



TALISMAN

THE MAGICAL QUEST GAME

REVISED 4TH EDITION



THE CATAclySM EXPANSION





A KATAKLIZMA

Egy generációnyi idővel ezelőtt a föld felhasadt, az ég leszakadt, a tengerek kiléptek medrükből, és elöntötték a szárazföld nagy részét, a hegyek összeomlottak és eltemették a tengereket. A világ véget ért... azaz mégsem, a világ nem ért még véget.

Bár nagyon sokan meghaltak, voltak néhányan, akik túléltek a kataklizmát, és sorsukat a világ megmentésére tették fel. Együttes erővel áttörték a Hatalom kapuját, és harcoltak a Veszélyek síkján. Az egyikük örökre eltűnt a kriptában, egy másikuk pedig rosszat dobott a Halállal kockázva. A túlélők viszont megölték a vérfarkasokat az odújukban, és elviselték a Tűz völgyének lángjait is, miközben a magasba emelték talizmánjaikat.

Mikor elérték a világ tetejét, egy piederstálon ott lelték a teremtés legnagyobb kincsét: az Uralom koronáját. Am az aki csak a koronára tekintett, elöntötte a kapzsóság és bírvágy, és azonnal társai ellen fordult, vérbe és halálba fordítva az eddigi közös összefogásuk minden eredményét.

Csak egyetlen élte túl, aki elérvén a csúcsot, véres kezeivel megragadta a koronát. Amint a korona csapzott fejére került, azonnal kiderült annak valódi célja.

Eonok és világok mélyéről csillámló kapu nyílt, melyen át kilépett a koronát készítő, nagy varázsló. Egyetlen gyors varázslattal bebörtönözte az imposztort az időn túl, majd a saját fejére helyezte a koronát.

Teljes hatalmát így helyreállítva, a varázsló visszaüzte a mennyek és poklok erőit, elcsendesítette a földet, és megjavította az eget is. Szavára a tengerek visszatértek a medrükbe, a hegyek pedig ismét felemelkedtek. Ugyan a világ nagy része még mindig romokban hevert, de legalább túlélte valahogy.

Amint a belső régió lángjai örökre kihunytak, a varázsló visszatette a koronát a talapzatára, mintegy mementóul mindazon hősök emlékére, akik életüket veszítették a megszerzéséért folytatott harcok során. Megfelelő intő jelként szolgál így mindazok számára, akik még ezután is a korona megkaparintásáról álmodznak.

A varázsló ekkor vetett még egy utolsó pillantást egykori birodalmára, amelyen oly sok évszázadon át uralkodott. Megelégedvén a bizonyosságtól, hogy az még túlél egy újabb kort, visszalépett a kapun át, magára hagyván e földek túlélőit, hogy azok ismét egymással harcolhassanak.

A KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

A világ vége jött, és ment, ám a Talizmán földje továbbra is megmaradt. A *Cataclysm* (A kataklizma) kiegészítő egy vadonatúj alaptáblát tartalmaz, amely új veszélyekkel és ősi kincsekkel teli, de teljesen kompatibilis az összes korábbi kiegészítővel, valamint a *Highland*, *City*, *Dungeon* és *Woodland* kiegészítő-táblákkal. Óslakosok - mind furák, de egyben ismerősök is - lakják a világot, készen állnak arra, hogy segítsék, vagy akadályozzák hőseiteket. A korona pedig továbbra is a legmagasabb orom tetején hever, örök jelzőfényként hívogató minden kalandvágó hőst.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja továbbra is ugyanaz, mint ami a *Talisman Revised 4th Edition* alapjátékban volt: a karaktereknek el kell jutniuk a tábla közepén lévő Uralom koronájához, majd Uralomvarázslatok elmondásával a többi karaktert ki kell ejteniük a játékból.





