



♦ Starożytna Agrikola ♦

+1 NATURA.
+1k4 przeciwko Naturalnym Stworom.

PIERŚCIEN

WZMOCNIENIE AT#FC01



♦ Karwasze Kabalisty ♦

+5 do Siły.
Jedna broń, którą nosiłeś przed śmiercią, może być używana w formie duchowej.

RĘCE

WZMOCNIENIE AT#FC02



♦ Szata pogrzebowa ♦

+2 maksymalnych Punktów Ducha. **WCHŁONIECIE** 1 ataków istot innych niż Śmiertelne.

PLECY

OCHRONA AT#FC03



♦ Elik sir życia ♦

Odrzuć natychmiast po swojej śmierci, aby powrócić do życia z połową Wita i pełnymi Punktami Mocy.

ZUŻYWALNE AT#FC04



♦ Amulet zielonego światła ♦

Zdobądź 1 Punkt Mocy i 1 Wita, gdy wrogі Duch zostaje zabity. Twoja broń zyskuje słowo kluczowe **ZIMNA STAL**.

SZYJA

WZMOCNIENIE AT#FC05



♦ Cierniowe serce ♦

Przywołaj oddział Strachów na wróble. Raz na historię.

WZMOCNIENIE AT#FC06



♦ Lampa życzeń ♦

ODRZUĆ, aby przywołać Dżina, który ożywi postać-ducha z pełnym Wita lub przywróci postać z Czyścica do postaci ducha z 10 Punktami Ducha.

ZUŻYWALNE AT#FC07



♦ Magnum Opus ♦

+1 **WIARA**, **WYCZERP**, aby przerzucić chybiony atak podczas Potyczki.

WZMOCNIENIE AT#FC08



♦ Pierścień światła księżycy ♦

+1 Obrażen, +1 Krok.
-2 Monety z każdej otrzymanej nagrody pieniężnej.
Tego pierścienia nie można zdjąć.

PIERŚCIEN

WZMOCNIENIE AT#FC09



♦ Amulet Id ♦

WYCZERP, aby użyć jednej Mocy Ducha za darmo.
WIDMOWY.

SZYJA

WZMOCNIENIE AT#PO01



♦ Opaska widzenia ♦

WYCZERP aby zmniejszyć Licznik Potyczki o 1 przeciwko Stworom Demonycznym, Duchom i Nieumarłym.

GŁOWA

WZMOCNIENIE AT#PO02



♦ Ikona zbawienia ♦

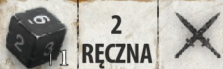
+3 Obrony.
Efekty leczące zapewniają dodatkowe +1 Wita.

OCHRONA AT#PO03



♦ Ostrze Korvaka ♦

+1 Obrażen za każdego sojusznika sąsiadującego z Tobą.



BRŌŃ

AT#PO04



♦ Soczewka sprzężenia ♦

Ignoruj **ETERYCZNĄ** absorpcję.

WZMOCNIENIE AT#PO05



♦ Latarnia życia ♦

Odzyskaj dodatkowe 1k4 Wita podczas odpoczynku.

OCHRONA AT#PO06



♦ Kamień mocy ♦

WYCZERP, aby zyskać +1 Punkt Mocy.

WZMOCNIENIE AT#PO07



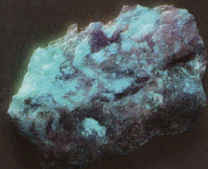
♦ Pierścień Eteru ♦

WYCZERP, aby stać się
ETERYCZNYM na czas walki.
Dostępne raz na historię.

PIERŚCIEŃ

OCHRONA

AT#PO08



♦ Ruda z innego świata ♦

ODRZUĆ podczas wizyty u
Alchemika, aby dodać na stałe
+1 Obrażeń do broni do walki
wręcz.

ZUŻYWALNE

AT#PO09



♦ Duchowe ostrze ♦

WIDMOWE.



1
RĘCZNA



BROŃ

AT#PO10



♦ Sztylet Ducha ♦

+10 Siły, WIDMOWY.
Może być RZUCONY,
bez WYCZERPANIA.



1
RĘCZNA



BROŃ

AT#PO11



♦ Oko ♦

+1 do rzutów Poszukiwania.
Wszystkie twoje ataki zyskują
SKUPIENIE 5.

1
RĘCZNA

WZMOCNIENIE

AT#PO12