

Seuraavat usein kysytyt kysymykset, painovirheet ja selvennykset Talismanin Uudistetun 4. Painoksen lautapelille.

Pelilaudan Ruudut

Kaupunki (City)

K: Kun pelihahmo kohtaa Kaupungin, hän voi valita vaihtoehdon, jota ei voi käyttää. Kuten käydä Lääkärillä, jos hänellä on yhtä paljon kuntomerkkejä kuin hänen kuntoarvonsa on. Entä Kylässä (the Village)?

V: Ei. Jos pelihahmo käy Lääkärillä, hänen täytyy käyttää vähintään 1 kulta parantumiseen vain, jos hänellä on vähemmän kuntomerkkejä kuin hänen kuntoarvonsa on. Jos pelihahmo käy Alkemistilla (the Alchemist), hänen täytyy käyttää Esineistänsä vähintään yhtä kulta. Jos hän ei pysty täyttämään kaikkia näitä ehtoja, hänen täytyy käydä Lumoojattarella (the Enchantress). Jos pelihahmo kohtaa Kylän, hänen täytyy valita vaihtoehto, jonka hän pystyy täyttämään; muuten hänen täytyy käydä Mystikolla (the Mystic).

Kirottu Metsäaukio (the Cursed Glade)

K: Pelihahmon saapuessa Kirotille Metsäaukiolle, vaikuttavatko sen ohjeet edelleen, jos hän haluaa kohdata toisen pelihahmon ruudun sijasta? Entä Autiomaan (the Desert) ruudussa?

V: Ei. Kirottun Metsäaukion ohjeet vaikuttavat pelihahmoon vain, kun hän kohtaa itse ruudun. Tämä koskee myös Autiomaan ruutua. Huomaa, että Tulilaaksossa (the Valley of Fire) edellytetään, että pelihahmolla on oltava Talismani, ennen kuin hän saapuu siihen ruutuun. Vaikka pelihahmo kohtaa toisen pelihahmon Tulilaaksossa, hänellä on silti oltava Talismani saapuessa sinne.

Rauniot (the Ruins)

K: Voiko pelihahmo hylätä Esinettä tai Seuralaista ensimmäisen kortin nostamisen jälkeen, välttääkseen nostamasta toista korttia?

V: Kyllä. Muista kuitenkin, että jos pelihahmo hylkää Esineet tai Seuralaiset, hän ei voi ottaa niitä samalla pelivuorolla takaisin.

Majatalo (Tavern)

K1: Jos Majatalossa pelihahmo heittää nopalla "3", eikä hänellä ole yhtään kulta, kärsiikö hän mitään vahinkoa?

V: Ei.

K2: Jos Majatalossa pelihahmo heittää nopalla "5", hän voi kaukosiirtyä mihin tahansa Ulkoalueen muuhun ruutuun seuraavalla vuorolla. Jos pelihahmo on menettänyt seuraavan pelivuoronsa, voiko hän silti kaukosiirtyä, kun hän seuraavan kerran liikkuu?

V: Kyllä.

Temppeli (Temple)

K1: Jos Temppelissä pelihahmon ollessa Rupikonana, heittää hän nopalla "5", heittääkö hän silti noppaa vapautuakseen orjuudesta?

V: Kyllä. Jos hän pääsee vapaaksi, hänen täytyy silloin liikkua yksi ruutu.

K2: Jos Temppelissä pelihahmo heittää nopalla "10", ja hän ei halua Talismania, jättääkö hän sen ruutuun kuvapuoli ylöspäin?

V: Kyllä.

Velhon luola (Warlock's Cave)

K1: Kun pelihahmo suorittaa etsintää, hänet kaukosiirretään Velhon Luolaan, ja hän saa palkkion. Voiko hän tehdä toisen etsinnän vai kohtaako hän pelihahmon, joka on siinä?

V: Ei. Kun pelihahmo on kaukosiirretty Velhon Luolaan, ja hän on saanut Talismanin, hänen pelivuoronsa päättyy. Hän ei voi kohdata itse ruutua eikä ainuttakaan pelihahmoa ruudussa.

K2: Jos pelihahmo on etsimässä, ja saa Talismanin, täytyykö hänen silti suorittaa etsintää?

