



Geheimnisse des Ordens
Spielanleitung



Geheimnisse des Ordens

Unter dem starren Blick der Steinstatue drehte Agatha Crane an den Rädchen ihres tragbaren Funkempfängers. Keine Plakette oder Aufschrift verriet, worum es sich bei der Skulptur handelte, die damals aus der Brandruine der Bayfriar's Church geborgen wurde und nun aus Prestigegründen die Gärten ziert, die sich heute auf dem Gelände der ehemaligen Kirche befinden. Allmählich wich das knisternde Rauschen einer dünnen, inkohärenten Stimme. Agatha notierte sorgfältig die Frequenz und blätterte in ihren Notizen. Da war eine Präsenz, lauernd, am Rande der Wahrnehmung, die sich Gehör verschaffen wollte. Waren ihre stummen Schreie eine Drohung – oder eine Warnung?

* * *

Naserümpfend schlich Winifred Habbamock in die Garderobe der Loge. Allem haftete der Geruch von Weihrauch und Mottenkugeln an, trotzdem wählte sie eine schwere Kutte mit den Insignien der Silberloge aus und zog sich die Kapuze tief ins Gesicht. Die feinen Herrschaften ließen sich nicht gern in die Karten schauen. Daher hoffte Wini, heute Abend dem geheimen Treffen unbemerkt beiwohnen zu können, um herauszufinden, was sie wussten. Eine dunkle Bedrohung hing über dem Horizont. Wini würde sie aufhalten und der Orden würde ihr dabei helfen – wissentlich oder unwissentlich. Wie schwer kann es schon sein, eine Unterhaltung auf Latein zu führen?

Überblick

Geheimnisse des Ordens führt euch in das altbekannte Französische Viertel von Arkham und weit über die Realität hinaus in die schauerliche Unterwelt. Als eines der ältesten Stadtviertel von Arkham birgt das Französische Viertel urzeitliche Geheimnisse, mögliche Verbündete und mysteriöse Gefahren. Indessen tummeln sich in der Unterwelt, tief unter den Traumlanden, weit jenseits der wachen Welt, Monster in einem Reich des Wahnsinns, das nur die Verzweifelten zu betreten wagen.

Euch erwarten drei mehrmals spielbare Szenarien mit verzweigten Geschichten, neue Spielplanteile und Standorte, vier neue Ermittler mit einzigartigen Fähigkeiten und Startkarten sowie allerlei neue Unterstützungen, Begegnungen, Zustände und Monster. Des Weiteren werden mit dieser Erweiterung neue Spielmechaniken eingeführt, darunter neue Begegnungsarten und Monsterfähigkeiten.

Verwendung dieser Erweiterung

Fügt das Spielmaterial von *Geheimnisse des Ordens* folgendermaßen zu eurer Sammlung hinzu:

- Ermittler- und Szenariobögen, Ermittlermarker, Spielplanteile sowie alle Marker werden zu den entsprechenden Vorräten gelegt.
- Begegnungen, Schlagzeilen, Verbündete, Gegenstände und Zauber werden in ihre jeweiligen Stapel gemischt.
- Archiv-, Spezial-, Start-, Zustands- und Monsterkarten werden in die passenden Stapel einsortiert.
- Anomalie- und Ereignisstapel werden separat gehalten und kommen nur auf Anweisung in bestimmten Szenarien zum Einsatz. **Achtung, Ereigniskarten dürfen nicht in die Begegnungsstapel gemischt werden!**

Erweiterungssymbol

Alle Karten aus dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Geheimnisse des Ordens* gekennzeichnet, um sich von den Karten des Grundspiels und anderer *Arkham Horror*-Erweiterungen zu unterscheiden.



Spielmaterial



2 Stadtviertel-Spielplanteile



1 Mysterium-Spielplanteil



1 Anomalie marker



2 Schwellen-Spielplanteile

1 Geheimer Weg und
1 Vergessenes Portal/Brückenstraße



4 Ermittlerbögen
mit passenden Markern



3 Szenariobögen



4 Schlagzeilenkarten



45 Archivkarten



12 Anomaliekarten



80 Ereigniskarten



54 Begegnungskarten



20 Monsterkarten



6 Zustandskarten



7 Unterstützungskarten



12 Startkarten



18 Spezialkarten



2 Spielmarker



20 Fokusmarker

Regeln der Erweiterung

Spielplanteile

Geheimnisse des Ordens bringt diverse neue Spielplanteile mit sich: zwei Arten von Schwellen, zwei sechseckige Stadtviertel und ein Mysterium.

