

ДРЕВНИЙ УЖАС

ДОПОЛНЕНИЕ
Мир Грёз

СТАРЫЕ ДРУЗЬЯ

Сойдя с едва качавшегося на волнах корабля, Люк Робинсон вдохнул полную грудь солёного воздуха, наслаждаясь лёгким бризом, который налетал с Серенерийского моря на порт Селефаиса. Сияющий город простирался на восток, взбираясь на заросшие гинкговыми деревьями склоны горы Аран. Её снежная вершина безмолвно вырисовывалась вдали, вызывая у Люка чувство защищённости, хотя он и знал, что ощущение это обманчиво.

Роскошно одетый мужчина, ожидавший Люка на причале, бросился к нему с распростёртыми объятьями.

«Люк! Друг мой, как же давно тебя не было! Пойдём же выпьем да обновим наше знакомство!» — Лицо мужчины расплывалось в улыбке, а золотые и бирюзовые украшения звенели и сверкали в солнечном свете.

Люк покачал головой: «Не время, Куранес. Ты же знаешь, я бы с удовольствием, но... — Его лицо омрачилось. — Но ныне не тоска по дружбе привела меня в Селефаис. Что-то ужасное пробуждается на севере. Я чувствую это». Его пальцы нервно крутили богато украшенную золотую шкатулку, которую он всегда носил в кармане, — давний подарок дяди.

Улыбка на лице Куранеса погасла. «И в этом ты не одинок, друг мой. Я тоже ощутил это. — Куранес повернулся, глядя ввысь вдаль. — Пробуждается Властелин Кадата». Люк вновь покачал головой: «Мы не знаем наверняка...» — но Куранес жестом прервал его: «Нет. Ты знаешь, что это правда. Он что-то задумал. Все миры человеческие стоят на краю пропасти».

Несмотря на ласковое тепло полуденного солнца, Люка пробила дрожь, и он закутался в пальто. «И Мир грёз не исключение, — кивнул он, тоже посмотрев на север. — Вот почему я здесь, дружище. Чтобы остановить его». Вновь повернувшись к Куранесу, Люк положил руку на плечо друга. «Идём, — сказал он. — Нам о многом надо поговорить».

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все входящие в состав этого дополнения карты отмечены символом дополнения «Мир грёз», чтобы вы могли отличить их от карт из базовой игры и других дополнений.



ОБ ИГРЕ

«Мир грёз» — дополнение для настольной игры «Древний ужас». В нём сыщикам предстоит исследовать таинственные видения из собственных кошмаров и не дать потусторонним силам слить воедино реальность и мир сновидений. Это дополнение добавляет в игру двух новых Древних, новых сыщиков, монстров и контакты, а также уникальные активы и жетоны собранности.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ

Добавьте в базовую игру все компоненты дополнения «Мир грёз»: карты замешайте в соответствующие колоды, жетоны обычных монстров положите в пул монстров, а остальные жетоны — в соответствующие кучки. Исключение составляют компоненты, описанные ниже.

- Перед подготовкой к игре откройте случайную карту прелюдии. Эти карты влияют на подготовку и делают каждую партию непохожей на остальные.
- Игровое поле Мира грёз, карты контактов в Мире грёз и сновидческих контактов, жетоны порталов в Мир грёз и жетон сновидческих исканий, семь улик и трое врат, соответствующие локациям на поле Мира грёз, используются, только если Древним выбран Гипнос или была открыта прелюдия «Сны об Ином мире». В противном случае уберите эти компоненты в коробку. Подробнее об этих компонентах см. на стр. 4–5.
- Карты приключений из этого дополнения используются, только если вам досталась прелюдия «Сны об Ином мире». В противном случае уберите карты приключений в коробку. Подробнее о приключениях см. на стр. 4.
- Добавьте к жетонам базовой игры все жетоны собранности и жетон приключения. Подробнее об этих компонентах см. на стр. 4 и 6.
- Перетасуйте карты уникальных активов и положите их отдельной колодой лицом вверх рядом с колодой активов.

Некоторым компонентам из этого дополнения требуются другие компоненты из этого дополнения. Поэтому, если вы играете с дополнением «Мир грёз», полностью используйте новые компоненты, как описано выше.

