

CRIME ZOOM

A person is lying on a dark blue sofa in a dimly lit room. A lamp is visible on the left, casting a warm glow. The person is wearing a light-colored shirt and dark pants. The overall atmosphere is mysterious and quiet.

STÉPHANE ANQUETIL

SEIN LETZTES BLATT

Crime Zoom ist ein Ermittlungsspiel für 1 bis 6 Spielerinnen und Spieler. Ein Fall dauert ca. 1 Stunde.

Eure Ermittlungen führen euch zu einem Tatort, der mit mehreren Karten ausgelegt wird. Deckt dort Karten auf, um Spuren zu finden. Dabei könnt ihr frei entscheiden, welchen Spuren ihr wann folgen wollt.

Sobald ihr glaubt, den Tathergang ermittelt und damit den Fall aufgeklärt zu haben, geht ihr zur Auflösung.

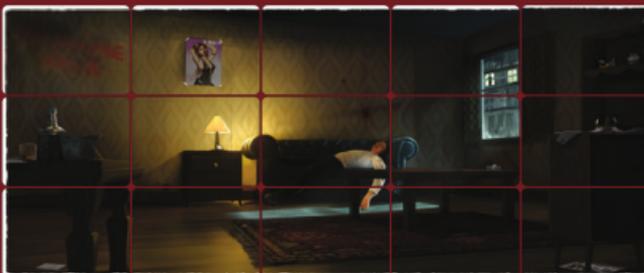


Schaut euch die Karten nicht an, bevor ihr mit dem Spiel beginnt!

Nehmt die **Aufbau**-Karte **0** zur Hand und folgt den Anweisungen auf dieser Karte.

Legt den **Start-Schauplatz** aus. Er besteht aus mehreren Karten. Orientiert euch dabei an der Abbildung auf der Aufbau-Karte.

Legt dann die übrigen Karten als Stapel daneben. Das ist der **Spuren-Stapel**.



Links liegt der Start-Schauplatz aus, rechts daneben der Spuren-Stapel.

Dreht schließlich Karte **0** um, um mit euren Ermittlungen zu beginnen. Nun liegt es an euch, den Fall aufzuklären!



Ihr dürft euch jederzeit Notizen machen.

Spielablauf

Keine Spielrunden

Es gibt keine Spielrunden. Ihr dürft frei diskutieren, was ihr als Nächstes machen, welche Karten ihr aufdecken und welchen Spuren ihr folgen wollt. Ihr seid also immer gleichzeitig an der Reihe und versucht, den Fall **gemeinsam** zu lösen.

Ermittlungsbericht

Wie bei einer echten Ermittlung ist es eure Aufgabe, das Verbrechen aufzuklären: Wer ist der Täter bzw. die Täterin? Was war das Motiv? Wo ist die Tatwaffe? Derartige Hauptfragen müsst ihr in eurem Ermittlungsbericht beantworten.

Geht dabei mit Bedacht vor. Annahmen und Mutmaßungen mögen nicht immer ausreichen. Manchmal benötigt ihr eine bestimmte Karte (und deren Nummer) als Beweis.

Zudem gibt es im abschließenden Ermittlungsbericht Zusatzfragen, mit denen ihr überprüfen könnt, ob ihr alle Details der Geschichte entdeckt habt. Für die grundsätzliche Aufklärung des Verbrechens müssen sie nicht beantwortet werden.

Wollt ihr schnell zum Ergebnis kommen, könnt ihr eure Ermittlungen beenden, sobald ihr glaubt, die Kernelemente des Falls in Erfahrung gebracht zu haben. Seid ihr jedoch neugierig und wollt möglichst die gesamte Geschichte nachvollziehen, könnt ihr weiterermitteln. So sammelt ihr mehr Informationen, um auch die Zusatzfragen beantworten zu können.

Epilog

Sobald ihr euren Ermittlungsbericht erstellt habt, überprüft ihr eure Antworten. Anhand der Lösung könnt ihr die Auflösung des Falls Schritt für Schritt nachvollziehen.

Abschließend könnt ihr im Epilog weitere Hintergründe erfahren, z. B. durch weitere Zeugenaussagen, einen abschließenden Polizeibericht oder ähnliche Dinge.

Den Start-Schauplatz untersuchen

Der **Start-Schauplatz** ist der Ausgangspunkt eurer Ermittlungen. Er besteht aus mehreren Karten. Jede davon gibt euch bildlich Hinweise.

