



TALISMAN

MAGIA I MIECZ



KATAKLIZM
ROZSZERZENIE





KATAKLIZM

*Minęły pokolenia, odkąd ziemia się rozstąpiła,
a niebo runęło. Morza zbuntowały się i
pochłonięły ląd, a ląd pokrył morza. To był
koniec świata, ale świat się nie skończył.*

*Choć wielu zginęło, niektórzy ocalili
i przysięgli przeciwstawić się przeznaczeniu
i ocalić świat. Razem sforsowali Tajemne
Wrota i toczyli bitwy na Równinach Grozy.
Jedni zaginęli w Kryptach, inni przegrali
w kości ze Śmiercią. Ci, którzy pozostali przy
życiu, zgładzili Wilkołaka w jego jamie
i przedostali się przez pałac płomienie Doliny
Ognia z wysoko uniesionymi Talizmanami.*

*Kiedy dotarli na szczyt świata, na piedestale
ujrzeli największy jego skarb: Koronę Władzy.*

*Gdy patrzyli na Koronę, chciwość i pożądanie
ogarnęły każdego z nich. Ruszyli ku niej,
a z każdym krokiem śmierć zbierała coraz
większe żniwo. Przetrwał tylko jeden i sięgnął
po Koronę swymi zakrwawionymi rękoma.*

*W momencie, gdy założył Koronę, ujawniło
się jej prawdziwe oblicze. Przez połyskujący
portal pomiędzy światami i eonami wkroczył
wielki Czarnoksiężnik, twórca Korony.
Jednym zaklęciem wygnał intruza poza czas
i przestrzeń, a Korona spoczęła na jego głowie.*

*Potęga Czarnoksiężnika powróciła z pełną
mocą. Przywołał siły nieba i piekła,
uspokoił drżącą ziemię i załatał niebo.
Morza ustąpiły i wyłonił się ląd. Świat
nadal był zniszczony, ale przetrwał.*

*Jako że ogień Wewnętrznej Krainy wystygł
na zawsze, umieścił wysłużoną Koronę
z powrotem na jej cokole jako świadectwo
wszystkich bohaterów, którzy zginęli,
starając się ją posiąść. Miało to być
przestroga dla tych wszystkich, którzy
nadal pragnęli Korony Władzy dla siebie.*

*Kiedy Czarnoksiężnik zrobił swoje, jeszcze raz
spojrzał na królestwo, którym władał przez
wieki. Wiedząc, że przetrwa kolejne stulecia,
zadowolony zniknął w swoim portalu,
pozostawiając jego mieszkańców na łaskę losu.*

OPIS ROZSZERZENIA

Nastał koniec świata, ale krainy Magii i Miecza nie uległy unicestwieniu. Rozszerzenie **Kataklizm** zawiera nową planszę główną, pełną nieznanymi dotąd niebezpieczeństw i starożytnych skarbów. Nową planszę bez problemu można łączyć z poprzednimi rozszerzeniami, w tym z narożnymi planszami Gór, Miasta, Podziemi i Lasu. Nowy świat zaludniają przyjaźnie, jak i wrogo nastawieni mieszkańcy. Korona nadal spoczywa na najwyższym szczycie, kusząc każdego śmiałka swoją wiecznie żywą mocą.

CEL GRY

Cel gry pozostaje taki sam jak w podstawowej grze **Talisman: Magia i Miecz**. Poszukiwacze muszą dotrzeć do Korony Władzy (znajdującej się w centrum planszy), a następnie, rzucając Zaklęcia Rozkazu, wyeliminować pozostałych Poszukiwaczy z gry.





ELEMENTY GRY



PLANSZA KATAKLIZMU



40 KART MIESZKAŃCÓW



47 KART PRZYGÓD



25 KART POZOSTAŁOŚCI



6 KART ZADAŃ CZAROWNIKA



10 KART ZAKLĘĆ



6 KART TALIZMANÓW



24 KARTY EKWIPUNKU



10 KART TERENU



5 FIGUREK POSZUKIWACZY



5 KART POSZUKIWACZY



4 KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

SYMBOL KATAKLIZMU

Karty z rozszerzenia *Kataklizm* zostały oznaczone **SYMBOLEM ROZSZERZENIA**. W ten sposób będzie je można łatwo odróżnić od kart pochodzących z gry podstawowej.



