



# TALISMAN

DIE MAGISCHE SUCHE

4. EDITION



ERWEITERUNG:  
DER KATAKLYSMUS



## DER KATAKLYSMUS

*Es geschah vor einer Generation, dass die Erde aufriss und der Himmel einstürzte. Die Meere erhoben sich und verschlangen das Land und das Land bedeckte zerbröckelnd die Meere. Es war das Ende der Welt, und doch endete die Welt noch nicht.*

*Obwohl in jenen Zeiten Viele umkamen, überlebten Einige und schworen dem Schicksal zu trotzen und die Welt zu retten. Gemeinsam durchbrachen sie das Portal der Macht und kämpften auf der Ebene der Todesgefahr. Einer von ihnen ging in den Krypten verloren, ein anderer fiel den Würfeln des Todes zum Opfer. Die Überlebenden töteten den Werwolf in seinem Bau und überstanden die sengenden Flammen im Tal des Feuers mit hoch erhobenen Talismanen.*

*Als sie den Gipfel der Welt erreichten, stand auf einem Sockel der größte Schatz der Schöpfung, die Krone der Herrschaft. Habgier und Verlangen erfüllte jeden von ihnen im Angesicht der Krone. Der Aufstieg war blutig und tödlich, da sie sich gegenseitig Schritt für Schritt bekämpften.*

*Nur einer überlebte, um den Gipfel zu erreichen und die Krone mit blutbefleckten Händen zu ergreifen. Als er die Krone auf sein Haupt setzte, offenbarte sie ihren wirklichen Zweck.*

*Aus einem schimmernden Portal zwischen unbekanntem Welten und Zeitaltern trat der große Magier hervor, der Schmied der Krone. Mit einem einzigen Zauberspruch verbannte er den Eindringling in Regionen jenseits aller Zeiten und setzte die Krone auf sein eigenes Haupt.*

*Mit seiner wieder vollständig hergestellten Macht trieb der Magier die Kräfte aus Himmel und Hölle zurück, beruhigte die zitternde Erde und flickte den Himmel. Die Meere zogen sich zurück und die Lande erhoben sich erneut. Die Welt war noch zerbrochen, aber sie hatte überlebt.*

*Als die Feuer der Inneren Region auf ewig abkühlten, setzte er die ausgelaugte Krone auf ihren Sockel zurück als Testament für alle die Helden, die bei der Aufgabe, sie zu erlangen, umgekommen waren. Außerdem diente sie so als dauerhaftes Leuchtfeuer für alle, die weiterhin die Krone der Herrschaft für sich selbst beanspruchen wollten.*

*Nachdem er seine wahre Arbeit vollbracht hatte, blickte der Magier ein letztes Mal über das Reich, das er jahrhundertlang beherrscht hatte. Er war zufrieden zu sehen, dass es ein weiteres Zeitalter überleben würde, und verschwand wieder durch sein Portal, die Bewohner des Landes einmal mehr sich selbst überlassend.*

## ÜBERSICHT DIESER ERWEITERUNG

Das Ende der Welt war gekommen und wieder gegangen, doch die Lande von Talisman bestehen weiter. Die Erweiterung *Der Kataklysmus* enthält ein komplett neues Spielbrett voller neuer Gefahren und uralter Schätze und ist in jeder Hinsicht kompatibel mit allen vorherigen Erweiterungen sowie den Eckspielplänen Hochland, Stadt, Katakomben und Waldland. Fremdartige und vertraute Bewohner bevölkern die Welt, bereit zu helfen oder zu behindern. Doch die Krone ruht immer noch auf dem höchsten Gipfel, ein ewiges Leuchtfeuer der Macht für jeden Helden.

## SPIELZIEL

Das Spielziel bleibt das gleiche wie im Grundspiel *Talisman 4. Edition*. Die Charaktere müssen die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielbretts erreichen und dann durch Wirken des Herrschaftszaubers die anderen Charaktere aus dem Spiel drängen.





