

ДРЕВНИЙ УЖАС™



ХРЕБТЫ
БЕЗУМИЯ
ДОПОЛНЕНИЕ

АНТАРКТИЧЕСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Антарктический туман рассеялся, и внезапно взору предстал горный хребет. Темные пики зловецев возвышались до небес.

— Тебе раньше встречались такие высокие горы? — спросил Роупс, перекрикивая двигатель своего самолёта. В ответ Урсула покачала головой.

По сравнению с ними Гималаи — просто предгорья. Интуитивно она понимала, что ничего подобного никто раньше не видел... пока они недавно не получили от профессора Лэйка сообщение. На нее нахлынула печаль. Бедный Лэйк...

— Что произошло в лагере?

Роупс поморщился.

— Это было ужасно. Когда буря стихла и мы попали в лагерь, он был в клочьях. Все были мертвы, даже собаки. Кого-то выпотрошили. Говорят, один из ученых спятил и всех поубивал. Это...

Мысль осталась висеть в воздухе.

— Я всех их лично знал: и матросов на корабле, и тех, кто оставались среди льдов. Они были крепкими парнями. Видать, тяжело быть здесь оторванным от всего мира. Слышала, чтобы кто-то также слетал с катушек?

Урсула сжала челюсти. Она не понаслышке знала, какой ужас творит человеческое безумие. Это произошло на ее глазах в Эквадоре, Индии и Чикаго. И все же... Как один человек смог пролить столько крови? А если это не он, то что же еще учинило такую бойню?

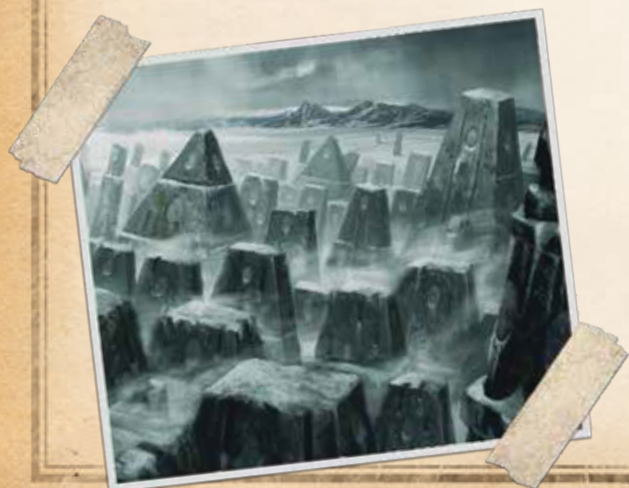
— Вот расщелина, — показал Роупс на просвет между возвышающимися пиками, — Подготовьтесь к тому, что увидите с той стороны.

Он выдержал долгую паузу.

— Это — город.

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все входящие в состав этого дополнения карты отмечены символом *Хребты Безумия*, чтобы вы могли отличить их от карт из базовой игры *Древний Ужас* и ее дополнений.



ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

Дополнение *Хребты Безумия* приводит сыщиков в Антарктиду вместе с экспедицией Мискатоникского университета, чтобы исследовать историю старцев, древней инопланетной расы, некогда доминировавшей на земле. Оно содержит новых сыщиков, Древних, монстров и новые контакты для использования совместно с игрой *Древний Ужас*. Также вводятся новые механики, в том числе новое дополнительное игровое поле, карты особых активов, действие концентрации, активы задач и, конечно, приключения в Хребтах Безумия.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Когда вы играете с дополнением *Хребты Безумия*, добавьте все новые компоненты в соответствующие колоды или пулы компонентов игры *Древний Ужас*, кроме перечисленных ниже.

- ❧ Карты-памятки «Обзор Раунда» содержат краткую информацию о возможных действиях, контактах и эффектах карт Мифов.
- ❧ Перед началом игры игроки вытаскивают одну случайную карту пролога. Эти карты изменяют начальный расклад игры, делая каждую игру уникальной.
- ❧ Дополнительное поле Антарктиды, карты контактов на Аванпостах, карты контактов в горах, карты поисковых контактов в Антарктиде, шесть жетонов уаик и три жетона врат, которые соответствуют локациям на поле Антарктиды, используются, только если игроки выбрали карту Древнего «Возвышение старцев» или карту пролога «Предвестник беды из Антарктиды», входящие в это дополнение. В остальных случаях все эти карты убираются обратно в коробку с игрой (см. подробности про эти компоненты на стр. 4).
- ❧ Карты приключений, входящие в это дополнение, используются при игре с картой пролога «Предвестник беды из Антарктиды». В других случаях все эти карты убираются обратно в коробку с игрой (см. подробности на стр. 5).
- ❧ Добавьте все жетоны концентрации и жетон приключения в общий банк жетонов (см. подробности на стр. 5).
- ❧ Перемешайте все карты особых активов для создания колоды особых активов. Поместите эту колоду рубашкой вверх рядом с колодой активов.