Ihr dürft *jederzeit* eine Karte des Schauplatzes in die Hand nehmen und sie – ohne sie umzudrehen! – inspizieren. Vielleicht entdeckt ihr ja etwas?



Eine Visitenkarte auf dem Boden. Das Logo kommt euch bekannt vor.

Ihr dürft *jederzeit* eine Karte des Schauplatzes umdrehen, also aufdecken, um ihre Hinweise zu enthüllen. (Damit beeinflusst ihr jedoch eure Wertung, siehe Seite 10.)

Es handelt sich um eine Visitenkarte von Aurora, dem Verlag hinter Crime Zoom.



Zum Beispiel könnte auf einem Stück Papier eine Adresse stehen, ein gefundener Schlüssel einen Safe öffnen oder ein Fleck zu einer Laboranalyse führen. Es liegt ganz bei euch, welchen Spuren ihr folgen wollt – und wann.

Einer Spur folgen

Beim Spieldaufbau habt ihr den **Spuren-Stapel** bereitgelegt.

Jede Spur hat oben links eine Zahl.



Ihr dürft euch Karten aus dem Spuren-Stapel nur nach Anweisung nehmen und ansehen!

Spuren findet und erhaltet ihr als Anweisungen auf Karten. Es ist immer zunächst eine Zahl in einem schwarzen Kästchen angegeben, gefolgt von einer kurzen Beschreibung der Spur. Das könnte z. B. der Name eines Gegenstands sein oder eine Handlung, die ihr nun durchführen könnt.

3 *Toxikologische Analyse.*

In diesem Beispiel erlaubt euch das Kästchen mit der Nummer **3**, Karte **3** zu nehmen, um eine *toxikologische Analyse* zu erhalten.

Wenn ihr einer **Spur folgen** wollt, die ihr gefunden habt, sucht ihr dafür einfach die entsprechende Karte aus dem Spuren-Stapel heraus. Das könnt ihr *jederzeit* machen. Ihr müsst einer Spur also nicht sofort folgen, wenn ihr sie gefunden habt.

Es gibt 2 Arten von Spuren:

- weitere Schauplätze
- Informationen

Weitere Schauplätze

Ein **weiterer Schauplatz** funktioniert genauso wie der **Start-Schauplatz**. Er besteht aus mehreren Karten, die zusammengesetzt den Schauplatz ergeben.



Dieser Schauplatz stellt die Räumlichkeiten des Aurora-Verlags dar.

Auf der ersten Karte eines weiteren Schauplatzes ist angegeben, aus welchen weiteren Karten er besteht.



Beispiel: Nachdem ihr Karte 4 genommen habt, erhaltet ihr die Anweisung, den Schauplatz mit Karte 5 zu vervollständigen.

Wie beim Start-Schauplatz könnt ihr euch die Karten genauer ansehen oder sie umdrehen, um neue Spuren zu finden.

Auf manchen Karten ist angegeben, für welche Handlung das Umdrehen der Karte steht.



In diesem Beispiel könnt ihr Karte 4 umdrehen, um Alexis, den Verleger des Spiels, zu befragen.

Informationen

Die Karten mit Informationen haben alle die gleiche Rückseite. Der einzige Unterschied ist die Zahl oben links (anhand der ihr die richtige Karte aus dem Stapel suchen könnt).

Sobald ihr eine solche Karte erhaltet, müsst ihr sie *umdrehen*. Sie enthält neue Informationen für eure Ermittlungen!



Spuren mit Bedingung

Manchen Spuren könnt ihr nur folgen, falls ihr ein bestimmtes **Objekt** habt.

Ein Objekt ist stets auf einem Polaroid abgebildet, zusammen mit einer Zahl und einer Bezeichnung.

Eine Spur mit einer Bedingung ist stets wie folgt angegeben:

OBJEKT? **X** Spur.



SCHLÜSSEL? **6** *Safe öffnen.*

Beispiel: Ihr habt einen **SCHLÜSSEL** gefunden. Nun könnt ihr Spur **6** folgen und den *Safe öffnen*.

Abschluss eurer Ermittlungen

Ihr habt ermittelt und alle Schauplätze genauestens untersucht? Ihr habt einige Karten umgedreht und Spuren gefunden? Ihr seid den Spuren gefolgt, die ihr für erfolgversprechend gehalten habt?

Jetzt, nach ungefähr einer Stunde, fühlt ihr euch bereit, den Fall zu lösen? Dann ist es an der Zeit, eure Ermittlungen abzuschließen.