Schwellen

Schwellen sind Portale zwischen unserer Welt und fremden Orten jenseits aller Vorstellungskraft. Sie verfügen über gefährliche Grenzen (mehr dazu später). Wann immer ein oder mehrere Schwellen-Spielplanteile ins Spiel kommen, entweder beim Spielaufbau oder aufgrund eines Kodex-Effekts, wird der Schwellen-Begegnungsstapel gemischt und neben den anderen Begegnungsstapeln ins Spiel gebracht. Wenn ein Schwellen-Spielplanteil an den Spielplan angefügt wird, werden seine gefährlichen Grenzen nach dem Zufallsprinzip ausgerichtet.

Geheime Wege

Geheime Wege sind ungewisse und wechselhafte Pfade zwischen den Welten. Das „Geheimer Weg“-Spielplanteil ist ein Eck-Spielplanteil, das an die Ecken der sechseckigen Stadtviertel angefügt werden kann. Die Grenzen des Spielplanteils bedeuten, dass alle Standorte, die das Spielplanteil berührt, an das „Geheimer Weg“-Feld angrenzen. Ermittler und Monster können sich über diese Grenzen bewegen.



Beispiel: Agatha Crane steht auf einem geheimen Weg und möchte sich um ein Feld bewegen. Sie kann sich zum Bahnhof, zum Polizeirevier oder in die Stadt der Gugs bewegen. Da sich das Straßenfeld keine Grenze mit dem geheimen Weg teilt, kann sie sich nicht direkt dorthin bewegen.

Vergessene Portale

Vergessene Portale sind mysteriöse Übergänge in fremde Welten, verborgen in den finstersten Winkeln unserer Realität, wo kein normaler Mensch sie erahnen würde. Genau wie Straßen verbinden sie zwei sechseckige Stadtviertel miteinander.



Chaostore

Chaostore sind gefährliche und instabile Risse im Realitätsgefüge. Dieser Begegnungstyp taucht zwar bereits auf den Schwellen-Begegnungskarten aus *Geheimnisse des Ordens* auf, allerdings werden Chaostore-Spielplanteile erst in anderen Erweiterungen erscheinen.

Schwellenfelder werden für alle Effekte (mit Ausnahme von Begegnungen) wie Straßenfelder behandelt.

Schwellenbegegnungen



Schwellen haben ihren eigenen Begegnungsstapel. Falls ein Ermittler während der Begegnungsphase auf einem Schwellenfeld steht und nicht mit einem Monster im Kampf ist, zieht er eine Karte vom Schwellen-Begegnungsstapel und handelt den Effekt passend zur Art des Schwellenfeldes, auf dem er sich befindet, ab. Die Art des Feldes ist an seinem Symbol erkennbar.

Andere Welten

Die Unterwelt ist ein Andere-Welten-Spielplanteil und verfügt über eine Andere-Welten-Namensplakette, um sich von anderen Stadtvierteltypen zu unterscheiden.

Gefährliche Grenzen

Andere Welten sind gefährliche, albraumhafte Orte, die nicht einfach zu erreichen sind. Eine Bewegung von einem Feld auf ein anderes Feld in einer Anderen Welt oder auf einer Schwelle kann zusätzliche Kosten beinhalten, welche durch Symbole an den Grenzlinien der Felder angegeben sind. Diese speziellen Grenzen werden gefährliche Grenzen genannt. Nachdem sich ein Ermittler über eine solche Grenze bewegt hat, muss er sofort stehen bleiben, es sei denn, er bezahlt zusätzliche Kosten, je nach Symbol der Grenze.



Schaden: Nachdem du eine Schadensgrenze überschritten hast, musst du stehen bleiben, es sei denn, du erleidest 1 Schaden.



Horror: Nachdem du eine Horrorgrenze überschritten hast, musst du stehen bleiben, es sei denn, du erleidest 1 Horror.



Fokus: Nachdem du eine Fokusgrenze überschritten hast, musst du stehen bleiben, es sei denn, du legst 1 Fokusmarker ab.

Monster ignorieren die zusätzlichen Kosten für das Überschreiten gefährlicher Grenzen und bewegen sich stattdessen wie gewohnt.