# SPIELMATERIAL



**KATAKLYSMUS-SPIELBRETT**



**40 BEWOHNERKARTEN**



**47 ABENTEUERKARTEN**



**25 ÜBERRESTKARTEN**



**6 HEXENMEISTER-AUFGABENKARTEN**



**10 ZAUBERSPRUCHKARTEN**



**6 TALISMANKARTEN**



**24 KAUFKARTEN**



**10 GELÄNDEKARTEN**



**5 CHARAKTERFIGUREN**



**5 CHARAKTERKARTEN**



**4 BÖGEN ALTERNATIVES ENDE**



# DAS KATAKLYSMUS-SYMBOL




Die Karten dieser Erweiterung sind mit dem **Kataklysmus**-Symbol markiert, sodass sie leicht von denen des Grundspiels unterscheidbar sind.

# TEILWEISE NUTZUNG DIESER ERWEITERUNG

Die Erweiterung **Der Kataklysmus** ist dafür konzipiert, als komplette Einheit verwendet zu werden. Allerdings können die Spieler **Talisman** auch mit nur einigen Elementen dieser Erweiterung spielen. Falls nicht anderweitig angegeben, können die neuen Charaktere und die Bögen Alternatives Ende auch ohne die anderen neuen Karten oder das Kataklysmus-Spielbrett verwendet werden.

# SPIELAUFBAU

Wenn mit der Erweiterung **Der Kataklysmus** gespielt wird, werden dem Spielaufbau des Grundspiels die folgenden Schritte hinzugefügt:

1. **Hauptspielbrett ersetzen:** Das Hauptspielbrett des Grundspiels wird durch das neue Kataklysmus-Spielbrett ersetzt.
2. **Überrestkarten:** Die Überrestkarten werden gemischt. Dann wird auf jedes Feld mit Überrestsymbol eine Überrestkarte *verdeckt* für jedes vorhandene Symbol gelegt. Die übrigen Überrestkarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt. 
3. **Bewohnerkarten:** Die Bewohnerkarten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielbrett gestapelt.
4. **Talismankarten:** Die Talismankarten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielbrett gestapelt.
5. **Hexenmeister-Aufgabenkarten:** Die Hexenmeister-Aufgabenkarten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielbrett gestapelt.
6. **Alternatives Ende:** Der Bogen Alternatives Ende „Die ewige Krone“ wird auf die Krone der Herrschaft gelegt. Optional können die Spieler, wenn sie mit einem anderen Alternativen Ende spielen möchten, diese Bögen mischen, einen davon zufällig ziehen und auf die Krone der Herrschaft legen (siehe „Bögen Alternatives Ende“ auf Seite 7).

Überrestsymbol

Sobald diese Schritte abgeschlossen sind, kann das Spiel beginnen!





# EINE NEUE WELT

Der Kataklysmus hat die Welt zerbrochen und für Jahrhunderte in Ruinen liegen lassen. Aber ein neues Zeitalter dämmert – eines, in dem die Menschheit ihre Zivilisation neu aufbaut und die wilden und gefährlichen Regionen der Welt einmal mehr in Besitz nimmt. Es ist ein Zeitalter der Hoffnung, des Lichtes und der Helden.

Die Erweiterung *Der Kataklysmus* enthält ein ganz neues Spielbrett, welches das Hauptspielbrett des Grundspiels ersetzt. Wenn dieses neue Spielbrett verwendet wird, befolgen die Spieler alle Regeln für das alte Spielbrett aus der Spielregel des Grundspiels, mit den im Folgenden geschilderten Ausnahmen.

## BEWOHNER

Der Kataklysmus tötete Viele und zerstreute die Überlebenden in alle Winde. Nun kehren sie langsam an zivilisierte Orte zurück und bieten tapferen Abenteurern ihre Waren und Dienste an.

