

Οι Χαρακτήρες (character) του Talisman: The Highland 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 |
|-------------------|--|--------------|
| Alchemist | <p>Ξεκινάς την παρτίδα με 5 Χρυσά</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Κατά τη διάρκεια του Γύρου σου μπορείς να μετατρέψεις όποια Αντικείμενα έχεις στην κατοχή σου σε Χρυσό. Ξεσκαρτάρισε τα Αντικείμενα τις επιλογής σου και πάρε 1 Χρυσό για κάθε Αντικείμενο και 3 Χρυσά για κάθε Μαγικό Αντικείμενο.</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Κατά τη διάρκεια του Γύρου σου μπορείς να μετατρέψεις όσα Χρυσά θέλεις σε Μαγικά Ποτά. Για κάθε Χρυσό που ξεσκαρτάρεις γι αυτό το σκοπό, μπορείς να αποκτήσεις 1 μάρκα Μοίρας, να ανακτήσεις 1 κώνο Ζωής ή να τραβήξεις 1 Μαγικό Ξόρκι (αν το επιτρέπει η Διάνοιά σου). Μπορείς να μετατρέπεις Αντικείμενα σε Χρυσά και Χρυσά σε Μαγικά Ποτά στον ίδιο Γύρο</p> | The Highland |
| Highlander | <p>Δεν χρειάζεται να ρίξεις ζάρι στα Κατσάβραχα (Crag) ή στο Χάσμα (Chasm) εκτός και αν θέλεις. Εάν επιλέξεις να ρίξεις το ζάρι πρέπει να αποδεχθείς το αποτέλεσμα</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Κάθε φορά που σταματάς σε τετράγωνο Λόφων (Hills), 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 Λόφων 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>Λίγο πριν από μια Αναμέτρηση μπορείς να εφορμήσεις και να προσθέσεις 2 στο σκορ σου. Εάν εφορμήσεις, πρέπει να χάσεις τον επόμενο Γύρο σου για να ξεκουραστείς.</p> | The Highland |
| Rogue | <p>Κάθε φορά που αντιμετωπίζεις πάνω από έναν Εχθρό ταυτόχρονα, μπορείς να ρίξεις ένα ακόμη ζάρι για να προσθέσεις στο σκορ σου</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Όποτε νικάς έναν Χαρακτήρα σε μια Αναμέτρηση ή Νοητική Μάχη και διαλέγεις να πάρεις Χρυσό, μπορείς να πάρεις όλα τα Χρυσά του αντιπάλου.</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Όταν επισκέπτεσαι την Ταβέρνα (Tavern), τον Μυστικιστή (Mystic) ή τη Γητεύτρα (Enchantress), μπορείς να ρίχνεις δύο ζάρια και να διαλέγεις ποιο αποτέλεσμα θα χρησιμοποιήσεις.</p> | The Highland |
| Sprite | <p>Ξεκινάς την παρτίδα με 2 Μαγικά Ξόρκια.</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Κατά τη διάρκεια της παρτίδας έχεις πάντα τουλάχιστον δύο Μαγικά Ξόρκια. (Κάθε φορά που, παίζοντας ένα Μαγικό Ξόρκι, σου απομένει ένα τράβα αμέσως ένα άλλο για να το αντικαταστήσεις).</p> <p style="text-align: center;">☛ • ☛</p> <p>Μπορείς να Αποφύγεις Πλάσματα και Χαρακτήρες στο Άλσος και στο Δάσος (Woods και Forest)</p> | The Highland |