JÁTÉKTARTOZÉKOK



KATAKLYZMATÁBLA



40 ŐSLAKOS-KÁRTYA



47 KALANDKÁRTYA



25 MARADVÁNYKÁRTYA



6 BOSZORKÁNYMESTER
KÜLDETÉSKÁRTYA



10 VARÁZSLATKÁRTYA



6 TALIZMÁNKÁRTYA



24 ÁRUKÁRTYA



10 TEREPKÁRTYA



5 KARAKTERFIGURA



5 KARAKTERLAP



4 ALTERNATÍV
BEFEJEZÉSKÁRTYA



A KATAKLIZMASZIMBÓLUM

Ezen kiegészítő kártyáit egy-egy kataklizmaszimbólummal jelöltük meg, hogy megkülönböztethetők legyenek az alapjáték kártyáitól.




CSAK A KIEGÉSZÍTŐ EGY RÉSZÉNEK HASZNÁLATA

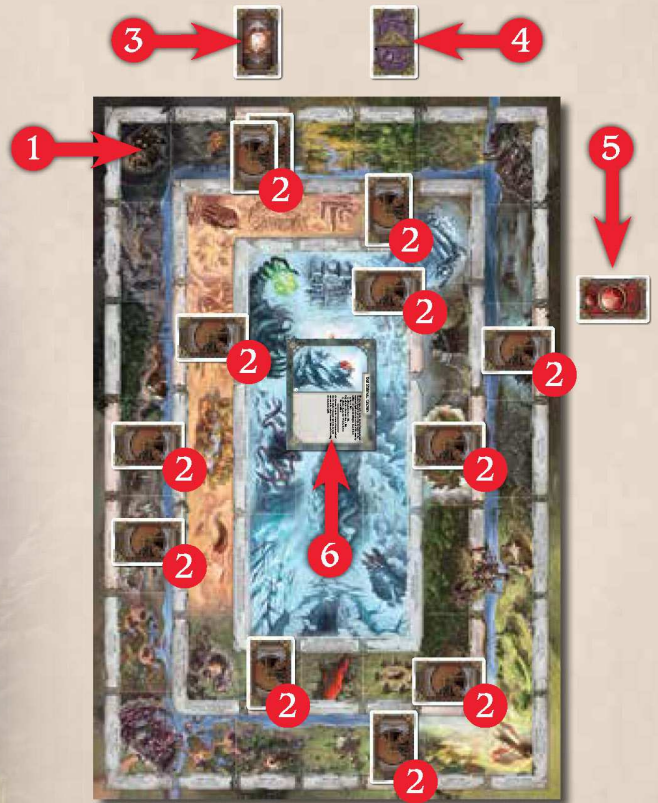
Noha érdemes a *Cataclysm* (A kataklizma) kiegészítőt teljes egészében használni, előfordulhat, hogy csak egy részével szeretnétek játszani. Pontosítva: csak az új karakterlapokkal, varázslatkártyákkal, és alternatív befejezőkártyákkal; a többi játéktartozék nélkül. Ezt minden további nélkül megtehetitek.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Amikor a *Cataclysm* kiegészítővel játszottok, hajtsd végre az alábbi lépéseket is az alapjátéknál leírtakon túl:

1. **Cseréld ki az alaptáblát:** Cseréld ki a *Talisman* alapjáték alaptábláját a kataklizmatáblára.
2. **Helyezd el a maradványkártyákat:** Keverd meg a maradványpaklit, majd a tábla minden egyes maradványszimbólumos mezőjére fektess egy-egy maradványkártyát képpel lefelé. A megmaradt kártyákat tedd vissza a játék dobozába.  *maradványszimbólum*
3. **Készítsd el az őslakos-paklit:** Keverd meg az őslakos-kártyákat, majd tedd a pakliját képpel lefelé a kataklizmatábla mellé.
4. **Készítsd el a talizmánpaklit:** Keverd meg a talizmánkártyákat, majd tedd a pakliját képpel lefelé a kataklizmatábla mellé.
5. **A boszorkánymester küldeteskártyáinak előkészítése:** Keverd össze a boszorkánymester küldeteskártyáit az összes többi használt kiegészítő hasonló kártyáival, majd tedd a pakliját képpel lefelé a kataklizmatábla mellé.
6. Ha használjátok **az alternatív befejezőkártyákat**, akkor képpel lefelé keverd össze az összes befejezőkártyát, majd csapj fel egyet véletlenszerűen az Uralom koronájának mezőjére (lásd az „Alternatív befejezőkártyák” fejezetet a 7. oldalon).
7. Keverd bele az új karakter-, kaland- és varázslatkártyákat a megfelelő paklikba.

