

## ALCHEMIK



Alchemik, będąc twym Przyjacielem, może zamienić każdy z twych Przedmiotów w złoto. Zamiany możesz dokonać tylko w swojej turze, każdy jeden przedmiot na jeden mieszek złota. Tego procesu nie da się odwrócić.

## APTECZKA



Ten przedmiot pozwala wyleczyć do 2 punktów Wytrzymałości. Można użyć jej tylko w swojej turze, ale nie po stracie ostatniego punktu Wytrzymałości. Po użyciu należy go odłożyć.

## BUTELKA WODY



Jeżeli masz przy sobie butelkę wody nie tracisz 1 punktu Wytrzymałości na Pustyni.

## BUTELKA WODY



Jeżeli masz przy sobie butelkę wody nie tracisz 1 punktu Wytrzymałości na Pustyni.



## BUTELKA WODY



Jeżeli masz przy sobie butelkę wody nie tracisz 1 punktu Wytrzymałości na Pustyni.

## BUTELKA WODY



Jeżeli masz przy sobie butelkę wody nie tracisz 1 punktu Wytrzymałości na Pustyni.

PRZEDMIOT

5

BRONŃ

## ENERGOTOPÓR



Energotopór użyty w walce, dodaje 2 do Siły swojego właściciela.

## HEŁM



Jeżeli Poszukiwacz, który nosi hełm straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką rezultat równy 6 oznacz, że hełm go obronił. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

## HEŁM



Jeżeli Poszukiwacz, który nosi hełm straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką rezultat równy 6 oznacz, że hełm go obronił. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

## HEŁM



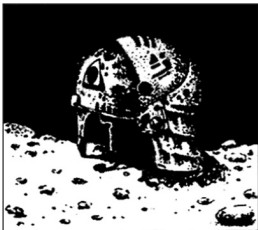
Jeżeli Poszukiwacz, który nosi hełm straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką rezultat równy 6 oznacz, że hełm go obronił. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

## HEŁM



Jeżeli Poszukiwacz, który nosi hełm straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką rezultat równy 6 oznacz, że hełm go obronił. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

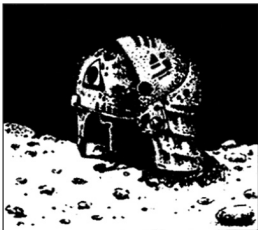
## HEŁM PSIONICZNY



Użycie tego przedmioty pozwala ci dodać 2 do swej Mocy podczas walki psychicznej. Nie wolno używać 2 hełmów jednocześnie.



## HEŁM PSIONICZNY



Użycie tego przedmioty pozwala ci dodać 2 do swej Mocy podczas walki psychicznej. Nie wolno używać 2 hełmów jednocześnie.

PRZEDMIOT      5      NOSICIEL

## KOŃ I WÓZ



Na wozie możesz przewozić dowolną liczbę przedmiotów. Ponadto możesz dodać jeden do wyniku rzutu kostką podczas wykonywania Ruchu. Jeżeli stracisz konia i wóz, musisz tam, gdzie to nastąpiło zostawić wszystkie przedmioty, których nie jesteś w stanie nieść.

PRZEDMIOT      5      PRZEDMIOT

# KOŃ



Koń pozwala ci dodać od jednego do trzech punktów do wyniku rzutu kostką podczas wykonania Ruchu. Twoi Przyjaciele ograniczeni są do szybkości, dyktowanej przez rzut kostką, bez tego dodatku. Jeżeli, korzystając z konia, zostawisz ich za sobą, w następnej turze, zamiast wykonywać normalny Ruch, możesz do nich wrócić.

PRZYJACIEL      5      PRZYJACIEL  
KSIĄDZ



Zawsze posiada jeden czar. Ilekroć zapragniesz, rzuci go dla Ciebie ale musisz złożyć ofiarę: 1mz lub przedmiot. Wspiera Cię w walce psychicznej, dodaj 3 do swojej Skuteczności (gratis). Nie pójdzie ze Złym Poszukiwaczem – zostaje na planszy.

## LASER GÓRNICZY



Ten przedmiot pozwala na dodanie 2 do twojej Mocy podczas rzutu kostką w Krypcie, ustalając gdzie z niej wyszedłeś. Można używać tylko jednego lasera i nie można przy tym posługiwać się łopatą.

