

ANCIENT TERRIBLE THINGS

A história daquela expedição amaldiçoada está cercada de rumores sussurrados.

Um grupo de aventureiros partiu em um barco, nas profundezas de uma selva remota, em uma busca tola por fortuna e glória.

O diário surrado do único sobrevivente, que dizem conter rascunhos fantásticos, de segredos ancestrais e coisas terríveis despertadas, logo foi levado à fornalha do sanatório.

OBJETIVO DO JOGO

Em Ancient Terrible Things, você interpreta o papel de um aventureiro intrépido que explora o rio de uma selva sombria em busca de Segredos Antigos (pontos).

Em cada turno, você viaja até um Local Fatídico e tenta Superar um Encontro Sinistro lá (que vale Segredos Antigos no final do jogo), assim como Adquirir Recursos valiosos (marcadores) para ajudá-lo a superar Encontros mais poderosos no futuro.

Para realizar essas tarefas, você usará uma combinação de dados, marcadores e cartas.

Se não conseguir superar o Encontro, você libera uma Coisa Terrível, que será descontada dos seus pontos do final do jogo.

Após seu Encontro, você voltará ao Posto Comercial, onde poderá comprar cartas valiosas de Pilhagem para ajudá-lo em sua busca futura por segredos.

O vencedor é aquele que tiver mais Segredos Antigos quando o jogo terminar no Evento Indescritível.

COMPONENTES

5 x Dados básicos (verdes)
2 x Dados da sorte (amarelos)
2 x Dados de pânico (vermelhos)
2 x Dados de proeza (azuis)

32 x Marcadores de Coragem
26 x Marcadores de Tesouro
26 x Marcadores de Proeza
26 x Marcadores de Foco
6 x Marcadores de Quantidade
16 x Marcadores de Coisa Terrível
4 x Marcadores de Relançamentos
1 x Marcador de Mapa
1 x Marcador de Diário Surrado

36 x Cartas de Encontro Sinistro
37 x Cartas de Proeza
26 x Cartas de Pilhagem
4 x Cartas de Cenário
4 x Cartas de Conquistas

4 x Fichas de personagem

1 x Tabuleiro de jogo

1 x Livro de regras

4 x Peões de Madeira de Personagem com adesivos

VISÃO GERAL DOS COMPONENTES

Personagens

Os peões de Personagens são usados para indicar as posições de cada jogador no tabuleiro durante o jogo.



Fichas de personagem

As fichas de personagem são locais convenientes para os marcadores durante o jogo, assim como para detalhar os recursos iniciais de cada personagem, os antecedentes, o resumo da sequência do turno de jogo e conveniente registro de relançamentos.



Recursos

Existem quatro recursos em Ancient Terrible Things, usados para ajudá-lo a superar Encontros, relançar seus dados, jogar cartas de Proezas e comprar Pilhagem. Estes recursos são representados pelos seguintes marcadores:



Marcadores **Verdes de Foco** são usados para relançar dados individuais durante um Encontro, melhorando a chance de tirar a combinação de dados desejada.



Marcadores **Amarelos de Tesouro** são usados para comprar cartas de Pilhagem úteis no Posto Comercial, no final do seu turno.



Marcadores **Púrpuras de Coragem** são usados para realizar um Ato Desesperado e superar um Encontro sem gastar dados.



Marcadores **Azuis de Proeza** são usados para jogar cartas de Proezas da sua mão e podem aumentar o valor de um dado de Proeza em 1.

Marcadores Cinza de Quantidade ajudam a gerenciar o excesso de marcadores em sua pilha e representam 5 marcadores. Se necessário, troque 5 marcadores de um tipo e coloque um marcador de Quantidade no espaço de recurso apropriado em sua ficha de personagem.

Dados

Existem quatro tipos de dados em Ancient Terrible Things que são jogados para superar Encontros e adquirir recursos.



Dados Verdes Básicos são sempre jogados durante um Encontro. Eles podem ser relançados até duas vezes, seja em uma jogada Com Foco ou Sem Foco.



