



# Dungeonology

## ERASMUS

# ERASMIUS

*Four new Scholars, coming from the four corners of the world, have joined the University of Rocca Civetta!*

*Ichcauipilli, the jaguar man from the mysterious lands of South America, will use his cat friends to spy on and manipulate his opponents.*

*Habibi, the shaman, with her magical masks, will summon the spirits' powers to unveil all of the secrets of the Clans hidden in the Dungeons.*

*Raul, the conquistador, will use his might and fervor to serve his queen and go back home with titles worthy of a hero.*

*Meher, the ascetic, will use the power of meditation and her impervious calm to gather information from the monsters she bumps into.*

## 5-6 PLAYERS SETUP RULES



Step 4 of the game setup (Core Rulebook, page 8) works as follows:  
**First Player:** 1 Trick Card; **Second Player:** 2 Trick Cards; **Third Player:** 3 Trick Cards; **Fourth Player:** 4 Trick Cards; **Other Players:** a number of Trick Cards equal to their Hand Value.

At step 13 of the game setup, the University Bag is filled as usual, but if there are not enough Students in the Reserve to fill it, all of the available ones are simply placed in the bag.

The same applies every time it is necessary to fill the University Bag during the game.

## ADDITIONAL NOTE BOARDS



Two new Note Boards allow you to play games with 5 or 6 players. The fifth player must select the Note Board with the green Player Color (A). The sixth player must select the Note Board with the gray Player Color (B).



## ADDITIONAL RANDOMIZER CARDS



There are eight new Randomizer Cards added to the Randomizer Deck, which is included in the core game, allowing you to play games with 5 or 6 players. For 5-player games, you must add the four cards with the symbol "V" (A). For 6-player games, you must add cards with the "VI" (B) symbol as well.



# MEHER



A street artist, Meher grew up and lives in the city of Calcutta. Although she lives in abject poverty, nothing disturbs her serenity, and her moral compass remains crystal clear, despite the fact that theft is a daily occurrence. Meher knows how to dance, play, sing, and entertain an audience, which remains entranced by her performances, (also because her invisible arms allow her to do many of these things simultaneously). She wants to use her talents to participate in the call to become a professor of Dungeonology and find enlightenment.



Meher has the ability to focus, even in stressful situations. Thanks to **Inner Calm**, she has an edge in studying and does not fear the Bosses' presence.

**Nirvana** allows her to get Divination on every Study Action. When Meher becomes Exalted, she can use her **Enlightenment** Skill to Collect Information from nearby Zones, while facing the Alert Value of the Zone where she is physically located.

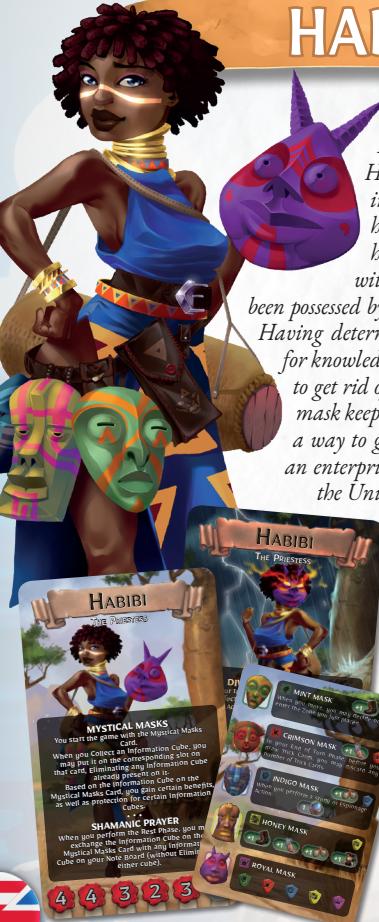
# RAUL

Son of the captain of the vessel Quesada, Raul left with his father to bring honor and prestige to his family. Grown self-confident and spoiled thanks to the luxuries of the nobility, unfortunately he turned out to be also clumsy and not very sharp. Considering himself a real conquistador, he found himself several times in the front line wearing his father's armor, thus causing several disasters. Thanks to the knowledge and money of his father, he managed to get himself selected for the Erasmus program at Rocca Civetta.

Raul is strong and self-confident. Wealth and social influence give him the **Conqueror** Skill with which he can double the Bonus Value of a single Social or Notoriety Trick Card. He can invoke his Skill **For the Queen!** to sharpen his senses and improve his Study Actions. When he gets excited, he can use **Burn!** to get rid of useless Information Cubes and aim for the best ones.



# HABIBI



A very young shaman of her tribe, Habibi is also a skilled artisan who infuses her masks with blessings that help the wearer in various ways. Soon, however, she found herself struggling with an ancient mask that is said to have been possessed by a powerful spirit of a rogue divinity. Having determined the immense power and thirst for knowledge of the mask, Habibi tries everything to get rid of it, but mysteriously or magically the mask keeps returning to the shaman. Looking for a way to get rid of it, she comes in contact with an enterprising professor who suggests she turn to the University of Rocca Civetta, as surely they would know how to help her...

**Habibi starts the game with the Mystical Masks Card, to be kept next to her Note Board.**

Habibi uses her **Mystical Masks** Skill to gain powers in exchange for Information Cubes, always being able to adapt to the current situation. **Shamanic Prayer** allows her to use these powers more flexibly.

**Divine Protection** makes her virtually immune to the plots of other Scholars.

# ICHCAUIPILLI

Forced by the family legacy, Ichcauipilli became promised to the Jaguar Warriors of the Aztec army at a young age. Growing up, he developed interests other than the boring and heavy military training, and began to study at night, while all the others slept after the heavy training of the day. Fatigue and obsessive study soon led him to a step away from madness. For this reason, the letter from the university that a young conquistador carelessly left in an abandoned outpost attracted his interest. He then entered the Rocca Civetta campus, soon becoming the idol of the academy cats, which do not leave him for an instant. Have they mistaken him for their older brother?

**Ichcauipilli starts the game with the Cat Master Card and the four Cat Tokens, to be kept next to his Note Board.**

Ichcauipilli uses his cats through his **Cat Master** and **Furious Cats** Skills to facilitate his studies and hinder those of others. **Chicco** helps him in Study Actions, while **Leeloo** allows him to perform remote Study Actions. **Zenzero** increases the Alert Value of Zones for other Scholars. Finally, **Ninja** allows him to perform remote and powerful Espionage Actions.



