

WASTE KNIGHTS

ZWEITE EDITION

OUTBACK-GESCHICHTEN



REGELHEFT

EINLEITUNG

Das Wasteland ist in Aufruhr. Vergessene Technologien, seltsame Kulte und Geheimnisse aus der Zeit vor der Plage kehren zurück und stellen die Überlebenden der Apokalypse vor neue Herausforderungen. Dabei sehnen sich alle – vom kriegsgebeutelten Westen bis zum notleidenden Osten – nach nichts als einem Moment des Durchatmens. Werdet ihr diejenigen sein, die ihn ermöglichen? Werdet ihr euch im Namen der Menschheit unbekanntes Bedrohungen stellen? Oder werdet ihr einfach alles an euch reißen, bevor die Welt endgültig zugrunde geht?

Es ist an der Zeit, euren Mut im Angesicht furchterregender Feinde und unvorstellbarer Gefahren zu beweisen. Zeit, allen zu zeigen, dass ihr euch zu recht Waste Knights nennt!

ERWEITERUNGS-ÜBERSICHT

Outback-Geschichten ist eine Erweiterung für das post-apokalyptische Abenteuerspiel **Waste Knights: Zweite Edition**. Sie beinhaltet alle nicht-exklusiven Inhalte der erfolgreichen Kickstarter-Kampagne und erweitert euer Grundspiel durch eine Vielzahl an neuen Spielkomponenten und -regeln.

Neben vier komplett neuen Abenteuern enthält diese Erweiterung verschiedene Module, deren Regeln und zugehörigen Spielmaterialien in diesem Regelheft vorgestellt werden. Ihr könnt diese neuen Module nach Lust und Laune in eurem Spiel verwenden oder weglassen. Ihr solltet dabei nur bedenken, dass sie die Schwierigkeit der verschiedenen Abenteuer beeinflussen können.

Am Ende des Hefts findet ihr außerdem eine Liste aller neuen Karten dieser Erweiterung.

Auf ins Abenteuer, auf ins Wasteland!



RUF DES WASTELANDS

Eine Generation nach der Plage ist Australien gefüllt mit Geheimnissen der vergangenen Ära des Wohlstands – legendäre Orte, deren neue (oder uralte) Besitzer den Knights bei ihren Abenteuern helfen oder behindern können.

Das unten aufgeführte Spielmaterial kann optional zu jedem Abenteuer hinzugefügt werden. Falls ihr es in einem Spiel verwendet, kann es die Spielzeit erhöhen und den Schwierigkeitsgrad senken, aber es fügt dem Abenteuer auch neue erzählerische Inhalte und strategische Optionen hinzu. Wir empfehlen, dass ihr dieses Material einem Abenteuer hinzufügt, dass ihr bereits erfolgreich abgeschlossen habt, um so den Wiederspielwert zu erhöhen.



10 WAHRZEICHEN-KARTEN



10 WAHRZEICHEN-MARKER

Im Folgenden werden die neuen Spielregeln dieses Moduls erklärt.

DIE WAHRZEICHENKARTEN

Falls ihr euch dafür entscheidet, dieses Modul in eurem Spiel zu verwenden, könnt ihr dies in einer von zwei Varianten tun, die im Folgenden erklärt werden.

Variante 1: Die Wahrzeichen vor Spielbeginn hinzufügen.

Mischt den Stapel der **Wahrzeichenkarten** nach der normalen Spielvorbereitung und platziert ihn verdeckt neben dem Spielbrett. Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Knight 2 Wahrzeichenkarten, und nimmt sich die beiden passenden **Wahrzeichenmarker**. Dabei bleiben die Karten und die Marker verdeckt. Dann wählt jeder Knight geheim 1 Karte und entfernt die andere Karte und den zugehörigen Marker aus dem Spiel.

Sobald alle Knights bereit sind, entfernt alle verbleibenden Wahrzeichenkarten und Marker ungesehen aus dem Spiel.

