

Οι Κάρτες Χαρακτήρων (Character Card) του Talisman

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
Assassin	<p>Μπορείς να δολοφονήσεις τον Χαρακτήρα ή τον Εχθρό στον οποίο επιτίθεσαι. Δεν μπορείς να το κάνεις αυτό όταν δέχεσαι επίθεση από άλλο Χαρακτήρα. Εάν επιτίθεσαι σε πάνω από έναν Εχθρούς οι οποίοι πολεμούν μαζί, μπορείς να τους δολοφονήσεις όλους. Μπορείς να δολοφονήσεις Εχθρούς που βρίσκονταν ήδη στο τετράγωνο καθώς και Εχθρούς που περιλαμβάνονται στο τετράγωνο (όπως π.χ. τον Φρουρό – Sentinel). Όταν δολοφονείς, η Αναμέτρηση διεξάγεται κανονικά, με τη διαφορά ότι ο αντίπαλός σου δεν ρίχνει ζάρι το οποίο θα προσθέσει στη Δύναμή του. Εάν νικήσεις, ο αντίπαλός σου πρέπει υποχρεωτικά να χάσει 1 κώνο Ζωής, δεν μπορείς να του αρπάξεις κάποιο Αντικείμενο ή Χρυσό.</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Δεν μπορείς να δολοφονήσεις στο τετράγωνο του Στέμματος της Εξουσίας.</p>	
Druid	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 1 Μαγικό Ξόρκι</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Μπορείς να αλλάζεις τον Χαρακτήρα σου (από Ουδέτερο σε Κακό, σε Καλό κλπ) κατά βούληση μία φορά σε κάθε Γύρο σου. Ανά πάσα στιγμή βέβαια πρέπει να ανήκεις κάπου συγκεκριμένα. Για παράδειγμα, εάν έχεις το Σπαθί των Ρούνων (Runesword) και θέλεις να προσευχηθείς στο Παρεκκλήσι (Chapel), πρέπει να απορρίψεις το Σπαθί των Ρούνων.</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Κάθε φορά που σταματάς σε Άλσος (Woods), αποκτάς τόσα Μαγικά Ξόρκια όσα μπορείς, με βάση την τρέχουσα Ικανότητά σου, να έχεις</p>	
Dwarf	<p>Δεν χρειάζεται να ρίξεις ζάρι στα Κατσάβραχα (Craggs) ή στο Χάσμα (Chasm) εκτός και αν θέλεις. Εάν επιλέξεις να ρίξεις το ζάρι πρέπει να αποδεχθείς το αποτέλεσμα</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Μπορείς να Αποφύγεις Πλάσματα και Χαρακτήρες στους Λόφους (Hills)</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Όταν επισκέπτεσαι το Σπήλαιο (Cave), αφού ρίξεις το ζάρι μπορείς να προσθέσεις 1 στο αποτέλεσμα</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Μπορείς να ρίχνεις μόνο ένα ζάρι όταν επιχειρείς να ανοίξεις την Πύλη της Δύναμης (Portal of Power) με Ικανότητα</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Μπορείς να ρίχνεις μόνο δύο ζάρια στα Ορυχεία (Mines)</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Ο Λαβύρινθος (Maze) δεν σε επηρεάζει</p>	
Elf	<p>Δεν χρειάζεται να ρίξεις ζάρι στο Δάσος (Forest) εκτός και αν θέλεις. Εάν επιλέξεις να ρίξεις το ζάρι πρέπει να αποδεχθείς το αποτέλεσμα.</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Μπορείς να Αποφύγεις Πλάσματα και Χαρακτήρες στο Άλσος (Woods)</p> <p>☛ • ☛</p> <p>Εάν βρίσκεσαι σε Άλσος (Woods), αντί για ζαριά κίνησης μπορείς να μετακινηθείς σε όποιο άλλο Άλσος της ίδιας περιοχής θέλεις.</p>	