Ha mindezzel végeztetek, a játék készen áll a kezdésre!





A SZÉP ÚJ VILÁG

A kataklizma összezúzta a régi világot, és évszázadokon át csak romokat hagyott maga után. De felvirradt egy új korszak hajnala, amikor az emberek újjáépítik a civilizációt, maguknak követelve ezt a vad és veszélyes világot. Ez a remény, a fény és a hősök kora.

A *Cataclysm* kiegészítő egy vadonatúj alaptáblát tartalmaz, amely lecseréli az alapjáték tábláját. A kataklizmatábla használatakor ugyanúgy be kell tartanotok az alapjáték szabálykönyvében lévő összes szabályt, az alábbi kivételekkel együtt.

ŐSLAKOSOK

A kataklizma sokakat megölt, és a túlélőket is szétszórta az egész földön. Most lassan újjáépülnek a civilizációs központok, ismét különböző árukat és szolgáltatásokat kínálva a bátor kalandozóknak.

A kataklizmatáblán jó pár olyan mező található - a „Település” (Settlement) terepkártyát is ideértve -, amely arra utasítja az oda tévedő karaktert, hogy húzzon egy őslakos-kártyát. Amint a karaktered egy ilyen mezővel találkozik, fel kell húznia az őslakos-pakli legfelső lapját, és le kell fektetned azt a mezőre. Ezután meglátogathatod ezt az őslakost.



őslakos-kártya

Amikor meglátogatsz egy őslakost, olvasd el a kártya szövegét. Ha a kártya egy listát tartalmaz, mindenféle speciális utasítás nélkül, akkor egyszerűen dobj egy kockával, és hajtsd végre a kidobott számnak megfelelő sor utasításait. Ha nem vagy képes végrehajtani az őslakos-kártya kidobott utasítását, semmi nem történik, de ettől még úgy kell tekinteni, hogy meglátogattad ezt az őslakost. *Például: Ha a karaktered meglátgatja a doktort (Doctor), de éppen nincs elveszített élete, vagy nincs aranyad megfizetni a gyógyítást, semmi nem történik.*

Miután meglátogattál egy őslakost, **el kell dobnod a kártyáját, kivéve akkor, ha a kártya alcíme megegyezik a karaktered aktuális mezőjének nevével.** Az „akárhol” (Any) alcímmel rendelkező őslakos-kártyákat soha nem kell eldobnod a látogatás után, míg az alcímmel nem rendelkező őslakos-kártyákat minden esetben el kell dobnod.

Az őslakos-kártyák nem számítanak kalandkártyának, és nem számítanak bele az adott mezőn lévő kártyák számába sem. Egy őslakos csak akkor látogatható meg, ha egy kártya, vagy a tábla egy mezője kifejezetten erre utasítja a karakteredet.