Beispiel: Preston Fairmont führt die Aktion „Bewegen“ aus und bewegt sich von einem vergessenen Portal in das Tal von Pnoth. Dabei überschreitet er eine Schadensgrenze (1). Da er sich noch weiterbewegen will, erleidet er 1 Schaden. Dann bewegt er sich in die Gewölbe von Zin, wobei er eine Fokusgrenze (2) überschreitet. Da sich Preston nicht mehr weiterbewegen will, muss er keinen Fokusmarker ablegen.



Mysterien

Mysterien sind unheimliche Kraftorte, an denen ihr besonders gefährliche, aber auch lohnenswerte Begegnungen haben könnt. *Geheimnisse des Ordens* enthält zwei Mysterien: das Hexenhaus und das Unnennbare. Diese Endstück-Spielplanteile bestehen aus einem einzelnen Feld und werden gemäß den Aufbauskizzen einiger Szenarien an den Spielplan angefügt.

Ein Mysterium grenzt an jedes andere Feld an, mit dem es sich eine Grenze teilt. Ermittler und Monster können sich auf ein Mysterium bewegen wie auf jedes andere Feld.

Zu jedem Mysterium gibt es einen passenden Begegnungsstapel. Wenn ein Ermittler während der Begegnungsphase auf einem Mysterium steht und nicht mit einem Monster im Kampf ist, wird eine Begegnungskarte vom Stapel dieses Mysteriums gezogen und abgehandelt.

Erweitertes Stadtviertel

Jedes Mysterium gehört zu dem Stadtviertel, an das es angefügt ist. Wird durch einen Effekt Verderben auf einem Mysterienfeld platziert, zählt es für alle Effekte, bei denen die Anzahl der Verderbenmarker in einem Stadtviertel relevant ist (z. B. Anomalien), zum Verderben des verbundenen Stadtviertels hinzu. Ebenso zählen für Effekte, die sich auf Hinweise, Monster, Ermittler oder andere Komponenten in einem Stadtviertel mit Mysterium beziehen, auch die Komponenten auf dem Mysterium hinzu. Die einzige Ausnahme sind Dimensionsrisse. (Siehe rechte Spalte.)



Beispiel: Das Unnennbare ist mit dem Geschäftsviertel verbunden und Archivkarte 2 liegt im Kodex, wodurch die Regeln für Anomalien im Spiel sind. Auf dem Unnennbaren und auf der Unerforschten Insel liegen je zwei Verderben. Nun wird durch einen Effekt ein weiteres Verderben am Binnenhafen platziert. Da das Unnennbare ein Teil des Geschäftsviertels ist, liegen nun insgesamt fünf Verderben in diesem Stadtviertel, was zu einer Anomalie führt.

Dimensionsrisse

Beim Abhandeln eines Dimensionsrisses in einem erweiterten Stadtviertel (auch wenn der Dimensionsriss auf dem Mysterienfeld selbst abgehandelt wird), wird je ein Verderben auf drei verschiedene Felder des Stadtviertels gelegt, nicht ein Verderben auf jedes Feld des Stadtviertels.

Hinweise auf Mysterien

Da Mysterien-Standorte ihre eigenen Begegnungsstapel haben, wird ein Hinweis, der auf einem Mysterium erscheint, auf das Mysterienfeld platziert und die Ereigniskarte wird mit den obersten beiden Karten des Mysterien-Begegnungsstapels zusammen gemischt. Hinweise auf einem Mysterien-Standort können durch Begegnungen auf diesem Feld erhalten werden, nicht durch Begegnungen auf anderen Feldern des Stadtviertels. Wenn du an einem Mysterien-Standort bist und ein Effekt besagt, dass du einen Hinweis aus deinem Stadtviertel erhältst, erhältst du stattdessen den Hinweis von dem Mysterienfeld, auf dem du stehst.

Komplexe Begegnungen

Anders als normale Standort- und Straßenbegegnungen beinhalten Mysterien-Begegnungen unterschiedliche Pfade, abhängig von den Entscheidungen des abhandelnden Ermittlers. Jede Mysterien-Begegnungskarte besteht aus drei Effekttextabschnitten, die alle für denselben Standort gelten.