KORZYSTANIE TYLKO Z CZĘŚCI KATAKLIZMU

Rozszerzenie *Kataklizm* zostało przewidziane jako całość, ale podczas swoich rozgrywek gracze mogą wykorzystywać jedynie część zawartych tu elementów. Jeśli treść karty nie mówi inaczej, nowe karty Poszukiwaczy i Alternatywnych Zakończeń nadają się do samodzielnego wykorzystania, z pominięciem innych nowych kart oraz planszy Kataklizmu.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Kataklizm* w przygotowaniu do gry należy dokonać poniższych zmian:

1. **Zastąpienie planszy głównej:** Planszę z gry podstawowej należy zastąpić nową planszą Kataklizmu.
 2. **Umieszczenie kart Pozostałości:** Karty Pozostałości należy potasować. Następnie na każdym obszarze z symbolem Pozostałości należy umieścić tyle zakrytych kart Pozostałości, ile symboli się tam znajduje. Pozostałe karty Pozostałości należy odłożyć do pudełka.
- 
- Symbol Pozostałości*
3. **Przygotowanie talii Mieszkańców:** Talię Mieszkańców należy potasować i umieścić zakrytą obok planszy.
 4. **Przygotowanie talii Talizmanów:** Wszystkie karty Talizmanów należy ze sobą połączyć, potasować i stworzyć z nich talię Talizmanów, a następnie umieścić ją zakrytą obok planszy.
 5. **Przygotowanie talii zadań Czarownika:** Wszystkie karty zadań Czarownika należy ze sobą połączyć, potasować i stworzyć z nich talię zadań Czarownika, a następnie umieścić ją zakrytą obok planszy.
 6. **Przygotowanie Alternatywnego Zakończenia:** Kartę Alternatywnego Zakończenia „Wieczna Korona” należy umieścić na Koronie Władzy. Opcjonalnie, jeśli gracze chcą wykorzystać inne karty Alternatywnych Zakończeń, jeden z nich powinien je potasować, a następnie wylosować jedną i umieścić na obszarze Korony Władzy (patrz „Karty Alternatywnych Zakończeń” na stronie 7).

Po przeprowadzeniu powyższych kroków gracze mogą rozpocząć rozgrywkę!





NOWY ŚWIAT

Katakлизм zniszczył dotychczasowy świat i pozostawił go na wieki w ruinie. Ale nastaje nowa era, w której ludzki gatunek odbuduje swoją cywilizację i po raz kolejny zapanuje nad wszechobecną dzikością i niebezpieczeństwem. To era nadziei, światła i bohaterów.

Rozszerzenie **Katakлизм** zawiera nową planszę, która zastępuje tę znajdującą się w grze podstawowej. Kiedy gracze korzystają z nowej planszy, stosują się do zasad z gry podstawowej odnoszących się do starej planszy, uwzględniając poniższe zmiany.

MIESZKAŃCY

Katakлизм pochłonął wiele ofiar, a tych, którzy przetrwali, rozproszył po całym świecie. Teraz powoli powracają w cywilizowane miejsca, oferując swoje dobra i usługi odważnym podróżnikom.

Na niektórych obszarach planszy Katakizmu oraz na karcie Terenu „Osada” znajduje się polecenie wylosowania mieszkańca. Kiedy poszukiwacz odbywa spotkanie na takim obszarze, losuje jedną kartę Mieszkańca z wierzchu talii Mieszkańców i dodaje ją do swojego obszaru. Następnie odwiedza jednego Mieszkańca na swoim obszarze.