# ERASMUS

*Quattro nuovi Studenti, provenienti dai quattro angoli del mondo, sono arrivati all'Università di Rocca Civetta!*

*Ichcauipilli, l'Uomo Giaguaro dalle misteriose terre del Centro America, userà i suoi amici felini per spiare e manipolare i suoi avversari.*

*Habibi, la Sciamana, con le sue maschere magiche, richiamerà i poteri degli spiriti per svelare tutti i segreti dei Clan nascosti nei Dungeon.*

*Raul, il Conquistadores, userà la sua forza e il suo fervore per servire la sua Regina e tornare a casa con titoli degni di un eroe.*

*Infine, Meher l'Asceta, userà il potere della meditazione e la sua imperiosa calma per raccogliere informazioni dai mostri con cui si scontrerà!*

## SETUP PER 5-6 GIOCATORI



Il Passo 4 del Setup del gioco (Regolamento, pagina 8) cambia come segue:

**Primo Giocatore:** 1 Carta Trucchetto; **Secondo Giocatore:** 2 Carte Trucchetto; **Terzo Giocatore:** 3 Carte Trucchetto; **Quarto Giocatore:** 4 Carte Trucchetto; **Altri Giocatori:** un numero di Carte Trucchetto uguale al loro Valore di Mano.

Al passo 13 del Setup del gioco, il Sacchetto dell'Università viene riempita come al solito, ma se non ci sono abbastanza Matricole nella Riserva per riempirla, mettete nel Sacchetto tutte quelle disponibili.

Fate lo stesso ogni volta che è necessario riempire il Sacchetto dell'Università durante il gioco.

## BACHECHE AGGIUNTIVE



Le due nuove Bacheche ti consentono di giocare con 5 o 6 giocatori. Il quinto giocatore deve selezionare la bachecca con il colore verde (A). Il sesto giocatore deve selezionare la Bachecca con il colore grigio (B).



## NUOVE CARTE RANDOMIZZATORI



Le otto nuove carte Randomizzatrici vanno aggiunte al Mazza Casuale del gioco base, permettendoti così di giocare con 5 o 6 giocatori. Per le partite a 5 giocatori, devi aggiungere le quattro carte con il simbolo "V" (A). Per le partite a 6 giocatori, aggiungi le carte con il simbolo "VI" (B).



# MEHER



Artista di strada, Meher è cresciuta e vive nella città di Calcutta. Sebbene viva in estrema povertà, nulla disturba la sua serenità, e la sua condotta morale rimane cristallina, nonostante il fatto che il furto sia un fatto quotidiano. Meher sa ballare, suonare, cantare e intrattenere il suo pubblico, che rimane estasiato dalle sue esibizioni, (anche perché le sue braccia invisibili le permettono di fare molte di queste cose contemporaneamente). Vuole usare i suoi talenti per diventare un professore di Dungeonologia e trovare l'illuminazione.

**MEHER**  
L'ARTISTA

**CALMA INTERIORE**  
Ritorna al Valore di Studio  
e alla Fama di un boss.

**NIRVANA**  
Quando esegui un'azione di studio.

**LUMINOSITÀ**  
Ritorna all'azione di studio, puoi informarti della tua Zona o di più e si inserisce in ogni Zona.

3	4	5	2	2
---	---	---	---	---

Meher ha la capacità di mantenere la concentrazione, anche in situazioni stressanti. Grazie a **Calma Interiore**, ha un vantaggio nello studio e non teme la presenza dei Boss.

**Nirvana** le permette di ottenere la Divinazione in ogni Azione di Studio. Quando Meher diventa Fomentata, può usare la sua abilità **Illuminazione** per raccogliere informazioni dalle Zone vicine, mettendosi alla prova contro il Valore di Allerta della Zona in cui si trova fisicamente.

# RAUL

Figlio del capitano della vascello Quesada, Raul partì con il padre per portare onore e prestigio alla sua famiglia. Cresciuto sicuro di sé e viziato dai lussi della nobiltà, sfortunatamente si è rivelato anche goffo e poco saggio. Considerandosi un vero conquistatore, si trovò più volte in prima linea indossando l'armatura di suo padre, causando diversi disastri. Grazie alla conoscenza e al denaro di suo padre, è riuscito a farsi selezionare per il programma Erasmus a Rocca Civetta.

Raul è forte e sicuro di sé. La ricchezza e l'influenza sociale gli conferiscono l'abilità **Conquistatore** con cui può raddoppiare il Valore Bonus di una singola Carta di Trucchetto Sociale o Fama. Inoltre può invocare la sua abilità **Per la Regina!** per affinare i suoi sensi e migliorare le sue Azioni di Studio. Quando si Fomenta, può usare **Brucia!** per sbarazzarsi di Cubi Informazione inutili e puntare ai migliori.

**RAUL**  
IL CONQUISTADORE

**CONQUISTATORE**  
Durante un'azione di studio, puoi raddoppiare il Valore Bonus di una singola Carta Trucchetto Sociale o Fama appena giocata.

**PER LA REGINA!**  
Quando sei Fomentato, puoi studiare un'azione di studio, prendi un segnale dello studio (non puoi evitare questo effetto Sociale), puoi evitare questo effetto Sociale.

**BRUCIA!**  
Ritorna un'informazione Beruglio, puoi utilizzare questa informazione inutili e puntare a tu scelta alla Zona.

3	5	3	2	3
6	3	2	3	0

# HABIBI



Oltre ad essere una giovane sciamana della sua tribù, Habibi è anche un abile artigiano che infonde le sue Maschere con benedizioni che aiutano chi lo indossa in vari modi. Presto, tuttavia, si ritrovò a lottare con un'antica maschera che si dice fosse posseduta dal potente spirito di una beffarda divinità. Dopo aver compreso l'immenso potere e la sete di conoscenza della maschera, Habibi cercò di sbarazzarsene, ma misteriosamente, o magicamente, la maschera continua a tornare dalla sciamana. Alla ricerca di un modo per liberarsene, viene in contatto con un intraprendente professore che le suggerisce di rivolgersi all'Università di Rocca Civetta, lì sicuramente sapranno come aiutarla...

**Habibi inizia la partita con la Carta Maschere Mistiche, che deve essere tenuta vicino alla sua bacheca.**

Habibi usa la sua abilità Maschere Mistiche per ottenere utili poteri in cambio di Cubi Informazione, sempre in grado di adattarsi alla situazione attuale. Preghiera Sciamanica le permette di usare questi poteri in modo più flessibile. Protezione Divina invece, la rende virtualmente immune alle trame degli altri Studenti.

# ICHCAUIPILLI

Costretto dalla volontà della famiglia, Ichcauipilli divenne promesso ai Guerrieri Giaguaro dell'esercito azteco in giovane età. Crescendo, ha sviluppato interessi diversi dal noioso e pesante addestramento militare, e ha iniziato a studiare di notte, mentre tutti gli altri dormivano dopo il pesante allenamento del giorno. La stanchezza e lo studio ossessivo lo portarono presto ad un passo dalla follia. Per questo motivo, la lettera dell'Università che un giovane conquistadores lasciò incautamente in un avamposto abbandonato attirò il suo interesse. Arriva così nel a Rocca Civetta, diventando ben presto l'idolo dei gatti che bazzicano il campus, che non lo lasciano mai, nemmeno per un istante... che lo abbiano scambiato per il loro fratello maggiore?

