

<p>Przedmiot V Przedmiot</p> <p>SZTYLET</p>  <p>Sztylet podczas walki dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza.</p>	<p>Przedmiot V Przedmiot</p> <p>TAJEMNA SAKWA</p>  <p>W Sakwie możesz umieścić 1 Przedmiot. Przedmiot ten i Sakwę będziesz mógł utracić jedynie w wypadku użycia Zaklęcia “Pan Bogactwa” (nikt nie może go zająć jako okupu za przegraną walkę, nie stracisz go na Bagnach, etc.).</p>	<p>Przedmiot V Przedmiot</p> <p>TAJEMNICZA SZKATUŁA</p>  <p>Możesz zabrać Szkatułę i otworzyć ją w dowolnym momencie. Rzuć kostką, by określić, co znalazłeś w środku, a następnie odłóż Kartę: 1. Tarczę Tolimana, 2. Zaklęcie, 3. Dwie Sz.Z., 4. Ducha który opęta cię na 1 turę (tracisz ją), 5. Truciznę - tracisz 1 punkt Życia, 6. Demona - tracisz 2 punkty Życia.</p>	<p>Przedmiot V Przedmiot</p> <p>TARCZA</p>  <p>Posiadać Tarczę, który utracił podczas walki 1 punkt Życia ma prawo wykonać rzut kostką: wynik równy 1 lub 2 oznacza, że zdołał zasłonić się Tarczą. Nie traci punktu Życia, aczkolwiek przegrał walkę.</p>	<p>Przedmiot V Przedmiot</p> <p>WIERZCHOWIEC</p>  <p>Wierzchowiec pozwala ci dodać od 1 do 3 punktów do wyniku rzutu kostką w trakcie wykonywania ruchu. Twoi Przyjaciele muszą poruszać się w zwykły sposób, bez tego dodatku. Jeśli zostawisz ich w tyle, w następnej turze możesz do nich wrócić zamiast wykonywania zwykłego ruchu.</p>
<p>Przedmiot V Przedmiot</p> <p>ZAPRZĘG</p>  <p>Dzięki Zaprzęgowi możesz przewozić dowolną liczbę Przedmiotów. Możesz także dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas wykonywania ruchu. Jeśli stracisz Zaprzęg, będziesz musiał pozostawić Przedmioty, których nie możesz unieść. Przedmioty pozostaną tam, gdzie straciłeś Zaprzęg.</p>	<p>Przedmiot V Przedmiot</p> <p>ZBROJA</p>  <p>Posiadać Zbroi, który utracił podczas walki 1 punkt Życia ma prawo wykonać rzut kostką: wynik równy 1, 2 lub 3 oznacza, że Zbroja go ochroniła. Nie traci punktu Życia, aczkolwiek przegrał walkę.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>ARONDIGHT</p>  <p>Miecz Lancelota użyty w walce dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza, a w walce z Wilklakiem - 2 punkty Miecza.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>CZARODZIEJSKA KOŚĆ</p>  <p>Właściciel Kości ma prawo dodać sobie 1 punkt Miecza lub Magii w Pułapce albo Magicznej Pułapce. Może również dodać 1 do każdego wyniku rzutu w pozostałych Obszarach na Kamiennym Moście.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>ELIKSIR SIŁY</p>  <p>Po wypiciu Elikśiru, Postać zyskuje na 1 turę dodatkowe 2 punkty Miecza. Po użyciu Kartę należy odłożyć.</p>
<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>EXCALIBUR</p>  <p>Miecz króla Artura użyty w walce dodaje swojemu właścicielowi 1 punkt Miecza. Po każdej zwycięskiej walce Postać zyskuje także 1 punkt Życia (zabierając ten punkt pokonanemu przeciwnikowi).</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>JABŁKO NATCHNIENIA</p>  <p>Karta Jabłka może być wykorzystana tylko raz - następnie należy ją odłożyć. Zjedzenie jabłka przed wykonaniem rzutu kostkami w Świątyni Nemed lub Świątyni Tolimana pozwala odjąć lub dodać 1 do wyniku (jeśli taka jest wola gracza).</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>KRYSTAŁ LOSU</p>  <p>Jeśli chcesz użyć go w walce, rzuć kostką: 1. Kryształ staje w płomieniach i zamienia cię w popiół - tracisz 1 Życie, 2. Kryształ ulega zniszczeniu, 3. Nic się nie dzieje, 4. Dodaj 1 do wyniku rzutu kostką (w tej walce), 5. Dodaj 2 do wyniku rzutu (w tej walce), 6. Dodaj 3 do wyniku (w tej walce).</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>KRYSTAŁ MAGÓW</p>  <p>Właściciel Kryształu nie może rzucać ani używać Zaklęć. Jest całkowicie odporny na Zaklęcia: Krag Płomieni, Fatum, Magia i Miecz, Golem, Pan Bogactwa i Pan Przyjaciół. Przeciwnik właściciela Kryształu nie może walczyć z nim używając Zaklęcia Odrodzenie.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>MAGICZNA SAKWA</p>  <p>Sakwa pozwala nieść Postaci do 5 Przedmiotów ponad jej zwykłe możliwości (sama Sakwa nie jest liczona jako Przedmiot). Utrata Sakwy oznacza jednocześnie utratę wszystkich niesionych w niej Przedmiotów.</p>
<p>Przedmiot V Magiczny</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>Przedmiot V Magiczny</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>Przedmiot V Magiczny</p> <p>MIECZ CHAOSU</p>  <p>Miecza Chaosu nie może posiadać Dobra Postać. Użyty w walce dodaje właścicielowi 2 punkty Miecza.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>OWOC JARZĘBINY WIEDZY</p>  <p>Karta Jarzębiny może być wykorzystana tylko raz - potem należy ją odłożyć. Zjedzenie owocu przed ciągnięciem nowych Kart Zdarzeń, pozwala wziąć jedną Kartę więcej i odrzucić tę, która graczowi najmniej odpowiada.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>PIERŚCIEŃ MOCY</p>  <p>Pierścień dodaje właścicielowi 2 punkty Magii.</p>