Kiedy Poszukiwacz odwiedza Mieszkańca, rozpatruje treść z jego karty. Jeśli na karcie znajduje się ponumerowana lista bez dodatkowych poleceń, gracz rzuca jedną kością, porównuje uzyskany wynik z listą i rozpatruje odpowiadający mu efekt. Jeśli Poszukiwacz nie może rozpatrzyć treści z karty Mieszkańca, nic się nie dzieje, ale Mieszkańca nadal traktuje się jako odwiedzonego. Na przykład, jeśli Poszukiwacz odwiedzi Doktora i posiada początkową wartość Życia lub nie posiada Złota, nic się nie dzieje.

Po tym, jak Poszukiwacz odwiedzi Mieszkańca, ten zostaje odrzucony, chyba że nazwa obszaru na jego karcie odpowiada nazwie obszaru, na którym obecnie znajduje się Poszukiwacz. Odwiedzony Mieszkaniec z nazwą „Dowolny” nigdy nie zostaje odrzucony, natomiast kartę Mieszkańca bez nazwy obszaru zawsze należy odrzucić po jej odwiedzeniu.

Kart Mieszkańców nie traktuje się jako kart Przygód i nie wlicza się ich do liczby kart znajdujących się na obszarze. Mieszkańca można odwiedzić tylko, jeśli wynika to z polecenia karty lub obszaru.

Jeśli treść karty lub zasada gry mówi o odwiedzeniu konkretnej postaci znajdującej się na danym obszarze (na przykład Wiedźma wymaga odwiedzenia Mistyka w Wiosce), zamiast tego Poszukiwacz może odwiedzić Mieszkańca o tej samej nazwie, niezależnie od obszaru, na którym ten Mieszkaniec się znajduje.

RZUT NA OBSZARACH MIESZKAŃCÓW

Polecenia na niektórych obszarach (takich jak Miasto, Gospoda czy Kapliczka) wymagały od gracza rzutu kością. Teraz gracze muszą losować tam karty Mieszkańców. Jeśli jakaś karta nakazuje graczowi rzucić kością i porównać wynik z listą na wskazanym obszarze, zamiast tego wybiera Mieszkańca na tym obszarze i odwiedza go. Jeśli na wskazanym obszarze nie ma żadnego Mieszkańca, nic się nie dzieje. Na przykład, jeśli Poszukiwacz napotka Karnawał, którego treść nakazuje mu rzucić 1 kością i odczytać wynik z obszaru Gospody, zamiast tego wybiera jednego Mieszkańca, który znajduje się w Gospodzie, i odwiedza go.

KARTY POZOSTAŁOŚCI

Pogrzebane i zapomniane na setki lat starożytne skarby, istoty i miejsca, rozsiane po całym królestwie Magii i Miecza, czekają na pierwszego bohatera, który odnajdzie je wśród ruin starego świata.

Na początku gry na każdym obszarze z symbolem pozostałości należy umieścić po jednej zakrytej karcie Pozostałości, z wyjątkiem obszaru Ruin, na którym należy umieścić dwie takie karty. *Zakrytej* karty Pozostałości nie traktuje się jako karty Przygody i nie wlicza się jej do liczby kart znajdujących się na obszarze.

Kiedy Poszukiwacz trafia na obszar z zakrytą kartą Pozostałości, odkrywa ją, zanim zdecyduje się spotkać ten obszar lub innego Poszukiwacza znajdującego się na nim. *Odkrytą* kartą Pozostałości traktuje się jak kartę Przygody i działają na nią wszystkie zdolności i efekty, które działają na karty Przygód.

Kiedy karta Pozostałości zostaje odrzucona, umieszcza się ją na stosie odrzuconych kart Przygód. Jeśli stos ten zostaje wtasowany do talii Przygód, należy również wtasować do niej wszystkie karty Pozostałości ze stosu odrzuconych kart Przygód. Po zakończeniu gry należy ponownie włożyć te karty do talii Pozostałości.