Некоторые компоненты в этом дополнении требуют компоненты из других недавно вышедших дополнений, поэтому эти компоненты должны быть тоже использованы в игре с этим дополнением.

СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле Антарктиды



8 листов сыщиков, их фишки и пластиковые подставки



2 листа Древних



26 карт Мифов

КАРТЫ КОНТАКТОВ



4 общих контактов



4 контактов в Америке



4 контактов в Европе



4 контактов в Азии и Австралии



6 экспедиционных контактов (3 набора по 2 карты)



6 контактов в Иных мирах



48 поисковых контактов (2 набора по 24 карты)



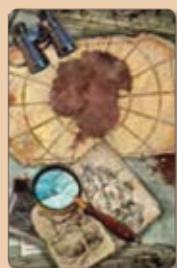
24 особых контакта (3 набора по 8 карт)



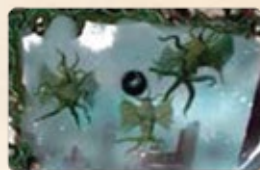
16 контактов на Аванпостах



16 контактов в горах



16 контактов в Антарктиде



14 карт тайн (2 набора по 7 карт)



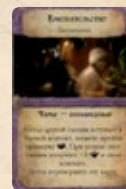
12 карт приключений (3 набора по 4 карты)



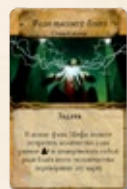
8 карт артефактов



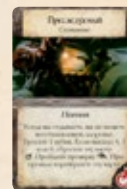
16 карт активов



16 карт заклинаний



42 карты особых активов



32 карты состояний



6 карт пролога



4 карты Обзора Раунда



6 жетонов улики



8 жетонов концентрации



1 жетон приключения



1 жетон тайны



6 жетонов врат



22 жетона монстров (14 обычных, 8 этических)

КАРТЫ ПРОЛОГА

Перед началом игры с этим дополнением игроки вытягивают одну случайную карту пролога. Эти карты изменяют начальный расклад игры, делая каждую игру уникальной.

Эффекты карты разыгрываются сразу после её вытягивания, если не указано другое время срабатывания карты, например, «после подготовки к игре».

Карта пролога «Предвестник беды из Антарктиды» даёт указания игрокам по размещению дополнительного поля Антарктиды. Правила по использованию дополнительного поля изложены далее.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ АНТАРКТИДЫ

Дополнительное игровое поле Антарктиды из этого дополнения позволяет сыщикам получить доступ к ранее неисследованной области мира, полной улик о древней истории земли и богатой инопланетными артефактами.

Дополнительное игровое поле используется только при игре с картой Древнего «Возвышение Старцев» или с картой пролога «Предвестник беды из Антарктиды».

Когда это дополнительное игровое поле Антарктиды используется в игре, термин «игровое поле» относится как к базовому игровому полю игры *Древний Ужас*, так и к дополнительному игровому полю Антарктиды. Термин «дополнительное поле» относится только к игровому полю Антарктиды, а не к базовому полю.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПОЛЕ АНТАРКТИДЫ

Выполните следующие шаги для игры с дополнительным полем Антарктиды:

1. РАЗМЕСТИТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПОЛЕ

Разверните игровое поле Антарктиды и поместите его рядом с базовым полем так, чтобы у всех игроков был к нему доступ.

2. ДОБАВЬТЕ ЖЕТОНЫ УЛИК И ВРАТ

Добавьте шесть жетонов улик и три жетона врат, которые относятся к локациям в Антарктиде, в банк улик и в стопку врат соответственно и перемешайте их.

