

Οι Χαρακτήρες (character) του Talisman: The Reaper 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
Dark Cultist	<p>Όταν επιτίθεσαι σε έναν Χαρακτήρα μπορείς να επιλέξεις να κάνεις Νοητική Μάχη. Αυτό δεν μπορείς να το κάνεις όταν είσαι εσύ που δέχεται την επίθεση.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Όποτε σκοτώνεις έναν Εχθρό (ή Εχθρούς που τους Αντιμετωπίζεις ταυτόχρονα) ή νικάς έναν Χαρακτήρα και διαλέγεις να του αφαιρέσεις έναν κώνο Ζωής, ρίξε ένα ζάρι για να λάβεις ένα δώρο από τις Σκοτεινές Δυνάμεις (εάν νικήσεις ένα Καλό Χαρακτήρα προσθέτεις 1 στο ζάρι σου):</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 – Αποκτάς 1 Μάρκα Μοίρας 2 – Αποκτάς 1 Χρυσό 3 – Αποκτάς 1 Κώνο Ζωής 4 – Αποκτάς 1 Κώνο Δύναμης 5 – Αποκτάς 1 Κώνο Ικανότητας 6+ – Αποκτάς 1 Μαγικό Ξόρκι <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Ο Χαρακτήρας σου είναι πάντα Κακός. Αγνόησε κάθε γεγονός που σε αλλάζει.</p>	The Reaper
Knight	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με ένα Σπαθί (Sword) και ένα Θώρακα (Armour) από τη Στοιβά Αγοράς.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Όταν Προσεύχεσαι, αφού ρίξεις το ζάρι, μπορείς να προσθέσεις μέχρι 2 στο αποτέλεσμα.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Ο Χαρακτήρας σου είναι πάντα Καλός. Αγνόησε κάθε γεγονός που σε αλλάζει.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Όταν Συναντάς άλλους Καλούς Χαρακτήρες δεν μπορείς να τους επιτεθείς εκτός και αν βρίσκεσαι στο Στέμμα της Εξουσίας (εκεί επιτίθεσαι κανονικά σε όλους). Εάν οι Χαρακτήρες που Συναντάς έχουν δυνατότητα αλλαγής και τη στιγμή που σταματάς στο τετράγωνό τους είναι Κακοί ή Ουδέτεροι (π.χ. ο Druid ή κάποιος Χαρακτήρας που κρατά το Druid Staff) θα πρέπει να δηλώσουν αν αλλάζουν σε Καλοί προτού εσύ δηλώσεις αν θα επιτεθείς ή όχι.</p>	The Reaper
Merchant	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 5 Χρυσά</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Μπορείς να Αποφεύγεις Δράκους και Τέρατα πληρώνοντας 1 Χρυσό</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Μπορείς κάνεις ανταλλαγή με έναν άλλο Χαρακτήρα στο τετράγωνο του οποίου μόλις σταμάτησες. Ανταλλάσσεις ένα Αντικείμενο της επιλογής σου και παίρνεις ένα από τα δικά του (περιλαμβανομένων και Μαγικών Αντικειμένων).</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Όταν επισκέπτεσαι το Χωρίο (Village), την Αγορά (Market) ή την Ημέρα Αγοράς (Market Day) μπορείς να ξεσκαρτάρεις ένα από τα Αντικείμενά σου και να πάρεις οποιοδήποτε Αντικείμενο της Στοιβάς Αγοράς θέλεις. Μπορείς επίσης να πουλάς τα Αντικείμενά σου για 1 Χρυσό το ένα και τα Μαγικά Αντικείμενά σου για 3 Χρυσά το ένα</p>	The Reaper