Ha egy kártya, vagy a tábla egy mezője arra utasítja a karakteredet, hogy egy másik mezőn látogass meg egy megadott őslakos-kártyát, akkor a karakterednek azt a mezőt kell meglátogatnia, ahol a megadott nevű őslakos-kártya fekszik. *Például: Ha a vasorrú bába (Hag) arra utasít, hogy látogasd meg a falusi jóst (Village Mystic) a falu mezőjén (Village).*

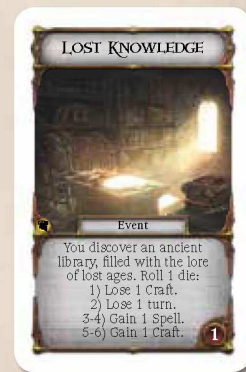
DOBÁS AZ ŐSLAKOS-MEZŐKÖN

Néhány mező arra utasítja az oda lépő karaktered, hogy dobj egy kockával, majd húzz egy őslakos-kártyát. Ilyen például a város (City), a fogadó (Tavern), vagy a kápolna (Chapel) mezője. Ha egy kártya arra utasít, hogy dobj egy kockával, majd azt a listáról választva úgy használd, mintha egy másik helyszín lenne, akkor ehelyett választhatod a megnevezett mezőn lévő bármelyik őslakost, amelyiket egyikét most meglátogathatod. Ha az említett mezőn nincs egy őslakos sem, semmi nem történik. *Például: Ha találkozol a karnevállal (Carnival), ami arra utasít, hogy dobj egy kockával, mintha a fogadóban (Tavern) lennél, akkor kiválaszthatasz egy őslakost a fogadó mezőjén, és vele találkozhatasz.*

MARADVÁNYKÁRTYÁK

Több száz éve eltemetett és elveszett ősi kincsek, lények és helyek találhatóak mindenféle Talizmán földjén, melyet az első olyan hős lelhet meg, aki elég mélyre ás a megfelelő helyen.

A játék kezdetén egy-egy maradványkártya kerül a kataklizmatábla minden olyan mezőjére, amin egy maradványszimbólum látható (kivéve a romokat, mert ide két maradványkártya kerül). A képpel lefelé néző maradványkártyák nem számítanak kalandkártyának, és nem számítanak az adott mezőn lévő kártyák számába sem.



maradványkártya

Ha a karaktered egy képpel lefelé néző maradványkártya mezőjére lép, fordítsd meg a kártyát, mielőtt eldöntenéd, hogy a mezővel, vagy egy ott lévő másik karakterrel akarsz-e találkozni. A képpel felfelé felcsapott maradványkártya minden képesség és hatás vonatkozásában ettől kezdve kalandkártyának számít.

Ha egy maradványkártyát eldobsz, az a kalandkártyák dobópaklijába kerül, így mikor az eldobott kalandkártyákat összekevered, a maradványkártyákat is hozzá kell keverned az új húzópakliba. Csak a játék vége után válogasd külön a maradványkártyákat.

A KIEGÉSZÍTŐ KÁRTYÁINAK KEZELÉSE

A *Cataclysm* kalandkártyáin nem szerepel az alapértelmezett mód, hogy miként kerülnek le a tábláról. Ehelyett ezeket a kártyákat a típusuk szerint kell eltávolítani, az alábbiak szerint.

- Az **eseménykártyákat** a találkozás és a hatásuk végrehajtása után el kell dobnod.
- Az **ellenségkártyák** a legyőzésükig a helyükön maradnak.
- Az **idegenek** a találkozás után is a helyükön maradnak, hacsak a kártya szövege kifejezetten mást nem ír elő.
- A **tárgyak** és **követők** a helyükön maradnak, amíg azokat valaki magához nem veszi.
- A **helyek** a találkozás után is a helyükön maradnak, hacsak a kártya szövege kifejezetten mást nem ír elő.



A BELSŐ RÉGIÓ

A kataklizma a belső régiót is átalakította, és bár a lángokat fagyos hideg váltotta fel, ugyanolyan veszélyeket rejt mindazon óvatlan utazók számára, akik behatolnak e jeges vidékre.

Az alapjáték szabálykönyvében a belső régióra vonatkozó minden mozgási- és találkozás szabály továbbra is érvényben marad, mikor a kataklizmatáblával játszotok. A módosult mezőkre az alábbi szabályok vonatkoznak.