Dados Amarelos de Sorte são jogados como os dados Básicos, exceto que não custam marcadores de Foco para serem relançados em uma jogada Com Foco.



Dados Vermelhos de Pânico não podem ser relançados usando marcadores de Foco ou efeitos de cartas.



Dados Azuis de Proeza não podem ser relançados com marcadores de Foco. Em vez disso, você pode usar um marcador de Proeza para aumentar o valor de um dado de Proeza em um após jogar qualquer dado.

Marcador de relançamentos

O marcador de relançamentos pode ser usado para acompanhar os relançamentos disponíveis no Registro de relançamentos na ficha de personagem.



Marcadores de Coisa Terrível (TT)

Marcadores de Coisa Terrível são tirados da Trilha de Expedição quando um jogador não supera um Encontro. Cada marcador de Coisa Terrível representa uma penalidade de zero a três pontos, que são descontados do total de pontos de Segredos Antigos do jogador que o tiver no final do jogo. Quando o último marcador de Coisa Terrível for removido da Trilha de Expedição, o jogo termina imediatamente.



O Mapa

O jogador com o marcador de Mapa escolhe quem começa no início de uma rodada. Então, o Mapa é passado para tal jogador e o primeiro turno começa com esse jogador. Além disso, o Mapa vale 1 Segredo Antigo no final do jogo.



O Diário Surrado

O vencedor do jogo recebe temporariamente o Diário Surrado, antes que ele seja jogado de maneira repugnante na fornalha do Sanatório.

Tipos de Cartas

Pilhagem

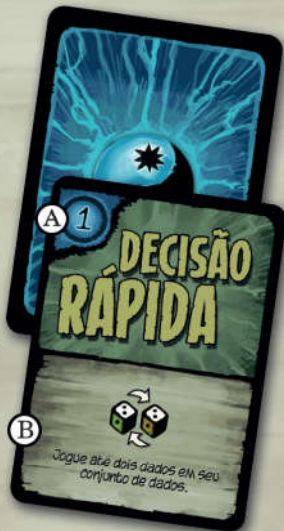
Cartas de Pilhagem representam os equipamentos e ferramentas que seu personagem usa em sua busca por Segredos. Cada carta de Pilhagem mostra (A) o custo da carta em marcadores de Tesouro e (B) o benefício de ter tal carta de Pilhagem. Perceba que algumas cartas de Pilhagem fornecem Segredos Antigos.

Proeza

Cartas de Proeza representam a liderança, perícia e sagacidade do seu personagem. Cada carta de Proeza mostra (A) o custo para jogar a carta em marcadores de Proeza e (B) o efeito da carta. Quando jogada, a carta tem efeito imediato e, então, é colocada no monte de descarte de Proeza. Cartas de Proeza podem ser jogadas a qualquer momento durante o seu turno, exceto durante a fase de Renovação. Quando o baralho de Proeza estiver vazio, embaralhe o monte de descarte para criar um novo baralho de Proeza para comprar.

Encontro Sinistro

Cartas de Encontro representam os perigos e as ameaças da selva, sejam humanos, feras ou outros. Tais cartas são tiradas do baralho de Encontros Sinistros para os espaços ao lado dos Locais no tabuleiro. Cada carta mostra (A) o valor de Segredos Antigos e o nome do Encontro, (B) o Tipo do Encontro e (C) a combinação de dados necessária para superar o Encontro.



Tipos de Encontro

Encontros são classificados em quatro Tipos de Encontro, cada um contribuindo com um marcador de recurso diferente para o seu Local:



Cilada (marcador de Foco) - A selva é cheia de perigos e armadilhas naturais para os descuidados.



Vilão (marcador de Proeza) - Onde poderes malignos habitam, haverá pessoas que tentarão tirar lucro deles.



Artefato (marcador de Tesouro) - Locais esquecidos contêm tesouros inestimáveis de mistério e poder.



Horror (marcador de Coragem) - Tema por sua sanidade. Estes são encontros com seres fora deste mundo.

