# Magiczne Śmieci

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Opis |
| Łuk żelowych strzał |  |
| Pierścień chodzenia po wodzie |  |
| Pierścień pływania |  |
| Pierścień przeinaczania zaklęcia | może 3-krotnie zmodyfikować zaklęcie, zwiększając lub zmniejszając jedną z jego statystyk (zasięg, obrażenia, cele, akcje). |
| Pas odporności na ryby |  |
| Kostur Os | Trafienie nim powoduje ukąszenie osy. |
| Idealnie okrągły kamień | Drży, gdy jest zimno. |
| Naszyjnik mowy wstecz |  |
| Księga bólu | Czytając ją otrzymujesz co stronę K4 obrażeń, ma 300 stron. |
| Bumerang wolnego powrotu | Rzucony, gdy chybi - wraca po K20 godzinach i atakuje rzucającego K4. |
| Ogłuszająca kula | Do użycia raz na dzień – rzucona ogłusza przeciwnika (atak spec). |
| Kapelusz pijaka | Nosząca go osoba wyczuwa kierunek, w którym jest najbliższy alkohol. |
| Oszukana monetka | Zawsze ląduje na stronie, o której myśli rzucający. |
| Broń litości | Zwiększona cecha, ale nie może zadać obrażeń poniżej 1. |
| Papierek wiadomości | Działa jak zaklęcie wiadomości, po zapisaniu na nim wiadomości i wypowiedzeniu imienia osoby, do której ma dotrzeć zamienia się w samolocik i leci do celu. Może zostać zniszczony przez złą pogodę. |
| Samonaprowadzająca strzała bliskości | Leci do najbliższego celu po wystrzeleniu - zazwyczaj strzelca. |
| Proca pomidorów | Strzelając z niej tworzysz magicznego pomidora (niejadalny). |
| Piekielna patelnia | Patelnia, która sama się rozgrzewa, gdy wrzuci się na nią jedzenie. |
| Pierścień lenistwa | Kto go założy, będzie chciał wszystko odłożyć na potem i staje się całkowicie leniwy. |
| Kocie perfumy | 3 użycia, dają +1 do testów przekonywania, a koty są Ci przyjazne. |
| Miętówki | 3 użycia, raz na walkę możesz dmuchnąć mrozem K6 obrażeń lodowych kosztem akcji dodatkowej. |
| Peleryna wolnego upadku | Raz na dzień możesz uniknąć obrażeń od upadku z niskiej wysokości. |
| Przywiązany kamień | Nie możesz się go pozbyć. Wyjątkowo gładki zawsze wraca do Ciebie pojawiając się w Twojej kieszeni, dłoni czy ekwipunku. |
| Kula dobrej rady | Przyłożona do ucha szepcze Ci totalnie bezużyteczne podpowiedzi. |
| Statua Myszy | Zwiększa szansę na przypadkowe znalezienie sera oraz daje noszącemu wiedzę jak wytworzyć dobry ser. |
| Obroża ucieczki | Noszona zwiększa szansę na sukces ucieczki o 3. |
| Kostur-wędka | Narzędzie, które mimo bycia kosturem nadaje się do łowienia ryb. Łowi je samodzielnie. |
| Pas mgły | noszony w losowych momentach wypuszcza chmurę dymu. |
| Sparowane pergaminy | Cokolwiek napisane jest na jednym, pojawia się na drugim. |
| 10 strzał strachu | Przy trafieniu strzałą test [K20 + 5] vs [Wola]. Przy sukcesie cel ucieka przez K4 tur. |
| Maska Błazna | Każdy kto zobaczy założoną maskę rzuca [K20 + 5] vs [Wola], przy sukcesie nie może powstrzymać się przez uderzeniem noszącego ją w twarz. |
| Oko Zin | Niebieski kryształ. Przyłożony do czoła sprawia, że jedno oko staje się czarne i zapewnia widzenie w ciemnościach. Niestety najmniejsze światło oślepia je. |
| Magiczna miotła | Samodzielnie czyści najbliższy brud. |
| Butelka ze światłem księżyca | Zawiera 5 użyć światła księżyca. |
| Księga niesamowitej nudy | [K20 + 10] vs [Wola], przy sukcesie zasypiasz. |
| Pierścień niezgody | Założywszy ten pierścień z nikim się nie zgadzasz, zawsze zaprzeczasz. |
| Pierścień obrotu nieumarłych | Raz na dzień może obrócić wybranego nieumarłego o 180 stopni bez kosztu akcji. |
| Niezniszczalny pierścień | Nie może zostać zniszczony. |
| Amulet niepoprawnych emocji | Wszyscy widzą, jakoby noszący go wyrażał odwrotne emocje do rzeczywistych. |