ŁĄCZENIE ROZSZERZEŃ

KARTY POZOSTAJĄCE NA OBSZARACH

Na kartach Przygód z rozszerzenia **Katakлизм** często nie występuje opis warunku odrzucenia karty z planszy. Karty należy odrzucać zgodnie z ich rodzajem, według poniższych zasad:

- **Zdarzenia** są odrzucane po ich spotkaniu i rozpatrzeniu ich efektów.
- **Wrogowie** pozostają na swoim obszarze, dopóki nie zostaną pokonani.
- **Nieznajomi** pozostają na swoim obszarze po ich spotkaniu, chyba że ich treść mówi inaczej.
- **Przedmioty** i **Przyjaciele** pozostają na swoim obszarze, aż nie zostaną zabrani.
- **Miejsca** pozostają na swoim obszarze po ich spotkaniu, chyba że ich treść mówi inaczej.



Karta Mieszkańca



Karta Pozostałości



KRAINA WEWNĘTRZNA

Kraina Wewnętrzna zmieniła się pod wpływem Kataklizmu, ale pomimo tego, że jej płomień zastąpiło przenikliwe zimno, nadal jest równie niebezpieczna dla tych, którzy zdecydują się zbadać jej lodowe pustkowia.

Wszystkie zasady z gry podstawowej dotyczące ruchu i spotkań w Krainie Wewnętrznej na planszy Kataklizmu pozostają bez zmian. Zasady dla zmienionych obszarów zostały wyszczególnione poniżej.

RÓWNINY GROZY

Poszukiwacz musi zakończyć swój ruch na Równinach Grozy. Jeśli podczas swojej tury na Równinach Grozy znajdują się inni Poszukiwacze, Poszukiwacz nie może odbyć spotkania wynikającego z obszaru. Zamiast tego musi wdać się w walkę z jednym z przebywających tam Poszukiwaczy. Zwycięzca w nagrodę zmusza pokonanego do utraty 1 punktu Życia – nie może wybrać innej nagrody.

LICZ

Tam, gdzie można było spotkać Śmierć, teraz mieszka Licz, pozbawiający życiowych sił każdego, kto ośmieli się tędy przejść. Poszukiwacz musi tutaj rzucić jedną kością i stracić tyle punktów Życia, ile wskazuje wynik rzutu. Może zmniejszyć utratę Życia o 1 za każdego Przyjaciela, którego zdecyduje się odrzucić.

ŁODOWA WIEŻA

Nikt nie wie, co stało się z wampirami, które kiedyś zamieszkiwały wieżę. Teraz emanuje ona nienaturalnym chłodem, który nawet najodważniejszego bohatera zamieni w bryłę lodu. Poszukiwacz musi tutaj rzucić jedną kością i stracić tyle punktów Życia, ile wskazuje wynik rzutu, lub pozostać na tym obszarze i odbyć tu ponownie spotkanie w swojej następnej turze.

JAMA MUTANTA

Wilkołak dawno temu został zgłodzony, więc inne monstrum zdomowało się w jego jamie. Poszukiwacz musi tutaj wdać się w walkę z Mutantem. Za każdym razem, kiedy Poszukiwacz spotyka Mutanta, należy rzucić 3 kośćmi, aby ustalić jego Siłę. Poszukiwacz nie może poruszyć się dalej, dopóki nie pokona Mutanta.

OTCHŁAŃ

Otchłań stała się domem brutalnej Śnieżnej Bestii, która zapojuje i pożre każdego, kto spróbuje przekroczyć Otchłań. Poszukiwacz musi tutaj wdać się w walkę ze Śnieżną Bestią. Jej Siła jest równa Sile Poszukiwacza, który z nią walczy (wliczając wszystkie bonusy). Poszukiwacz nie może poruszyć się dalej, dopóki nie pokona Śnieżnej Bestii.

KORONA WŁADZY

Korona Władzy, użyta w celu powstrzymania Kataklizmu, zmieniła się na zawsze; stała się jeszcze potężniejsza, ale także bardziej niebezpieczna i nieobliczalna.

Jeśli gracze korzystają z planszy Kataklizmu, podstawowy warunek zwycięstwa jest opisany na karcie Alternatywnego Zakończenia „Wieczna Korona”.

INNE ZASADY

W tej części instrukcji znajdują się zasady dotyczące nowych kart i specjalnych zdolności z rozszerzenia *Kataklizm*.