Οι Χαρακτήρες (character) του Talisman: The Reaper Expansion

Τίτλος	Ειδικές Ικανότητες	Επέκταση
Sage	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 1 Μαγικό Ξόρκι.</p> <p style="text-align: center;">♣ • ♠</p> <p>Εάν δεν κατέχεις κανένα Μαγικό Ξόρκι στην αρχή του Γύρου σου, μπορείς να αποκτήσεις 1 Μαγικό Ξόρκι το οποίο μπορείς να παίζεις κατά τη διάρκεια του ίδιου Γύρου.</p> <p style="text-align: center;">♣ • ♠</p> <p>Γνωρίζεις πάντα ποιά είναι η κάρτα στην κορυφή της στοίβας Μαγικών Ξορκιών, Καρτών Περιπέτειας και Καρτών Περιπέτειας The Dungeon. Μπορείς να κοιτάς τις κάρτες αυτές όποτε θέλεις.</p> <p style="text-align: center;">♣ • ♠</p> <p>Όταν ρίχνεις το ζάρι για την κίνησή σου μπορείς να αγνοήσεις το αποτέλεσμα και να το ξαναρίξεις. Πρέπει να αποδεχθείς το δεύτερο αποτέλεσμα.</p>	The Reaper

Τίτλος	Περιγραφή	Επέκταση
Grim Reaper Ο Βλοσυρός Θεριστής	<p>Όταν ο Βλοσυρός Θεριστής σταματά στο τετράγωνο του Χαρακτήρα σου πρέπει να ρίξεις ένα ζάρι:</p> <p>1 – «Ήρθε η Ώρα» Χάνεις όλους σου τους κώνους Ζωής, είσαι νεκρός.</p> <p>2 – «Είμαι εδώ για εκείνον» Ένας από τους Ακόλουθούς σου επιλέγεται τυχαία και πρέπει να τον ξεσκαρτάρεις. Εάν δεν έχεις κανέναν Ακόλουθο χάνεις ένα κώνο Ζωής.</p> <p>3 – «Παίξε Ζάρια μ' εμένα» Ρίξε δύο ζάρια για τον εαυτό σου και δύο για τον Βλοσυρό Θεριστή. Αν το σκορ σου είναι μικρότερο χάνεις ένα κώνο Ζωής, αλλιώς δεν συμβαίνει τίποτε άλλο.</p> <p>4 – «Ας παίξουμε σκάκι» Χάνεις ένα Γύρο</p> <p>5 – «Έγινε κάποιο λάθος!» Ο Βλοσυρός Θεριστής μεταφέρεται στο τετράγωνο ενός άλλου Χαρακτήρα ο οποίος πρέπει να ρίξει ένα ζάρι στον παρόντα πίνακα. Ο Θεριστής δεν μεταφέρεται ποτέ στην Εσωτερική Περιοχή – ακόμη κι όταν παίζεται η Εναλλακτική Κατάληξη Danse Macabre.</p> <p>6 – «Έχω σχέδια για εσένα» Επιλέγεις να αποκτήσεις 1 κώνο Δύναμης, 1 κώνο Ικανότητας, 1 κώνο Ζωής, 1 Χρυσό, 1 Μαγικό Ξόρκι, 1 Μάρκα Μοίρας είτε να μεταφερθείς σε οποιοδήποτε τετράγωνο θέλεις στην ίδια περιοχή αντί για την κανονική σου κίνηση στο Γύρο σου</p>	The Reaper

Οι Εναλλακτικές Καταλήξεις του Talisman: The Reaper Expansion

Τίτλος	Περιγραφή Εναλλακτικής Κατάληξης	Επέκταση
Danse Macabre	<p>✱ Όταν ένας χαρακτήρας ρίχνει το ζάρι στον Πίνακα του Βλοσυρού Θεριστή αφαιρεί ένα από το αποτέλεσμα (με ελάχιστο αποτέλεσμα 1)</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Εάν ένας Χαρακτήρας βρίσκεται μόνος του στο Στέμμα της Εξουσίας πρέπει να στείλει τον Βλοσυρό Θεριστή να επισκεφθεί έναν άλλο Χαρακτήρα σε όποια Περιοχή κι αν βρίσκεται αυτός.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Εάν ένας Χαρακτήρας βρίσκεται στο Στέμμα της Εξουσίας μαζί με κάποιον άλλο, στην αρχή του Γύρου του πρέπει να επιτεθεί στον άλλο Χαρακτήρα και όχι να στείλει τον Βλοσυρό Θεριστή να επισκεφθεί έναν άλλο Χαρακτήρα.</p>	FFG Download

