



# ISS VANGUARD ZABÓJCZE RUBIEŻE

INSTRUKCJA

# ISS VANGUARD: ZABÓJCZE RUBIEŻE - ZACZNIJ TUTAJ

Zanim rozpoczniesz zabawę w kampanii Zabójcze rubieże gry ISS Vanguard, należy wykonać kilka kroków przygotowawczych i rozpakować część elementów. Jako że może zająć to nieco czasu, sugerujemy wykonanie tych kroków przed pierwszą sesją gry.

## ELEMENTY GRY

### KARTY

#### STANDARDOWE KARTY:



32 karty  
Mapy Gwiazdnej



15 kart  
Kolonii



60 kart  
Członków Załogi



30 kart  
Modyfikacji Lądownika



1 karta  
Morale



79 kart  
Wposażenia



13 kart  
Lądowania



18 kart  
Projektów Badawczych



20 kart  
Projektów Produkcyjnych



7 kart  
Celow



24 karty  
Ulepszeń Mostka



3 karty  
ze skrótem zasad



18 kart  
Zdarzeń Pokładowych



72 karty  
Sekcji



32 karty  
Ulepszeń Pomieszczeń



40 kart  
Wydarzeń



33 karty  
Odkryć



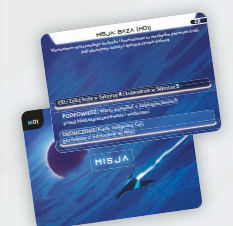
16 kart  
Niebezpieczeństw



156 kart  
Ważnych Punktów (WP)