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле
Мира грёз



8 листов сыщиков, их фишки
и пластиковые подставки



2 листа Древних



12 карт тайн
(2 набора по 6 карт)



8 карт приключений



4 карты
артефактов



16 карт
активов



12 карт
заклинаний



25 карт
уникальных
активов



19 карт
состояний

КАРТЫ КОНТАКТОВ



4 контакта
в Америке



4 контакта
в Европе



4 контакта
в Азии и Австралии



4 общих
контакта



16 контактов
в Мире грёз



6 контактов
в Иных мирах



48 поисковых
контактов
(2 набора
по 24 карты)



24 особых
контакта
(3 набора
по 8 карт)



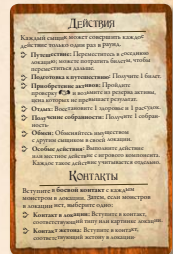
20 сновидческих
контактов
(4 набора
по 5 карт)



24 карты
Мифов



6 карт
прелюдий



4 справочные
карты



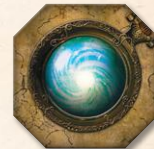
6 жетонов монстров
и 5 жетонов эпических
монстров



3 жетона порталов
в Мир грёз



1 жетон
приключения



1 жетон
сновидческих
исканий



3 жетона
врат



2 жетона здоровья
и 2 жетона рассудка



7 жетонов
улик



12 жетонов
собранности

КАРТЫ ПРЕЛЮДИЙ

Играя с дополнением «Мир грёз», перед подготовкой к игре откройте случайную карту прелюдии. Эти карты влияют на подготовку и делают каждую партию непохожей на остальные.

Разыграйте открытую прелюдию немедленно, если на ней не указано иного — например, «после завершения подготовки».

Прелюдия «Сны об Ином мире» предписывает подготовить игровое поле Мира грёз. Правила подготовки и использования этого поля описаны справа.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Карты приключений описывают побочные сюжетные линии, в которых могут принять участие сыщики, чтобы достичь дополнительных целей — например, получить состояния-таланты или приоткрыть текущую тайну.

Приключения «Сны об Ином мире» используются, только если в начале игры открыта прелюдия «Сны об Ином мире». Отложите в сторону все необходимые карты приключений, как предписывает прелюдия. Приключения «Сны об Ином мире» делятся на четыре части, что отмечено на лицевой стороне карты римскими цифрами I, II, III и IV, и входят в игру в соответствующем порядке.

По завершении подготовки прелюдия «Сны об Ином мире» предписывает сыщикам открыть приключение, которое станет первой частью этой истории, — «Случайная встреча». Чтобы открыть карту приключения, активный сыщик кладёт её на стол лицом вверх и разыгрывает эффект «когда эта карта входит в игру».

Каждое приключение можно завершить определённым способом, описанным на карте. Когда это происходит, активный сыщик разыгрывает эффект «когда это приключение завершено», а затем сбрасывает завершённое приключение, все жетоны с него, а также все жетоны, выложенные по предписанию этого приключения. Помимо прочих эффектов, каждое завершённое приключение будет предписывать сыщикам открыть новое приключение, составляющее следующую главу истории, пока они не доберутся до четвёртой, заключительной части.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ МИРА ГРЁЗ

Игровое поле Мира грёз из этого дополнения перекидывает мосты между реальным миром и краем сновидений, позволяя сыщикам посетить фантастические города и другие таинственные места.

Поле Мира грёз используется, только если Древним выбран Гипнос или была открыта прелюдия «Сны об Ином мире».

Когда вы играете с этим игровым полем, термин «поле» относится как к основному игровому полю «Древнего ужаса», так и к полю Мира грёз. Термин «поле Мира грёз» относится только к полю из этого дополнения, но не к основному полю.

ПОДГОТОВКА ПОЛЯ МИРА ГРЁЗ

Чтобы подготовить игровое поле Мира грёз, выполните следующие действия в указанном порядке.

1. РАЗМЕСТИТЕ ПОЛЕ МИРА ГРЁЗ

Разверните поле Мира грёз и поместите его рядом с основным полем, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

2. ДОБАВЬТЕ УЛИКИ И ВРАТА

Найдите семь жетонов улики и три жетона врат, соответствующих локациям на поле Мира грёз. Замешайте их в банк улики и стопку врат соответственно.

