



LORDS OF HELLAS

SECOLI BUI
MANUALE DELLE ESPANSIONI

1 MONUMENTO DI POSEIDONE IN CINQUE PARTI



1 SCHEDA RIASSUNTIVA DI POSEIDONE



1 ARTEFATTO DIVINO DI POSEIDONE



10 CARTE BENEDIZIONE DI POSEIDONE



1 SCHEDA FLOTTA



6 SEGNALINI FLOTTA



7 SEGNALINI PORTO



POSEIDONE



Questa espansione altera drasticamente il gioco base ed è concepita per i giocatori esperti.

Raccomandiamo l'uso di 1 sola espansione con l'icona durante una singola partita, sebbene la modalità Semplificata possa essere usata in qualsiasi partita.

È richiesta l'espansione Poseidone per usare l'espansione Atlantide.

PREPARAZIONE

- Collocate il monumento di Poseidone in Messenia.
- Collocate la carta artefatto divino di Poseidone sotto il monumento di Poseidone.
- Prendete la scheda riassuntiva di Poseidone (usate il lato contrassegnato con un angolo rosso).
- Collocate 1 segnalino porto casuale (con il lato del numero a faccia in giù) in ognuna di queste regioni: Acarnania, Tessalia, Attica, Messenia e Laconia.

In una partita con 5 o più giocatori, collocate anche 1 segnalino porto in Nord Atlantide (se usate l'espansione Atlantide); in una partita con 6 giocatori, collocate anche 1 segnalino porto a Lesbo (se usate l'espansione Città d'Acciaio).

- Mescolate le carte benedizione di Poseidone nel mazzo delle benedizioni.

PORTI

Le regioni con i porti sono considerate adiacenti tra loro, ma con le eccezioni seguenti:

- I mostri non possono muoversi da un porto all'altro.
- L'azione regolare di movimento opliti non può essere usata per muovere gli opliti da un porto all'altro.
- L'azione regolare di movimento eroe può essere usata per muovere un eroe da un porto all'altro. Farlo conta come 1 movimento.
- L'azione speciale di marcia può essere usata per muovere gli opliti da un porto a un altro. Farlo conta come 1 movimento.
- Il potere di Hermes può essere usato per muovere gli opliti da un porto all'altro. Farlo conta come 1 movimento.

FLOTTA (🚢)

La **Flotta** è un nuovo attributo base aggiuntivo.

Il valore di Flotta di ogni eroe è contrassegnato da un segnalino flotta del colore del suo esercito sulla scheda flotta.

Ogni giocatore parte con un valore di Flotta pari a 1. Il valore massimo è 5.

Aggiungete il vostro bonus di Flotta alla vostra Forza di Esercito in ogni battaglia che si svolge in una **regione con un porto**, con i limiti seguenti:

- Il bonus di Flotta massimo di un giocatore è pari al valore del suo attributo di Flotta.
- Il bonus di Flotta di un giocatore non può mai superare il numero di suoi opliti in quella battaglia.

Per esempio, un giocatore con un valore di Flotta pari a 4 e 3 opliti in quella battaglia aumenterà di 3 la sua Forza di Esercito grazie al bonus di Flotta.

MODALITÀ POSEIDONE SEMPLIFICATA

Il monumento di Poseidone può anche essere usato in modalità semplificata, nel qual caso si sostituisce a uno dei tre monumenti del gioco base. In questa modalità, è sufficiente sostituire Atena con Poseidone.

- Durante la Preparazione del Gioco, collocate il monumento di Poseidone in Attica, al posto del monumento di Atena.
- Mescolate le carte benedizione di Poseidone nel mazzo delle benedizioni.
- Prendete la scheda riassuntiva di Poseidone (usate il lato contrassegnato con un angolo grigio).
- Collocate 1 segnalino porto (casuale, con il lato del numero a faccia in giù) in ognuna di queste regioni: Acarnania, Tessalia, Attica, Messenia e Laconia.

