



— ISS —  
VANGUARD  
FRONTIERA MORTALE

REGOLAMENTO



# ISS VANGUARD: FRONTIERA MORTALE "INIZIO"

Prima di iniziare la campagna Frontiera Mortale di ISS Vanguard, dovrai portare a termine diversi passaggi di preparazione e spaccettamento. Dato che queste fasi richiedono tempo, ti consigliamo di eseguirle prima della sessione di gioco iniziale.

## COMPONENTI

### CARTE

#### CARTE STANDARD:



32 Carte Mappa Stellare



15 Carte Colonia



60 Carte Membro dell'Equipaggio



30 Carte Modifica



1 Carta Morale



79 Carte Attrezzatura



13 Carte Atterraggio



18 Carte Progetto di Ricerca



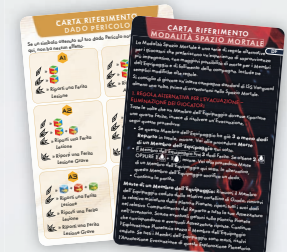
20 Carte Progetto di Produzione



7 Carte Obiettivo



24 Carte Potenziamento Ponte di Comando



3 Carte Riferimento



18 Carte Situazioni



72 Carte Riparto



32 Carte Potenziamento Struttura



40 Carte Evento



33 Carte Scoperta



16 Carte Minaccia



156 Carte PDI



21 Carte Condizione Generale



40 Carte Missione



37 Carte Scoperta Eccezionale



18 Carte Grado Superiore



## ALTRI COMPONENTI



8 Miniature  
Membro dell'Equipaggio



4 Miniature Minaccia



10 Pagine del Manuale  
della Nave



9 Raccoglitori per le carte  
del Manuale della Nave



1 Regolamento



1 Diario di Bordo



1 Planetopedia



4 Divisori medi



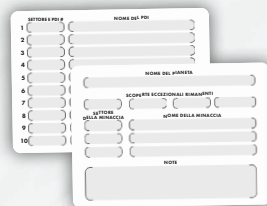
15 Gettoni Risorse



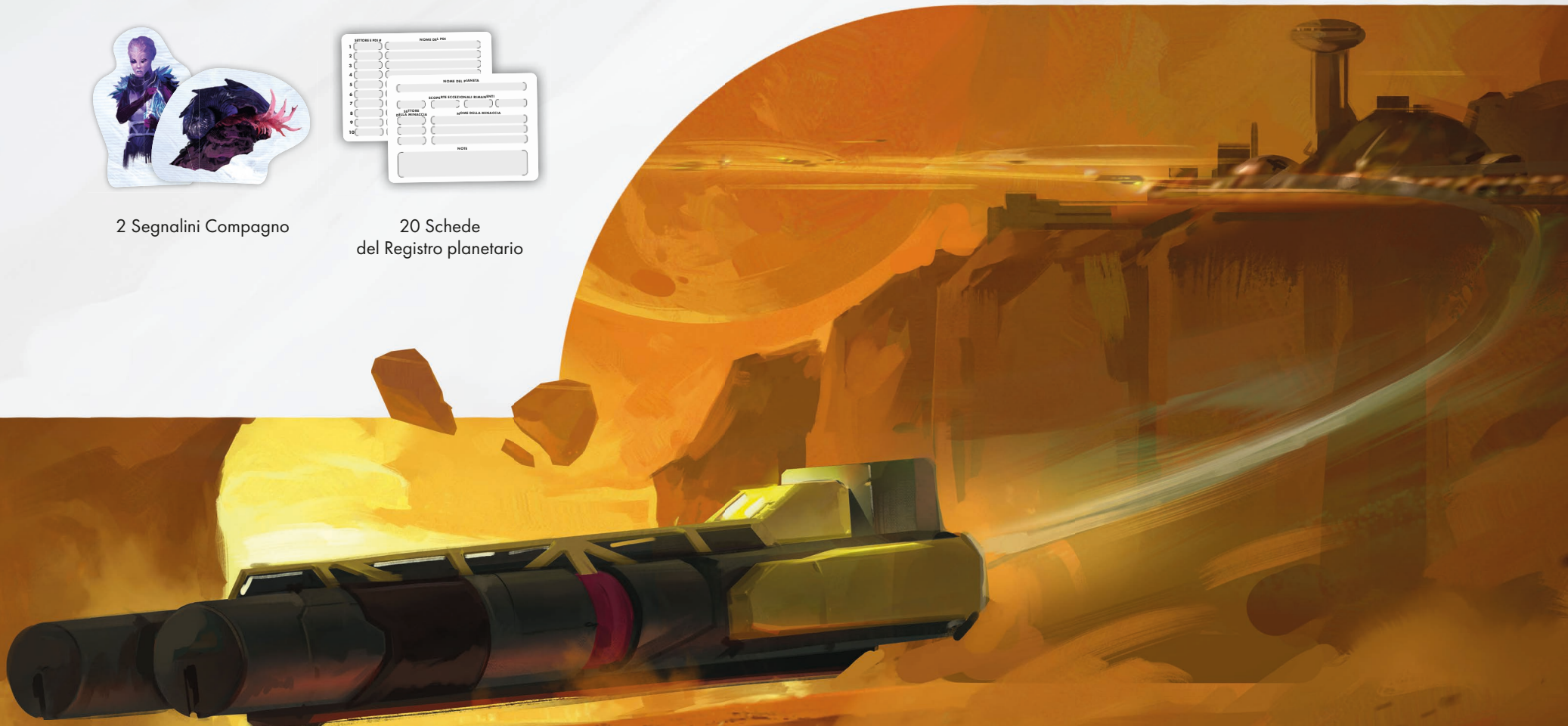
4 Segnalini Minaccia



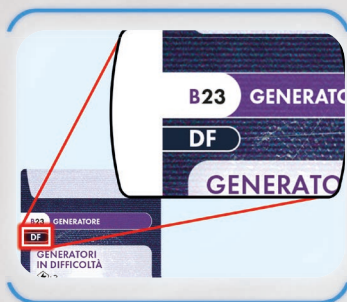
2 Segnalini Compagno



20 Schede  
del Registro planetario







## CONTRASSEGNO DELL'ESPANSIONE

Tutti i componenti di *Frontiera Mortale* ("Deadly Frontier" in originale) riportano il contrassegno "DF". Questa icona ti aiuterà a distinguere tra i componenti del gioco di base e quelli di questa espansione, se desideri resettare l'intero gioco.

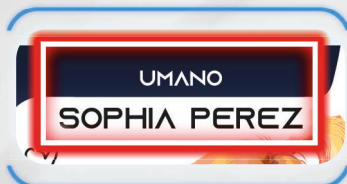