Beginnend mit dem Startspieler platziert jeder Knight seinen Marker nach den folgenden Regeln verdeckt auf dem Spielbrett:

- ◆ Der Marker kann nicht auf einem Stadtfeld oder innerhalb von 3 Feldern davon platziert werden.
- ◆ Der Marker kann nicht auf einem Besonderen Ort platziert werden.
- ◆ Der Marker kann nicht auf einem Krater platziert werden.
- ◆ Der gewählte Geländetyp muss mindestens einem der **Geländetypen** der Wahrzeichenkarte entsprechen.

Wichtig: Alle Knights sollten ihre Wahrzeichenkarten verdeckt neben ihrem Charakterbogen aufbewahren.

In dieser Variante führt der aktive Knight, der seine Bewegung auf einem Feld mit einem Wahrzeichenmarker beendet, seine Wasteland-Karte nach den normalen Regeln aus, dann darf er den Wahrzeichenmarker aufdecken. Der Spieler mit der passenden Wahrzeichenkarte deckt sie auf und legt sie neben das Spielbrett.

Als nächstes handelt der aktive Knight die **Eintragsnummer** ab, die in der unteren rechten Ecke der aufgedeckten Wahrzeichenkarte steht (siehe Chronik des Wastelands, S. 97) und setzt seinen Zug nach den normalen Regeln fort.

WAHRZEICHENKARTE



1. NAME

2. GELÄNDETYPEN

3. PASSIVE FÄHIGKEIT

4. AKTIVE FÄHIGKEIT

5. EINTRAGSNUMMER

Variante 2: Die Wahrzeichen während des Spiels hinzufügen.

Mischt den Stapel der **Wahrzeichenkarten** nach der normalen Spielvorbereitung und platziert ihn verdeckt neben dem Spielbrett, zusammen mit dem aufgedeckten Vorrat der **Wahrzeichenmarker**.

Sobald der aktive Knight während des Spiels seine Bewegung auf einem Feld beendet, das keine Stadt oder ein Besonderer Ort ist, und eine **Begegnungskarte** zieht (mit egal welchem Buchstaben – auch einem, der nicht auf der Plot-Übersicht steht), darf er die Karte abwerfen und eine Wahrzeichenkarte ziehen, anstatt sie auszuführen. Falls er das tut, zieht er so lange Karten vom Wahrzeichenstapel, bis er eine Karte zieht, deren **Geländetyp** mit dem Geländetyp des aktuellen Feldes des Knights übereinstimmt, und legt diese Karte offen neben das Spielbrett. Alle nicht passenden Wahrzeichenkarten werden zurück in den Stapel gemischt.

Als nächstes nimmt der aktive Knight den zur Karte passenden Marker aus dem Vorrat und legt ihn offen auf sein Feld. Schließlich handelt der aktive Knight die **Eintragsnummer** ab, die in der unteren rechten Ecke der aufgedeckten Wahrzeichenkarte steht (siehe Chronik des Wastelands, S. 97) und setzt seinen Zug nach den normalen Regeln fort.

Wichtig: Zu jedem Zeitpunkt des Spiels können sich bis zu 3 Wahrzeichenkarten offen neben dem Spielbrett befinden. Falls die maximale Anzahl an Karten erreicht ist, können die Knights sich nicht länger dafür entscheiden, eine neue Wahrzeichenkarte zu ziehen, anstatt die Begegnungskarte auszuführen.

WAHRZEICHENKARTEN VERWENDEN

Unabhängig davon, welche Variante ihr wählt, verwendet ihr die Wahrzeichenkarten auf die folgende Weise. Jede Wahrzeichenkarte hat eine **passive Fähigkeit** (oben) und eine **aktive Fähigkeit** (unten). Der aktive Knight auf einem Feld mit einem aufgedeckten Wahrzeichenmarker darf die Fähigkeiten des passenden Wahrzeichens verwenden:

- ◆ Die passive Fähigkeit kann verwendet werden, sobald der aktive Knight die im Text der Fähigkeit genannte Aktion ausführt. Diese Fähigkeit kann mehrfach und von mehreren Knights verwendet werden.
- ◆ Die aktive Fähigkeit kann verwendet werden, sobald ein Knight die auf der Wahrzeichenkarte angegebene **Spezial-Aktion** ausführt. Diese Fähigkeit kann **von jedem Knight nur einmal pro Spiel** verwendet werden – dies wird durch das Platzieren des passenden Knightmarkers auf der Wahrzeichenkarte markiert.