**Ichcauipilli inizia la partita con la Carta Signore dei Gatti e i quattro Segnalini Gatto, che deve essere tenuta vicino alla sua Bachecca.**

Ichcauipilli usa i suoi gatti attraverso la dei Gatti e Gatti Furiosi per facilitare i suoi studi e ostacolare quelli degli altri. Chicco lo aiuta nelle Azioni di Studio, mentre Leeloo gli consente di eseguire Azioni di Studio a distanza. Zenzero aumenta il valore di allarme delle Zone per altri Studenti. Infine, Ninja gli consente di eseguire azioni di Spionaggio migliorate.



# ERASME

*Quatre nouveaux Doctorants venant des quatre coins du monde ont rejoint l'Université Rocca Civetta !*

*Ichcauipilli, le guerrier Jaguar venant des terres mystérieuses d'Amérique du Sud, utilise ses alliés félin pour manipuler ses adversaires.*

*Habibi, la Chamane, invoque les pouvoirs des esprits grâce à ses masques magiques pour révéler tous les secrets du Clan se terrant dans le Donjon.*

*Raul, le Conquistador, utilise sa force et sa foi au service de sa reine et espère rentrer un jour chez lui couvert de titres et de gloire.*

*Meher, l'Ascète, s'appuie sur la méditation et son calme légendaire pour récolter des informations sur les créatures qu'elle rencontre.*

## MISE EN PLACE POUR 5-6 JOUEURS



Pour *L'Etape 4* de la mise en place (Livret du jeu de base, p. 8) :

**Premier joueur** : 1 carte de Ruse ; **deuxième joueur** : 2 cartes de Ruse ; **troisième joueur** : 3 cartes de Ruse ; **quatrième joueur** : 4 cartes de Ruse ; **autres joueurs** : autant que leur valeur de Main.

Pour l'Etape 13 de la mise en place, remplir le sac d'Université comme d'habitude, mais s'il n'y a pas assez d'Etudiants dans la Réserve pour le remplir, placez-y simplement tous les Etudiants.

Ceci est valable à chaque fois que le sac d'Université doit être rempli durant la partie.

## NOUVEAUX PLATEAUX DE NOTES



Deux nouveaux plateaux de Notes vous permettent de jouer des parties à 5 ou 6 joueurs. Le cinquième joueur doit choisir le plateau avec le coin de couleur vert (A). Le sixième joueur doit choisir le plateau avec le coin de couleur gris (B).



## NOUVELLES CARTES D'ALÉATOIRE



Huit nouvelles cartes d'Aléatoire ont été rajoutées au paquet de cartes d'Aléatoire inclue dans le jeu de base, ce qui vous permet de faire des parties à 5 ou 6 joueurs. Pour 5 joueurs, ajouter les cartes avec le symbole V (A) au paquet. Pour 6 joueurs, ajouter également toutes les cartes avec le symbole VI (B).



# MEHER



Une artiste de ruc, Meher est née et a grandi dans la ville de Calcutta. Malgré une existence menée dans la misère, rien ne peut troubler sa sérénité et son sens moral est exemplaire, même en ayant vécu toute sa vie entourée des petits larcins que chacun doit commettre pour survivre. Meher sait danser, jouer de la musique, chanter et surtout captiver son audience, qui demeure comme envoutée par son talent (et par ses bras invisibles qui lui permettent de tout faire en même temps). Elle désire utiliser ses compétences afin de devenir professeur de donjonologie et trouver la voie de l'illumination.



Meher a une incroyable capacité de concentration, même dans les situations tendues. Grâce à sa **Paix intérieure**, elle peut Étudier sans se soucier des Boss. **Nirvana** lui permet de faire une Divination lors de chaque action d'Etude. Lorsque Meher devient Furieuse, elle utilise sa compétence **Illumination** pour récolter des cubes d'Information des Zones proches, tout en gardant l'Alerte de la Zone où elle se trouve.

# RAUL

Fils de l'illustre Capitaine du galion Quesada, Raul partit avec son père pour trouver gloire et fortune pour sa famille. Rendu arrogant par les priviléges de la noblesse, il est malheureusement aussi un peu maladroit et pas très intelligent. Se considérant lui-même comme un véritable conquistador, il s'est retrouvé plusieurs fois en première ligne en portant l'armure de son père, et cela ne finit jamais très bien. Grâce à sa famille, Raul a réussi à se faire choisir pour le programme d'échange Erasmus à l'Université Rocca Civetta.

Raul est fort physiquement et sûr de lui. Sa fortune et ses contacts lui donnent la compétence **Conquérant**, grâce à laquelle il peut doubler la valeur de bonus d'une carte Social ou Notoriété. En utilisant sa compétence **Pour la reine** il peut se concentrer pour améliorer son Etude. Furieux, il peut utiliser sa compétence **Met le feu !** pour se débarrasser des cubes d'Information dont il n'a pas besoin et se concentrer sur les cubes les plus utiles.



# HABIBI



Toute jeune chamane de sa tribu, Habibi est aussi douée pour la fabrication de masques infusés de magie qui lui donnent de nombreux avantages. Mais très vite, elle s'est trouvée confrontée à un antique et puissant masque que l'on dit habité par l'esprit d'une divinité renégate.

S'étant rendu compte de l'immense soif de pouvoir et de connaissance du masque, Habibi fait tout ce possible pour s'en débarrasser, mais mystérieusement le masque finit toujours par revenir. Dans sa quête pour se séparer de cet objet maléfique, elle rencontra un professeur qui lui suggéra de s'inscrire à l'Université Rocca Civetta, car c'est le meilleur endroit où chercher les réponses à ses questions.

**Habibi commence la partie avec la carte Masques mystiques, qu'elle garde près de son plateau de Notes.**

Habibi se sert de **Masques mystique** pour échanger des cubes d'Information contre des pouvoirs, lui permettant de s'adapter à toutes les situations.

La **Prière chamanique** lui permet d'utiliser ses pouvoirs plus souplement. La **Protection divine** la rend presque invulnérable aux mauvais tours des autres Doctorants.

