

2

PRZEKLETA TARCZA

EKWIPUNEK • TARCZA

Dołącz tarczę do dowolnego awanturnika lub potwora, który nie posiada tarczy i ma przynajmniej jedną wolną rękę. Przedmiot ten został przeklęty, każdy kto go nosi jest podatniejszy na ciosy. Otrzymałoby modyfikator ujemny -1P. P nie może spaść poniżej 0. Przedmiotu nie można odrzucić, ani przekazać. Jeśli po swojej stronie posiadasz kapłana może on próbować zdjąć klątwę. Rzuć kostką 1-9 nic się nie dzieje; 10 – mody kapłana został wysłuchany – odrzuć kartę. Jeden kapłan może próbować tylko raz tej czynności.

1

PUKLERZ

EKWIPUNEK • TARCZA

Możesz dołączyć go jako tarcza do dowolnego awanturnika lub potwora. Daje +1P. Puklerz jest mocowany do ramienia i w ten sposób nie obciąża ręki. Posiadając go możesz bez przeszkód wykorzystywać obie ręce.

4

RÓZDZKA MAGICZNEJ TARCZY

EKWIPUNEK • PRZEDMIOT MAGICZNY

Możesz dołączyć ją jako przedmiot do dowolnego awanturnika lub potwora. Używać może jej jednak tylko postać, którego wartość M wynosi 1 lub więcej. Połóż na karcie 3 znaczniki (jeśli używa jej mag 5 znaczników, liczy się pierwsza postać, która użyje różdżki). Za każdym razem kiedy toczy WD z udziałem postaci wyposażonej w ten przedmiot, zdejmij jeden znacznik i zignoruj wszelkie otrzymane obrażenia (ty zadajesz normalnie rany). Oczywiście możesz w danej walce nie użyć różdżki. Kiedy skończą się znaczniki odrzuć kartę.

5

SZATA NIEWIDZIALNOŚCI

EKWIPUNEK • PRZEDMIOT MAGICZNY

Możesz dołączyć ją jako zbroję do dowolnego awanturnika lub potwora. Używać może jej jednak tylko postać, której wartość M wynosi 1 lub więcej. Dodaje +1P. Nosząc szatę, możesz atakować jednym atakiem na rundę bezpośredni w gracz, nawet jeśli posiada on obrońców. Po takim ataku rzuć kostką za każdą postać, którą posiadał gracz atakowany na stole. 1-9 Nic się nie dzieje; 10 – postać spostrzegła Cię i przystąpiła do ataku. Atak toczy się normalnie z tą różnicą, że to ty jako obrońca wybierasz rodzaj walki (WW lub WS).

3

TARCZA DREWNIANA NORMALNA

EKWIPUNEK • TARCZA

Możesz dołączyć ją jako tarcza do dowolnego awanturnika lub potwora. Daje +2P. Jeśli tarczy używa gwardzista, rycerz lub paladyn może zdecydować się uaktywnić zdolność podstawy tarczownika. Wtedy bonus wynosi +3P, jednak może on o jeden raz mniej atakować w ciągu rundy. Raz wybrana opcja nie może zostać zmieniona.

2

TOPÓR BOJOWY

EKWIPUNEK • BRÓŃ JEDNORĘCZNA

Możesz dołączyć go jako broni do dowolnego awanturnika lub potwora. Daje +2WW. Można go użyć jako broni strzelecka dodaje +1WD. Po takim użyciu należy sprawdzić, czy go odnalazłeś. Rzuć kostką 1-9 odnalazłeś topór i możesz dalej używać; 10 – straciłeś go – odrzuć kartę. Jeśli broni używa krasnolud lub gnom wszelkie bonusy wynoszą o jeden więcej niż podano w opisie.

3

TOPOROMIECZ TYPOWY

EKWIPUNEK • BRÓŃ JEDNORĘCZNA

Możesz dołączyć go jako broni do dowolnego awanturnika lub potwora. Daje +3WW. Jeśli broni używa reptilian bonus wynosi +4WW.

3

WŁÓCZNIA TYPOWA

EKWIPUNEK • BRÓŃ JEDNORĘCZNA

Możesz dołączyć ją jako broni do dowolnego awanturnika lub potwora. Daje +2WW. Jeśli broni używa człowiek, elf lub półelf bonus wynosi +3WW. Broni możesz użyć przy WD, daje +1WD, jednak wtedy musisz rzucić kostką 1-9 po rzucie odnalazłeś włócznię i możesz dalej używać; 10 – straciłeś ją – odrzuć kartę. Możesz używać tej broni oburącz. Jeśli się zdecydujesz otrzymujesz +1P.

2

ZBROJA SKÓRZANA POJEDYNCZA

EKWIPUNEK • ZBROJA

Możesz dołączyć ją jako zbroję do dowolnego awanturnika lub potwora. Daje +2P.