## GESTIONE DELLA NAVE

Le pagine del **Manuale della Nave di Frontiera Mortale** sono diverse da quelle del gioco di base e le sostituiscono. Consigliamo di leggerle attentamente durante la prima Gestione della Nave. Sono simili a quelle del gioco di base ma le differenze hanno effetto sul gioco.

**Nota:** Il sommario sul lato sinistro della copertina del Manuale della Nave non viene utilizzato durante la campagna *Frontiera Mortale*. Puoi ignorarlo.

## MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO

Tutti i Membri dell'Equipaggio del gioco di base sono stati sostituiti da nuovi personaggi. Potrai comporre la Squadra di Sbarco a partire da una serie di Membri dell'Equipaggio multispecie che abita sul Mucchio di Rottami.

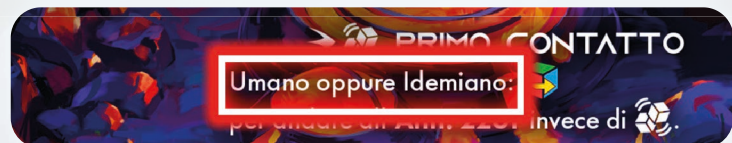
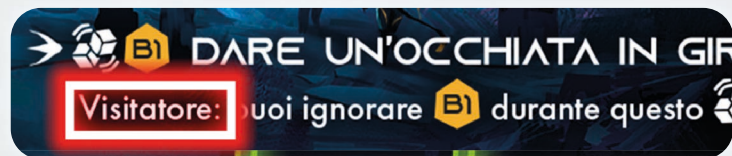


## SPECIE

Tutti i Membri dell'Equipaggio possiedono adesso un'altra qualità: la specie (alcuni Membri dell'Equipaggio possiedono 2 specie contemporaneamente, in seguito ad alterazioni genetiche o corporee). All'inizio della campagna, avrai accesso a quattro specie: Aerughi, Umani, Idemiani e Visitatori. Ne sbloccherai altre durante la campagna.

## SPECIE PRESENTI IN UN SETTORE

Durante l'Esplorazione Planetaria, potrai trovarti di fronte a indicazioni simili alle seguenti:



Significa che se nel Settore con un'indicazione di questo tipo è presente un Membro dell'Equipaggio di una determinata specie (non necessariamente quello che esegue questa Azione), puoi risolvere questo effetto mentre esegui l'Azione.

## SPECIE DURANTE LA GESTIONE DELLA NAVE E LA LETTURA DEL DIARIO DI BORDO

A volte, verrà richiesto a un Membro dell'Equipaggio di una determinata specie di utilizzare un determinato effetto. Tali effetti verranno illustrati nel Manuale della Nave e nel Diario di Bordo.

## MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO MULTISPECIE

Alcuni Membri dell'Equipaggio possiedono 2 specie contemporaneamente. Vengono considerati come entrambe le specie allo stesso tempo.

