

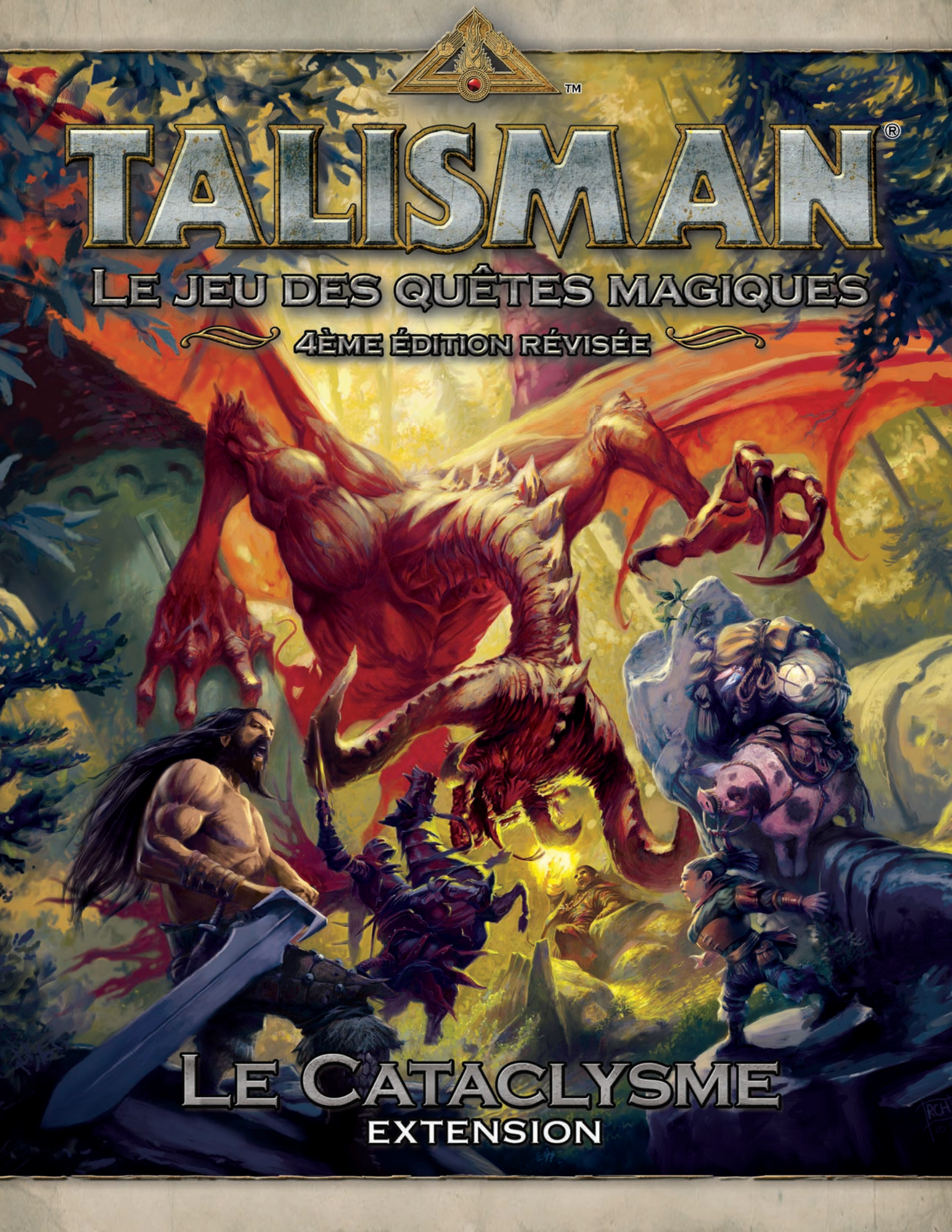


# TALISMAN<sup>®</sup>

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE

LE CATACLYSME  
EXTENSION







## LE CATACLYSME

*Il y a une génération, la terre s'ouvrit et les cieux se déchirèrent. Le niveau des mers monta jusqu'à inonder la contrée, et la contrée s'effondra pour recouvrir les mers. C'était la fin du monde, pourtant le monde ne disparut pas.*

