

## FAŁSZYWY TALIZMAN



Musisz go zabrać i nie możesz się go pozbyć, póki nie znajdziesz innego Talizmanu.

# JEDYNY TALIZMAN



Posiadanie tego Talizmanu pozwoli Ci wejść na obszar Płomiennej Doliny. Ponadto ten Talizman dodaje 2 do twojej Siły i Mocy.

# PRASTARY TALIZMAN



Posiadanie tego Talizmanu pozwoli Ci wejść na obszar Płomiennej Doliny. Ponadto ten Talizman dodaje Ci 5 do Siły i Mocy kiedy dowolny Poszukiwacz jest na Koronie Władzy.

## PRZEKŁĘTY TALIZMAN



Posiadanie tego Talizmanu pozwoli Ci wejść na obszar Płomiennej Doliny. Ponadto ten Talizman zmusza Cię do dodania 3 do wyniku rzutów podczas badania Krypty i Kopalni.

## STYGIJSKI TALIZMAN



Posiadanie tego Talizmanu pozwoli Ci wejść na obszar Płomiennej Doliny. Ponadto ten Talizman uniemożliwia innym Poszukiwaczom leczenie za złoto, kiedy jego Posiadacz znajduje się na Koronie Władzy.

## TALIZMAN KONTROLI



Posiadanie tego Talizmanu pozwoli Ci wejść na obszar Płomiennej Doliny. Ponadto ten Talizman zmusza innych Poszukiwaczy aby rzucili 2 dodatkowymi kośćmi, gdy próbują otworzyć Tajemne Wrota.

## TALIZMAN MAGICZNY



Posiadanie tego Talizmanu pozwoli Ci wejść na obszar Płomiennej Doliny. Ponadto ten Talizman umożliwi Ci rzucanie raz na turę, kosztem punktu Siły, Mocy bądź Wytrzymałości, Czar, który możesz dla niego wziąć. Jest to Czar przedmiotu nie twój, nie blokuje Ci limitu ale jest traktowany tak jak Ty byś go rzucał. Czar jest związany z Talizmanem. Utracisz Czar jeżeli stracisz Talizman.

## TALIZMAN OCHRONY



Posiadanie tego Talizmanu pozwoli Ci wejść na obszar Płomiennej Doliny. Ponadto ten Talizman ogranicza twoją stratę wytrzymałości do maksymalnie 1go punktu na turę, kiedy przebywasz w Wewnętrznej Krainie.



## WIECZNY TALIZMAN



Posiadanie tego Talizmanu pozwoli Ci wejść na obszar Płomiennej Doliny. Ponadto ten Talizman umożliwia wykorzystanie jednej tury jako dwóch kiedy przebywasz w Krainie Wewnętrznej.

MAGICZNY

5

PRZEDMIOT

## ŻYWY TALIZMAN



Posiadanie tego Talizmanu pozwoli Ci wejść na obszar Płomiennej Doliny. Ponadto ten Talizman zwiększy początkową wartość wytrzymałości o 1.



# TALIZMAN