

<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>RELIKWIARZ</p>  <p>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.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>RÓŻDŻKA PRZEZNACZENIA</p>  <p>Z pomocą Różdżki 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).</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>RÓŻDŻKA ZAKŁĘĆ</p>  <p>Właściciel Różdżki może posiadać co najmniej 1 Zaklęcie więcej, niż liczba Zaklęć, z jaką rozpoczął grę (może wziąć nowe Zaklęcie, gdy ma tyle Zaklęć, ile na początku gry lub mniej).</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>SREBRNA STRZAŁA</p>  <p>Strzała dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza i 1 punkt Magii.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>ŚWIĘTY GRAAL</p>  <p>Graala nie może posiadać Zła Postać. Jego właściciel zyskuje 1 punkt Magii i nie traci 1 Życia przechodząc przez Ruchome Skąły.</p>
<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>ŚWIĘTA WŁÓCZNIA</p>  <p>Włóczni nie mogą posiadać Złe Postacie. Użyta w walce dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>TALIZMAN OGNI</p>  <p>Talizman Ognia pozwala dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas walki (lecz nie magicznej). Właściciel Talizmanu jest odporny na działanie Zaklęcia Krag Płomieni.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>TALIZMAN POWIETRZA</p>  <p>Talizman Powietrza pozwala dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas walki magicznej. Właściciel Talizmanu jest odporny na działanie Zaklęć: Siedem Wichrów i Władca Gromu.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>TARCZA BOGA TOLIMANA</p>  <p>Musisz mieć Tarczę Tolimana, żeby dostać się do Zamku Bestii.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>TARCZA BOGA TOLIMANA</p>  <p>Musisz mieć Tarczę Tolimana, żeby dostać się do Zamku Bestii.</p>
<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>TOPÓR ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI</p>  <p>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.</p>	<p>Przedmiot V Magiczny</p> <p>ZWIERCIADŁO ZNISZCZENIA</p>  <p>Zwierciadło użyte przeciw innej Postaci pozbawi ją 2 punktów Magii lub Miecza, albo 1 punktu Magii i 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.</p>	<p>Przyjaciel V Przyjaciel</p> <p>ALCHEMIK</p>  <p>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.</p>	<p>Przyjaciel V Przyjaciel</p> <p>CHOCHLIK</p>  <p>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.</p>	<p>Przyjaciel V Przyjaciel</p> <p>ELFLIN</p>  <p>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 Skół i w Kamiennym Lesie.</p>
<p>Przyjaciel V Przyjaciel</p> <p>GIERMEK</p>  <p>Giermek będzie dodawał ci 2 punkty Miecza podczas każdej walki, tak długo, jak będzie twoim Przyjacielem. Ileokroć poniesiesz porażkę i stracisz punkt Życia, rzuć kostką. Wynik równy 1 oznacza, że zginął Giermek (odłóż jego Kartę), ty zaś nie utraciłeś punktu.</p>	<p>Przyjaciel V Przyjaciel</p> <p>GNOM</p>  <p>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.</p>	<p>Przyjaciel V Przyjaciel</p> <p>KRZYŻOWIEC</p>  <p>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).</p>	<p>Przyjaciel V Przyjaciel</p> <p>KSIĘŻNICZKA</p>  <p>Dzięki przyjaźni Księżniczki będziesz mógł odzyskać do 2 punktów Życia, podczas każdej wizyty w Zamku. Jeżeli zrezygnujesz tam z jej Karty, otrzymasz 3 Sztuki Złota (lecz będziesz musiał odłożyć Kartę Księżniczki).</p>	<p>Przyjaciel V Przyjaciel</p> <p>NAJEMNIK</p>  <p>Najemnik będzie twoim Przyjacielem, jeżeli zapłacisz mu 1 Sztukę Złota. Jeśli odmówisz zapłaty, będzie czekał tu na bardziej hojną Postać. Jako Przyjaciel, Najemnik dodaje ci na jedną turę 3 punkty Miecza, ileokroć zapłacisz mu 1 Sztukę Złota. Płacić Najemnikowi można tylko raz na turę.</p>