Alguns Encontros pertencem a mais de um Tipo de Encontro. Estes Encontros contribuem com mais de um recurso para o seu Local.

Cenário

Cartas de cenário descrevem como várias combinações de dados podem ser usadas durante um Encontro para adquirir recursos quando não utilizadas para superar o Encontro atual.



Conquista

Cartas de conquista concedem Segredos Antigos por conseguir uma condição específica de jogo e estão disponíveis para qualquer jogador. Cada carta de Conquista fica com um único jogador, mas os jogadores podem roubar uma carta de Conquista de outro ao superarem o desempenho dele. As condições para reivindicar e roubar uma conquista específica são descritas na própria carta de Conquista. Algumas cartas de Pilhagem contam como um tipo específico de Encontro para fins de pontuar as Conquistas.



PREPARAÇÃO DO JOGO

Tabuleiro

Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo, dentro do alcance de todos os jogadores.

Encontros Sinistros e Coisa Terrível

A preparação começa ao construir o baralho de Encontros Sinistros e a trilha de Expedição. Embaralhe as cartas de Encontro. Separe as cartas de Encontro em montes de verso vermelho, laranja e verde. Embaralhe todos os marcadores de Coisa Terrível (TT) voltados para baixo. Dependendo do número de jogadores e do tempo de jogo que desejem jogar, conte uma quantidade de cartas de Encontro de cada pilha e tire uma quantidade de marcadores TT, de acordo com a mesa preparada (A).

Junte os montes de Encontro (voltados para baixo) com os vermelhos no fundo, laranjas no meio e verdes no topo. Coloque o baralho no lugar marcado no tabuleiro (B). Coloque as cartas de Encontro restantes de volta na caixa.

Vire para cima os marcadores TT tirados e coloque-os em ordem crescente, do fundo até o topo da Trilha de Expedição (C). Coloque os marcadores restantes de volta na caixa.

Proeza

Embaralhe as cartas de Proeza. Coloque o baralho de Proezas no lugar marcado no tabuleiro (D). Coloque a carta de cima do baralho de Proezas virada para cima para formar o monte de descarte de Proeza adjacente (E).

Pilhagem

Embaralhe as cartas de Pilhagem. Coloque o baralho de Pilhagem no lugar marcado no tabuleiro (F).

Coloque três cartas de Pilhagem viradas para cima nos espaços no Posto Comercial (G).

Conquistas

Coloque as cartas de Conquista ao lado do tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores (H).



(A)		
	8x	9x
	6x	7x
	4x	5x
	12x	13x
	8x	10x
	6x	7x



Preparação do tabuleiro

Dados e Marcadores

Coloque os cinco dados verdes Básicos no meio do tabuleiro (I).

Coloque todos os marcadores e dados adicionais ao alcance de todos os jogadores (J).



Jogadores

Cada jogador, começando com aquele que mais recentemente enfrentou horrores atcanos em um rio sombrio, escolhe um Personagem e pega a ficha de Personagem apropriada. Se o personagem Capatão estiver em jogo, dê o Mapa a ele. Caso contrário, o jogador que escolheu seu Personagem por último fica com o Mapa.

Cada jogador começa com um marcador de cada tipo - Foco, Tesouro, Coragem e Proeza (K) - e 3 cartas de Proeza (M). Cada jogador pega os recursos iniciais adicionais listados em sua ficha de Personagem (N).

Coloque um Marcador de Relançamentos (O) no Registro de Relançamentos em cada ficha de Personagem.

Peões

Coloque os peões de Personagem escolhidos por cada jogador no Barco (P) e coloque os peões restantes na caixa.

Cenários

Cada jogador pega uma cópia da carta de Cenário (Q). As cartas de Cenário fornecidas com o jogo tem duas faces diferentes representando ambientes de jogo fáceis (I) ou difíceis (II). Decida com os outros jogadores qual cenário vocês desejam jogar e, então, cada jogador vira a sua carta de Cenário para a face correspondente.



VISÃO GERAL DO JOGO

Ancient Terrible Things é jogado em várias rodadas. O jogador que possui o marcador de Mapa no início da rodada entrega o Mapa a outro jogador. Esse jogador inicia seu turno. Cada jogador conclui todo o seu turno antes que o próximo jogador inicie seu turno. O jogo continua em sentido horário até cada jogador ter um turno. Neste ponto, todos os personagens estão de volta ao Posto Comercial e a rodada termina.

Turno

Um turno é composto por sete fases:

1. Fase do Barco
2. Fase de Exploração
3. Fase de Desespero
4. Fase de Encontro
5. Fase de Coisa Terrível
6. Fase do Posto Comercial
7. Fase de Renovação

1. Fase do Barco

Pule esta fase se houver Encontros em um dos Locais Fatídicos (A).

- Se não houver cartas no baralho de Encontros Sinistros ao iniciar esta fase, o jogo termina imediatamente (consulte a seção Evento Indescriível).
- Coloque cartas de Encontro do baralho de Encontros Sinistros voltadas para cima em cada Local Fatídico, começando do Local com o menor número até o maior (B).
- Pegue marcadores de recurso do suprimento correspondente ao Tipo de Encontro mostrado em cada carta de Encontro recém-colocada (C) e coloque tais marcadores no Local correspondente (D).



Exemplo: O Livro da Verdade Indescriível é adicionado ao Santuário Amaldiçoado e um marcador de Tesouro é adicionado ao local, conforme o ícone de Artefato na carta.

2. Fase de Exploração

- Mova seu peão até um Local ativo (um com uma carta de Encontro).
- Pegue o(s) marcador(es) de recurso nesse Local e adicione-os ao sua pilha (E).
- Você pode pegar a Ação de Local especial para esse Local (F). (Consulte a seção de Ações de Local para mais informações sobre esses efeitos.)



Exemplo: O Capitão se move para o Santuário Amaldiçoado (1) e pega o marcador de Tesouro lá (2). Depois, ele tem a opção de pegar a Ação de Local (3), que permitiria que ele pegasse um marcador de Foco ou Proeza adicional.

3. Fase de Desespero

- Você pode usar marcadores de Coragem iguais ao valor de Segredos Antigos da carta de Encontro em seu Local atual para realizar um Ato Desesperado (G). Fazer isso significa que você supera imediatamente o Encontro, o colocando em sua pilha de pontos.



Exemplo: O Capitão pode agora usar 8 marcadores de Coragem para executar um Ato Desesperado e superar imediatamente o "Livro da Verdade Indescriível" e adicioná-lo à sua pilha de pontos.



Pilha de pontos

4. Fase de Encontro

Durante esta fase, você jogará os dados e usará combinações deles para superar o Encontro em seu Local e ganhar Recursos.

Jogando os dados

- Pegue os cinco dados verdes Básicos para formar um conjunto de dados.



- Você pode jogar, então, as cartas de Pilhagem ou de Proeza que permitem adicionar ou trocar dados Básicos do seu conjunto por outros tipos de dados (como de Sorte, Proeza ou Pânico).
- Jogue seu conjunto final de dados no tabuleiro. Você poderá, então, relançar seus dados até 2 vezes. Caso você escolha fazê-lo, decida se fará um relançamento Com Foco ou Sem Foco.
- Para fazer um **Relançamento Com Foco**, selecione os dados que deseja relançar e use marcadores de Foco igual a essa quantidade de dados. Depois, jogue novamente os dados selecionados. (Nota: Dados amarelos de Sorte não custam marcadores de Foco para serem relançados e dados vermelhos de Pânico nunca podem ser relançados.)



Para fazer um **Relançamento Sem Foco**, jogue novamente todos os seus dados (exceto os dados vermelhos de Pânico, que nunca podem ser relançados).