3. ОТЛОЖИТЕ В СТОРОНУ ЖЕТОНЫ МОНСТРОВ

Отложите в сторону следующих монстров из общего пула:
1 Старец, 1 Гигантский пингвин,
1 Протошоггот и 1 Шоггот.

Если любой из этих компонентов должен быть возвращён в пул монстров, снова отложите их в сторону.

4. РАЗДЕЛИТЕ И ВЫЛОЖИТЕ КОЛОДЫ

Возьмите все контакты на Аванпостах, контакты в горах и поисковые контакты в Антарктиде, разложите их в отдельные колоды и перемешайте каждую. Разместите эти колоды около дополнительного поля.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ КАРТЫ

Эти правила касаются игры с дополнительным полем Антарктиды.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПОЛЕ

Путешествие в Антарктиду может быть непростой задачей. Ниже представлены два способа, доступных для сыщиков, с помощью которых они могут попасть в нужный пункт назначения:

➤ Антарктида на базовом поле и Аванпост Мискатоника соединены с помощью местного пути. В течение фазы Действий, Сыщики могут перемещаться из Антарктиды в Аванпост Мискатоника или обратно.

- Каждый сыщик может выполнить это перемещение только один раз за раунд.
- Это перемещение не тратит действия, но не может быть выполнено задержанным сыщиком.

➤ Также сыщик может потратить два успеха, чтобы переместиться в Аванпост Мискатоника, когда он выполняет действие приобретения активов.

СВОЙСТВА ЛОКАЦИЙ

Каждая локация на поле Антарктиды обладает одним или более свойствами, которые применяются к сыщикам в этих локациях.

Свойство «Местное действие» может быть использовано сыщиками только в той локации, к которому оно привязано. Каждый сыщик может воспользоваться свойством «Местное действие» каждой локации только один раз за раунд.

МЕСТНЫЕ КОНТАКТЫ

На дополнительном поле сыщики имеют доступ к тематическим контактам, связанным с приключениями в Антарктиде.

➤ В течение фазы контактов сыщики, находящиеся на Аванпосту Мискатоника, в Лагере Лэйка или Ледяной Пустыне, могут вступить в местный контакт, взяв карту контакта на Аванпостах и разыграв эффект, связанный с нужной локацией.

➤ В течение фазы Контактных сыщики, находящиеся в Снежных Горах, Городе Старцев или на Плато Лэнг, могут вступить в местный контакт, взяв карту контакта в горах и разыграв эффект, связанный с нужной локацией.

ПОИСКОВОЙ КОНТАКТ

Когда сыщик вступает в контакт с уликой на дополнительном поле Антарктиды, он не берет карту поискового контакта выбранного Древнего. Вместо этого он берет и разыгрывает карту поискового контакта в Антарктиде.

Поисковый контакт в Антарктиде считается поисковым контактом для всех игровых эффектов.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Карты приключений в этом дополнении представляют собой Антарктические экспедиции, в которые сыщики могут отправиться, чтобы получить различные награды, такие как уменьшение уровня безысходности или продвижение в решении активной тайны. Карты приключений в Антарктиде используются, только если в начале игре сыщики вытянули карту пролога «Предвестник беды из Антарктиды. Карта пролога вытягивается перед началом игры. Приключения разбиты на три этапа, указанных на рубашке карты (I, II, III), и повествуют об истории Мискатоникской Экспедиции в Антарктиду, которая раскроет историю Старцев.

Когда вытянута карта приключений, ведущий сыщик переворачивает её лицевой стороной и выполняет требования карты после слов «когда эта карта входит в игру».

Каждое приключение содержит эффект, который позволяет сыщикам завершить приключение. Когда приключение завершено, ведущий сыщик разыгрывает эффект «если это приключение завершено», которое часто включает в себя вытягивание следующей карты приключений, представляющей собой следующую главу истории. Затем ведущий сыщик сбрасывает карту приключений и любые жетоны на ней, а также любые жетоны, размещённые в качестве эффекта этой карты.

ДЕЙСТВИЕ КОНЦЕНТРАЦИИ

Это дополнение вводит новое действие, которое может выполнить любой сыщик. В качестве действия сыщик может получить жетон концентрации в любой локации.

- Сыщик может потратить один жетон концентрации, чтобы перекинуть кубик при проверке. Нет ограничения на количество жетонов концентрации, которые можно потратить для переброски кубика.
- Сыщик не может иметь больше двух жетонов концентрации.