In una partita con 5 o più giocatori, collocate anche 1 segnalino porto in Nord Atlantide (se usate l'espansione Atlantide); in una partita con 6 giocatori, collocate anche 1 segnalino porto a Lesbo (se usate l'espansione Città d'Acciaio).

Tutte le altre regole del gioco base si applicano normalmente.

I componenti e le regole della flotta non si usano.

1 TABELLONE DI ATLANTIDE



3 CARTE IMPRESA E SEGNALINI IMPRESA



1 SCHEDA ESERCITO



15 OPLITI, 4 SACERDOTI



15 SEGNALINI CONTROLLO, 1 SEGNALINO GLORIA E 1 ANELLO COLORATO



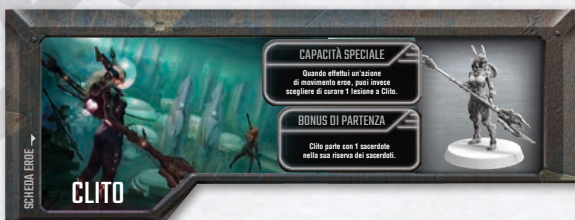
1 EROE (CLITO)



3 SEGNALINI ATTRIBUTO



1 SCHEDA EROE (CLITO)



3 MOSTRI (SIRENA, BALENA, TALO)



3 SCHEDE MOSTRO (SIRENA, BALENA, TALO)



4 CARTE EVENTO MOSTRO (2 SIRENA, 2 BALENA)



2 CARTE ARTEFATTO MOSTRO (SIRENA, BALENA)



1 FABBRICA



ATLANTIDE ESPANSIONE 5° GIOCATORE

I contenuti di questa espansione sono concepiti per le partite a 5 giocatori e non possono essere usati nelle partite con meno giocatori (anche se Clito potrebbe sostituirsi a qualsiasi eroe del gioco base). Dato che introduce nuove meccaniche (la Fabbrica e Talo), questa espansione è raccomandata ai giocatori esperti.

Atlantide richiede l'uso dell'espansione Poseidone ed è richiesta per usare l'espansione Città d'Acciaio.

PREPARAZIONE

- Collocate il tabellone di Atlantide contigualmente all'angolo in basso a destra del tabellone principale.



- Durante il passo 3 della Preparazione del Gioco, mescolate le carte impresa e le carte mostro aggiuntive nel mazzo degli eventi.

LA FABBRICA

La fabbrica è un tempio speciale.

Un qualsiasi giocatore che controlla la regione del Cerchio Interno del tabellone di Atlantide può effettuare un'azione speciale di costruzione tempio per costruire la fabbrica. La fabbrica è considerata come se fosse un tempio (aggiunge sacerdoti alla riserva dei sacerdoti quando viene costruita o durante le azioni di costruzione monumento del giocatore che la controlla).

La fabbrica conta anche ai fini della condizione di vittoria Prescelto degli Dèi (controllare 5 regioni con un tempio).

Quando la fabbrica è costruita, mettete la miniatura di Talo sul tabellone di Atlantide, nella regione del Cerchio Interno.

TALO

A partire dal momento in cui la fabbrica viene costruita, il giocatore che controlla la regione del Cerchio Interno è considerato controllare anche Talo. Talo è considerato un mostro normale e può essere ucciso durante una caccia, ma possiede alcune regole aggiuntive:

- Il giocatore che controlla Talo non può dargli la caccia.
- Una volta per turno, il giocatore che controlla Talo può effettuare 1 azione regolare di Talo per muovere Talo di 1 regione **oppure** per usare il suo attacco regionale.
- Invece di tirare il dado dei mostri per Talo durante la Fase dei Mostri, il giocatore che controlla Talo effettua 1 azione regolare di Talo.

NUOVE ROTTE MARITTIME

Le rotte marittime del tabellone di Atlantide conducono alle corrispondenti regioni del tabellone principale e del tabellone di Troia (se usate Città d'Acciaio). Queste rotte marittime funzionano in entrambi i sensi.