21 kart  
Warunków Globalnych



40 kart  
Misji



37 kart  
Unikalnych Odkryć



18 kart  
Awansu

## INNE ELEMENTY



8 figurek Członków Załogi



4 figurki Niebezpieczeństw



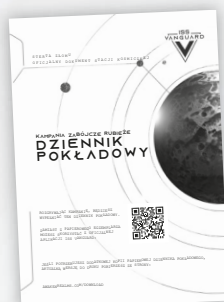
10 stron Księgi Statku



9 stron na karty Księgi Statku



1 instrukcja



1 Dziennik Pokładowy



1 Planetopedia



4 przeladki



15 żetonów Zasobów



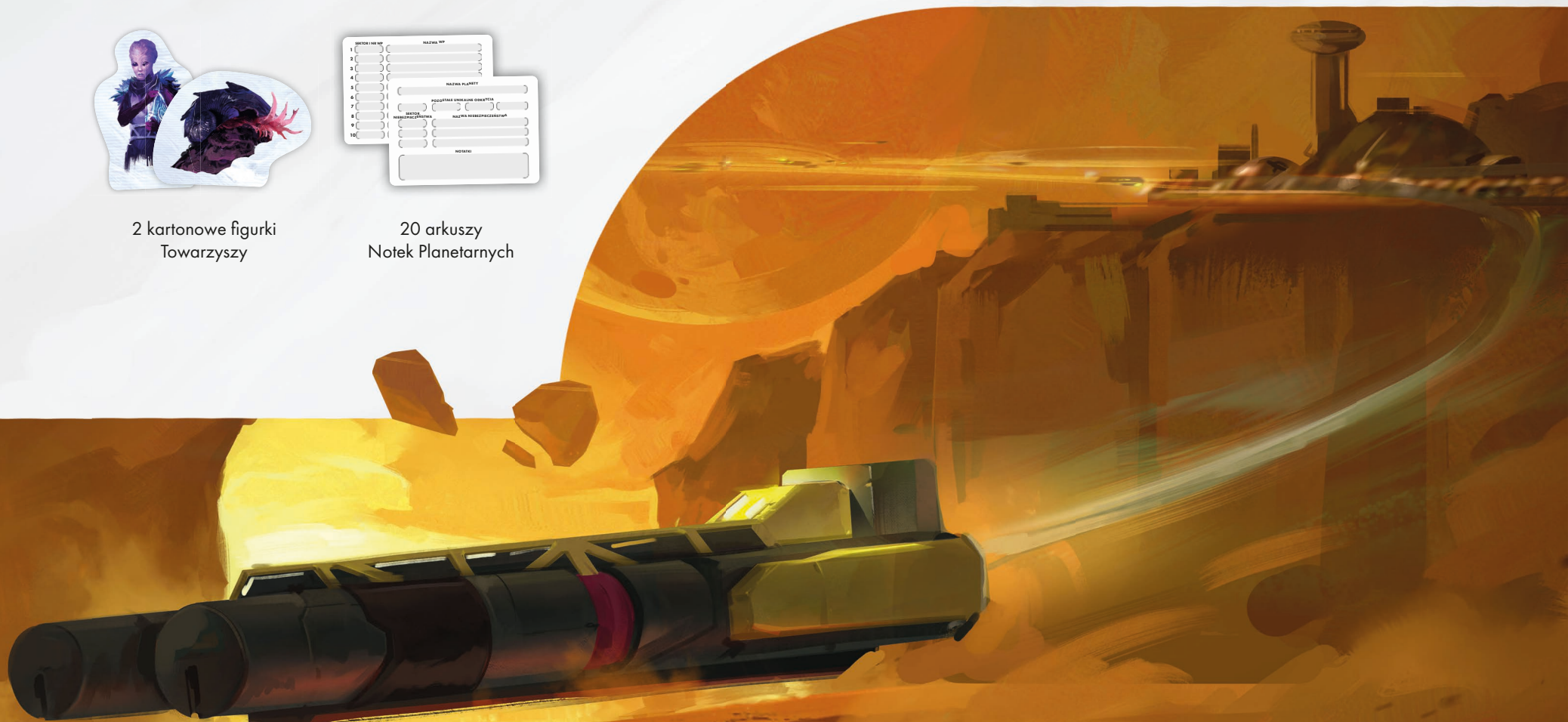
4 kartonowe figurki Niebezpieczeństw

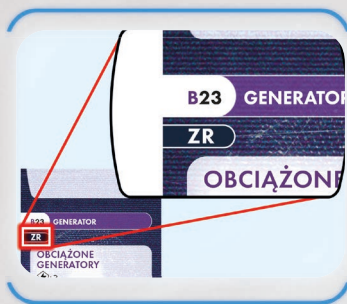


2 kartonowe figurki Towarzyszy



20 arkuszy Notek Planetarnych





## OZNACZENIE DODATKU

Wszystkie elementy Zabójczych rubieży mają oznaczenie „ZR”. Pozwoli ci ono odróżnić elementy z podstawowej wersji gry od elementów z tego dodatku, jeśli zechcesz zresetować całą grę.

## ZARZĄDZANIE STATKIEM

Wszystkie strony Księgi Statku zostają zastąpione. Różnią się od tych z gry podstawowej, więc należy uważnie je przeczytać, przynajmniej podczas pierwszej fazy Zarządzania Statkiem – są spore podobieństwa, ale różnice mają istotny wpływ na rozgrywkę.

**Uwaga!** Spis treści po lewej stronie okładki Księgi Statku nie jest używany podczas kampanii Zabójcze rubieże. Możesz go zignorować.

## CZŁONKOWIE ZAŁOGI

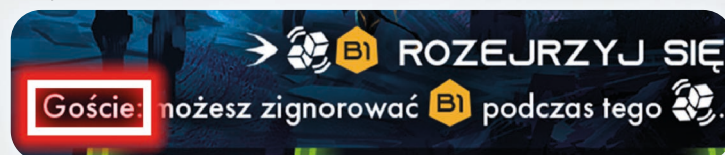
Wszyscy Członkowie Załogi z gry podstawowej zostają zastąpieni nowymi. Będzie można stworzyć Grupę Wypadową z przedstawicielami przeróżnych ras zamieszkujących Stertę Złomu.

### RASY

Każdy Członek Załogi ma teraz dodatkową cechę – rasę (niektórzy mogą nawet być przedstawicielami 2 ras z powodu modyfikacji genetycznych lub modyfikacji ciała). Na początku kampanii będziesz mieć dostęp do 4 ras: Aerugonów, Ludzi, Idemian i Gości. W miarę postępów kampanii odblokujesz ich więcej.

### OBECNOŚĆ RAS W SEKTORZE

Podczas Eksploracji Planetarnej możesz natrafić na instrukcje podobne do tych:



Oznacza to, że jeśli w Sektorze zawierającym takie instrukcje znajduje się Członek Załogi należący do danej rasy (nie musi wykonywać bieżącej Akcji), możesz rozpatrzyć ten efekt podczas Akcji.

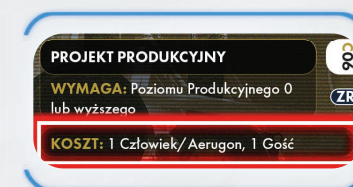
### RASY PODCZAS ZARZĄDZANIA STATKIEM I CZYTANIA DZIENNIKA POKŁADOWEGO

Czasami, aby można było wykorzystać określony efekt, potrzebny jest Członek Załogi konkretnej rasy. Efekty te zostaną omówione w Księdze Statku i Dzienniku Pokładowym.

### WIELORASOWI CZŁONKOWIE ZAŁOGI

Niektórzy Członkowie Załogi mają 2 rasy. Traktuje się ich jak przedstawicieli obu tych ras jednocześnie.

**Przykład:** Koszt Projektu Produkcyjnego wymaga przydzielenia 1 Człowieka lub Aerugona oraz 1 Gościa. Gracz Sekcji Bezpieczeństwa postanawia przydzielić swojego Członka Załogi, Philipa Heeo. Philip spełnia oba wymagania, ponieważ jest Człowiekiem i Gościem, dlatego gracze nie muszą przydzielać innych Członków Załogi, by ukończyć ten Projekt.



