

タリスマン エキスパンションセット

TALISMAN EXPANTION SET

キャラクターカード 特殊能力

女戦士 (アマゾン: AMAZON)

- 1: 各ターンの移動の際、2回ダイスを振って好きな方の結果を取れます。
- 2: 戦闘 (精神戦闘ではありません) で負けた、又は引き分けた場合、その結果を無視して再び戦闘できます。使用された呪文や魔法の品物は、どちらのものでも、2回目の戦闘にもその効果を残します。2回目の戦闘の結果には必ず従って下さい。

野蛮人 (バーバリアン: BARBARIAN)

- 1: 森 (フォーレスト: FOREST)、岩場 (クラッグ: CRAGS)、裂け目 (チャスム: CHASM) で1D6する必要がありません。常に安全です。
- 2: 他のプレイヤーを攻撃して (された時ではない)、自分が勝った場合、相手の命を奪わなかったなら、直ちにそのターン2回目の攻撃ができます。

剣闘士 (グラジエーター: GLADIATOR)

- 1: ヘルメット、シールド、アーマーの使用時、1D6に+1します。
- 2: 自分と一緒に戦闘に参加させるため、自分の従者を鍛練させています。戦闘中、各従者1人につき、力に+1して下さい。ハッグ (HAG)、ポルターガイスト (POLTERGEIST)、既に自分の力に加算された、又は加算できる従者、あるいは同じスペースで戦う事のできる従者は鍛練できません。どんな戦闘にでも、鍛練させた従者のうち、何人でも戦闘に参加させる事ができます。他のプレイヤーとの戦闘で従者を使用して負けた場合、その戦闘に参加した従者の一人を他の場合と同様に、殺す (捨て札) 事ができます。

ハーフリング (HALFLING)

- 1: 平原 (プレーン: PLAINS) で移動を終えた場合、スペースの指示に従ったりカードや他のプレイヤーと遭遇したりせず、直ちに1スペース動けます。この移動ボーナスは1ターンに1度しか使えません。
- 2: 技に関するいかなる1D6でも (例: 精神戦闘、力の門 [ポータルオブパワー: PORTAL OF POWER]、鉱山 [マイン: MINES])、結果を無視して再びダイスを振れます。ただし、2回目の結果には必ず従って下さい。
- 3: 素早く、忍耐強いため、戦闘又は精神戦闘において、少なくとも差が2つなければ負ける事はありません。1つの差で負けたならば、それは引き分け (スタンドオフ: STAND OFF) になります。
- 4: サイレン (SIREN) の影響を受けません。

ホブゴブリン (HOBGOBLIN)

- 1: 岩場 (クラッグ: Crag) で1D6する必要はありません。常に安全です。

- 2: ゴブリンと遭遇した場合、従者にできます。戦闘時、従者のゴブリンの力を自分の力に加えられます。
- 3: ホブゴブリンと遭遇した場合、他のプレイヤーに占められていない同エリア内のスペースに、それを移動させる事ができます。こちらから攻撃しない限り、ホブゴブリンは攻撃してきません。
- 4: サイレン (SIREN) の影響を受けません。

騎士 (ナイト: Knight)

- 1: 他のプレイヤーとの戦闘時、自分の力の合計が相手の力の合計 (呪文、従者等を含む) より小さい場合、力の合計が相手と同じ値になるまで上昇します。これは戦闘時においてのみです。
- 2: 破壊した悪霊 (スピリット) 一体につき、技を1ポイント得ます。
- 3: 折りの時、最初の結果を無視して再びダイスを振れます。2回目のダイスの結果には必ず従って下さい。

レブラカーン (LEPRECHAUN)

- 1: スタート時に呪文を2つ所持しています。
- 2: 森 (フォーレスト: FOREST) で1D6する必要はありません。常に安全です。
- 3: 移動時、1D6の結果で6が出た場合、通常の移動の代わりに、同エリアの好きなスペースにテレポートできます。
- 4: サイレン (SIREN) の影響を受けません。

商人 (マーチャント: MERCHANT)

- 1: スタート時に金貨を3枚所持しています。
- 2: 金貨1枚を与える事で、ゴブリン、ホブゴブリン、オグルを回避できます。
- 3: 自分と同じスペースにいるプレイヤーを攻撃する代わりに、彼らと商売できます。自分の品物1つや金貨1枚と、相手のそれを1つ交換します。相手は文句を言えません。好きなように交換できます。
- 4: 市 (マーケット: MARKET) か、あるいは鍛冶屋 (ブラックスミス: BLACKSMITH) を訪れた時もまた、商売できます。品物又は金貨1枚をあきらめれば (捨て札)、品物1つが得られます。

霊法師 (ネクロマンサー: NECROMANCER)