Τα μαγικά ξόρκια (spell) του Talisman: The Reaper 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
Alteration (Μεταλλαγή)	Τη στιγμή του τραβήγματος μιας ή περισσοτέρων Καρτών Περιπέτειας	Ξεσκάρταρεις μία Κάρτα Περιπέτειας που τράβηξες και τραβάς μία άλλη την οποία πρέπει να αντιμετωπίσεις. Μπορεί να παιχτεί και στην Περιοχή του Dungeon.	The Reaper
Barrier (Φραγμός)	Στην αρχή του Γύρου σου ή μόλις τελειώσεις την κίνησή σου	Τοποθέτησε την κάρτα αυτή σε οποιοδήποτε (κενό από Χαρακτήρες) τετράγωνο στην Περιοχή σου. Δεν παίζεται στην Εσωτερική Περιοχή. Κανένας Χαρακτήρας δεν μπορεί να μετακινηθεί ή να διασχίσει το τετράγωνο αυτό μέχρι την αρχή του επόμενου Γύρου σου (ακόμη κι αν υποχρεώνεται από κάποιο Γεγονός). Μπορεί να παιχτεί και στην Περιοχή του Dungeon.	The Reaper
Bladesharp (Ακόνισμα Λεπίδας)	Σε ένα από τα Όπλα σου πριν εμπλακείς σε Αναμέτρηση	Το συγκεκριμένο Όπλο προσθέτει ακόμη 2 στη Δύναμή σου μέχρι το τέλος της μάχης	The Reaper
Blessed (Ευλογία)	Στον εαυτό σου οποιαδήποτε στιγμή	Επανακτάς μάρκες Μοίρας ίσες με τον αρχικό τους αριθμό	The Reaper
Cloak of Shadows (Μανδύας των Σκιών)	Όποτε χρειάζεται	Μπορείς να Αποφεύγεις όλα τα Πλάσματα και τους Χαρακτήρες μέχρι την αρχή του επόμενου Γύρου σου.	The Reaper
Displacement (Εκτόπιση)	Στην αρχή του Γύρου σου ή μόλις τελειώσεις την κίνησή σου	Μετακίνησε μια ανοικτή Κάρτα Περιπέτειας από οποιοδήποτε τετράγωνο σε οποιοδήποτε άλλο (κενό από Χαρακτήρες) τετράγωνο στην ίδια Περιοχή. Μπορεί να παιχτεί και στην Περιοχή του Dungeon.	The Reaper
Dominate (Κυρίευση)	Πριν εμπλακείς σε Αναμέτρηση με Εχθρό	Μπορείς να υποδουλώσεις έναν Εχθρό που αντιμετωπίζεις. Ο υποδουλωμένος Εχθρός γίνεται Ακόλουθός σου και προσθέτει τη Δύναμή του στη δική σου στην επόμενη Αναμέτρησή σου και μετά αποσύρεται στη στοίβα των χρησιμοποιημένων καρτών	The Reaper
Enchant Blade (Μάγεμα Λεπίδας)	Ένα Όπλο ή Μαγικό Όπλο στην κατοχή σου, στην αρχή του Γύρου σου	Τοποθέτησε την κάρτα αυτή στο Όπλο σου, η κάρτα αυτή το ακολουθεί πάντοτε. Το Όπλο αυτό είναι πλέον Μαγικό Αντικείμενο (εάν δεν ήταν ήδη) και προσθέτει 1 στη Δύναμή σου κατά την Αναμέτρηση.	The Reaper
Enrich (Πλουτισμός)	Στον εαυτό σου οποιαδήποτε στιγμή	Ρίξε ένα ζάρι και κέρδισε το αποτέλεσμα που θα φέρεις σε Χρυσά.	The Reaper
Fireball (Βολίδα Φωτιάς)	Πριν εμπλακείς σε Αναμέτρηση	Ρίξε ένα ζάρι και πρόσθεσε στο αποτέλεσμα την Ικανότητά σου. Αν το σκορ σου είναι μεγαλύτερο από τη Δύναμη ενός αντίπαλου Πλάσματος, το σκοτώνεις και η κάρτα του μπορεί να κρατηθεί ως Τρόπαιο. Αν το σκορ σου είναι μεγαλύτερο από τη Δύναμη ενός αντίπαλου Χαρακτήρα, αυτός χάνει ένα κώνο Ζωής. Σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση δεν συμβαίνει τίποτα. Εάν αντιμετωπίζεις πολλαπλά Πλάσματα ταυτόχρονα, η Βολίδα Φωτιάς μπορεί να χτυπήσει μόνο ένα από αυτά.	The Reaper

