



Tajemnice Zakonu



Tajemnice Zakonu

Kamienna figura spoglądała groźnie na Agathę Crane, gdy ustawiała pokrętła na swoim przenośnym odbiorniku radiowym. Żadna tablica ani zapis nie ujawniały tożsamości postaci, ale posąg wydobyty ze spalonych ruin kościoła Bayfriar został uznany za wystarczająco ważny, by zająć miejsce w konserwatorium stojącym na miejscu dawnego kościoła. Gdy trzaskający szum stopniowo zaczął ustępować miejsca cienkiemu, niewyraźnemu głosowi, Agatha zapisała dokładną częstotliwość fal i przejrzała notatki. Coś tu było, jakaś obecność, czająca się poza ludzkim postrzeganiem, próbująca zostać usłyszana. Czy jej ciche krzyki niosą za sobą groźbę – czy ostrzeżenie?

* * *

Winifred Habbamock zmarszczyła nos i niepostrzeżenie wślizgnęła się do szatni Loży. Wiszące ubrania przesiąknięte były nieprzyjemnym zapachem kadzidła i nafiłiny, ale mimo to wybrała ciężką szatę z herbem Zakonu Srebrnego Świtu, z kapturem zasłaniającym twarz. Ci przebiegli arystokraci byli bardzo skryci i nieufni, ale Wini miała nadzieję, że uda jej się dołączyć do dzisiejszego tajnego spotkania i poznać ich sekrety. Niedługo miało wydarzyć się coś wielkiego. Miała zamiar to powstrzymać, a Zakon jej w tym pomoże – czy będą tego chcieli, czy nie. Zresztą, jak trudna może być łacina?

Opis rozszerzenia

Tajemnice Zakonu to rozszerzenie do gry planszowej *Horror w Arkham: 3 edycja*, które przenosi śledztwo do eleganckiej dzielnicy French Hill oraz poza waszą rzeczywistość, do przerażających Podziemi. French Hill, jako jedno z najstarszych miejsc w Arkham, jest siedliskiem pradawnych tajemnic, potencjalnych sojuszników i tajemniczych zagrożeń. Z kolei leżące w najgłębszych otchłaniach Krain Snów, daleko poza granicami świata jawy, Podziemia to królestwo potworów i szaleństwa, gdzie tylko najwięksi desperaci ośmielają się zapuszczać.

To rozszerzenie zawiera 3 scenariusze ze złożonymi historiami o wielu możliwych ścieżkach; nowe dzielnice i lokalizacje; 4 nowych badaczy z unikatowymi zdolnościami i kartami początkowymi; nowe karty atutów, spotkań, stanów i potworów. *Tajemnice Zakonu* wprowadzają także kilka mechanik wykorzystujących nowe typy spotkań i zdolności potworów.

Korzystanie z tego rozszerzenia

Podczas korzystania z rozszerzenia *Tajemnice Zakonu* należy dodać jego elementy do swojej kolekcji w następujący sposób:

- Arkusze badaczy i scenariuszy, żetony badaczy, kafelki mapy oraz wszystkie żetony należy dodać do odpowiadających im pól żetonów.
- Karty spotkań, nagłówków, sprzymierzeńców, przedmiotów i zaklęć należy wtasować do odpowiadających im talii.
- Karty archiwum, specjalne, początkowe, stanów i potworów należy umieścić w odpowiadających im taliach.
- Talie anomalii i wydarzeń należy trzymać oddzielnie i używać zgodnie z poleceniami scenariusza.
Nie należy wtasowywać kart wydarzeń do talii spotkań.

Symbol rozszerzenia

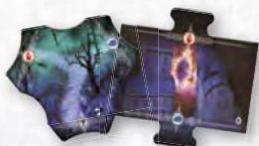
Karty i arkusze z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem rozszerzenia *Tajemnice Zakonu*, aby umożliwić odróżnienie ich od kart i arkuszy z podstawowej wersji gry i innych produktów z serii *Horror w Arkham*.