- 1: スタート時に呪文を1つ所持しています。
- 2: 自分のいるスペースのプレイヤーを攻撃する代わりに、魔法をかける事ができます。そう選択したなら、目標は次ターン何もできず、代わりに行動できます。この力は統治の王冠では使用できません。
- 3: スピリットを回避できます。
- 4: スピリットを回避しなかった場合、それを魅了する事ができます。1D6して下さい: その結果がスピリットの技より大きかった場合、スピリットは従者となり、その技は精神戦闘時に加算されます。もしそれに失敗した場合、スピリットは通常通り攻撃してきます。1度スピリットの魅了に成功したならば、残りのゲーム中、他のスピリットは魅了できません。

哲学者 (フィロソファー: PHILOSOPHER)

- 1: スタート時に呪文を1つ所持しています。
- 2: 山の一番上のアドベンチャーカードを常に知っています。見たい時に見て下さい。
- 3: 移動の際、ダイスの結果を無視して再び振れます。ただし、2回目の結果には必ず従って下さい。
- 4: 呪文カードを引く時、必要数より1枚多く引いて気に入らないカードを1枚捨てる事ができます。

巡礼者 (ピルグリム: PILGRIM)

- 1: スタート時に呪文を1つ所持しています。
- 2: スピリットに遭遇した時、戦闘の代わりに悪魔払い (エクソシス) して、他のプレイヤーに占められていない同領域のスペースに、それを動かします。
- 3: 遭遇したモンスターを改心させる事ができます。そのためには、1D6をしてモンスターの力より大きな値を出さねばなりません。それ以下の場合には失敗し、通常通り攻撃されます。成功した場合、モンスターは改心してボディーガード (従者) となり、望むならば代わりに戦闘してくれます。ボディーガードは常時最高1人までしか持てません。ボディーガードが倒した敵は力のボーナスには使えません。

レンジャー (RANGER)

- 1: 岩場 (クラッグ: CRAGS)、森 (フォーレスト: FOREST)、裂け目 (チャスム: CHASM) で1D6する必要はありません。常に安全です。
- 2: 嵐 (ストーム: STORM)、吹雪 (ブリザード: BLIZZARD) の効果を無視できます。
- 3: 砂漠 (デザート: DESERT) で命を失いません。
- 4: ドラゴンや動物との戦闘で1D6に+1できます。

悪党 (ローグ: ROGUE)

- 1: スタート時に呪文を1つ所持しています。
- 2: 同じスペースにいるプレイヤーを攻撃する代わりに、望むならば呪文を1つ奪う事ができます。しかし、手に入れる前に呪文の種類を見る事はできません。ランダムに1枚引きます。
- 3: 女魔法使い (エンチャントレス: ENCHANTRESS)、大魔法使い (ウォーロック: WARLOCK)、魔女 (ウィッチ: WITCH) に遭遇した時、1D6の結果が1以外の場合には結果に+1して、それに従って下さい。

サチュロス (SATYR)

- 1: 岩場 (クラッグ: CRAGS) でダイスを振る必要がありません。常に安全です。
- 2: パイプの音色により、同じ領域で3スペース以内にいるプレイヤーから従者1人を引き抜き、自分の従者とする事ができます。
- 3: 同じスペースにいるプレイヤーを攻撃する代わりに、パイプを使用して困乱させる事ができます。1D6してその数だけ、好きな方向に相手を移動させます。ただし、そのエリア内でしか移動させられません。被害者は移動したスペースの指示に従う必要はありませんし、次のターンには通常通り移動できます。
- 4: サイレン (SIREN) の影響を受けません。

敵 (ENEMY)

バンシー (BANSHEE)

技 3

バンシーがこの周りをうろついています。殺さない限り、ここに置かれたままです。

狂戦士 (バーサーカー: BERSERKER)

力 3

狂戦士が暴れ回り、倒されるまでここに留まります。倒されても彼は死にません。1D6して時計回りに彼を移動させて下さい。

ドッペルガンガー (DOPPELGANGER)

力 ? (ドッペルガンガーは戦う相手の力の合計と同じ力で攻撃する)

ドッペルガンガーがこの周りをうろつき回っています。殺さない限り、ここに置かれたままです。

ガーゴイル (GARGOYLE)

力 5

ガーゴイルがこの周りの人間を餌食にしようとうろついています。殺さない限りここに置かれたままです。

大トカゲ (ジャイアントリザード: GIANT LIZARD)

力 3

大トカゲがこの周りにこっそり隠れています。殺さない限り、隠れ続けます。

ゴブリン (GOBLIN)

力 2

ゴブリンがこの周りをうろついています。殺さない限り、このスペースに置かれたままです。

ゴーレム (GOLEM)

(呪文、武器、魔法の品物はゴーレムに対し使用できません)