KARTY TERENU

W następstwie wielkiego Kataklizmu większość cywilizowanego świata została zniszczona, a krajobraz zmienił się nieodwracalnie. Teraz świat się odbudowuje, a jego dzikie obszary szybko mogą stać się bastionami nowej cywilizacji.

Niektóre efekty gry nakazują graczom umieścić kartę Terenu na obszarze na planszy. Kiedy karta Terenu znajduje się na obszarze, treść i nazwa tego obszaru są ignorowane. Zamiast tego należy stosować się do treści i nazwy karty Terenu. Jeśli efekt odwołuje się do obszaru, którego nie ma już na planszy (ponieważ znajduje się na nim karta Terenu), należy zignorować ten efekt. Na przykład, jeśli na obszarze Tajemnych Wrót znajduje się karta Terenu „Klasztor”, a gracz wyrzuci „3” w Krypcie, efekt przeniesienia do Tajemnych Wrót zostaje zignorowany. Karty Terenu można usunąć jedynie dzięki efektom, które wyraźnie na to pozwalają.



Karta Terenu

Gracze nie mogą umieszczać kart Terenu w Krainie Wewnętrznej. Jeśli efekt nakazuje graczowi umieścić kartę Terenu w niedozwolonym miejscu, ignoruje on ten efekt.

Jeśli efekt nakazuje graczowi umieścić kartę Terenu na danym obszarze, a w talii Terenu nie ma już kart wymaganego rodzaju, musi on wybrać odpowiednią kartę Terenu znajdującą się na planszy i przenieść ją na dany obszar. Jeśli gracz umieszcza kartę Terenu na obszarze, na którym znajduje się już inna karta Terenu, zastępowaną kartę należy umieścić w talii Terenu.

Jeśli gracz umieszcza na planszy nowego Poszukiwacza, ignoruje w tym przypadku wszystkie karty Terenu.

KARTY TERENU A RUCH

Jeśli na obszarze Strażnika znajduje się karta Terenu, Poszukiwacze mogą bez przeszkód wkraczać z Krainy Zewnętrznej do Krainy Środkowej (nie muszą pokonać Strażnika). Podobnie, jeśli na obszarze Tajemnych Wrót znajduje się karta Terenu, Poszukiwacze mogą bez przeszkód wkraczać z Krainy Środkowej do Krainy Wewnętrznej (nie muszą wywabić Wrót, nie zostaną też zatrzymani przez Czarownika, jeśli nie wypełnili jego zadania).

KARTY TERENU A MIESZKAŃCY

Jeśli karta Terenu zostanie umieszczona na obszarze, na którym znajdują się karty Mieszkańców, wówczas należy odrzucić wszystkich Mieszkańców z tego obszaru.

Jeśli na obszarze z kartą Terenu znajdują się jakiegokolwiek karty Mieszkańców i karta Terenu zostanie usunięta z tego obszaru, wówczas należy odrzucić wszystkich Mieszkańców z tego obszaru.



KARTY TERENU A INNE ROZSZERZENIA

Kiedy gracze korzystają z planszy rozszerzenia, a karta Terenu znajduje się na obszarze, który umożliwia ruch pomiędzy planszami, Poszukiwacze nadal mogą poruszać się na i z planszy rozszerzenia zgodnie z normalnymi zasadami ruchu tego rozszerzenia.

Kiedy gracze korzystają z rozszerzeń **Kataklizm** i **Miasto**, karty Terenu nie mogą być umieszczane na obszarach „Więzienia” ani „Placu Miejskiego” na planszy Miasta.

Jeśli karta Terenu znajduje się na ostatnim obszarze planszy rozszerzenia (takim jak „Skarbiec” z rozszerzenia **Podziemia**), Poszukiwacz musi zakończyć swój ruch, kiedy wchodzi na ten obszar, a następnie rozpatrzeć kartę Terenu na tym obszarze.

KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Z kart Alternatywnych Zakończeń znajdujących się w rozszerzeniu **Kataklizm** można korzystać wraz z kartami Alternatywnych Zakończeń z innych rozszerzeń.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie rozgrywki z kartami Alternatywnych Zakończeń zależy od tego, który z dwóch wariantów gracze zdecydują się rozegrać. Gracze mogą rozpocząć grę z jawnym lub ukrytym Alternatywnym Zakończeniem.

WARIANT: JAWNE ZAKOŃCZENIE

Ten wariant wywiera na Poszukiwaczy duży wpływ i pozwala w trakcie rozgrywki przyjąć bardziej strategiczne podejście.

Jeśli gracze skorzystają z tego wariantu, powinni usunąć z gry wszystkie karty Alternatywnych Zakończeń posiadające w lewym górnym rogu **symbol niejawności** (patrz po prawej) i odłożyć je do pudełka.

Następnie gracze powinni na początku gry potasować pozostałe karty Alternatywnych Zakończeń, a potem wylosować jedną i umieścić ją *odkrytą* na obszarze Korony Władzy na środku planszy.

WARIANT: UKRYTE ZAKOŃCZENIE

Ten wariant okrasza rozgrywkę szczyptą tajemnicy i jest bardziej pasjonujący, gracze nie wiedzą bowiem, jakie niebezpieczeństwa czyhają na ich Poszukiwaczy na obszarze Korony Władzy, dopóki tam nie dotrą.

Jeśli gracze skorzystają z tego wariantu, powinni usunąć z gry wszystkie karty Alternatywnych Zakończeń posiadające w lewym górnym rogu symbol jawności (patrz po prawej) i odłożyć je do pudełka.

Następnie gracze powinni na początku gry potasować pozostałe karty Alternatywnych Zakończeń, a potem wylosować jedną i umieścić ją *zakrytą* na obszarze Korony Władzy na środku planszy.



Symbol
niejawności



Symbol
jawności

SPOTYKANIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Karty Alternatywnych Zakończeń zastępują warunki zwycięstwa z gry podstawowej i zapewniają graczom odmienne sposoby na wygranie rozgrywki. Wykorzystując ten wariant, na obszarze Korony Władzy Poszukiwacze będą musieli spotkać kartę Alternatywnego Zakończenia i postępować zgodnie z wydrukowanymi na niej zasadami – nie będą mogli rzucić Zaklęcia Rozkazu ani spotykać na tym obszarze innych Poszukiwaczy, chyba że dana karta Alternatywnego Zakończenia mówi co innego.

Pozostałe zasady dotyczące Krainy Wewnętrznej nadal obowiązują:

- Na istoty z Krainy Wewnętrznej (ani z kart Alternatywnych Zakończeń) nie działają Zaklęcia, nie można się też im wymykać.
- Poszukiwacz, który trafi na obszar Korony Władzy, przestaje się poruszać – zamiast tego cały czas pozostaje na tym obszarze, chyba że dana karta Alternatywnego Zakończenia mówi co innego.
- Od momentu, w którym jakiś Poszukiwacz trafi na obszar Korony Władzy, każdy gracz, którego Poszukiwacz zostanie zabity, zostaje wyeliminowany z gry.

Zazwyczaj karty Alternatywnych Zakończeń wpływają jedynie na Poszukiwaczy znajdujących się na obszarze Korony Władzy. Wyjątek stanowią polecenia, przy których znajduje się **symbol gwiazdy** – takie polecenia wpływają na wszystkich Poszukiwaczy, bez względu na to, w jakich Krainach się znajdują (w tym również na Poszukiwaczy przebywających na obszarze Korony Władzy).



Symbol
gwiazdy

DROBIAZGI

Niektóre Przedmioty posiadają słowo-klucz **Drobiazg**, wydrukowane powyżej specjalnej zdolności karty. Traktuje się je tak samo, jak zwykle Przedmioty, z tą tylko różnicą, że nie bierze się ich pod uwagę podczas obliczania limitu posiadanych Przedmiotów.

Drobiazgi, tak jak inne Przedmioty, można porzucić, odrzucić, ukraść lub sprzedać.



