

Οι Χαρακτήρες (Character) του Talisman: The Sacred Pool 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. Επίσης με **κόκκινο** επισημαίνονται και μερικές ερμηνείες του γράφοντα..

Τίτλος	Ειδικές Ικανότητες	Επέκταση
Chivalric Knight	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 1 Ιππευτικό Άλογο (Riding Horse) από τη στοίβα Στάβλου. Εάν χάσεις το Ιππευτικό σου Άλογο μπορείς να το αντικαταστήσεις δωρεάν με ένα άλλο από τη στοίβα Στάβλου εάν επισκεφτείς το Κάστρο (Castle).</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Κάθε φορά που ένας άλλος Χαρακτήρας στην Περιοχή σου, μάχεται με έναν Εχθρό μπορείς να τον βοηθήσεις. Μετακινήσου στο Τετράγωνο του άλλου Χαρακτήρα και πρόσθεσε τη Δύναμή σου στο σκορ της μάχης του. Εάν ο Εχθρός σκοτωθεί παίρνεις μία κάρτα Ανταμοιβής Αναζήτησης (Quest Reward) αλλά πρέπει να χάσεις τον επόμενο Γύρο σου.</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Δεν μπορείς να επιτεθείς σε Χαρακτήρες που έχουν μικρότερη Δύναμη από εσένα, εκτός κι αν βρίσκεσαι στο Στέμμα της Εξουσίας όπου πρέπει να τους επιτεθείς κανονικά.</p>	The Sacred Pool
Cleric	<p>Κάθε φορά που πρόκειται να προσευχηθείς, ανακτάς 1 μάρκα Μοίρας.</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Αν θέλεις, μπορείς να καταστρέψεις αυτόματα οποιοδήποτε Πνεύμα (Spirit) χωρίς Αναμέτρηση ή Νοητική Μάχη. Όταν καταστρέφεις τα Πνεύματα με αυτόν τον τρόπο δεν τα κρατάς ως Τρόπαια αλλά μπορείς να ανακτήσεις 1 μάρκα Μοίρας.</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Μπορείς να ξεσκαρτάρεις 1 μάρκα Μοίρας για να αποτρέψεις την απώλεια κώνου Ζωής σου ή τον θάνατο ενός από τους Ακόλουθούς σου. Μπορείς να το κάνεις αυτό μόνο μία φορά σε κάθε Γύρο σου.</p>	The Sacred Pool
Dread Knight	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 1 Πολεμικό Άλογο (Warhorse) από τη στοίβα Στάβλου. Εάν χάσεις το Πολεμικό σου Άλογο μπορείς να το αντικαταστήσεις δωρεάν με ένα άλλο από τη στοίβα Στάβλου εάν επισκεφτείς το Νεκροταφείο (Graveyard).</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Κάθε φορά που σκοτώνεις έναν Εχθρό μπορείς να κερδίσεις 1 Μαγικό Ξόρκι αν το επιτρέπει η Ικανότητά σου.</p>	The Sacred Pool
Magus	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 1 Μαγικό Ξόρκι.</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Εάν δεν έχεις κανένα Μαγικό Ξόρκι στην αρχή του Γύρου σου, κερδίζεις 1 Μαγικό Ξόρκι.</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Όποτε αποκτάς έναν Ακόλουθο, αυτός <i>κατηγορείται</i> για να πολεμάει μαζί σου στις Νοητικές Μάχες. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις όλους, κανέναν ή μερικούς από τους Ακόλουθούς σου για να πολεμήσουν μαζί σου σε οποιαδήποτε Νοητική Μάχη επιλέξεις. Κάθε Ακόλουθος που χρησιμοποιείται προσθέτει 1 στην Ικανότητά σου σε Νοητική Μάχη. Εάν ένας Χαρακτήρας σε νικήσει σε Νοητική Μάχη μπορεί να σκοτώσει έναν από τους Ακόλουθους που πολέμησαν μαζί σου συν την κανονική του ανταμοιβή.</p>	The Sacred Pool