VESZÉLYEK SÍKJA (PLAIN OF PERIL)

A karaktered mozgása véget ér, amint a Veszélyek síkjára lép. Ha van más karakter is ezen a mezőn, nem találkozhat magával a mezővel, hanem meg kell támadnod az egyik ott lévő karaktert. A győztes kap egy életet jutalmul.

LICH

Ahol egykoron a halál lakott, most egy szörnyűséges lich él, aki az áthaladó karaktered létezését követeli magának. Dobj egy kockával, és a karaktered ennyi életet veszít. Minden eldobott követőd után eggyel csökkentheted a téged ért életvesztést.

FAGYOS TORONY (FROZEN SPIRE)

Senki nem tudja, mi lett a vámpírokkal, akik egykoron e toronyban éltek, ám most olyan természetellenes hideg uralkodik benne, amely a legbátrabb hőst is halálra fagyasztja. Dobj egy kockával, és ennyi életet veszítesz, vagy ezen a mezőn kell maradnod, és a következő körödben ismét megkísérelheted a találkozást a mezővel.

A MUTÁNS ODÚJA (MUTANT'S DEN)

Ugyan a vérfarkas már rég elhagyta ezt a vidéket, most egy másik rettentő szörnyeteg tanyázik itt helyette. Ha erre a mezőre lépsz, harcolnod kell a mutánsal. Minden alkalommal, amikor ezzel a mezővel találkozol, dobj 3 kockával, hogy meghatározd a mutáns erejét. Nem léphetsz addig tovább, amíg le nem győződ a mutánst.

A HÓBESTIA GÖDREI (PITS)

A gödrök most egy gonosz hóbestia otthona, amely megpróbál lerántani és felfalni mindenkit, aki a területére téved. Ha erre a mezőre lépsz, harcolnod kell a hóbestiával. A hóbestia ereje minden esetben megegyezik a karaktered erejével, beleértve annak minden bónuszát is. Nem léphetsz addig tovább, amíg le nem győződ a hóbestiát.

AZ URALOM KORONÁJA (CROWN OF COMMAND)

Mivel az Uralom koronáját a varázsló a kataklizma megállítására használta, ez magát a koronát is megváltoztatta: nemcsak az ereje növekedett, de veszélyesebbé és kiszámíthatatlanabbá is vált. A kataklizmatábla használatakor a győzelmi feltételeket „Az örök korona” (The Eternal Crown) alternatív befejezőkártya tartalmazza.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Az alábbiakban ismertetjük a *Catachysm* kiegészítőben szereplő új kártyákra és képességekre vonatkozó szabályokat.

TEREPKÁRTYÁK

A nagy kataklizma következtében a civilizációk jó része megsemmisült, és a föld is örökre megváltozott. A világ azonban újjáépül, és a korábban elvadult helyek gyorsan a civilizáció új bástyái lesznek: egyes játékhatalások arra utasítanak titeket, hogy egy-egy terepkártyát tegyetek a játéktábla bizonyos mezőire.

Amíg terepkártya fed egy mezőt, annak eredeti szövegdobozát figyelmen kívül kell hagyni, és helyette a terepkártya nevét és szövegdobozát kell használni. Ha egy hatás egy olyan mezőre utal, ami már nem található meg a játéktáblán, mert egy terepkártya



terepkártya

lefedte azt, akkor figyelmen kívül kell hagynotok ezt a hatást. Például: ha a „Hatalom kapuja” mező lefedésre került egy „Kolostor” terepkártyával, és a kriptában 3-ast dobsz, akkor hagyd figyelmen kívül a Hatalom kapujára való telepítő hatást.

Egy terepkártya csak egy olyan hatással távolítható el egy mezőről, ami kifejezetten egy terepkártya eltávolítására szolgál.