KARTY TALIZMANÓW

Kiedy gracze korzystają z rozszerzenia **Kataklizm**, karty Talizmanów tworzą *zakrytą* talię. Kiedy Poszukiwacz otrzymuje Talizman, bierze wierzchnią kartę z talii Talizmanów. Kiedy karta Talizmanu jest odrzucana, należy umieścić ją na stosie odrzuconych kart Talizmanów. Jeśli talia Talizmanów się wyczerpie, należy potasować stos odrzuconych kart Talizmanów i stworzyć z niego nową, zakrytą talię Talizmanów.

POSZUKIWACZE

ZBIERACZKA

„Niektórzy chcieliby żyć w starym świecie, tym sprzed Katakliżmu. Ja osobiście lubię odgrzebywać tamten stary świat z błota i popiołów.”



BARBARZYŃCA

„Świat cierpi na skutek czarnej magii i złowrogich czarów. Przysięgam na swoją siłę i wolę, że będę go chronił przed tymi tajemnymi mocami i zniszczę je raz na zawsze.”



CZARNY RYCERZ

„Pochodzę ze starożytnego rodu, sprzed Katakliżmu. Zrobię wszystko, by jego linia nigdy nie wygasa.”



POTOMEK MAGII

„Tyle wiedzy utracono wraz z upadkiem świata. Moim przeznaczeniem jest przywrócić jej na światło dzienne.”



MUTANT

„Świat zmienia się na gorsze, podczas gdy ja zmieniam się na lepsze!”



Specjalne podziękowania dla wszystkich fanów, testerów i graczy, którzy przez te wszystkie lata przyczynili się do tego, że Talizman: Magia i Miecz jest tak wspaniałą grą!

OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie rozszerzenia: Samuel W. Bailey

Opracowanie gry Talizman: Magia i Miecz 4. Edycja:

Bob Harris i John Goodenough

Producent: Derrick Fuchs

Redakcja i korekta: Paolo Tosolini, Sean O'Leary i Adam Baker

Opracowanie graficzne: Evan Simonet

Okładka: Ralph Horsley

Plansza: Mariusz Gandzel

Grafiki: 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 i Jimmy Zhang

Opracowanie figurek: Felicia Cano

Koordynacja plastyczna: Niklas Norman

Kierownictwo plastyczne: Jason Beaudoin

Wykonanie figurek:

Bhushan Arekar, Imran Khaliq, Randall Smith i Luigi Terzi

Dyrektor artystyczny: John Taillon

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen

Koordynator ds. jakości: Zach Tewalthomas

Testerzy: 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 Ortloff, Kiefer Paulson, Mateusz

Pindara, Joshua Reed, Michael Sanfilippo, Klaus Scharpf, Joshua Scharpf,

Nicholas Scharpf, Michael Schmeckle, Cat Shen, Kettil Sundberg, Aaron Tubb,

Cecilia Tubb, Kelvin Thompson, Felicia Warner, John Warton, Brooke Warton,

Dave Weisgerber, Charles Wellton, Brian Wohlgemut i Ewelina Zajkowska

Koordynator FFG ds. licencji: Amanda Greenhart

Koordynator produkcji: John Britton

Kierownik produkcji: Megan Duehn i Simone Elliotti

Menedżer gier planszowych: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Grzegorz Jantos

Korekta wersji polskiej: Marcin „Nemomon” Chrostowski, Wiktor Marek

i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Jak zawsze, podziękowania dla zespołu

GAMES WORKSHOP

Talisman: Katakliżm © Copyright Games Workshop Limited 2016. *Katakliżm, Talisman*, logo Talisman, GW, Games Workshop i wszystkie powiązane z nimi loga, ilustracje, grafiki, miejsca, bronie i postacie są ® lub TM i/lub © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane w poszczególnych krajach i są wykorzystywane na podstawie licencji. Ta edycja została wydana na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-659-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

Internetową społeczność, FAQ, pomoc i dodatkowe informacje znajdziecie w sieci pod adresem:
www.Galakta.pl



DOWÓD
ZAKUPU

PL-TM16
Talisman:
Katakliżm
8413331-0123-7