



— ISS —  
VANGUARD  
TÖDLICHE GRENZE

REGELBUCH

# ISS VANGUARD: TÖDLICHE GRENZE - HIER STARTEN

Bevor du die Kampagne „Tödliche Grenze“ von ISS Vanguard spielen kannst, musst du einige Vorbereitungs- und Auspackschritte ausführen. Dies kann eine Weile dauern, daher empfehlen wir dir, das vor der ersten Spielsitzung zu erledigen.

## KOMPONENTEN

### KARTEN

#### STANDARDKARTEN:



32 Sternkarten-Karten



15 Koloniekarten



60 Besatzungskarten

#### KLEINE KARTEN:



30 Modkarten



1 Moralkarte



79 Ausrüstungskarten



13 Landungskarten



18 Forschungsprojektkarten



20 Produktionsprojektkarten



7 Zielkarten



24 Brückenausbaukarten



3 Referenzkarten



18 Situationskarten



72 Sektionskarten



32 Anlagenausbaukarten



40 Ereigniskarten



33 Entdeckung-Karten



16 Bedrohungskarten



156 Sonderzielkarten



21 Globale-Bedingung-Karten



40 Missionskarten



37 Einmalige-Entdeckung-Karten



18 Beförderungskarten

## ANDERE KOMPONENTEN



8 Besatzungsmodelle



4 Bedrohungsmodelle



10 Schiffsbuchseiten



9 Schiffsbuch-Kartenhalter



1 Regelbuch



1 Logbuch



1 Planetopedia



4 mittlere Trenner



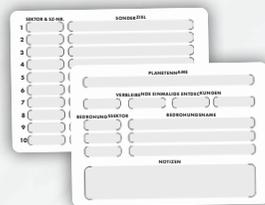
15 Ressourcenplättchen



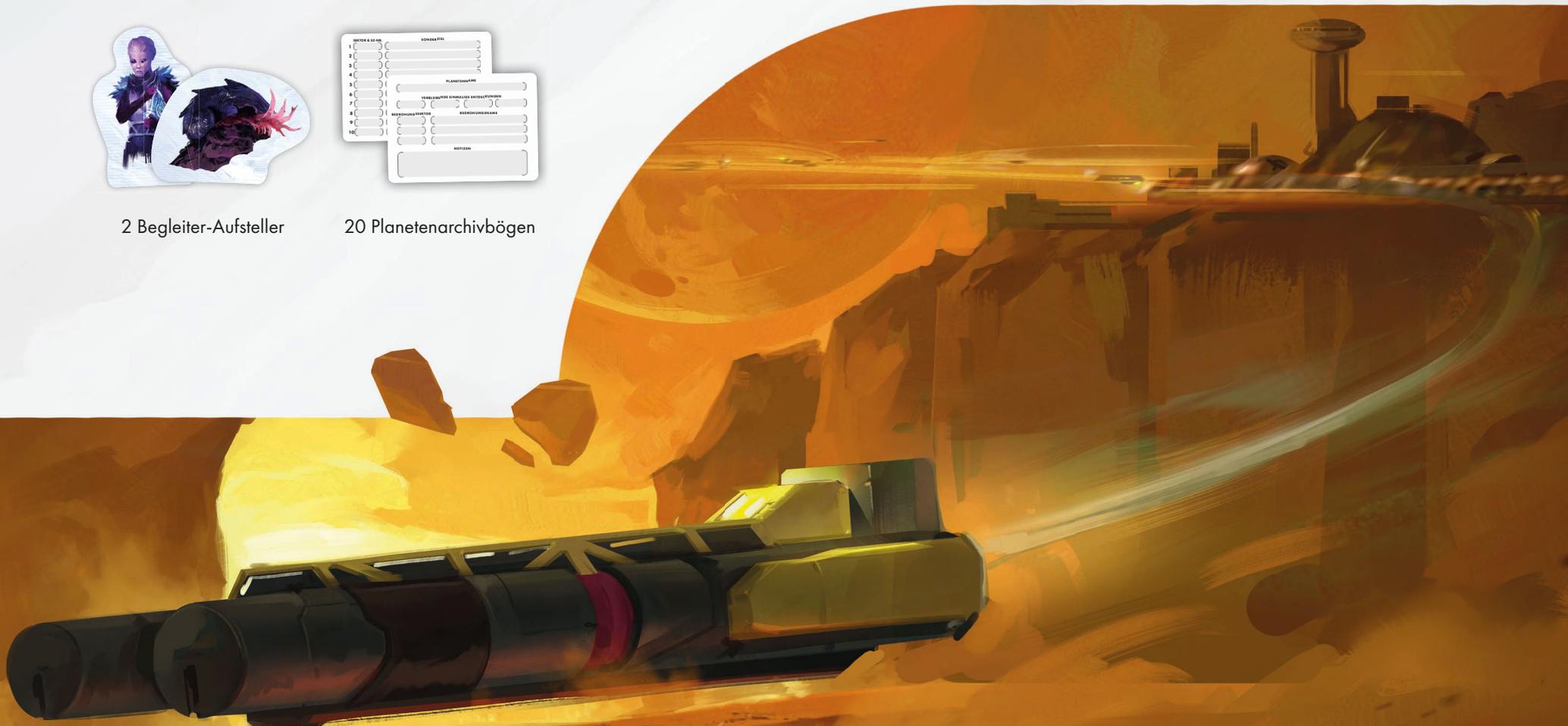
4 Bedrohungen-Aufsteller



2 Begleiter-Aufsteller



20 Planetenarchivbögen





## ERWEITERUNGSKENNZEICHNUNG

Alle Komponenten von „Tödliche Grenze“ sind mit „DF“ gekennzeichnet. Diese Kennzeichnung wird dir dabei helfen, Komponenten des Grundspiels und dieser Erweiterung voneinander zu unterscheiden, wenn du das Spiel zurücksetzen möchtest.

## SCHIFFSMANAGEMENT

Alle Seiten im Schiffsbuch werden ersetzt. Sie unterscheiden sich von denen des Grundspiels, daher solltest du sie spätestens beim ersten Schiffsmanagement sorgfältig lesen – sie ähneln denen des Grundspiels, aber die Unterschiede wirken sich stark auf das Spiel aus.

**Hinweis:** Das Inhaltsverzeichnis auf der linken Seite des Schiffsbuchs wird in der „Tödliche Grenze“-Kampagne nicht verwendet. Du kannst es ignorieren.

## BESATZUNGSMITGLIEDER

Alle Besatzungsmitglieder aus dem Grundspiel werden durch neue ersetzt. Du kannst das Außenteam aus einer Vielzahl von speziesübergreifenden Besatzungsmitgliedern zusammenstellen, die auf Scrapheap leben.

### SPEZIES

Jedes Besatzungsmitglied besitzt jetzt die Eigenschaft „Spezies“ (manche Besatzungsmitglieder gehören aufgrund von genetischen oder körperlichen Modifikationen zwei Spezies an). Zu Beginn der Kampagne stehen vier Spezies zur Auswahl: Aerugonier, Besucher, Idemier und Menschen. Im Laufe der Kampagne wirst du noch weiteren Spezies begegnen.

### ANWESENHEIT EINER SPEZIES IN EINEM SEKTOR

Während der Planetenerkundung werden dir Anweisungen wie die folgenden begegnen:



Dies bedeutet: Wenn sich ein Besatzungsmitglied einer bestimmten Spezies in einem Sektor mit einer solchen Anweisung befindet (es muss diese Aktion nicht ausführen), kannst du diesen Effekt anwenden, während du diese Aktion ausführst.

### SPEZIES IM SCHIFFSBUCH UND BEIM LESEN DES LOGBUCHS

Manchmal löst ein Besatzungsmitglied, das einer bestimmten Spezies angehört, einen bestimmten Effekt aus. Solche Effekte werden im Schiffs- und Logbuch erklärt.

### SPEZIESÜBERGREIFENDE BESATZUNGSMITGLIEDER

Manche Besatzungsmitglieder gehören zwei Spezies an. Sie werden wie beide Spezies zugleich behandelt.

**Beispiel:** Die Kosten des unten aufgeführten Produktionsprojekts erfordern die Zuweisung eines menschlichen oder aerugonischen Besatzungsmitglieds und eines Besucher-Besatzungsmitglieds. Der Sicherheitssektionsspieler entscheidet sich, sein Besatzungsmitglied Philip Heeo zuzuweisen. Philip erfüllt beide Voraussetzungen zugleich, weil er ein Mensch und ein Besucher ist. Daher müssen die Spieler keine weiteren Besatzungsmitglieder zuweisen, um dieses Projekt abzuschließen.



## KÖRPERTYP

Besatzungsmitglieder werden in drei Körpertypen unterteilt. Diese Typen werden durch zahlreiche Spielmechaniken abgefragt und bestimmen, welches Besatzungsmodell (Erklärung auf der nächsten Seite) du verwenden solltest, wenn du ein Besatzungsmitglied für die Planetenerkundung auswählst. Körpertypen werden durch die folgenden Symbole repräsentiert:



Erdling



Humanoid



Xenoid

## BESATZUNGSMITGLIED-FÄHIGKEIT

Neben Standardeffekten wirken sich viele Fähigkeiten auf andere Besatzungsmitglieder eines bestimmten Körpertyps aus. Du solltest diese Effekte berücksichtigen, wenn du dein Außenteam zusammenstellst.



## SEKTIONSKARTEN

Ähnlich wie bei den Fähigkeiten von Besatzungsmitgliedern wirken sich auch die in dieser Kampagne enthaltenen Sektionskarten auf Besatzungsmitglieder mit bestimmtem Körpertyp aus.

## BESATZUNGSMODELLE

Der Körpertyp bestimmt auch, welches Besatzungsmodell Spieler für die Planetenerkundung verwenden sollten.

### Erdlingmodelle (aus dem Grundspiel)



## Humanoidenmodelle (aus „Tödliche Grenze“)



## Xenoidenmodelle (aus „Tödliche Grenze“)



## RESSOURCEN



Ressourcenplättchen repräsentieren Ressourcen, die auf Planeten und in Kolonien zu finden sind. Beim Schiffsmanagement kannst du damit Projekte, Anlagenausbauten und vieles mehr bezahlen.

Wenn du während der Planetenerkundung  erhältst, platziere sie auf der Lander-Tafel.

## KEINE ERFOLGSPLÄTTCHEN

 werden in „Tödliche Grenze“ nicht verwendet.

Im Gegensatz zum Grundspiel kannst du keine Sektionswürfel mit  kaufen. Du erhältst Sektionswürfel während der Kampagne, indem du Projekte und wichtige Storyziele abschließt.

## SEKTIONSWÜRFEL

Sektionswürfel werden in zwei Kategorien unterteilt:

- **Standard-Sektionswürfel**, bestehend aus Basiswürfeln, Spezialwürfeln und Wilden Würfeln.



- **Verbesserte Sektionswürfel**, bestehend aus Universalwürfeln und Expertenwürfeln.



Wenn du Sektionswürfel erhältst, wirst du angewiesen, aus diesen beiden Kategorien zu wählen.

## KOLONIEN

Eine deiner wichtigsten Aufgaben besteht in der Errichtung neuer Kolonien, die Ressourcen für Scrapheap liefern, und der Erkundung neuer Orte, an denen die Bewohner von Scrapheap leben können. Die Errichtung von Kolonien ist bei der Planetenerkundung häufig mit der Hauptmission verbunden.

Kolonien werden durch spezielle Karten repräsentiert, die beim Schiffsmanagement verwendet werden und dir sowohl  als auch Entdeckungen verschaffen.

Kolonien werden im Schiffsbuch auf Seite 6 näher erläutert. Du brauchst keine der Seiten im Schiffsbuch zu lesen, bevor du mit dem Spiel beginnst.



## BEGLEITER

Begleiter sind eine neue Art von Ausrüstungskarten. Sie repräsentieren intelligente Helfer oder Tiere, die dem Außenteam während der Planetenerkundung zur Seite stehen. Wenn du eine Planetenerkundung beginnst, platzierst du einen Begleiter-Aufsteller im selben Sektor wie deine Besatzungsmitglieder – es gibt zwei verschiedene Begleiter-Aufsteller, falls du die Möglichkeit erhältst, einen zweiten Begleiter auf eine Mission mitzunehmen –, doch du kannst auch nicht benötigte Bedrohungen-Aufsteller oder Besatzungsmodelle verwenden, wenn du eine thematischere Lösung bevorzugst.



## BEFÖRDERUNGEN

Beförderungen laufen ein wenig anders ab als im Grundspiel.

Die meisten Planetenerkundungen haben zwei einzigartige Beförderungen: eine für Rang-1-Besatzungsmitglieder und eine für Rang 2. Jede dieser Karten hat eine andere Aufgabe, durch deren Erfüllung Besatzungsmitglieder eines bestimmten Rangs befördert werden. Du musst nur die Aufgabe erfüllen, es gibt keine weiteren Voraussetzungen (beispielsweise die Anzahl der gesammelten  wie im Grundspiel).



Beliebiger  
Gefahrenwürfel

## GEFAHRENWÜRFEL

Gefahrenwürfel sind in vier Kategorien (A, B, C und D) und drei Stufen unterteilt. Immer wenn du einen Gefahrenwürfel wirfst, sieh im entsprechenden Bereich der Gefahrenwürfel-Referenzkarte je nach dem Buchstaben und der Zahl im Symbol nach dem Ergebnis.

Manchmal kannst du den Gefahrenwürfelwurf reduzieren – ist dies der Fall, bevor du den Gefahrenwürfel wirfst, sieh in der Sektion eine Stufe niedriger nach als ursprünglich angewiesen. Wenn du einen Gefahrenwürfelwurf der Stufe 1 reduzierst, führst du den Würfelwurf nicht durch. Du kannst einen Wurf mehrmals reduzieren, wenn du über verschiedene Effekte verfügst, die dir dies erlauben, aber du kannst den Würfel nicht mehr reduzieren, nachdem du gewürfelt hast.

**Beispiel:** Du sollst Gefahrenwürfel A3 werfen, aber du hast eine Ausrüstungskarte, die dir erlaubt, alle Würfe von Gefahrenwürfel A zu reduzieren. Statt dein Ergebnis in Sektion A3 abzulesen, siehst du in Sektion A2 nach.



Gefahrenwürfel- „A“-Symbole    Gefahrenwürfel- „B“-Symbole    Gefahrenwürfel- „C“-Symbole    Gefahrenwürfel- „D“-Symbole

## SITUATIONEN

Es gibt keinen Lageraum im Schiffsbuch, daher sind die Situationskarten ein wenig anders – der „Erfüllung“-Teil fehlt. Situationen werden durch den Fortgang der Story dem „Warten ...“-Umschlag hinzugefügt beziehungsweise aus dem Spiel entfernt.

## NEUES BIOM - DIPLOMATISCH



„Tödliche Grenze“ führt ein neues Biom-Symbol ein: Diplomatisch. Es repräsentiert Orte und Ereignisse, bei denen das Außenteam mit intelligenten Wesen in Situationen wie Handel oder Unterhaltungen in Kontakt treten kann, die nicht feindselig sind.

## BRÜCKENAUSBAUTEN



Die Brückenausbaukarten unterscheiden sich ein wenig vom Grundspiel. Jeder Brückenausbau hat eine Kartenhalter-Positionsnummer. Diese Nummer gibt an, wo die jeweilige Brückenausbaukarte eingeordnet werden muss.

## CHARAKTERE UND GENERATOREN

Es gibt zwei neue Arten von Brückenkarten: Charaktere und Generatoren. Charaktere repräsentieren wichtige Personen, die sich derzeit auf Scrapheap befinden und mit denen du in Kontakt treten kannst. Generatoren sind die Hauptquelle von  und werden zusammen mit deinem Forschungsprojektfortschritt verbessert.

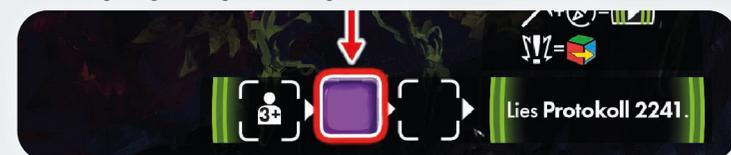


## TRACKS

Manchmal wirst du bei der Erkundung auf neue Symbole auf Würfelwurf-Tracks stoßen:  und . Sie bedeuten, dass solche Tracks länger und daher für diese Anzahl von Besatzungsmitgliedern, die an einer Planetenerkundung teilnehmen, herausfordernder sind.

Wenn du das erste Mal einen Fortschritt auf einem solchen Track erzielst, platziere den Marker auf dem Feld, das der Anzahl der Besatzungsmitglieder bei dieser Planetenerkundung entspricht. Bei zwei Besatzungsmitgliedern platzierst du den Marker immer auf dem Feld ganz links ohne Symbole.

**Beispiel:** Wenn es zwei Besatzungsmitglieder gibt, musst du auf dem folgenden Track nur drei Fortschritte ausführen. Wenn es mindestens drei Besatzungsmitglieder gibt, benötigst du vier Fortschritte.



Bei zwei Besatzungsmitgliedern wird der erste Marker auf diesem Feld platziert.



Bei drei und vier Besatzungsmitgliedern wird der erste Marker auf diesem Feld platziert.



Symbol für mindestens drei Besatzungsmitglieder



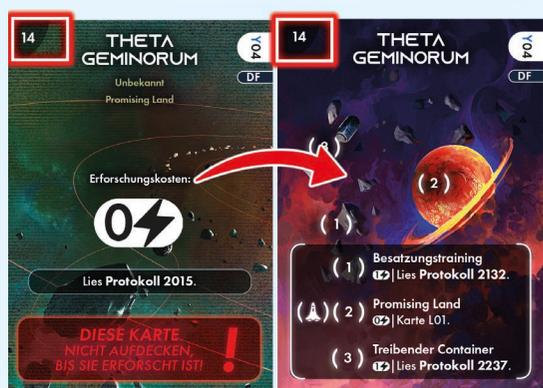
Symbol für vier Besatzungsmitglieder

## FORSCHUNG UND PRODUKTION

Forschungs- und Produktionsprojektkarten und die entsprechenden Schiffsbuchseiten unterscheiden sich leicht vom Grundspiel. Du findest eine detaillierte Erklärung im Schiffsbuch auf Seite 12 und 15.

## STERNKARTE

Es gibt keine Systemkarten – der Sternkartenschritt wird vollständig im Schiffsbuch ausgeführt. Stattdessen gibt es neuartige Karten, die dem Sternkarten-Kartenhalter während der Kampagne hinzugefügt werden und deine verfügbaren Zielorte erweitern. Alle Regeln für den Sternkartenschritt findest du auf den Karten, die du dem Kartenhalter beim Kampagnenaufbau hinzufügst. Lies diese Karten (**Y01**, **Y02** und **Y03**) vor deinem ersten Schiffmanagement mindestens einmal sorgfältig durch.



Beispiel einer Sternkarte: Unbekannt- und Erforscht-Seite mit markierter Kartenhalterposition.

## SEKTIONSKARTEN

Zu Beginn des Spiels sind ausschließlich Sektionskarten mit Rang 1 verfügbar. Andere Sektionskarten befinden sich hinter dem Trenner „Nicht verfügbare Sektionskarten“ und werden während des Spiels nach dem Abschluss bestimmter Projekte und Storyziele den Sektionsbehältern hinzugefügt.

## DEADLY MEMENTO

Die Einsätze in ISS Vanguard sind Einzelszenarien, die entweder separat in einzelnen Spielsitzungen oder als Teil der Hauptkampagne von ISS Vanguard gespielt werden können.

Operation „Deadly Memento“ ist eine Mission für 1–4 Spieler, die auf einem künstlich geschaffenen Objekt stattfindet, das sich zwischen zwei Doppelsternen befindet. Das Außenteam wird versuchen, seinen Zweck in Erfahrung zu bringen – und ob es eine Bedrohung für das Planetensystem darstellt.

Um Operation „Deadly Memento“ zu beginnen, lies **Protokoll 2701**.

## AUFSTELLER/MODELLE FÜR DIE OPERATION „TÖDLICHE GRENZE“

### NEUE BEDROHUNGEN



Lithoidianer



Accidianer



Vulpes Palus/  
Erzürnte Mutter



Korruptierte Splitterfliege/  
Korruptierter  
Splitterfliegenschwarm

### BEDROHUNGEN AUS DEM GRUNDSPIEL UND DER KAMPAGNE „DIE VERLORENE FLOTTE“



Schlund



Triebe



Einheimische Spezies



Jäger/  
Belagerter Jäger



Fleischfressendes  
Gestrüpp



Jagender Räuber/  
Territorialer Räuber



Amphibische  
Blätterfalle



Saboteur/Belagerter  
Saboteur

### BEGLEITER



Begleiter 1

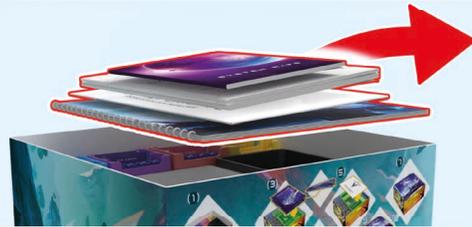


Begleiter 2



## KAMPAGNENAUFBAU

Lege die folgenden Komponenten des Grundspiels beiseite: Planetopedia, Logbuch und Einsatzbuch, Erfolgspättchen, Systemkarten, Geheimumschlag, Lesezeichen „Aktuelles System“ sowie die Trenner „Mögliche Situationen“ und „Planetenkarten“. Sie werden in dieser Kampagne nicht benötigt.



## KARTENBEHÄLTER VORBEREITEN

Nimm die folgenden **Komponenten des Grundspiels und der Kampagne „Die verlorene Flotte“** zur Hand (sie werden in der Kampagne „Tödliche Grenze“ verwendet):

- Spielrunden-/Würfelwurf-Referenzkarte aus dem Grundspiel
- Verletzungskarten aus dem Grundspiel
- Lander aus dem Grundspiel und der Kampagne „Die verlorene Flotte“ (Karten, Tafeln und Aufsteller)
- Alle Rang-1-Sektionskarten aus dem Grundspiel
- Bedrohungen-Aufsteller aus dem Grundspiel und der Kampagne „Die verlorene Flotte“
- Alle Würfel aus dem Grundspiel
- Besetzungstafeln aus dem Grundspiel
- Hinweisbeutel und Hinweisplättchen aus dem Grundspiel
- Universalmarker aus dem Grundspiel
- Alle Plättchen (außer Erfolgspättchen) aus dem Grundspiel

Nimm die folgenden Karten aus dem Grundspiel zur Hand und mische sie mit den entsprechenden Karten von „Tödliche Grenze“ zusammen (jedes gemischte Deck wird in der Kampagne „Tödliche Grenze“ verwendet):

- **alle** Mineral-Entdeckungen **bis auf:** *Ultrahaltbare Keramikkruste, Fraktalnanostruktur, Weiß glühender Edelstein, Kohlenstoffasern, Seltsamer Einschluss*
- **alle** Mikroorganismus-Entdeckungen **bis auf:** *Gefräßiges Urtierchen, Baumeister-Gensaat, Bewusstseinerweiterndes Virus, Detektorsporen, Transdimensionales Prion*
- **alle** Alien-Tech-Entdeckungen **bis auf:** *Monomolekulardraht, Alien-Datensammlung, Kaputtes Gehäuse, Funktionaler Kern*
- **alle** Seltsame-Flora-Entdeckungen **bis auf:** *Winterfeste Pflanze, Blume von Eden, Supraflüssiger Schleim, Verwurzeltes Objekt*
- **alle** Lebendes-Exemplar-Entdeckungen **bis auf:** *Telepathischer Toroid, Geädertes Manteltier, Alter Gestaltwandler, Wellige Cnidaria, Glanzzügiger Schwarm*

Lege alle anderen Karten (auch die oben genannten spezifischen Entdeckungen) aus dem Grundspiel beiseite. Sie werden in dieser Kampagne nicht benötigt.



Um die Kartenbehälter vorzubereiten, nimm alle Karten von „Tödliche Grenze“ und alle Karten, die du zuvor vorbereitet hast, und platziere sie in der folgenden Reihenfolge unter Verwendung der übrigen Trenner aus dem Grundspiel und der vier neuen Trenner („Kolonien“, „Sternkarte“, „Nicht verfügbare Besatzungsmitglieder“ und „Nicht verfügbare Sektionskarten“):



## KARTENBEHÄLTER A:

- Nicht verfügbare Besatzungsmitglieder (42 Karten: **W19–W60**)
- Nicht verfügbare Sektionskarten (72 Karten: **Z01–Z72** – Rang-2- und Rang-3-Karten)
- Sonderziele (156 Karten)
- Missionen (40 Karten)
- Globale Bedingungen (21 Karten)
- Verletzungen (48 Karten)
- Entdeckungen (75 Karten)
- Einmalige Entdeckungen (37 Karten)
- Beförderungen (18 Karten)
- Ereignisse (40 Karten)

## KARTENBEHÄLTER B:

- Arsenal (4 Karten: **E61–E64**)
- Nicht verfügbare Ausrüstung (75 Karten: **E01–E60, E65–E79**)
- Rastende Besatzung (0 Karten)
- Rekruten (18 Karten: **W01–W18**)
- Landung (13 Karten)
- Sternkarte (32 Karten)
- Kolonien (15 Karten)
- Anlagenausbauten (32 Karten)
- Zukünftige Situationen (18 Karten)
- Forschungsprojekte (18 Karten)
- Produktionsprojekte (20 Karten)
- Verzeichnete Planeten (0 Karten)
- Gesammelte Entdeckungen (0 Karten)
- Lander-Mods (30 Karten)
- Brückenkarten (32 Karten)

## 4X SEKTIONSBEHÄLTER:

- Ranghüllen (9 Hüllen)
- Sektionskarten mit Rang 1 (14 Karten)

Platziere alle vorbereiteten Behälter und Sektionsbehälter in der Spieleschachtel. Platziere alle großen Karten aus der Spieleschachtel von „Tödliche Grenze“ und alle großen Karten, die du zuvor vorbereitet hast, in der Spieleschachtel des Grundspiels. Platziere die Planetopedia und das Logbuch von „Tödliche Grenze“, Ressourcenplättchen, Aufsteller von „Tödliche Grenze“, freie Planetenarchivbögen sowie Grundspielmarker und -plättchen in der Spieleschachtel des Grundspiels.

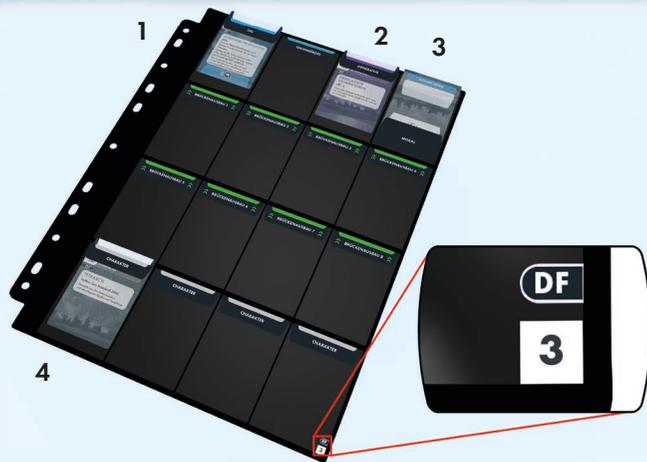
**Hinweis:** Du kannst die leere Spieleschachtel von „Tödliche Grenze“ verwenden, um nicht benötigte Komponenten des Grundspiels aufzubewahren.

## SCHIFFSBUCH VORBEREITEN

- 1) Entferne alle Grundspiel-Seiten und Kartenhalter aus dem Schiffsbuch.
- 2) Platziere alle Kartenhalter- und Papptrenner-Seiten der Kampagne „Tödliche Grenze“ (du erkennst sie an der Kennzeichnung „DF“ neben der Seitenzahl) in aufsteigender Reihenfolge im Schiffsbuch, Seite 1 (Fortsetzen eines Spielstands) vorne und Seite 37 (Sicherungspunkt) hinten.
- 3) Suche die folgenden Startkarten und platziere sie wie folgt im Kartenhalter:

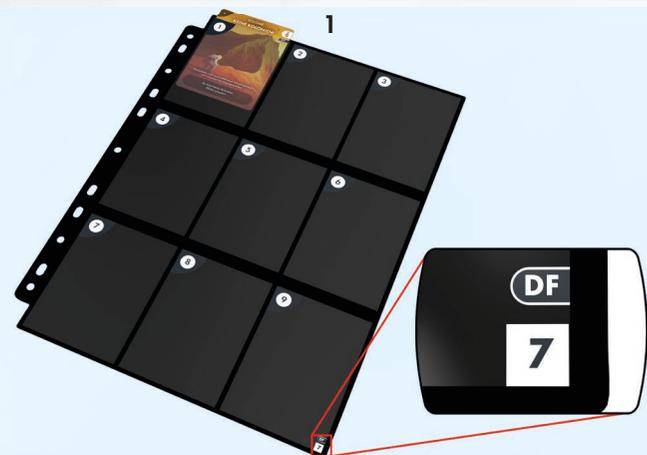
### KARTENHALTER-SEITE 3:

- 1 – Ziel **O01**
- 2 – Überlastete Generatoren **B23**
- 3 – Mittlere Moral (füge die Moralkarte so ein, dass nur der Bereich „Mittel“ sichtbar ist)
- 4 – Charakter **B01**



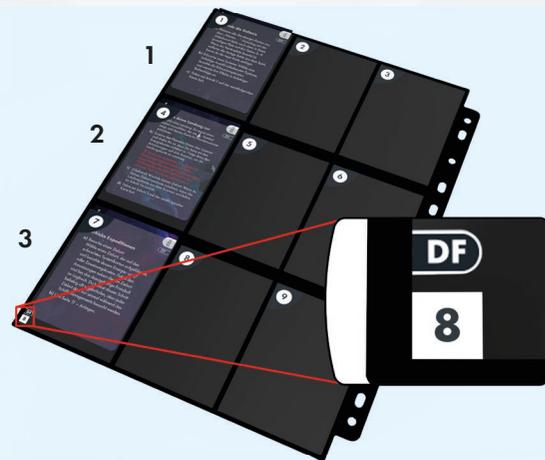
### KARTENHALTER-SEITE 7:

- 1 – Kolonie **N01**



### KARTENHALTER-SEITEN 8 UND 9:

- 1 – Sternkarte **Y01**
- 2 – Sternkarte **Y02**
- 3 – Sternkarte **Y03**

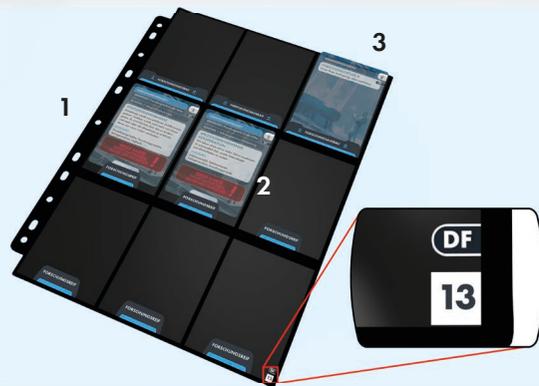


- 4 – Sternkarte **Y13** mit Erforscht-Seite nach oben
- 5 – Sternkarte **Y04** mit Unbekannt-Seite nach oben
- 6 – Sternkarte **Y05** mit Unbekannt-Seite nach oben



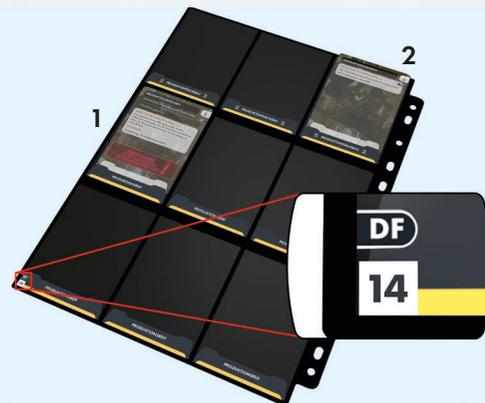
### KARTENHALTER-SEITE 13:

- 1 – Forschungsprojekt R01
- 2 – Forschungsprojekt R02
- 3 – Forschungsanlagenausbau F06



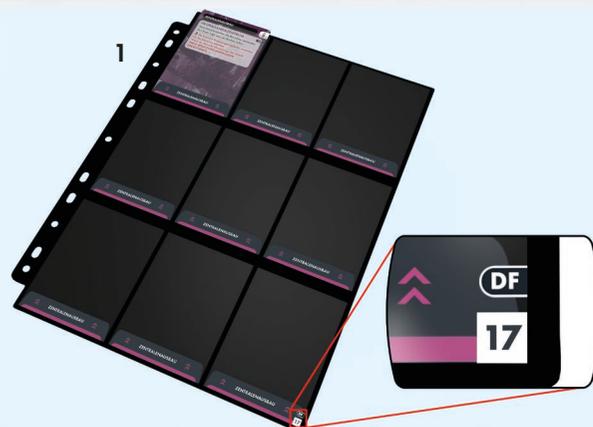
### KARTENHALTER-SEITE 14:

- 1 – Produktionsprojekt C01
- 2 – Produktionsanlagenausbau F13



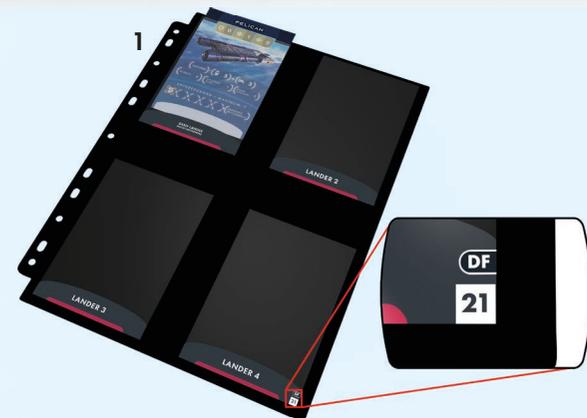
### KARTENHALTER-SEITE 17:

- 1 – Zentralanlagenausbau F29



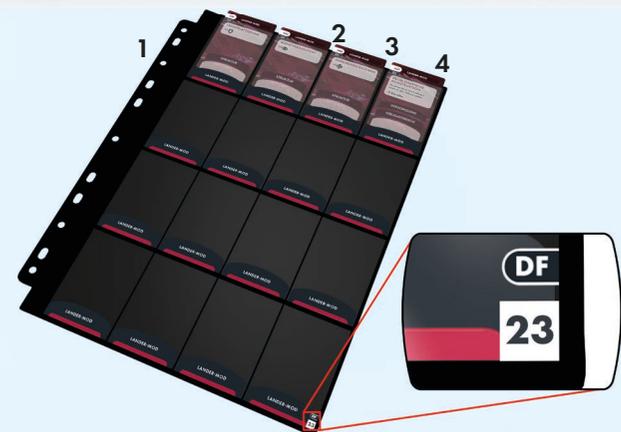
### KARTENHALTER-SEITE 21:

- 1 – Pelican-Lander



### KARTENHALTER-SEITE 23:

- 1 – Lander-Mod A01
- 2 – Lander-Mod A02
- 3 – Lander-Mod A03
- 4 – Lander-Mod A27



## „WARTEN ...“-UMSCHLAG VORBEREITEN

Stecke Situationskarte **S01** aus „Zukünftige Situationen“ in den „Warten ...“-Umschlag.

## BEGINNE DIE KAMPAGNE „TÖDLICHE GRENZE“

Lies das **Startprotokoll** im Logbuch.



Ein Spiel von: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

Creative Director: Andrzej Betkiewicz

Spieldesign: Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk

Autoren von „Tödliche Grenze“: Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk

Leitender Entwickler: Adrian Krawczyk

Tests & Entwicklung: Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk

Weitere Tests: Timo Kandolin, Hannah Sjöstedt, Fredrik Andersson, Cole Jolley, Becca Jolley, Mike Armatage, Logan Holman

Regelbuch: Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk

Erzählerisches Design: Andrzej Betkiewicz

Texte: Andrzej Betkiewicz, Marcin Mortka

Redaktion: Matt Click

Lektorat: Daniel Morley

Art Direction: Dominik Mayer, Patryk Jędraszek

Grafikdesign: Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik, Adrian Radziun

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

3D-Modellierung: Jakub Ziółkowski, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomiccki

DTP: Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec

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

Deutsche Version: Riotloc

Deutsche Übersetzung: Ulrich Onken, Constanze Vogl, Sonja Köppen, Lorenz Hommers, Isabel Sterner

Herausgeber der deutschen Ausgabe: Roland Austinat

Korrekturleser der deutschen Ausgabe: Ulrich Onken

DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe: Kinga Janik

Tests der deutschen Ausgabe: Matthias Hauser

Koordination der Übersetzungen: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Łukasz Kilian

