Przedmiot V Magiczny RELIKWIARZ



Jeżeli właściciel Relikwiarza jest Dobry, nie traci punktu Życia w Czarcim Młynie, jeśli jest Zły - nie traci punktu Życia przy Studni Wieczności. Postać mająca Relikwiarz pokonuje wszystkie Demony, bez konieczności walki z nimi.

Przedmiot V Magiczny RÓŻDŻKA PRZEZNACZENIA



Z pomocą Różdzki można zyskać władzę nad jednym z napotkanych Wrogów. Poddany jego mocy Wróg staje się Przyjacielem i podczas jednej, najbliższej walki dodaje swoje punkty Miecza lub Magii do punktów Postaci. Po walce Wróg uwalnia się (Kartę Różdżki należy odłożyć).

Przedmiot V Magiczny RÓŻDŻKA ZAKLĘĆ



Właściciel Różdżki może posiadać conajmniej 1 Zaklęcie więcej, niż liczba Zaklęć, z jaką rozpoczął grę (może wziąć nowe Zaklęcie, gdy ma tyle Zaklęć, ile na początku gry lub mniej).

Przedmiot V Magiczny SREBRNA STRZAŁA



Strzała dodaje włąścicielowi 1 punkt Miecza i 1 punkt Magii.

Przedmiot V Magiczny ŚWIĘTY GRAAL



Graala nie może posiadać Zła Postać. Jego właściciel zyskuje 1 punkt Magii i nie traci 1 Życia przechodząc przez Ruchome Skały.

Przedmiot V Magiczny ŚWIĘTA WŁÓCZNIA



Włóczni nie mogą posiadać Złe Postacie. Użyta w walce dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza.

Przedmiot V Magiczny TALIZMAN OGNIA



Talizman Ognia pozwala dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas walki (lecz nie magicznej). Właściciel Talizmanu jest odporny na działanie Zaklęcia Krąg Płomieni.

Przedmiot V Magiczny TALIZMAN POWIETRZA



Talizman Powietrza pozwala dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas walki magicznej. Właściciel Talizmanu jest odporny na działanie Zaklęć: Siedem Wichrów i Władca Gromu

Przedmiot V Magiczny TARCZA BOGA TOLIMANA



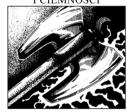
Musisz mieć Tarczę Tolimana, żeby dostać się do Zamku Bestii.

Przedmiot V Magiczny TARCZA BOGA TOLIMANA



Musisz mieć Tarczę Tolimana, żeby dostać się do Zamku Bestii.

Przedmiot V Magiczny TOPÓR ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI



Topór Światła i Ciemności nie może być w posiadaniu Chaotycznych Postaci. Użyty w walce dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza, a w walce z Wilkołakiem - 2 punkty Miecza.

Przedmiot V Magiczny ZWIERCIADŁO ZNISZCZENIA



Zwierciadło użyte przeciw innej Postaci pozbawi ją 2 punktów Magii lub Miecza, albo 1 punktu Magii 1 punktu Miecza (oprócz tych z którymi rozpoczął on grę i uzyskanych dzięki Przedmiotom i Przyjaciolom). Zwierciadła można użyć tylko raz - następnie należy odłożyć jego Kartę.

Przyjaciel V Przyjaciel ALCHEMIK



Alchemik, jako twój Przyjaciel, może zamienić każdy z twoich Przedmiotów w złoto (1 Przedmiot zamienia się w 1 Sztukę cennego kruszcu). Proces ten jest nieodwracalny.

Przyjaciel V Przyjaciel CHOCHLIK



Chochlik zostanie twoim Przyjacielem, jeżeli poświęcisz mu 1 punkt twojego Życia. Gdy to uczynisz, Chochlik będzie dodawał 2 punkty do twojej Magii. Ponadto, gdy będziesz chciał wziąć Zaklęcie, Przyjaciel pozwoli ci obejrzeć pierwsze 2 Karty ze stosu i wybrać tę, która najbardziej ci odpowiada.

Przyjaciel V Przyjaciel ELFLIN



Dzięki Elflinowi będziesz zawsze bezpieczny na Urwisku i nie będziesz musiał tam rzucać kostką. Będziesz także mógł skutecznie wymykać się Wrogom na Bezdrożach, Wrzosowiskach, Równinie Samotnych Skał i w Kamiennym Lesie.

Przyjaciel V Przyjaciel GIERMEK



Giermek będzie dodawał ci 2 punkty Miecza podczas każdej walki, tak długo, jak będzie twim Przyjacielem. Ilekroć poniesiesz porażkę i stracisz punkt Życia, rzuć kostką. Wynik równy 1 oznacza, że zginął Giermek (odłóż jego Kartę), ty zaś nie utraciłeś punktu.

Przyjaciel V

V Przyjaciel



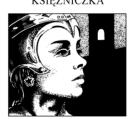
Gnom posiada 1 Zaklęcie (weź Kartę Zaklęcia i połóż ją razem z Kartą Gnoma - wolno ci ją obejrzeć). Gnom wypowie Zaklęcie, gdy ofiarujesz mu 1 Sztukę Złota, a następnie zniknie zabierając swoją zapłatę - należy odłożyć jego Kartę i złoto.

Przyjaciel V Przyjaciel KRZYŻOWIEC



Ten nieustraszony rycerz będzie dodawał ci 2 punkty Miecza podczas każdej walki, tak długo, jak będzie twoim Przyjacielem. Krzyżowiec posiada również 1 Zaklęcie, którego użyje, gdy sobie tego zażyczysz (weź Kartę Zaklęcia i połóż ją z Kartą Krzyżowca).

Przyjaciel V Przyjaciel KSIĘŻNICZKA



Dzięki przyjaźni Księżniczki będziesz mógł odzyskać do 2 punktów Życia, podczas każdej wizyty w Zamku. Jeżeli zrezygnujesz tanty z jej Karty, otrzymasz 3 Sztuki Złota (lecz będziesz musiał odłożyć Kartę Księżniczki).

Przyjaciel V Przyjaciel



Najemnik będzie twoim Przyjacielem, jeżeli zapłacisz mu I Sztukę Złota. Jeśli odmówisz zapłaty, będzie czekał tu na bardziej hojną Postać. Jako Przyjaciel, Najemnik dodaje ci na jedną turę 3 punkty Miecza, ilekroć zapłacisz mu I Sztukę Złota. Płacić Najemnikowi można tylko raz na ture.