**Ad esempio:** Il costo del Progetto di Produzione seguente richiede di incaricare 1 Membro dell'Equipaggio Umano oppure Aerugo e 1 Membro dell'Equipaggio Visitatore. Il giocatore del Reparto Sicurezza decide di incaricare il proprio Membro dell'Equipaggio, Philip Heeo. Philip soddisfa entrambi i requisiti contemporaneamente perché è sia Umano che Visitatore, quindi i giocatori non devono incaricare altri Membri dell'Equipaggio per completare questo Progetto.



## TIPOLOGIA CORPOREA

I Membri dell'Equipaggio sono suddivisi in 3 tipologie corporee. Vengono prese in considerazione da molte meccaniche di gioco e suggeriscono quali miniature Equipaggio (illustrate nella pagine seguente) puoi scegliere di utilizzare quando selezioni un Membro dell'Equipaggio per l'Esplorazione Planetaria. Le tipologie corporee sono rappresentate dalle icone seguenti.



Terrestre



Umanoide



Xenoida

## CAPACITÀ DEI MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO

Oltre agli effetti standard, diverse Capacità hanno un effetto sugli altri Membri dell'Equipaggio con una specifica tipologia corporea. Dovrai prendere in considerazione questi effetti al momento della formazione della Squadra di Sbarco.



## CARTE REPARTO

In modo simile alle Capacità dei Membri dell'Equipaggio, le carte Reparto incluse in questa campagna interagiscono con i Membri dell'Equipaggio con specifiche tipologie corporee.

## MINIATURE EQUIPAGGIO

La tipologia corporea offre inoltre un suggerimento ai giocatori riguardo alla miniatura da scegliere per l'Esplorazione Planetaria.

### Miniature Terrestre (dal gioco di base)





### Miniature Umanoide (dalla scatola Frontiera Mortale)



### Miniature Xenoida (dalla scatola Frontiera Mortale)



## RISORSE




I gettoni Risorse rappresentano risorse che potrai raccogliere dai pianeti e dalle colonie. Durante la Gestione della Nave, li utilizzerai per pagare Progetti, Potenzamenti Struttura e molto altro ancora.

Quando ottieni  durante l'Esplorazione Planetaria, posizionali sulla plancia Lander.

## NESSUN GETTONE SUCCESSO



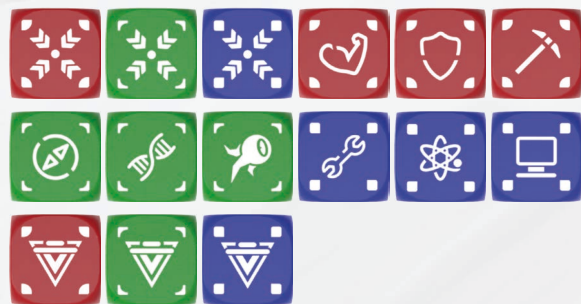
non vengono utilizzati in Frontiera Mortale.

A differenza del gioco di base, non potrai acquistare dadi Reparto con . Otterrai dadi Reparto durante la campagna completando Progetti e importanti obiettivi della storia.

## DADI REPARTO

I dadi Reparto si dividono in due categorie:

- **Dadi Reparto Standard** includono dadi Base, Specializzati e dadi Jolly.




- **Dadi Reparto Avanzati** includono dadi Universali ed Esperto.



Quando ottieni dadi Reparto, riceverai indicazioni per scegliere da una di queste due categorie.

## COLONIE

Uno dei tuoi compiti principali sarà fondare nuove colonie per ottenere risorse per il Mucchio di Rottami e nuovi posti in cui vivere per gli abitanti del Mucchio di Rottami. Fondare colonie è spesso collegato alla missione principale durante l'Esplorazione Planetaria.

Le colonie sono rappresentate da una tipologia speciale di carte che verrà utilizzata durante la Gestione della Nave e garantiranno un flusso costante di  e Scoperte.

Le Colonie sono illustrate a pagina 6 del Manuale della Nave. Non è necessario leggere nessuna pagina del Manuale della Nave prima di iniziare la partita.



## COMPAGNI

I Compagni sono una nuova tipologia di carte Attrezzatura.


I Compagni rappresentano aiutanti senzienti o animali, che aiuteranno la Squadra di Sbarco durante l'Esplorazione Planetaria. Quando inizi un'Esplorazione Planetaria, posizionerai un segnalino Compagno nello stesso Settore in cui si trovano i tuoi Membri dell'Equipaggio (ci sono 2 diversi segnalini Compagno, nel caso in cui sbloccassi la possibilità di portarne con te 2 durante una Missione); tuttavia puoi utilizzare segnalini Minaccia o miniature Membro dell'Equipaggio non utilizzati per un'esperienza più caratteristica.





