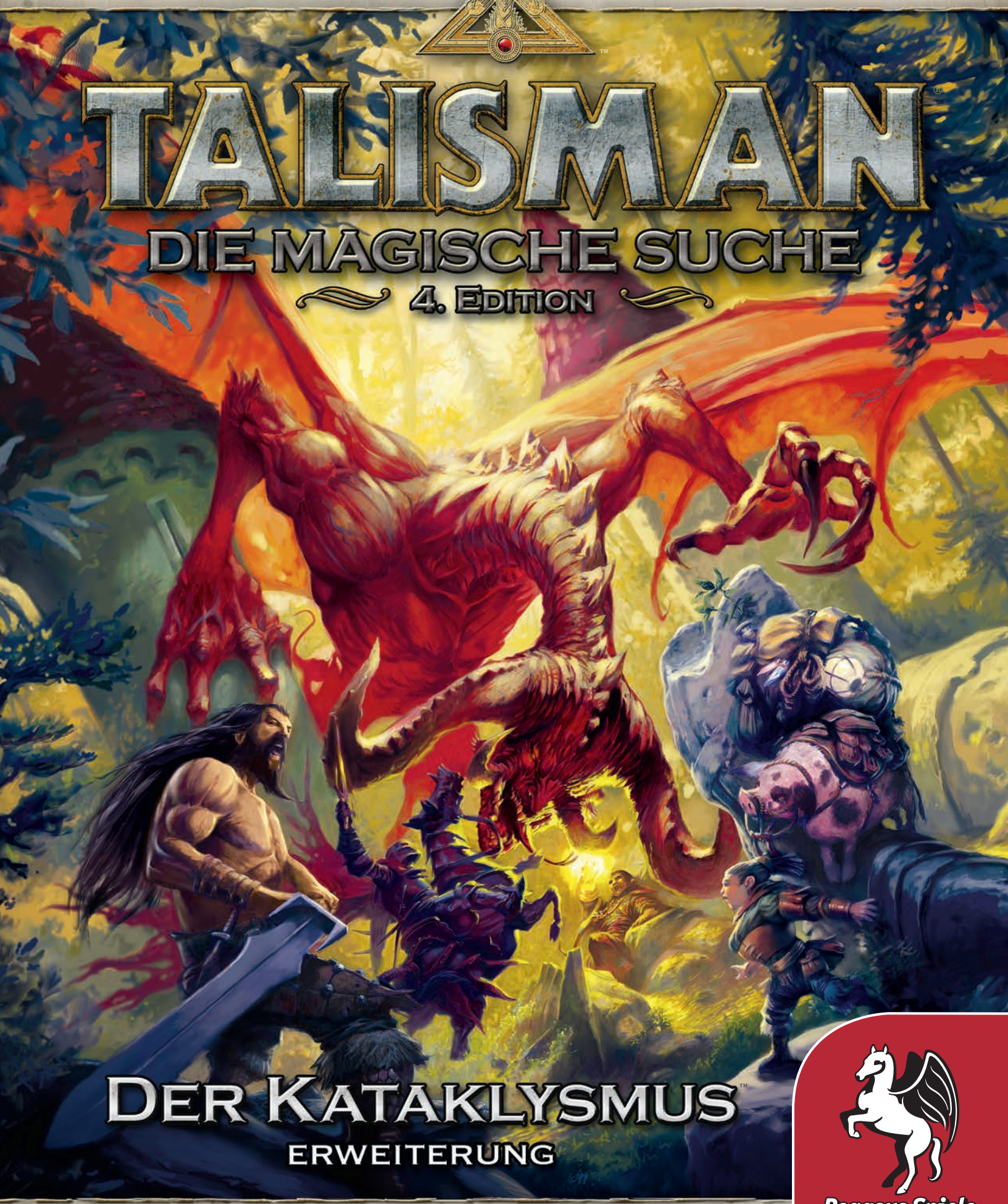
TALISMAN

DIE MAGISCHE SUCHE

4. EDITION



DER KATAKLYSMUS

ERWEITERUNG

Pegasus Spiele

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 der Krypta verloren, ein anderer fiel dem Spiel mit dem Tod 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 unbekannten 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 für immer 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 jahrhundertelang 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 Eckspielbrettern ***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



1 Kataklysmus-Spielbrett



40 Bewohnerkarten



47 Abenteuerkarten



25 Überrestkarten



6 Hexenmeisterkarten



10 Zauberspruchkarten



6 Talismankarten



24 Kaufkarten



10 Geländekarten



5 Charakterfiguren

Hinweis: aus Verpackungs- und Transportgründen befinden sich die Figuren unter der Schachteleinlage



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, kommen beim Spielaufbau des Grundspiels die folgenden Schritte hinzu:

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.