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

Τίτλος	Στόχος ή/ και Χρόνος	Αποτέλεσμα	Επέκταση
Gust of Wind (Δυνατός Αέρας)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας στην αρχή του γύρου του	Ο Χαρακτήρας πρέπει να ρίξει ένα ζάρι για κάθε ένα από τα Αντικείμενά του. Αν φέρει 1 ή 2 τότε το Αντικείμενο πετιέται έξι τετράγωνα μακριά (με τη φορά των δεικτών του ρολογιού). Μπορεί να παιχτεί και σε Χαρακτήρες που βρίσκονται στην Περιοχή του Dungeon. Εάν ο Χαρακτήρας βρίσκεται στην Εσωτερική Περιοχή, το Στέμμα της Κυριαρχίας δεν μετρείται σαν ένα από τα έξι τετράγωνα (π.χ αν ο Χαρακτήρας βρίσκεται στα Ορυχεία, τα Αντικείμενά του θα πεταχτούν στην Κρύπτη. Αν βρίσκεται στο Στέμμα της Κυριαρχίας, τα Αντικείμενά του θα πεταχτούν στα Ορυχεία.)	The Reaper
Misdirection (Αποπροσανατολισμός)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας στην αρχή του Γύρου του	Ο Χαρακτήρας κινείται κανονικά, αλλά επιλέγεις εσύ τη φορά της κίνησής του. Μπορεί να παιχτεί και σε Χαρακτήρες που βρίσκονται στην Περιοχή του Dungeon. Όταν ο στόχος σου βρίσκεται στην Εσωτερική Περιοχή, εσύ αποφασίζεις εάν θα κινηθεί προς τα εμπρός (προς το Στέμμα της Κυριαρχίας) ή προς τα πίσω (προς την Κοιλιάδα του Κινδύνου – Plain of Peril -χωρίς όμως αυτό να θεωρείται Οπισθοχώρηση). Σε κάθε περίπτωση ο Χαρακτήρας πρέπει να Αντιμετωπίσει το τετράγωνο κανονικά. Δεν παίζεται σε Χαρακτήρες που βρίσκονται στο Στέμμα της Κυριαρχίας ή Οπισθοχωρούν από την Εσωτερική Περιοχή.	The Reaper
Reflection (Αντανάκλαση)	Όποτε χρειάζεται	Το Μαγικό Ξόρκι που μόλις παίχτηκε, περιλαμβανομένου και του Ξορκιού της Κυριαρχίας, ανακλάται στον Χαρακτήρα που το έπαιξε. (Ο Χαρακτήρας-στόχος δεν επηρεάζεται από το Μαγικό Ξόρκι, αυτός που παίζει την κάρτα θα υποστεί όλα τα αποτελέσματα). Η Αντανάκλαση αναιρεί το Μαγικό Ξόρκι Immobility.	The Reaper
Resurrection (Νεκρανάσταση)	Μόλις ένας Χαρακτήρας σκοτώσει έναν Εχθρό	Η επίθεση θεωρείται ισόπαλη και ο Εχθρός παραμένει στο τετράγωνο	The Reaper
Shatter (Συντριβή)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας στην αρχή του Γύρου του	Ξεσκαρτάρεις όποιο από τα Αντικείμενά του επιλέξεις	The Reaper
Sleep (Κοίμηση)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας στην αρχή του Γύρου του	Ο Γύρος του Χαρακτήρα τελειώνει αμέσως	The Reaper
Slow Motion (Αργή Κίνηση)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας στην αρχή του Γύρου του	Η δυνατότητα κίνησης του Χαρακτήρα μειώνεται στο 1 τετράγωνο ανά Γύρο για τους επόμενους δύο Γύρους του περιλαμβανομένου του Γύρου στον οποίο παίχτηκε το Μαγικό Ξόρκι. Μπορεί να παιχτεί και σε Χαρακτήρες που βρίσκονται στην Περιοχή του Dungeon.	The Reaper
Speed (Ταχύτητα)	Στον εαυτό σου αφού ρίξεις το ζάρι κίνησής σου	Ρίξε άλλο ένα ζάρι και πρόσθεσέ το στο πρώτο σου για να δεις πόσα τετράγωνα θα κινηθείς. Μπορεί να παιχτεί και στην Περιοχή του Dungeon.	The Reaper