A qualquer momento durante seu turno e antes da Fase de Renovação, você pode executar as seguintes ações em qualquer ordem, quantas vezes quiser:

Executar um Proeza. Jogue uma carta de Proeza da sua mão, pagando os marcadores de Proeza mostrados na carta para o suprimento. Essas cartas têm efeito imediato e, então, são descartadas. Se você não fizer a ação na carta de Proeza, ela não tem efeito.

Usar Pilhagem. Gaste (vire para baixo) uma das suas cartas de Pilhagem para usar seu efeito, pagando seu custo em marcadores, se houver. Nota: Esta ação se aplica apenas a cartas de Pilhagem que especificam que são Gastas quando usadas.

Nota: Você não pode jogar cartas de Proeza ou Pilhagem que permitam que você troque dados em seu conjunto após sua jogada inicial. Contudo, é possível usar cartas que permitam jogar dados adicionais, ex.: Resistência Final

Usando os dados

Assim que tiver acabado de jogar, você pode usar as combinações dos seus dados. Você não pode relançar seus dados se tiver usado algum dado. Você pode executar as seguintes ações até escolher o contrário ou até não poder mais fazer combinações utilizáveis com seus dados restantes:

- **Superar o Encontro.**

Selecione os dados que correspondam à combinação mostrada na carta de Encontro em seu Local. Remova tais dados do tabuleiro e adicione a carta de Encontro à sua pilha de pontos.



- **Ganhar Recursos.**

Selecione os dados que correspondam a uma combinação mostrada na sua carta de Cenário. Remova tais dados do tabuleiro e ganhe os recursos especificados para essa combinação de dados. (Nota: Se já tiver superado o Encontro, tendo realizado um Ato Desesperado na fase anterior, você joga os dados somente para ganhar Recursos.)



(Opcional) Registro de Relançamentos

Perto do fim do jogo, você pode planejar uma sequência elaborada de cartas, jogadas adicionais e relançamentos para obter uma combinação de dados especialmente difícil. Para acompanhar quantos relançamentos você usou nesta situação, cada ficha de personagem tem um registro de relançamentos, com um marcador de registro de relançamentos correspondente. Cada jogador tem um máximo de dois relançamentos. Mova o marcador de registro em um espaço antes de cada relançamento. Cartas que permitam jogar dados adicionais não contam em seus Relançamentos.

Recoloque seu marcador de Relançamento em 2 no Registro de Relançamentos na sua ficha de personagem durante a fase de Renovação. Algumas cartas podem permitir um relançamento adicional durante o seu turno.



5. Fase de Coisa Terrível

- Se não conseguir superar o Encontro (ou não quiser), você libera uma Coisa Terrível. Descarte a carta de Encontro para o espaço de Rumores no tabuleiro e pegue o marcador de Coisa Terrível do espaço mais baixo disponível na Trilha de Expedição.



- Se não houver marcadores na Trilha de Expedição no final desta fase, o jogo termina imediatamente. Consulte a seção Evento Indescritível.

6. Fase do Posto Comercial

- Mova seu peão até o Posto Comercial.
- Você pode mover qualquer carta no Posto Comercial para o monte de Estoque Velho e substituí-la por uma nova carta do topo do baralho de Pilhagem.
- Depois, você pode comprar qualquer uma das cartas de Pilhagem voltadas para cima (incluindo a carta no topo do monte de Estoque Velho), pagando o custo mostrado (A) com marcadores de Tesouro da sua pilha.
- Você pode gastar 2 marcadores de Tesouro para renovar até 3 cartas, colocando-as no monte de Estoque Velho e tirando novas cartas para substituí-las. Isto pode ser feito a qualquer momento durante esta fase e várias vezes.
- Ao terminar de comprar as cartas, renove os espaços vazios, colocando novas cartas neles.



7. Fase de Renovação

- Tire cartas de Proeza do baralho de Proeza até ter três cartas em sua mão.
- Vire para cima todas as suas cartas de Pilhagem viradas para baixo (gastas).

Seu turno acabou. Se todos os peões estiverem no Posto Comercial, a rodada termina. Antes de iniciar uma nova rodada, coloque todos os peões de personagens de volta no Barco.

