

Οι Χαρακτήρες (Character) του Talisman: The Dungeon Expansion

Με μαύρα γράμματα η μετάφραση του αρχικού κειμένου της κάρτας. Με μπλε γράμματα οι επίσημες διευκρινίσεις που έχουν γίνει, με πράσινα οι ημιεπίσημες και με κόκκινα οι ερμηνείες που δίνονται στο «TALISMAN_UNOFFICIAL_FAQ.pdf» που έχει δημοσιευτεί στο BGG.

Τίτλος	Ειδικές Ικανότητες	Επέκταση
Amazon	<p>Ρίχνεις 2 ζάρια για την κίνησή σου και διαλέγεις ποιο αποτέλεσμα θα χρησιμοποιήσεις (και στην περιοχή του The Dungeon).</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Εάν ηττηθείς ή έρθεις ισόπαλη σε μία Αναμέτρηση, μπορείς να αγνοήσεις το αποτέλεσμα και να την επαναλάβεις. Όλες οι κατά την αρχική Αναμέτρηση εν ισχύ επιδράσεις, ειδικές ικανότητες, Αντικείμενα και Μαγικά Ξόρκια παραμένουν και για την επαναληπτική Αναμέτρηση το αποτέλεσμα της οποίας πρέπει να αποδεχθείς.</p>	The Dungeon
Gladiator	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με ένα Κράνος (Helmet) από τη Στοίβα Αγοράς.</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Κάθε φορά που χρησιμοποιείς Θωράκιση και ρίχνεις ένα ζάρι για να αποτρέψεις την απώλεια μιας Ζωής, μπορείς να προσθέσεις 1 στο αποτέλεσμα.</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Κάθε Ακόλουθος που αποκτάς μπορεί να εκπαιδευθεί για να πολεμά μαζί σου στην Αναμέτρηση. Μπορείς να χρησιμοποιείς όσους Ακόλουθους θέλεις κατά τη διάρκεια μιας Αναμέτρησης. Κάθε Ακόλουθος που χρησιμοποιείς με αυτόν τον τρόπο προσθέτει 1 στη Δύναμή σου (επιπροσθέτως της Δύναμης που πιθανά ήδη συνεισφέρει λόγω άλλης ιδιότητας). Εάν ένας Χαρακτήρας σε νικήσει μπορεί να σκοτώσει έναν από τους Ακόλουθούς σου που συμμετείχαν, επιπρόσθετα της κανονικής επιβράβευσής του.</p>	The Dungeon
Gypsy	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 1 Μαγικό Ξόρκι</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Κάθε φορά που αποκαλύπτεται ένα Γεγονός μπορείς να χρησιμοποιήσεις την ικανότητά σου να προλέγεις το μέλλον και να επιλέξεις να μην επηρεαστείς από αυτό, αν και οι υπόλοιποι Χαρακτήρες θα επηρεαστούν κανονικά.</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Κάθε φορά που ένας άλλος Χαρακτήρας ξεσκαρτάρει ένα Μαγικό Ξόρκι, μπορείς να το πάρεις εσύ και να το προσθέσεις στα δικά σου εφόσον το επιτρέπει η Ικανότητά σου. Το Μαγικό Ξόρκι μπορεί να έχει παιχτεί και από Ακόλουθους ή Αντικείμενα (π.χ. Genie, Spell Ring κλπ). Η επίδραση του Μαγικού Ξορκιού πρέπει να έχει τελειώσει για να μπορέσεις να το πάρεις από τη στοίβα.</p>	The Dungeon
Philosopher	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 1 Μαγικό Ξόρκι</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Κάθε φορά που σταματάς σε τετράγωνο που έχει ανοικτές Κάρτες Περιπέτειας μπορείς να ξεσκαρτάρεις μία από αυτές και να τραβήξεις μία άλλη την οποία πρέπει υποχρεωτικά να αντιμετωπίσεις (και στην περιοχή του The Dungeon).</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Κάθε φορά που τραβάς ένα Μαγικό Ξόρκι που δεν σου αρέσει μπορείς να το ξεσκαρτάρεις και να τραβήξεις ένα άλλο το οποίο πρέπει υποχρεωτικά να κρατήσεις</p>	The Dungeon

Οι Χαρακτήρες (Character) του Talisman: The Dungeon Expansion

Τίτλος	Ειδικές Ικανότητες	Επέκταση
Swashbuckler	<p>Όταν, κατά τη διάρκεια του Γύρου σου, νικάς σε μια Αναμέτρηση μπορείς να εκτελέσεις ακόμη ένα Γύρο. Αυτό μπορείς να το κάνεις μόνο μια φορά σε κάθε Σειρά σου. Όταν νικάς το Cave Troll και αυτό αναγεννιέται, δεν δικαιούσαι δεύτερο Γύρο (το ίδιο ισχύει για οποιονδήποτε άλλο Εχθρό που έχει αυτή τη δυνατότητα).</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Κάθε φορά που σταματάς σε τετράγωνο Πεδιάδας (Fields), μπορείς να τραβήξεις δύο Κάρτες Περιπέτειας αντί για μία αλλά πρέπει να τις Αντιμετωπίσεις και τις δύο. Εάν υπάρχει ήδη μια κάρτα ανοικτή σε τετράγωνο Πεδιάδας την ώρα που σταματάς εκεί, μπορείς να τραβήξεις άλλη μία αλλά πρέπει να τις Αντιμετωπίσεις και τις δύο.</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Όταν επισκέπτεσαι την Ταβέρνα (Tavern), αφού ρίξεις το ζάρι μπορείς να προσθέσεις 1 στο αποτέλεσμα</p>	The Dungeon