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

Τίτλος	Στόχος ή/ και Χρόνος	Αποτέλεσμα	Επέκταση
Summon Bear (Επίκληση Αρκούδας)	Πριν εμπλακείς σε Αναμέτρηση	Η Αρκούδα μάχεται στη θέση σου με Δύναμη 3. Εάν η Αρκούδα νικήσει, ο αντίπαλος Χαρακτήρας χάνει ένα κώνο ζωής ή το αντίπαλο Πλάσμα σκοτώνεται και η κάρτα του μπορεί να κρατηθεί ως Τρόπαιο. Εάν η Αρκούδα χάσει τη μάχη ο Γύρος σου τελειώνει αμέσως.	The Reaper
Summon Phoenix (Επίκληση Φοίνικα)	Πριν εμπλακείς σε Αναμέτρηση	Ο Φοίνικας μάχεται στη θέση σου με Δύναμη 5. Εάν ο Φοίνικας νικήσει, ο αντίπαλος Χαρακτήρας χάνει ένα κώνο ζωής ή το αντίπαλο Πλάσμα σκοτώνεται και η κάρτα του μπορεί να κρατηθεί ως Τρόπαιο. Εάν ο Φοίνικας χάσει τη μάχη ο Γύρος σου τελειώνει αμέσως.	The Reaper
Summon Serpent (Επίκληση Ερπετού)	Πριν εμπλακείς σε Αναμέτρηση	Το Ερπετό μάχεται στη θέση σου με Δύναμη 4. Εάν το Ερπετό νικήσει, ο αντίπαλος Χαρακτήρας χάνει ένα κώνο ζωής ή το αντίπαλο Πλάσμα σκοτώνεται και η κάρτα του μπορεί να κρατηθεί ως Τρόπαιο. Εάν το Ερπετό χάσει τη μάχη ο Γύρος σου τελειώνει αμέσως.	The Reaper
Summon Stormcrow (Επίκληση Κορακιού της Θύελλας)	Πριν εμπλακείς σε Νοητική Μάχη	Το Κοράκι της Θύελλας μάχεται στη θέση σου με Ικανότητα 3. Εάν το Κοράκι της Θύελλας νικήσει, ο αντίπαλος Χαρακτήρας χάνει ένα κώνο ζωής ή το αντίπαλο Πλάσμα σκοτώνεται και η κάρτα του μπορεί να κρατηθεί ως Τρόπαιο. Εάν το Κοράκι της Θύελλας χάσει τη μάχη ο Γύρος σου τελειώνει αμέσως.	The Reaper
Transference (Αντιμετάθεση)	Στον εαυτό σου, αντί να ρίξεις ζάρι για να κινηθείς	Ανταλλάξεις θέσεις με οποιονδήποτε άλλο Χαρακτήρα στην Περιοχή σου. Μπορεί να παιχτεί και στην Περιοχή του Dungeon. Μπορείς να βρεθείς στο Στέμμα της Κυριαρχίας χωρίς να έχεις Talisman. Μπορείς να βρεθείς στην Κουλάδα της Φωτιάς (Valley of Fire) μόνο αν έχεις Talisman.	The Reaper
Transmute (Μετατροπή)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας στην αρχή του Γύρου του	Όλα τα Όπλα και οι Θωρακίσεις του Χαρακτήρα (εκτός Μαγικών Αντικειμένων) γίνονται ξύλινα και πρέπει να τα ξεσκαρτάρει αμέσως.	The Reaper
Water Walking (Διάσχιση Υδάτων)	Στον εαυτό σου στην αρχή του Γύρου σου πριν κινηθείς	Μπορείς να διαβείς τον Ποταμό της Θύελλας σαν να χρησιμοποιούσες σχέδια.	The Reaper