

4

CIEZKI PANCERZ TUFOWIA



EKWIPUNEK • ZBRÓJA

Możesz dołączyć ją jako zbroję do dowolnego awanturnika lub potwora. Daje +3P. Nie mogą używać jej reptilioni.

2

ELIKSIR LEZCACY

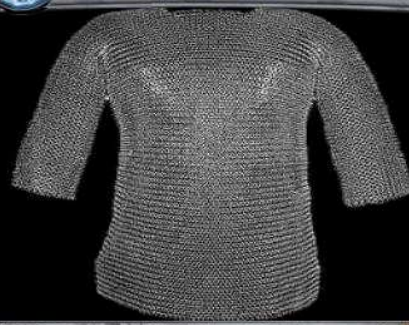


EKWIPUNEK • PRZEDMIOT

Możesz dołączyć go jako przedmiot do dowolnego awanturnika lub potwora. Wolno go użyć w dowolnym momencie, jeśli twoja postać zostanie ranna. Odrzuć kartę, a postać natychmiast zostanie wyleczona. Elikser nie działa na zabitych.

3

KOŁCZUGA TYPOWA



EKWIPUNEK • ZBRÓJA

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

2

KUSZA TYPOWA



EKWIPUNEK • BRON DOWURĘCZNA

Możesz dołączyć ją jako broń do dowolnego awanturnika lub potwora. Daje +2WD, kiedy jej używasz. Połóż 5 znaczników na karcie. Za każdym razem, kiedy użyjesz kuszy w walce dystansowej należy zdjąć jeden znacznik. Po skończeniu znaczników rzucić kostką 1-6 — kupiłeś 5 nowych bełtów; 6-10 nie możesz użyć kuszy w następnym ataku WD, ponieważ nie dokupiłeś do niej amunicji. Jeśli broni używa krasnolud, człowiek lub reptilion bonus wynosi +3WD.

2

ŁUK PROSTY TYPOWY



EKWIPUNEK • BRON DOWURĘCZNA

Możesz dołączyć go jako broń do dowolnego awanturnika lub potwora. Daje +2WD, Połóż 5 znaczników na karcie. Za każdym razem, kiedy użyjesz łuku w walce dystansowej należy zdjąć jeden znacznik. Po skończeniu znaczników rzucić kostką 1-5 — kupiłeś 5 nowych strzał; 6-10 nie możesz użyć łuku w następnym ataku WD, ponieważ nie dokupiłeś do niego amunicji. Jeśli broni używa półelf, elf lub hobbit bonus wynosi +3WD.

3

MAGICZNA SZATA



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 +2P.

4

MAGICZNY PIERSIEN — CZARNY POCISK



EKWIPUNEK • PRZEDMIOT MAGICZNY

Możesz dołączyć go jako przedmiot do dowolnego awanturnika lub potwora. Używać może go jednak tylko postać, której wartość M=1 lub więcej. Zawsze zamiast akcji ataku tą postacią możesz wykonać atak czarnym pociskiem z pierścienia. Atak przebiega normalnie z tym, że twoja wartość ataku równa jest 1 i jest to zawsze WD. W przypadku, gdy przegrasz nie ponosisz żadnych konsekwencji. Pierścień nie zwiększa liczby ataków. Jeśli pierścienia używa czarnoksiężnik WD=2. Postać atakowana za pomocą pierścienia nie może używać ekwipunku dającego bonus do WD.

2

MIECZ DŁUGI TYPOWY

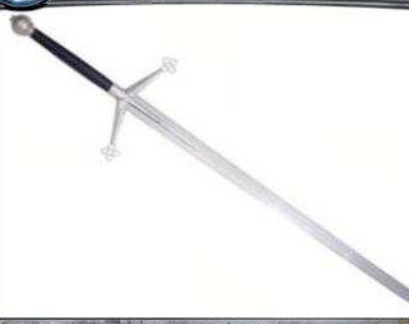


EKWIPUNEK • BRON JEDNORĘCZNA

Możesz dołączyć go jako broń do dowolnego awanturnika lub potwora. Daje +2WW. Jeśli broni używa człowiek, elf lub półelf bonus wynosi +3WW.

3

MIECZ PÓŁTORARECZNY



EKWIPUNEK • BRON DOWURĘCZNA

Możesz dołączyć go jako broń do dowolnego awanturnika lub potwora. Daje +3WW. Jeśli broni używa człowiek, elf lub półelf bonus wynosi +4WW.