# ICHCAUIPILLI

Comme la plupart de ses ancêtres, Ichcauipilli fut promis aux Guerriers jaguar de l'armée aztèque dès son plus jeune âge. Mais en grandissant, il se rendit compte que la routine militaire n'était pas pour lui, et il commença à étudier en secret pendant que ses camarades s'affolaient de fatigue après le rude entraînement quotidien. Sa soif de connaissance, et la fatigue s'accumulant, le poussèrent à s'éloigner de la carrière des armes, jusqu'à ce qu'il trouve une lettre abandonnée dans un avant-poste par un conquistador distrait. Il s'empressa de rejoindre Rocca Civetta où il devint rapidement l'idole de tous les chats, qui depuis ne le quittent jamais. Peut-être croient-ils qu'il soit l'un des leurs ?

**Ichcauipilli commence la partie avec la carte Maitre chat et les quatre jetons de Chat, qu'il garde près de son plateau de Notes.**

Ichcauipilli se sert de ses alliés félin grâce à **Maitre chat** et **Chats enrâgés**, qui améliorent ses Etudes et gênent celles de ses adversaires. **Chico** l'aide pour Etudier, alors que **Leeloo** le laisse Etudier à distance. **Zenzero** augmente la valeur d'Alerte des Zones pour les autres Doctorants, et finalement **Ninja** lui permet de faire de puissantes actions d'Espionnage sur des Doctorants éloignés.



# ERASMUS

*Vier neue Gelehrte aus aller Welt haben sich der Universität von Rocca Civetta angeschlossen!*

*Ibcaupilli, der Jaguar-Mann aus den sagenhaften Ländern Südamerikas, wird seine gestreiften Freunde aussenden, um seine Gegner auszuspionieren und zu manipulieren. Habibi, die Schamanin, wird mit ihren magischen Masken die Mächte der Geister beschwören, um die Geheimnisse der in den Dungeons verborgenen Clans zu enthüllen. Raul, der Eroberer, wird seine Macht und Leidenschaft einsetzen, um seiner Königin zu dienen und als gefeierter Held in seine Heimat zurückzukehren. Meber, die Asketin, wird die Kraft der Meditation und ihre undurchdringliche Rübe nutzen, um alles über die umherstreunenden Monster zu erfahren.*

## VORBEREITUNG FÜR 5-6 SPIELER



Aenderungen zu Schritt 4 des Spieldurchgangs (s. S. 8, Grundspiel):

**Erster Spieler:** 1 Trickkarte; **Zweiter Spieler:** 2 Trickkarten; **Dritter Spieler:** 3 Trickkarten; **Vierter Spieler:** 4 Trickkarten; **Weitere Spieler:** Anzahl Trickkarten entsprechend ihres Kartenlimits.

In Schritt 13 des Spieldurchgangs wird der Universitätsbeutel wie gewohnt gefüllt. Falls sich nicht genügend Studenten im Vorrat befinden, um ihn zu füllen, legt einfach alle verfügbaren in den Beutel. Das gleiche gilt auch, wenn der Universitätsbeutel während des Spiels gefüllt werden muss.

## ZUSÄTZLICHE NOTIZBRETTER



Die zwei neuen Notizbretter ermöglichen euch Spiele mit 5 oder 6 Spielern. Der fünfte Spieler bekommt das Notizbrett mit der grünen Spielerfarbe (A). Der sechste Spieler bekommt das Notizbrett mit der grauen Spielerfarbe (B).



## ZUSÄTZLICHE ZUFALLSKARTEN



Es gibt acht neue Zufallskarten, um den Zufallskartenstapel des Grundspiels zu ergänzen, sodass ihr nun mit 5 oder 6 Spielern spielen könnt.

Fügt bei 5-Spieler-Spielen die vier Karten mit der römischen "V" hinzu.

Fügt bei 6-Spieler-Spielen zusätzlich die Karten mit der römischen "VI" hinzu.



# MEHER



Meher ist als Straßenkünstlerin aufgewachsen und lebt in Kalkutta. Obwohl sie in bitterer Armut lebt, stört nichts ihre Seelenruhe, und ihr moralischer Kompass bleibt immer auf Kurs, obwohl Diebstahl alltäglich ist. Meher weiß, wie man tanzt, singt und ein Publikum unterhält, das von ihren Darbietungen verzaubert ist (auch weil ihre unsichtbaren Arme es ihr ermöglichen, viele dieser Dinge gleichzeitig zu tun). Sie möchte ihre Talente einsetzen, um dem Ruf zur Professorin für Dungeonologie zu folgen und Erleuchtung zu finden.

**MEHER**  
Die Asetzin

**INNERE RUHE**  
De beginnt die Aktion mit dem Forschungs-beweiswerten +1 auf seinem ersten Angriff. Später erhältst du Währung deines Heeres durch anwendende Bosse.

**NIRWANA**  
Während deiner Erforschen-Aktion:

- Innerre Ruhe
- Innerre Ruhe
- Innerre Ruhe

**ERLEUCHTUNG**  
Bei einer Erforschungs-Aktion kannst du in diese Zone in einem Bereich innerer Ruhe untersuchen (wiederholen kannst du den Alarmwert deiner Zonen).

3	4	5	2	2
---	---	---	---	---

Meher hat die Begabung, sich auch in stressigen Situationen konzentrieren zu können.

Dank **Innerer Ruhe** hat sie Vorteile beim Erforschen und muss die Anwesenheit von Bossen nicht fürchten.

**Nirvana** erlaubt ihr, bei jeder Erforschen-Aktion Weissagen zu können.

Ist Meher angespornt, kann sie die Fähigkeit **Erleuchtung** einsetzen, um Informationen über benachbarte Zonen zu sammeln, während der Alarmwert ihrer aktuellen Zone gilt.

# RAUL

Raul, Sohn des Kapitäns der Quesada, verließ das Schiff mit seinem Vater, um seiner Familie Ehre und Ansehen zu bringen. Durch den Luxus des Adels selbstbewusst und etwas verwöhnt aufgewachsen, erwies er sich leider auch als ungeschickt und nicht gerade scharfsinnig. Er hält sich für einen echten Konquistadoren, wodurch er in der Rüstung seines Vaters schon für einige Schlamassel an vorderster Front gesorgt hat. Den Platz im Erasmus-Programm verdankt er den Kontakten seines alten Herrn.

**RAUL**  
Der Eroberer

**EROBERER**  
Während einer Erforschungs-Aktion kannst du den Bonuswert eines Geschäftsführer- oder Verwaltungstrickkarten verteilen, die du portant gehabt hast.

**FÜR DIE KÖNIGIN!**  
Während einer Erforschungs-Aktion erhältst du 1 Erforschungsbeweiswert (du kannst dieses Effekt wiederholen). Du kannst diesen Wert nicht ausnutzen, um 1 Aspirationswert zu bekommen. Zudem erhältst du einen Bonuswert.