*Bien que nombreux furent ceux qui périrent en ce temps-là, certains survécurent et firent vœu de défier le destin et de sauver le monde. Ensemble, ils franchirent la Porte du Pouvoir et avancèrent dans les Plaines du Péril. L'un d'entre eux se perdit dans les Cryptes, et un autre succomba face aux dés de la Mort. Ceux qui restaient terrassèrent le Loup-Garou dans son antre et endurèrent l'ardeur des flammes de la Vallée de Feu, où reposaient les Talismans.*

*Lorsqu'ils atteignirent le sommet du monde, ils découvrirent le plus grand trésor de la création, la Couronne de Commandement, posé sur un piédestal. L'envie et le désir envahirent chacun d'eux à mesure qu'ils observaient la Couronne, et l'ascension se fit dans le sang et la mort tandis qu'ils s'affrontaient les uns les autres à chaque pas.*

*Seul l'un d'entre eux survécut jusqu'au sommet, et il agrippa la Couronne de ses mains couvertes de sang. Ce n'est que lorsque le héros la ceignit qu'elle révéla son véritable objectif.*

*Émergeant d'un chatoyant portail entre des mondes et des temps inconnus s'avança le grand Sorcier, forgeron de la Couronne. D'un simple sort, il bannit l'intrus dans une contrée au-delà du temps et plaça la Couronne sur sa propre tête.*

*Une fois sa pleine puissance restaurée, le Sorcier repoussa les forces du Paradis et de l'Enfer, calma la terre déchaînée et rapiêça le ciel. Les mers reflurent et la contrée s'éleva à nouveau. Le monde restait brisé, mais il avait survécu.*

*Tandis que les feux de la Région Intérieure s'éteignaient à jamais, il reposa la Couronne déchargée sur son piédestal en guise de testament pour tous les héros qui avaient péri dans leur quête pour se la procurer. Elle servirait également de signal d'alarme continu pour ceux qui souhaiteraient encore revendiquer la Couronne de Commandement pour leur propre profit.*

*Son œuvre véritable accomplie, le Sorcier jeta un dernier regard au royaume qu'il avait dirigé des siècles durant. Heureux de constater qu'il survivrait pour un autre âge, il disparut à travers son portail, laissant à nouveau les habitants de ces contrées voler de leurs propres ailes.*

## PRÉSENTATION DE L'EXTENSION

La fin du monde est venue et passée, mais les terres de Talisman subsistent. L'extension **Le Cataclysm** propose un tout nouveau plateau principal regorgeant de dangers inédits et de trésors anciens, et est entièrement compatible avec tout le matériel précédemment fourni ainsi qu'avec les plateaux additionnels des Hautes Terres, de la Cité, du Donjon et du Royaume Sylvestre. Des individus à la fois étranges et familiers peuplent le monde, prêts à s'entraider ou s'entretuer. Quant à elle, la Couronne repose toujours sur le plus haut sommet, éternelle balise de pouvoir pour tous les héros.

## BUT DU JEU

Le but du jeu reste le même que dans **Talisman 4<sup>ème</sup> Édition Révisée**. Les personnages doivent atteindre la Couronne de Commandement au centre du plateau puis, en lançant le Sort de Commandement, obliger leurs adversaires à abandonner la partie.







# MATÉRIEL



PLATEAU CATACLYSME



40 CARTES HABITANT



47 CARTES AVENTURE



25 CARTES VESTIGE



6 CARTES QUÊTE DU DÉMONISTE



10 CARTES SORT



6 CARTES TALISMAN



24 CARTES ACHAT



10 CARTES TERRAIN



5 FIGURINES DE PERSONNAGE



5 CARTES PERSONNAGE



4 CARTES FIN ALTERNATIVE



## LE SYMBOLE DU CATACLYSME

Les cartes de l'extension *Le Cataclysme* portent un **Symbole d'Extension** qui permet de les différencier des cartes du jeu de base et des autres extensions.