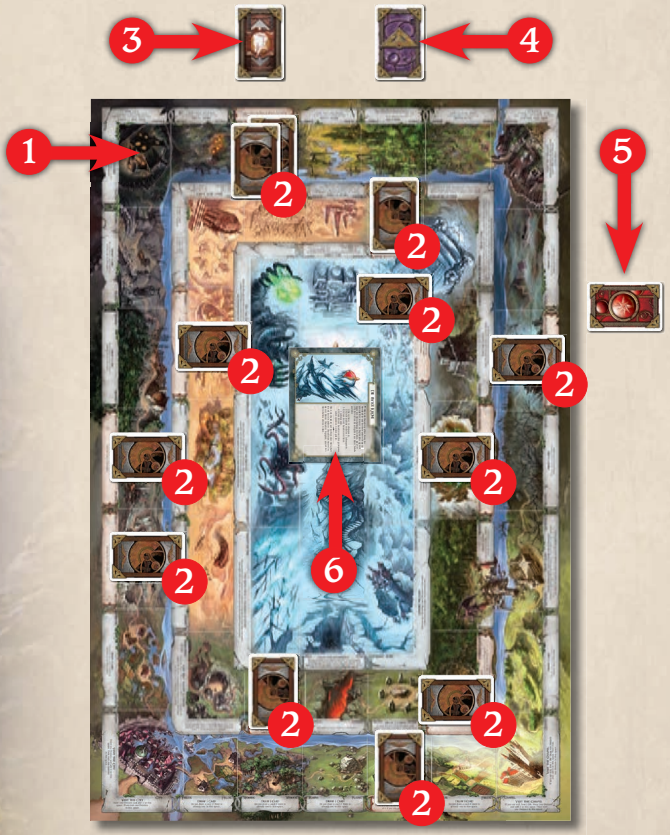


Überrestsymbol

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. **Hexenmeisterkarten:** Die Hexenmeisterkarten 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, 1 davon zufällig ziehen und auf die Krone der Herrschaft legen (siehe „Bögen Alternatives Ende“ auf Seite 7).

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, 1 Bewohner zu ziehen. Wenn ein Charakter einem dieser Felder begegnet, zieht er 1 Karte vom Bewohnerkartenstapel und fügt sie diesem Feld hinzu. Anschließend besucht er 1 Bewohner auf diesem Feld.



Bewohnerkarte

Wenn ein Charakter einen Bewohner besucht, befolgt er den Text der Karte. Falls dies eine nummerierte Liste ohne bestimmte Anweisungen ist, wirft er 1 Würfel und befolgt die für sein Ergebnis genannte Anweisung. Falls ein Charakter den Text des Bewohners, den er besucht, nicht befolgen kann, passiert nichts weiter, aber der Bewohner gilt trotzdem als sei er besucht worden. Wenn ein Charakter beispielsweise den Arzt besucht und keine Lebenspunkte heilen kann oder kein Gold zum Bezahlen hat, passiert nichts.

Nachdem ein Charakter einen Bewohner besucht hat, wird dieser Bewohner abgelegt, außer das Merkmal auf seiner Karte entspricht dem Ort, auf dem der Charakter sich momentan befindet. Bewohner mit dem Merkmal „Beliebiges Feld“ werden nach einem Besuch niemals abgelegt, und Bewohner ohne Merkmal werden nach einem Besuch immer abgelegt.

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

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

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 anweist, zu würfeln und die Ergebnisliste eines anderen Feldes zu benutzen, wählt er stattdessen einen Bewohner auf dem genannten Feld und besucht ihn. 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 besucht ihn.

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 1 Überrestkarte verdeckt auf jedes Feld mit Überrestsymbol gelegt, außer auf die Ruinen: Auf diese werden 2 Überrestkarten gelegt.

Eine verdeckte Überrestkarte gilt nicht als Abenteuerkarte und zählt nicht zur Anzahl von Karten auf einem Feld.



Überrestkarte

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 Spieleffekte als Abenteuerkarte.

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

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 1 Würfel werfen und entweder so viele Lebenspunkte verlieren wie das Ergebnis oder auf diesem Feld bleiben und dem Feld in seinem nächsten Zug erneut begegnen.

Höhle des 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.

Höllenschlund

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.



Geländekarte

Manche Spieleffekte weisen die Spieler an, 1 Geländekarte auf ein Feld des Spielbretts zu legen. Solange eine Geländekarte auf einem Feld liegt, werden Text und Name dieses Feldes ignoriert und stattdessen gelten Text und Name der Geländekarte. Falls sich ein Effekt auf ein Feld bezieht, das nicht mehr sichtbar ist, weil eine Geländekarte darauf liegt, wird dieser Effekt 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.

Die Spieler können keine Geländekarten auf Felder der Inneren Region legen. Falls ein Effekt einem Spieler aufträgt, 1 Geländekarte dorthin zu legen, wo er dies nicht tun kann, ignoriert er die Anweisung.