3. ОТЛОЖИТЕ МОНСТРОВ

Положите рядом с полем Мира грёз следующие жетоны монстров: 1 зуга, 1 лунную тварь, 1 ночного призрака и 1 упыря.

Если в ходе игры эти жетоны требуется вернуть в пул монстров, вместо этого отложите их снова.

4. РАЗДЕЛИТЕ И ВЫЛОЖИТЕ КОЛОДЫ

Соберите в две отдельные колоды карты контактов в Мире грёз и карты сновидческих контактов. Перетасуйте обе колоды по отдельности и положите рядом с полем Мира грёз. Положите жетон сновидческих исканий в локацию, изображённую на рубашке верхней карты в колоде сновидческих контактов.

5. ОТКРОЙТЕ ПОРТАЛЫ В МИР ГРЁЗ

Переворачивайте лицом вверх жетоны врат с верха стопки, пока не найдёте таким образом трое врат, чьи локация не находятся на поле Мира грёз. Выложите в каждую из трёх этих локаций по одному жетону портала в Мир грёз. Всё перевёрнутые жетоны врат верните на верх стопки лицом вверх в том же порядке, в котором они лежали изначально, и после этого не перемешивайте стопку.

ПРАВИЛА ПОЛЯ МИРА ГРЁЗ

Игровое поле Мира грёз используется по следующим правилам.

КАК ПОПАСТЬ НА ПОЛЕ МИРА ГРЁЗ

Когда сыщик, который ещё не находится на поле Мира грёз, выполняет действие «Отдых», он может потратить 1 улику или пройти проверку —1. Если сыщик успешно прошёл проверку или потратил улику, он перемещается в Зачарованный лес.

Кроме того, сыщики могут перемещаться между полем Мира грёз и основным полем с помощью порталов, как описано ниже.

ПОРТАЛЫ В МИР ГРЁЗ

Порталы в Мир грёз отмечают локации, где Мир грёз просачивается в реальный мир. Каждая локация, в которой есть жетон портала, связана местным путём с локацией, указанной на этом жетоне (см. «Местные пути» справа).

Некоторые эффекты предписывают открыть портал в Мир грёз. Чтобы сделать это, переворачивайте лицом вверх жетоны врат с верха стопки, пока не найдёте врата, чья локация не находится на поле Мира грёз и ещё не содержит портала. Выложите жетон портала в эту локацию. Все перевёрнутые жетоны врат верните на верх стопки лицом вверх в том же порядке, в котором они лежали изначально, и после этого не перемешивайте стопку.

Если в локации, где есть жетон портала в Мир грёз, должны открыться врата, вместо этого они открываются в локации, указанной на этом жетоне.

ЛОКАЦИИ СНОВИДЧЕСКИХ ИСКАНИЙ

Локации сновидческих исканий — это Зачарованный лес, Луна, Подземный мир и Неведомый Кадат. Они отличаются от прочих локаций круглой картинкой в квадратной рамке. В качестве контакта сыщик в локации сновидческих исканий может разыграть сновидческий контакт, как описано ниже.

КОНТАКТЫ В ЛОКАЦИЯХ

Находясь на поле Мира грёз, сыщики имеют возможность вступать в контакты, доступные только в данных локациях. Под названием каждого города на поле Мира грёз указано, что обычно ожидает сыщиков, когда они идут на контакт в этой локации.

- Если в фазе контактов сыщик находится в Селефаисе, Дайлат-Лине или Улtare, он может вытянуть карту контакта в Мире грёз и разыграть контакт для соответствующей локации.

ПОИСКОВЫЕ КОНТАКТЫ

Когда сыщик вступает в контакт с уликой на поле Мира грёз, он, как обычно, тянет поисковый контакт, относящийся к выбранному Древнему, и разыгрывает контакт для того типа локации, где находится.

СНОВИДЧЕСКИЕ КОНТАКТЫ

Карты сновидческих контактов из этого дополнения позволяют сыщикам отправиться в путешествие по чудесным местам Мира грёз и найти там бесчётные награды, которые помогут в их деле.