## UTILISER SEULEMENT CERTAINS ÉLÉMENTS DE CETTE EXTENSION

Bien que l'extension *Le Cataclysme* soit conçue pour être utilisée intégralement, les joueurs peuvent très bien jouer à *Talisman* en n'utilisant que certains éléments de l'extension. À moins que le contraire ne soit précisé sur la carte, les nouveaux personnages et Fins Alternatives peuvent être utilisés sans inclure les autres nouvelles cartes ou le plateau Cataclysme.

## PRÉPARATION

Lorsque vous jouez avec l'extension *Le Cataclysme*, ajoutez les étapes suivantes à la préparation du jeu :

**1. Remplacez le Plateau Principal :** Remplacez le plateau principal fourni dans la boîte de base de *Talisman* par le nouveau plateau Cataclysme.

**2. Placez les cartes Vestige :** Mélangez le paquet Vestige. Sur chaque case ornée d'un symbole Vestige, placez ensuite une carte Vestige *face cachée* par symbole Vestige qui s'y trouve. Remettez ensuite le paquet Vestige dans la boîte.



*Symbole Vestige*

**3. Préparez le Paquet Habitant :** Mélangez le paquet Habitant et placez-le face cachée près du plateau.

**4. Préparez le Paquet Talisman :** Mélangez les cartes Talisman pour former un paquet Talisman et placez celui-ci face cachée près du plateau.

**5. Préparez le Paquet Quête du Démoniste :** Mélangez les cartes Quête du Démoniste pour former un paquet Quête du Démoniste et placez celui-ci face cachée près du plateau.

**6. Préparez les Fins Alternatives :** Placez la carte Fin Alternative « La Couronne Éternelle » sur la Couronne de Commandement. De manière optionnelle, si les joueurs souhaitent utiliser d'autres cartes Fin Alternative, un joueur mélange ces cartes, en pioche une au hasard et la place sur la Couronne de Commandement (cf. « Cartes Fin Alternative » page 7).

Une fois que ces étapes ont été accomplies, la partie est prête à commencer !







# UN MONDE NOUVEAU

Le Cataclysme a détruit le monde et l'a laissé en ruines durant des siècles. Mais un nouvel âge s'annonce, de ceux au cours desquels l'humanité rebâtit sa civilisation et revendique une fois de plus les étendues sauvages et périlleuses du monde. C'est un âge d'espoir, de lumière et de héros.

L'extension *Le Cataclysme* propose un tout nouveau plateau qui remplace celui de la boîte de base. Lorsqu'ils l'utilisent, les joueurs suivent toutes les règles de l'ancien plateau, fournies dans le livret du jeu de base, avec les exceptions détaillées ci-après.

## HABITANTS

Le Cataclysme a fait de nombreuses victimes et a dispersé les survivants de par les terres. Ceux-ci rentrent à présent lentement vers les vestiges de leur civilisation, offrant leurs biens et leurs services à de braves aventuriers.

Un certain nombre de cases du plateau Cataclysme, de même que la carte Terrain « Hameau », indiquent à un personnage de piocher un Habitant. Lorsqu'un personnage rencontre l'une de ces cases, il pioche une carte Habitant au sommet du paquet Habitant et l'ajoute à sa case. Il rend ensuite visite à un Habitant de sa case.



Carte Habitant

Lorsqu'un personnage rend visite à un Habitant, il résout le texte de la carte. Si cette dernière contient une liste numérale sans instructions spéciales, il lance un dé et résout l'effet indiqué à côté de son résultat. Si un personnage ne peut pas résoudre le texte de l'Habitant auquel il rend visite, rien ne se passe, bien que l'Habitant soit tout de même considéré comme ayant reçu une visite. Par exemple, si un personnage rend visite au Docteur et n'a aucune Vie à soigner ou aucun or pour le payer, rien ne se produit.