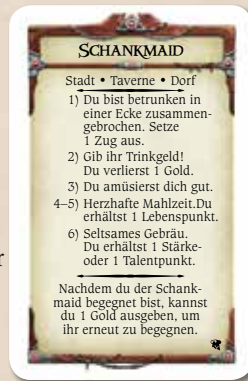
Es gibt eine Anzahl Felder auf dem Kataklysmus-Spielbrett, ebenso auf der Geländekarte „Siedlung“, die einen Charakter anweisen einen Bewohner zu ziehen. Wenn ein Charakter einem dieser Felder begegnet, zieht er oben vom Bewohnerkartenstapel eine Bewohnerkarte und fügt sie diesem Feld hinzu. Anschließend begegnet er einem Bewohner auf diesem Feld.

Wenn ein Charakter einem Bewohner begegnet, befolgt er den Text der Karte. Falls dies eine nummerierte Liste ohne bestimmte Anweisungen ist, wirft er einen Würfel und befolgt die für sein Ergebnis genannte Anweisung. Falls ein Charakter den Text des Bewohners, dem er begegnet, nicht befolgen kann, passiert nichts weiter, aber der Bewohner gilt trotzdem als sei ihm begegnet worden. Wenn ein Charakter beispielsweise dem Arzt begegnet und keine Lebenspunkte heilen kann oder kein Gold zum Bezahlen hat, passiert nichts.

Nachdem ein Charakter einem Bewohner begegnet ist, wird dieser Bewohner abgelegt, außer das Merkmal auf seiner Karte entspricht dem Ort, auf dem der Charakter sich momentan befindet. Bewohner mit dem Merkmal „Beliebtes Feld“ werden nach einer Begegnung niemals abgelegt und Bewohner ohne Merkmal werden nach einer Begegnung immer abgelegt.

Bewohnerkarten gelten nicht als Abenteuerkarten und zählen nicht zur Anzahl von Karten auf einem Feld. Bewohnern kann nur begegnet werden, wenn eine Karte oder ein Feld einen Charakter anweisen, dies zu tun.

Falls ein Charakter durch eine Karte oder Regel angewiesen wird, einer bestimmten Person auf einem Feld zu begegnen (z. B. verlangt die Hexe, dass der Charakter der Dorfmystikerin im Dorf begegnet), kann der Charakter stattdessen dem Bewohner gleichen Namens begegnen, ohne dass es eine Rolle spielt, auf welchem Feld sich dieser Bewohner gerade befindet.



Bewohnerkarte

## AUF BEWOHNERFELDERN WÜRFELN

Manche Felder, auf denen die Spieler bisher würfeln mussten (Stadt, Taverne, usw.), lassen die Spieler nun Bewohner ziehen. Falls eine Karte einen Spieler zu würfeln anweist und die Ergebnisliste eines anderen Feldes zu benutzen, wählt er stattdessen einen Bewohner auf dem genannten Feld und begegnet ihm. Sollte kein Bewohner auf dem Feld sein, passiert nichts. Beispiel: Ein Charakter begegnet dem Jahrmarkt und soll mit denselben Ergebnissen wie in der Taverne würfeln. Stattdessen wählt er einen Bewohner in der Taverne und begegnet ihm.

## ÜBERRESTKARTEN

Begraben und vergessen seit hunderten von Jahren liegen überall im Land uralte Schätze, Kreaturen und Orte verstreut, bereit für den ersten Helden, der an der richtigen Stelle tief genug gräbt.

Zu Spielbeginn wird eine Überrestkarte verdeckt auf jedes Feld mit Überrestsymbol gelegt, außer auf die Ruinen: Auf diese werden zwei Überrestkarten gelegt. Eine *verdeckte* Überrestkarte gilt nicht als Abenteuerkarte und zählt nicht zur Anzahl von Karten auf einem Feld.