Οι Εναλλακτικές Καταλήξεις του Talisman: The Sacred Pool Expansion

Τίτλος	Περιγραφή Εναλλακτικής Κατάληξης	Επέκταση
Demon Lord	<p>Ένας Χαρακτήρας που βρίσκεται στο Στέμμα της Εξουσίας πρέπει να επιτεθεί στον Άρχοντα των Δαιμόνων (Demon Lord) με Ικανότητα. Κάθε φορά που νικάς τον Άρχοντα αφαιρείς μία από τις Ζωές του και επιτίθεσαι ξανά. Εάν έρθεις ισοπαλία ή ηττηθείς ο Γύρος σου τελειώνει και πρέπει να του επιτεθείς ξανά στον επόμενο Γύρο σου.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Ο Χαρακτήρας που θα αφαιρέσει την τελευταία Ζωή του Άρχοντα των Δαιμόνων κερδίζει την παρτίδα!</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>✱ Εάν το Στέμμα της Εξουσίας είναι κενό από Χαρακτήρες, ο Άρχοντας των Δαιμόνων ανακτά όλους τους κώνους Ζωής του.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Οι Χαρακτήρες δεν μπορούν να διαβούν την Πύλη της Δύναμης προς τον Κάμπο του Κινδύνου ενόσω ένας άλλος Χαρακτήρας βρίσκεται στο Στέμμα της Εξουσίας.</p>	The Sacred Pool
Sacred Pool	<p>✱ Όποτε ένας Χαρακτήρας ξεκινά το Γύρο του χωρίς να έχει κάρτα Αναζήτησης Μάγου μπορεί αμέσως να τραβήξει και να αποδεχτεί μία.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>✱ Κάθε φορά που ένας Χαρακτήρας ξεσκαρτάρει μια κάρτα Ανταμοιβής Αναζήτησης, αυτή δεν φεύγει από το παιχνίδι αλλά τοποθετείται κλειστή μπροστά του.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>✱ Εάν ένας Χαρακτήρας σκοτωθεί, πρέπει να κρατήσει όλες τις κάρτα Ανταμοιβών Αναζήτησής του.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>✱ Ο πρώτος Χαρακτήρας που θα φτάσει στο Στέμμα της Εξουσίας με 4 ή παραπάνω κάρτες Ανταμοιβών Αναζήτησης κερδίζει την παρτίδα!</p>	The Sacred Pool

Τα Μαγικά Ξόρκια του Talisman: The Sacred Pool 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»
- Με μαύρα γράμματα η μετάφραση του αρχικού κειμένου της κάρτας. Με **μπλε γράμματα οι επίσημες διευκρινίσεις που έχουν δοθεί, με πράσινα οι ημιεπίσημες** και **με κόκκινα οι ερμηνείες** που δίνονται στο «TALISMAN_UNOFFICIAL_FAQ.pdf» που έχει δημοσιευτεί στο BGG. Επίσης με **κόκκινο** επισημαίνονται και μερικές ερμηνείες του γράφοντα.