Beim Abhandeln einer Mysterien-Begegnung wird zuerst der oberste Effekt abgehandelt, der mehrere fett gedruckte Entscheidungsmöglichkeiten bietet. Anschließend wird je nach getroffener Entscheidung einer der beiden unteren Effekte abgehandelt. Die Entscheidung muss vor dem Lesen der unteren Effekte getroffen werden.

dir sofort die arkanen Skizzen an den Seitenrändern auf. Du erhältst 1 Zauber. Leider hast du nicht viel Zeit. Du kannst **den ersten Eintrag** oder **den letzten Eintrag** des Tagebuchs lesen.

Das Hexenhaus

In einem schrecklichen Waldhaus ist ein Buch. Anders als ein Tagebuch, das seinen Gebrauchsfaktor dem Nutzer nach dem Durchblättern des Buches verliert, ist dieses Buch ein Mysterium. Du wirst die ersten Einträge des Buches lesen. Du wirst die ersten Einträge des Buches lesen.

Den ersten Eintrag

In einem neuen Tagebuchblatt beschreibe eine neue Szene aus Tullius mit einem ganz besonderen Verbrechen. Deine Idee ist die Sache. Schreibe sie hier auf. Du wirst die ersten Einträge des Buches lesen. Du wirst die ersten Einträge des Buches lesen.

Den letzten Eintrag

Die Tagebuchblätter beschreiben von ihrem Kampf gegen die Dämonen. Du wirst die ersten Einträge des Buches lesen. Du wirst die ersten Einträge des Buches lesen.

Beispiel: Mark Harrigan findet im Hexenhaus ein unheimliches Tagebuch. Der oberste Effekt seiner Begegnung endet mit: „Du kannst den ersten Eintrag oder den letzten Eintrag lesen.“ Er entscheidet sich für die zweite Option und handelt den Effekt mit dem Titel „Den letzten Eintrag“ ab.

Monster

Geheimnisse des Ordens beinhaltet neue Monster-Schlüsselwörter und Fähigkeiten, die das Verhalten mancher Monster steuern.

Monsterbewegung

Monster ignorieren die zusätzlichen Kosten für das Überqueren gefährlicher Grenzen und bewegen sich stattdessen normal. (Siehe Seite 4.)

Angriffsmodifikatoren

Manche neuen Monster haben statt  eine andere Fertigkeit als Teil ihres Angriffsmodifikators. Wann immer ein Ermittler die Aktion „Angreifen“ gegen ein Monster ausführt, legt er eine Probe auf die vom Angriffsmodifikator vorgegebene Fertigkeit ab. Gegenstände und andere Effekte, die einen Bonus auf  geben, gewähren diesen Bonus nicht, wenn der Ermittler mit einer anderen Fertigkeit angreift. Jedoch können Unterstützungen und Fähigkeiten, die einen Bonus auf  geben, zusätzlich andere Effekte haben, die auch beim Ausführen einer Angriffsaktion gegen ein Monster mit einem alternativen Angriffsmodifikator wie gewohnt verwendet werden können.



Beispiel: Jenny Barnes greift ein Orakel der Loge an, das einen Angriffsmodifikator von -0 besitzt. Jennys Wissen beträgt 1 und ihre Waffe, Jennys Zwillings-45er, gibt ihr einen Bonus auf Angriffe mit . Dieser Bonus nützt ihr hier nichts. Sie wirft nur 1 Würfel, wenn sie die Aktion „Angreifen“ ausführt, um das Orakel der Loge anzugreifen. Trotzdem kann sie den anderen Effekt der Waffe verwenden, um +1 auf das Ergebnis eines Würfels zu addieren.

Monster-Schlüsselwörter

Einige der Monster aus *Geheimnisse des Ordens* verfügen über neue Schlüsselwörter, die im Folgenden ausführlich erklärt werden. Häufig sind diese Regeln auf den Karten als kurzer Erinnerungstext hinter den Schlüsselwörtern zusammengefasst.

Zurückschlagen

Nachdem ein Ermittler, der mit einem Monster mit dem Schlüsselwort „Zurückschlagen“ im Kampf ist, die Aktion „Angreifen“ ausgeführt hat, greift das Monster den Ermittler an, falls er dem Monster als Teil dieser Aktion keinen Schaden zugefügt hat. Das passiert auch dann, wenn der Ermittler als Teil dieser Aktion einem anderen Monster erfolgreich Schaden zugefügt hat.