Wenn ein Charakter auf einem Feld mit verdeckter Überrestkarte landet, deckt er sie zunächst auf, bevor er entscheidet, ob er dem Feld begegnet oder einem Charakter darauf. Eine *offene* Überrestkarte gilt für alle Belange und Spieeffekte als Abenteuerkarte.

Wenn eine Überrestkarte abgelegt wird, wird sie auf den Ablagestapel für Abenteuerkarten gelegt. Wenn der Abenteuerkartenablagestapel in den Abenteuerkartenstapel eingemischt wird, werden auch die darin befindlichen Überrestkarten mit eingemischt. Nach dem Spielende werden diese Karten wieder dem Überrestkartenstapel hinzugefügt.



Überrestkarte

## ERWEITERUNGEN KOMBINIEREN

### AUF FELDERN LIEGENBLEIBENDE KARTEN

Abenteuerkarten aus *Der Kataklysmus* haben nicht die übliche Anweisung, dass Karten vom Spielbrett entfernt werden. Stattdessen werden Karten je nach Typ wie folgt vom Spielbrett entfernt:

- **Ereigniskarten** werden abgelegt, nachdem ihnen begegnet und ihr Effekt abgewickelt worden ist.
- **Gegnerkarten** bleiben auf dem Feld liegen, bis sie besiegt sind.
- **Fremdenkarten** bleiben auf dem Feld liegen, nachdem ihnen begegnet worden ist, außer es ist anders angegeben.
- **Gegenstands- und Begleiterkarten** bleiben auf dem Feld liegen, bis sie genommen wurden.
- **Ortskarten** bleiben auf dem Feld liegen, nachdem ihnen begegnet worden ist, außer es ist anders angegeben.



# DIE INNERE REGION

Die Innere Region wurde durch den Kataklysmus umgewandelt, und obwohl ihre Flammen durch eisige Kälte ersetzt wurden, ist sie nicht minder gefährlich für diejenigen, die ihre eisigen Öden erkunden wollen.

Alle Bewegungs- und Begegnungsregeln für die Innere Region aus dem Regelheft des Grundspiels gelten auch für das Kataklysmus-Spielbrett. Die für einige Felder geänderten Regeln werden im Folgenden erklärt.

## EBENE DER TODESGEFAHR

Ein Charakter muss seine Bewegung auf der Ebene der Todesgefahr beenden. Falls andere Charaktere auf der Ebene der Todesgefahr sind, kann er in seinem Zug nicht dem Feld begegnen, sondern muss einen dieser Charaktere im Kampf angreifen. Der Sieger muss als Belohnung 1 Lebenspunkt nehmen.

## LICH

Wo einst der Tod wartete, haust nun ein schrecklicher Lich und verlangt die Lebensessenz eines jeden, der versucht daran vorbeizukommen. Ein Charakter auf diesem Feld muss 1 Würfel werfen und so viele Lebenspunkte verlieren wie das Ergebnis. Für jeden Begleiter, den er ablegt, kann er den Verlust um 1 Lebenspunkt verringern.

## GEFRORENER TURM

Niemand weiß, was aus den Vampiren geworden ist, die früher in diesem Turm wohnten, aber jetzt strahlt dieser Turm eine unnatürliche Kälte aus, die auch den tapfersten Helden erfrieren lässt. Ein Charakter auf diesem Feld muss entweder 1 Würfel werfen und so viele Lebenspunkte verlieren wie das Ergebnis oder auf diesem Feld bleiben und dem Feld in seinem nächsten Zug erneut begegnen.

## HÖHLE DER MUTANTEN

Während der Werwolf seinen Bau seit Langem verlassen hat, haust nun ein anderes grässliches Monster in dieser Höhle. Ein Charakter auf diesem Feld muss sich dem Mutanten im Kampf stellen. Bei jeder Begegnung mit dem Mutanten wird seine Stärke mit 3 Würfeln ermittelt. Ein Charakter kann sich nicht weiterbewegen, bevor er den Mutanten besiegt hat.