Οι Κάρτες Χαρακτήρων (Character Card) του Talisman

Τίτλος	Ειδικές Ικανότητες	Επέκταση
Ghoul	<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>☞ • ☞</p> <p>Όποτε νικάς έναν Χαρακτήρα σε μια Αναμέτρηση ή Νοητική Μάχη και διαλέγεις να του αφαιρέσεις έναν κώνο Ζωής, μπορείς να τον πάρεις και να τον προσθέσεις στους δικούς σου.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Όποτε σκοτώνεις έναν Εχθρό στη μάχη, μπορείς να τον νεκραναστήσεις και να τον κρατήσεις σαν Ακόλουθο αντί σαν Τρόπαιο. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις έναν νεκραναστημένο Ακόλουθό σου σε μία μάχη στην οποία θα προσθέσει τη Δύναμή του στη δική σου. Αφού τον χρησιμοποιήσεις τον ξεσκαρτάρεις.</p>	
Minstrel	<p>Οι Δράκοι και τα Ζώα δεν σου επιτίθενται αλλά μπορείς, αν θέλεις, να τους επιτεθείς εσύ.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Αν δεν επιτεθείς σε ένα Ζώο μπορείς να προσπαθήσεις να το <i>γοητέψεις</i>. Για να το κάνεις αυτό ρίξε ένα ζάρι. Εάν το αποτέλεσμα είναι μεγαλύτερο από τη Δύναμη του Ζώου, αυτό έρχεται μαζί σου σαν Ακόλουθος. <i>Εάν δεν καταφέρεις να το γοητέψεις, το Ζώο δεν σου επιτίθεται αλλά ούτε κι εσύ μπορείς να του επιτεθείς.</i> Μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα γοητευμένο Ζώο σου σε μία μάχη στην οποία θα προσθέσει τη Δύναμή του στη δική σου. Αφού το χρησιμοποιήσεις το ξεσκαρτάρεις.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Μπορείς να αρπάξεις την Κόρη (Maiden) και την Πριγκίπισσα (Princess) από τον Χαρακτήρα στο τετράγωνο του οποίου μόλις σταμάτησες.</p>	
Monk	<p>Η <i>εσωτερική σου πίστη</i> σου επιτρέπει να προσθέτεις την Ικανότητά σου στη Δύναμή σου κατά τη διάρκεια μιας Αναμέτρησης.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Όταν προσεύχεσαι, αφού ρίξεις το ζάρι μπορείς να προσθέσεις 1 στο αποτέλεσμα</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις Όπλο ή Θωράκιση στη μάχη.</p>	
Priest	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 1 Μαγικό Ξόρκι</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Όταν Προσεύχεσαι, αφού ρίξεις το ζάρι, μπορείς να προσθέσεις 1 στο αποτέλεσμα.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Εάν θέλεις μπορείς να <i>καταστρέψεις</i> όποιο Πνεύμα συναντάς αντί να εμπλακείς σε Νοητική Μάχη μαζί του. Όταν <i>καταστρέφεις</i> ένα Πνεύμα με αυτόν τον τρόπο δεν κρατάς την κάρτα του σαν Τρόπαιο αλλά μπορείς να τραβήξεις 1 Μαγικό Ξόρκι <i>(αν το επιτρέπει η Ικανότητά σου)</i>.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Δεν μπορείς να χρησιμοποιείς Όπλα στη μάχη</p>	

