



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

PHANTOMS EXPANSION



PHANTOMS



Los fantasmas blancos de este mundo pueden ser efímeros aliados si eres lo suficientemente astuto como para asegurar sus servicios. Algunos acudirán en tu ayuda si haces un pacto con ellos... o al menos no provoques su ira con tus acciones. Hablo tanto de sombras de héroes fuertes como de héroes menores, como Ruined Affis, Sellsword Luet, Witch Beatrice y el Sword Master. Estos fantasmas blancos solo ofrecen su ayuda a los guerreros más respetables y solo contra los oponentes más temibles.

Otros aliados, menos místicos, son mortales que alzarán sus hojas junto a ti para enfrentarse a tus enemigos. En tus periplos, podrás encontrar muchos de estos personajes como los caballeros expertos Siegward of Catarina y Sirris of the Sunless Realms. Sin embargo, ten cuidado: estos honorables aliados siempre están dispuestos a dar su vida para protegerte, así que pide su ayuda con moderación en caso de que privas al mundo de su luz para siempre.

Algunos fantasmas son menos generosos o ya han jurado su lealtad a otras almas. Este es el caso de Horace the Hushed, Lucatiel of Mirrah y Eygon of Carim. Esta minoría se alzarán junto a ti en el momento oportuno, pese a que su honor tenga otra bandera. Pero ten cuidado al invocarlos, ya que si ellos caen, seguramente sufrirás la misma condena.

Atención a los fantasmas rojos, porque aunque te hayas enfrentado a nefastos oponentes, estos no son de este mundo. Atraídos por los residuos de humanidad, buscan alimentarse de su calor al retar tanto a héroes como a ilusos.

Algunos de estos nombres resultarán familiares, como las oscuras fechorías y homicidas leyendas que les rodean. El Knight of Thorns, Maneater Mildred, Melinda the Butcher, y el Xanthous King son solo algunos nombres de esta casta infame. Aunque algunos entre sus filas no son tan conocidos, como Armorer Dennis, Maldron the Assassin, Oliver the Collector y Fencer Sharron, estas criaturas deben tratarse con el mismo cuidado. Por último, algunas figuras verdaderamente enigmáticas intentarán ayudarte, como es el caso de Marvelous Chester. Nunca confíes en estos individuos, ya que sin lugar a dudas te traicionarán a la primera de cambio. Tampoco seas lo suficientemente ingenuo como para causar la ira del Paladin Leeroy al ser negligente con la Lordvessel.

INTRODUCCIÓN

La expansión *Phantoms* está diseñada para utilizarse con *Dark Souls™: The Board Game*. Una invocación es un aliado que se puede utilizar durante las batallas contra jefes para que ayuden en estas difíciles peleas. Los Invasores se añaden a las batallas cuando los personajes ganan fichas Ember. Los Invasores dificultan las batallas pero también dan a los jugadores la oportunidad de obtener cartas de equipamiento único y ganar almas adicionales.





ÍNDICE

La expansión *Phantoms* incluye los siguientes artículos:

- 1 reglamento

INVOCACIONES

- 10 miniaturas de invocación
- 1 contador de salud de invocación
- 10 cartas de datos de invocación
- 40 cartas de acción de invocación



*Ruined
Affis*

*Eygon
of Carim*

*Horace
the Hushed*

*Siegward
of Catarina*

Sword Master



*Rogue Witch
Beatrice*

*Lucatiel
of Mirrab*

*Sellsword
Luet*

*Sirris of the
Sunless Realms*

*Solaire
of Astora*



INVASORES

- 11 miniaturas de invasor
- 1 contador de salud de invasor
- 12 cartas de datos de invasor
- 64 cartas de acción de invasor
- 12 cartas de tesoro
- 3 fichas en blanco de invasor
- 6 fichas estándar de invasor
- 6 fichas avanzadas de invasor



*Kirk, Knight of Thorns /
Longfinger Kirk*



*Melinda
the Butcher*

*Maldron
the Assassin*

*Maneater
Mildred*

*Xanthous King
Jeremiah*

*Oliver
the Collector*



*Armorer
Dennis*

*Marvelous
Chester*

*Invader
Brylex*

*Paladin
Leeroy*

*Fencer
Sharron*



CARTAS DE DATOS DE INVOCACIÓN

Al principio del juego, los jugadores pueden escoger añadir invocaciones a la partida. Las invocaciones son aliados temporales que aparecen como fantasmas blancos en el mundo de *Dark Souls™*. La información que incluyen las cartas de datos de invocación es idéntica a la que contienen las cartas de datos de jefe, pero simplificada. Cada carta de datos de invocación incluye la siguiente información:



1. Nombre
2. Nivel de provocación
3. Salud inicial
4. Valores de bloqueo
5. Valores de aguante
6. Valores de evasión
7. Habilidad especial
8. Icono de minijefe o de jefe principal



Icono de minijefe invasor (estándar)



Icono de jefe principal invasor (avanzado)

El nombre de la invocación, salud inicial y el símbolo de conjunto funcionan de la misma manera que en una carta de datos de jefe (consulta 'Cartas de datos de jefe' en la pág. 26 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*).