## GRUBEN

Die Gruben sind nun die Heimat eines teuflischen Schneeungeheuers, das jeden herunterzuziehen und zu verschlingen versucht, der die Gruben durchqueren will. Ein Charakter auf diesem Feld muss sich dem Schneeungeheuer im Kampf stellen. Die Stärke des Schneeungeheuers ist gleich der Stärke des Charakters, der gegen das Ungeheuer kämpft, einschließlich aller Boni. Ein Charakter kann sich nicht weiterbewegen, bevor er das Schneeungeheuer besiegt hat.

## DIE KRONE DER HERRSCHAFT

Der Einsatz der Krone der Herrschaft beim Versuch, den Kataklysmus aufzuhalten, hat sie für immer verändert; während sie noch mächtiger geworden ist, ist sie auch noch gefährlicher und unberechenbarer geworden.

Wenn mit dem Kataklysmus-Spielbrett gespielt wird, ist die normale Siegbedingung auf dem Bogen Alternatives Ende „Die ewige Krone“ aufgeführt.

# WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt beschreibt einige Regeln bezüglich neuer Karten und Fähigkeiten der Erweiterung *Der Kataklysmus*.

## GELÄNDEKARTEN

Durch die Nachwirkungen des großen Kataklysmus wurde die Zivilisation weitgehend vernichtet und das Land für immer verändert; nun wird die Welt neu aufgebaut und Orte der Wildnis können schnell zu Bastionen der Zivilisation werden.

Manche Spieleffekte weisen die Spieler an eine Geländekarte auf ein Feld des Spielbretts zu legen. Solange eine Geländekarte auf einem Feld liegt, werden Text und Name dieses Feldes ignoriert und stattdessen werden Text und Name der Geländekarte verwendet. Falls sich eine Anweisung auf ein Feld bezieht, das sich nicht mehr auf dem Spielbrett befindet, weil eine Geländekarte darauf liegt, wird diese Anweisung ignoriert. Falls beispielsweise auf dem Feld Portal der Macht eine Geländekarte „Kloster“ liegt und auf der Krypta eine „3“ gewürfelt wird, wird die Anweisung, sich zum Portal der Macht zu bewegen, ignoriert. Geländekarten können nur durch Anweisungen wieder entfernt werden, die ausdrücklich auffordern Geländekarten zu entfernen.



*Geländekarte*

Die Spieler können keine Geländekarten auf Felder der Inneren Region legen. Falls eine Anweisung einem Spieler aufträgt eine Geländekarte dorthin zu legen, wo er dies nicht tun kann, ignoriert er die Anweisung.

Falls eine Anweisung einem Spieler aufträgt eine Geländekarte auf ein Feld zu legen und es keine Karte des geforderten Typs mehr im Geländekartenstapel gibt, muss er eine Geländekarte dieses Typs von einem Feld des Spielbretts nehmen und nun auf dieses Feld legen. Falls ein Spieler eine Geländekarte auf ein Feld legt, auf dem bereits eine Geländekarte liegt, entfernt er die dort liegende Geländekarte und legt sie zurück in den Stapel der Geländekarten.

Wenn ein Spieler einen neuen Charakter auf das Spielbrett setzt, ignoriert er dabei auf dem Spielbrett vorhandene Geländekarten.

## GELÄNDEKARTEN UND BEWEGUNG

Falls das Feld des Wächters eine Geländekarte enthält, können die Charaktere ungehindert von der Äußeren Region in die Mittlere Region wechseln, ohne zunächst den Wächter besiegen zu müssen. Auf gleiche Weise können die Charaktere ungehindert von der Mittleren Region in die Innere Region wechseln, wenn eine Geländekarte auf dem Feld Portal der Macht liegt; sie müssen dann nicht erst das Schloss knacken oder gewaltsam aufbrechen und werden auch nicht vom Hexenmeister aufgehalten, falls sie eine noch nicht abgeschlossene Aufgabe des Hexenmeisters haben.