Après qu'un personnage a rendu visite à un Habitant, ce dernier est défaussé, à moins que le trait sur sa carte ne corresponde au nom de la case que le personnage occupe actuellement. Les Habitants possédant le trait « Indéfini » ne sont jamais défaussés une fois qu'ils ont reçu une visite, tandis que ceux qui ne disposent d'aucun trait sont toujours défaussés.

Les cartes Habitant ne sont pas considérées comme des cartes Aventure et ne comptent pas dans le nombre de cartes sur une case. Un personnage ne peut rendre visite aux Habitants que si une carte ou une case du plateau lui indique de le faire.

Si une carte ou une règle indique à un personnage de rendre visite à une personne spécifique sur une case (par exemple, le Suivant Vieille Sorcière l'oblige à rendre visite à l'Occultiste du Village au Village), il peut à la place rendre visite à l'Habitant qui porte le même nom, quelle que soit la case sur laquelle celui-ci se trouve.

# LANCER LES DÉS SUR LES CASES HABITANT

Certaines cases qui indiquaient auparavant aux joueurs de lancer les dés (Cité, Taverne, Chapelle, etc...) les invitent à présent à piocher des Habitants. Si une carte indique à un joueur de lancer un dé et d'utiliser les résultats listés sur une autre case, il choisit et rend visite à un Habitant sur la case en question à la place. S'il n'y a aucun Habitant sur cette case, rien ne se passe. Par exemple, si un personnage rencontre le Carnaval et est invité à lancer un dé avec les mêmes résultats que ceux de la Taverne, il choisit un Habitant de la Taverne et lui rend visite à la place.

## CARTES VESTIGE

Ensevelis et oubliés depuis des centaines d'années, d'anciens trésors, créatures et lieux sont disséminés à travers les terres de Talisman, à portée de main du premier héros qui creusera suffisamment profond au bon endroit.

Au début de la partie, placez une carte Vestige face cachée sur chaque case ornée d'un symbole Vestige, à l'exception des Ruines sur lesquelles il faudra en poser deux. Une carte Vestige *face cachée* n'est pas considérée comme une carte Aventure et ne compte pas dans le nombre de cartes sur une case.

Lorsqu'un personnage entre sur une case qui contient une carte Vestige face cachée, il la retourne face visible avant de décider de rencontrer la case ou un personnage qui l'occupe. Une carte Vestige *face visible* est considérée comme une carte Aventure en ce qui concerne les capacités et les effets.

Lorsqu'une carte Vestige est défaussée, elle est placée dans la pile de défausse du paquet Aventure. Si cette dernière vient à être mélangée au paquet Aventure, toute carte Vestige qui s'y trouve est également mélangée au paquet. Une fois la partie terminée, remettez ces cartes dans le paquet Vestige.

## MÉLANGER LES EXTENSIONS

### CARTES QUI RESTENT SUR LES CASES

Les cartes Aventure de l'extension *Le Cataclysme* n'indiquent pas la manière dont elles sont par défaut retirées du plateau. Au lieu de cela, elles en sont retirées selon leur type, comme suit :

- Les cartes **Événement** sont défaussées une fois qu'elles ont été rencontrées et leurs effets résolus.
- Les cartes **Ennemi** restent sur leur case jusqu'à ce que l'Ennemi soit vaincu.



Carte Vestige





- Les cartes **Étranger** restent sur leur case une fois qu'elles ont été rencontrées, à moins que le contraire ne soit précisé.
- Les cartes **Objet** et **Suivant** restent sur leur case jusqu'à ce qu'elles soient ramassées.
- Les cartes **Lieu** restent sur leur case une fois qu'elles ont été rencontrées, à moins que le contraire ne soit précisé.

## LA RÉGION INTÉRIEURE

Le Cataclysme a transformé la Région Intérieure et, bien que ses flammes aient été remplacées par un froid glacial, elle reste tout aussi dangereuse pour ceux qui explorent ses étendues gelées.