O EVENTO INDESCRITÍVEL

O Evento Indescritível é o final do jogo, quando o jogador vencedor Sobrevive à jornada amaldiçoada e os outros jogadores Nunca São Vistos Novamente.

O Evento Indescritível é ativado imediatamente quando uma das seguintes condições for atendida:

- Não houver marcadores de Coisa Terrível na Trilha de Expedição no final da fase de Coisa Terrível.
- Não houver mais cartas de Encontro no Baralho de Encontros para colocar no início de uma Fase do Barco e não houver Locais ativos (ou seja, Locais com um Encontro).

Cada jogador conta o valor total de todos os Segredos Antigos em sua pilha, incluindo:

- Cartas de Encontro e Conquista em sua pilha de pontos;
- Cartas de Pilhagem que valem Segredos Antigos;
- O Mapa.

Então, cada jogador subtrai o valor total de penalidades dos marcadores de Algo Terrível em sua ilha para obter os pontos finais.



O vencedor do jogo é o jogador com o maior número de pontos. Se os jogadores empatarem com o maior número de pontos, desempate ao comparar a quantidade de marcadores de Coisa Terrível (quanto menos, melhor) e marcadores de Coragem (quanto mais, melhor), nesta ordem. Se ainda houver um empate, não há vencedores.

O jogador que ganhar o jogo se torna o único sobrevivente e recebe brevemente o marcador do Diário Surrado como recompensa, antes dele ser enviado de forma repugnante à fornalha do sanatório.



Fim.



AÇÕES DE LOCAL

Existem seis Locais Fatídicos mostrados no tabuleiro. Cada um desses Locais está ligado a uma ação única:

Santuário Amaldiçoado

Ao colocar seu peão sobre o Santuário Amaldiçoado, você pode ganhar um marcador de Foco ou de Proeza, o adicionando à sua pilha.



Garganta Horripilante

Ao colocar seu peão na Garganta Horripilante, você pode descartar qualquer quantidade de cartas de Proeza da sua mão e, então, comprar um número de cartas de Proeza igual à quantidade que descartou.



Casarão Sinistro

Ao colocar seu peão sobre o Casarão Sinistro, você pode trocar um marcador de recurso de qualquer tipo da sua pilha por um marcador de recurso de um tipo diferente da pilha de outro jogador. Você não pode mover marcadores de Coisa Terrível usando esta Ação de Local.



Abismo Escancarado

Ao colocar seu peão no Abismo Escancarado, você pode executar um Ato Desesperado contra qualquer Encontro em jogo. Para isso, gaste os marcadores de Coragem

para superar imediatamente um Encontro em um Local e colocar tal carta em sua pilha de pontos, devolvendo os marcadores de recurso naquele Local para o suprimento. O número de marcadores de Coragem pagos para ativar esta Ação de Local é igual ao valor em Segredos Antigos mostrado no Encontro que você supera usando esta ação. (Nota: Você ainda pode fazer um Ato Desesperado contra o Encontro em seu Local atual durante a fase de Desespero.)



Corveta Enferrujada

Ao colocar seu peão sobre a Corveta Enferrujada, você pode ganhar um marcador de Coragem ou de Tesouro, o adicionando à sua pilha.



Ruína Decadente

Ao colocar seu peão sobre a Ruína Decadente, assuma o controle do Mapa.



Combinações de Dados

Cartas de Encontro e Cenário mostram combinações específicas de dados, que têm quatro tipos:



Números altos (um único dado mostrando um número específico ou maior)



Pares de dados mostrando o mesmo número (que devem ter um valor específico ou maior)



Trincas mostrando o mesmo número (que devem ter um valor específico ou maior)



Séries de três ou mais dados em uma sequência (começando com um valor específico ou maior)

Essas cartas mostram o **valor mínimo** dos dados necessários para uma combinação. Por exemplo,



representa uma combinação que pode ser correspondida com três 4s (ou mais), três 5s (ou mais) ou três 6s (ou mais).



representa um conjunto de dados de número maior, que pode ser correspondido com três dados mostrando 4 ou mais.