## BUDOWA CIAŁA

Członkowie Załogi mogą mieć 1 z 3 typów budowy ciała. Różne mechaniki w grze wymagają różnej budowy ciała, dlatego warto zastanowić się, których figurek Członków Załogi użyć (jak wyjaśniono na następnej stronie), tworząc Grupę Wypadową przed Eksploracją Planetarną. Budowę ciała reprezentują poniższe ikony.



Ziemianin



Humanoid



Ksenoid

## ZDOLNOŚCI CZŁONKÓW ZAŁOGI

Poza standardowymi efektami wiele Zdolności wpływa na innych Członków Załogi o określonej budowie ciała. Efekty te należy brać pod uwagę, tworząc Grupę Wypadową.



## KARTY SEKCJI

Podobnie jak w przypadku Zdolności, także karty Sekcji dołączone do tej kampanii oddziałują na Członków Załogi o określonej budowie ciała.

## FIGURKI CZŁONKÓW ZAŁOGI

Określona budowa ciała to także sugestia dla graczy, którą figurkę wybrać do Eksploracji Planetarnej.

### Figurki Ziemian (z gry podstawowej)



### Figurki humanoidów (z Zabójczych rubieży)



### Figurki ksenoidów (z Zabójczych rubieży)



## ZASOBY



Żetony Zasobów przedstawiają zasoby, które można pozyskać na Planetach i w Koloniach. Podczas Zarządzania Statkiem gracze będą płacić nimi za Projekty, Ulepszenia Pomieszczeń i nie tylko.

Kiedy podczas Eksploracji Planetarnej otrzymasz , umieść go na planszy Lądownika.

## BRAK ŻETONÓW SUKCESU

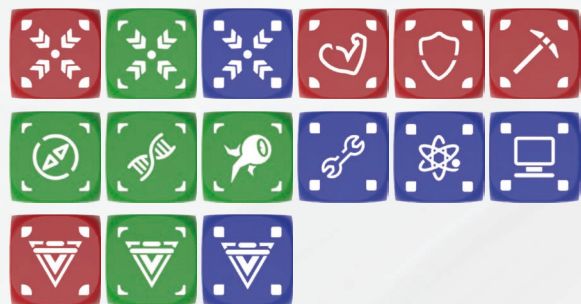
nie są używane w dodatku Zabójcze rubieże.

Inaczej niż w grze podstawowej, tu nie będzie można kupować kości Sekcji za . Kości Sekcji zdobywa się podczas kampanii poprzez kończenie Projektów i wykonywanie ważnych celów fabularnych.

## KOŚCI SEKCJI

Kości Sekcji dzielą się na 2 kategorie:

- **Standardowe kości Sekcji**, do których zaliczają się kości Podstawowe, Specjalistyczne i Dzikie.



- **Zaawansowane kości Sekcji**, do których zaliczają się kości Uniwersalne i Eksperckie.



Kiedy zyskasz kość Sekcji, wybierzesz ją z jednej z tych kategorii.

## KOLONIE

Jednym z głównych zadań graczy będzie zakładanie nowych Kolonii, by zapewniać zasoby Stercie Złomu i tworzyć nowe miejsca do zamieszkania. Zakładanie Kolonii często jest połączone z główną misją podczas Eksploracji Planetarnej.

Kolonie są reprezentowane przez specjalne karty, które będą wykorzystywane podczas Zarządzania Statkiem trakcie rozgrywki. Kolonie będą zapewniać stały dopływ i Odkryć.

Kolonie zostały omówione na stronie 6 Księgi Statku. Nie musisz czytać Księgi Statku przed rozpoczęciem gry.




## TOWARZYSZE

Towarzysze to nowy rodzaj kart Wyposażenia. Należą do nich istoty rozumne oraz zwierzęta, które będą pomagać Grupie Wypadowej podczas Eksploracji Planetarnej. Po rozpoczęciu Eksploracji Planetarnej umieścisz żeton Towarzysza w tym samym Sektorze co Członkowie Załogi (do dyspozycji są 2 różne figurki Towarzyszy, w razie odblokowania możliwości zabierania 2 na misję) – można jednak wykorzystać dowolny nieużywany żeton Niebezpieczeństwa lub dowolną nieużywaną figurkę Członków Załogi, jeśli graczom zależy na bardziej klimatycznej rozgrywce.



## AWANSOWANIE

Awanse działają nieco inaczej niż w grze podstawowej. Podczas większości Eksploracji Planetarynych będą dostępne 2 unikatowe Awanse – dla Członków Załogi Rangi 1 i dla tych Rangi 2. Na każdej z tych kart widoczne będzie inne zadanie, którego wykonanie zapewni Awans Członków Załogi określonej Rangi. Należy tylko wykonać zadanie, nie ma żadnych innych wymogów (np. konieczności zebrania wskazanej liczby  jak w grze podstawowej).



Dowolny symbol na kości Zagrożenia

## KOŚCI ZAGROŻENIA

Kości Zagrożenia dzielą się na 4 kategorie (A, B, C i D) i 3 poziomy. Po każdym rzucie kością Zagrożenia należy sprawdzić wynik w odpowiedniej sekcji na karcie ze skrótem zasad kości Zagrożenia. Wynik uzależniony jest od litery i cyfry znajdujących się na symbolu.