Toutes les règles de déplacement et de rencontre dans la Région Intérieure, fournies dans le livret de la boîte de base, s'appliquent toujours lorsque vous jouez avec le plateau Cataclysme. Les règles concernant les cases qui ont changé sont indiquées ci-dessous.

### PLAINE DU PÉRIL

Un personnage doit terminer son déplacement dans la Plaine du Péril. Pendant son tour, si au moins un autre personnage occupe la Plaine du Péril, il ne peut pas rencontrer la case mais doit à la place attaquer l'un de ces personnages en combat. Le vainqueur reçoit 1 Vie en guise de récompense.

### LICHE

Là où se dressait autrefois la Mort réside à présent une Liche, et elle exige une part de l'essence vitale de quiconque cherche à passer. Un personnage sur cette case doit lancer un dé et perdre autant de Vie que le résultat. Il peut réduire cette perte de 1 pour chaque Suivant qu'il choisit de défausser.

### FLÈCHE DE GLACE

Nul ne sait ce qu'il est advenu du vampire qui vivait auparavant dans la flèche, mais la tour émet à présent un froid surnaturel qui glacera le sang même aux plus courageux héros. Un personnage sur cette case doit lancer un dé et choisir entre perdre autant de Vie que le résultat ou rester là et rencontrer à nouveau la case lors de son prochain tour.

### TANIÈRE DU MUTANT

Bien que le Loup-Garou ait quitté son antre il y a longtemps, un autre monstre effroyable s'y est depuis installé. Un personnage sur cette case doit affronter le Mutant en combat. Trois dés sont lancés pour déterminer la Force du Mutant à chaque fois qu'il est rencontré. Un personnage ne peut pas quitter cette case tant qu'il n'a pas vaincu le Mutant.

### FOSSÉS

Les Fossés abritent à présent un vicieux Monstre des Neiges qui cherche à entraîner vers le fond quiconque ose tenter de traverser, avant de le dévorer vivant. Un personnage sur cette case doit affronter le Monstre des Neiges en combat. La Force de ce dernier est égale à celle du personnage qui l'affronte, y compris en ce qui

concerne tout bonus supplémentaire. Un personnage ne peut pas quitter cette case tant qu'il n'a pas vaincu le Monstre des Neiges.

## COURONNE DE COMMANDEMENT

Son utilisation pour arrêter le Cataclysme a altéré la Couronne de Commandement à jamais ; bien qu'elle ait gagné en puissance, elle est également devenue plus dangereuse et imprévisible.

Lorsque vous utilisez le plateau Cataclysme, la condition de victoire par défaut est indiquée sur la carte Fin Alternative « La Couronne Éternelle ».

## AUTRES RÈGLES

Cette section clarifie les règles en ce qui concerne les nouvelles cartes et capacités spéciales proposées dans l'extension *Le Cataclysme*.

### CARTES TERRAIN

À la suite du grand Cataclysme, la plus grande partie de la civilisation fut détruite et le royaume changea à jamais. Le monde est à présent en cours de reconstruction et des lieux sauvages pourraient bien devenir rapidement les bastions d'une nouvelle civilisation.



Carte Terrain

Certains effets de jeu indiquent aux joueurs de placer une carte Terrain sur une case du plateau. Tant qu'une carte Terrain se trouve sur une case, le nom et le texte de cette dernière sont ignorés et les joueurs utilisent le nom et le texte de la carte Terrain à la place. Si un effet mentionne une case qui n'est plus sur le plateau parce qu'elle contient une carte Terrain, cet effet est ignoré.

Par exemple, si la case Porte du Pouvoir contient une carte Terrain « Monastère » et qu'un « 3 » est obtenu à la Crypte, l'effet qui permet d'aller à la Porte du Pouvoir est ignoré. Les cartes Terrain ne peuvent être retirées que par des effets qui l'indiquent spécifiquement.