Zawartość pudełka



2 kafelki dzielnic



2 kafelki progów

1 Ukryta ścieżka oraz
1 Opuszczony portal / Ulica na moście



1 kafelek tajemnicy



1 żeton anomalii



4 arkusze badaczy

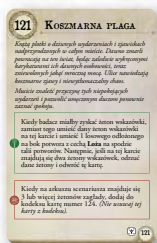
z odpowiadającymi im żetonami



3 arkusze scenariuszy



4 karty nagłówków



45 kart archiwum



12 kart anomalii



80 kart wydarzeń



54 karty spotkań



20 kart potworów



6 kart stanów



7 kart atutów



12 kart początkowych



18 kart specjalnych



2 żetony znaczników specjalnych



20 żetonów wzmocnień

Zasady rozszerzenia

Kafelki mapy

Tajemnice Zakonu wprowadzają do gry 2 rodzaje kafelków progów, 2 sześciokątne kafelki dzielnic oraz jeden kafelek tajemnicy.

Kafelki progów

Progi reprezentują portale między naszym światem a innymi miejscami poza granicami rzeczywistości. Posiadają one niebezpieczne granice, opisane w dalszej części tej sekcji. Kiedy jeden lub więcej kafelków progów wchodzi do gry (podczas przygotowania gry lub w wyniku efektu karty kodeksu), potasuj talię spotkań progów i umieść ją w grze obok innych tali spotkań. Kiedy kafelek progów zostaje dodany do mapy, należy ułożyć go we wskazanym miejscu, w losowy sposób wyznaczając (obracając) niebezpieczne granice.

Ukryte ścieżki

Ukryte ścieżki to nieprzewidywalne i zmienne przejścia między światami. Kafelek ukrytej ścieżki to kafelek narożny, który łączy się z rogami sześciokątnych kafelków dzielnic. Granice na kafelku wskazują, że ukryta ścieżka sąsiaduje z miejscami, do których przylega, a badacze i potwory mogą przekraczać daną granicę.



Przykład: Agatha Crane znajduje się na ukrytej ścieżce i chce poruszyć się o 1 pole. Może poruszyć się na Dworzec kolejowy, Posterunek policji lub do Miasta gulgów. Pole ulicy nie dzieli granicy z ukrytą ścieżką, więc nie może poruszyć się tam bezpośrednio z ukrytej ścieżki.

Opuszczone portale

Opuszczone portale to mistyczne wrota do odległych światów, ukryte w mrocznych zakątkach naszego świata, gdzie pozostają niewidoczne dla zwykłych ludzi. Tak jak ulice, opuszczone portale łączą dwa sześciokątne kafelki dzielnic.



Burzliwe przejścia

Burzliwe przejścia to niebezpieczne i niestabilne szczeliny w rzeczywistości. Mimo że ten typ spotkań pojawia się na kartach spotkań progów w rozszerzeniu *Tajemnice Zakonu*, kafelki mapy burzliwych przejść pojawiają się tylko w innych rozszerzeniach.

Pola progów należy traktować jak pola ulicy dla wszystkich efektów z wyjątkiem spotkań.

Spotkania progów



Progi mają własną talię spotkań. Jeśli podczas fazy spotkań badacz znajduje się na polu progów i nie jest w zwarcu z potworem, dobiera kartę z talii spotkań progów i rozpatruje efekt odpowiadający typowi pola progów, na którym się znajduje, zgodnie z symbolem na danym polu.

Inne światy

Podziemia to kafelek innego świata, dlatego posiada tabliczkę z nazwą odpowiadającą innym światom, aby łatwo je można było odróżnić od innych typów kafelków dzielnic.

Niebezpieczne granice

Inne światy to niebezpieczne, koszmarnie miejsca, a podróżowanie przez nie nie jest prostym zadaniem. Poruszanie się z jednego pola na inne znajdujące się w innych światach lub na progach może wiązać się z dodatkowymi kosztami, oznaczonymi symbolami na niektórych granicach między polami. Takie specjalne granice nazywane są niebezpiecznymi granicami. Po ich przekroczeniu badacz musi natychmiast zakończyć swój ruch, chyba że zapłaci dodatkowy koszt, oznaczony symbolem na danej granicy.