14 SEGNALINI ORICALCO



10 CARTE COSTRUTTO



ORICALCO E COSTRUTTI



Questa espansione altera drasticamente il gioco base ed è concepita per i giocatori esperti. Raccomandiamo l'uso di 1 sola espansione con l'icona durante una singola partita.

Oricalco può essere combinato con le espansioni Poseidone e Atlantide.

PREPARAZIONE

- Durante il passo 2 della Preparazione del Gioco, collocate 1 segnalino oricalco in ogni regione con una città

Non collocate alcun segnalino oricalco a Sparta o a Troia (se usate l'espansione Città d'Acciaio).

- Durante il passo 8 della Preparazione del Gioco, pescate 3 carte costruito e collocatele a faccia in su accanto al tabellone.

ORICALCO

Quando un eroe termina un'azione regolare di movimento eroe in una regione con un segnalino oricalco (senza iniziare alcuna impresa), può prendere quel segnalino.

All'inizio del suo turno (prima di effettuare qualsiasi azione), un giocatore può spendere un qualsiasi numero di segnalini oricalco (rimuovendoli dal gioco) per ricaricare un pari ammontare di suoi artefatti.

I segnalini oricalco possono essere spesi anche per usare qualsiasi carta costruito a faccia in su (vedi a seguire).

COSTRUTTI

All'inizio del proprio turno (prima di effettuare qualsiasi azione), un giocatore può usare 1 delle 3 carte costruito a faccia in su, pagandone il costo in segnalini oricalco (stampato sulla carta).

Una carta costruito viene rimossa dal gioco dopo l'uso e non potrà più essere usata in quella partita.

Durante la Fase degli Eventi, se ci sono meno di 3 carte costruito a faccia in su, pescate carte dal mazzo dei costrutti e collocatele a faccia in su finché non ci saranno nuovamente 3 carte costruito a faccia in su.

1 MONUMENTO DI ADE IN CINQUE PARTI



6 GUERRIERI DELL'ADE



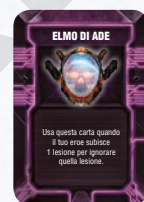
6 SEGNALINI CANCELLO DELL'ADE



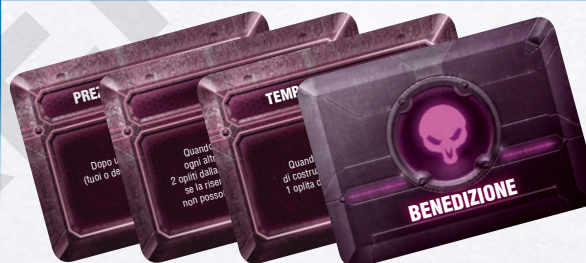
1 SCHEDA RIASSUNTIVA DI ADE



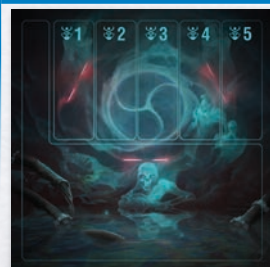
1 ARTEFATTO DIVINO DI ADE



10 CARTE BENEDIZIONE DI ADE



1 SCHEDA OLTRETOMBA



6 SEGNALINI RIANIMAZIONE



ADE



Questa espansione altera drasticamente il gioco base ed è concepita per i giocatori esperti. Raccomandiamo l'uso di 1 sola espansione con l'icona durante una singola partita.

PREPARAZIONE

- Collocate il monumento di Ade in Messenia.
- Collocate la carta artefatto divino di Ade sotto il monumento di Ade.
- Prendete la scheda riassuntiva di Ade (usate il lato contrassegnato con un angolo rosso).
- Al momento di scegliere il proprio eroe, ogni giocatore prende 1 guerriero dell'Ade e lo colloca in una qualsiasi regione sul tabellone. Dopo aver collocato i guerrieri dell'Ade, i giocatori schierano i loro opliti ed eroi normalmente.
- Dopo che tutti gli eroi sono stati collocati sul tabellone, prima di iniziare la partita, ogni giocatore colloca 1 segnalino cancello dell'Ade nella regione di partenza del suo eroe.
- Mescolate le benedizioni di Ade nel mazzo delle benedizioni.