Czasami można obniżyć poziom przy rzucie kością Zagrożenia – jeśli do tego dojdzie, przed rzutem należy skorzystać z sekcji dotyczącej niższego poziomu, niż został wyznaczony. W przypadku obniżenia poziomu rzutu kością Zagrożenia o poziomie 1 wcale nie wykonuje się rzutu. Obniżenia poziomu rzutu można dokonywać kilkakrotnie (jeśli pozwala na to kilka różnych efektów), ale nie można tego zrobić po wykonaniu rzutu.

**Przykład:** Masz rzucić kością Zagrożenia A3, ale masz kartę Wyposażenia, która pozwala ci obniżyć poziom przy każdym rzucie kośćmi Zagrożenia A. Zamiast sprawdzać wynik w sekcji A3, skorzystasz więc z sekcji A2.



Symbole na kości Zagrożenia A

Symbole na kości Zagrożenia B

Symbole na kości Zagrożenia C

Symbole na kości Zagrożenia D

## ZDARZENIA POKŁADOWE

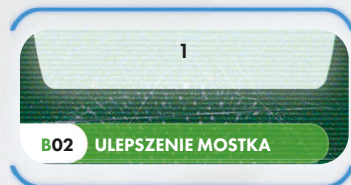
W Księdze Statku nie ma Pokoju Narad, dlatego karty Zdarzeń Pokładowych działają nieco inaczej – nie ma na nich ramek z efektami „Po rozwiązaniu”. Zamiast tego karty Zdarzeń Pokładowych będą dodawane do koperty „Oczekujących...” wraz z postępem fabuły i usuwane z niej w ten sam sposób.

## NOWY BIOM – DYPLMATYCZNY




Dodatek Zabójcze rubieże wprowadza nową ikonę – Biom Dyplmatyczny. Oznacza ona miejsca i wydarzenia, które umożliwią Grupie Wypadowej pokojowe interakcje z istotami rozumnymi, np. poprzez handel czy dyskusje.

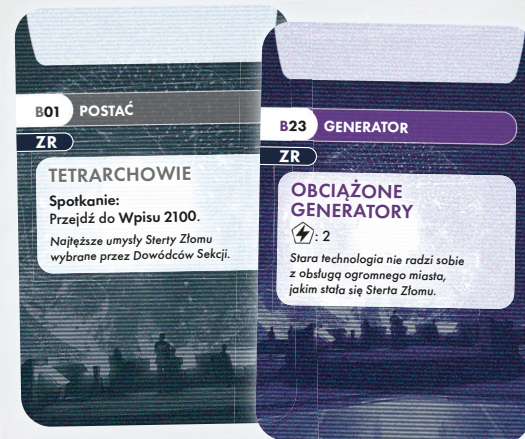
## ULEPSZENIA MOSTKA





Karty Ulepszeń Mostka różnią się nieco od tych z gry podstawowej. Na każdej z tych kart znajduje się liczba określająca pozycję na stronie na karcie. Wskazuje ona, gdzie należy umieścić dane Ulepszenie Mostka.

## POSTACIE I GENERATORY

W dodatku Zabójcze rubieże pojawiają się 2 nowe rodzaje kart Mostka – Postacie i Generatory. Postacie to różne ważne osoby przebywające w danym momencie na Stercie Złomu. Można wchodzić z nimi w interakcje. Z kolei Generatory to główne źródło . Można je ulepszać, wykorzystując Projekty Badawcze.



## TORY

Na torach Testów znajdują się 2 nowe ikony:  i . Tory są dłuższe, a w konsekwencji trudniejsze, jeśli w Eksploracji Planetarynej bierze udział wskazana na ikonie liczba Członków Załogi.

Kiedy dokonasz postępu na torze po raz pierwszy, umieść znacznik na polu odpowiadającym liczbie Członków Załogi biorących udział w danej Eksploracji Planetarynej. Jeśli jest tylko 2 Członków Załogi, znacznik zawsze umieszcza się na pierwszym od lewej polu, na którym nie ma żadnych ikon.

**Przykład:** Jeśli jest 2 Członków Załogi, wystarczy dokonać postępu na poniższym torze 3 razy. W przypadku 3 lub większej liczby Członków Załogi należy dokonać postępu 4 razy.



W przypadku 2 Członków Załogi znacznik umieszcza się na tym polu.



W przypadku 3 i 4 Członków Załogi znacznik umieszcza się na tym polu.



Ikona oznaczająca 3 lub więcej Członków Załogi.



Ikona oznaczająca 4 Członków Załogi.

## BADANIA I PRODUKCJA

Karty Projektów Badawczych i Produkcyjnych oraz odpowiadające im strony Księgi Statku także różnią się od tych z gry podstawowej. Wszystko zostało wyjaśnione na stronach 12 i 15 Księgi Statku.