力 5

恐ろしいゴーレムがこの周りを破壊しまくっています。殺さない限り、ここに置かれたままです。

リッチ (LICH)

技 4

リッチがプレイヤーに勝った場合、命を1ポイント奪い、自分の命とします (リッチの上に置いて下さい)。殺されるまで (命を全て失うまで!)、リッチはここに置かれたままです。

亡霊 (シェイド: SHADE)

技 2

シェイドがこの周りの闇に潜んでいます。殺さない限り、ここに置かれたままです。

従者 (FOLLOWER)

王者 (チャンピオン: CHAMPION)

力 3 技 3

戦闘でも精神戦闘でもキャラクターの代わりにチャンピオンが戦ってくれます。しかし、キャラクターの品物や呪文は何も使えません。

魔神 (ジニー: GENIE)

ジニーは呪文を1つ持っています (山から1枚引いてきて、ジニーの上に乗せて下さい—それを見る事ができます)。金貨1枚支払うと、ジニーはその呪文をかけてくれたの後、使用済みカードの山に神隠れします。呪文はキャラクターが使用するのと同様に扱って下さい。

イベントカード (EVENT)

惑星直列 (アストラルコンジャンクション: ASTRAL CONJUNCTION)

星が一行に並んだため、すべての悪霊 (スピリット) はこの1ラウンドの間、2倍の技を持ちます。その後、これは使用済みカードの山に置きます。

地震 (アースクェイク: EARTHQUAKE)

この領域を地震が襲いました。盤上に置かれた各冒険カードにつき1D6して下さい。1か2が出たカードは裂け目に落ち、使用済みカードの山に置きます。

ハロウィーン (HALLOWEEN)

ハロウィーンです。すべてのエビルプレイヤーは魂に影響を受けます。1D6してその結果が

- 1 : 1ターン休み
- 2-4 : 命1ポイント治療
- 5/6 : 呪文1つを得る

その後、ハロウィーンは終わり、使用済みカードの山に置きます。

警備隊 (パトロール: PATROL)

兵士の警備隊は法と秩序を守ろうとします。彼らは直ちにキャラクターをゲーム開始時のスペースに連れ戻し、その後、これは使用済みカードの山に置きます。

税收 (タクゼイション: TAXATION)

1D6をして結果を見て下さい。その人に金貨1枚の税金が掛かります。すべての

- 1 : グッド
- 2 : エビル
- 3 : ニュートラル
- 4 : 金貨を持っている者
- 5 : 外エリアにいる者
- 6 : 中間エリアにいる者

金貨を持っていなければ免税されます。その後、これは使用済みカードの山に置きます。

火山 (ボルケイノ: VOLCANO)

雷鳴と共に火山が噴火しました。このエリアにいる放浪者 (ストレンジャー: STRANGER) は全員巻き込まれ、使用済みカードの山に置きます。

品物 (OBJECT)

地図 (マップ: MAP)

地図を持っている間は:

- 1 : 鉱山 (マイン: MINES) でのダイスの合計から-2します。

小箱 (カスケット: CASKET)

小箱を手に入れました、開けたい時に開けて下さい。その際に1D6してその中身を決め、その後、小箱を使用済みカードの山へ置いて下さい。

- 1/2 : 毒—命1ポイント失う
- 3 : ガス—1ターン休み
- 4 : 金貨2枚
- 5 : 呪文1つ
- 6 : タリスマン

シャベル (SHOVEL)

シャベルを持っている間は:

- 1 : 地下納骨堂 (クリプト: CRYPT) でのダイスの合計から-2します。

魔法の品物 (MAGIC OBJECT)

ウィングブーツ (WINGED BOOTS)

ウィングブーツを持っている間、

- 1 : 移動時のダイスが6の場合、もう1回振ってその結果を6の目に加える選択ができます。選択した場合、必ずこの合計を移動して下さい。

ルーンの杖 (ロッドオブルーン: ROD OF RUIN)

杖は一度だけ使用できます。一度使用したら、使用済みカードの山に置いて下さい。それは、

- 1 : 選んだプレイヤーの、力と技のどちらかを2ポイント又は各1ポイント失わせます (ゲーム開始時の数値と、品物や従者から得ているものは失いません)。そのポイントを捨てて下さい。

場所 (PLACE)

闘技場 (アリーナ: ARENA)

外又は中間エリアにいるプレイヤーを誰か1人、戦闘のために招集できます。直ちに相手をここに動かし、遭遇時と同様に戦います (戦闘か、可能ならば精神戦闘でも)。一度闘技場を使用したら、使用済みカードの山に置かれます。

偶像 (アイドル: IDOL)