3	5	3	2	3
---	---	---	---	---

**BRENNE!**  
Bei einer Erforschungs-Aktion, bevor die Information bestimmt, kannst du 1 Aspirationswert und 1 Bonuswert aus der Zonen-Pfeil.

6	3	2	3
---	---	---	---

# HABIBI



Habibi ist die jüngste Schamanin ihres Stammes und eine erfahrene Handwerkerin, die ihre Masken segnen kann, um dem Träger auf verschiedene Weise zu helfen. Seit einiger Zeit hat sie jedoch mit einer unralten Maske zu kämpfen, die von dem mächtigen Geist einer Schurkengotttheit besessen sein soll. Nachdem sie die immense Kraft und den Wissensdurst der Maske kennengelernt hat, versucht Habibi alles, sie loszuwerden, aber auf mysteriöse Weise kehrt sie immer wieder zu ihr zurück. Auf der Suche nach einer Lösung begegnet sie einem umtriebigen Professor, der ihr vorschlägt, sich an die Universität von Rocca Civetta zu wenden. Dort könnte ihr geholfen werden...

**Habibi beginnt das Spiel mit der Karte Mystische Masken, die neben ihr Notizbrett gelegt wird.**

Habibi nutzt ihre Fähigkeit **Mystische Masken**, um im Austausch gegen Informationssteine besondere Kräftezu erlangen und sich an neue Situationen anzupassen zu können.

**Schamanisches Gebet** ermöglicht ihr, ihre Kräfte flexibel einzusetzen. **Göttlicher Schutz** macht sie praktisch immun gegen die Machenschaften anderer Gelehrter.

# ICHCAUIPILLI

Ganz der Familientradition folgend, wurde Ichcauipilli in jungen Jahren den Jaguar-Kriegern der Aztekenarmee versprochen. Als Erwachsener entwickelte er jedoch andere Interessen als die mühsame Kampfausbildung und begann, nachts zu studieren, während die anderen nach dem harten Trainingstag schliefen. Übermüdung und zwanghaftes Lernen ließen ihn fast wahnsinnig werden. Der Brief der Universität, den ein Eroberer achtllos in einem alten Außenposten zurückgelassen hatte, weckte sein Interesse. Als er Rocca Civetta betrat, wurde er nach kürzester Zeit zum Anführer der Campus-Katzen, die nicht mehr von seiner Seite weichen. Ob sie ihn für ihren großen Bruder halten?

**Ichcauipilli beginnt das Spiel mit der Karte Herr der Katzen und den vier Katzenmarkern neben seinem Notizbrett.**

Ichcauipilli setzt seine Katzen durch die Fähigkeiten **Herr der Katzen** und **Wilde Katzen** ein, um

das Erforschen für sich zu erleichtern und für die anderen zu erschweren. Chicco hilft ihm beim Erforschen vor Ort, Leeloo beim Erforschen anderer Zonen. Zenzero erhöht den Alarmwert von Zonen für andere Gelehrte. Ninja kann für ihn in entfernten Zonen ergauern.



# ERASMUS

*Desde los cuatro rincones del planeta, cuatro nuevos Investigadores se han unido a la Universidad de Rocca Civetta! Ichcauipilli, el hombre jaguar de las misteriosas tierras de Sudamérica, usará a sus amigos felinos para espiar y manipular a sus adversarios.*

*Habibi, la Chamán, con sus máscaras mágicas, invocará el poder de los espíritus para desvelar todos los secretos de los Clanes ocultos en las Mazmorras.*

*Raúl, el conquistador, usará su grandeza y su fervor para servir a su Reina y regresar a casa con los títulos dignos de un héroe.*

*Mehler, la asceta, usará el poder de la meditación y su calma imperturbable para reunir información de las criaturas con las que se encuentre.*

## REGLAS PARA 5-6 JUGADORES



El **paso 4** de los preparativos del juego básico cambia de esta forma:

**Primer jugador:** 1 Carta de Artimaña, **Segundo jugador:** 2 Cartas de Artimaña, **Tercer jugador:** 3 Cartas de Artimaña, **Cuarto jugador:** 4 Cartas de Artimaña. El resto de jugadores obtendrá un número de Cartas de Artimaña igual a su Valor de Mano.

En el **paso 13**, la Bolsa de la Universidad se llena de forma normal, pero si no hay suficientes Estudiantes en la Reserva, se usarán los que estén disponibles. Se aplica de igual forma cada vez que sea necesario llenar la Bolsa de la Universidad durante la partida.

## TABLEROS DE NOTAS EXTRA



Dos nuevos Tableros de Notas permiten jugar con 5 o 6 jugadores. El quinto jugador debe elegir el Tablero de Notas del jugador de color verde (A). El sexto jugador debe elegir el Tablero de Notas del jugador de color gris (B).



## CARTAS ALEATORIAS EXTRA



Hay ocho nuevas Cartas Aleatorias para el Mazo Aleatorio, incluido en el juego básico, para poder jugar con 5 o 6 jugadores.

Para una partida a 5 jugadores, debes añadir las cuatro cartas "V" (A). Para una partida a 6 jugadores, añade además las cartas (B).



# MEHER



Procedente de Calcuta, Meher creció en la ciudad y ahora vive como una artista callejera. Aunque vive en la pobreza absoluta, nada perturba su serenidad, y el nivel de su moralidad permanece impoluto, aunque el robo es algotentador. Meher sabe cómo bailar, tocar, cantar y entretenerte a la audiencia, que acaba fascinada con sus actuaciones (quizás por sus brazos invisibles, que le permiten hacer muchas de estas cosas de forma simultánea). Quiere usar sus talentos para participar en la convocatoria a convertirse en profesora de Rocca Civetta y encontrar así la iluminación.

**MEHER**  
La Aspirante

**MEHER**  
The Ascetic

**CALMA INTERIOR**  
Durante una Acción de Estudio, no se pierde el Valor de Alerta por la Presencia de un Jefe.

**ILUMINACIÓN**  
Realizar una Acción de Estudio. Puedes hacer más de un cubo de información en la Zona o la Impresión de Cadena y el Valor de Alerta de la Zona.

**NIRVANA**  
Realizar una Acción de Estudio.

**CALMA INTERIOR**  
Comenzar una Mejora de Estudio y se pierde el Valor de Alerta. Al realizar una Acción de Estudio se pierde el Valor de Alerta correspondiente a la mejora de una Zona dada por la presencia de un Jefe.

**NIRVANA**  
Al realizar una Acción de Estudio:

3	4	5	2	2
---	---	---	---	---

Meher es capaz de concentrarse, incluso en situaciones estresantes. Gracias a su **Calma Interna**, es capaz de llegar al límite en su investigación sin temor alguno a la presencia de los Jefes. **Nirvana** le permite utilizar la Adivinación en cada Acción de Estudio. Cuando Meher se Exalta, puede usar su habilidad **Iluminación** para obtener información de las Zonas cercanas, mientras hace frente al Valor de Alerta de la Zona donde se encuentra físicamente.

# RAÚL

Hijo del capitán de la fragata Quesada, Raúl marchó con su padre en busca de honor y prestigio para su familia. Creció muy confiado en sí mismo y mimado gracias a los lujos de la nobleza, aunque resultó ser algo torpe y poco avisado. Consideréndose todo un conquistador, acabó más de una vez en primera línea de batalla vistiendo la armadura de su padre, causando auténticos desastres. Gracias a los contactos y al dinero de su padre, ha conseguido ser seleccionado por el programa Erasmus de Rocca Civetta.

Raul presenta fuerza y confianza. La riqueza y su influencia social le otorgan la habilidad **Conquistador** con la que puede doblar el valor de mejora de una Carta de Artimaña Social o de Notoriedad. Puede usar **¡Por la Reina!** Para afilar sus sentidos y mejorar sus Acciones de Estudio. Cuando se Exalta, con **¡Arde!** se encarga de los Cubos de Información sin utilidad y apuntar a obtener otros mejores.

**RAÚL**  
El Conquistador

**CONQUISTADOR**  
Durante una Acción de Estudio, puedes duplicar el valor de una única Carta Social o de Notoriedad que hagas jugadas de su combinación.

**¡POR LA REINA!**  
Al realizar una Acción de Estudio, recibe 1 ficha de Arrendamiento (no puedes evitar este efecto sacrificando un Cubo de Información adicional).

**JARRED**  
Una Acción de Estudio, una combinación de Información sin utilidad, una jugada de su elección de la zona.

3	5	3	3	3
6	3	2	3	0

# HABIBI



Además de ser la Chamán más joven de su tribu, Habibi es una artesana con talento que imbuye sus máscaras con bendiciones que ayudan a sus portadores. No tardó mucho en toparse con una máscara antigua poseída por el poderoso espíritu de una divinidad corrupta. Determinada por el inmenso poder y la sed de conocimiento de la máscara, Habibi lo intentó todo para deshacerse de ella, pero misteriosamente, la máscara acaba regresando a ella. Tratando de averiguar cómo librarse de ella, contactó con un aventurado profesor que le recomendó acudir a la Universidad de Rocca Civetta, ya que allí sabrían cómo ayudarla...



**Habibi comienza el juego con la carta Máscaras Místicas, colocada junto a su Tablero de Notas.**

Habibi utiliza su habilidad Máscaras Místicas para ganar poderes a cambio de Cubos de Información, siempre pudiendo adaptarse a su situación actual. La Plegaria Chamánica le permite usar estos poderes de forma más flexible. **Protección Divina** le hace virtualmente inmune a los planes de los otros Investigadores.

# ICHCAUIPILLI

Forzado por el legado familiar, Ichcauipilli fue entregado a los Guerreros Jaguar del ejército azteca muy joven. Al crecer se interesó por algo más que el entrenamiento militar, y empezó a estudiar durante la noche, mientras sus compañeros dormían. El cansancio y la obsesión por el estudio le llevaron a la locura. Por esta razón, la carta de la universidad que dejó atrás un descuidado conquistador atrajo su interés. Acabó en el campus de Rocca Civetta, convirtiéndose enseguida en el ídolo de los gatos de la academia, que no lo dejan ni un instante. ¡Lo habrán confundido con su hermano mayor?

**Ichcauipilli comienza el juego con la carta Señor de los Gatos y cuatro fichas de Gato, colocados junto a su Tablero de Notas.**

Ichcauipilli usa a sus gatos con las habilidades Señor de los Gatos y Gatos Furiosos para facilitar sus estudios y complicar los de los demás. Chicco le sirve de ayuda en sus Acciones de Estudio, mientras que Leeloo le permite realizar Acciones de Estudio a distancia. Zenzero incrementa el Valor de Alerta de las Zonas para el resto de Investigadores. Finalmente, Ninja permite realizar poderosas Acciones de Espionaje a distancia.



# ERASMUS

*Do Uniwersytetu Rocca Cиветта przybywa czterech nowych uczonych z różnych stron świata!*

*Ichaucipilli, człowiek jaguar z tajemniczych krain Ameryki Południowej, będzie używał swoich kocich towarzyszy do szpiegowania i manipulowania przeciwnikami.*

*Habibi to szamanka, która dzięki swoim magicznym maskom będzie przyzywala moce duchów, pozwalające jej szybciej odkrywać sekrety klanów zamieszkujących lochy.*

*Raul, konkwistador, będzie korzystał ze swojej siły i gorliwości, aby jak najlepiej służyć swojej królowej i by wrócić do domu z tytułem godnymi prawdziwego bohatera.*

*Meher, ascetka, która dzięki potędze medytacji i niezwyciężonej sile spokoju będzie sprawniej gromadziła informacje o okolicznych mieszkańców.*

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI DLA 5–6 GRACZY



**Punkt 4** przygotowania rozgrywki (podstawowe zasady gry, strona 8) zmienia się w następujący sposób:

W zależności od kolejności rozgrywki, każdy gracz dobiera odpowiednią liczbę kart sztuczek: pierwszy – 1, drugi – 2, trzeci – 3, czwarty – 4, kolejni gracze – tyle kart, ile wynosi ich limit kart sztuczek.

W punkcie 13. przygotowania rozgrywki, uniwersytet wypełniany jest normalnie, ale jeżeli w rezerwie zabraknie studentów do jego wypełnienia, to w woreczku należy umieścić po prostu wszystkie dostępne figurki studentów.

Tak samo należy postępować za każdym razem, kiedy podczas rozgrywki trzeba będzie uzupełnić uniwersytet.

## DODATKOWE PLANSZE NOTATNIKA



Dzięki dwóm nowym planszom notatnika w rozgrywce może wziąć udział 5 lub 6 graczy. Piąty gracz musi wziąć planszę z zielonym narożnikiem (A), a szósty z szarym (B).



## DODATKOWE KARTY LOSOWOSCI



Do talii losowości z podstawowej wersji gry dodawane jest osiem nowych kart losowości, pozwalających na rozgrywkę pięcio- i sześciu-osobową. W rozgrywce dla pięciu graczy musicie dodać 4 karty z symbolem „V” (A), z kolei dla sześciu graczy dodatkowo 4 karty z symbolem „VI” (B).



# MEHER

Uliczna artystka Meher dorastała w Kalkucie. Chociaż żyje w skrajnym ubóstwie, nic nie zmienia jej łagodnego usposobienia, a jej zasady moralne są nieskazitelne. Meher umie tańczyć, grać, śpiewać i zabawiać widownię, która zdaje się być oczarowana jej występami (także dlatego, że jej niewidzialne ręce pozwalają wykonywać te wszystkie czynności równocześnie).