## MAPA GWIEZDNA

Nie ma Map Systemów – krok Mapy Gwiazdnej rozpatruje się w pełni w Księdze Statku. Podczas kampanii w miejscach na stronie na karty Mapy Gwiazdnej umieszcza się karty nowego rodzaju, które rozszerzają listę dostępnych celów podróży. Wszystkie zasady kroku Mapy Gwiazdnej zostały opisane na kartach (Y01, Y02 i Y03), które umieścisz w miejscach na stronie na karty podczas przygotowywania kampanii. Zapoznaj się uważnie z ich treścią przynajmniej raz podczas pierwszej fazy Zarządzania Statkiem.



Przykładowa karta Mapy Gwiazdnej: strony Nieznany oraz Zbadano ze wskazanym miejscem na stronie na karty.

## KARTY SEKCJI

Na początku gry dostępne są wyłącznie karty Sekcji Rangi 1. Pozostałe karty Sekcji znajdują się za przekładką Niedostępne karty Sekcji. Podczas gry będą one dodawane do zasobników Sekcji po ukończeniu określonych Projektów czy osiągnięciu celów fabularnych.

## „ZABÓJCZA PAMIĄTKA”

Operację w grze ISS Vanguard to pojedyncze scenariusze, które można rozegrać podczas jednej sesji gry lub w ramach głównej kampanii ISS Vanguard.

Operacja „Zabójcza Pamiątka” to misja dla 1–4 graczy tocząca się na sztucznym obiekcie, który unosi się w próżni pomiędzy gwiazdami tworzącymi gwiazdę podwójną. Grupa Wypadowa próbuje odkryć jego przeznaczenie i dowiedzieć się, czy stwarza on zagrożenie dla układu planetarnego.

Aby rozpocząć Operację „Zabójcza Pamiątka”, przejdź do Wpisu 2701.

## KARTONOWE/PLASTIKOWE FIGURKI UŻYWANE PODCZAS KAMPANII ZABÓJCZE RUBIEŻE

### NOWE NIEBEZPIECZEŃSTWA



Litoidian



Acidian



Vulpes Palus  
Wściekła Matka



Skażony Kryształowód  
Rój Skażonych Kryształowodów

### NIEBEZPIECZEŃSTWA Z GRY PODSTAWOWEJ I KAMPANII ZAGINIONA FLOTA



Paszczka



Pędy



Rodzime Gatunki



Łowca  
Osaczony łowca



Żarłoczna Gęstwina



Polujący Drapieżnik  
Terytorialny Drapieżnik



Amfibiocyczna  
Liściołapka



Sabotażysta  
Osaczony Sabotażysta

### TOWARZYSZE



Towarzysz 1



Towarzysz 2



## PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Możesz odłożyć na bok następujące elementy z gry podstawowej: Planetopedię, Dziennik Pokładowy i Księgę Operacji, żetony Sukcesu, Księgę Map Systemów, Tajną kopertę, zakładkę Obecnego Systemu oraz przekładki Możliwych Zdarzeń Pokładowych i kart Planet. Nie będą używane w tej kampanii.



## PRZYGOTUJ ORGANIZERY

Weź następujące elementy z gry podstawowej i kampanii

**Zaginiona flota** (będą one używane w kampanii Zabójcze rubieże):

- karty ze skrótem zasad Testów i rundy gry z gry podstawowej;
- karty Urazów z gry podstawowej;
- Lądowiki z gry podstawowej oraz kampanii Zaginiona flota (karty, plansze, figurki);
- wszystkie karty Sekcji Rangi 1 z gry podstawowej;
- figurki Niebezpieczeństw z gry podstawowej oraz kampanii Zaginiona flota;
- wszystkie kości z gry podstawowej;
- plansze Załogi z gry podstawowej;
- woreczek Wskazówek wraz z żetonami Wskazówek z gry podstawowej;
- znaczniki uniwersalne z gry podstawowej;
- wszystkie żetony (z wyjątkiem Sukcesu) z gry podstawowej.

Weź następujące karty z gry podstawowej i połącz je z odpowiadającymi im kartami z dodatku Zabójcze rubieże (połączone talie będą używane w kampanii Zabójcze rubieże):

- **wszystkie** Odkrycia: Minerale z **wyjątkiem następujących kart:** *Ultrawyrzymała ceramiczna skorupa, Nanostruktura fraktalna, Jaśniejący kamień szlachetny, Włókna węglowe, Dziwna inkluzja;*
- **wszystkie** Odkrycia: Mikroorganizm z **wyjątkiem następujących kart:** *Żarłoczny pierwotniak, Genoziarno Budowniczych, Wirus halucynogenny, Zarodniki wykrywające, Prion międzywymiarowy;*
- **wszystkie** Odkrycia: Technologia Obcych z **wyjątkiem następujących kart:** *Przewód monomolekularny, Skarbiec danych obcych, Popękana obudowa, Funkcjonalny rdzeń;*
- **wszystkie** Odkrycia: Pozaziemska Flora z **wyjątkiem następujących kart:** *Hibernująca roślina, Kwiat Edenu, Nadciekły śluz, Zakorzeniony przedmiot;*
- **wszystkie** Odkrycia: Żywy Okaz z **wyjątkiem następujących kart:** *Toroid telepatyczny, Żyłkowana osłonica, Pradawny zmiennokształtny, Falujący parzydełkowiec, Gronooko.*

Możesz odłożyć na bok wszystkie inne karty (w tym wymienione powyżej konkretne Odkrycia) z pudełka z grą podstawową. Nie będą używane w tej kampanii.



W celu przygotowania organizatorów weź wszystkie karty z pudełka Zabójczych rubieży oraz karty przygotowane wcześniej i umieść je w następującej kolejności, używając pozostałych przekładek z gry podstawowej oraz 4 nowych (Kolonie, Mapa Gwiezdna, Niedostępni Członkowie Załogi oraz Niedostępne karty Sekcji):



## ORGANIZER A:

- Niedostępni Członkowie Załogi (42 karty: **W19–W60**)
- Niedostępne karty Sekcji (72 karty: **Z01–Z72** – karty Rangi 2 i 3)
- Ważne Punkty (156 kart)
- Misje (40 kart)
- Warunki Globalne (21 kart)
- Urazy (48 kart)
- Odkrycia (75 kart)
- Unikalne Odkrycia (37 kart)
- Awanse (18 kart)
- Wydarzenia (40 kart).

## ORGANIZER B:

- Zbrojownia (4 karty: **E61–E64**)
- Niedostępne Wyposażenie (75 kart: **E01–E60, E65–E79**)
- Odpoczywająca Załoga (0 kart)
- Rekruci (18 kart: **W01–W18**)
- karty Lądowania (13 kart)
- Mapa Gwiezdna (32 karty)
- Kolonie (15 kart)
- Ulepszenia Pomieszczeń (32 karty)
- Przyszłe Zdarzenia Pokładowe (18 kart)
- Projekty Badawcze (18 kart)
- Projekty Produkcyjne (20 kart)
- Zapisane Planety (0 arkuszy Notek Planetarnych)
- Zgromadzone Odkrycia (0 kart)
- Modyfikacje Lądownika (30 kart)
- karty Mostka (32 karty).

## 4 ZASOBNIKI SEKCJI:

- koszulki Rang (9 koszulek)
- karty Sekcji Rangi 1 (14 kart).

Umieść wszystkie przygotowane organizery i zasobniki Sekcji w pudełku gry podstawowej. Umieść wszystkie duże karty z pudełka Zabójczych rubieży i wszystkie duże karty przygotowane wcześniej w pudełku gry podstawowej. Umieść Planetopedię, Dziennik Pokładowy, żetony Zasobów, figurki i czyste arkusze Notek Planetarnych z dodatku Zabójcze rubieże oraz znaczniki z gry podstawowej w pudełku gry podstawowej.

**Podpowiedź:** Możesz wykorzystać puste pudełko Zabójczych rubieży do przechowywania nieużywanych elementów z gry podstawowej.

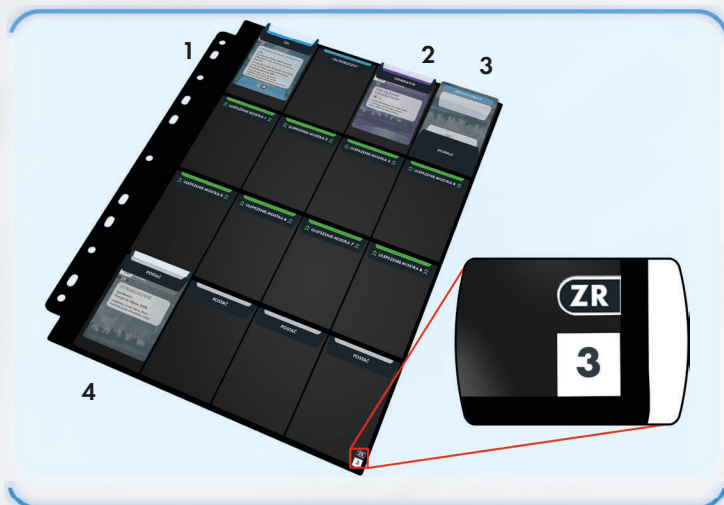


## PRZYGOTUJ KSIĘGĘ STATKU

1. Usuń z Księgi Statku wszystkie strony i strony na karty pochodzące z gry podstawowej.
2. Umieść wszystkie strony na karty i kartonowe przekładki z kampanii Zabójcze rubieże (rozpoznasz je po oznaczeniu „ZR” obok numeru strony) w Księdze Statku w kolejności rosnącej, zaczynając od strony 1 (Wznawianie zapisanej gry), na stronie 37 (Punkt Zapisu) kończąc.
3. Znajdź następujące karty początkowe i umieść je na stronach na karty w następujący sposób:

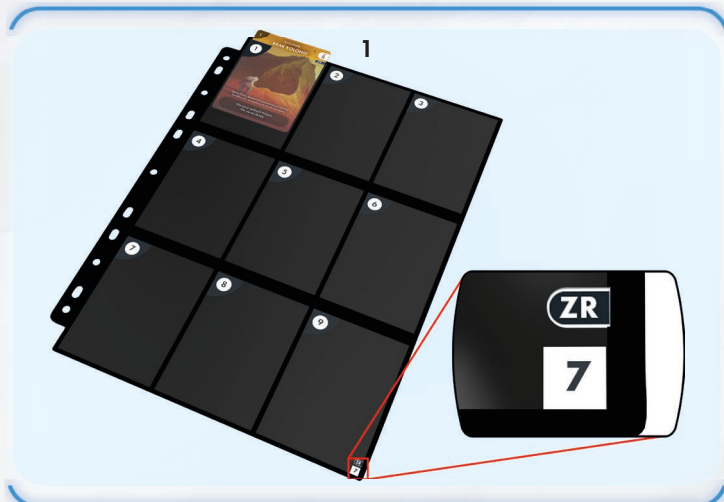
### STRONA NA KARTY 3:

- 1 – Cel O01
- 2 – Obciążone Generatory B23
- 3 – Średnie Morale (włóż kartę Morale tak, by widoczna była wyłącznie część „Średnie”)
- 4 – Postać B01.



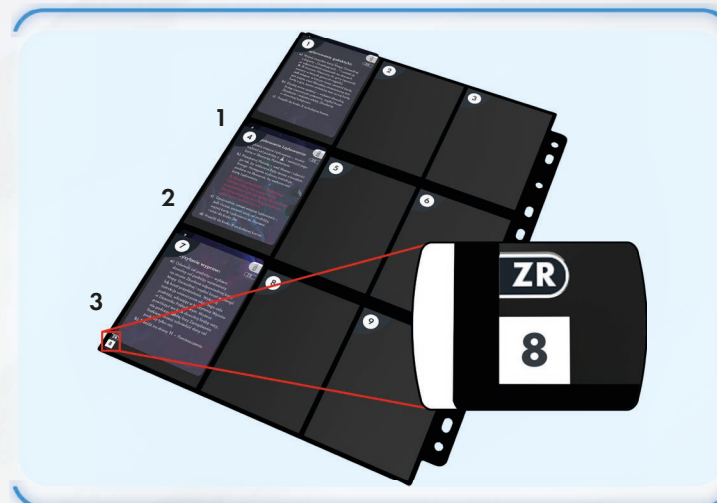
### STRONA NA KARTY 7:

- 1 – Kolonia N01.

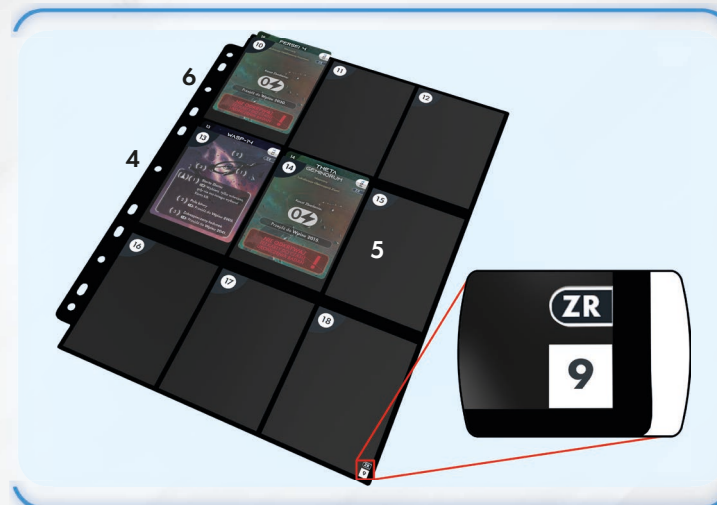


### STRONY NA KARTY 8 I 9:

- 1 – Mapa Gwiezdna Y01
- 2 – Mapa Gwiezdna Y02
- 3 – Mapa Gwiezdna Y03

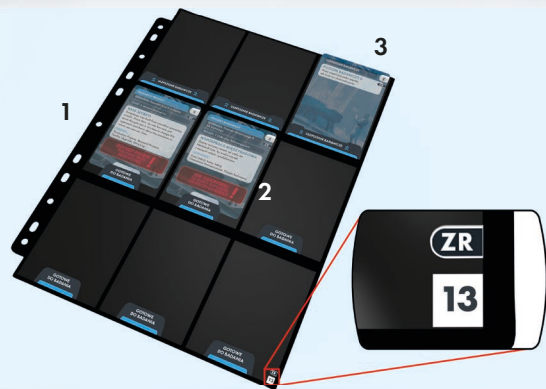


- 4 – Mapa Gwiezdna Y13 stroną Zbadano do góry
- 5 – Mapa Gwiezdna Y04 stroną Nieznany do góry
- 6 – Mapa Gwiezdna Y05 stroną Nieznany do góry.