ОСОБЫЕ АКТИВЫ

Некоторые контакты в этом дополнении вознаграждают сыщиков различными особыми активами. Также как заклинания или состояния, особые активы являются двухсторонними картами. Сыщики не могут смотреть на обратную сторону особых активов, пока эффект карты не позволит перевернуть карту.

- Особые активы являются имуществом и могут быть переданы при помощи действия обмена. Сыщик может иметь неограниченное количество особых активов.
- Термин «актив» относится как к обычным активам, так и к особым активам. Термин «не особые активы» относится только к обычным активам.
- Особый актив сбрасывается вместе со всеми своими жетонами.



4 ноября 1926 г.

Офицер Малдун,

Я пишу вам это письмо, чтобы предупредить о неминуемой опасности.

Я работаю библиотекарем в Мискатоникском университете и собираю необычные и редкие книги. Недавно я посетил психбольницу в Данвере в надежде отыскать там дневник одного директора театра по имени Тимоти Корниш. Как вам известно, его поместили в психбольницу после нервного срыва. Быть может, вы мне не поверите, но я считаю, что Корниш записал в нем информацию (возможно, в зашифрованном виде), от которой зависит судьба человечества.

После моих расспросов персонал больницы случайно упомянул, что тем утром приходил один человек в черном костюме и тоже интересовался дневником Корниша. Хотя они не запомнили его внешность, они сказали, что его часы тикали необычно громко. Они сообщили ему (как, впрочем, и мне), что этот дневник был изъят бостонским отделением полиции в качестве улики и принят на хранение вами, офицер Малдун.

Не решаюсь рассказать вам больше об этом человеке в черном костюме, боясь, что вы сочтете меня безумцем. Однако он и подобные ему люди представляют угрозу. Они готовы пойти даже на убийство, чтобы заполучить этот дневник. Пожалуйста, не отдавайте им его.

В данный момент я нахожусь в Бостоне и остановился в отеле Руйль Армс. С нетерпением жду возможности с вами встретиться. Берегите себя, офицер Малдун, и держите содержимое этого письма в тайне.

Искренне ваш,

Daisy Walker





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел содержит дополнительные правила, касающиеся боевых контактов и тайн.

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.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРОВЕРКИ В БОЮ

Если на жетоне монстра вместо  или  стоит символ другого навыка, игрок проходит проверку указанного навыка, а не того, который обычно находится на этом месте.

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ

В этом дополнении некоторые монстры и эпические монстры обладают свойством сопротивления магии. Когда сыщик ведет бой против монстра с таким свойством, он не может добавлять к своим кубикам какие-либо бонусы от карт магического имущества или заклинаний.

Эффекты, позволяющие сыщикам перебросить кубики или манипулировать их результатами, могут использоваться как обычно.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ФИЗИЧЕСКОМУ УЩЕРБУ

В этом дополнении некоторые монстры и эпические монстры обладают свойством сопротивления физическому ущербу. Когда сыщик ведет бой против монстра с таким свойством, он не может добавлять какие-либо бонусы от карт, за исключением эффектов от карт магического имущества или заклинаний.

Эффекты, позволяющие сыщикам перебросить кубики или манипулировать их результатами, могут использоваться как обычно.



ТАЙНА

Это дополнение вводит новую механику «Продвинуться в разгадке новой тайны».

Из-за сложности тайн это может привести к множеству различных эффектов. Когда от сыщиков требуется продвинуться в разгадке активной Тайны, ведущий сыщик разыгрывает один из указанных эффектов:

- ❧ Если для разгадки активной тайны требуется положить один или нескольких жетонов на карту, положите один жетон этого типа на карту.
 - В этом случае жетоны улик, врат или монстров, размещаемые на карте активной тайны, берутся из банка улик, стопки врат или пула монстров соответственно.
- ❧ Если для разгадки активной тайны требуется победа над эпическим монстром, положите два жетона здоровья на карту. Стойкость эпического монстра уменьшается на единицу за каждый жетон здоровья на карте тайны.
- ❧ Если для разгадки активной тайны требуется потратить одну или более улик, положите одну улику из банка улик на карту. Любой сыщик может потратить улики, размещенные на карте активной тайны, когда разыгрывает эффект этой карты.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Некоторые игроки могут по своему усмотрению отрегулировать сложность игры. Этот раздел описывает необязательные правила по настройке уровня сложности игры.