## LASER GÓRNICZY



Ten przedmiot pozwala na dodanie 2 do twojej Mocy podczas rzutu kostką w Krypcie, ustalając gdzie z niej wyszedłeś. Można używać tylko jednego lasera i nie można przy tym posługiwać się łopatą.

## LASKA WŁADZY



Dzięki temu przedmiotowi możesz każdego spotkanego Wroga zabrać ze sobą, jako jeńca. Nie toczysz z nim walki a on w czasie najbliższej walki doda swą Siłę lub Moc do twojej - niezależnie czy to będzie walka wręcz czy psychiczna. Po tej walce uwalnia się spod twojej władzy - jego Kartę należy odłożyć. Laską można zniewolić tylko jednego wroga na raz. Jeżeli stracisz Laskę to stracisz jeńca - jego karta jako wróg zostaje przy Lasce.

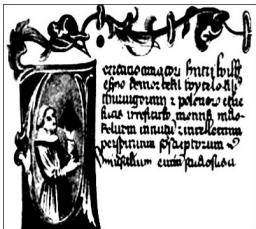
PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL  
MAGICZNY POMOCNIK



Ta istota zostanie twoim Przyjacielem, jeżeli zgodzisz się poświęcić 1 punkt Wytrzymałości. Jako twój Przyjaciel, Magiczny Pomocnik dodaje 2 punkty do twojej Mocy, a ponadto w momencie, w którym chcesz wziąć Czar pozwala ci obejrzeć trzy Karty Czarów, leżące na wierzchu stosu i wybrać tę, która ci najbardziej odpowiada, a pozostałe dwa odrzuć na stos Kart użytych.



## MANUSKRYPT



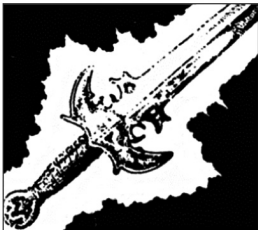
Zapisano tu pięć Czarów. Weź i używaj ich tak jak swoich. Nie blokują Ci limitu ale tracąc przedmiot, stracisz Czary. Po wykorzystaniu ostatniego Czaru Manuskrypt rozsypie się w proch

PRZEDMIOT

5

BRONŃ

## MIECZ



Miecz, użyty w walce, dodaje 1 punkt do Siły swego właściciela.

PRZEDMIOT

5

BRONŃ

## MIECZ



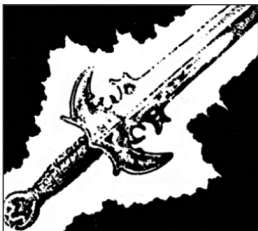
Miecz, użyty w walce, dodaje 1 punkt do Siły swego właściciela.

PRZEDMIOT

5

BRONŃ

## MIECZ



Miecz, użyty w walce, dodaje 1 punkt do Siły swego właściciela.

PRZEDMIOT

5

NOSICIEL

## MUŁ



Muł może nieść do 8 twoich Przedmiotów. Jeżeli go stracisz, musisz zostawić na Obszarze, na którym to nastąpiło wszystkie te Przedmioty, których nie możesz unieść sam.

PRZEDMIOT

5

NOSICIEL

## MUŁ



Muł może nieść do 8 twoich Przedmiotów. Jeżeli go stracisz, musisz zostawić na Obszarze, na którym to nastąpiło wszystkie te Przedmioty, których nie możesz unieść sam.

PRZEDMIOT

5

NOSICIEL

## MUŁ



Muł może nieść do 8 twoich Przedmiotów. Jeżeli go stracisz, musisz zostawić na Obszarze, na którym to nastąpiło wszystkie te Przedmioty, których nie możesz unieść sam.

PRZEDMIOT

5

NOSICIEL

## MUŁ



Muł może nieść do 8 twoich Przedmiotów. Jeżeli go stracisz, musisz zostawić na Obszarze, na którym to nastąpiło wszystkie te Przedmioty, których nie możesz unieść sam.



PRZEDMIOT      5      PANCERZ

## PANCERZ BOJOWY



Nosząc pancerz bojowy możesz dodać 2 do swej Siły. Jeżeli w wyniku walki stracisz punkt Wytrzymałości, rzuć kostką - rezultat równy 4-5 lub 6 oznacza, że nie straciłeś tego punktu, jakkolwiek przegrałeś walkę.

MAGICZNY

5

PRZEDMIOT

## PIERŚCIEŃ



Pierścień dodaje swojemu właścicielowi  
1 punkt Mocy oraz 1 punkt Siły.