Obrażenie: Po tym, jak przekroczysz niebezpieczną granicę z symbolem obrażenia, musisz się zatrzymać, chyba że otrzymasz 1 obrażenie.



Przerażenie: Po tym, jak przekroczysz niebezpieczną granicę z symbolem przerażenia, musisz się zatrzymać, chyba że otrzymasz 1 punkt przerażenia.



Wzmocnienie: Po tym, jak przekroczysz niebezpieczną granicę z symbolem wzmocnienia, musisz się zatrzymać, chyba że odrzucisz 1 żeton wzmocnienia.

Potwory ignorują dodatkowe koszty przekraczania niebezpiecznych granic i zamiast tego poruszają się w normalny sposób.

Przykład: Podczas akcji ruchu Preston Fairmont porusza się z opuszczonego portalu do Doliny Pnath, przekraczając przy tym niebezpieczną granicę z symbolem obrażenia (1). Chce kontynuować swój ruch, dlatego otrzymuje 1 obrażenie. Następnie porusza się do Grobowców Zin, przekraczając przy tym niebezpieczną granicę z symbolem wzmocnienia (2). Ponieważ Preston nie porusza się dalej, nie musi odrzucać żetonu wzmocnienia.



Tajemnice

Tajemnice to miejsca mocy i szaleństwa, których spotkania przynoszą większe korzyści niż spotkania innych lokalizacji, ale też niosą ze sobą większe ryzyko.

W *Tajemnicach Zakonu* znajdują się dwa kafelki tajemnic: Dom wiedźmy oraz Nienazwane. Są to wyjątkowe, składające się z jednego pola miejsca dodawane do mapy podczas przygotowania niektórych scenariuszy.

Tajemnica sąsiaduje z każdym innym polem, z którym dzieli granicę. Badacze i potwory mogą poruszać się na pole tajemnicy w taki sam sposób jak na każde inne pole.

Każda tajemnica posiada odpowiadające jej karty spotkań. Jeśli podczas fazy spotkań badacz znajduje się na polu tajemnicy i nie jest w zwarciu z potworem, dobiera i rozpatruje kartę z talii danej tajemnicy.

Powiększona dzielnica

Każdy kafelek tajemnicy jest częścią dzielnicy, z którą jest połączony. Jeśli jakiś efekt umieszcza żeton zagłady na polu tajemnicy, dla celów rozpatrywania dowolnych efektów, które zliczają łączną liczbę żetonów zagłady w dzielnicy (takich jak anomalie), dany żeton zagłady należy liczyć łącznie z tymi znajdującymi się na reszcie połączonej z nim dzielnicy. Analogicznie, jeśli efekt odnosi się do żetonów wskazówek, potworów, badaczy lub innych elementów w dzielnicy z kafelkiem tajemnicy, dany efekt odnosi się także do elementów znajdujących się na danej tajemnicy (z wyjątkiem otwarcia się bramy, co opisano w dalszej części).



Przykład: Kafelki tajemnicy Nienazwane jest połączony z kafelkiem Dzielnicy handlowej. Dodatkowo w kodeksie znajduje się karta archiwum numer 2, wprowadzając tym samym do gry zasady anomalii. Na Nienazwanym i na Opuszczonej wyspie znajdują się już po 2 żetony zagłady, a efekt powoduje umieszczenie następnego żetonu zagłady na Rzecznych dokach. Ponieważ Nienazwane jest częścią Dzielnicy handlowej, w danej dzielnicy znajduje się teraz łącznie 5 żetonów zagłady, dlatego otwiera się w niej anomalie.

Otwarcie się bramy

Kiedy rozpatrujesz otwarcie się bramy w powiększonej dzielnicy (także gdy otwarcie się bramy jest rozpatrywane na samym polu tajemnicy), umieść po 1 żetonie zagłady na każdym z 3 pozostałych pól w danej dzielnicy zamiast po 1 żetonie zagłady na każdym polu w danej dzielnicy.