НАСТРОЙКА УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

При обоюдном согласии перед началом игры игроки могут изменить сложность игры посредством необязательных правил, изложенных ниже.

ПОЭТАПНОЕ УВЕЛИЧЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Игроки могут поэтапно увеличивать сложность игры путем создания первого этапа колоды Мифов только из легких карт Мифов, второго — только из нормальных карт Мифов, а третьего — только из сложных карт Мифов.

- ❧ Для дополнительного повышения сложности этого необязательного правила игроки могут использовать нормальные карты Мифов синего цвета для создания первого этапа колоды Мифов и сложные карты Мифов для создания второго этапа колоды Мифов. Также игроки могут начать игру с разыгранной легкой карты Мифов синего цвета, следуя правилу «Стартовый слух», изложенному в справочнике по настольной игре *Древний ужас*.

Добавление карт из категории 2 или 3 в колоды уровня сложности 1 или 2 позволяет регулировать промежуточные уровни сложности.

УПРАВЛЯЙ СВОЕЙ СУДЬБОЙ

Вместо вытягивания случайной карты Пролога, в начале игры игроки могут сами выбрать нужную карту Пролога, следуя предписаниям карты как обычно.

Также игроки могут вовсе не использовать карту Пролога.

ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: К какому типу локаций относятся локации на дополнительном поле Антарктиды?

Ответ: Локации на дополнительном поле Антарктиды не относятся к какому-либо типу локаций. Когда сыщик вступает в контакт с уликой на игровом поле Антарктиды, он берет и разыгрывает карту поискового контакта в Антарктиде.

В: Являются ли две локации, соединенных местным путем, соседними?

О: Да. Две локации, соединенные местным путем, являются соседними.

В: Как действует особое свойство Финна Эдвардса?

О: Когда Финн Эдвардс использует свое особое действие, он выбирает только себя, только другого сыщика в своей локации или себя и другого сыщика в своей локации одновременно.

Если Финн выбирает только себя, он перемещается в соседнюю локацию, соединенную с текущей, по железной дороге или на корабле.

Если Финн выбирает только другого сыщика в своей локации, этот сыщик может переместиться в соседнюю локацию, соединенную с текущей, по железной дороге или на корабле.

Если Финн выбирает себя и другого сыщика в своей локации одновременно, Финн перемещается в соседнюю локацию, соединенную с текущей, по железной дороге или на корабле, а также туда может переместиться выбранный сыщик. Финн и выбранный сыщик не могут переместиться в разные локации.

В: Как действует особое свойство Урсулы Даунс?

О: Один раз за раунд Урсула может потратить на один жетон концентрации меньше, чтобы заплатить за игровой эффект, включая те случаи, когда она тратит жетон концентрации для переброски кубика во время проверки. Это может свести стоимость игрового эффекта к нулю.

В: Может ли Уилсон Ричардс перекинуть один и тот же кубик дважды благодаря своему второму свойству?

О: Нет. Если Уилсон или другой сыщик в той же локации тратит жетон концентрации, чтобы перебросить кубик, изначально кинув всего лишь один кубик, он не может воспользоваться вторым свойством Уилсона.

В: Как действует эффект актива «Обрез»?

О: Как и при использовании актива «Двухствольный дробовик», сыщик, обладающий активом «Обрез», получает два успеха за каждую выпавшую шестерку при проверке в ходе боевого контакта. Однако каждая выпавшая единица вычитает один успех. Таким образом, когда сыщик считает общее количество успехов, он вычитает один успех за каждую выпавшую единицу. В результате общее количество успехов может оказаться равным нулю.

В: Может ли сыщик иметь несколько копий одного и того же особого актива?

О: Да. Сыщик может иметь неограниченное количество особых активов.

В: Может ли сыщик взять один случайный особый актив, когда игра предписывает взять один случайный актив?

О: Нет. Если эффект говорит «возьми 1 случайный актив из колоды», сыщик берет актив из колоды активов, а не из колоды особых активов. Сыщик берет особый актив, только если эффект конкретно говорит об этом.

В: Могут ли сыщики обмениваться активами задач?

О: Да. Активам задача, как и другими активами, можно обмениваться с помощью действия обмена. Если на карте актива задач лежат жетоны, при обмене эти жетоны передаются с картой.