## GRADO SUPERIORE

Il passaggio al Grado Superiore funziona in modo leggermente diverso rispetto al gioco di base.

La maggior parte delle Esplorazioni Planetarie include 2 carte Grado Superiore eccezionali: uno per i Membri dell'Equipaggio di Grado 1 e uno per i Membri dell'Equipaggio di Grado 2. Ciascuna di queste carte presenta una diversa attività, il cui completamento farà ottenere una promozione ai Membri dell'Equipaggio di un determinato Grado. Sarà sufficiente completare questa attività, non ci sono altri requisiti (come il numero di  che devi aver raccolto nel gioco di base).

## DADI PERICOLO

I dadi Pericolo sono suddivisi in 4 categorie (A, B, C e D) e 3 livelli. Tutte le volte che tiri un dado Pericolo, cerca l'esito nella sezione appropriata della carta Riferimento del dado Pericolo, in base alla lettera e al numero contenuti nell'icona.

A volte sarai in grado di ridurre il tiro del dado Pericolo: in tal caso, prima di tirare il dado Pericolo, utilizza la sezione relativa al livello inferiore rispetto alle indicazioni iniziali. Se riduci un tiro del dado Pericolo di livello 1, non effettui nessun tiro. Puoi ridurre un tiro svariate volte (se possiedi svariati effetti che ti consentono di farlo), ma non puoi ridurre il dado dopo aver effettuato il tiro.

**Ad esempio:** Devi tirare il dado Pericolo A3, ma possiedi una carta Attrezzatura che ti consente di ridurre tutti i tiri dei dadi Pericolo A. Invece di verificare il tuo risultato nella sezione A3, utilizzerai la sezione A2.



Icone dado Pericolo "A"



Icone dado Pericolo "B"



Icone dado Pericolo "C"



Icone dado Pericolo "D"



## SITUAZIONI

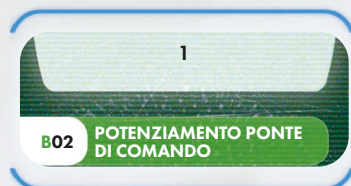
Non è presente una Sala delle Situazioni nel Manuale della Nave, quindi le carte Situazione sono leggermente diverse: non presentano la parte "Una volta risolta". Le Situazioni verranno aggiunte alla busta "In attesa..." in base al progresso della storia, e rimosse dal gioco allo stesso modo.

## NUOVO BIOMA - DIPLOMATICO



Frontiera Mortale aggiunge una nuova icona Bioma: Diplomatico. Rappresenta luoghi ed eventi in cui la Squadra di Sbarco sarà in grado di interagire con esseri senzienti in situazioni non ostili, come scambi commerciali o trattative.


## POTENZIAMENTI PONTE DI COMANDO



dove inserire la carta Potenziamento Ponte di Comando.



Le carte Potenziamento Ponte di Comando sono leggermente diverse rispetto al gioco di base. Ciascun Potenziamento Ponte di Comando riporta un numero di posizione nel raccoglitore per le carte. Questo numero indica

## PERSONAGGI E GENERATORI

Sono presenti due nuove tipologie di carte Ponte di Comando: Personaggi e Generatori. I Personaggi rappresentano figure importanti che si trovano attualmente sul Mucchio di Rottami e con le quali sarai in grado di interagire. I Generatori sono la fonte principale di  e verranno potenziati insieme ai tuoi progressi dei Progetti di Ricerca.



## CONTATORI

A volte, durante l'Esplorazione potresti incontrare nuove icone per i contatori dei Tiri:  e . Ciò significa che tali contatori sono più lunghi e quindi più impegnativi per il numero di Membri dell'Equipaggio che prende parte a un'Esplorazione Planetaria.

La prima volta che fai avanzare uno di questi contatori, posiziona un segnaposto nello slot corrispondente al numero di Membri dell'Equipaggio che partecipano all'Esplorazione Planetaria. Se sono presenti 2 Membri dell'Equipaggio, posiziona sempre il segnaposto nello slot più a sinistra privo di icone.

**Ad esempio:** Se sono presenti 2 Membri dell'Equipaggio, devi fare avanzare il seguente contatore solo 3 volte. Se sono presenti 3 o più Membri dell'Equipaggio devi fare avanzare il contatore 4 volte.



Per 2 Membri dell'Equipaggio, il primo segnaposto viene posizionato in questo slot.



Per 3 o 4 Membri dell'Equipaggio, il primo segnaposto viene posizionato in questo slot.



3 o più Membri dell'Equipaggio



4 Membri dell'Equipaggio



## RICERCA E PRODUZIONE

Le carte Progetto di Ricerca e Progetto di Produzione sono leggermente diverse rispetto al gioco di base, così come le pagine del Manuale della Nave corrispondenti. Tutte le spiegazioni sono riportate a pagina 12 e 15 del Manuale della Nave.