Falls ein Effekt einem Spieler aufträgt, 1 Geländekarte auf ein Feld zu legen, es aber keine Karte des geforderten Typs mehr im Geländekartenstapel gibt, muss er 1 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 Spielbrettern ermöglicht, können sich die Charaktere trotzdem weiterhin gemäß der normalen Bewegungsregeln der Erweiterung zwischen den Spielbrettern 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 begegnen anstatt dem ursprünglichen Feld.

Bögen Alternatives Ende

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

Spielaufbau

Der Spielaufbau für die Bögen Alternatives Ende hängt davon ab, für welche der beiden Varianten sich die Spieler entscheiden. Man kann das Spiel mit offenem oder verdecktem Bogen mit alternativem Ende beginnen.

Offene Variante

Ist das Alternative Ende von vornherein bekannt, wirkt sich das viel stärker auf die Spielweise aus; insbesondere bietet es mehr strategische Möglichkeiten.



Verdeckt-Symbol

Falls sich die Spieler für die offene Variante entscheiden, müssen zunächst alle Bögen mit alternativen Enden mit einem **Verdeckt-Symbol** in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt werden. Bögen mit dem verdeckten Symbol können nur für die verdeckte Variante benutzt werden.

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Bögen mit alternativen Enden mischen und 1 davon zufällig ziehen. Dieser Bogen wird offen auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielbretts gelegt.

Verdeckte Variante

Die verdeckte Variante sorgt für mehr Geheimnis und Spannung im Spiel, weil die Spieler nicht wissen, welche Gefahren auf der Krone der Herrschaft auf sie lauern, bis sie dieses Feld erreichen.



Offen-Symbol

Falls sich die Spieler für die verdeckte Variante entscheiden, müssen zunächst alle Bögen mit alternativen Enden mit einem **Offen-Symbol** in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt werden. Bögen mit dem offenen Symbol können nur für die offene Variante benutzt werden.

Die übrig bleibenden Bögen Alternatives Ende werden vor Spielbeginn gemischt, 1 davon zufällig gezogen und verdeckt auf das Feld Krone der Herrschaft in der Mitte des Spielbretts gelegt. Der erste Charakter, der dort ankommt, deckt den Bogen auf und lässt ihn offen auf dem Feld liegen.

Allgemeine Hinweise zu Alternativen Enden

Das jeweilige Alternative Ende ersetzt die Siegbedingungen des Basisspiels und bietet den Spielern bislang unbekannte Wege zum Sieg. Wenn man die Bögen verwendet, müssen Charaktere, welche die Krone der Herrschaft betreten, dem dort liegenden Bogen begegnen und den darauf beschriebenen Regeln folgen. Es ist ihnen **untersagt**, dort den Zauber der Herrschaft zu wirken oder anderen Charakteren zu begegnen, es sei denn, der Bogen lässt dies ausdrücklich zu.

Alle anderen Regeln, welche die Innere Region betreffen, gelten nach wie vor beim Spiel mit einem Alternativen Ende:

- Keine Kreatur der Inneren Region (und auch kein Alternatives Ende) kann von irgendeinem Zauberspruch beeinflusst werden und man kann ihnen nicht ausweichen.
- Charaktere auf der Krone der Herrschaft dürfen sich nicht bewegen und müssen auf diesem Feld bleiben, es sei denn das Alternative Ende besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Sobald ein Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, ist jeder Charakter, der getötet wird, automatisch aus dem Spiel.



Sternsymbol

Alternative Enden betreffen normalerweise nur die Charaktere auf dem Feld Krone der Herrschaft. Befindet sich jedoch ein **Sternsymbol** am Beginn eines Anweisungstextes des Bogens, sind alle Charaktere in allen Regionen davon betroffen, inklusive der Charaktere auf der Krone der Herrschaft.

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 bösartige 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!“

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

Wie immer danken wir
Games Workshop

Impressum

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
Grafik-Design: Evan Simonet
Schachtelillustration: Ralph Horsley
Spielbrettillustration: Mariusz Gandzel
Weietre Illustrationen: 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 Probelski, 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
Koordination Kunststofffiguren: Niklas Norman
Leitung Kunststofffiguren: Jason Beaudoin
Design Kunststofffiguren: Bhushan Arekar, Imran Khalique, Randall Smith und Luigi Terzi
Art-Director: John Taillon
Leitender Art Director: Andy Christensen
Koordination Qualitätssicherung: 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 Holdinghause, 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

Übersetzung: Ferdinand Köther
Unter Mitarbeit von: Yvonne Distelkämper, Jan Fehrenberg, Benjamin Fischer, Jasmin Ickes, Marcus Lange und Sebastian Wenzlaff
Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Michael Kröhnert

Talisman: The Cataclysm © Copyright Games Workshop Limited 2019. Talisman, The Cataclysm, the Talisman logo, GW, Games Workshop, Warhammer, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China.

Games Workshop: Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom.

Herausgegeben durch Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Abdruck und Veröffentlichung der Spielregeln, Spielkomponenten oder Illustrationen ohne die ausdrückliche Gestattung durch den Lizenzinhaber sind nicht gestattet.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele