

LORDS OF HELLAS



INSTRUKCJA DODATKU DARK AGES

1 PIĘCIOELEMENTOWY MONUMENT POSEJDONA



1 KARTA POMOCY POSEJDONA



1 BOSKI ARTEFAKT POSEJDONA



10 KART BŁOGOSŁAWIEŃSTW POSEJDONA



1 PLANSZA FLOTY




6 ŻETONÓW FLOTY



7 ŻETONÓW PORTÓW



POSEJDON

Uwaga! Ten dodatek ma silny wpływ na rozgrywkę i jest przeznaczony dla doświadczonych graczy. Sugerujemy korzystanie tylko z jednego dodatku z symbolem  w trakcie rozgrywki, jednak tryb prosty może być wykorzystany w dowolnej grze.

Dodatek Posejdon jest **wymagany**, żeby zagrać w dodatek Atlantyda.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Umieść monument Posejдона w Mesenii.
 - Umieść boski artefakt Posejдона pod jego monumentem.
 - Przygotuj kartę pomocy Posejдона – wykorzystaj stronę z **czerwonym** narożnikiem.
 - Umieść po 1 żetonie portu (losowo, stroną z numerem w dół) w następujących regionach: Akarnania, Tesalia, Attyka, Mesenia i Lakonia.
- Jeżeli gra więcej niż 4 graczy, umieśćcie dodatkowe żetony portu:
5-6 graczy: Północna Atlantyda (jeżeli korzystacie z dodatku Atlantyda)
6 graczy: Lesbos (jeżeli korzystacie z dodatku Miasto ze stali)
- Wtasuj błogosławieństwa Posejдона do talii błogosławieństw. Wszystkie inne zasady z gry podstawowej działają normalnie.

PORTY

Regiony z portami uważa się za połączone. Traktuj je jak sąsiadujące ze sobą. Jednak są od tego odstępstwa:

- Potwory nie mogą przemieszczać się z jednego portu do drugiego.
- Zwykła akcja ruchu hoplitów nie może być wykorzystana do przemieszczenia hoplitów między portami.
- Zwykła akcja ruchu bohatera może być wykorzystana do przemieszczenia bohatera między portami. Traktowane jest to jak przemieszczenie o 1 region.
- Specjalna akcja marszu może być użyta do przemieszczenia armii między portami. Traktowane jest to jak przemieszczenie o 1 region.
- Boska moc Hermesa może być użyta do przemieszczenia armii między portami. Traktowane jest to jak przemieszczenie o 1 region.

FLOTA (🚢)

Flota to dodatkowa cecha (traktowana jak podstawowa cecha).

Wartość Floty każdego z bohaterów zaznaczana jest za pomocą żetonu floty w kolorze armii danego bohatera na planszy floty

Każdy gracz zaczyna z Flotą o wartości 1. Maksymalna wartość Floty wynosi 5.

Dodaj wartość Floty do siły swojej armii w każdej bitwie, mającej miejsce w **regionie z portem**. Weź pod uwagę następujące ograniczenia:

- Maksymalna premia Floty do siły armii jest równa wartości cechy Floty.
- Premia Floty gracza nigdy nie może przekroczyć liczby jego hoplitów biorących udział w bitwie.

Przykładowo, gdy Flota gracza wynosi 4 i w bitwie bierze udział 3 jego hoplitów, otrzyma on +3 do siły swojej armii.

TRYB PROSTY POSEJDONA

Monument Posejдона może być wykorzystany w trybie prostym. Wtedy rozstawia się go zamiast monumentu Ateny.

- W trakcie przygotowania do gry umieść monument Posejдона w Attyce, zamiast monumentu Ateny.
- Umieść boski artefakt Posejдона pod jego monumentem.
- Wtasuj błogosławieństwa Posejдона do talii błogosławieństw.
- Przygotuj kartę pomocy Posejдона – użyj strony z **szarym** narożnikiem.
- Umieść po 1 żetonie portu (losowo, stroną z numerem w dół) w następujących regionach: Akarnania, Tesalia, Attyka, Mesenia i Lakonia.

Jeżeli gra więcej niż 4 graczy, umieśćcie dodatkowe żetony portu:
5-6 graczy: Północna Atlantyda (jeżeli korzystacie z dodatku Atlantyda)
6 graczy: Lesbos (jeżeli korzystacie z dodatku Miasto ze stali)

Wszystkie inne zasady z gry podstawowej działają normalnie. Zasady i elementy dotyczące floty nie są używane. Tryb prosty może być wykorzystany wraz z dodatkiem Atlantyda.



1 PLANSZA ATLANTYDY



3 KARTY I ŻETONY ZADAŃ



1 PLANSZA ARMII



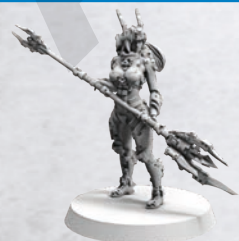
15 HOPLITÓW, 4 KAPŁANÓW



15 ŻETONÓW KONTROLI, 1 ŻETON CHWAŁY, 1 PODSTAWKA W KOLORZE GRACZA



1 BOHATER (KLEJTO)



3 ŻETONY CECH



1 PLANSZA BOHATERA (KLEJTO)



3 POTWORY (SYRENA, KETOS, TALOS)



3 ARKUSZE POTWORÓW (SYRENA, KETOS, TALOS)



4 KARTY WYDARZEŃ POTWORÓW (2 SYRENY, 2 KETOSA)



2 KARTY ARTEFAKTÓW POTWORÓW (SYRENA, KETOS)



1 FABRYKA



ATLANTYDA DODATEK DLA 5 GRACZY

Uwaga! Elementy tego dodatku są przeznaczone do rozgrywki pięcioosobowej i nie mogą być używane przy rozrywce dla mniejszej liczby graczy (jednak Klejto może zastąpić dowolnego bohatera w grze podstawowej). Jako, że dodatek zawiera nowe zasady (fabrykę i Talosa), nadaje się idealnie dla doświadczonych graczy.

Atlantyda wymaga użycia dodatku Posejdon i jest wymagana do użycia dodatku Miasto ze stali.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Rozłóż dodatkową planszę Atlantydy u dołu prawej strony planszy podstawowej.



- W trakcie 3 kroku przygotowania do gry wtasuj dodatkowe karty potworów i zadań do talii wydarzeń.

FABRYKA

Fabryka jest specjalną świątynią.

Gracz kontrolujący region Wewnętrzny Krąg na planszy Atlantydy może wykonać specjalną akcję budowa świątyni, żeby wybudować fabrykę. Fabryka traktowana jest jak świątynia (dodaje kapłana do puli kapłanów, gdy jest budowana oraz przy akcji budowy monumentu kontrolującego ją gracza).

Fabryka jest wliczana do warunku zwycięstwa „Ulubieniec bogów”.

Kiedy fabryka zostaje wybudowana, umieść figurkę Talosa na planszy Atlantydy w regionie Wewnętrzny Krąg.

TALOS

Od momentu, w którym wybudowana zostanie fabryka, gracz kontrolujący Wewnętrzny Krąg zyskuje kontrolę nad Talosem.

Talos jest traktowany jak zwyczajny potwór i może zostać zabity w trakcie polowania.

Talos ma także dodatkowe zasady:

- Gracz kontrolujący Talosa nie może na niego polować.
- Gracz kontrolujący Talosa może wykonać 1 zwykłą akcję Talosa. Co turę gracz może wykonać dodatkową zwykłą akcję, żeby wykonać ruch Talosem o 1 region albo użyć jego ataku na region.
- W każdej fazie potworów gracz kontrolujący Talosa zyskuje dodatkową zwykłą akcję Talosa zamiast rzucania kością potworów dla Talosa.

NOWE SZLAKI MORSKIE

Szlaki morskie na planszy Atlantydy wiodą do odpowiednich regionów na planszy podstawowej i na planszy Miasta ze stali (jeżeli jest wykorzystywana). Szlaki morskie działają oczywiście w obie strony.

14 ŻETONÓW ORYSZALKU



ORYSZALK I KONSTRUKCJE



Uwaga! Ten dodatek ma silny wpływ na rozgrywkę i jest przeznaczony dla doświadczonych graczy. Sugerujemy korzystanie tylko z jednego dodatku z symbolem w trakcie rozgrywki.

Oryszalk może być połączony z dodatkami Posejdon i Atlantyda.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- W trakcie 2 kroku przygotowania do gry umieść 1 żeton oryszalku w każdym regionie z miastem. Nie umieszczaj żetonów oryszalku w Sparcie i Troi (Troja jest miastem z dodatku Miasto ze stali).
- W trakcie 8 kroku przygotowania do gry wylosuj 3 karty konstrukcji i umieść je (koszulką do dołu) obok planszy.

ORYSZALK

Kiedy bohater kończy zwykłą akcję ruchu bohatera (i nie podejmuje się zadania) w regionie z żetonem oryszalku, może go zabrać.

Na początku swojej tury (przed wykonaniem akcji) gracz może wydać dowolną liczbę żetonów oryszalku (odrzucając je z gry), aby naładować taką samą liczbę posiadanych artefaktów.

Żetony oryszalku mogą być także wykorzystane do użycia rozłożonych obok planszy kart konstrukcji.

KONSTRUKCJE

Na początku swojej tury (przed wykonaniem akcji) gracz może użyć 1 z 3 rozłożonych kart konstrukcji, płacąc jej koszt (opisany na karcie) w żetonach oryszalku.

Karta konstrukcji jest usuwana z gry po jej użyciu.

W trakcie fazy wydarzeń, jeżeli rozłożonych jest mniej niż 3 karty konstrukcji, dobierz karty konstrukcji z talii tak, żeby przy planszy leżały 3 karty konstrukcji koszulką do dołu.

10 KART KONSTRUKCJI



1 PIĘCIOELEMENTOWY MONUMENT HADESA



6 WOJOWNIKÓW HADESU



6 ŻETONÓW BRAM HADESU



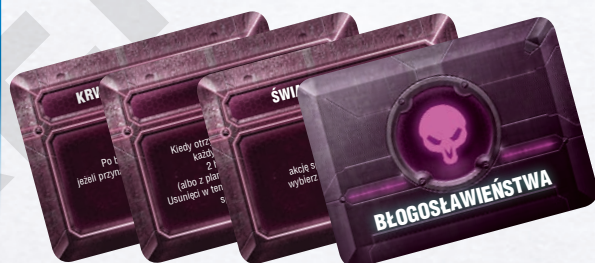
1 KARTA POMOCY HADESA



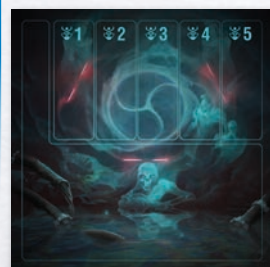
1 BOSKI ARTEFAKT HADESA



10 KART BŁOGOSŁAWIEŃSTW HADESA



1 PLANSZA ZAŚWIATÓW



6 ŻETONÓW WSKRZESZENIA



HADES



Uwaga! Ten dodatek ma silny wpływ na rozgrywkę i jest przeznaczony dla doświadczonych graczy. Sugerujemy korzystanie tylko z jednego dodatku z symbolem w trakcie rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Umieść monument Hadesa w Mesenii.
- Umieść boski artefakt Hadesa pod jego monumentem.
- Przygotuj kartę pomocy Hadesa – użyj strony z czerwonym narożnikiem.
- W trakcie wyboru bohatera każdy gracz dobiera jednego wojownika Hadesu i umieszcza go na dowolnym regionie na mapie. Po umieszczeniu wojowników Hadesu gracze rozmieszczają bohaterów i hoplitów według standardowych zasad.
- Po umieszczeniu bohaterów na planszy każdy z graczy umieszcza 1 żeton bram Hadesu w regionie, w którym znajduje się jego bohater.
- Wtasuj błogosławieństwa Hadesa do talii błogosławieństw.

WOJOWNICY HADESU

Wojownicy Hadesu zwiększają siłę populacji regionu o 1.

Wojownicy Hadesu automatycznie dołączają do armii w ich regionie, gdy region ten jest kontrolowany przez armię gracza.

Każdy wojownik Hadesu, który dołączył do armii, dodaje jej 1 do siły armii.

Wojownicy Hadesu mogą przemieszczać się wraz z armią, do której dołączyli (nie są traktowani jak hoplici, więc nie wymagają posiadania odpowiednio wysokiego Przywództwa).

Kiedy armia, z którą podróżują wojownicy Hadesu, wkracza do regionu, w którym znajduje się armia przeciwnika, wojownicy Hadesu wciąż należą do przemieszczającej się armii do momentu rozstrzygnięcia bitwy.

Armia z dowolną liczbą wojowników Hadesu zabija jednego hoplitę przeciwnika w trakcie ataku tuż przed rozpoczęciem bitwy.

Wojownicy Hadesu nie są traktowani jak hoplici. Nie mogą zginąć i nie dotyczą ich efekty, które oddziałują na hoplitów. Po bitwie wojownicy Hadesu zawsze pozostają w regionie, w którym miała miejsce bitwa, nawet jeżeli hoplici jego właściciela się wycofali albo zostali zabici.

PLANSZA ZAŚWIATÓW

Nieważne, w jaki sposób hoplici zostali zabici (w wyniku ataku na region, strat i innych) ich figurki umieszczane są na planszy zaświatów. Mogą oni powrócić do gry poprzez wykonanie zwykłej akcji wskrzeszenia (opisanej poniżej).

WSKRZESZENIE

Wskrzeszenie jest nową, dodatkową cechą (traktowaną jak podstawowa cecha).

Wartość Wskrzeszenia każdego z bohaterów zaznaczana jest za pomocą żetonu Wskrzeszenia w kolorze armii danego bohatera na planszy zaświatów.

Każdy z graczy zaczyna ze Wskrzeszeniem o wartości 1. Maksymalna wartość wynosi 5.

Cecha Wskrzeszenia jest wykorzystywana przy użyciu zwykłej akcji wskrzeszenia (opisanej poniżej).

BRAMY HADESU I WSKRZESZENIE

Wskrzeszenie jest nową zwykłą akcją.

Weź z planszy zaświatów swoich hoplitów w liczbie równej wartości Wskrzeszenia swojego bohatera i umieść ich na regionie z żetonem bramy Hadesu albo w swojej puli hoplitów. Możesz w ten sposób rozpocząć bitwę.

TRYB PROSTY HADESA

Monument Hadesa może być wykorzystany w trybie prostym. Wtedy rozstawia się go zamiast monumentu Zeusa.

- W trakcie przygotowania do gry umieść monument Hadesa w Teslii, zamiast monumentu Zeusa.
- Umieść boski artefakt Hadesa pod jego monumentem.
- Wtasuj błogosławieństwa Hadesa do talii błogosławieństw.
- Przygotuj kartę pomocy Hadesa – użyj strony z szarym narożnikiem.

Wszystkie inne zasady z gry podstawowej działają normalnie. Zasady i elementy dotyczące wojowników Hadesu, żetonów Wskrzeszenia, żetonów bram Hadesu i planszy zaświatów nie są używane.

1 PIĘCIOELEMENTOWY MONUMENT HEFAJSTOSA



1 KARTA POMOCY HEFAJSTOSA



1 BOSKI ARTEFAKT HEFAJSTOSA



10 KART BŁOGOSŁAWIEŃSTW HEFAJSTOSA



13 KART RELIKTÓW




5 KART NEUTRALNYCH ARTEFAKTÓW



HEFAJSTOS



Uwaga! Ten dodatek ma silny wpływ na rozgrywkę i jest przeznaczony dla doświadczonych graczy. Sugerujemy korzystanie tylko z jednego dodatku z symbolem  w trakcie rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Umieść monument Hefajstosa w Mesenii.
- Umieść boski artefakt Hefajstosa pod jego monumentem.
- Przygotuj kartę pomocy Hefajstosa – użyj strony z **czerwonym** narożnikiem.
- Po umieszczeniu bohaterów na planszy i po dobraniu startowych kart walki odłóż wszystkie karty Piorun z talii reliktyw i stwórz talię Piorunów ułożonych koszulką do dołu.
- Następnie dobierz 3 karty z talii reliktyw i umieść je koszulkami do dołu obok planszy, nad polami zadań. W trakcie gry gracze będą mogli przekuć (akcja opisana poniżej) swoje karty walki w relikty.
- Wtasuj błogosławieństwa Hefajstosa do talii błogosławieństw.
- W trakcie fazy wydarzeń, jeżeli rozłożonych jest mniej niż 3 karty reliktyw (nie licząc talii Piorunów), dobierz karty reliktyw z talii tak, żeby przy planszy leżały 3 karty reliktyw koszulką do dołu.

RELIKTY

Relikty to specjalny rodzaj kart, które są połączeniem kart walki i artefaktów.

Gracze mogą zdobyć relikty poprzez przekuwanie kart walki (akcja opisana poniżej).

Kiedy gracz zdobywa relikty, kładzie go obok swojej planszy bohatera tak, żeby był widoczny dla innych graczy.

Relikty mogą być używane jak normalne karty walki (w trakcie polowania i bitwy), jednak nie są odrzucane po użyciu. Zamiast tego są zużywane jak karty artefaktów. Tak samo jak artefakty, relikty są ładowane w trakcie specjalnej akcji budowa monumentu.

Relikty nie wliczają się do limitu kart walki.

Relikty nie są artefaktami. Nie dotyczą ich efekty oddziałujące na artefakty.

PRZEKUWANIE

Gracz może wykonać zwykłą akcję modlitwy i wysłać kapłana do monumentu Hefajstosa, żeby przekuć 1 kartę walki. Wybierz i odrzuć odpowiednią kartę walki i weź analogiczną kartę relikty.

Możesz przekuć jedynie kartę walki w relikty, jeżeli posiadają ten sam symbol rany (przykładowo możesz przekuć kartę walki z symbolem miecza w kartę relikty Miecz sprawiedliwości).

Tarcza może zostać przekuta w Lustrzaną tarczę.

Sierp może zostać przekuty w Sierp z adamantu.

PIORUN

Karty reliktyw Piorun działają nieco inaczej:

- Kiedy wybierasz kartę relikty Piorun w trakcie przekuwania, nie odrzucasz żadnej z posiadanych kart walki.
- Karty reliktyw Piorun są zawsze dostępne.
- Karty reliktyw Piorun są odrzucane po użyciu i wracają do talii Piorunów.
- Gracz nigdy nie może posiadać więcej niż 1 kartę relikty Piorun.

TRYB PROSTY HEFAJSTOSA

Monument Hefajstosa może być wykorzystany w trybie prostym. Wtedy zostawia się go zamiast monumentu Zeusa.

- W trakcie przygotowania do gry umieść monument Hefajstosa w Tesalii, zamiast monumentu Zeusa.
- Umieść boski artefakt Hefajstosa pod jego monumentem.
- Wtasuj błogosławieństwa Hefajstosa do talii błogosławieństw.
- Przygotuj kartę pomocy Hefajstosa – użyj strony z **szarym** narożnikiem. Wszystkie inne zasady z gry podstawowej działają normalnie. Zasady i elementy dotyczące kart reliktyw nie są używane.

2 BOHATERÓW (KASANDRA, ODYSEUSZ)



2 PLANSZE BOHATERÓW (KASANDRA, ODYSEUSZ)



2 POTWORY (TYFON, PYTON)



2 ARKUSZE POTWORÓW (TYFON, PYTON)



4 KARTY WYDARZEŃ POTWORÓW (2 TYFONA, 2 PYTONA)



2 KARTY ARTEFAKTÓW POTWORÓW (TYFON, PYTON)



BOHATEROWIE I POTWORY

Ten dodatek nie zmienia zasad w znaczący sposób. Dodaje jedynie nieco różnorodności i może być wykorzystywany wraz z innymi dodatkami, nawet oznaczonymi symbolem

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- W trakcie 3 kroku przygotowania do gry wtasuj dodatkowe karty potworów do talii wydarzeń.
- Bohaterowie mogą być wybrani w zwyczajny sposób – zwiększa się jedynie pula bohaterów.

Wszystkie elementy tego dodatku są podobne do ich odpowiedników z gry podstawowej. Weź pod uwagę, że dodanie potworów do gry bez użycia dodatku Dodatkowe karty walki (opisanego poniżej) może nieco zmienić balans warunków zwycięstwa.

6 KART WALKI



DODATKOWE KARTY WALKI

Ten dodatek nie zmienia zasad w znaczący sposób. Dodaje jedynie nieco różnorodności i może być wykorzystywany wraz z innymi dodatkami, nawet oznaczonymi symbolem

PRZYGOTOWANIE DO GRY

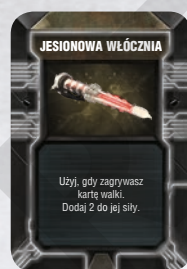
- W trakcie 3 kroku przygotowania do gry wtasuj dodatkowe karty walki do odpowiedniej talii.

Są one używane w taki sam sposób jak normalne karty walki.

1 SPECJALNY POTWÓR (CHIRON)



1 KARTA ARTEFAKTU POTWORA



1 ARKUSZ POTWORA



6 KART SZKOLEŃ CHIRONA



2 KARTY WYDARZEŃ POTWORÓW



CHIRON

Ten dodatek nie zmienia zasad w znaczący sposób. Dodaje jedynie nieco różnorodności i może być wykorzystywany wraz z innymi dodatkami, nawet oznaczonymi symbolem

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- W trakcie kroku 3 przygotowania do gry wtasuj karty wydarzeń potworów Chirona do talii wydarzeń. Chiron może pojawić się na planszy tak samo jak każdy inny potwór w trakcie przygotowania do gry albo w fazie wydarzeń.
- Przygotuj talię zawierającą 6 kart szkoleń Chirona. Będzie ona używana, gdy Chiron pojawi się na planszy.

ZADANIA SZKOLEŃ

- Kiedy Chiron pojawia się na planszy, dobrać 1 kartę szkoleń i umieścić ją na pierwszym wolnym polu zadań. Jeżeli nie ma wolnych pól zadań, odrzuć pierwszą kartę zadania, na której nie ma bohatera. Jeżeli na wszystkich kartach zadań są bohaterowie, odłóż kartę szkoleń na bok. Stanie się dostępna po wykonaniu pierwszego zadania.
- Karty szkoleń działają w taki sam sposób jak normalne karty zadań. Gracz musi posiadać (i pokazać innym graczom) odpowiednie karty walki, żeby rozpocząć zadanie szkolenia.
- Po wykonaniu zadania szkolenia gracz otrzymuje kartę szkolenia i kładzie ją obok swojej planszy bohatera.
- Kiedy gracz zabiera kartę szkoleń po wykonaniu zadania, kładzie nową kartę szkolenia na polu zadań.
- Jeżeli Chiron zostanie zabity, odrzuć kartę szkolenia (jeżeli był na niej bohater, umieść jego figurkę w regionie, w którym znajdował się Chiron).

KARTY SZKOLEŃ PO WYKONANIU ZADANIA SZKOLENIA

- Karty szkoleń mogą być wykorzystywane jak normalne karty walki (w trakcie polowania i bitwy), jednak nie odrzuca się ich po użyciu. Zamiast tego są zużywane jak karty artefaktów. Tak samo jak artefakty, zdobyte karty szkoleń są ładowane w trakcie specjalnej akcji budowa monumentu.
- Karty szkoleń nie wliczają się do limitu kart walki.
- Karty szkoleń nie są artefaktami. Nie dotyczą ich efekty oddziałujące na artefakty.

5 KART OKAZJI



KARTY OKAZJI

Ten dodatek nie zmienia zasad w znaczący sposób. Dodaje jedynie nieco różnorodności i może być wykorzystywany wraz z innymi dodatkami, nawet oznaczonymi symbolem

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W trakcie kroku 3 przygotowania do gry wtasuj karty okazji do talii wydarzeń.

KARTY OKAZJI

Kiedy karta okazji jest doбираna z talii wydarzeń (w trakcie przygotowania do gry albo w fazie wydarzeń), jest ona umieszczana koszulką do dołu, na wierzchu talii wydarzeń.

Pozostaje tam do momentu, w którym dowolny gracz zdecyduje się jej użyć albo, jeżeli nie została wykorzystana, odrzuca się ją na początku następnej fazy wydarzeń.

Na początku swojej tury (przed wykonaniem akcji) gracz może zdecydować się na użycie odkrytej karty okazji. Gracz stosuje zasady opisane na karcie, a następnie doбира kolejną kartę wydarzenia z talii.

Karty okazji są odrzucane po użyciu.

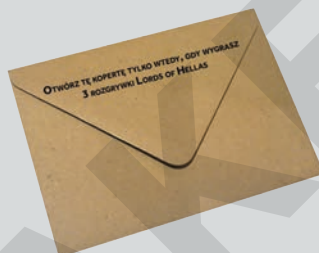
1 PUSZKA PANDORY Z TAJEMNĄ ZAWARTOŚCIĄ (TYLKO W ZESTAWACH KICKSTARTER EDITION)



PUSZKA PANDORY

Jeżeli zdecydujesz się otworzyć puszkę przed rozgrywką, musisz się zastosować do jej zawartości w trakcie tej rozgrywki. Uwaga! Tylko dla doświadczonych graczy.

1 KOPERTA Z TAJEMNĄ ZAWARTOŚCIĄ (TYLKO W ZESTAWACH KICKSTARTER EDITION)



TAJEMNA KOPERTA

Pierwszy gracz, który wygra 3 rozgrywki, otwiera tę kopertę, zapoznaje się z jej zawartością i przedstawia zasady, które się w niej znajdują.

PODZIĘKOWANIA

Autor dodatku: Adam Kwapiński
Autorzy dodatku Hades: Adam Kwapiński, Paweł Samborski, Michał Siekierski
Rozwój dodatku: Paweł Samborski, Michał Siekierski
Ilustracje: Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksowicz
Opracowanie graficzne: Andrzej Póltoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz
Modele 3D: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski
Testy i prace rozwojowe: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Halon
Korekta: Paweł Samborski
Tłumaczenie polskiej wersji: Andrzej Betkiewicz
Specjalne podziękowania: dla wszystkich wspierających na Kickstarterze, którzy pomogli nam w wydaniu gry, dla wszystkich testerów, którzy spędzili nad nią mnóstwo czasu oraz dla Adriana Komarskiego i Michała Oracza za twórcze uwagi na każdym etapie pracy.