Ermittlungsbericht erstellen

Als letzten Schritt müsst ihr nur noch euren Ermittlungsbericht erstellen. Dazu notiert ihr eure Antworten zu den Fragen des Falls, anhand derer ihr schließlich überprüft, ob ihr alles aufklären konntet.

Der Bericht teilt sich in zwei Bereiche. Die **Hauptfragen** drehen sich meistens um den Täter bzw. die Täterin, das Motiv und die Tatwaffe. Diese Fragen solltet ihr nicht auslassen, denn sie sind der Kern der Geschichte.

Die **Zusatzfragen** zielen auf Nebenstränge des Falls ab: die Aufklärung falscher Fährten, die Verbindung zwischen Personen oder entlastende Beweise für andere Verdächtige. Für manche Spielgruppen mögen diese Fragen nur nebensächlich sein, für andere wiederum sind sie essenziell, um die ganze Geschichte zu rekonstruieren.

Manche Fragen sind **offen** gestellt, so wie „Wie ist das Opfer umgekommen?“. Andere Fragen, wie zum Motiv des Verbrechens, sind **Multiple-Choice-Fragen**, die euch einen Rahmen bieten. Wiederum andere Fragen verlangen eine **Kartennummer**, was wie folgt markiert ist: .

Um die Frage nach dem Täter/der Täterin zu beantworten, müsst ihr ihn/sie während der Ermittlungen getroffen haben.



Dieser letzte Punkt ist wichtig. In Crime Zoom geht es um Beweise, nicht um Mutmaßungen. Daher werdet ihr vermutlich Beweise finden, die eure Verdachtsperson mit dem Tatort in Verbindung bringen.



Schaut euch den Ermittlungsbericht nicht an, bevor ihr eure Ermittlungen beendet. Die Fragen könnten euch ungewollt helfen!



Falls ihr beim Beantworten der Fragen merkt, dass ihr der Geschichte nicht folgen könnt, nehmt eure Ermittlungen einfach wieder auf. Und falls sie euch bereits ungewollt Hinweise gegeben haben, ist das schon ok.

Lösung überprüfen

Nachdem ihr euren Ermittlungsbericht erstellt, also alle Fragen beantwortet habt, überprüft ihr eure Antworten.



Beantwortet erst alle Fragen, bevor ihr euch einzelne Antworten anschaut. Andernfalls lauft ihr Gefahr, schon zu viel zu erfahren.

Jede Antwort klärt mit einem Text die Verbindungen zwischen den einzelnen Beweisstücken auf, die zur richtigen Schlussfolgerung führen. Die einzelnen Elemente, die euch Punkte bringen, sind deutlich markiert. Auf der nächsten Seite wird das genauer erklärt.

Den Fall mit dem Epilog schließen

Nun kennt ihr zwar alle Antworten, aber vielleicht noch nicht die *ganze* Geschichte. Bevor ihr das Spiel zur Seite legt, könnt ihr den Fall mit dem Epilog beenden.

Der Epilog ist bei jedem Fall anders. Vielleicht springt euch Monate später ein Zeitungsbericht ins Auge oder ihr macht einen neuen Zeugen ausfindig. Wie auch immer der Epilog aussieht, auf den letzten Seiten werdet ihr mehr über die Hintergründe der Protagonisten erfahren und die Geschichte aus einem anderen Blickwinkel sehen.

Punkte ermitteln

Überprüft die Lösung. Wenn eure Antwort den blau hervorgehobenen Teil der Musterantwort enthält, erhaltet ihr **1** ★. Ein Beispiel:

Wie ist Willie Nelson ums Leben gekommen?

Er ist durch **einen tödlichen Schlag auf den Kopf** umgekommen. Das hat **die Autopsie** **17** bestätigt.

Übrige Karten zählen

Zählt von allen ausliegenden Schauplätzen die Karten, die ihr nicht umgedreht habt. Zählt dann die Karten hinzu, die noch im Spuren-Stapel sind.

Falls ihr die Hauptfragen richtig beantwortet habt, erhaltet ihr **1** ★ für je 5 Karten, die noch übrig sind.

*Beispiel: Es liegen 9 nicht umgedrehte Schauplatz-Karten aus und ihr habt noch 8 Karten im Spuren-Stapel. Das sind insgesamt 17 Karten, für die ihr **3** ★ bekommt ($17 \div 5 = 3$).*



Das Auslegen eines weiteren Schauplatzes verändert nicht die Summe der übrigen Karten.