## GELÄNDEKARTEN UND BEWOHNER

Falls eine Geländekarte auf ein Feld mit Bewohnerkarten gelegt wird, werden alle Bewohnerkarten abgelegt.

Falls sich auf einem Feld mit einer Geländekarte Bewohnerkarten befinden und die Geländekarte von dem Feld entfernt wird, werden alle Bewohnerkarten von diesem Feld abgelegt.



## GELÄNDEKARTEN UND ANDERE ERWEITERUNGEN

Sobald das Spielbrett einer Erweiterung verwendet wird und eine Geländekarte auf einem Feld liegt, das die Bewegung zwischen den Spielplänen ermöglicht, können sich die Charaktere trotzdem weiterhin gemäß der normalen Bewegungsregeln der Erweiterung zwischen den Spielplänen bewegen.

Falls die Erweiterung *Der Kataklysmus* zusammen mit der Erweiterung *Die Stadt* gespielt wird, können Geländekarten nicht auf die Felder „Gefängnis“ oder „Stadtplatz“ des Spielbretts *Die Stadt* gelegt werden.

Falls eine Geländekarte auf das letzte Feld eines Erweiterungsspielbretts gelegt wird, beispielsweise auf die „Schatzkammer“ der Erweiterung *Die Katakomben*, muss ein Charakter seine Bewegung beenden, wenn er dieses Feld betritt, und dann der Geländekarte auf diesem Feld begegnen.

## BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die in *Der Kataklysmus* enthaltenen Bögen Alternatives Ende können zusammen mit den Bögen Alternatives Ende anderer Erweiterungen benutzt werden.

### SPIELVORBEREITUNG

Der Spielaufbau für alternative Enden hängt davon ab, für welche der beiden Spielvarianten sich die Spieler entscheiden. Die Spieler können das Spiel mit offenem oder verdecktem Bogen Alternatives Ende beginnen.

#### OFFENE VARIANTE

Die offene Variante hat größeren Einfluss auf die Charaktere während des Spiels und bietet den Spielern mehr Raum für Strategie.

Falls sich die Spieler für die offene Variante entscheiden, müssen zunächst alle Bögen Alternatives Ende mit einem **verdeckten Symbol** (Abbildung rechts) in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt werden.



Verdecktes Symbol

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Bögen Alternatives Ende mischen und einen davon zufällig ziehen. Dieser Bogen wird *offen* auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielbretts gelegt.

#### VERDECKTE VARIANTE

Die verdeckte Variante bringt mehr Geheimnis und Spannung in das *Talisman*-Spielerlebnis, weil die Spieler nicht wissen, welche Gefahren auf der Krone der Herrschaft auf sie lauern, bis sie dieses Feld erreichen.

Falls sich die Spieler für die verdeckte Variante entscheiden, müssen zunächst alle Bögen Alternatives Ende mit einem **offenen Symbol** (Abbildung rechts) in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt werden.



Offenes Symbol

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Bögen Alternatives Ende mischen und einen davon zufällig ziehen. Dieser Bogen wird *verdeckt* auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielbretts gelegt.

## BEGEGNUNGEN MIT BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Alternative Enden ersetzen die Siegbedingungen des Grundspiels und bieten den Spielern neue Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Werden Alternative Enden verwendet, müssen Charaktere auf der Krone der Herrschaft zuerst dem Alternativen Ende begegnen und den darauf genannten Regeln folgen – sie können weder den Herrschaftszauber ausüben noch anderen Charakteren auf der Krone der Herrschaft begegnen, es sei denn, das Alternative Ende erlaubt dies ausdrücklich.