В: Что делать, если сыщик взял карту особого актива «Курьерская доставка», а в банке улик не осталось больше улик, соответствующим локациям городов?

О: Сыщик должен сбросить улику, находящуюся в ближайшей локации города, и поместить ее лицом вверх на карту особого актива «Курьерская доставка».

В: Может ли сыщик получить бонусы от карты заклинания «Шторм духов» и от карты актива оружия?

О: Нет. Заклинание «Шторм духов» позволяет сыщику в ходе боевого контакта пройти проверку вместо. В таком случае бонусы к его не прибавляются при проверке. Однако при проверке он может прибавить бонусы к его.

В: В каком случае сыщик может сбросить одновременно состояния «Долг» и «Финансирование»?

О: Если сыщик должен взять состояния «Долг», а у него уже есть состояние «Финансирование», он может скинуть состояние «Финансирование» вместо того, чтобы брать состояние «Долг».

Если у сыщика есть оба состояния, он может сбросить обе карты в любой момент.

В: Может ли сыщик восстановить дополнительное здоровье от эффектов таких карт, как, например, карта особого актива «Продовольствие», если у него есть состояния «Переохлаждение» или «Инфекция»?

О: Нет. Сыщик с состояниями «Переохлаждение» или «Инфекция» не восстанавливает здоровье во время отдыха или от других эффектов во время отдыха.

Однако эффекты, которые восстанавливают здоровье сыщика без выполнения действия отдыха, как, например, актив «Медицинская помощь», применяются к сыщику как обычно.

УКАЗАТЕЛЬ

А	
Альтернативные проверки в бою	6
Б	
Базовое поле.....	4
Боевые контакты	6
Д	
Действие концентрации.....	2
Дополнительное поле Антарктиды	4
И	
Игровое поле Антарктиды	4
Игровое поле.....	4
Использование этого дополнения	2
К	
Карта пролога.....	2, 4, 6
Контакты в горах.....	4
Контакты на Аванпостах.....	4
Концентрация	5
М	
Местное действие	4
Местные контакты.....	4
Местный путь.....	4
Н	
Настройка уровня сложности	6
Не особые активы.....	5
Необязательные правила.....	6
О	
Обзор дополнения	2
Особый актив	2, 5
Ответы на частые вопросы	7
П	
Перемещение на дополнительное поле	4
Поисковые контакты в Антарктиде.....	4
Поисковые контакты.....	4
Поэтапное увеличение сложности	6
Правила дополнительного поля	4
Приключения	5
Продвинуться в разгадке активной Тайны.....	6
С	
Символ дополнения.....	2
Сопrotивление магии.....	6
Сопrotивление физическому ущербу	6
Состав игры	3
У	
Уровень сложности.....	6

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор дополнения: Никки Валенс
Автор игры *Древний Ужас*: Кори Коничка и Никки Валенс
Дополнительная разработка: Пол Попплатон и Тим Арен
Редактор и корректор: Дэйн Белтрами и Мэттью Лэндис
Дизайнер: Моника Скапа
Дизайнер игры *Древний Ужас*: Майкл Силсби
Автор иллюстрации на коробке: Джэйкоб Мюррей
Авторы других иллюстраций: Эмилио Родригез, Стивен Сомерс, Магали Вильнёв, художники игр *Зов Ктулху* и *Ужас Архэма*
Арт-директоры: Зоуи Робинсон и Джон Тэйллон
Руководящий арт-директор: Энди Кристенсен
Руководящий дизайнер: Брайан Шомберг
Менеджер производства: Эрик Найт
Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли
Издатель: Кристиан Т. Петерсен
Игру тестировали: Samuel W. Bailey, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Carolina Blanken, Naye Brookes, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Mike Kutz, Mark Larson, Emile de Maat, Sebastiaan van der Pal, Marijke van der Pal-Scheeres, Chad Reverman, Martin van Schaijk, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, and Vera Visscher.

Русское издание: Форум блога BoardGamer.RU
Перевод: UAnonim, PrimusIP, Vovang, ghost355, smartie
Редактура: UAnonim
Корректура: PrimusIP, Vovang, Soundheart
Вёрстка: duckbill, KoTdeSigN, smartie
Материалы предоставили Fallout и Chezare.