Les joueurs ne peuvent pas placer de cartes Terrain sur les cases de la Région Intérieure. Si un effet indique à un joueur de placer une carte Terrain à un endroit où il ne peut pas le faire, il ignore cet effet.

Si un effet oblige un joueur à placer une carte Terrain sur une case et qu'il n'y a plus de carte du type indiqué dans le paquet Terrain, il doit choisir une carte Terrain de ce type sur le plateau de jeu et la déplacer sur cette case. Si un joueur place une carte Terrain sur une case qui en contient déjà une, il retire la carte Terrain précédente et la remet dans le paquet Terrain.

Si un joueur place un nouveau personnage sur le plateau de jeu, il ignore les cartes Terrain éventuelles lorsqu'il pose son personnage.

### CARTES TERRAIN ET DÉPLACEMENT

Si la case Sentinelle contient une carte Terrain, les personnages peuvent passer librement de la Région Extérieure à la Région Médiane : ils n'ont pas à battre la Sentinelle. De la même façon, si la





Porte du Pouvoir contient une carte Terrain, les personnages peuvent passer librement de la Région Médiane à la Région Intérieure : ils n'ont pas à crocheter ou à forcer la serrure, pas plus qu'ils ne sont arrêtés par le Démoniste s'ils n'ont pas accompli sa quête.

## CARTES TERRAIN ET HABITANT

Si une carte Terrain est placée sur une case qui contient au moins une carte Habitant, tous les Habitants sur cette case sont alors défaussés.

Si des cartes Habitant occupent une case qui contient une carte Terrain et que cette dernière en est retirée, tous les Habitants sur cette case sont alors défaussés.

## CARTES TERRAIN ET AUTRES EXTENSIONS

Lorsque vous utilisez un plateau d'extension, si une carte Terrain occupe une case qui permet le passage entre deux plateaux, les personnages peuvent toujours se déplacer de l'un à l'autre en suivant les règles de déplacement normales de l'extension concernée.

Lorsque vous utilisez conjointement les extensions *Le Cataclysme* et *La Cité*, les cartes Terrain ne peuvent pas être placées sur les cases « Prison » et « Grand Place » du plateau de *La Cité*.

Si une carte Terrain est placée sur la dernière case d'un plateau d'extension, telle que la « Chambre des Trésors » de l'extension *Le Donjon*, un personnage doit terminer son mouvement lorsqu'il arrive sur cette case, puis rencontrer la carte Terrain qui s'y trouve.

## CARTES FIN ALTERNATIVE

Les cartes Fin Alternative fournies dans l'extension *Le Cataclysme* sont utilisables avec les cartes Fin Alternative des autres extensions.

### PRÉPARATION

La préparation des cartes Fin Alternative dépend de la variante que les joueurs décident d'utiliser. Les joueurs peuvent commencer la partie avec la carte Révélée ou Cachée.

#### VARIANTE RÉVÉLÉE

La variante Révélée a un impact plus grand sur les personnages pendant la partie et offre aux joueurs plus de possibilités stratégiques.

Si les joueurs utilisent la variante Révélée, toutes les cartes Fin Alternative possédant l'**icône cachée** (voir l'image ci-contre) dans le coin supérieur gauche doivent être retirées de la partie. Ces cartes ne peuvent être utilisées que lorsque vous jouez avec la variante Cachée.



Icone Cachée

Les joueurs doivent ensuite mélanger les cartes Fin Alternative restantes au début de la partie, en piocher une au hasard et la placer *face visible* sur la Couronne de Commandement, au centre du plateau.

#### VARIANTE CACHÉE

La variante Cachée ajoute du mystère et rend la partie plus tendue, car les joueurs ne connaissent pas les dangers qui les guettent sur la Couronne de Commandement avant d'atteindre cette case.

Si les joueurs utilisent la variante Cachée, toutes les cartes Fin Alternative possédant l'**icône révélée** (voir l'image ci-contre) dans le coin supérieur gauche doivent être retirées de la partie. Ces cartes ne peuvent être utilisées que lorsque vous jouez avec la variante Révélée.