GUERRIERI DELL'ADE

Ogni guerriero dell'Ade aumenta di 1 la Forza di Popolazione della regione in cui si trova.

I guerrieri dell'Ade si uniscono automaticamente a qualsiasi esercito nella loro regione, a patto che quella regione sia controllata dal giocatore di quell'esercito.

Ogni guerriero dell'Ade aumenta di 1 la Forza di Esercito dell'esercito a cui si unisce.

I guerrieri dell'Ade possono muoversi liberamente assieme all'esercito a cui si sono uniti (non contano come opliti).

Quando un esercito a cui si sono uniti guerrieri dell'Ade entra in una regione contenente l'esercito di un altro giocatore, i guerrieri dell'Ade rimangono assieme all'esercito che si è mosso almeno fino alla fine della battaglia.

Quando attacca, un esercito con un qualsiasi numero di guerrieri dell'Ade uccide 1 oplita nemico prima della battaglia.

I guerrieri dell'Ade non sono considerati opliti: non possono morire e non sono influenzati dagli effetti che influenzano gli opliti. Dopo una battaglia, i guerrieri dell'Ade restano sempre nella regione in cui si è svolta, anche se gli opliti del suo proprietario si ritirano o vengono uccisi.

SCHEDA OLTRETOMBA

A prescindere da come sono stati uccisi (attacco regionale, vittime e così via), tutti gli opliti uccisi vanno collocati sulla scheda oltretomba. Possono tornare in gioco effettuando l'azione regolare di resurrezione (vedi sotto).

RIANIMAZIONE

Rianimazione è un nuovo attributo base aggiuntivo.

Il valore di Rianimazione di ogni eroe è contrassegnato da un segnalino rianimazione del colore del suo esercito sulla scheda oltretomba.

Ogni giocatore parte con un valore di Rianimazione pari a 1. Il valore massimo è 5.

L'attributo di Rianimazione si usa durante l'azione regolare di resurrezione (vedi a seguire).

CANCELLI DELL'ADE E RESURREZIONE

Resurrezione è una nuova azione regolare:

Prendete un numero di vostri opliti pari al valore del vostro attributo di Rianimazione dalla scheda oltretomba e collocatevi in una regione con un segnalino cancello dell'Ade o nella vostra riserva degli opliti. È possibile dare inizio a una battaglia in questo modo.

MODALITÀ ADE SEMPLIFICATA

Il monumento di Ade può anche essere usato in modalità semplificata, nel qual caso si sostituisce a uno dei tre monumenti del gioco base. In questa modalità, è sufficiente sostituire Zeus con Ade.

- Durante la Preparazione del Gioco, collocate il monumento di Ade in Tessaglia, al posto del monumento di Zeus.
- Collocate la carta artefatto divino di Ade sotto il monumento di Ade.
- Mescolate le carte benedizione di Ade nel mazzo delle benedizioni.
- Prendete la scheda riassuntiva di Ade (usate il lato contrassegnato con un angolo grigio).

Tutte le altre regole del gioco base si applicano normalmente. I componenti e le regole di guerrieri dell'Ade, segnalini Rianimazione, segnalini cancello dell'Ade e scheda oltretomba non si usano.

1 MONUMENTO DI EFESTO IN CINQUE PARTI



1 SCHEDA RIASSUNTIVA DI EFESTO



1 ARTEFATTO DIVINO DI EFESTO



10 CARTE BENEDIZIONE DI EFESTO



13 CARTE RELIQUIA




5 CARTE ARTEFATTO NEUTRALE



EFESTO



Questa espansione altera drasticamente il gioco base ed è concepita per i giocatori esperti. Raccomandiamo l'uso di 1 sola espansione con l'icona  durante una singola partita.