Żetony wskazówek na tajemnicach

Ponieważ lokalizacje będące tajemnicami mają własne talie spotkań, kiedy żeton wskazówki zostaje roztawiony na tajemnicy, umieść dany żeton wskazówki na polu tajemnicy i wstawi tę kartę wydarzenia do dwóch wierzchnich kart talii spotkań danej tajemnicy. Żetony wskazówek znajdujące się na lokalizacji tajemnicy mogą zostać zyskane poprzez odbywanie spotkań na danym polu, ale nie poprzez odbywanie spotkań na innych polach danej dzielnicy. Kiedy znajdujesz się w lokalizacji tajemnicy, jeśli efekt mówi, że miałbyś zyskać żeton wskazówki z twojej dzielnicy, zamiast tego zyskaj dany żeton wskazówki z pola tajemnicy, na którym się znajdujesz.

Złożone spotkania

W przeciwieństwie do spotkań innych lokalizacji i ulic, spotkania tajemnic składają się z rozbieżnych ścieżek i przez swoje wybory badacz sam zdecydować, którą z nich podaży rozpatrując spotkanie. Każda karta spotkania tajemnicy zawiera trzy sekcje z tekstem efektu dla tej samej lokalizacji.

Aby rozpatrzyć spotkanie tajemnicy, najpierw należy rozpatrzyć górny efekt, który postawi przed badaczem wybór określający dalszy przebieg spotkania; możliwe opcje są zapisane pogrubioną czcionką. Następnie należy rozpatrzyć ten z dwóch pozostałych efektów, który znajduje się pod wybraną opcją. Nie należy czytać żadnego z tych dwóch efektów przed podjęciem decyzji.

Kartując go, znajdujesz tajemne diagramy nakreślone na marginesach. Zyskujesz 1 zaklęcie. Nie masz wiele czasu; możesz przeczytać tylko **pierwszy wpis** lub **ostatni wpis** w dzienniku.

Dom Wiedźmy
W obłokowej nocy na długim grocie siedzące wiatr dziwnie składowe na wprost do karnemu. Kartując go, znajdujesz tajemne diagramy nakreślone na marginesach. Zdobiesz 1 zaklęcie. Nie masz wiele czasu; możesz przeczytać tylko **pierwszy wpis** lub **ostatni wpis** w dzienniku.

Pierwszy wpis
W przewym wpisie znalazł kłobosza opuszczone spotkanie z przetrwanym namiętnością na jej przedzia do nitane. Opowiada, że garncarz nie wazy było jak spotkał się w karnemu grocie. Jeśli udało, reprezentuje z opisu mijano ich spotkanie: namiętnością na namiętności i namiętności i karnemu w karnemu. Jeśli nie udało, namiętności i kłobosza opuszczone spotkanie z przetrwanym namiętnością na jej przedzia do nitane.

Ostatni wpis
Kłobosza opuszczone spotkanie z przetrwanym namiętnością na jej przedzia do nitane. Opowiada, że garncarz nie wazy było jak spotkał się w karnemu grocie. Jeśli udało, reprezentuje z opisu mijano ich spotkanie: namiętnością na namiętności i karnemu w karnemu. Jeśli nie udało, namiętności i kłobosza opuszczone spotkanie z przetrwanym namiętnością na jej przedzia do nitane.



*Przykład: Podczas spotkania w Domu wiedźmy Mark Harrigan znajduje dziwny dziennik i pierwszy efekt spotkania kończy się słowami: „Możesz przeczytać **pierwszy wpis** lub **ostatni wpis** w dzienniku”. Wybiera drugą opcję i rozpatruje dolny efekt, opatrzone nagłówkiem „**Ostatni wpis**”.*




Potwory

Tajemnice Zakonu wprowadzają nowe słowa kluczowe i zdolności, które zmieniają sposób zachowywania się niektórych potworów.



Ruch potworów

Potwory ignorują dodatkowe koszty przekraczania niebezpiecznych granic i zamiast tego poruszają się w normalny sposób. (Patrz strona 4).

Modyfikatory ataku

Niektóre nowe potwory wskazują jako swój modyfikator ataku inną umiejętność niż . Kiedy badacz wykonuje akcję ataku przeciwko potworowi, wykonuje test umiejętności wskazanej przez modyfikator ataku. Przedmioty i inne efekty dające bonus do  nie zapewniają tego bonusu w przypadku, gdy badacz atakuje przy pomocy innej umiejętności. Jednak atuty i umiejętności dające bonus do  mogą mieć także inne efekty, które mogą zostać użyte w normalny sposób podczas wykonywania akcji ataku przeciwko potworowi z innym modyfikatorem ataku.



Przykład: Jenny Barnes atakuje Jasnowidza Łoży, który posiada modyfikator ataku -0. Wartość wiedzy Jenny wynosi 1, a jej broń, Bliźniacze .45 Jenny, zapewniają jej bonus, kiedy atakuje przy użyciu . Dany bonus nie działa podczas tego ataku, dlatego Jenny rzuca tylko jedną kością podczas ataku na Jasnowidza Łoży. Nadal może użyć drugiego efektu broni, aby dodać 1 do wyniku na jednej z kości.

Słowa kluczowe potworów

Na niektórych potworach z *Tajemnic Zakonu* pojawiają się nowe słowa kluczowe. Zasady tych słów kluczowych zostały opisane poniżej. Obok tych słów kluczowych często pojawia się tekst przypominający, który streszcza zasadę działania danego słowa.

Mściwy

Po tym, jak badacz wykona akcję ataku, będąc w zwarcu z potworem ze słowem kluczowym „Mściwy”, jeśli w ramach danej akcji badacz nie zada danemu potworowi żadnych obrażeń, potwór go atakuje. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy w ramach danej akcji badaczowi uda się zadać obrażenia *innemu* potworowi.

Spowity

Kiedy potwór ze słowem kluczowym „Spowity” jest przygotowany, nie może zostać wyczerpany i badacz nie mogą podglądać strony wyczerpanej/w zwarcu danego potwora. Oprócz słowa kluczowego spowite potwory posiadają także symbol spowicia na ich przygotowanej stronie.



Symbol spowicia

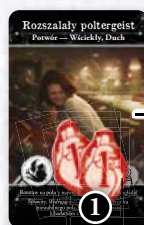
Dopóki spowity potwór jest przygotowany, nie posiada żadnych atrybutów pojawiających się tylko na jego stronie wyczerpanej/w zwarcu, w tym wytrzymałości, modyfikatorów ataku i wymykania się, wartości obrażeń i przerażenia, tekstu zdolności, cech ani słów kluczowych, które nie pojawiają się również na stronie przygotowanej.

Spowitemu potworowi można zadawać obrażenia, kiedy jest przygotowany, ale ponieważ nie ma wartości wytrzymałości, nie może zostać pokonany w wyniku danych obrażeń, dopóki nie znajdzie się w zwarcu lub nie zostanie wyczerpany. Przygotowany spowity potwór może zostać pokonany lub odrzucony w normalny sposób przez efekty, które pozwalają to zrobić bez zadania obrażeń.

Kiedy spowity potwór wchodzi w zwarcie z badaczem, zostaje natychmiast pokonany, jeśli otrzymał już obrażenia równe lub przekraczające jego wytrzymałość. Dopóki spowity potwór jest w zwarcu lub wyczerpany, może zostać pokonany w wyniku obrażeń w normalny sposób.

Kiedy spowity potwór miałby zostać odrzucony, zamiast tego wtasuj go do talii potworów.

Kiedy spowity potwór jest rozstawiany podczas przygotowania, wybierz jednego losowego potwora o danej nazwie na jego przygotowanej stronie i umieść go na planszy bez podglądania jego strony w zwarcu.