Dado que luchan contra enemigos del grupo, las invocaciones tienen **niveles de provocación** como los personajes en lugar de niveles de amenaza como los enemigos. Estos niveles de provocación funcionan de la misma manera que en los personajes, por lo que los jugadores sabrán qué personaje o invocación será atacado por el jefe (consulta 'Ataques de los enemigos' en la pág. 25 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*).

Los **valores de bloqueo, aguante y evasión** de una invocación también son iguales a los personajes, a diferencia de los enemigos. Un jefe inflige una cantidad de daño fija dependiendo de las cartas de acción. Las invocaciones, como los personajes, tiran dados para bloquear, resistir o evadir ese daño.

Algunas invocaciones tienen **habilidades especiales** que generan una bonificación constante, pero otras solo pueden usarse una vez por batalla en cualquier momento. Después de usar una de estas habilidades, puede ser útil colocar una ficha de herida encima para recordar que no puede usarse de nuevo.

CARTAS DE ACCIÓN DE INVOCACIÓN



Las cartas de acción de invocación se utilizan de la misma manera que las cartas de acción de jefe (consulta 'Cartas de acción' en la pág. 27 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*), con algunas diferencias.

Primero, las invocaciones no se **enfurecen**, por lo que sus cartas no tendrán puntos de enfurecimiento.

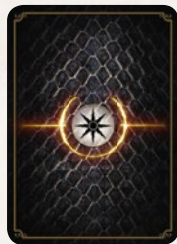
Además, las invocaciones no tienen sectores como los jefes, por lo que sus cartas de acción no incluirán ataques de sector o sectores vulnerables.

Por último, las invocaciones no tienen **dificultad de evasión** puesto que nunca evaden ataques.

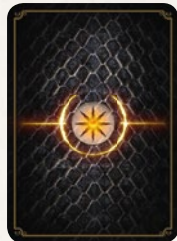
FINALIZAR UNA BATALLA AL LADO DE LA PUERTA DE NIEBLA

Cuando el grupo derrote al adversario del tablero que contiene la ficha de puerta de niebla, los jugadores tienen una elección difícil que realizar. Pueden escoger recibir almas por derrotar la batalla como de costumbre, o pueden escoger no recibir almas a cambio de invocar a un aliado para la inminente batalla contra el jefe.

Si deciden no recibir almas, coloca las cinco cartas de datos de invocación correspondientes bocabajo al lado de la ficha de puerta de niebla. Utiliza las cinco cartas con el dorso de la carta de minijefe para la inminente batalla contra el minijefe o las cinco cartas con el dorso de jefe principal para la inminente batalla contra el jefe principal.



Dorso de la carta de minijefe (estándar)



Dorso de la carta de jefe principal (avanzado)



EMPEZAR UNA BATALLA CON UNA INVOCACIÓN

Cuando el grupo empieza una batalla contra un minijefe o un jefe que incluye una invocación, primero prepara la batalla como de costumbre (consulta 'Preparar una batalla contra un jefe' en la pág. 28 del reglamento del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*).

A continuación, baraja las cinco cartas de datos de invocación escogidas anteriormente y elige una carta. Esa será la invocación que asistirá al grupo durante esta batalla contra un jefe. Encuentra la miniatura de invocación, sus cartas de acción y el contador de vida de invocación. Pon el contador de vida en el marcador inicial de salud de la invocación. Añade la miniatura de invocación a la batalla tras colocarla en un nodo de entrada como si fuera un personaje.

Cada invocación tiene sus puntos fuertes y débiles. Algunas son expertas en absorber daño dirigido al personaje, mientras que otras prefieren alejarse del jefe y atacar desde una distancia segura. Las invocaciones se controlan a través de sus cartas de acción y del personaje. Encuentra maneras de utilizar tu invocación de una manera eficaz, como por ejemplo, recibir un golpe dirigido a un personaje vulnerable, o atacar al jefe por un sector vulnerable. Las invocaciones, como los personajes, ganan un dado negro adicional al atacar por un sector vulnerable.