PREPARAZIONE

- Collocate il monumento di Efestos in Messenia.
- Collocate la carta artefatto divino di Efestos sotto il monumento di Efestos.
- Prendete la scheda riassuntiva di Efestos (usate il lato contrassegnato con un angolo rosso).
- Dopo aver collocato gli eroi e aver pescato le carte scontro di partenza, mettete da parte tutte le carte fulmine (illustrate nei paragrafi successivi) dal mazzo delle reliquie e componete un mazzo dei fulmini a faccia in su.
- Poi pescate 3 carte dal mazzo delle reliquie e collocatele a faccia in su accanto al tabellone, sopra agli slot impresa. Durante la partita, i giocatori potranno riforgiare le loro carte scontro in queste reliquie (vedi i paragrafi successivi).
- Mescolate le benedizioni di Efestos nel mazzo delle benedizioni.
- Durante la Fase degli Eventi, se ci sono meno di 3 carte reliquia a faccia in su, pescate carte dal mazzo delle reliquie e collocatele a faccia in su finché non ci saranno nuovamente 3 carte reliquia a faccia in su (oltre al mazzo dei fulmini a faccia in su).

RELIQUIE

Le reliquie sono un tipo di carta speciale, in parte carta scontro e in parte artefatto.

I giocatori possono ottenere le reliquie riforgiando le carte scontro (vedi a seguire).

Quando un giocatore ottiene una reliquia, la colloca accanto alla sua scheda eroe, in modo che sia visibile a tutti i giocatori.

Le reliquie si usano come normali carte scontro (durante una caccia o una battaglia), ma non vengono scartate dopo l'uso: vengono invece esaurite, come se fossero artefatti. Si ricaricano infatti come i normali artefatti, durante l'azione speciale di costruzione monumento.

Le reliquie non contano al fine di determinare il vostro limite di carte scontro.

Le reliquie non sono considerate artefatti e non sono influenzate dagli effetti che influenzano gli artefatti.

RIFORGIARE

Un giocatore può effettuare 1 azione regolare di preghiera e inviare un sacerdote al monumento di Efestos per riforgiare 1 carta scontro. Quando lo fa, sceglie e scarta 1 carta scontro, poi prende la carta reliquia corrispondente.

Potete riforgiare una carta scontro in una reliquia soltanto se quella carta scontro mostra il simbolo ferita corrispondente (per esempio, potete riforgiare una carta scontro spada nella carta reliquia Spada della Giustizia).

Uno scudo può essere riforgiato nello Scudo a Specchio.

Un falchetto può essere riforgiato nel Falchetto Adamantino.

RELIQUIE FULMINE

- Quando riforgete e scegliete una reliquia fulmine, non scartate alcuna carta scontro.
- Le carte reliquia fulmine sono sempre disponibili: vengono scartate dopo l'uso e ricollocate nel mazzo dei fulmini.
- Un giocatore non può mai avere più di 1 carta reliquia fulmine alla volta.

MODALITÀ EFESTO SEMPLIFICATA

Il monumento di Efestos può anche essere usato in modalità semplificata, nel qual caso si sostituisce a uno dei tre monumenti del gioco base. In questa modalità è sufficiente sostituire Zeus con Efestos.

- Durante la Preparazione del Gioco, collocate il monumento di Efestos in Tessaglia, al posto del monumento di Zeus.
- Collocate la carta artefatto divino di Efestos sotto il monumento di Efestos.
- Mescolate le carte benedizione di Efestos nel mazzo delle benedizioni.
- Prendete la scheda riassuntiva di Efestos (usate il lato contrassegnato con un angolo grigio).

Tutte le altre regole del gioco base si applicano normalmente. Le carte reliquia non si usano.