In der Bestenliste verewigen

Als echte Ermittler und brillante Spürnasen könnt ihr euch zu guter Letzt in der Bestenliste verewigen. Ihr findet sie auf der vorletzten Seite dieses Hefts.

Notiert dazu einfach das Datum eurer Ermittlungen, eure Namen und eure Punktzahl.



STOPP! Lest nicht weiter, bevor ihr eure Ermittlungen beendet habt. Die Fragen könnten euch sonst Hinweise geben.

Ermittlungsbericht – Fragen

? : Die Antwort zu dieser Frage ist eine Kartennummer.

Hauptfragen

1. Was ist die Todesursache von Frank Bucco?
Was ist die Tatwaffe? **?**
Welche Karte beweist, dass dies die Tatwaffe ist? **?**
2. Wer hat Frank Bucco umgebracht? **?**
Welche Karte bringt diese Person(en) mit dem Tatort in Verbindung? **?**
3. Was sind die Motive hinter diesem Verbrechen?
 - Ein Konflikt zwischen Gangstern
 - Unbezahlte Schulden
 - Eifersucht aus Liebe
 - Verschwörung gegen Carlo Goti
 - Versicherungsbetrug
 - Ein Restaurantbesitzer will nicht mehr bezahlen

Nebenfragen

4. Wo ist der Täter/die Täterin zu finden? **?**
5. Wer hat den Täter/die Täterin beauftragt?
6. Wie lautet Cherrys richtiger Name? **?**
Welche Karten legen diesen Schluss nahe? **?**
7. Wie stehen Frank Bucco und Gina Goti in Beziehung zueinander?

Ermittlungsbericht – Lösung

Hauptfragen

1. Was ist die Todesursache von Frank Bucco?

Frank Bucco wurde *in den Kopf geschossen*★. Die **Autopsie** 29 bestätigt dies als Todesursache. Wobei der Tatort sowieso wenig Zweifel daran gelassen hat.

Was ist die Tatwaffe? ?

Die Tatwaffe ist eine **Colt Cobra** 32★, die in **Carlo Gotis Wohnung** 38 / 39 zu finden war.

Welche Karte beweist, dass dies die Tatwaffe ist? ?

Die **Ballistik** 31★ bestätigt, dass die sichergestellten Kugeln tatsächlich mit dieser Waffe abgefeuert worden sind. Das stellt die Verbindung zwischen der **Waffe** 32 und einer der abgefeuerten Kugeln her: **die eine in der Wand** 3 und **die andere in Frank Buccos Kopf** 29.

2. Wer hat Frank Bucco umgebracht? ?

Ihr erhaltet 1★, falls ihr mit mindestens einer der folgenden vier Karten geantwortet habt:

- **Gina Goti** 36 / 53
- **Cherry** 40 / 42

Welche Karte bringt diese Person(en) mit dem Tatort in Verbindung? ?

Auf einer **Kugel** 30★, die am Tatort zu finden war, ist ein Fingerabdruck. Dieser stellt die Verbindung zu **Gina** 53 und **Cherry** 42 her.



3. Was sind die Motive hinter diesem Verbrechen?

Das Verbrechen ist ein **Versicherungsbetrug**★.

Es gibt einen gültigen **Versicherungsschein einer Lebensversicherung** 28, die lediglich Selbstmord und Terrorismus ausschließt. Gina Goti ist darin als Begünstigte aufgeführt.

Das Verbrechen ist zudem eine **Verschwörung gegen Carlo Goti**★. Es konnte ermittelt werden, dass **Amy Goti von Carlo Goti erschlagen wurde**

34 / 37. Gina hat deshalb **die Waffe in seiner Wohnung versteckt** 32 / 48, um ihn zu belasten.

Nebenfragen

4. Wo ist der Täter/die Täterin zu finden? ?

Die Täterin ist im **Vesuvio** 52★ zu finden, genauer gesagt in **einem Zimmer, das das Restaurant vermietet hat** 53.

5. Wer hat den Täter/die Täterin beauftragt?

Frank Bucco hat die Täterin selbst beauftragt. **Die Autopsie** 29 bestätigt, dass er sich nicht gewehrt hat und seine Leiche nicht bewegt worden ist. Er hätte sogar nach **dem ersten Schuss reagieren können** 3.