Alle anderen Regeln, die sich auf die Innere Region beziehen, gelten weiterhin, wenn mit Alternativen Enden gespielt wird:

- Keine der Kreaturen der Inneren Region (und auch nicht auf den Alternativen Enden) kann durch Zaubersprüche beeinflusst werden und man kann ihnen nicht ausweichen.
- Charaktere auf der Krone der Herrschaft können sich nicht bewegen und müssen auf diesem Feld bleiben, es sei denn, der Bogen mit dem Alternativen Ende gibt ausdrücklich etwas anderes vor.
- Nachdem der erste Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, verliert jeder Charakter, der getötet wird, das Spiel automatisch.

Die Bögen Alternatives Ende betreffen grundsätzlich nur Charaktere auf der Krone der Herrschaft. Allerdings gelten Anweisungen, deren Text ein **Sternsymbol** vorausgeht, für alle Charaktere unabhängig von der Region, in der sie sich gerade aufhalten, einschließlich Charaktere auf der Krone der Herrschaft.



Sternsymbol

## SCHMUCKSTÜCKE

Einige Gegenstandskarten tragen das Schlüsselwort „**Schmuckstück**“ oberhalb der angegebenen Fähigkeiten der Karte. **Schmuckstücke** werden wie normale Gegenstände behandelt, außer dass sie nicht gegen die Traglast eines Charakters zählen.

Schmuckstücke können liegengelassen, abgelegt, gestohlen oder verkauft werden wie andere Gegenstände auch.



## TALISMANKARTEN

Wenn mit der Erweiterung *Der Kataklysmus* gespielt wird, werden die Talismankarten als *verdeckter* Stapel bereitgehalten. Wenn ein Charakter angewiesen wird einen Talisman zu erhalten, zieht er die oberste Karte von diesem Stapel und behält sie. Wenn ein Talisman abgelegt wird, wird die Karte auf den Talismanablagestapel gelegt. Falls der Talismanstapel aufgebraucht ist, wird der Talismanablagestapel gemischt und als neuer Talismanstapel verdeckt bereit gelegt.



## CHARAKTERKUNDE

### SCHROTTSAMMLER

„Manche würden sicher lieber noch in der alten Welt leben, vor dem Kataklysmus. Ich persönlich liebe es aber, die alte Welt aus Schutt und Asche auszugraben.“



### BARBAR

„Die Welt ist krank durch bössartige Magie und üble Zauberei. Ich schwöre bei all meiner Stärke und meinem Willen, dass ich das Bollwerk gegen diese uralten Kräfte sein und sie für immer auslöschen werde.“



### SCHWARZER RITTER

„Ich stamme von einem uralten Geschlecht ab, aus Zeiten vor dem Kataklysmus. Ich werde dafür sorgen, dass mein Stamm bis in die Ewigkeit überdauert.“



### ARKANER JÜNGLING

„So viel Wissen ist verloren gegangen, als die Welt unterging. Es ist meine Bestimmung, es wieder ans Tageslicht zu bringen.“



### MUTANT

„Die Welt wird immer schlechter, während ich immer besser werde!“



Wie immer Dank an alle Mitarbeiter von

## GAMES WORKSHOP

**Besonderer Dank an alle Fans, Testspieler und andere Spieler, die in all den Jahren dazu beigetragen haben, dass Talisman so ein großartiges Spiel ist!**

## CREDITS

**Autor und Entwicklung dieser Erweiterung:** Samuel W. Bailey  
**Autoren Talisman: Die Magische Suche 4. Edition:** Bob Harris und John Goodenough