Ostatnio dołączyła do rywalizacji o stanowisko profesora Stworologii. Chce skorzystać ze swoich talentów i osiągnąć oświadczenie.



Meher umie się skupić nawet w najbardziej stresujących sytuacjach. Dzięki **Wewnętrzniemu Spokojowi** uzyskuje przewagę podczas badań i nie lęka się bossa. Nirwana pozwala jej na wrócenie podczas każdej akcji badań. Z kolei kiedy Meher staje się natchniona, może użyć swojej zdolności **Oświecenia**, aby zebrać kostki informacji z sąsiadujących stref, mierząc się z poziomem czujności strefy, w której aktualnie przebywa.

# RAUL

Raul jest synem kapitana okrętu „Quesada”, z którym wyruszył w świat, by zyskać honor i prestiż dla rodziny. Ufny we własne siły i zepsuty przez szlacheckie luksusy, Raul nie grzeszy bystrością i zaradnością. Uważa się także za prawdziwego konkwiastadora i zdarzało mu się walczyć w zbroi swojego ojca w pierwszym szeregu, czym doprowadził do niejednej katastrofy. Do programu Erasmus uniwersytetu Rocca Civetta dostał się dzięki znajomościom i pieniędzjom swojego ojca.

Raul jest silny i pewny siebie. Bogactwo i wpływy zapewniają mu zdolność **Zdobywca**, dzięki której może podwoić poziom premii jednej karty rozgłosu albo karty towarzyskiej. Zdolność **Za Królową!** wyostrza jego zmysły i ułatwia akcje badań. Kiedy natomiast stanie się natchniony, może użyć zdolności **Płon!** w celu pozbycia się nieprzydatnych kostek informacji i siegnięcia po te bardziej wartościowe.



# HABIBI



Habibi jest bardzo młodą plemienną szamanką i uzdolnioną rzemieślniczką, która wytwarzańskie przez siebie maski obdarza pomocnymi błogosławieństwami. Od pewnego czasu zmaga się jednak ze starożytną maską, która rzekomo opanowana jest przez potężne, zbuntowane bóstwo. Odkrywszy bezgraniczną moc i niezaspokojoną żądzę wiedzy maski, Habibi próbuje wszystkiego, aby się jej pozbyć. Jednak w jakiś tajemniczy albo magiczny sposób maska ciągle do niej wraca. Poszukiwanie zaprowadziły ją do rzutkowego profesora, który zasugerował, aby spróbowała na Uniwersytecie Rocca Civetta, bo tam na pewno znajdzie się ktoś, kto będzie jej umiał pomóc...



**Habibi rozpoczyna grę z kartą mistycznych masek, którą trzyma obok swojej planszy notatnika.**  
Habibi używa zdolności **Mistycznych Masek**, aby zdobywać moce w zamian za kostki informacji, co pozwala jej adaptować się do aktualnej sytuacji. Z kolei dzięki **Szamańskiemu Zaklęciu** może bardziej wszechstronnie wykorzystywać te moce. **Boska Ochrona** uodparnia ją na knowania innych uczonych.

# ICHCAUIPILLI

Ze względu na swoje rodzinne dziedzictwo, Ichcaupilli trafił w młodym wieku do wojowników jaguara walczących w azteckiej armii. Dorastając, odkrył, że interesuje go coś innego niż nudne i ciężkie wojskowe szkolenie. W związku z tym zaczął nocami studiować, podczas gdy jego rówieśnicy odrysywali trudy szkolenia na wojowników. Zmęczenie i obsesyjna żądza wiedzy doprowadziły go na skraj szaleństwa. Swoją szansę dostrzegł, kiedy młody, bezetroski konkwistador zostawił w obozisku list z uniwersytetu. Wkrótce potem Ichcaupilli przybył do Uniwersytetu Rocca Civetta i stał się ulubieńcem tamtejszych kotów, które nie opuszczają go ani na krok. Czyżby traktowały go jako swojego starszego brata?

**Ichcaupilli rozpoczyna grę z kartą władcy kotów i czerwonym żetonami kotów, które trzyma obok swojej planszy notatnika.**

Ichcaupilli kieruje swoimi zwierzętymi towarzyszami dzięki zdolnościom **Władca Kotów i Wściekłe Koty**, pomagając sobie w ten sposób w badaniach i przeszkadzając innym. **Chicco** pomaga mu w akcjach badań, a **Leeloo** pozwala wykonywać zdalne akcje badań. **Zenzero** zwiększa poziom czujności stref dla innych uczonych, wreszcie **Ninja** pozwala mu wykonywać zdalne akcje szpiegostwa.



# 伊拉斯谟计划

来自世界各个角落的四名全新学者，已加入洛卡奇维塔大学！

艾奇凯里比利，来自南美神秘大陆的美洲豹武士，可以利用他的猫咪伙伴来暗中监视和操纵对手。

哈比比，带着魔法面具的女萨满，将通过召唤灵魂之力，来揭开隐藏在地城中的所有氏族的秘密。

劳尔，西班牙征服者，以强大的力量和热情效忠于他的女王，然后带着英雄的头衔凯旋归来。

梅赫尔，苦行者，擅用冥想之力，和泰然自若的定力，从她碰到的怪物身上收集信息。

## 5-6人游戏设置规则

游戏设置中的**步骤4**（基础游戏规则的第8页）按照如下方式进行：

**起始玩家**：1张计谋卡；**第二顺位玩家**：2张计谋卡；**第三顺位玩家**：3张计谋卡；**第四顺位玩家**：4张计谋卡；**剩余玩家**：根据其手牌值获得对应数量的计谋卡。

在游戏设置中的**步骤13**，仍然正常补充大学布袋，但是如果后备区没有足够的学生用来补充，那么就只将所有可用的学生放入布袋中。

每次在游戏中需要补充大学布袋时，都同样根据此规则进行。

## 额外的笔记本板

两块新的笔记本板允许你们进行5人或6人游戏。第五位玩家必须选择绿色的笔记本板（A）。第六位玩家必须选择灰色的笔记本板（B）。



## 额外的随机化卡牌

共有八张新的随机化卡牌加入到基础游戏的随机化牌堆中，可以让你们进行5人或6人游戏。对于5人游戏而言，你只需加入四张有“V”符号的卡牌（A）。对于6人游戏而言，你还需要加入有“VI”符号的卡牌（B）。