6. Wie lautet Cherrys richtiger Name? ?

Cherrys richtiger Name lautet **Gina Goti** 36 / 53★.

Welche Karten legen diesen Schluss nahe? ?

Es gibt zwei mögliche Beweisstücke:

Der Fingerabdruck auf **Cherrys Lippenstift** 42★ gehört zu **Gina Goti** 53.

Cherry 40 und **Gina Goti** 36 / 38 / 53 haben den gleichen Schönheitsfleck.



7. Wie stehen Frank Bucco und Gina Goti in Beziehung zueinander?

Gina Goti ist Frank Buccos Tochter★. Gina Goti wurde im **Dezember 1962** **34** geboren, am **18. Dezember, um genau zu sein** **36**. Im Mai 1962, also nur 7 Monate vor ihrer Geburt, wollten Amy Goti (geb. Anello) und Frank Bucco eigentlich heiraten **35**.

Das alleine ist noch kein hinreichender Beweis, allerdings stellte Frank im **Nathan's** **51** Gina als seine Tochter vor. Und schließlich ist **Franks Lebensversicherung** ein weiterer Hinweis für ihre Verbindung **28**.



Übrige Karten

Habt ihr

- die Täterin identifiziert?
- die Tatwaffe gefunden, eine Colt Cobra?
- mindestens eines der beiden Motive des Verbrechens ermitteln können?

Falls ihr diese drei Fragen mit „Ja“ beantworten könnt, erhaltet ihr **1★ für je 5 übrige Karten**.

Andernfalls wart ihr vielleicht nicht neugierig genug und konntet daher nicht alles aufklären.

Epilog

Frank Bucco sank in sein altes Ledersofa. Es war das letzte zumindest etwas luxuriöse Möbelstück, das in dieser Müllhalde noch übrig war. „Hier endet deine Reise, alter Mann“, sagte er zu sich selbst.

Sie würde jeden Augenblick hier sein. Er hatte das Schiebefenster absichtlich offen gelassen, damit sie leise über die Feuerterasse hereinkommen konnte. Gina. Seine Tochter. Amys Tochter.

Frank sprang auf und holte den Ring aus einer Schublade. Er war immer noch da. Wie neu. Sein goldener Ehering. Niemals verpfändet, niemals verkauft. Er hatte all die Jahre lang widerstanden, trotz seiner Spielschulden. Er steckte ihn mühsam auf seinen Finger. So. Alles war vorbereitet.

Er machte sich einen letzten Drink. Hungrig war er aber nicht. Er stellte sein Glas wieder auf den Tisch. Nicht dass noch jemand denken würde, er sei betrunken gewesen. Er betrachtete das rote Geschmiere, das an der Wand vor sich hin trocknete. Er hatte nicht den Schneid, es wegzuwischen. Wie üblich. Er dachte daran, wie die Polizei es einordnen würde, und lächelte. Es würde diesem Bastard Tony nur recht geschehen, wenn man ihm hierfür die Schuld geben würde!



Frank war nicht dazu in der Lage gewesen, den guten alten Phil zu warnen. Zu gefährlich. Phil war der einzige Freund, der ihn vermissen würde. Und Gloria wahrscheinlich auch. Arme Gloria, was hatte sie von einem Kerl wie ihm erwartet? Einen Film, ein Abendessen, die Illusion, ein normales Paar zu sein? Sie war diejenige, die ihn zu einem Lapdance mit Cherry überredet hatte. Seltsame Wendung des Schicksals.

Den gleichen Schönheitsfleck an der gleichen Stelle. Ein Schock. Cherrys Unglauben. Das Treffen. Die Erklärung. Der Film. Die Hotdogs bei Nathan's. Der Plan.

Wo zum Teufel blieb Gina? Sie hat doch sicher keine Probleme, eine Waffe aufzutreiben? Mitten in Brooklyn, das wäre ein Witz.

Sein Blick fiel auf das Schreiben seiner Lebensversicherung. Sehr gut, damit würde später jemand auf die Idee kommen, Gina zu informieren. Zumal Carlo bald ebenfalls verdächtigt werden wird. Das alte Foto seines Vaters mit Joe Goti lag umgekippt auf dem Fernseher. Er wollte es nicht sehen, wenn er starb. „Familie“ ... wohl eher ein Gefängnis! Man bittet nicht darum, hineinzukommen, und man kommt nie wieder heraus. Einige Restaurantbesitzer hatten stets Umschläge mit Bargeld bereitgehalten, wenn er zur Gesundheitsinspektion kam. Sie dachten, dass er für Goti arbeiten würde. Voller Wut warf er den Bilderrahmen zu Boden, der daraufhin klirrend zerbrach. Er bückte sich, um ihn aufzuheben, als Gina durch das Fenster hereinkam.