Οι Κάρτες Χαρακτήρων (Character Card) του Talisman

Τίτλος	Ειδικές Ικανότητες	Επέκταση
Prophetess	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 1 Μαγικό Ξόρκι.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Εάν δεν κατέχεις κανένα Μαγικό Ξόρκι στην αρχή του Γύρου σου, μπορείς να αποκτήσεις 1 Μαγικό Ξόρκι.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Κάθε φορά που τραβάς Κάρτες Περιπέτειας μπορείς να ξεσκαρτάρεις μία της επιλογής σου που δεν θέλεις να Αντιμετωπίσεις και να τραβήξεις μία άλλη σε αντικατάστασή της την οποία είσαι υποχρεωμένη να Αντιμετωπίσεις (και στην περιοχή του The Dungeon).</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια της παρτίδας μπορείς να κοιτάς τα Μαγικά Ξόρκια των άλλων παικτών.</p>	
Sorceress	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 1 Μαγικό Ξόρκι.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Όταν επιτίθεται 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>☞ • ☞</p> <p>Μπορείς να επιχειρήσεις να γοητεύσεις έναν Χαρακτήρα μόλις σταματήσεις στο τετράγωνό του και να του αρπάξεις ένα Χρυσό ή ένα Αντικείμενο της επιλογής σου. Για να το κάνεις αυτό ρίχνεις ένα ζάρι: Πρέπει να ρίξεις 6 για να γοητεύσεις ένα Καλό Χαρακτήρα, 5 ή 6 για έναν Ουδέτερο Χαρακτήρα και 4 ή 5 ή 6 για ένα Κακό Χαρακτήρα.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Μπορείς να αρπάξεις έναν Ακόλουθο από τον Χαρακτήρα στο τετράγωνο του οποίου μόλις σταμάτησες. Δεν μπορείς να αρπάξεις κατ' αυτόν τον τρόπο την Κόρη (Maiden), τον Μονόκερο (Unicorn) και την Πριγκίπισσα (Princess).</p>	
Thief	<p>Μπορείς να κλέψεις ένα Χρυσό ή ένα Αντικείμενο της επιλογής σου από ένα χαρακτήρα όταν σταματάς στο τετράγωνο που βρίσκεται.</p> <p>☞ • ☞</p> <p>Όποτε επισκέπτεσαι την Αγορά (Market), την Ημέρα Αγοράς (Market Day) ή το Χωριό (Village) μπορείς να κλέψεις μια κάρτα της επιλογής σου από τη Στοίβα Αγορών. Επιπρόσθετα της κλοπής, στο Χωριό μπορείς να επισκεφτείς ή να αγοράσεις κανονικά.</p>	

Οι Κάρτες Χαρακτήρων (Character Card) του Talisman

Τίτλος	Ειδικές Ικανότητες	Επέκταση
Toad (Βάτραχος)	<p>Είσαι πλέον ένα γλοιώδης φρύνος και θα παραμένεις σε αυτή την κατάσταση για τρεις Γύρους</p> <p style="text-align: center;">☘ • ☘</p> <p>Άφησε όλα τα Αντικείμενα, τους Ακόλουθους και τον Χρυσό σου στο τετράγωνο στο οποίο μετατράπηκες σε Βάτραχο.</p> <p style="text-align: center;">☘ • ☘</p> <p>Όσο είσαι Βάτραχος διαθέτεις: Δύναμη : 1 Ικανότητα : 1 Κίνηση: 1 τετράγωνο ανά Γύρο (δεν ρίχνεις ζάρι) Ζωή: Διατηρείς τους κώνους Ζωής του Χαρακτήρα σου Μοίρα: Διατηρείς τις μάρκες Μοίρας του Χαρακτήρα σου</p> <p style="text-align: center;">☘ • ☘</p> <p>Δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις τους κώνους Δύναμης και Ικανότητας του Χαρακτήρα σου. Δεν μπορείς να παίξεις ή να αποκτήσεις Μαγικά Ξόρκια, αν και μπορείς να κρατήσεις αυτά που είχε ο Χαρακτήρας σου πριν γίνει Βάτραχος.</p> <p style="text-align: center;">☘ • ☘</p> <p>Όταν επανέλθεις στην κανονική σου μορφή, ο Χαρακτήρας σου θα είναι όπως πριν εκτός από τα Αντικείμενα, τους Ακόλουθους, τον Χρυσό, τις μάρκες Μοίρας και τους κώνους Ζωής που έχασες όσο ήσουν Βάτραχος.</p>	
Troll	<p>Δεν χρειάζεται να ρίξεις ζάρι στα Κατσάβραχα (Craggs) 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 το ζάρι κίνησής σου είναι 6 μπορείς να <i>αναγεννηθείς</i> αντί να κινηθείς. Εάν επιλέξεις να <i>αναγεννηθείς</i>, επανακτάς έναν κώνο Ζωής και ο Γύρος σου τελειώνει αμέσως.</p>	
Warrior	<p>Μπορείς να ρίξεις δύο ζάρια στην Αναμέτρηση και να χρησιμοποιήσεις το μεγαλύτερο αποτέλεσμα.</p> <p style="text-align: center;">☘ • ☘</p> <p>Μπορείς να χρησιμοποιείς δύο Όπλα ταυτόχρονα.</p>	
Wizard	<p>Ξεκινάς την παρτίδα με 2 Μαγικά Ξόρκια.</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.</p> <p style="text-align: center;">☘ • ☘</p> <p>Όταν επιτίθεται σε έναν Χαρακτήρα μπορείς να επιλέξεις να κάνεις Νοητική Μάχη. Αυτό δεν μπορείς να το κάνεις όταν είσαι εσύ που δέχεται την επίθεση.</p>	