**Produzent:** Derrick Fuchs

**Redaktion & Lektorat:** Paolo Tosolini, Sean O'Leary und Adam Baker

**Grafikdesign:** Evan Simonet

**Schachtelgestaltung:** Ralph Horsley

**Spielbrettgestaltung:** Mariusz Gandzel

**Innengestaltung:** Banu Andaru Adhimuka, Juan Miguel Lopez Barea, Juan Carlos Barquet, Gabriela Birchal, Bon Bernardo, Yoann Boissonnet, Jim Brady, Ramon Ignacio Bunge, Lars Bundvad, Joshua Cairós, Felicia Cano, JB Casacop, Chris Casciano, Ryan Christensen, Ellis Clark, Benjamin Courneya, Marjorie Davis, Marie DiLeva, Guillaume Ducos, Daniel Dulitzky, Andrew Gaia, Margaret Hardy, Paul (Prof) Herbert, Sasha Jones, David Kegg, Kez Laczin, Dustin Lincoln, Joyce Maureira, John Derek Murphy, Mary Jane Dizon Pajaron, Dylan Palmer, Grzegorz Pedrycz, Frederic Pinson, Jake Probeliski, Andrea Radeck, Kristel Raymundo, Mushk Rizvi, Jasper Sandner, Elif Siebenspfeiffer, Lee Smith, Tim Terrenal, Cory Trego-Erdner, Aleksander T. Tutaj, TeeJay Ralph Villahermos, SC Watson und Jimmy Zhang

**Figurengestaltung:** Felicia Cano

**Kunststoffkoordination:** Niklas Norman

**Kunststoffleitung:** Jason Beaudoin

**Kunststoffformung:** Bhushan Arekar, Imran Khaliq, Randall Smith, Luigi Terzi

**Künstlerische Leitung:** John Taillon

**Leitender Grafikdesigner:** Andy Christensen

**Koordination Qualitätsprüfung:** Zach Tewalthomas

**Testspieler:** Adam Baker, Anthony Bellusci, Irene Chan, Cliff „Doc“ Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin „Nemomon“ Chrostowski, Kyle Cridland, Brian Ferraro, Ken Francesconi, Adam Gibbons, John Löfstedt Gilljam, Tom Ginn, Ticksy Hargeby, Chad Hensley, Elizabeth Hensley, Elaina Hensley, Amelia Hensley, Paul Hinrichsen, Grace Holdinghaue, Jason Lahowetz, Shawn Lynch, James Meier, Dave Mitchell, Jon New, Alex Ortloff, Kiefer Paulson, Mateusz Pindara, Joshua Reed, Michael Sanfilippo, Klaus Scharpf, Joshua Scharpf, Nicholas Scharpf, Michael Schmeeckle, Cat Shen, Kettil Sundberg, Aaron Tubb, Cecilia Tubb, Kevin Thompson, Felicia Warner, John Warton, Brooke Warton, Dave Weisgerber, Charles Wellton, Brian Wohlgemut und Ewelina Zajkowska

**Lizenzkoordination FFG:** Amanda Greenhart

**Produktionskoordination:** John Britton

**Produktionsmanagement:** Megan Duehn und Simone Elliott

**Leiter Brettspiele:** Steven Kimball

**Ausführender Spieleautor:** Corey Konieczka

**Ausführender Produzent:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

## DEUTSCHE AUSGABE

**Übersetzung:** Ferdinand Köther

**Redaktion:** Marcus Lange, Sebastian Wenzlaff

**Redaktionelle Leitung:** Marco Reinartz

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Sebastian Wenzlaff

**Unter Mitarbeit von:** Michael Kröhnert, Jasmin Ickes, Yvonne Distelkämper und Benjamin Fischer

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

## Heidelberger Spieleverlag



**Besucht uns im Web!**

**WWW.HDS-FANTASY.DE**

**WWW.FANTASY-FLIGHT-GAMES.COM**



**PROOF OF  
PURCHASE**

**Talisman:  
Der Kataklysmus**

4 015566 023826

Talisman: The Cataclysm Made in China Talisman: The Cataclysm © Copyright Games Workshop Limited 2016. The Cataclysm, Talisman, the Talisman logo, GW, Games Workshop, and all associated logos, illustrations, images, locations, weapons, characters, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply is TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Inhalt kann von der Abbildung abweichen. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