Icone Révélée

Les joueurs doivent ensuite mélanger les cartes Fin Alternative restantes au début de la partie, en piocher une au hasard et la placer *face cachée* sur la Couronne de Commandement, au centre du plateau.

## RENCONTRES AVEC LES FINS ALTERNATIVES

Les personnages sur la Couronne de Commandement doivent rencontrer la carte Fin Alternative qui s'y trouve et suivre ses instructions. Ils ne peuvent pas lancer le Sort de Commandement ou rencontrer d'autres personnages sur la Couronne de Commandement, sauf si la carte Fin Alternative précise spécifiquement le contraire.

Toutes les autres règles concernant la Région Intérieure s'appliquent quand on joue avec les cartes Fin Alternative :

- Aucune créature (ni carte Fin Alternative) de la Région Intérieure ne peut être affectée par un Sort. On ne peut pas non plus leur échapper.
- Les personnages sur la Couronne de Commandement ne peuvent pas se déplacer et doivent rester sur cette case, sauf si la carte Fin Alternative l'autorise.
- Une fois qu'un personnage a atteint la Couronne de Commandement, tout personnage tué perd automatiquement la partie.

Les cartes Fin Alternative n'affectent généralement que les personnages sur la Couronne de Commandement. Mais les instructions qui ont une **icône étoile** au début de leur texte affectent tous les personnages, quelle que soit la Région où ils se trouvent, y compris sur la Couronne de Commandement.

★ Après qu'un personnage qui invite a pioché 1 carte sur

Icone Étoile

## BABIOLES

Certains Objets possèdent le mot-clé **Babiole** inscrit au-dessus de la capacité spéciale de la carte. Les **Babioles** sont traitées comme des Objets normaux, sauf qu'elles ne comptent pas dans la limite de transport d'un personnage.

Les Babioles peuvent être abandonnées, défaussées, volées ou vendues comme des Objets normaux.



## CARTES TALISMAN

Lorsque vous utilisez l'extension *Le Cataclysme*, les cartes Talisman sont conservées dans un paquet *face cachée*. À chaque fois qu'un personnage est invité à gagner un Talisman, il pioche la première carte du paquet Talisman et la gagne. Lorsqu'une carte Talisman est défaussée, elle est placée dans la pile de défausse Talisman. S'il ne reste aucune carte dans le paquet Talisman, la pile de défausse correspondante est mélangée et placée face cachée pour former un nouveau paquet Talisman.



# HISTOIRES DES PERSONNAGES

## FURETEUR

« Certains préféreraient vivre dans l'ancien monde, avant le Cataclysme. Personnellement, j'adore l'exhumer de la boue et des cendres. »



## BARBARE

« Le monde est envahi de magie maléfique et de sorcellerie diabolique. Je jure sur ma force et ma volonté d'être le rempirt contre ces pouvoirs arcaniques et de les vaincre à jamais. »



## CHEVALIER NOIR

« Je viens d'une ancienne lignée, d'avant le Cataclysme. Je m'assurerai que mon lignage subsistera pur l'éternité. »



## HÉRITIER DES ARCANES

« Tant de connaissances furent perdues lorsque le monde s'écroula. Mon destin est de les ramener dans la lumière. »



## MUTANTE

« Tandis que le monde change pur le pire, j'évolue pur le meilleur ! »