WEG DES BLUTES

Eine Gefahr aus dem Osten Australiens droht den Kontinent in die Flammen des ewigen Krieges zu hüllen. Werdet ihr es schaffen, den mächtigen Roten Lord und seine Armee aufzuhalten, bevor sie den Großen Bruch erreichen?

Das Spielmaterial dieses Moduls wird vor allem für das Abenteuer **Aufstieg des Roten Lords** verwendet. Die Regeln dieses Abenteuers werden im Abenteuerheft und dem passenden Kapitel in der Chronik der Wastelands erklärt.

Fügt die Spezialkarten aus diesem Modul zu den Spezialkarten des Grundspiel hinzu. Die Reiter- und Artefaktmarker solltet ihr separat aufbewahren und nur verwenden, sobald ihr das Abenteuer **Aufstieg des Roten Lords** spielt.



ROTER LORD-FIGUR
BESTEHEND AUS ROTER LORD-
MARKER UND AUFSTELLER



**4 ARTEFAKT-
MARKER**



**4 REITER-
MARKER**



**SPEZIALKARTEN
NUMMER
11-17**

RESTE DER ZIVILISATION

Auch früher schon war Australien ein menschenfeindliches Land, doch seine Küsten waren gesprenkelt mit blühenden Metropolen von großer Schönheit und Pracht. Jetzt gibt es nur noch sechs Orte, die man als richtige Städte bezeichnen könnte.

Die **Stadtaufgabenkarten** dieses Moduls können optional zu jedem Abenteuer hinzugefügt werden. Falls ihr sie in einem Spiel verwendet, kann dies die Spielzeit und den Schwierigkeitsgrad erhöhen, aber sie fügen dem Abenteuer auch neue erzählerische Inhalte und strategische Optionen hinzu. Wir empfehlen, dass ihr dieses Material einem Abenteuer hinzufügt, das ihr bereits erfolgreich abgeschlossen habt, um so den Wiederspielwert und die Herausforderung zu erhöhen.



**SPEZIALKARTEN
NUMMER
18-19**



**18 STADT-
AUFGABENKARTEN**



**6 STADT-
MARKER**

Die restlichen Materialien dieses Moduls werden vor allem im Abenteuer **Vom Prinzen bekehrt** verwendet. Die Regeln dieser Materialien werden im Abenteuerheft und dem passenden Kapitel in der Chronik der Wastelands erklärt.

DIE STADTAUFGABENKARTEN

Teilt die Stadtaufgabenkarten nach der normalen Spielvorbereitung entsprechend den **Städtenamen** auf ihrer Rückseite in 6 separate Stapel zu je 3 Karten auf. Mischt jeden Stapel separat und platziert ihn neben das entsprechende Stadtfeld.

STADTAUFGABENKARTE

1

2

3

4

5

1. STADTNAME

2. NAME

3. STADTSYMBOL

4. AUFGABENZIELE

5. TEMPORÄRER EFFEKT

STADTAUFGABENKARTEN VERWENDEN

Nachdem der aktive Knight die Stadt-Aktion in einer Stadt ausgeführt hat und es keine passende Stadtaufgabenkarte neben dem Charakterbogen des aktiven Knights gibt, zieht der Knight die oberste Karte vom entsprechenden Stapel und platziert sie aufgedeckt neben seinem Charakterbogen – dies ist die **aktive Aufgabe** des Knights für diese Stadt.

Ein Knight kann **bis zu 2 aktive Aufgaben zur selben Zeit haben**, aber **nicht mehr als 1 aktive Aufgabe aus der selben Stadt**. Solange eine Aufgabe aktiv ist, beeinflusst ihr **Temporärer Effekt** (der Text mit gelbem Hintergrund) das Spiel.

Sobald eine neue Stadtaufgabenkarte gezogen wird, kann es sein, dass ihr bestimmte Dinge ausführen müsst:

- ✦ Falls ihr euren Knightmarker auf ein Feld platzieren müsst (z. B. **MUTANTEN-ADEL**), kann dieses Feld kein Stadtfeld, besonderer Ort oder Krater sein, außer es wird explizit angegeben.
- ✦ Falls ein Effekt einer Stadtaufgabenkarte als Teil einer Erkunden-Aktion ausgeführt wird, entscheidet der Knight, ob er zuerst eine Erkundungskarte ziehen und ausführen will oder die Stadtaufgabenkarte ausführt. Falls der Knight während einer dieser Aktivitäten jedoch das Bewusstsein verliert, kann er nicht mehr die andere Aktivität ausführen.

Sobald die Aufgabenziele einer Karte erfüllt sind, handelt der aktive Knight den im Kartentext erwähnten Eintrag ab (siehe Chronik des Wastelands, S. 95). Dann dreht er die Karte um – sie ist nicht länger aktiv – und behält sie. Neben der Belohnung für die Erfüllung einer bestimmten Stadtaufgabe darf der Knight von nun an bei jeder Stadt-Aktion **1 zusätzlichen Ort in der Stadt besuchen**, die zu der verdeckten Stadtaufgabenkarte passt, die neben dem Charakterbogen des Knights liegt.

WASTELAND-RALLYE

Australien ist ein riesiges Land. Eine Möglichkeit es bereisen zu können, ist genauso wichtig wie Wasser zu finden oder sich vor Gefahren schützen zu können. Jetzt ist es an der Zeit, euch das Handwerkszeug dafür zu geben.

Die **Teilekarten** dieses Modul können optional zu jedem Abenteuer hinzugefügt werden. Falls ihr sie in einem Spiel verwendet, kann dies die Spielzeit und die Komplexität erhöhen und den Schwierigkeitsgrad senken, aber sie fügen dem Abenteuer auch neue erzählerische Inhalte und strategische Optionen hinzu und erlauben es, die Fahrzeuge zu modifizieren. Wir empfehlen dieses Material für erfahrene Spieler, welche die Grundregeln des Spiels beherrschen und eine komplexere, detailreichere postapokalyptische Spielerfahrung wünschen.

Der neue Knight sollte mitsamt seiner Materialien, den Fahrzeugbögen, Wasteland-Karten und Fehlfunktionskarten zu dem restlichen Spielmaterial des Grundspiels hinzugefügt werden. Fügt die Spezialkarten aus diesem Modul den Spezialkarten des Grundspiels hinzu.

Die restlichen Materialien dieses Moduls werden vor allem im Abenteuer **Tödliche Fracht** verwendet. Die Regeln dieser Materialien werden im Abenteuerheft und dem passenden Kapitel in der Chronik der Wastelands erklärt.



1 KNIGHTFIGUR, 1 CHARAKTERBOGEN UND 4 INDIVIDUELLE VERBESSERUNGEN



SPEZIALKARTEN NUMMER 20-21



4 FEHLFUNKTIONS-KARTEN



2 WASTELAND-KARTEN (WÜSTE/HIGHWAY)



1 WASTELAND-KARTE (BUSCHLAND/GEBIGE)



4 FAHRZEUGBÖGEN



16 TEILEKARTEN



16 TREIBSTOFF-MARKER



6 KISTEN-MARKER



1 GANG-MARKER

TEILEKARTE



- 1. NAME
- 2. TEXTBOX
- 3. SCHWIERIGKEITSGRAD
- 4. TAUSCHWERT
- 5. NÖTIGER FAHRZEUGTYP

DIE TEILEKARTEN

Plaziert die **Teilekarten** nach der normalen Spielvorbereitung neben den Ausrüstungsstapelhalter. Ihr könnt diesen Stapel offen oder verdeckt platzieren, da die **Teilekarten** nicht gezogen, sondern ausgewählt werden. Ihr habt während des Spiels freien Zugriff auf diesen Stapel, um die Karten kennenzulernen oder um zu überprüfen, welche Karten noch vorhanden sind.

TEILEKARTEN VERWENDEN

Jeder Knight kann seinem Fahrzeug **bis zu 3 Teilekarten** hinzufügen, aber nur 1 Karte mit demselben **Namen**. Außerdem haben manche Karten besondere **Anforderungen an den Fahrzeugtyp** – **Leicht, Mittelschwer und/oder Schwer**. Falls ein Knight eine solche Karte seinem Fahrzeug hinzufügen möchte, muss das Fahrzeug diese Anforderung erfüllen.

Wichtig: Das ATV aus diesem Modul hat die Fähigkeit, zwischen den Fahrzeugtypen **Leicht** und **Mittelschwer** zu wechseln. Nachdem ihr eine Teilekarte mit einer bestimmten Typanforderung hinzugefügt habt, muss das ATV diese Anforderung erfüllen und seine Fähigkeit zum Wechseln wird ignoriert, solange diese Karte dem ATV hinzugefügt bleibt (falls z. B. die Karte **GROSSER TANK** zum ATV hinzugefügt wird, gilt das ATV als Leichtes Fahrzeug, solange **GROSSER TANK** dem ATV hinzugefügt bleibt).

Jede Fehlfunktionskarte, die einem Fahrzeug hinzugefügt ist, **reduziert die Anzahl der möglichen Teilekarten um 1**. Falls ein Fahrzeug mehr Karten hinzugefügt hat, als es erlaubt ist, wählt der betroffene Knight die überzählige(n) Karte(n) aus und legt sie zurück auf den Teile-Stapel.

TEILEKARTEN HINZUFÜGEN

Ihr könnt eurem Fahrzeug auf die folgenden zwei Arten Teile hinzufügen.

1. Schrauben.

Sobald er eine Lagern-Aktion ausführt, darf der aktive Knight eine Teilekarte „herstellen“. Anstatt das Fahrzeug auf die normale Art zu **reparieren**, kann er ein **Teil herstellen**, bevor er andere Effekte der Lagern-Aktion ausführt. Dazu wählt der Knight eine Teilekarte vom Stapel und teilt mit, dass er diese Karte seinem Fahrzeug hinzufügen möchte. Auf jeder Teilekarte ist ein **Schwierigkeitsgrad** angegeben, dass der Knight eine **Tech-Probe** gegen den Wert des Schwierigkeitsgrads absolviert. Der Knight absolviert die Probe und überprüft, ob er die nötige Anzahl an ✨ erhalten hat. Der Knight erhält 1 zusätzlichen ✨ für je 2 Punkte seines **Reparaturwerts** (z. B. falls der **Reparaturwert** 3 ist, erhält er 1 zusätzlichen ✨).

Falls die Probe ein Erfolg ist, wird die gewählte Karte dem Fahrzeug des aktiven Knights hinzugefügt. Anderenfalls wird die Karte zurück auf den Teile-Stapel gelegt.

Der Herstellen einer Teilekarte **beeinflusst** die Lagern-Aktion – der Knight kann den Reparaturwert nicht mehr verwenden, um Ausrüstung zu reparieren. Er kann also keine Teilekarte herstellen UND den Reparaturwert verwenden, um z. B. 🦋 von seinem Fahrzeug zu entfernen. Denkt zusätzlich daran, dass ihr das Teil ganz am Anfang der Lagern-Aktion herstellen solltet.

Wichtig: Falls ein Knight eine Teilekarte herstellen möchte, muss er deutlich mitteilen, welche Karte er herstellen möchte. Es kann nur 1 Teilekarte pro Lagern-Aktion hergestellt werden, unabhängig von den erhaltenen ✨.

2. Tauschhandel.

Sobald der aktive Knight die Stadt-Aktion ausführt und die **Fahrzeugwerkstatt** oder die **Werkstatt** besucht, kann er einen **Tauschhandel** mit den Teilekarten ausführen. Falls der Knight eine **Teilekarte verkaufen** möchte, die seinem Fahrzeug hinzugefügt ist, kann er verschiedene

Karten aus dem Teile-Stapel bis zum gleichen **Tauschwert** der zu verkaufenden Karte(n) wählen. Er kann auf diese Weise auch Ressourcen anstelle von Teilekarten kaufen (genau wie beim **Tauschhandel** in den Marktständen) oder beides, in beliebiger Kombination.

Falls der Knight eine **Teilekarte kaufen** möchte, kann er ihren **Tauschwert** mithilfe anderer Teilekarten, Ressourcen oder Ausrüstungskarten bezahlen.

Der Handel mit den Teilekarten beeinflusst nicht den normalen Umgang mit dem besuchten Ort. So könnt ihr z. B. beim Besuchen der Werkstatt 1 Ausrüstungskarte auf ihre unbeschädigte Seite drehen UND Teilekarten kaufen/verkaufen.

Wichtig: Obwohl Teilekarten einen **Tauschwert** haben, können sie nicht in den Marktständen verwendet werden, um etwas zu kaufen oder verkaufen. Außerdem gelten sie nicht als Ausrüstungskarten.

ENTFESSELTER KRIEG

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL

Die Menschheit befindet sich seit ihren Anfängen im Krieg. Es ist nur natürlich, dass dieses zerstörte Land den Kampf in all seinen Facetten begrüßt.

Fügt das hier aufgeführte zusätzliche Spielmaterial den entsprechenden Komponenten des Grundspiels hinzu. Die einzige Ausnahme sind die **Abenteuerkarten** – sie sollten separat aufbewahrt werden und dann zum Einsatz kommen, wenn ihr das nächste Abenteuer zufällig auswählen möchtet. (Es kann auch sein, dass ihr sie für kommende Erweiterungen benötigt.)

Dieses Modul fügt dem Spiel keine neuen Regeln oder einzigartige Spielelemente hinzu.



3 CHARAKTERBÖGEN



3 KNIGHTFIGUREN



12 INDIVIDUELLE VERBESSERUNGEN



10 WASTELAND-KARTEN (WÜSTE/HIGHWAY)



6 WASTELAND-KARTEN (BUSCHLAND/GEORGIE)



12 AUSTRÜSTUNGSKARTEN



SPEZIALKARTEN NUMMER 22-23



8 ABENTEUER-KARTEN



7 GEFAHREN-MARKER



13 WUNDEN-MARKER



8 SCHADENS-MARKER



3 EINTRAGS-MARKER

OUTBACK-GESCHICHTEN KARTENLISTE

ABENTEUERKARTEN

Aufstieg des Roten Lords
Das Erwachen
Sicherer Hafen
Straße in den Untergang

Tödliche Fracht
Verlorene Garnison
Versunkene Schätze
Vom Prinzen bekehrt

STADTAUFGABENKARTEN

Auftragsdieb
Benzin-Konvoi
Bewaffnung der Flotte
Experimente
Gewerkschaftsaufstände
Kraftstoffmangel
Lange Schicht
Lokale Waren
Mutanten-Adel

Neues Zeug
Plünderer
Postbote
Relais-Stationen
Schrecken aus der Tiefe
Seuche
Strahlend schöner Hügel
VIP
Wilde Horde

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Armee-Universal-Gewehr
Blendgranate
Bomben-Ball
Elektro-Klinge
Handbrenner
Mannstopp-Muni

Militär-Bogen
Panzerfaust
Scharfschützengewehr
Schmerzensäge
Stachelhelm
Taktische Einsatzweste

WAHRZEICHENKARTEN

Aufgegebene Raffinerie
Cerbero-Biolabore
Cerbero-Pharmalabore
Darwin
Große Grube

Kamelreiter
Kosciusko-Bergstation
New Canberra
Rustys Garten
„Sandpiercer“

FEHLFUNKTIONSKARTEN

Durchstoßen
Loch im Tank

Nur noch Schrott
Schwerer Schaden

TEILEKARTEN

Abrissbirne
Anhänger
Booster-Zelle
Ersatzteile
Gatling Gun
Gepanzerte Karroserie
Großer Tank
Lufterfrischer
Rammschaukel

