utracisz będziesz musiał pozostawić wszystkie Przedmioty, których nie możesz sam unieść. Przedmioty te pozostaną na Obszarze, na którym utraciłeś Konia.

Wyposażenie Wyposażenie KOŃ



Przedmiotów. Jeżeli go utracisz musiał pozostawić będziesz wszystkie Przedmioty, którvch nie możesz sam unieść. Przedmioty te pozostaną na Obszarze, na którym utraciłeś Konia.

Wyposażenie Wyposażenie LATARNIA



Latarnia pozwoli ci odnaleźć drogę w ciemnościach Lodowego Lasu. Możesz przeprawić się w następnej turze po jej znalezieniu. Z lasu wyjdziesz 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.

Wyposażenie Wyposażenie ŁÓDŹ



następnej turze po znalezieniu Łodzi możesz przeprawić się przez Trzęsawiska. Przeprawisz 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.

Magiczny Przedmiot MAGICZNY MIECZ



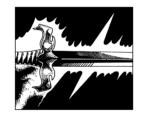
Musisz mieć Miecz, żeby wejść na Kamienny Most. Miecza nie można otrzymać w Krainie Dolnego Kręgu – jeśli któraś z Postaci wyciągnie tam Kartę tego Miecza, musi ją ponownie dołączyć do stosu Kart.

Magiczny Przedmiot MAGICZNY MIECZ



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.

Magiczny Przedmiot MAGICZNY MIECZ



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.

Magiczny Przedmiot MAGICZNY MIECZ



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.

Wyposażenie Wyposażenie

MIECZ



Miecz podczas walki właścicielowi 1 punkt Miecza. walki dodaje

Wyposażenie Wyposażenie **MIECZ**



Miecz podczas walki właścicielowi 1 punkt Miecza. dodaje

Wyposażenie Wyposażenie NAZWA KARTY



walki dodaje Miecz podczas właścicielowi 1 punkt Miecza.

Wyposażenie Wyposażenie NAZWA KARTY



Dzieki Rekawicom zaopatrzonym w pazury orła nie stracisz 1 punktu Zycia na Ruchomych Skałach.

Wyposażenie Wyposażenie NAZWA KARTY



Dzieki Rekawicom zaopatrzonym w pazury orła nie stracisz 1 punktu Życia na Ruchomych Skałach.

Wyposażenie Wyposażenie



Dzieki Rekawicom zaopatrzonym w pazury orła nie stracisz 1 punktu Życia na Ruchomych Skałach.

Wyposażenie Wyposażenie SZTYLET



walki dodaje Sztylet podczas właścicielowi 1 punkt Miecza.