# CRÉDITS

Création et Développement de l'extension : Samu l W. Bailey

Création de Talisman 4ème Édition Révisée : BH aris et JG d h

Producteur : DerricF u h

Relecture et Corrections : Pab o Tø b in ,S earO 'Leary t Ad m Bak r

Création Graphique : Ex rS imo t

Illustration de Couverture : RalH o sley

Illustrations du Plateau : Maris z Gad el

Illustrations Intérieures : Ban And ru AH mk , Juan Mig l Lp z Barea, Ju n Carls Barq t, Gab iela Birch l, Bo Bern rd Yo n Bø ssa t, Jim Braql , Ramo Ig cio Bg , Lars Bd d Jo h Cairs , Felicia Can JB Casacp Ch is Cascia- o Ry n Ch isten en Ellis Clark Bejn amin Co a y , Marjo ie Daiv s, Marie DiLex , Giu llam e Du o , Dan el Dh itzk , Ad ew Gaia, Marg ret Harql , Pali (Pr6 ) Herb rt, Sash Jo s, Daiv d Keg Kez Laczin Da tin Lia b n Jo e Man eira, Jh Derek Mn h , Mary Jan Dizo Pajaro Dy an Palmer, Grzeg z Ped y z, Fred ric Pis o Jak Prb lsk , Ad ea Rad ck Kristel Ram d Ms h Rizv , Jasp r Sad r, Elif Siebenspfeiffer, Lee Smith, Tim Terrenal, Cory Trego-Erdner, Aleksander T. Tutaj, Tee- JayR alp Villab rms ,S C Watse t JimmyZ h g

Conception des Figurines : Felicia Can

Coordination des Plastiques : Nik as No man

Gestion des Plastiques : JastB ead n

Sculpture des Plastiques : Bh h n Arek r,I mranK h liq ,R ad ll Smitte t Li g Terzi

Direction Artistique : Jh Tailln

Gestion de la Direction Artistique : Agl Ch isten en

Coordinateur de l'Assurance Qualité : Zach Tewalthn as

Testeurs : Adam Baker, Anthony Bellusci, Irene Chan, Cliff "Doc" Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Kyle Cridland, Brian Ferraro, Ken Fran escb , Ad m Gib , Jh Lf stedt Gilljam, Ton Gin Tick y Harql , Ch d Hea ley, Elizab th Hea ley, Elain Hea ley, Amelia Hea ley, Pali Hin ich en Grace Hb d h a e, Jasn Lab etz, Sh wn Lg h James Meier, Daw Mitch ll, Jo New, Alex Orloff, Kiefer Paulson, Mateusz Pindara, Joshua Reed, Michael Sanfilippo, Klaus Sch rp , Jo h Sch rp , Nich as Sch rp , Mich el Schm eck e, Cat Sb n Kettill Sd - b rg Aaron Tb Cecilia Tb Keiv n Th p n Felicia Wara r, Jh Wartn Brb WartD aw Weisg rb r,C h rles WelltD rian Wh g mtu et Ewelina Zajlv sk

Coordinatrice des Licences & du Dêw lp men FFG : Amad Greeh rt

Coordinateur de la production : JHB rritn

Responsables de Production : Meg rD a te t Simo Elliot t

Producteur de Jeu Principal : Stew rK imb ll

Auteur Exécutif : Co eyK n eczk

Producteur Exécutif : Mich el Hn ley

Éditeur : Ch istian T. Petersen

Traduction : Elid e Nelw

Relecture : Marc Bø lam

Responsable éditorial : Stép a Bg rd

Comme toujours, merci à tout le personnel de

# GAMES WORKSHOP

Talisman : Le Cataclysme est©copyright Games Workshop Limited 2016. Le Cataclysme, Talisman, le logo Talisman, GW, Games Workshop et tous les logos, illustrations, lieux, armes et personnages associés sont ©, TM et/ou © Games Workshop Limited, enregistré par défaut dans tous les pays du monde, et utilisés sous licence. Édition publiée sous licence accordée à Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean, France. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations dans vos archives. Photos non contractuelles. Produit en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Ne convient pas à des personnes de moins de 14 ans.

Plus d'informations sur  
EDGEENT.COM

# EDGE



Remerciements spéciaux à tous les fans, testeurs et joueurs qui, au fil des années, ont permis de rendre Talisman aussi formidable !

PREUVE  
D'ACHAT

LE CATACLYSME  
UBITL16  
8435407610668