A diferencia del mazo de acciones de jefe, el mazo de acciones de invocación está formado por las cuatro cartas de acción. Baraja el mazo de acciones y colócalo bocabajo en un lugar accesible fácilmente. Nótese que no todas las cartas de acción están equilibradas. En algunos turnos, una invocación puede ser más (o menos) útil que en otros turnos.

En ese momento, la batalla contra el jefe puede comenzar. Durante una batalla en la que aparece una invocación, habrá una **activación de invocación** después de cada activación de personaje. Esto quiere decir que las invocaciones se activarán más a menudo que los personajes individuales, pero tienen menos opciones en cada activación.

En una batalla contra un jefe con un Assassin, Knight, y una invocación, por ejemplo, el orden de activación podría ser:

1. Activación de los jefes.
2. *Activación del Assassin.*
3. **Activación de la invocación.**
4. Activación de los jefes.
5. *Activación del Knight.*
6. **Activación de la invocación.**

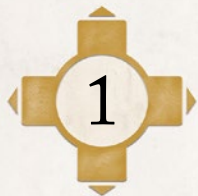
Con esta ampliación, las activaciones durante las batallas que incluyan una invocación funcionan como se explica en 'Activación de las figuras' en la pág. 19 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*.

Cuando el mazo de acciones de una invocación está vacío al principio de la activación de invocación, crea un nuevo mazo al coger las cartas de acción de la pila de descarte y ponlas bocabajo *sin barajarlas*. Después de esto, el combate sigue con normalidad.



ICONOS ESPECÍFICOS DE INVOCACIÓN

Las cartas de acción de invocación incluyen algunos iconos que no se utilizan en otras cartas de acción. El icono de marcha funciona igual que en las armas, pero el icono de distracción es específico para las invocaciones.



Cuando una invocación ejecuta un ataque que presenta el **icono de marcha**, esta podrá desplazarse la cantidad de nodos mostrada como máximo. Los iconos de marcha que aparecen antes de los iconos de dado permiten que la invocación se desplace antes de tirar los dados. Aquellos que aparecen después de los dados permiten que la invocación se desplace después de tirar los dados.



Si la acción incluye un **icono de distracción**, se considera que la invocación tiene la ficha de ataque durante la próxima activación del jefe. No muevas físicamente la ficha (para no olvidar qué personaje ha sido el último en activarse).

MUERTE DE UNA INVOCACIÓN

Cuando una invocación muere, retira la miniatura del tablero. Las invocaciones no son modelos de personaje, así que su muerte *no* obliga a los jugadores a descansar en la hoguera.



PREPARACIÓN PARA BATALLAS CON INVASORES

Al principio del juego, los jugadores pueden escoger añadir invasores a la partida. Los invasores se sienten atraídos a los vestigios de humanidad representados en *Dark Souls™* como embers. Cuando un jugador encuentra una carta de Ember en el mazo de tesoros y obtiene una ficha de Ember (consulta 'Embers' en la pág. 12 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*), se añade un invasor a una batalla posterior utilizando las fichas de invasor como se describe en la página siguiente.

Durante la preparación, separa las fichas en blanco, las fichas estándar de invasor y las fichas avanzadas de invasor en tres pilas distintas. Luego colócalas bocabajo.



Dorso de ficha de invasor



Invasor estándar Kirk, Knight of Thorns



Invasor estándar Melinda the Butcher



Invasor estándar Maldron the Assassin



Ficha en blanco de invasor



Invasor estándar Maneater Mildred



Invasor estándar Oliver the Collector



Invasor estándar Xanthous King Jeremiah



Invasor avanzado Longfinger Kirk



Invasor avanzado Armorer Dennis



Invasor avanzado Marvelous Chester



Invasor avanzado Invader Brylex



Invasor avanzado Paladin Leeroy



Invasor avanzado Fencer Sharron

USAR FICHAS DE INVASOR

Cuando un personaje obtiene una ficha de Ember, si no hay fichas de invasor en juego y hay al menos un tablero por explorar, un encuentro al azar será invadido de la siguiente manera:

- Si los jugadores no han derrotado al minijefe, coge una ficha estándar de invasor al azar y fichas en blanco suficientes para cada tablero por explorar. Pon una de las fichas seleccionadas al azar en cada carta de encuentro boca abajo.
- Si los jugadores han derrotado al minijefe, coge una ficha avanzada de invasor al azar y fichas en blanco suficientes para cada tablero por explorar. Pon una de las fichas seleccionadas al azar en cada carta de encuentro boca abajo.