V: Kyllä.

K3: Voiko pelihahmon kaukosiirtää Velhon Luolaan, kun hän suorittaa etsintää, vaikka sillä hetkellä vaikuttaa Lumimyrsky (the Blizzard Event)?

V: Kyllä.

K4: Jos pelihahmo on hyväksynyt etsinnän, ja hän kuolee, menettääkö hän etsinnän?

V: Kyllä.

Pelihakortit

Salamurhaaja (Assassin)

K1: Voiko Salamurhaaja murhata kaikki olennot, riippumatta siitä, onko hän nostanut Seikkailupakasta tai ruudussa valmiina kuvapuoli ylöspäin olevan kortin, kun hän kohtaa sen?

V: Kyllä.

K2: Voiko Salamurhaaja silti murhata, jos hän taistelee samaan aikaan kahta tai useampaa Vihollista vastaan?

V: Kyllä.

Druidi (Druid)

K1: Jos Druidi nostaa Tapahtuman, joka vaikuttaa luonteeseen, voiko hän välittömästi muuttaa luonnetaan saadakseen hyötyä kortista?

V: Kyllä.

K2: Saako Druidi välittömästi täydet Taiat, kun hän saapuu Metsikköön (the Woods), ennen kuin kaikki kohtaamisen siellä on ratkaistu?

V: Kyllä.

Trubaduuri (Minstrel)

K1: Jos Trubaduuri epäonnistuu lumotessaan Eläimen, hyökkääkö se hänen kimppuunsa?

V: Ei.

K2: Jos Trubaduuri epäonnistuu lumotessaan Eläimen, voiko hän silti hyökätä Eläimen kimppuun?

V: Ei.

K3: Trubaduuri nostaa Raunioilla Lohikäärmeen ja Esineen. Jos Trubaduuri ei hyökkää Lohikäärmeen kimppuun, lasketaanko se väistämiseksi, ja voiko hän ottaa Esineen?

V: Ei. Jos hän valitsee olla hyökkäämättä Eläimen tai Lohikäärmeen kimppuun, sitä ei lasketa väistämiksi. Jos ruudussa on mitä tahansa Vihollisia, ja pelihahmo ei voita tai väistä niitä kaikkia, ei hän voi ottaa yhtään Esinettä sieltä.

Seikkailukortit

Amuletti (Amulet)

K1: Amuletissa todetaan "Muut Taiat, paitsi Heruustaika (the Command Spell), eivät vaikuta sinuun." Tarkoittaako tämä myös sitä, että pelihahmon Esineisiin, Seuralaisiin, Taikoihin ja kultaan ei vaikuta Taiat, jos hänellä on Amuletti?

V: Kyllä.

K2: Voiko pelihahmo käyttää Näkymättömyystaikkaa (the Invisibility Spell) kohdatessaan pelihahmon, jolla on Amuletti hallussaan?

V: Kyllä.

Viisauden Lähde (Fountain of Wisdom)

K: Voiko pelihahmo kohdata saman pelivuoronsa aikana Viisauden Lähteen, jonka hän nostaa Seikkailupakasta?

V: Kyllä. Tämä koskee myös Maagista Virtaa (the Magic Stream), Elämän Lampea (the Pool of Life) ja muita vastaavia Paikkoja.

Kummitus (Ghost)

K: Jos ruudussa pelihahmon nostaessa, ilmestyy Kummitus, voiko hän pelivuorollansa väistää sen?

V: Kyllä.

Erakko (Hermit)

K: Jos ruudussa pelihahmon nostaessa, ilmestyy Erakko, voiko pelihahmo saada Talismanin, jos hän kohtaa hänet pelivuorollansa?

V: Kyllä.

Tiedon Pallo (Orb of Knowledge)

K: Jos Naisprofeetta (the prophetess) päättää korvata kuvapuoli ylöspäin olevan Seikkailukortin, voiko hän käyttää Tiedon Palloa korvatakseen uuden kortin, jonka hän nosti?

V: Kyllä.