2 EROI (CASSANDRA, ODISSEO)



2 SCHEDE EROE (CASSANDRA, ODISSEO)



2 MOSTRI (TIFONE, PITONE)



2 SCHEDE MOSTRO (TIFONE, PITONE)




4 CARTE EVENTO MOSTRO (2 TIFONE, 2 PITONE)



2 CARTE ARTEFATTO MOSTRO (TIFONE, PITONE)



EROI E MOSTRI

Questa espansione non altera le regole in modo significativo e può essere usata in qualsiasi partita, anche con le espansioni contrassegnate con l'icona .

PREPARAZIONE


- Durante il passo 3 della Preparazione del Gioco, mescolate le carte mostro aggiuntive nel mazzo degli eventi.
- Gli eroi vengono scelti normalmente: avete solo una gamma più vasta tra cui scegliere!

Tutti i componenti di questa espansione sono simili alle loro controparti del gioco base; ricordate che aggiungere mostri al gioco senza aggiungere la mini-espansione Carte Scontro Aggiuntive (vedi a fianco) potrebbe leggermente alterare l'equilibrio delle condizioni di vittoria.

6 CARTE SCENTRO



CARTE SCENTRO AGGIUNTIVE

Questa espansione non altera le regole in modo significativo e può essere usata in qualsiasi partita, anche con le espansioni contrassegnate con l'icona .

PREPARAZIONE

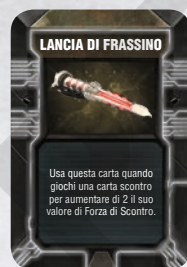
- Durante il passo 3 della Preparazione del Gioco, mescolate le carte scontro aggiuntive nel mazzo degli scontri.

They are used just like a normal Combat Cards.

1 MOSTRO SPECIALE (CHIRONE)



1 CARTA ARTEFATTO MOSTRO



Usa questa carta quando giochi una carta scontro per aumentare di 2 il suo valore di Forza di Scontro.

CHIRONE

Questa espansione non altera le regole in modo significativo e può essere usata in qualsiasi partita, anche con le espansioni contrassegnate con l'icona

PREPARAZIONE

- Durante il passo 3 della Preparazione del Gioco, mescolate le carte mostro Chirone nel mazzo degli eventi. Chirone può comparire sul tabellone come qualsiasi altro mostro durante la Preparazione del Gioco o una qualsiasi Fase degli Eventi.
- Componete un mazzo a faccia in giù con le 6 carte addestramento di Chirone: saranno usate quando Chirone comparirà sul tabellone (vedi a seguire).

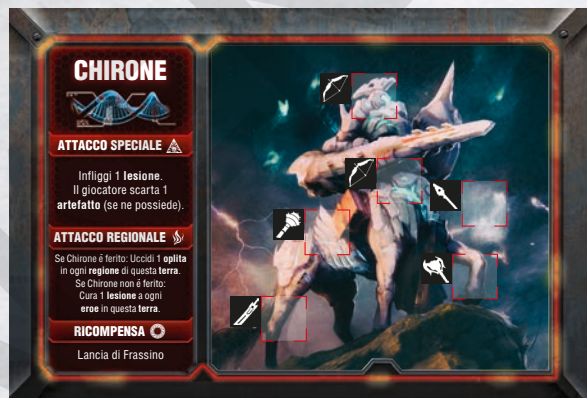
IMPRESE DI ADDESTRAMENTO

- Quando Chirone compare sul tabellone, pescate 1 carta addestramento e collocatela sul primo slot impresa vuoto. Se non ci sono slot impresa vuoti, scartate la prima carta impresa su cui non c'è alcun eroe e collocare la carta addestramento al suo posto. Se su ogni carta impresa è presente un eroe, mettete la carta addestramento da parte: diventerà disponibile (collocandola sul primo slot impresa vuoto) non appena un'impresa sarà completata.
- Le carte addestramento funzionano esattamente come le normali carte impresa. Un giocatore deve possedere (e mostrare agli altri giocatori) alcune specifiche carte scontro per poter iniziare l'impresa di addestramento.
- Dopo che un eroe ha completato un'impresa di addestramento, il giocatore prende la carta addestramento corrispondente e la colloca accanto alla sua scheda eroe, poi prende una nuova carta addestramento e la colloca sullo slot impresa vuoto.
- Se Chirone viene ucciso, scartate la carta addestramento sullo slot impresa o messa da parte (se un qualsiasi eroe si trovava su quell'impresa di addestramento, rimettetelo nella regione in cui si trovava Chirone).