Nótese que si solo queda un tablero por explorar, la ficha de invasor deberá ponerse en ese tablero. De lo contrario, los jugadores no sabrán exactamente en qué momento atacará el invasor.

Por ejemplo: El grupo gana una ficha de Ember tras explorar dos tableros, antes del minijefe.

El grupo coge una ficha en blanco de invasor y una ficha estándar de invasor (escogida al azar) y las coloca encima de las cartas de batalla que queden en los tableros.



CARTAS DE DATOS DE INVASOR

Las cartas de datos de invasor contienen la misma información que las cartas de datos de jefe. Cada carta de datos de invasor incluye la siguiente información:



1. Nombre
2. Nivel de amenaza
3. Tamaño del mazo de acciones
4. Punto de enfurecimiento
5. Valores de bloqueo y aguante
6. Habilidad especial
7. Salud inicial
8. Icono de minijefe o de jefe principal

Con la excepción del icono de minijefe o jefe principal invasor, esta información es idéntica a las cartas de datos de jefe (consulta 'Cartas de datos de jefe' en la pág. 26 del reglamento del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*).

Los **iconos de minijefe** o de **jefe principal invasor** hacen saber al jugador que un invasor está en uso mientras los jugadores exploran el mundo de *Dark Souls™* hasta que luchen contra el minijefe o el jefe principal.



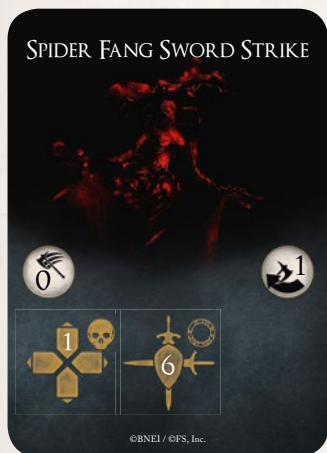
Icono de minijefe invasor (estándar)



Icono de jefe principal invasor (avanzado)



CARTAS DE ACCIÓN DE INVASOR



Las cartas de acción de invasor se usan en los Invasores de la misma manera que las cartas de acción de jefes se usan en los jefes (consulta 'Cartas de acción' en la pág. 27 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*), con dos pequeñas diferencias.

Primero, los invasores no tienen unas cartas de **enfurecimiento** específicas con símbolos de enfurecimiento. En cambio, baraja cualquiera de las cartas de acción restantes en el mazo de acción de invasor cuando enfurezca.

Además, los invasores no tienen sectores como los jefes, por lo que sus cartas de acción no incluirán ataques de sector o sectores vulnerables.



EMPEZAR UNA BATALLA CONTRA UN INVASOR

Cuando el grupo entra en un tablero con una ficha al lado, primero prepara la batalla como de costumbre (consulta 'Preparación de las batallas' en la pág. 17 del reglamento del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*).

A continuación, dale la vuelta a la ficha que se encuentra junto al tablero. Si la ficha está en blanco, vuelve a ponerla en la reserva de fichas en blanco. Si es una ficha de invasor, encuentra la miniatura, carta de datos, cartas de acción, carta de tesoro y el contador de vida de invasor correspondientes. Pon el contador de vida en el marcador inicial de salud del invasor y pon la ficha en la caja del juego.

A continuación, añade una miniatura de invasor a la batalla. El invasor luchará junto a los demás enemigos presentes en la batalla. Coloca al invasor en el nodo central del tablero si ese nodo no está ocupado. Si el nodo no está libre, coloca al invasor en cualquier nodo libre que esté al menos a dos nodos de distancia de los nodos de entrada al lado de la puerta alineada con el tablero del que procede el grupo.

La siguiente fase en la preparación de la batalla contra un invasor consiste en crear el mazo de acciones del invasor de la siguiente manera:

1. Toma una cantidad de cartas de acción estándar aleatorias equivalente al tamaño del mazo de acciones que aparece en la carta de datos de invasor.
2. Baraja el mazo de acciones y colócalo boca abajo en un lugar accesible fácilmente.

En ese momento, la batalla contra el invasor puede comenzar.