Nem tehetnek terepkártyát a belső régió mezőire. Ha egy hatás arra utasítana, hogy tegyél egy terepkártyát egy olyan mezőre, ahová nem lehet, hagyd figyelmen kívül ezt a hatást.

Ha egy hatás arra utasít, hogy tegyél le egy megadott típusú terepkártyát egy mezőre, de a tereppakliban ilyen típusú már nincs, válassz a játéktáblán lévők közül egy ilyen típusú terepkártyát, és helyezd át a megadott mezőre. Ha egy terepkártyát teszel egy olyan mezőre, amin már van terepkártya, tedd vissza az ott lévő kártyát a tereppakliba, majd helyezd az újat a mezőre.

Amikor egy új karaktert teszel a játéktáblára, hagyd figyelmen kívül az összes terepkártyát.

A TEREPKÁRTYÁK ÉS A MOZGÁS

Ha az „Őrző” mezőjén van egy terepkártya, a karakterek szabadon átkelhetnek a külső és középső régió közti hídon (nem kell legyőzni hozzá az Őrzőt). Hasonlóképp, ha a Hatalom kapuja mezőjén van egy terepkártya, a karakterek szabadon beléphetnek erről a mezőről a belső régióba (nem kell kinyitniuk a zárat, vagy teljesíteniük a boszorkánymester küldetését).

A TEREPKÁRTYÁK ÉS AZ ŐSLAKOSOK

Ha egy terepkártya kerül egy olyan mezőre, ahol van egy őslakoskártya is, akkor az összes őslakost el kell dobni erről a mezőről. Ha őslakoskártya került egy olyan mezőre, ahol egy terepkártya is van, és később ez a terepkártya eldobásra kerül, el kell dobnotok vele együtt a mezőn lévő összes őslakoskártyát is.



A TEREPKÁRTYÁK ÉS A TÖBBI KIEGÉSZÍTŐ

Ha egy kiegészítő régiótáblájának kapcsolódó mezőjén fekszik egy terepkártya, attól még ugyanúgy beléphetek az adott régiótáblára erről a mezőről, vagy kiléphetek a régiótábláról erre a mezőre.

Ha a **City** kiegészítőt is használjátok, akkor nem kerülhet terepkártya a főtábla „Város” (Town), és a várostábla „Börtön” (Jail) mezőire.

Ha egy terepkártya kerül egy régiótábla utolsó mezőjére (mint például a **Highland** kiegészítő felföldtáblájának „Kincseskamra” mezőjére), akkor az ide belépő karakternek a mozgása véget ér, viszont az eredeti mező utasítása helyett a terepkártyán szereplő találkozást kell végrehajtania.

ALTERNATÍV BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

Az alternatív befejezőkártyák használata opcionális: meg kell egyeznetek a játék kezdete előtt, hogy használjátok-e őket. A **Catachysm** kiegészítőben található alternatív befejezőkártyák együtt használhatók a más kiegészítőkhöz adott befejezőkártyákkal.

BEFEJEZÉSKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az alternatív befejezőkártya kiválasztásával azt is meg kell határoznotok, hogy melyik játékvariánst szeretnétek használni: a befejezőkártya lehet nyílt, vagy rejtett.

NYÍLT BEFEJEZÉSKÁRTYA VÁLTOZAT

Ez a változat a játék során nagyobb hatással van a karakterek megfelelő irányú fejlesztésére, és több stratégiai megfontolást kíván a játékosoktól.

A nyílt változat esetén az összes olyan alternatív befejezőkártyát, amelynek bal felső sarkában egy rejtetszimbólum látható, a játék kezdete előtt el kell távolítani a pakliból. A rejtetszimbólummal megjelölt kártyák csak abban az esetben használhatók, ha a rejtett befejezőkártya változattal játszottok.



rejtetszimbólum

Ennél a változatnál keverjétek meg képpel lefelé a megmaradt befejezőkártyákat, majd véletlenszerűen egyet tegyetek **képpel felfelé** az Uralom koronájának mezőjére (a tábla közepére).