Οι Χαρακτήρες (character) του Talisman: The Highland Expansion

| Τίτλος | Ειδικές Ικανότητες | Επέκταση |
|------------------|--|--------------|
| Valkyrie | <p>Μπορείς να προσθέσεις 1 στο σκορ σου στις Αναμετρήσεις.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Μπορείς να επισκέπτεσαι το Νεκροταφείο (Graveyard) σαν να ήσουν Κακός Χαρακτήρας.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Όποτε ένας Ακόλουθός σου σκοτώνεται, μπορείς να τον νεκραναστήσεις και να τον κρατήσεις σαν Ακόλουθο αντί να ξεσκαρτάρεις την κάρτα του. Κατά τη διάρκεια του Γύρου σου, μπορείς να νεκραναστήσεις τον ίδιο Ακόλουθο μόνο μια φορά. Μπορείς να νεκραναστήσεις και Ακολουθούς άλλων παικτών. Δεν μπορείς να νεκραναστήσεις Ακολουθούς που θυσιάζονται ή χρησιμοποιούνται (π.χ. στο Vampire's Tower).</p> | The Highland |
| Vampiress | <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>Κάθε φορά που επισκέπτεσαι το Νεκροταφείο (Graveyard) μπορείς να επανакτήσεις όλους τους κώνους Ζωής σου.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Μπορείς να αρπάξεις έναν Ακόλουθο από τον Χαρακτήρα στο τετράγωνο του οποίου μόλις σταμάτησες.</p> <p style="text-align: center;">☞ • ☞</p> <p>Κατά τη διάρκεια του Γύρου σου μπορείς να απομυζήσεις τη ζωή οποιουδήποτε από τους Ακολουθούς σου. Ξεσκαρτάρισε τον Ακόλουθο και επανέκτησε έναν κώνο Ζωής.</p> | The Highland |

Οι Εναλλακτικές Καταλήξεις του Talisman: The Highland Expansion

| Τίτλος | Περιγραφή Εναλλακτικής Κατάληξης | Επέκταση |
|----------------------|--|--------------|
| Eagle King | <p>Ένας Χαρακτήρας που βρίσκεται στο Στέμμα της Εξουσίας πρέπει να αποφασίσει εάν θα επιτεθεί στον Βασιλιά των Αετών με Ικανότητα ή με Δύναμη. Κάθε φορά που νικάει αφαιρεί έναν κώνο Ζωής από τον Βασιλιά των Αετών και αμέσως επιτίθεται ξανά. Εάν ο Χαρακτήρας φέρει ισοπαλία ή χάσει τη μάχη, ο Γύρος του τελειώνει και πρέπει να μεταφερθεί αμέσως στα Κατσάβραχα (Crag).</p> <p style="text-align: center;">♣ • ♣</p> <p>Εάν ένας Χαρακτήρας αφαιρέσει τον τελευταίο κώνο Ζωής από τον Βασιλιά των Αετών κερδίζει!</p> <p style="text-align: center;">♣ • ♣</p> <p>Εάν το Στέμμα της Εξουσίας είναι κενό από Χαρακτήρες, ο Βασιλιάς των Αετών ανακτά όλους τους κώνους Ζωής του.</p> | The Highland |
| Hand of Doom | <p>Ένας Χαρακτήρας που βρίσκεται στο Στέμμα της Εξουσίας πρέπει, σε κάθε Γύρο του, να ρίχνει ένα ζάρι για το Χέρι της Καταδίκης:</p> <p>1 – Όλοι οι Χαρακτήρες σκοτώνονται – όλοι οι παίκτες χάνουν!</p> <p>2-3 – Ο Χαρακτήρας χάνει ένα κώνο Ζωής</p> <p>4-5 – Διάλεξε ένα Χαρακτήρα, ο Χαρακτήρας αυτός σκοτώνεται. Αν όλοι οι άλλοι Χαρακτήρες σκοτωθούν κερδίζεις!</p> <p>6 – Όλοι οι άλλοι Χαρακτήρες σκοτώνονται – κερδίζεις!</p> <p style="text-align: center;">♣ • ♣</p> <p>Οι Χαρακτήρες που βρίσκονται στο Στέμμα της Εξουσίας δεν Συναντώνται μεταξύ τους, πρέπει να ρίξουν το ζάρι για το Χέρι της Καταδίκης.</p> | The Highland |
| Battle Royale | <p>Όσοι Χαρακτήρες δεν έχουν Talisman, εκτός του Χαρακτήρα που πρώτος βρέθηκε στο Στέμμα της Εξουσίας, χάνουν! Όσοι Χαρακτήρες έχουν Talisman τοποθετούνται αμέσως στο Στέμμα της Εξουσίας.</p> <p style="text-align: center;">♣ • ♣</p> <p>Ο Χαρακτήρας που πρώτος βρέθηκε στο Στέμμα της Εξουσίας πρέπει να επιλέξει σε ποιόν Χαρακτήρα θα επιτεθεί. Ο νικητής της μάχης πρέπει να αφαιρέσει ένα κώνο Ζωής από τον αντίπαλό του. Δεν μπορεί να αφαιρέσει Αντικείμενο ή Χρυσό. Ο νικητής της μάχης επιλέγει έναν άλλο Χαρακτήρα για να του επιτεθεί (δεν μπορεί να διαλέξει τον χαμένο της προηγούμενης μάχης εκτός κι αν είναι ο μόνος άλλος Χαρακτήρας που απομένει). Εάν η μάχη είναι ισόπαλη πρέπει να ξαναγίνει με τους ίδιους Χαρακτήρες.</p> <p>Οι Χαρακτήρες πρέπει να συνεχίσουν να επιτίθενται ο ένας στον άλλο με τον παραπάνω τρόπο μέχρι να απομείνει μόνο ένας ο οποίος είναι και ο νικητής!</p> <p style="text-align: center;">♣ • ♣</p> <p>Όταν ένας Χαρακτήρας επιτίθεται, μπορεί να επιλέξει εάν θα γίνει Αναμέτρηση ή Νοητική Μάχη. Όταν όμως ο ίδιος δέχεται επίθεση δεν μπορεί να κάνει αυτή τη επιλογή.</p> | The Highland |