CARTE ADDESTRAMENTO DOPO AVER COMPLETATO L'ADDESTRAMENTO

- Le carte addestramento si usano come normali carte scontro (durante una caccia o una battaglia), ma non vengono scartate dopo l'uso: vengono invece esaurite, come se fossero artefatti. Si ricaricano infatti come i normali artefatti, durante l'azione speciale di costruzione monumento.
- Le carte addestramento non contano al fine di determinare il vostro limite di carte scontro.
- Le carte addestramento non sono considerate artefatti e non sono influenzate dagli effetti che influenzano gli artefatti.

1 SCHEDA MOSTRO



CHIRONE

ATTACCO SPECIALE

Infliggi 1 lesione. Il giocatore scarta 1 artefatto (se ne possiede).

ATTACCO REGIONALE

Se Chirone è ferito: Uccidi 1 eroina in ogni regione di questa terra. Se Chirone non è ferito: Cura 1 lesione a ogni eroe in questa terra.

RICOMPENSA

Lancia di Frassino

6 CARTE ADDESTRAMENTO DI CHIRONE



2 CARTE EVENTO MOSTRO



1 VASO DI PANDORA CON CONTENUTI SEGRETI (ESCLUSIVA KICKSTARTER)



VASO DI PANDORA

Se decidete di aprire il vaso prima della partita, dovrete usare il suo contenuto in quella partita. **ATTENZIONE!** Solo per giocatori esperti!

1 BUSTA CON CONTENUTI SEGRETI (ESCLUSIVA KICKSTARTER)



BUSTA SEGRETA

Il primo giocatore che vince 3 partite apre la busta, ne controlla i contenuti e presenta le regole descritte all'interno.

5 CARTE OPPORTUNITÀ



CARTE OPPORTUNITÀ

Questa espansione non altera le regole in modo significativo e può essere usata in qualsiasi partita, anche con le espansioni contrassegnate con l'icona

PREPARAZIONE

Durante il passo 3 della Preparazione del Gioco, mescolate le carte opportunità nel mazzo degli eventi.

OPPORTUNITY CARDS

Quando si pesca una carta opportunità dal mazzo degli eventi (durante la Preparazione del Gioco o una qualsiasi Fase degli Eventi), la si colloca a faccia in su in cima al mazzo degli eventi.

Rimane lì finché un qualsiasi giocatore non decide di usarla; se nessuno lo fa, viene scartata all'inizio della Fase degli Eventi successiva.

All'inizio del suo turno (prima di effettuare qualsiasi azione), un giocatore può scegliere di usare la carta opportunità a faccia in su. Il giocatore applica il testo scritto sulla carta e poi pesca 1 nuova carta evento dal mazzo.

Le carte opportunità vanno scartate dopo l'uso.

RICONOSCIMENTI:

Autore dell'Espansione: Adam Kwapiński

Autori dell'Espansione Ade: Adam Kwapiński, Paweł Samborski, Michał Siekierski

Sviluppo dell'Espansione: Paweł Samborski, Michał Siekierski

Illustrazioni: Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksowicz

Progetto Grafico: Andrzej Póltoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz
Modelli 3D: Jędrzej Chomiczy, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

Collaudo e Sviluppo: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Halon

Correzione Bozze: Hervé Daubert

Ringraziamenti Speciali: A tutti i sostenitori su Kickstarter che ci hanno aiutati a trasformare questo gioco in realtà, a tutti i playtester che hanno trascorso molto tempo su questo titolo, ad Adrian Komarski e Michał Oracz per l'input creativo fornito a ogni passo del gioco.

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Lorenzo Fanelli e Andrea De Pietri

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