Verhüllt

Wenn ein Monster mit dem Schlüsselwort „Verhüllt“ kampfbereit ist, kann es nicht erschöpft werden und die Ermittler dürfen sich die erschöpfte Seite der Monsterkarte nicht ansehen. Zusätzlich zu dem Schlüsselwort haben verhüllte Monster ein Verhüllt-Symbol auf ihrer kampfbereiten Seite.



Solange ein verhülltes Monster kampfbereit ist, hat es keines der Attribute, die nur auf seiner erschöpften Seite stehen, beispielsweise Ausdauer, Angriffs- und Entkommensmodifikatoren, Schaden, Horror sowie jegliche Fähigkeitstexte, Eigenschaften oder Schlüsselwörter, die nicht auch auf der kampfbereiten Seite der Karte auftauchen.

Einem kampfbereiten verhüllten Monster kann zwar Schaden zugefügt werden, aber da es keinen Ausdauerwert hat, kann es durch diesen Schaden nicht besiegt werden, bis es in einen Kampf verwickelt oder erschöpft wird. Effekte, die ein Monster besiegen oder ablegen, ohne ihm Schaden zuzufügen, können dies auch bei einem spielbereiten verhüllten Monster.

Wenn ein verhülltes Monster einen Ermittler in einen Kampf verwickelt, wird es sofort besiegt, falls es bereits Schaden in Höhe seiner Ausdauer (oder mehr) erlitten hat. Solange ein verhülltes Monster erschöpft oder im Kampf ist, kann es wie gewohnt durch Schaden besiegt werden.

Wenn ein verhülltes Monster abgelegt würde, wird es stattdessen in den Monsterstapel gemischt.

Wenn während des Spielaufbaus ein verhülltes Monster platziert werden muss, wird eine zufällige Monsterkarte mit dem passenden Namen auf der kampfbereiten Seite gezogen und auf dem Spielplan platziert, ohne die erschöpfte Seite anzusehen.



Beispiel: Agatha Crane verwendet den Zauber Vertrocknen, um einem Poltergeist auf einem angrenzenden Feld 2 Schaden zuzufügen (1). Da das Monster das Schlüsselwort „Verhüllt“ hat, besitzt es keine Ausdauer, solange es kampfbereit ist, und kann somit nicht durch Schaden besiegt werden.

Während der Monsterphase bewegt sich der Poltergeist auf Agathas Feld und verwickelt sie in einen Kampf (2). Die Monsterkarte wird auf die erschöpfte Seite gedreht und entpuppt sich als Wirrer Geist mit einer Ausdauer von 2. Da das Monster bereits Schaden in Höhe seiner Ausdauer erlitten hat, wird es sofort besiegt und greift Agatha nicht an (3).

Würfel hinzufügen und entfernen

Manche Effekte verlangen, dass ein Ermittler nach dem Würfeln für eine Probe die Anzahl der Würfel in seinem Würfelpool verändert. Um einen oder mehrere Würfel zu einer Probe hinzuzufügen, wirft er entsprechend viele Würfel, fügt sie zu seinem Pool hinzu und bestimmt die Erfolge wie gewohnt. Um einen oder mehrere Würfel aus einer Probe zu entfernen, wählt er entsprechend viele Würfel aus dem Pool und legt sie beiseite. Diese Würfel sind nicht mehr Teil der Probe. Sie können nicht neu geworfen werden und zählen nicht zum Probenergebnis.

Archivkarten

In manchen Szenarien gibt es Effekte, welche Archivkarten in den Spielbereich eines Ermittlers platzieren, statt sie dem Kodex hinzuzufügen. Archivkarten im Spielbereich eines Ermittlers wirken sich nur auf diesen Ermittler aus.

Nachdem ein Effekt eine Archivkarte aus einem Begegnungsstapel abgelegt hat, ohne sie ins Archiv zurückkehren zu lassen, wird die Karte oben auf den Begegnungsstapel gelegt, aus dem sie abgelegt wurde. Legt ein Effekt mehrere Karten aus einem Begegnungsstapel ab, wird der gesamte Effekt abgehandelt, bevor die Archivkarte oben auf den Stapel gelegt wird.

Doppelseitige Karten

Manche doppelseitigen Karten ändern beim Umdrehen ihren Kartentyp. In solchen Fällen ist der ursprüngliche Kartentyp auf der Rückseite in Klammern angegeben.