Τα μαγικά ξόρκια (spell) του Talisman: The Dungeon Expansion

Σημειώσεις

- «Στόχος και Χρόνος» = Σε ποιόν μπορεί να παιχτεί το μαγικό και σε ποιο χρονικό σημείο του παιχνιδιού. Σε μερικές περιπτώσεις δεν υπάρχει «Στόχος»

Τίτλος	Στόχος ή/ και Χρόνος	Αποτέλεσμα	Επέκταση
Craft (Ικανότητα)	Στον εαυτό σου στην αρχή του Γύρου σου	Αποκτάς ένα κώνο Ικανότητας.	The Dungeon
Divine Intervention (Θεία Παρέμβαση)	Όταν χάσεις μια Αναμέτρηση ή Νοητική Μάχη	Η μάχη θεωρείται ισόπαλη	The Dungeon
Finger of Death (Άγγιγμα Θανάτου)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας ή Πλάσμα πριν εμπλακείς σε Αναμέτρηση μαζί του	Ο Χαρακτήρας χάνει δύο κώνους Ζωής ή το Πλάσμα σκοτώνεται αμέσως. Η κάρτα του Πλάσματος μπορεί να κρατηθεί ως Τρόπαιο. Εάν αντιμετωπίζεις πολλαπλά Πλάσματα ταυτόχρονα, το Άγγιγμα Θανάτου μπορεί να χτυπήσει μόνο ένα από αυτά.	The Dungeon
Magic Portal (Μαγική Πύλη)	Στην αρχή του Γύρου σου πριν κινηθείς	Ρίξε ένα ζάρι για να δεις που σε οδηγεί η Πύλη: 1 – Κατσάβραχα (crag) 2 – Χωριό (village) 3 – Πόλη (city) 4 – Κάστρο (castle) 5 – Ναός (temple) 6 – Σπηλιά του Μάγου (Warlock's Cave) Μπορείς να μετακινηθείς στα παραπάνω τετράγωνα αντί να ρίξεις ζάρι για να κινηθείς. Μπορείς να το παίζεις όταν βρίσκεσαι στο Στέμμα της Κυριαρχίας.	The Dungeon
Magic Shell (Μαγικό Κέλυφος)	Στον εαυτό σου στην αρχή ή το τέλος του Γύρου σου	Κανένα Μαγικό Ξόρκι ή Μαγικό Αντικείμενο δεν μπορεί να σε επηρεάσει μέχρι να ξαναέρθει η σειρά σου. Όμως κι εσύ δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις κανένα Μαγικό Ξόρκι ή Μαγικό Αντικείμενο για το ίδιο διάστημα.	The Dungeon
Restoration (Αποκατάσταση)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας ή Ακόλουθος όποτε χρειάζεται	Αποτρέπεις την απώλεια ενός κώνου Ζωής από έναν Χαρακτήρα ή τον θάνατο ενός Ακόλουθου	The Dungeon
Spell Call (Ανάκληση Μαγικού Ξορκιού)	Μόλις οποιοσδήποτε παίξει ένα Μαγικό Ξόρκι	Αντί να ξεσκαρτάρεις την κάρτα του Μαγικού Ξορκιού την παίρνεις εσύ.	The Dungeon
Strength (Δύναμη)	Στον εαυτό σου στην αρχή του Γύρου σου	Αποκτάς ένα κώνο Δύναμης.	The Dungeon
Summon Storm (Επίκληση Θύελλας)	Οποιοδήποτε τετράγωνο της Περιοχής σου οποιαδήποτε στιγμή στο Γύρο σου	Αφαιρείς όλες τις Κάρτες εχθρικών Ζώων και Τεράτων και τις τοποθετείς στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών. Μπορεί να παιχτεί και στην Περιοχή του Dungeon.	The Dungeon
Temporal Vortex (Χρονοδύνη)	Στην αρχή του Γύρου σου πριν κινηθείς	Μπορείς να εκτελέσεις δύο συνεχόμενους Γύρους πριν έλθει η σειρά του επόμενου παίκτη. Εάν υποχρεωθείς στο να χάσεις ένα Γύρο, αυτό το Μαγικό Ξόρκι μπορεί να ανατρέψει αυτό το γεγονός.	The Dungeon
Twist of Fate (Τυχερή Τροπή)	Αφού δώσεις μια Μοίρα αλλά πριν ξαναρίξεις το ζάρι	Επιλέγεις το αποτέλεσμα της ζαριάς (αντί να την ξαναρίξεις).	The Dungeon
Weakness (Αδυναμία)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας ή Πλάσμα οποιαδήποτε στιγμή	Η Δύναμη του στόχου μειώνεται κατά τρία. Η Δύναμη ενός Χαρακτήρα δεν μπορεί να μειωθεί κάτω από την αρχική του. Δεν παίζεται στην Περιοχή του Dungeon.	The Dungeon