REJTETT BEFEJEZÉSKÁRTYA VÁLTOZAT

Ez a változat további misztikumot és izgalmat visz a játékba.

A rejtett változat esetén az összes olyan alternatív befejezőkártyát, amelynek bal felső sarkában egy nyíltszimbólum látható, a játék kezdete előtt el kell távolítani a pakliból. A nyíltszimbólummal megjelölt kártyák csak abban az esetben használhatók, ha a nyílt befejezőkártya változattal játszottok.



nyíltszimbólum

Keverjétek meg képpel lefelé a megmaradt befejezőkártyákat, majd egyet **képpel lefelé** tegyetek az Uralom koronájának mezőjére, a többit pedig tegyetek vissza a játék dobozába. Az első karakter, aki erre a mezőre lép, fordítsa képpel fölfelé ezt a befejezőkártyát.

ALTERNATÍV BEFEJEZÉS TALÁLKOZÁSOK

Az alternatív befejezőkártyák felváltják az alapjáték győzelmi feltételét, és egy új (alternatív) lehetőséget kínálnak nektek a játék megnyerésére. Az alternatív befejezőkártyák használatakor a karaktereknek ugyanúgy el kell érniük az Uralom koronájának mezőjét, majd egy találkozást kell végrehajtaniuk az ott lévő befejezőkártyával, betartva a kártyára írt szabályokat.

Az alternatív befejezőkártyákkal történő játék esetén továbbra is érvényben van a belső régióra vonatkozó összes többi szabály:

- Sem a belső régióban tartózkodó lények, sem az alternatív befejezőkártyák nem lehetnek varázslatok célpontjai. Ezeket a lényeket, és a befejezőkártyákat nem lehet elkerülni.
- Az Uralom koronájának mezőjét elérő karakter a továbbiakban már nem mozoghat, ezen a mezőn kell maradnia, kivéve, ha az alternatív befejezőkártya erről másként nem rendelkezik.
- Amint egy karakter eléri az Uralom koronájának mezőjét, az összes többi, éppen halott karakter azonnal elveszíti a játékot.

Az alternatív befejezőkártyák utasításai általában csak az Uralom koronájának mezőjén tartózkodó karakterekre vonatkoznak. Azon utasítás, ami előtt egy csillagszimbólum szerepel, minden karakterre hatással van, függetlenül attól, hogy épp melyik régióban tartózkodnak, beleértve az Uralom koronájának mezőjén lévő karaktereket is.



csillagszimbólum

AZ APRÓ HOLMIK

Az apró holmikat minden tekintetben úgy kell kezelni, mint a normális tárgyakat, azzal a különbséggel, hogy nem számítanak bele a karakter tárgykorlátjába, így egy karakternek a 4 normál tárgyan kívül tetszőleges számú apró holmija lehet.

Egy apró holmit a többi tárgyhoz hasonlóan el lehet dobni, el lehet lopni, illetve el lehet adni.



apró holmi az "apró holmi" (Trinket) kulcsszóval

TALIZMÁNKÁRTYÁK

Amikor használjátok a **Catachysm** kiegészítőt is, a talizmánkártyák egy képpel lefelé néző, különálló paklit alkotnak. Amikor a karakter arra kap utasítást, hogy szerezzen egy talizmánt, akkor húzd fel a talizmánpakli legfelső lapját, és tedd azt képpel felfelé a játékerületre. Ha el kell dobnod egy talizmánt, akkor azt tedd a talizmánkártyák dobópaklijába. Ha kifogyott a talizmánkártyák húzópaklija, keverd össze a dobópakliban lévő talizmánkártyákat képpel lefelé, egy új húzópaklit képezve ezáltal.

KARAKTERSORSOK

TURKÁLÓ

„Vannak, kik szívesebben élnének a kataklizma előtti régi világban. Én személy szerint szeretem kiátsni a régi világ emlékeit a vastag sár- és hamuréteg alól.”