## MAPPA STELLARE

Non è presente nessuna Mappa dei Sistemi: la Mappa Stellare si risolve interamente all'interno del Manuale della Nave. Sono presenti invece carte di un nuovo tipo, che vengono aggiunte al raccoglitore per le carte della Mappa Stellare durante la campagna, espandendo così il numero di destinazioni disponibili. Tutte le regole del passaggio della Mappa Stellare sono riportate sulle carte che aggiungerai al raccoglitore per le carte durante la preparazione della campagna.

Leggi attentamente tali carte (**Y01**, **Y02** e **Y03**) almeno una volta durante la tua prima Gestione della Nave.



Esempio di carta Mappa Stellare: lato Sconosciuto e Censito, con indicata la posizione nel raccoglitore per le carte.

## CARTE REPARTO

All'inizio del gioco, sono disponibili solo carte Reparto di Grado 1. Le altre carte Reparto si trovano dopo il divisore Reparto non Disponibile e le aggiungerai ai Compartimenti del Reparto durante la partita una volta completati specifici Progetti e obiettivi della storia.

## MEMENTO MORI

Le Operazioni di ISS Vanguard sono singoli scenari che possono essere giocati separatamente durante un'unica sessione di gioco oppure all'interno della campagna principale di ISS Vanguard.

L'Operazione Memento Mori è una missione per 1-4 giocatori che si svolge su un oggetto artificiale che fluttua tra due stelle binarie. La Squadra di Sbarco tenterà di scoprirne lo scopo e capire se rappresenta una minaccia per il sistema planetario.

Per dare il via all'Operazione Memento Mori, vai all'**Annotazione 2701**.

## SEGNALINI/MINIATURE UTILIZZATE NELLA CAMPAGNA FRONTIERA MORTALE

### NUOVE MINACCE



Litoidiano



Accidiano



Vulpes Palus/Madre Furiosa



Insetto Scheggia Corrotto/Sciame di Insetti Scheggia Corrotti

### MINACCE DAL GIOCO DI BASE E DALLA CAMPAGNA FLOTTA PERDUTA



Fauci



Germogli



Specie Indigene



Cacciatore/Cacciatore Assediato



Boscaglia Carnivora



Predatore a Caccia/Predatore Territoriale



Trappola Vegetale Anfibia



Sabotatore/Sabotatore Assediato

### COMPAGNI



Compagno #1



Compagno #2





## PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA

Puoi tranquillamente mettere da parte i seguenti componenti del gioco di base: Planetopedia, Diario di Bordo e Manuale delle Operazioni, gettoni Successo, Mappa dei Sistemi, Busta Misteriosa, segnalibro Sistema Attuale e divisori per le carte Situazioni Possibili e Pianeta. Non verranno utilizzati durante questa campagna.



## PREPARAZIONE DEI VASSOI PORTACARTE

Prendi i seguenti **componenti dal gioco di base e dalla campagna Flotta Perduta** (ciascuno di essi verrà utilizzato nella campagna Frontiera Mortale):

- Carte Riferimento Tiro/Round del gioco di base
- Carte Ferita del gioco di base
- Lander del gioco di base e della campagna Flotta Perduta (carte, plance, segnalini)
- Tutte le carte Reparto di Grado 1 del gioco di base
- Segnalini Minaccia del gioco di base e della campagna Flotta Perduta
- Tutti i dadi del gioco di base
- Membri dell'Equipaggio del gioco di base
- Sacchetto per gli indizi con i gettoni Indizio del gioco di base
- Segnaposto universali del gioco di base
- Tutti i gettoni (a eccezione dei gettoni Successo) del gioco di base

Prendi le seguenti carte dal gioco di base e mescolale con le carte Frontiera Mortale corrispondenti (ciascuna di esse verrà utilizzata nella campagna Frontiera Mortale):

- **tutte** le Scoperte Minerale **a eccezione di:** *Rivestimento Ceramico Ultra Resistente, Nanostruttura Frattale, Gemma Incandescente, Filamenti di Carbonio, Strano Agglomerato*
- **tutte** le Scoperte Microorganismo **a eccezione di:** *Protozoi Famelici, Seme Genetico dei Costruttori, Virus che Altera la Mente, Spore Rilevatrici, Prione Transdimensionale*
- **tutte** le Scoperte Tecnologia Alienata **a eccezione di:** *Filo Monomolecolare, Archivio Alieno, Involucro Incrinato, Nucleo Funzionale*
- **tutte** le Scoperte Strana Vegetazione **a eccezione di:** *Pianta in Letargo, Fiore dell'Eden, Melma Superfluida, Groviglio di Radici*
- **tutte** le Scoperte Esempio Vivo **a eccezione di:** *Toroide Telepatico, Tunicato Venato, Antico Mutaforma, Cnidaria Ondulata, Ammasso dagli Occhi Vitrei*

Puoi tranquillamente mettere da parte tutte le altre carte (insieme alle Scoperte specifiche di cui sopra) dalla scatola del gioco di base. Non verranno utilizzate durante questa campagna.