- Сновидческие контакты — это составные контакты, которые могут потребовать от сыщика пройти несколько проверок.
- На рубашке карты сновидческого контакта изображена локация, которой он соответствует.
- Жетон сновидческих исканий кладётся в локацию, изображённую на рубашке верхней карты в колоде сновидческих контактов. Эта локация называется текущей локацией сновидческих исканий. Если верхняя карта колоды сновидческих контактов по какой-либо причине меняется, переместите жетон сновидческих исканий соответственно.
- В фазе контактов сыщик в локации с жетоном сновидческих исканий может вступить в сновидческий контакт, разыграв верхнюю карту из соответствующей колоды.

МЕСТНЫЕ ПУТИ

Каждая локация, в которой есть жетон портала в Мир грёз, связана местным путём с локацией, указанной на этом жетоне. Локации, связанные местными путями, находятся настолько близко друг к другу, что перемещение между ними не требует действия.

- В фазе действий сыщик может переместиться по любому количеству соединённых между собой местных путей.
- Каждый сыщик может переместиться таким образом только раз в раунд.
- Задержанные сыщики не могут прибегнуть к такому перемещению, хотя оно и не требует действия.



ДРУГИЕ ПРАВИЛА

В этом разделе собраны новые правила, касающиеся разных аспектов игры.

БОЕВЫЕ КОНТАКТЫ

В фазе контактов сыщик должен сначала вступить в бой с каждым не эпическим монстром в своей локации, а уже потом — с каждым эпическим монстром в этой локации.

СОБРАННОСТЬ

В этом дополнении снова появляется действие «Получение собранности», которое может быть совершено любым сыщиком. Выполнив это действие в любой локации, сыщик получает один жетон собранности.

- Сыщик может потратить один жетон собранности, чтобы перебросить один кубик в ходе проверки. На переброс кубиков можно тратить любое число жетонов собранности.
- У сыщика не может быть более двух жетонов собранности одновременно.

ВРАТА

В этом дополнении встречаются эффекты, которые предписывают перевернуть лицом вверх жетоны врат в стопке. Перевернутые врата остаются лежать в стопке лицом вверх, если только в тексте эффекта не сказано иного.

Если эффект предписывает перевернуть некоторое количество врат, а врат в стопке не хватает, то, прежде чем разыгрывать этот эффект, активный сыщик перемешивает сброс врат и помещает эти врата под низ стопки.

Перевернутые врата остаются лежать в стопке лицом вверх до тех пор, пока не будут взяты из стопки или стопка не будет перемешана.



ТАЙНЫ





Некоторые карты из этого дополнения позволяют «приоткрыть текущую тайну». Этот эффект разыгрывается для разных тайн по-разному. Когда сыщики получают указание приоткрыть текущую тайну, активный сыщик делает одно из следующего:

- Если для разгадывания текущей тайны на неё следует класть жетоны, положите на карту тайны один жетон нужного типа.
 - Когда вы таким образом кладёте на текущую тайну улики, врата и монстров, тяните их из банка улики, стопки врат и пула монстров соответственно.
- Если для разгадывания текущей тайны следует победить эпического монстра, положите на карту два жетона здоровья. За каждый жетон здоровья на текущей тайне стойкость этого эпического монстра снижается на 1.
- Если для разгадывания текущей тайны следует тратить улики, положите на карту тайны одну улику из банка. Любой сыщик может тратить улики с карты тайны, когда разыгрывает её эффект.

ЗНАЧЕНИЕ НАВЫКА

Некоторые эффекты из этого дополнения упоминают термин «значение навыка». Значение навыка равно числу, напечатанному рядом с символом данного навыка на листе персонажа, с учётом имеющихся у персонажа жетонов улучшения или ухудшения этого навыка.

- Бонусы от имущества и прочих эффектов применяются только при проверках и не влияют на значение навыка.

Например, на листе Кейт Уинтрон указано значение  4, и при этом у неё есть жетон улучшения «+1 ». Таким образом, значение её  равно 5 (4 на листе плюс 1 от жетона улучшения). Бонус к , который Кейт получает от актива «Частный сыщик», не влияет на значение навыка.