Você deve atender a uma combinação de cada vez, removendo do tabuleiro os dados usados para atender a tal combinação. Os valores mostrados nos dados não podem ser combinados ou divididos. Séries e Blocos podem ter três, quatro, cinco ou mais dados.

Ao atender uma combinação de dados listada em uma carta de Cenário, você recebe um recurso do tipo mostrado para cada dado na combinação. (Ex.: No Cenário I, uma combinação Série de Quatro recompensaria com quatro marcadores de Coragem, uma Série de Cinco recompensaria com cinco marcadores etc.)



Exemplo de Fase de Encontro:

a.) A jogadora 1 está enfrentando um Encontro Sinistro com o Ovo Maligno, usando a Carta de Cenário I. No início do Encontro, ela joga os 5 dados verdes de Foco, com resultado:



b.) Para superar o Encontro com o Ovo Maligno, ela precisa de uma série de 3 dados, começando com 4 ou mais. Ela decide tentar a sorte e relança todos os dados, com o seguinte resultado:



c.) Em seu relançamento final, ela usa 2 marcadores de Foco para relançar o 1 e o 3,



Para o resultado final:



d.) Agora, ela usa o 4+5+6 para superar o Ovo Maligno e desbloquear seus Segredos Antigos, adicionando a carta à sua pilha de pontos. Ela pode escolher usar os dois dados com 5 para ganhar dois marcadores de Proeza ou dois marcadores de Foco. Ela escolhe os marcadores de Proeza. Ela não tem mais dados para distribuir, então a fase de Encontro termina.



Exemplo de uso de dados:



Encontro



Cenário

Você tira:



Isto pode ser usado como:



Você tira:



Isto pode ser usado como:





CRÉDITOS

Arte e Projeto Gráfico Robert van Zyl

Design do Jogo por Simon McGregor

Escrito por Robert van Zyl, Simon McGregor, John Dunning, Anthony Silverston

Edição de Regras por Robert van Zyl, Simon McGregor, Anthony Silverston

Revisão e Editoração por Josh Yearsley, Anne van Zyl, Robert Nava, Steve Motts, Kevin Colville, Frank Heeren

Desenvolvimento do Jogo por Simmy Peerutin, Kevin Colville, Robert van Zyl

Arte Conceitual por Paul Painting, Sky Penderis, Juan Coleman

Texto Adicional por Joseph Soonsin Lee, Andrew McCurry, Jason Hanchett, Joseph Ryan Van Arsdall, Neal Hoffman, Steve Motts

Jogadores da Fase de Teste: Simon Cross, Neil Muller, Jeremy Thurgood, Kevin Colville, Diane Making, Colin Payne, Anthony Silverston, Nathaniel Virgo, Mike Beaton, Greg Cheetham-Slade, Catherine Hill, Paul van Kan

Agradecimentos às pessoas abaixo por seu apoio, entusiasmo e ideias: Danelle Foerie, Tanya Surtess, Rob Murray, Quinton & Margo Frieslich, Adhil Patel, Jonothan Maingard, Thomas van Heerden, Marvin Hsaio, Desilu Crossman, Neil Muller, Jeremy Thurgood, Kevin Colville, Richard Breese, Paul Painting, Tom Schwarzer, Margaret Jack, Dianne Making, Colin Payne, Kane Croudace, Sevi Spanoudi, Kate Ball, Simon Atwell, Robyn Ormond, Julia Ormond, Ed Ormond, JP Smith, Graham van der Made, Claire Rivera, Jackie Sargent, Paul van Kan, Abhaya Goldberg, Priya Forster, Gavin Williams, Stefan Wessels, Dom Touwen, Hillary Murdock, nossos apoiadores espetaculares no Kickstarter, e muitos outros.

Um produto da Pleasant Company Studios Pty(Ltd). Todos os direitos reservados. Importado e Distribuído no Brasil por Redbox Editora EIRELI