Τίτλος	Στόχος ή/ και Χρόνος	Αποτέλεσμα	Επέκταση
Cheat Fate (Κλοπή Μοίρας)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας στην αρχή του γύρου του	Ο Χαρακτήρας πρέπει να έχει τουλάχιστον μία μάρκα Μοίρας. Ο Χαρακτήρας χάνει όλες του τις μάρκες Μοίρας και ο δικός σου κερδίζει έναν ίσο αριθμό από μάρκες.	The Sacred Pool
Feeble Mind (Ασθενικός Νους)	Σε έναν Χαρακτήρα ή Πλάσμα οποιαδήποτε στιγμή	Η Ικανότητα του στόχου μειώνεται κατά τρία μέχρι το τέλος του Γύρου. Η Ικανότητα ενός Χαρακτήρα δεν μπορεί να γίνει μικρότερη της αρχικής του (;) .	The Sacred Pool
Generosity (Γενναιοδωρία)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας στην αρχή του γύρου του	Ο Χαρακτήρας αυτός πρέπει να σου δώσει όλο του το Χρυσό	The Sacred Pool
Invoke Favour (Επίκληση Θείας Εύνοιας)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας στην αρχή του γύρου του	Ο Χαρακτήρας πρέπει να ρίξει δύο ζάρια για να προσευχηθεί με τα ίδια πιθανά αποτελέσματα όπως και στον Ναό του χάρτη (Temple). Εάν το αποτέλεσμα που φέρει είναι Υποδούλωση (Enslaved) πρέπει να παραμείνει στο τετράγωνο που βρίσκεται μέχρι να φέρει ζαριά Κίνησης 4, 5 ή 6.	The Sacred Pool
Life Tap (Μετάγγιση Ζωής)	Σε έναν άλλο Χαρακτήρα στην αρχή του Γύρου του	Ο Χαρακτήρας πρέπει να χάσει ένα κώνο Ζωής και ο δικός σου Χαρακτήρας κερδίζει ένα κώνο Ζωής.	The Sacred Pool
Mini-Vortex (Μικρή Δύνη)	Σε ένα Τετράγωνο του χάρτη οποιαδήποτε στιγμή	Όλοι οι Χαρακτήρες που βρίσκονται στο Τετράγωνο πρέπει να ξεσκαρτάρουν όλα τους τα Μαγικά Ξόρκια. Όλα τα Μαγικά Ξόρκια που έχουν παιχτεί στο τετράγωνο ξεσκαρτάρονται επίσης.	The Sacred Pool
Misfortune (Κακοτυχία)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας πρόκειται να ρίξει ζάρι	Η ζαριά είναι αυτόματα 1 και δεν μπορεί να ξαναριχτεί.	The Sacred Pool
Retribution (Τιμωρία)	Στον εαυτό σου αφού ηττηθείς ή έρθεις ισόπαλος σε Αναμέτρηση ή Ψυχική Μάχη	Αγνοείς το αποτέλεσμα της Μάχης και αμέσως επιτίθεσαι ξανά. Όλες οι επιδράσεις, οι ειδικές ικανότητες, τα Αντικείμενα και τα Μαγικά Ξόρκια χρησιμοποιήθηκαν στην πρώτη επίθεση παραμένουν και στην δεύτερη. Πρέπει να αποδεχτείς το αποτέλεσμα της δεύτερης επίθεσης.	The Sacred Pool
Reverence (Ευλάβεια)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας που πρόκειται να προσευχηθεί	Ο Χαρακτήρας μπορεί να επιλέξει αποτέλεσμα αντί να ρίξει το ζάρι	The Sacred Pool
Stasis (Σταμάτημα Χρόνου)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας αφού τραβήξει μια κάρτα Περιπέτειας αλλά πριν την αντιμετώπισει	Τοποθέτησε την Κάρτα Περιπέτειας ανοικτή μπροστά σου. Ο Χαρακτήρας πρέπει να τραβήξει μια άλλη στη θέση της. Πρέπει να τοποθετήσεις της ανοικτή Κάρτα Περιπέτειας στην κορυφή της στοίβας στην αρχή του επόμενου Γύρου σου.	The Sacred Pool
Temporary Change (Προσωρινή Αλλαγή)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας οποιαδήποτε στιγμή	Ο Χαρακτήρας αλλάζει παράταξη σε αυτήν της επιλογής σου για δύο Γύρους (περιλαμβανομένου και αυτού).	The Sacred Pool

Τα Μαγικά Ξόρκια του Talisman: The Sacred Pool Expansion

Τίτλος	Στόχος ή/ και Χρόνος	Αποτέλεσμα	Επέκταση
Vindication (Δικαίωση)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας στην αρχή του Γύρου του	Ο Χαρακτήρας πρέπει να ρίξει ένα ζάρι και να προ-σευχηθεί: 1 – Σκοτώνεσαι 2 – Χάνεις δύο κώνους Ζωής 3 – Χάνεις όλες σου τις μάρκες Μοίρας 4 – Τίποτε 5 – Ανάκτησε κώνους ζωής ώστε να έχεις τους αρχι-κούς σου 6 – Απόκτησε μάρκες Μοίρας ώστε να έχεις τις αρχικές σου	The Sacred Pool

Νίκος Διαβάτης, Μάιος 2014