Prinssi / Prinsessa (Prince / Princess)

K: Voiko pelihahmo käyttää Prinssiä tai Prinsessaa Linnassa (the Castle) saadakseen ilmaiseksi jopa 2 kuntopistettä, ja sitten vaihtaa Seuralaisen 3 kultaan saman pelivuoronsa aikana?

V: Kyllä.

Riimumiekka (Runesword)

K: Kun taistelussa pelihahmon käyttäessä Riimumiekkaa, hän voittaa toisen pelihahmon, ja pakottaa hänet menettämään kuntositeen. Voiko pelihahmo silti saada kuntositeen, jos hänen vastustajansa estää menettämästä kuntositeettään Suojalla (the Armour) tai Suojelutaialla (the Preservation Spell)?

V: Ei.

Taikasauva (Wand)

K: Taikasauvassa todetaan "Sinulla voi aina olla vähintään yksi Taika, jos Taitosi sen sallii (saat Taian joka kerta, kun käytät viimeisen Taikasi)." Velholla (the Wizard) on jo valmiina sama erikoistaito, että hänellä aina on vähintään yksi Taika. Jos Velholla on Taikasauva, voiko hänellä olla aina vähintään kaksi vai yksi Taikaa?

V: Vain yksi Taika.

Taikakortit

Vastataika (Counterspell)

K1: Voiko pelihahmo käyttää Vastataikaa yhtä omaa Taikaa vastaan mitätöidäkseen sen vaikutuksen?

V: Kyllä.

K2: Voiko pelihahmo käyttää Vastataikaa mitätöidäkseen Herruus- tai Sattumataian (Random Spell) vaikutuksen sen jälkeen, kun pelaaja on jo heittänyt noppaa?

V: Ei. Vastataika täytyy käyttää, ennen kuin noppaa heitetään.

Taian Tuhoaja (Destroy Magic)

K1: Jos Taian Tuhoaja vaikuttaa, voiko pelihahmo silti käyttää Herruustaikaa?

V: Ei.

K2: Jos Taian Tuhoajataika vaikuttaa, voiko pelihahmo, jolla on Talismani, silti saapua Tulilaaksoon?

V: Kyllä.

Hävitys (Destruction)

K: Jos pelihahmo on juuri liikkunut ruutuun, jossa lukee "Nosta 1 kortti", ja käyttää Hävitystaikaa ruudussa olevaan korttiin, täytyykö hänen nostaa toinen Seikkailukortti?

V: Kyllä, jos hän haluaa kohdata ruudun.

Parantuminen (Healing)

K: Voiko pelihahmo käyttää Parantumistaikaa, kun hän menettää viimeisen kuntositeen?

V: Ei. Pelihahmolla täytyy olla ainakin yksi kuntositeen merkki parantuakseen tai saadakseen kuntoa.

Mitätöinti (Nullify)

K1: Voiko pelihahmo käyttää Mitätöintitaikaa itseensä?

V: Kyllä. Niin kauan, kun sinulla on vähintään yksi Taika, johon Mitätöintiä voidaan käyttää.

K2: Voiko pelihahmo käyttää Mitätöintitaikaa pelihahmoon, jolla ei ole ainuttakaan Taikaa.

V: Ei.

Paranormaali Räjähdyks (Psionic Blast)

K1: Jos pelihahmo käyttää Paranormaalia Räjähdyksitaikaa, kun hän taistelee Syöverihirviötä (the Pit Fiends) vastaan, vaikuttaako se vain yksittäiseen taisteluun yhtä Syöverihirviötä vastaan?

V: Kyllä. Jokaista Syöverihirviötä pidetään erillisenä taisteluna.

K2: Voiko Munkki (the Monk) käyttää taistelun aikana sisäistä uskoansa lisätäkseen Voimaansa Taidolla, ja sitten käyttää Paranormaalia Räjähdyksitaikaa lisätäkseen jälleen Voimaansa Taidolla saman taistelun aikana?

V: Kyllä.

Kaukosiirto (Teleport)

K: Jos Kaukosiirtotaikaa käytetään, ja toinen pelihahmo käyttää Vastataikaa mitätöidäkseen sen vaikutuksen, voiko pelihahmo sen sijasta heittää noppaa liikkuaakseen?

V: Kyllä.