Scheinwerfer
Sensen-Räder (2)
Turbo-Einspritzdüse
Überrollkäfig
Verstärkte Federung
Seilwinde

INDIVIDUELLE VERBESSERUNGEN

Aufklärerin-
Verbesserungen (4)
Priester-
Verbesserungen (4)

Richter-
Verbesserungen (4)
Söldner-
Verbesserungen (4)

SPEZIALKARTEN

Nummer 11-23

WASTELAND-KARTEN

Australische
Amethystpython
Berserker
Buschfeuer
Die Bruderschaft
Doppelgänger
„Dreadnought“
„Drop Bear“
Fliegende Händler
Hügelratten

Kraft und Köpfcen
„Larrikins“
Schwarzbrenner
Strahlungsfresser
Sucher
Totale Verwüstung
Träumer
Viehtrieb
Wassersammler
Wasserstelle

CREDITS

Spieldesign: Marek Mydel und Paweł Szewc

Redaktion: Aleksandra Miszta und Mateusz Szupik

Lektorat: Aleksandra Miszta, Łukasz Chelmecki und Jan Jewuła

Erzähltexte: Marcin Strzyżewski, Marek Mydel, Michał Guzik, Paweł Szewc und Szymon Stoczek

Grafische Gestaltung: Aleksandra Miszta, Michał Lechowski, Mateusz Szupik und Krzysztof Bernacki

Cover- und Charakter-Illustration: Jarosław Marcinek

Weitere Illustrationen: Tymoteusz Chliszcz, Bartłomiej Fedyczak, Aleksander Karcz, Michał Lechowski, Robert Rejmak, Piotr Rossa, Tomasz Ryger, Tomasz Ściolny und Michał Teliga

Künstlerische Leitung: Aleksandra Miszta

3D-Modelle: Stratominis Studio

Projektmanager: Marek Mydel

Herausgeber: Galakta

Testspieler: Konrad Andrzejczak, Patrycja Andrzejczak, Wojciech Animucki, Kamil Bednarczyk, Krzysztof „Krzyś“ Bernacki, Stanisław Błaszkiwicz, Marek Braun, Adam Cetnerowski, Jakub Chechłacz, Łukasz Chelmecki, Konrad Czubak, Artur Ćwik, Krystian Dobrowolski, Krzysztof Dyrek, Martyna Ejlak, Anna Gajewska, Bartłomiej Gajewski, Radosław Głombiowski, Mateusz Godzik, Piotr Goszyk, Przemysław

Górecki, Michał Guzik, Marcin Hoffmann, Sonia Horbatowska, Jan Jewuła, Tomasz Jędrzejczak, Maciej Kałek, Robert Karcz, Rafał Klimczak, Marian Kolondra, Joanna Kołakowska, Piotr Kołakowski, Anna Lewandowska, Jan Loda, Przemysław Magiera, Sebastian Majsterek, Karol Masłowski, Wojciech Michalik, Aleksandra Miszta, Katarzyna Miszta, Kuba Motyl, Apolonia Mruczkowska, Agnieszka Niewińska, Leszek Nowak, Natalia Paluch, Rafał Paluch, Marcin Podsiadło, Magdalena Prześlita, Mateusz Pszczółka, Marta Raczek-Karcz, Przemysław Rajski, Krzysztof „Jaxa“ Rudek, Marta Sandomierska, Joanna Senderek, Bartosz Sieńczak, Mateusz Sikora, Tomasz Siwek, Adam Szczodrowski, Natalia Szewc, Tomasz Szewc, Damian Szostak, Katarzyna Szostek, Adrian Szulc, Mateusz Szupik, Filip Szwejsler, Tomasz Szymański, Michał Walter, Marcin Wandzel, Damian Węclaw, Konrad Zajac, Krzysztof Zalewski

Übersetzung ins Deutsche: Sven Biberstein, Michael Becker, Matthias Webel

Redaktion und Layout: Sabine Machaczek

Besonderer Dank: Emma Fuchs, Andrea Mohra, Dennis Mohra, Jannes Rupf, Jan Wegner