Wenn eine solche Karte ins Spiel kommt, hat sie den Kartentyp des Stapels, von dem sie stammt. Sie kommt mit der entsprechenden Seite nach oben ins Spiel und ändert ihren Kartentyp, sobald ein Effekt zum Umdrehen der Karte führt. Wenn derartige Karten abgelegt werden, kehren sie in den Stapel ihres ursprünglichen Kartentyps zurück.

Ereignisstapel

Wenn ein Effekt dazu führt, dass ein Ermittler eine Karte vom Ereignisstapel zieht oder ablegt, und es keine Karten mehr im Ereignisstapel gibt, wird der gesamte Effekt negiert und stattdessen 1 Verderben auf dem Szenariobogen platziert. Dann wird der Ereigniskarten-Ablagestapel gemischt und ein neuer Ereignisstapel daraus gebildet.

Spielplanteile anfügen

Kodexeffekte können dazu führen, dass während des Spiels neue Teile an den Spielplan angefügt werden. Archivkarten mit derartigen Effekten enthalten eine Spielplanskizze, welche die genaue Platzierung des Teils und der darauf platzierten Monster, Verderbenmarker oder anderen Komponenten zeigt.

Wenn ein neues Spielplanteil angefügt wird, muss auch der Begegnungsstapel des jeweiligen Stadtviertels wie beim Spielaufbau gemischt und vorbereitet werden (siehe Abschnitt 102.4 im Referenzhandbuch).

Neue Zustände

Die neuen Zustände **HYPERAKTIV** und **ENTKRÄFTET** sind zwei Seiten derselben Karte. Da sie unterschiedliche Namen haben, ist es möglich, dass ein Ermittler sie beide gleichzeitig hat. Beide Seiten dieser Zustandskarte dürfen jederzeit angesehen werden.

Veränderungen der Mythosquelle

Sobald ein Mythosmarker aus dem Spiel entfernt werden soll, wird falls möglich ein passender Marker aus der Quelle genommen. Befindet sich dort kein passender Marker, wird ein bereits gezogener und noch nicht zurückgelegter Marker entfernt.

Hinzugefügte Marker werden direkt in die Mythosquelle gelegt.

Kurzübersicht

Gefährliche Grenzen



Schaden: Nachdem du eine Schadensgrenze überschritten hast, musst du stehen bleiben, es sei denn, du erleidest 1 Schaden.



Horror: Nachdem du eine Horrorgrenze überschritten hast, musst du stehen bleiben, es sei denn, du erleidest 1 Horror.



Fokus: Nachdem du eine Fokusgrenze überschritten hast, musst du stehen bleiben, es sei denn, du legst 1 Fokusmarker ab.

Monster ignorieren die zusätzlichen Kosten für das Überqueren gefährlicher Grenzen und bewegen sich stattdessen normal.

Schwellenbegegnungen



Geheimer Weg



Vergessenes Portal



Chaostor

Verhüllte Monster



Solange ein verhülltes Monster kampfbereit ist, kann es nicht erschöpft werden und die Ermittler dürfen sich die andere Seite der Monsterkarte nicht ansehen. (Siehe Seite 6.)

Credits

Expansion Design and Development:

Philip D. Henry mit Alexis Dykema

Producer: Jason Walden

Editing: Andrea Dell'Agnese und Julia Faeta

Proofreading: Sam Gregor-Stewart

Board Game Manager: Christopher Winebrenner-Palo

Arkham Horror Story Review:

Kara Centell-Dunk und Matthew Newman

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Caitlin Ginter und Michael Silsby mit Evan Simonet

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Anders Finer

Map Tile Art: Jokubas Uogintas

Interior Artists: 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, Rafal Hryniewicz, Aleksander Karcz, Roman Kendelic, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Robert Laskey, Diana Martinez, Patrick McEvoy, Germán Nóbile, John Pacer, Emilio Rodriguez, Shane Tyree, Andeia Ugrai, Derk Venneman, Magali Villeneuve, Jarreau Wimberly, Andreas Zafiratos, Matt Zeilinger und Kim Chi Zutyn

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Quality Assurance Coordination:

Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Playtesters: 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 und Veronica Gatica Wiermann

Vielen Dank an alle unsere Beta-Tester!

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung und Redaktion: Susanne Kraft

Unter Mitarbeit von: Benjamin Fischer, Sophia Keßler, Sebastian Klinge, Christian Kox, Steffen Trzensky, Franziska Wolf

Layout und grafische Bearbeitung: Sebastian Wenzlaff