Τα μαγικά ξόρκια (spell) του Talisman

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 |
|---|--|---|--------------|
| Eyes of the Hawk (Μάτια Γερακιού) | Στον εαυτό σου μετά την ζαριά κίνησής σου | Μπορείς να κινηθείς όσα τετράγωνα θέλεις μέχρι το αποτέλεσμα της ζαριάς σου και όχι όλη την απόσταση που δείχνει η ζαριά | The Highland |
| Lightning Bolt (Κεραυνός) | Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας οποιαδήποτε στιγμή | Ο Χαρακτήρας μένει εμβρόντητος (δεν μπορεί να κάνει τίποτα - εκτός από το να ακυρώσει αυτό το Μαγικό Ξόρκι) σε όλη τη διάρκεια του Γύρου. | The Highland |
| Mind Steal (Κλοπή Σκέψης) | Σε άλλο Χαρακτήρα οποιαδήποτε στιγμή | Κοίτα τα Μαγικά Ξόρκια του αντιπάλου σου και πάρε ένα της επιλογής σου. Αν δεν μπορείς ή δεν θέλεις να το κρατήσεις το ξεσκαρτάρεις. | The Highland |
| Simulacrum (Ομοίωμα) | Στον εαυτό σου πριν εμπλακείς σε Αναμέτρηση ή Νοητική Μάχη. | Η διαδικασία της επίθεσης εκτελείται κανονικά, με τη διαφορά ότι εάν το σκορ σου είναι μικρότερο του αντιπάλου αντί να χάσεις τη μάχη, αυτή θεωρείται αυτόματα ισόπαλη. | The Highland |
| Soul Shatter (Ψυχική Συντριβή) | Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας ή Πλάσμα πριν εμπλακείς σε Νοητική Μάχη μαζί του | Ο Χαρακτήρας χάνει δύο κώνους Ζωής ή το Πλάσμα σκοτώνεται αμέσως. Η κάρτα του Πλάσματος μπορεί να κρατηθεί ως Τρόπαιο. | The Highland |

Νίκος Διαβάτης, Μάρτιος 2013