Wejście w zwarcie



Odrzucenie



Przykład: Agatha Crane używa zaklęcia Uśmiercenie, aby zadać 2 obrażenia Rozszalałemu poltergeistowi znajdującemu się na sąsiednim polu (1). Ponieważ dany potwór posiada słowo kluczowe Spowity, dopóki jest przygotowany, nie posiada wartości wytrzymałości, więc nie może zostać pokonany w wyniku tych obrażeń.

Podczas fazy potworów Rozszalały poltergeist porusza się na pole Agathy i wchodzi z nią w zwarcie (2). Karta potwora zostaje odwrócona na stronę w zwarcu i staje się Zastrasżającym widmem, posiadającym wytrzymałość o wartości 2. Ponieważ potwór otrzymał obrażenia równe jego wartości wytrzymałości, zostaje natychmiast pokonany i nie atakuje Agathy (3).

Dodawanie i usuwanie kości

Niektóre efekty wymagają od badaczy zmiany liczby kości w puli testowanych kości już po rzuceniu kośćmi z danej puli. Aby dodać do testu jedną lub więcej kości, rzuć odpowiednią liczbą kości i dodaj je do puli, ustalając liczbę sukcesów w normalny sposób. Aby usunąć jedną lub więcej kości z testu, wybierz wskazaną liczbę kości z puli i odłóż je na bok. Dane kości nie są już częścią testu – nie mogą być przeliczane i nie włączają się do wyniku testu.

Karty archiwum

Efekty niektórych scenariuszy umieszczają karty archiwum w obszarach gry badacza zamiast dodawać je do kodeksu. Karty archiwum znajdujące się w obszarze gry badacza wpływają tylko na danego badacza.

Po tym, jak jakiś efekt spowoduje odrzucenie karty archiwum z talii spotkań bez odkładania jej z powrotem do archiwum, umieść daną kartę na wierzchu talii spotkań, z której została odrzucona. Jeśli efekt powoduje odrzucenie kilku kart z talii spotkań, rozpatrz cały efekt przed odłożeniem karty archiwum na wierzch talii.

Dwustronne karty

Niektóre dwustronne karty stają się inną kartą, kiedy jakiś efekt powoduje ich odwrócenie. Takie karty posiadają na rewersie podany swój oryginalny rodzaj karty w nawiasie.

Kiedy taka karta wchodzi do gry, wchodzi jako karta odpowiadająca rodzajem talii, z której pochodzi, odpowiednią stroną do góry. Zmienia się ona, kiedy jakiś efekt każe ją odwrócić na drugą stronę. Kiedy takie karty zostają odrzucone, należy je zwrócić do odpowiedniej talii patrząc według oryginalnego rodzaju karty.

Talia wydarzeń

Jeśli efekt miałby spowodować, że badacz weźmie lub odrzuci kartę z talii wydarzeń, a w talii wydarzeń nie ma już żadnych kart, należy anulować cały ten efekt i zamiast tego umieścić 1 żeton zagłady na arkuszu scenariusza. Następnie należy potasować odrzucone karty wydarzeń i utworzyć z nich nową talię wydarzeń.

Dodawanie kafelka do mapy

Podczas scenariusza efekty z kodeksu mogą kazać badaczom dodać kafelki do mapy. Karty archiwum z takim tekstem zawierają mapę, która pokazuje, które kafelki należy dodać do planszy i gdzie umieścić potwory, żetony zagłady lub inne elementy

Kiedy gra każe badaczom dodać kafelek do mapy, należy potasować talię spotkań dla danej dzielnicy i przygotować ją w sposób opisany podczas przygotowania (patrz Kompendium zasad, wpis 102.4).

Nowe stany

Nowe stany ZDETERMINOWANY i ZMĘCZONY to dwie strony tej samej karty. Ponieważ mają one różne nazwy, badacz może posiadać oba te stany jednocześnie. Badacze mogą patrzeć na obie strony tych kart stanów w dowolnym momencie.