## 梅赫尔

梅赫尔是一名街头艺人，从小在加尔各答市居住、长大。尽管她生活在贫民窟中，但是没有什么能扰乱她平静的内心，即使这里偷盗猖獗，她的内心依旧如水晶般清澈。梅赫尔能歌善舞，更懂得愉悦观众，她的表演总是令人着迷，(也同样是因为她有一双无形的手，可以让她同时做许多事)。她想要利用她的天赋参与这次号召，成为一名地城学的教授，并借此寻求启示。



即使在重压之下，梅赫尔依然可以全神贯注。归功于**古井无波**，她在研究领域极具造诣，即便面对怪物首领也毫不畏惧。**涅槃**让她在每次执行研究行动时都可以进行预言。当梅赫尔变得兴奋时，她可以使用**启示**技能，即根据当前所在位置的警戒值，收集相邻地域的信息。

## RAUL

劳尔是克萨达号船长的儿子，他与父亲一起走向世界，为他的家族赢得荣耀和声望。从小在贵族的奢华环境中成长，集万千宠爱于一身，让他对自己的力量充满自信，但可惜的是，他略显笨拙，身手不够敏捷。他认为自己是一个真正的征服者，数次身披父亲的战甲冲在最前线，屠戮四方、生灵涂炭。依靠父亲的学识和财富，他进入了洛卡奇维塔的伊拉斯谟计划。

劳尔强壮而自信。财富和社会影响力赋予了他**征服者**技能，可以将1张社交或者恶名计谋卡的加成值翻倍。他还能使出**为了女王！**技能，来强化感官，从而加强研究行动。当他变得兴奋时，则可以使用**燃烧吧！**来摆脱无用的信息块，从而获得最好的信息。



# 哈比比



哈比比作为部落中非常年轻的萨满，同时也是一名技艺精湛的工匠，能够往她制作的面具中注入祝福，以各种方式庇护佩戴者。然而没过多久，她发现自己正不断地被一个古老的面具所纠缠，据说这个面具曾经被一个强大的反叛神灵所控制。在意识到面具的巨大力量以及满足了对面具的求知欲之后，哈比比想尽一切办法想要摆脱它，但是这个神秘且神奇的面具总是会再次回到她身边。为了寻求摆脱面具的办法，她求助于一位颇具威望的教授，教授建议她去洛卡奇维塔大学，因为在那肯定有人能够帮助她...

**哈比比在游戏开始时拥有神秘面具卡，放在她的笔记板边上。**

哈比比可以利用她的**神秘面具**技能来获得力量，以交换信息块，因此总能通权达变。**萨满祈福**则让她更加灵活地使用这些力量。

**神圣防护**让她对其他学者的阴谋几乎免疫。



# 艾奇凯里比利

迫于家族承袭传统，艾奇凯里比利在年少时就成为了阿兹特克军队的美洲豹武士。在他的成长过程中，除了枯燥繁重的军事训练，艾奇凯里比利还养成了其他的兴趣爱好，一整天的重压训练之后，其他人都直接入睡休息，而他却开始挑灯夜读。身体的疲惫和对知识的强烈渴求将他推到了疯狂的边缘。当他发现一位年轻的征服者不小心把一封大学的信留在了一个废弃的前哨之后，艾奇凯里比利意识到自己的机会来了。他来到了洛卡奇维塔大学，很快那里的猫咪都迷恋上了他，在他身边迟迟不愿离去。那些猫咪是把他错当成它们的哥哥了吗？

**艾奇凯里比利在游戏开始时拥有猫咪主人卡以及四个猫咪标记，将它们放到笔记板边上。**

艾奇凯里比利可以通过**猫咪主人**来使用他的猫咪，以及**狂暴****猫**技能来促进自己的研究，同时阻碍对手。猫咪**基科**可以在研究行动中帮助他，而猫咪**莉露**可以让他执行远距离研究行动。猫咪**佐恩佐罗**可以给其他学者造成更高的地域警戒值。最后，猫咪**忍者**可以让他执行远距离的、强大的刺探行动。





FIND US ON FACEBOOK

D.E.I. - DIVIDE ET IMPERA - the board game

# PUBLISHERS



Ares Games Srl  
Via dei Metalmeccanici 16, 55041,  
Capizzano Pianore (LU), Italy  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)



DON'T PANIC GAMES  
38 rue Notre Dame de Nazareth,  
75003 Paris, France  
[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)



LAST LEVEL  
Pol. Ind. Store, C/ Destornillador Nave  
2, Parcela 5 (41008) Sevilla, España  
[www.lastlevel.es](http://www.lastlevel.es)



Fishbone Games  
[office@fishbonegames.pl](mailto:office@fishbonegames.pl)  
ul. Leśna 122c, 32-091 Michałowice  
[www.fishbonegames.pl](http://www.fishbonegames.pl)



ENJOY GAME  
[www.enjoygamepublish.com](http://www.enjoygamepublish.com)



Dungeontology: Erasmus - Rulebook v.1.0  
Ludus Magnus Studio - 2019 ©  
All rights reserved  
[www.ludusmagnustudio.com](http://www.ludusmagnustudio.com)



# CREDITS



*Project Director:* Andrea Colletti  
*Game Design:* Diego Fonseca, Danilo Guidi  
*Development Team:* Ludus Magnus Studio  
*Editorial and Writing Managers:* Paolo Scippo

*Lead Graphic Design:* Diego Fonseca

*Graphic Design:* Paolo Scippo

*Art Director:* Andrea Colletti

*Concept Artist:* Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis  
*Lead 3D Sculptor:* Fernando Armentano

*3D Sculptors:* Tommaso Incechi

*Web Editors:* Marco Presentino, Luca Bernardini, Vincenzo Piscitelli, Roberto Piscitelli  
*Kickstarter Manager:* Andrea Colletti  
*English Edition Editing:* Frank Calcagno, Kevin Chapman

## Translations:

English - Flavia Frazuel

Italiano - Luca Bernardini, Marco Presentino

Français - Nicolas Lion

Deutsch - Marco Mewes, Michael Csorba, Spieletexter

Español - Buster Lehn, Vicente de los Santos

Polski - Tomasz Kowalik

简体中文 - 王晶晶

*Production, Advertising and Fulfillment:* Vincenzo Piscitelli  
*Playtesters:* Daniele De Lorenzo, David Condemi, Serena Falivene, Giovanni Franzini, Cinzia Grasso, Daniele Longo, Andrea Gianfermo, Carlo Scopa, Danilo Rizzo, Davide Longo, Davide Becciu, Luca Longo, Jacopo Valente, Francesco Della Ragione, Claudia Minozzi, Stefano De Luca, Marco Boschiero, Ilaria Negri, Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Michele "Lisk" Mirizio, Lucca Games, Macro Games Night, Modena Play.

*Ludus Magnus Store:* [shop.ludusmagnusstudio.com](http://shop.ludusmagnusstudio.com)