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
Acquisition (Απαλλοτρίωση)	Στην αρχή του Γύρου σου πριν κινηθείς	Πάρε ένα Αντικείμενο της επιλογής σου ή ένα Χρυσό από οποιονδήποτε Χαρακτήρα	
Alchemy (Αλχημεία)	Στην αρχή του Γύρου σου πριν κινηθείς	Μετατρέπεις όσα Αντικείμενά σου θέλεις σε Χρυσό. Ξεσκάρτισε τα επιλεγμένα Αντικείμενά σου και πάρε ένα Χρυσό για το κάθε ένα.	
Counterspell (Αντι-Ξόρκι)	Όποτε χρειάζεται	Αναιρείς τα αποτελέσματα ενός Μαγικού Ξορκιού που μόλις παίχτηκε, συμπεριλαμβανομένου και του Ξορκιού της Κυριαρχίας. Μπορείς να Αναιρέσεις και δικά σου Μαγικά Ξόρκια. Εάν το Μαγικό Ξόρκι που θέλεις να Αναιρέσεις περιλαμβάνει και το ρίξιμο ζαριού, πρέπει να το Αναιρέσεις πριν ριχτεί το ζάρι. Εάν Αναιρέσεις Μαγικό Ξόρκι που αντικαθιστά τη ζαριά κίνησης (π.χ. Teleport) ο Χαρακτήρας μπορεί να ρίξει ζάρι για την κίνησή του.	
Destroy Magic (Καταστροφή Μαγείας)	Στην αρχή ή στο τέλος του Γύρου σου	Κανείς Χαρακτήρας, μαζί κι εσύ, δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει Μαγικό Ξόρκι (συμπεριλαμβανομένου του Ξορκιού της Κυριαρχίας) ή Μαγικό Όπλο μέχρι την αρχή του επόμενου Γύρου σου. Ένας Χαρακτήρας με Talisman μπορεί να εισέλθει στην Κουιάδα της Φωτιάς (Valley of Fire).	
Destruction (Καταστροφή)	Στην αρχή του Γύρου σου ή μόλις τελειώσεις την κίνησή σου	Ξεσκάρταρεις μια ανοικτή Κάρτα Περιπέτειας από οποιοδήποτε τετράγωνο (περιλαμβανομένης και της Περιοχής του Dungeon). Η Κάρτα που μόλις αποσύρθηκε δεν μετράει στο όριο Καρτών του τετραγώνου. Μπορεί να παιχτεί και στην Περιοχή του Dungeon.	
Divination (Μαντεία)	Στην αρχή του Γύρου σου πριν κινηθείς	Κοίτα κρυφά τις πέντε Κάρτες Περιπέτειας που βρίσκονται στην κορυφή της στοίβας. Μπορεί να παιχτεί και στην Περιοχή του Dungeon (στην περίπτωση αυτή αφορά τη στοίβα Καρτών Περιπέτειας του Dungeon).	
Healing (Επούλωση)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας, όποτε χρειάζεται	Ο Χαρακτήρας επανακτά κώνους Ζωής ίσους με τον αρχικό αριθμό Ζωών του. Ο Χαρακτήρας πρέπει να έχει τουλάχιστον ένα κώνο Ζωής (δηλ. δεν μπορείς να το παίξεις στον εαυτό σου εάν μόλις έχασες την τελευταία Ζωή σου).	
Hex (Κατάρα)	Στην αρχή του Γύρου σου πριν κινηθείς	Τοποθέτησε αυτή την κάρτα σε οποιοδήποτε (κενό από Χαρακτήρες) τετράγωνο της Εξωτερικής ή της Μέσης Περιοχής. Παραμένει εκεί για τρεις Γύρους και μετά απομακρύνεται στη στοίβα χρησιμοποιμένων καρτών. Όποιος Χαρακτήρας σταματήσει στο τετράγωνο της Κατάρας χάνει ένα κώνο Ζωής. Μπορεί να παιχτεί και στην Περιοχή του Dungeon.	
Immobility (Ακινησία)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας πριν κινηθεί. Οποιοδήποτε Πλάσμα στην Περιοχή σου.	Εάν παιχτεί σε Χαρακτήρα, αυτός ακινητοποιείται (δεν μπορεί να κάνει τίποτε - εκτός από το να ακυρώσει αυτό το Μαγικό Ξόρκι) σε όλη τη διάρκεια του Γύρου. Εάν παιχτεί σε Πλάσμα, αυτό δεν μπορεί να δεχθεί επίθεση αλλά μπορούν όλοι οι Χαρακτήρες να το Αποφύγουν μέχρι το τέλος του Γύρου.	