Modyfikowanie czary mitów

Kiedy gra poleci badaczom usunąć żeton mitów z gry, należy wziąć żeton odpowiedniego rodzaju z czary mitów, jeśli jest to możliwe. W przeciwnym razie należy wybrać odpowiedni żeton spośród tych, które już zostały dobrane z czary mitów, ale nie zostały jeszcze do niej odłożone.

Kiedy gra każe dodać żeton do czary mitów, należy go dodać bezpośrednio do czary mitów.

Skrót zasad

Niebezpieczne granice



Obrażenie: Po tym, jak przekroczysz niebezpieczną granicę z symbolem obrażenia, musisz się zatrzymać, chyba że otrzymasz 1 obrażenie.



Przerażenie: Po tym, jak przekroczysz niebezpieczną granicę z symbolem przerażenia, musisz się zatrzymać, chyba że otrzymasz 1 punkt przerażenia.



Wzmocnienie: Po tym, jak przekroczysz niebezpieczną granicę z symbolem wzmocnienia, musisz się zatrzymać, chyba że odrzucisz 1 żeton wzmocnienia.

Potwory ignorują dodatkowe koszty przekraczania niebezpiecznych granic i zamiast tego poruszają się w normalny sposób.

Spotkania progu



Ukryta ścieżka



Opuszczony portal



Burzliwe przejście

Spowite potwory



Dopóki potwór ze słowem kluczowym „Spowity” jest przygotowany, nie może zostać wyczerpany i badacze nie mogą podglądać drugiej strony danej karty potwora. *(Patrz pełne zasady na stronie 6).*

Twórcy gry

Projekt i opracowanie rozszerzenia:

Philip D. Henry oraz Alexis Dykema

Producent: Jason Walden

Redakcja: Andrea Dell’Agnese i Julia Faeta

Korekta: Sam Gregor-Stewart

Menedżer ds. gier planszowych:

Christopher Winebrenner-Palo

Zespół fabularny:

Kara Centell-Dunk i Matthew Newman

Dyrektor kreatywny ds. fabuły: Katrina Ostrander

Projekt graficzny: Caitlin Ginter, Michael Silsby i Evan Simonette

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Okładka: Anders Finer

Ilustracje na kafelkach mapy: Jokubas Uogintas

Pozostałe ilustracje: William Whomas Arnold, Ryan Barger, Sara Biddle, Yoann Boissonet, Joshua Cairos, Alexander Chelyshev, Matthew Cowdery, Alexandre Dainche, Eric Deschamps, Stanislav Dikolenko, Derek D Edgell, Aurore Folny, Quintin Gleim, Margaret Hardy, Ilich Henriquez, Rafał Hryniewicz, Aleksander Karcz, Roman Kendelic, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Robert Laskey, Diana Martinez, Patrick McEvoy, Germán Nobile, John Pacer, Emilio Rodriguez, Shane Tyree, Andeia Ugrai, Derk Venneman, Magali Villeneuve, Jarreau Wimberly, Andreas Zafiratos, Matt Zeilinger i Kim Chi Zutyn

Dyrektor artystyczny: Jeff Lee Johnson

Zarządzający dyrektor artystyczny: Tony Bradt

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Jason Gławe

Koordynator ds. jakości:

Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

Dyrektor kreatywny ds. grafiki: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Projektant wykonawczy: Nate French

Wydawca: Chris Gerber

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta:

Krzysztof Bernacki, Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk

Wersja polska: Galakta

Testerzy: John Bagley, Alex Byers, Nate Carnahan, Emile De Maat, Josiah “Duke” Harrist, Anita Hilberdink, Jed Humphries, Alex Lupella, Josh McCluey, Erik Miller, Lacey Miller, Riley Miller, Calli Oliverius, Brandon Perdue, Angelic Phelps, Joe Phelps, Shiyue Xu, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jan van den Bosch, Vera Schaijk, and Veronica Gatica Wiermann

Specjalne podziękowania dla naszych beta-testerów!