Per preparare i Vassoi Portacarte, prendi tutte le carte dalla scatola Frontiera Mortale e tutte le carte preparate in precedenza e posizionale nell'ordine seguente, utilizzando i divisori rimanenti dal gioco di base e 4 nuovi divisori (Colonie, Mappa Stellare, Membri dell'Equipaggio non Disponibili e Carte Reparto non Disponibili):



### VASSOIO PORTACARTE A:

- Membri dell'Equipaggio non Disponibili (42 carte: **W19-W60**)
- Carte Reparto non Disponibili (72 carte: **Z01-Z72** – Carte di Grado 2 e di Grado 3)
- Punti di Interesse (156 carte)
- Missioni (40 carte)
- Condizioni Generali (21 carte)
- Ferite (48 carte)
- Scoperte (75 carte)
- Scoperte Eccezionali (37 carte)
- Grado Superiore (18 carte)
- Eventi (40 carte)

### VASSOIO PORTACARTE B:

- Inventario (4 carte: **E61-E64**)
- Attrezzatura non Disponibile (75 carte: **E01-E60, E65-E79**)
- Equipaggio a Riposo (0 carte)
- Reclute (18 carte: **W01-W18**)
- Atterraggio (13 carte)
- Mappa Stellare (32 carte)
- Colonie (15 carte)
- Potenzamenti Struttura (32 carte)
- Situazioni Future (18 carte)
- Progetti di Ricerca (18 carte)
- Progetti di Produzione (20 carte)
- Pianeti Registrati (0 carte)
- Scoperte Raccolte (0 carte)
- Modifiche al Lander (30 carte)
- Carte Ponte di Comando (32 carte)

### 4 COMPARTIMENTI DEL REPARTO:

- Cartelline di Grado (9 cartelline)
- Carte Reparto di Grado 1 (14 carte)

Posiziona tutti i Vassoi e i Compartimenti del Reparto preparati all'interno della scatola del gioco di base. Posiziona tutte le carte grandi dalla scatola Frontiera Mortale e tutte le carte grandi preparate in precedenza all'interno della scatola del gioco di base. Posiziona la Planetopedia di Frontiera Mortale, il Diario di Bordo di Frontiera Mortale, i gettoni Risorsa, i segnalini di Frontiera Mortale, le schede Pianeti Registrati bianche e i segnalibro e i gettoni del gioco di base all'interno della scatola del gioco di base.

**Suggerimento:** Puoi utilizzare la scatola di Frontiera Mortale per conservare i componenti non utilizzati del gioco di base.

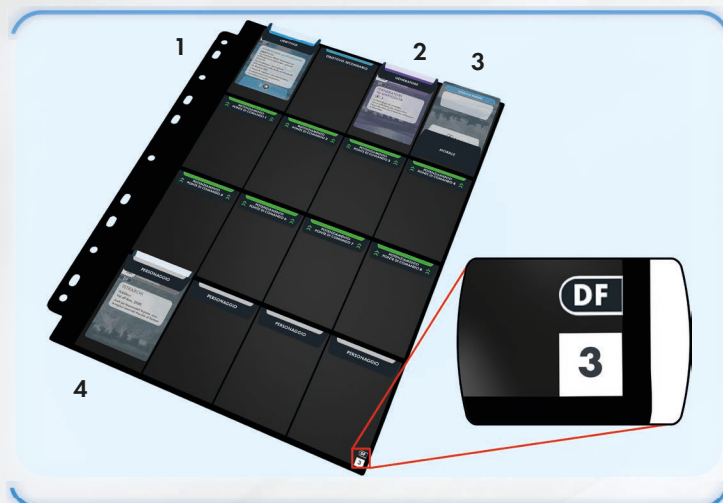


## PREPARAZIONE DEL MANUALE DELLA NAVE

- 1) Rimuovi tutte le pagine e i segnaposto del gioco di base dal Manuale della Nave.
- 2) Posiziona tutti i raccoglitori per le carte e le pagine divisorie in cartoncino della campagna *Frontiera Mortale* (puoi riconoscerle dal contrassegno "DF" accanto al numero della pagina) nel Manuale della Nave in ordine crescente con la pagina 1 (Riprendere una *Partita Salvata*) all'inizio e pagina 37 (Punto di Salvataggio) alla fine.
- 3) Trova le seguenti carte iniziali e posizionale nei raccoglitori per le carte come segue:

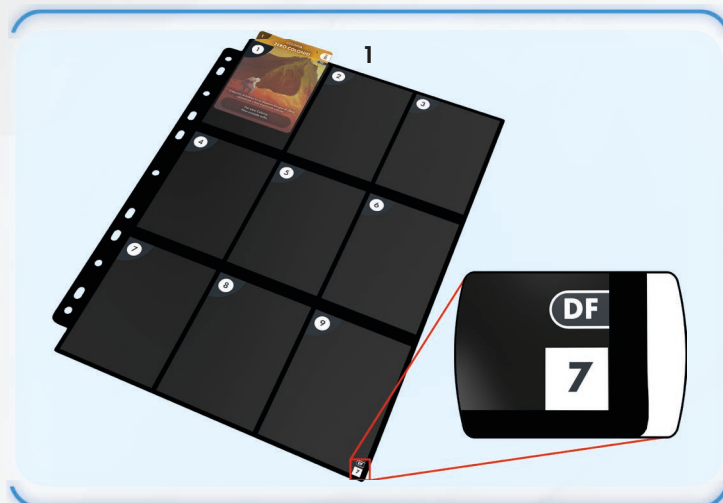
### RACCOGLITORE PER LE CARTE PAGINA 3:

- 1 - Obiettivo **O01**
- 2 - Generatori in Difficoltà **B23**
- 3 - Morale Medio (inserisci la carta Morale in modo che si veda solo la parte "Medio")
- 4 - Personaggio **B01**



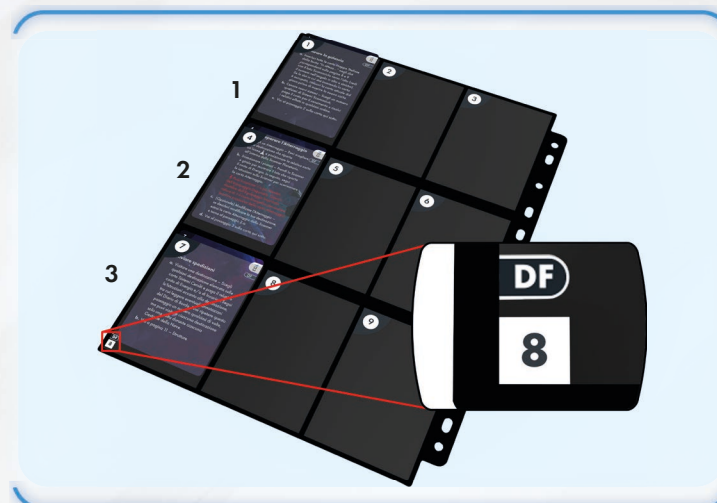
### RACCOGLITORE PER LE CARTE PAGINA 7:

- 1 - Colonia **N01**

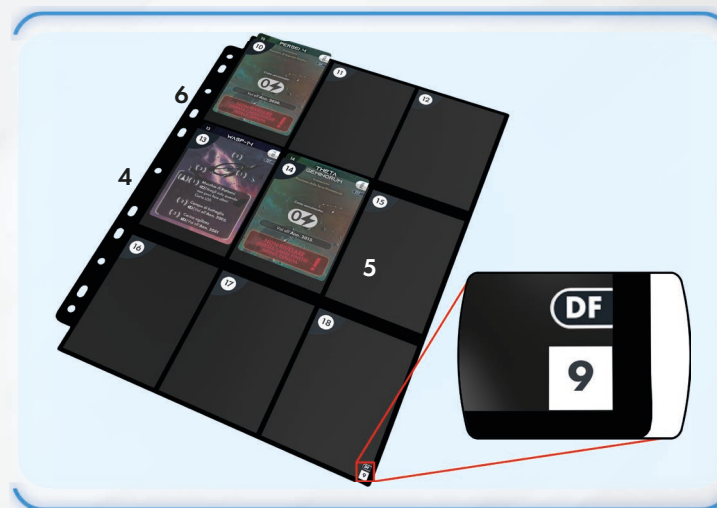


### RACCOGLITORE PER LE CARTE PAGINE 8 E 9:

- 1 - Mappa Stellare **Y01**
- 2 - Mappa Stellare **Y02**
- 3 - Mappa Stellare **Y03**



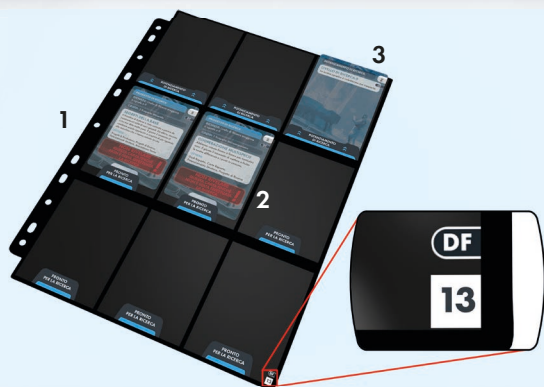
- 4 - Mappa Stellare **Y13** con il lato *Censito* verso l'alto
- 5 - Mappa Stellare **Y04** con il lato *Sconosciuto* verso l'alto
- 6 - Mappa Stellare **Y05** con il lato *Sconosciuto* verso l'alto