PRZEDMIOT

5

BRONŃ

## PIŁOMIECZ



Piłomiecz użyty w walce, dodaje 2 do Siły swojego właściciela.

PRZEDMIOT

5

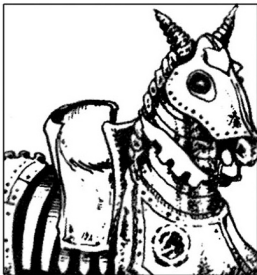
NOSICIEL

## PLATFORMA ANTYGRAWITACYJNA



Ten przedmiot pozwala ci na posiadanie dowolnej liczby przedmiotów.

## RUMAK



Rumak pozwala Ci podczas walki wykonać szarżę - to oznacza, że swoją Siłę możesz powiększyć o swą Moc. Jeżeli zostałeś pokonany, w jakiejkolwiek walce (także psychicznej), to dodatkowym efektem tej porażki będzie strata Rumaka - odłóż jego Kartę na stos Kart użytych.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
RÓŻCZKA NIEZGODY



Zapewnia posiadanie zawsze o jednego Czaru więcej niż ilość Czarów, jaką posiadał Poszukiwacz w momencie otrzymania tego przedmiotu.

Każda zmiana właściciela, zmienia ilość Czarów.

## RÓŻDŻKA



Moc zawarta w Różdźce zapewnia jej właścicielowi posiadanie nieograniczonej ilości Czarów - jeżeli je otrzymał może posiadać ich dowolną ilość. Dodatkowo musi mieć co najmniej 1 Czar więcej niż ilość, z jaką rozpoczął grę (powinien wziąć nowy Czar w momencie, w którym będzie miał ich tyle, ile na początku lub mniej).

## SKAFANDER



Jeżeli używasz skafandra nie musisz rzucać kostką w Strefie Radioaktywnej, jesteś również bezpieczny na Pustyni. Na Planecie Śmierci jesteś bezpieczny, jeżeli wyrzucisz kostką 1.



## SKAFANDER



Jeżeli używasz skafandra nie musisz rzucać kostką w Strefie Radioaktywnej, jesteś również bezpieczny na Pustyni. Na Planecie Śmierci jesteś bezpieczny, jeżeli wyrzucisz kostką 1.

## SKOCZEK



Używając tego przenośnego silnika odrzutowego możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas Ruchu, decydując o tym już po rzucie.

## SKOCZEK



Używając tego przenośnego silnika odrzutowego możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas Ruchu, decydując o tym już po rzucie.

PRZYJACIEL

5

PRZYJACIEL

## STRAŻNIK



Strażnik jest wyszkolonym wojownikiem i tak długo, jak będzie twoim Przyjacielem podczas walki będzie dodawał dwa punkty Siły. Ilekroć stracisz w walce punkt Wytrzymałości rzuć jedną kostką. Jeżeli wyrzucisz jedno oczko, zamiast ciebie został zabity twój Strażnik (odłóż jego Kartę).

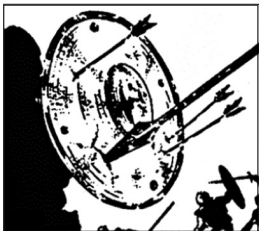
PRZYJACIEL      5      PRZYJACIEL  
SZARY MAG



Zawsze posiada jeden czar. Ilekroć  
ciągniesz czar (dla siebie, przedmiotu  
lub Przyjaciela) możesz wziąć o jeden  
czar więcej, wybrać i odrzucić jeden na  
stos czarów użytych.

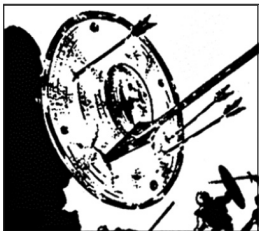
Szary mag nie pójdzie z Dobrym  
Poszukiwaczem – zostaje na planszy.

## TARCZA



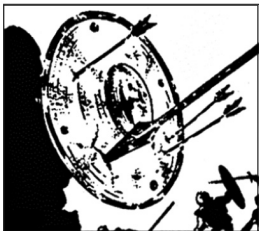
Jeżeli Poszukiwacz, który posiada tarczę, straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką rezultat równy 5 lub 6 oznacza, że tarcza go obroniła. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

## TARCZA



Jeżeli Poszukiwacz, który posiada tarczę, straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką rezultat równy 5 lub 6 oznacza, że tarcza go obroniła. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

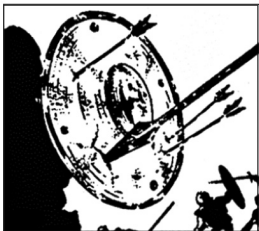
## TARCZA



Jeżeli Poszukiwacz, który posiada tarczę, straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką rezultat równy 5 lub 6 oznacza, że tarcza go obroniła. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.