- Hallo Gina!
- Hi.
- Hast du die Waffe?
- Ja, hab ich. Niemand hat mich gesehen.



- Ich bin bereit, bringen wir's hinter uns.
- Ähm ... Ok. Wie lädt man dieses Ding?
- Mit der Trommel. Zieh dir besser Handschuhe an, wenn du mit der Waffe hantierst, bis du sie bei deinem Stiefvater losgeworden bist.
- Ja, ist gut. Ich lade sie nur noch eben. Ich mag keine Waffen. Als ich klein war, hat Carlo meine Mutter mit dem Griff ...
- Ich weiß. Lass dir Zeit, lade sie in Ruhe. Ich vermute, zwei Kugeln werden reichen.
- Mist! Tut mir leid, mir ist eine Kugel runtergefallen.
- Ist schon gut, Gina. Konzentriere dich auf den Plan. Das ist unsere Rache. Ich hab nichts mehr zu verlieren. Meine Ehe, meinen Job, deine Mutter, Geld ... Es ist vorbei für mich ... Das hier ist das einzig Gute, was ich tun kann, damit für dich alles gut wird.
- Bist du sicher, dass bei dem Lärm niemand kommen wird?
- Nicht hier, außerdem ist die Tür von innen verschlossen. Ich setze mich nun und werde mich nicht bewegen. Leb wohl, Gina.
- Leb wohl, Frank.

PENG!



Die Kugel ging voll daneben. Es war gar nicht so einfach zu zielen. Gina fühlte sich mies. Sie hat sich von ihren Emotionen überwältigen lassen. Aber was kümmerte sie dieser Typ überhaupt? Frank Bucco, ein zwanghafter Spieler, der dadurch sogar seine Verlobte verlor. Ein echter Versager. Ein Typ, der 18 Jahre zu spät erkannte, dass er Vater ist. Gina hatte zu viel erlebt, zu viel gesehen. Sie hatte alles geopfert, um vor dem Mörder ihrer Mutter davonzulaufen. Lausige Unterkünfte, schäbige Spielhöllen, Lügen über ihr Alter. Zuerst dachte sie, er sei einer dieser Widerlinge, die Mädchen in Clubs aufreißen. Sie dachte an ihren Stiefvater, an all die Männer, die versucht hatten, sie zu brechen. Doch das würde nun ein Ende haben. Diese Lebensversicherung war das Licht am Ende des Tunnels. Sie brauchte nur noch abzudrücken und die Waffe bei Carlo zu verstecken. Voller Verachtung zielte Gina auf Franks Kopf und drückte diesmal mit Überzeugung ab. Bumm. Das Ergebnis war kein schöner Anblick. Sie bekam Angst und eilte durch das Fenster hinaus. Sie schlich sich in Carlos Wohnung, um die Waffe dort zu verstecken. Ihr Stiefvater würde in die Falle tappen. Eine melodramatische Familienversöhnung unter Mafiosi, wie passend. Danach ging sie zu ihrem Zimmer zurück und blondierte sich die Haare.

Frank hatte sein letztes Blatt ausgespielt, um sie zu retten. Es musste funktionieren.



SEIN LETZTES BLATT

Datum	Wer war dabei?	Punkte 
		<input data-bbox="791 348 948 419" type="text"/>
		<input data-bbox="791 436 948 507" type="text"/>
		<input data-bbox="791 524 948 595" type="text"/>
		<input data-bbox="791 611 948 683" type="text"/>
		<input data-bbox="791 699 948 771" type="text"/>
		<input data-bbox="791 787 948 858" type="text"/>
		<input data-bbox="791 875 948 946" type="text"/>
		<input data-bbox="791 963 948 1034" type="text"/>

**FALL
ABGESCHLOSSEN**

Autor

Stéphane Anquetil

Geschichte

Stéphane Anquetil

Illustrationen

Julien Long
Cecilart

Grafische Gestaltung

Christopher Matt
Sandra Tessières

Korrekturat

Kudos



Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung

Lisa Prohaska

Redaktion & Satz

Sebastian Wenzlaff

Lektorat

Sophia Keßler, Steffen Trzensky