ここで寺院 (テンプル: TEMPLE) と同じように祈りを捧げる事ができます。献身的なキャラクターは気の済むまでこのスペースに留まって構いません。偶像は一度祈りが完了すれば動きだし、使用済みカードの山に置かれます。

秘密のドア (シークレットドア: SECRET DOOR)

シークレットドアの向こうに行く事ができます。その場合、このカードを捨てて新たに冒険カードを3枚引いて下さい。向こうに行かないと決定した場合、他の誰かが入ろうと決心するまでこのカードはここに残ります。

放浪者 (STRANGER)

ケンタウロス (CENTAUR)

親切なケンタウロスがキャラクターを乗せてあげようと申し出ます。これを受け入れるならば、移動と同じく、1D6します。乗ろうと乗るまいと、ケンタウロスは使用済みカードの山へと走って消え去ります。

一つ目巨人 (サイクロプス: CYCLOPS)

サイクロプスが大またに歩いてきます。1D6して彼の行動を選んで下さい。

1/2: 従者を1人食べます。(ランダム)

3/4: (魔法)の品物を1つ奪います。(ランダム)

5/6: 無視します。

サイクロプスはその後、使用済みカードの山に置かれます。

半神 (デミゴット: DEMIGOD)

デミゴットは好きな呪文を1つくれます。残った呪文カードを見て、好きなものを1つ取って下さい。カードはよく切って、元の場所に置いて下さい。その後、デミゴットは使用済みカードの山に置かれます。

審判 (ジャッジ: JUDGE)

審判が下ります。ゲーム中、他のプレイヤーを攻撃した場合(又は攻撃の代わりに自分の能力を使用した場合)、金貨1枚払うか1ターン休むかして下さい。その後、これは使用済みカードの山に置かれます。

魔導士 (マジシャン: MAGICIAN)

望むならば、魔導士はキャラクターの力を幾らでも(開始時に与えられた分を品物と従者から得られたものは除く)、技に変えてくれます。彼の力を使おうと使うまいと、その後、彼は煙となって使用済みカードの山へ向かいます。

アウトロー (OUTLAW)

アウトローが草むらに隠れています。彼は義賊です。キャラクターが金貨を持っている場合、彼は1枚奪います。文無しの場合、金貨を1枚くれます。その後、彼は高らかな笑いと共に使用済みカードの山へと逃走していきます。

ペガサス (PEGASUS)

翼のはえた馬、ペガサスが、同エリアの好きなスペースに連れていってくれます。乗馬を受け入れようといれまいと、ペガサスは使用済みカードの山へと飛び去ってしまいます。

スフィンクス (SPHINX)

スフィンクスが謎を唱いかけてきます。

1から6までの数字を選んで1D6して下さい。それが選んだ数字ならば、呪文を1つ得ます。スフィンクスは、誰かが謎を解くまでここに留まり、その後、使用済みカードの山へと消えて行きます。

呪文 (SPELL)

障壁 (バリヤー: BARRIER)

この呪文は、自分のターン開始時か移動終了時に使用できます。使用の際、このカードは、他のプレイヤーに占められていない、キャラクターのいるエリアのスペースに置かれます。自分以外の誰も、このスペースに入ったり通過したりできません。この呪文は自分の次のターン開始時まで効力を持ちます。

脳波 (ブレインウェーブ: BRAINWAVE)

この呪文はいつでも、自分自身か他のプレイヤーに使用できます。受け手の技をそのターンの残りの間、開始時の技の値だけ増加させます。

置換 (ディスプレイスメント: DISPLACEMENT)

この呪文は、自分のターン開始時か移動終了時に使用できます。使用すると、盤上の、表になった冒険カードを自分の前から取り除き、他のプレイヤーに占められていない同エリアのスペースに置く事ができます。

変身 (メタモーフ: METAMORPH)

この呪文は、冒険カードを引いた時点で使用します。それは、引いたばかりの冒険カードを捨てて、代わりに他のカードを引く事ができます。

精神流出 (マインドースティール: MIND-STEEL)

必要な時にこの呪文を使用できます。使用すれば、他のプレイヤーから呪文を1つ奪う事ができます。まずそのプレイヤーを指名します。そして次に、相手の呪文を見て好きなものを奪って下さい。

停滞 (スローモーション: SLOW MOTION)

この呪文は、自分自身か他のプレイヤーのターンの最初に使用できます。1ターンに1スペースしか移動できなくする効果を持ち、この効果は2ターン(呪文が使用されたターンを1と数える)の間、有効です。

TALISMAN EXPANTION SET

© 1985, Games Workshop Ltd.

© 1987, SHINWA CORPORATION

このゲームについてのお問い合わせは:

総輸入発売元 株式会社 新和
東京都千代田区岩本町2-6-2 大和ビル

* この説明書の複製、転載を禁じます。