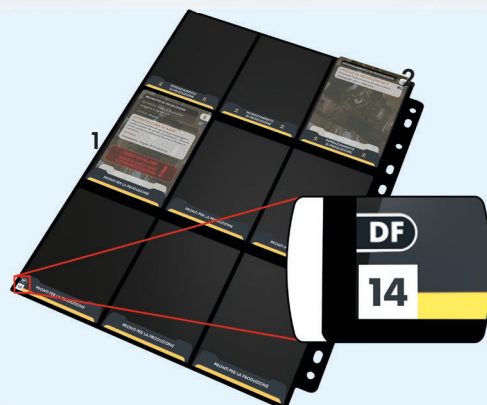
#### RACCOGLITORE PER LE CARTE PAGINA 13:

- 1 – Progetto di Ricerca R01
- 2 – Progetto di Ricerca R02
- 3 – Potenziamento Struttura di Ricerca F06



#### RACCOGLITORE PER LE CARTE PAGINA 14:

- 1 – Progetto di Produzione C01
- 2 – Potenziamento Struttura di Produzione F13



#### RACCOGLITORE PER LE CARTE PAGINA 17:

- 1 – Potenziamento Struttura Centrale F29



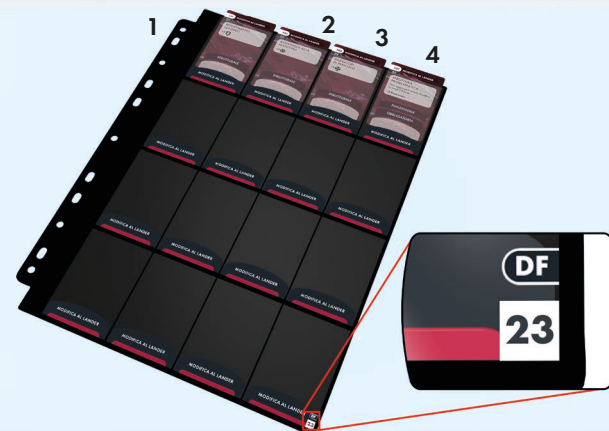
#### RACCOGLITORE PER LE CARTE PAGINA 21:

- 1 – Lander Pelican



#### RACCOGLITORE PER LE CARTE PAGINA 23:

- 1 – Modifica al Lander A01
- 2 – Modifica al Lander A02
- 3 – Modifica al Lander A03
- 4 – Modifica al Lander A27




#### PREPARARE LA BUSTA "IN ATTESA..."

Sposta la carta Situazione S01 da "Situazioni Future" all'interno della busta "In attesa...".

#### AVVIARE LA CAMPAGNA FRONTIERA MORTALE

Vai all'Annotazione Iniziale del Diario di Bordo.





**Gioco di:** Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

**Direzione creativa:** Andrzej Betkiewicz

**Progettazione del gioco:** Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk

**Autori dell'espansione Frontiera Mortale:** Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk

**Sviluppatore capo:** Adrian Krawczyk

**Test e sviluppo:** Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk

**Test aggiuntivi:** Timo Kandolin, Hannah Sjöstedt, Fredrik Andersson, Cole Jolley, Becca Jolley, Mike Armatage, Logan Holman

**Regolamento:** Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk

**Design narrativo:** Andrzej Betkiewicz

**Redazione:** Andrzej Betkiewicz, Marcin Mortka

**Editing:** Matt Click

**Revisione:** Daniel Morley

**Direzione artistica:** Dominik Mayer, Patryk Jędraszek

**Progetto grafico:** Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik, Adrian Radziun

**Illustrazioni:** Dominik Mayer, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Agnieszka Szade, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Bożena Chądzyńska, Rafał Górniak, Maciej Simiński, Weronika Kordeusz

**Modelling 3D:** Jakub Ziółkowski, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

**Impaginazione:** Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec

**Produzione:** Olga Baraniak, Anna Czajka, Witold Chudy, Jacek Szypiński, Adrianna Kocięcka, Zofia Jerzyńska

**Traduzione Italiana:** Michele Bonelli di Salci

**Editor della Versione Italiana:** Filippo Bosi, Federico Burchianti, Vincenzo Idone Cassone, Marvin Visonà

**Revisore Bozze della Versione Italiana:** Filippo Bosi, Federico Burchianti, Vincenzo Idone Cassone, Marvin Visonà

**DTP Versione Italiana:** Aneta Koperkiewicz, Rafał Janiszewski, Kinga Janik

**Playtesting Versione Italiana:** Mirko Caprioglio, Matteo Prizzon

**Coordinatore dell'Adattamento in Lingua:** Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Łukasz Kilian