Τα Μαγικά Ξόρκια (spell) του Talisman

Τίτλος	Στόχος ή/ και Χρόνος	Αποτέλεσμα	Επέκταση
Invisibility (Αορατότητα)	Όποτε χρειάζεται	Μπορείς να Αποφεύγεις όλα τα Πλάσματα και τους Χαρακτήρες μέχρι το τέλος του Γύρου	
Mesmerism (Υπνωτισμός)	Στην αρχή του Γύρου σου πριν κινηθείς	Πάρε έναν Ακόλουθο της επιλογής σου από οποιονδήποτε Χαρακτήρα	
Nullify (Εκμηδενισμός)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας οποιαδήποτε στιγμή	Ο Χαρακτήρας χάνει όλα του τα Μαγικά Ξόρκια. Για να παιχτεί το Μαγικό Ξόρκι, θα πρέπει ο στόχος του να έχει έστω και μία κάρτα Μαγικού Ξορκιού.	
Preservation (Διατήρηση)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας, Ακόλουθος ή Εχθρός όποτε χρειάζεται	Αποτρέπεις την απώλεια ενός κώνου Ζωής από έναν Χαρακτήρα ή τον θάνατο ενός Ακόλουθου. Όταν παίζεται σε Εχθρό, αποτρέπει το θάνατό του και η μάχη θεωρείται ισόπαλη	
Psionic Blast (Ψυχική Έκρηξη)	Στον εαυτό σου πριν εμπλακείς σε Αναμέτρηση	Πρόσθεσε την Ικανότητά σου στη Δύναμή σου για όλη τη διάρκεια της Αναμέτρησης. Στο τετράγωνο με τους Δαίμονες (Pit Fiends), η Ψυχική Έκρηξη σε βοηθά μόνο ενάντια σε έναν από αυτούς καθ' ότι εμπλέκεσαι σε ξεχωριστές Αναμετρήσεις. Η Ψυχική Έκρηξη λειτουργεί αθροιστικά με την Ειδική Ικανότητα του Χαρακτήρα Monk.	
Random (Τυχαίο Γεγονός)	Οποιοσδήποτε Χαρακτήρας οποιαδήποτε στιγμή	Ο Χαρακτήρας ρίχνει ένα ζάρι για να δει τι θα του συμβεί: 1 – Γίνεσαι Βάτραχος για τρεις Γύρους 2 – Χάνεις όλους σου τους κώνους Δύναμης 3 – Χάνεις όλους σου τους κώνους Ικανότητας 4 – Χάνεις όλα σου τα Χρυσά 5 – Αποκτάς ένα κώνο Δύναμης 6 – Αποκτάς ένα κώνο Ζωής	
Teleport (Τηλεμεταφορά)	Στον εαυτό σου, αντί να ρίξεις ζάρι για να κινηθείς	Μεταφέρεσαι σε οποιοδήποτε τετράγωνο στην ίδια Περιοχή. Δεν παίζεται στην Εσωτερική Περιοχή. Μπορεί να παιχτεί και στην Περιοχή του Dungeon.	
Temporal Warp (Χρονοστρέβλωση)	Στην αρχή του Γύρου σου πριν κινηθείς	Μπορείς να εκτελέσεις τρεις συνεχόμενους Γύρους πριν έλθει η σειρά του επόμενου παίκτη. Μπορεί να παιχτεί και όταν βρίσκεσαι στο Στέμμα της Κυριαρχίας.	