УНИКАЛЬНЫЕ АКТИВЫ

Некоторые контакты из этого дополнения дают сыщикам возможность получить уникальные активы. Подобно заклинаниям и состояниям, эти карты двусторонние. Сыщик не может смотреть обратную сторону уникального актива, пока игровой эффект не позволит ему сделать это.

- Уникальные активы считаются имуществом, ими можно обмениваться. У сыщика может быть сколько угодно уникальных активов.
- Термин «актив» относится ко всем активам, в том числе уникальным. Термин «не уникальный актив» относится только к обычным активам.
- Когда уникальный актив сбрасывается, сбросьте также все жетоны с него.

ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: Можно ли с помощью первого свойства Аманды Шарп улучшить несколько раз один и тот же навык?

Ответ: Да. Если Аманда, используя своё первое свойство, сбрасывает несколько состояний-ТАЛАНТОВ, то она может улучшить один и тот же навык несколько раз. Однако, согласно общему правилу для улучшений, она не может улучшить навык сильнее, чем на +2 от напечатанного на листе значения.

В: Что произойдёт, если Кейт Уинтрон находится в локации с порталом в Мир грёз и в этой локации должны открыться врата?

О: В такой ситуации попытаются сработать и эффект портала в Мир грёз, и второе свойство Кейт Уинтрон. Что из них подействует, а что нет, решает активный сыщик. Например, он может воспользоваться вторым свойством Кейт, чтобы сбросить врата, вместо того чтобы открывать их.

В: Что понимается под словами «вступить в контакт с вратами» в тексте второго свойства Люка Робинсона?

О: Люк может использовать своё второе свойство, чтобы игнорировать монстров в своей локации, выбирая контакт. Однако в этом случае он должен выбрать контакт с вратами.

Обычно вступить в контакт с вратами означает вытянуть и разыграть карту контакта в Ином мире. Однако любой контакт, требующий, чтобы Люк находился в локации с вратами, также считается контактом с вратами. Например, тайна «Пойманные в сети» предлагает иной вариант контакта с вратами.

В: Где начинает игру Люк Робинсон, если на поле открыто несколько врат или вообще нет открытых врат?

О: На 3-м шаге подготовки фишка Люка, в отличие от других, не выставляется на поле. После завершения подготовки Люк выбирает локацию с вратами и ставит свою фишку туда. Если на поле нет открытых врат, вместо этого он ставит свою фишку в любую локацию на свой выбор.

В: Что происходит с вратами в стопке после того, как они перевернуты лицом вверх?

О: Такие врата остаются лежать в стопке лицом вверх, если только в тексте эффекта, из-за которого они перевернулись, не сказано иного. Не нужно сбрасывать перевернутые лицом вверх жетоны, менять их местами с другими жетонами или перемешивать стопку. Они остаются лежать в стопке лицом вверх до тех пор, пока не будут взяты из стопки или стопка не будет перемешана.

В: Зачем в этом дополнении карта № 29 контактов в Азии и Австралии из дополнения «Знамения Каркозы»?

О: В первом тираже дополнения «Знамения Каркозы» эта карта была напечатана с ошибкой. Если у вас такой экземпляр «Знамений Каркозы», замените старую карту новой. Эта карта контактов не входит в состав «Мира грёз». В дополнении «Знамения Каркозы» должна быть только одна такая карта контактов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При желании игроки могут дополнительно регулировать сложность игры, а также взять под контроль влияние, которое оказывают на игру карты прелюдий. Ниже описано, каким образом это делается.

РЕГУЛИРОВКА СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

Если все игроки согласны, при подготовке вы можете изменить сложность игры, используя следующие правила.

ПОЭТАПНАЯ СЛОЖНОСТЬ

Игроки могут сделать так, что сложность игры будет увеличиваться поэтапно. Для этого I этап колоды Мифов следует собрать только из лёгких карт Мифов, II этап — только из обычных карт Мифов, а III этап — только из трудных карт Мифа.

Чтобы ещё сильнее усложнить игру, для I этапа можно взять обычные синие карты Мифов, а для II этапа — трудные синие карты. Также игроки могут начать партию с лёгкой синей картой Мифа в игре, согласно правилу «Стартовый слух» (см. справочник из базовой игры).