## TARCZA



Jeżeli Poszukiwacz, który posiada tarczę, straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką rezultat równy 5 lub 6 oznacza, że tarcza go obroniła. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

## TOPÓR



Topór, użyty w walce, dodaje 1 punkt do Siły swego właściciela. Ponadto w Lesie lub w Puszczy można zbudować przy jego pomocy tratwę.

## TOPÓR



Topór, użyty w walce, dodaje 1 punkt do Siły swego właściciela. Ponadto w Lesie lub w Puszczy można zbudować przy jego pomocy tratwę.

## TOPÓR



Topór, użyty w walce, dodaje 1 punkt do Siły swego właściciela. Ponadto w Lesie lub w Puszczy można zbudować przy jego pomocy tratwę.

## TOPÓR



Topór, użyty w walce, dodaje 1 punkt do Siły swego właściciela. Ponadto w Lesie lub w Puszczy można zbudować przy jego pomocy tratwę.

## TRAGARZ



Tragarz będzie niósł do końca gry 4 twoje przedmioty. Musisz mu jednak na wstępie zapłacić 1 mieszek złota. Jeżeli mu nie zapłacisz, oddali się na stos Kart użytych. Jeżeli go w jakikolwiek sposób stracisz, przypadną również niesione przez niego przedmioty.

## TRATWA



W następnej turze po znalezieniu tratwy, i tylko wtedy, zamiast normalnego ruchu możesz przepłynąć rzekę. Dopłyniesz do Obszaru, leżącego dokładnie naprzeciw tego, z którego wyruszyłeś. Niezależnie od tego, czy używasz tratwy, czy nie odłóż tę Kartę. Tratwy nie można nieść, a pozostawiona na brzegu gnije.

## ZBROJA



Jeżeli Poszukiwacz, który nosi zbroję straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucać kostką rezultat równy 4, 5 lub 6 oznacza, że zbroja go obroniła. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.



## ZBROJA



Jeżeli Poszukiwacz, który nosi zbroję straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucać kostką rezultat równy 4, 5 lub 6 oznacza, że zbroja go obroniła. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

## ZBROJA



Jeżeli Poszukiwacz, który nosi zbroję straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucać kostką rezultat równy 4, 5 lub 6 oznacza, że zbroja go obroniła. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

## ZBROJA



Jeżeli Poszukiwacz, który nosi zbroję straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucać kostką rezultat równy 4, 5 lub 6 oznacza, że zbroja go obroniła. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

MAGICZNY      5      PRZEDMIOT  
ZWIERCIADŁO

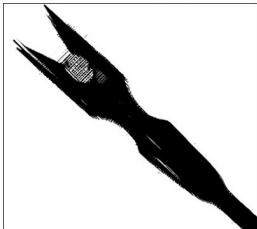


Przed twoim dowolnym rzutem pozwoli Ci na jego modyfikację o +/- 1 lub 2. Wykorzystane po dowolnym rzucie zmusza rzucającego do powtórzenia rzutu.

Można użyć Zwierciadła 5 razy, potem przedmiot znika na stosie

MAGICZNY            5            PRZEDMIOT

# ŻELAZNA RÓZGA



Umożliwia raz na turę (zmieniasz przed swiom ruchem) zablokowanie dowolnej Specjalnej Zdolności, Przyjaciela lub przedmiotu (również magicznego) dowolnemu Poszukiwaczowi.

## ŻYROKOMPAS



Ten przedmiot pozwala na dodanie 2 do twojej Mocy podczas rzutu kostką w Kopalni, ustalając gdzie z niej wyszedłeś. Można używać tylko jednego żyrokompasu i nie można się przy tym posługiwać mapą

## ŻYROKOMPAS



Ten przedmiot pozwala na dodanie 2 do twojej Mocy podczas rzutu kostką w Kopalni, ustalając gdzie z niej wyszedłeś. Można używać tylko jednego żyrokompasu i nie można się przy tym posługiwać mapą



# EKWIPUNEK