BARBÁR

„A világ beteg a rosszindulatú varázslatok és gonosz mágia miatt. Esküszöm, hogy az erőm és akaratom lesz az a bástya, mely megvédelmezi e beteg misztikusoktól a világot.”



FEKETE LOVAG

„A kataklizma előtti ősi vérvonal leszármazottja vagyok. Gondoskodni fogok róla, hogy vérvonalam örök időkhig fennmaradjon.”



MISZTIKUS ADEPTUS

„Oly sok tudás veszett oda, mikor a világ összeomlott. A sorsom az, hogy visszahozzam a fényt e földre.”



MUTÁNS

„A világ rosszabb lett, míg én jobbá váltam!”



KÉSZÍTŐK

A kiegészítő tervezője és fejlesztője: Samuel W. Bailey

A *Talisman Revised 4th Edition* alapjáték tervezői: Bob Harris és John Goodenough

Producer: Derrick Fuchs

Szerkesztők és korrektorok: Paolo Tosolini, Sean O'Leary és Adam Baker

Grafikai tervező: Evan Simonet

Borítógrafika: Ralph Horsley

Dobozgrafika: Mariusz Gandzel

Belső grafikák: Banu Andaru Adhimuka, Juan Miguel Lopez Barea, Juan Carlos Barquet, Gabriela Birchall, 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 és Jimmy Zhang

Figuratervező: Felicia Cano

Műanyag-koordinátor: Niklas Norman

Műanyag-menedzser: Jason Beaudoin

Nyomósablon készítő: Bhushan Arekar, Imran Khaliq, Randall Smith és Luigi Terzi

Művészeti igazgató: John Taillon

Vezető művészeti igazgató: Andy Christensen

Minőségbiztosítási koordinátor: Zach Tewalthomas

Játéktesztelők: 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 Holdinghouse, Jason Lahowetz, Shawn Lynch, James Meier, Dave Mitchell, Jon New, Alex Orloff, Kiefer Paulson, Mateusz Pindara, Joshua Reed, Michael Sanfilippo, Klaus Scharpf, Joshua Scharpf, Nicholas Scharpf, Michael Schmeckle, Cat Shen, Kettil Sundberg, Aaron Tubb, Cecilia Tubb, Kevin Thompson, Felicia Warner, John Warton, Brooke Warton, Dave Weisgerber, Charles Wellton, Brian Wohlgenut és Ewelina Zajkowska

FFG licenz-koordinátor: Amanda Greenhart

Termék-koordinátor: John Britton

Termékmenedzserek: Megan Duehn és Simone Elliott

Társasjáték menedzser: Steven Kimball

Vezető fejlesztő: Corey Konieczka

Vezető producer: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

Mint mindig, most is köszönünk mindent a

GAMES WORKSHOP cégnek

© Games Workshop Limited 2015. A *Cataclysm*, *Talisman*, a *Talisman* logó, GW, Games Workshop és az összes kapcsolódó logó, illusztráció, kép, helyszín, fegyver, karakter bármelyike ® vagy TM, és/vagy © Games Workshop Limited bejegyezve a világ minden táján. Ez a kiadás a Fantasy Flight Publishing Inc. engedélye alapján lett kiadva. A Fantasy Flight Games és az FFG embléma a Fantasy Flight Publishing, Inc. ® védjegyei. A Fantasy Flight Games székhelye: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, telefonszáma: 651-639-1905. A tényleges játéktartozékok eltérhetnek a bemutatottól. Kínában készült. **EZ A TERMÉK NEM GYERMEKJÁTÉK. NEM ADHATÓ 13 ÉVNÉL FIATALABB GYERMEK KEZÉBE.**

www.FantasyFlightGames.com



PROOF OF
PURCHASE

TM16
Talisman:
The Cataclysm
8413331-0123-7