БЕЗУМНАЯ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

Если вам мало усложнить игру, убрав в коробку все лёгкие карты Мифов (как это описано в правилах базовой игры), вы можете сделать её ещё сложнее, составив колоду Мифов только из трудных карт.

Обратите внимание: в зависимости от выбранного Древнего, для этого вам могут потребоваться карты из других дополнений.

УПРАВЛЯЙ СУДЬБОЙ

Вместо того чтобы перед подготовкой к игре открывать случайную карту прелюдии, игроки могут совместно выбрать одну карту прелюдии и разыграть её как обычно.

Как вариант, игроки могут вообще не использовать карту прелюдии.

ЧЁРНАЯ ГАЛЕРА НА ЛУНУ

За годы, проведённые в странствиях по идиллическим пейзажам сновидений, Люк никогда прежде не отважился проникнуть на борт одной из чёрных галер. Но теперь он тихо и терпеливо ждал среди рубинов, которые люди с Ленга перевозили в этих больших судах. «Похоже, море спокойное», — прошептал он своему товарищу, большому рыжему коту.

«Оказавшись в Мире грёз, будь внимателен всерьёз, — промурлыкал кот. Люк давно выучил кошачий язык, и с тех пор это знание служило ему верой и правдой. — Взять, например, наших хозяев».

«Людей с Ленга? — отозвался Люк. — Они что, не с Ленга?» Или вообще не люди, подумал он. Под тёмными одеждами было невозможно разглядеть, какие они на самом деле. Люк всмотрелся в лежащие вокруг рубины. Камни были красными, как смертельная рана, и одно прикосновение к ним вызывало чувство мучительного опустошения.

«Идём. — Он поманил кота за собой. — Давай выберемся наверх и посмотрим, где мы».

Когда они бесшумно открыли дверь и вышли на палубу, Люк был поражён тем, что увидел. Корабль больше не плыл по морю, а скользил по ночному небу. Перед ними сияла цель их путешествия — Луна. Она была крупнее, чем Люк мог себе вообразить. Внизу на её поверхности замаячили леса и озёра, когда судно повернуло и направилось к той стороне Луны, что пребывает в вечной темноте.

Люк был так заворожён, что не заметил, как кот бесшумно ускользнул. «Так, — пророкотал голос у Люка за спиной. — Похоже, у нас тут безбилетник».

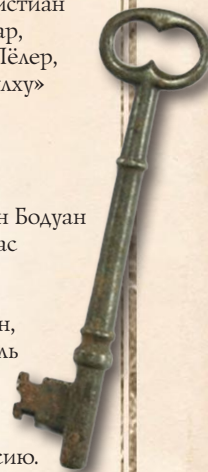


СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор дополнения: Никки Валенс
Авторы игры «Древний ужас»: Кори Коничка и Никки Валенс
Дополнительная разработка: Дэйн Белтрэми
Дополнительные тексты: Тим Урен
Корректор: Кристофер Мейер
Дизайнер: Моника Хелланд
Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург
Автор иллюстрации на коробке: Джейкоб Мюррей
Авторы других иллюстраций: Фрей Аджелии, Кристиан Баленеску, Дэвид Гриффит, Адам Лейн, Марк Мольнар, Рейко Мураками, Джейкоб Мюррей, Кристофер А. Пёлер, Стивен Сомерс, Тони Фоти, художники игр «Зов Ктулху» и «Ужас Архэма»
Арт-директор: Зои Робинсон
Руководящий арт-директор: Энди Кристенсен
Креативный директор: Эндриу Наваро
Менеджеры производства: Меган Дуэн и Джейсон Бодуан
Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас
Исполнительный продюсер: Майка Хёрли
Издатель: Кристиан Т. Петерсен
Игру тестировали: Каролина Бланкен, Марк Ларсон, Мэтью Лэндис, Эмиль де Маат, Алекс Орглофф, Эмиль Спитс, Леон Тичелаар, Марьян Тичелаар-Хаут, Марики Франссен и Анита Хильбердинк.

Особая благодарность всем, кто тестировал бета-версию.

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, Eldritch Horror and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. www.FantasyFlightGames.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Эрик М. Кауфман
Редактор: Петр Тюленев
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2018 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
www.hobbyworld.ru