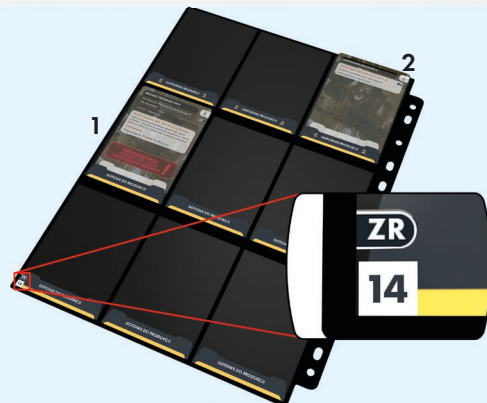
#### STRONA NA KARTY 13:

- 1 – Projekt Badawczy R01
- 2 – Projekt Badawczy R02
- 3 – Ulepszenie Placówki Badawczej F06.



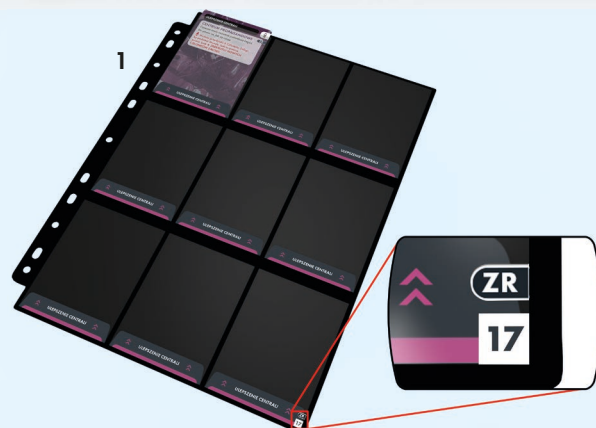
#### STRONA NA KARTY 14:

- 1 – Projekt Produkcyjny C01
- 2 – Ulepszenie Produkcji F13.



#### STRONA NA KARTY 17:

- 1 – Ulepszenie Centrali F29.



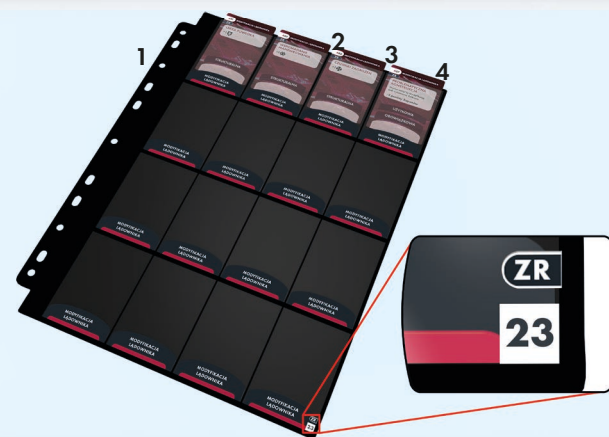
#### STRONA NA KARTY 21:

- 1 – Łądownik Pelikan.



#### STRONA NA KARTY 23:

- 1 – Modyfikacja Łądownika A01
- 2 – Modyfikacja Łądownika A02
- 3 – Modyfikacja Łądownika A03
- 4 – Modyfikacja Łądownika A27.




### PRZYGOTUJ KOPERTĘ „OCZEKUJĄCYCH...”

Przenieś kartę Zdarzenia Pokładowego S01 z Przyszłych Zdarzeń Pokładowych do koperty „Oczekujących...”.

### ROZPOCZNIJ KAMPANIĘ ZABÓJCZE RUBIEŻE

Przejdź do **Wpisu początkowego** w Dzienniku Pokładowym.



**Autorzy gry:** Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

**Dyrektor kreatywny:** Andrzej Betkiewicz

**Projekt gry:** Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk

**Autorzy dodatku Zabójcze rubieże:** Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk

**Kierownictwo rozwoju i testów:** Adrian Krawczyk

**Testy i rozwój:** Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk

**Dodatkowe testy:** Timo Kandolin, Hannah Sjöstedt, Fredrik Andersson, Cole Jolley, Becca Jolley, Mike Armatage, Logan Holman

**Instrukcja:** Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk

**Projekt fabuły:** Andrzej Betkiewicz

**Tekst:** Andrzej Betkiewicz, Marcin Mortka

**Redakcja:** Matt Click

**Korekta:** Daniel Morley

**Kierownictwo artystyczne:** Dominik Mayer, Patryk Jędraszek

**Projekt graficzny:** Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik, Adrian Radziun

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

**Modele 3D:** Jakub Ziółkowski, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomiccki

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

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

**Tłumaczenie na język polski:** Dominika Rycerz-Jakubiec, Andrzej Jakubiec

**Redakcja wersji polskiej:** Paulina Wierzbńska-Dębińska

**Korekta wersji polskiej:** Kinga Żebryk

**Skład wersji polskiej:** Aneta Koperkiewicz, Jędrzej Cieślak, Kinga Janik, Katarzyna Janik, Patrycja Marzec

**Testy wersji polskiej:** Ernest Kiedrowicz, Paulina Włodarczyk, Łukasz Kamiński

**Koordinacja tłumaczenia:** Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Łukasz Kilian