Cuando la salud del invasor se reduce a su punto de enfurecimiento o por debajo de este, el invasor **enfurecerá**. Se coge entonces una carta de acción de enfurecimiento aleatoria y se introduce en el mazo de acciones antes de bajarlo. Ten en cuenta que, a partir de ahora, los jugadores tendrán que volver a aprenderse el patrón de ataque del invasor, así como enfrentarse a una carta de acción adicional.

Algunos invasores tienen reglas especiales en sus cartas de datos de invasor que alteran su activación o sus funciones de enfurecimiento, así que asegúrate de comprobarlas antes de iniciar la batalla contra ellos.

Cuando el mazo de acciones de invasor está vacío al principio de la activación de invocación, crea un nuevo mazo al coger las cartas de acción de la pila de descarte y ponlas boca abajo *sin barajarlas*. Después de esto, el combate sigue con normalidad.

Algunos invasores tienen reglas especiales en sus cartas de datos de invasor que alteran su activación o sus funciones de enfurecimiento, así que asegúrate de comprobarlas antes de iniciar la batalla contra ellos. Una vez un invasor se haya enfurecido, no podrá volverlo a hacer aunque su regla especial le permita ganar salud.



DERROTAR A UN INVASOR

Si el grupo derrota con éxito al invasor, añade *inmediatamente* la carta de tesoro de invasor al inventario y añade *inmediatamente* tres fichas de alma a la reserva de almas, aunque los otros enemigos sigan en la batalla.

Si el grupo es derrotado antes de eliminar al invasor, retira al invasor de la mesa. El invasor no regresará al juego, aunque los jugadores vuelvan a esa batalla. El grupo ha perdido la oportunidad de obtener el tesoro del invasor en esta partida.



ESCENARIO DE CAMPAÑA

❖ -SE AVECINA UNA EMBOSCADA- ❖

Dark Souls™

Este es un camino que has andado antes, aunque es más traicionero que nunca, puesto que ahora no solo te dispones a viajar hacia Anor Londo para enfrentarte al Dragonslayer y a su perverso Executioner, sino que ahora tendrás que hacerlo bajo la atenta mirada de los espíritus oscuros.

Estos invasores son sedientas e incansables criaturas en busca de humanidad. Cuando uno te ha marcado como su presa, solo puedes enfrentarte a ellos en batalla antes de que retomes el camino hacia tu destino. Ahora que las historias de increíbles hazañas han atraído la atención de cazadores ajenos a este mundo, ¿te atreves a continuar con tu viaje?

No se colocarán fichas de invasor cuando un personaje obtiene una ficha de Ember durante la campaña 'Se avecina una emboscada'. Para batallas que requieren un invasor, el invasor formará parte de la batalla la primera vez que el grupo entre en combate aunque el jugador no tenga fichas de Ember. Ganes o pierdas, el invasor no volverá a aparecer durante la campaña.



PARTE 1 UNDEAD BURG

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Gárgola (minijefe)*
- Gárgola (minijefe)*

**El grupo recibe el tesoro de las Gargoyles solo si vence en dos batallas seguidas contra jefes Gargoyles. Si pierde ante la segunda Gargoyle, deberá combatir contra las dos de nuevo tras volver a abrirse paso hasta la puerta de niebla.*



PARTE 3 ANOR LONDO

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2 con Xanthous King Jeremiah
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3 con Paladin Leeroy
- Batalla de nivel 3
- Ornstein y Smough (jefes principales)

**Después de completar la Parte 1, los jugadores amplían la baraja de tesoro al añadir las cartas de tesoro avanzado y legendario como se ha descrito, y a continuación se restablece el área de juego para proseguir con la exploración hasta llegar a la batalla con el jefe principal (consulta 'Preparación después del minijefe' en la pág. 9 del reglamento de Dark Souls™: The Board Game).*



PARTE 2 SEN'S FORTRESS

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1 con Kirk, Knight of Thorns
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2 con Maneater Mildred
- Titanite Demon (minijefe)



ESCENARIO DE CAMPAÑA

EL GUANTELETE

Aunque no se trate de un viaje o de una misión, no debes tomar esta hazaña a la ligera. Ya seas un No muerto elegido, Portador de la maldición o Ser de la ceniza, el desafío es el mismo.

Esto es el Guantelete.

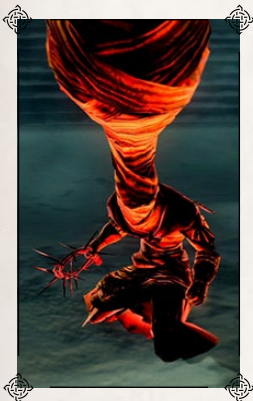
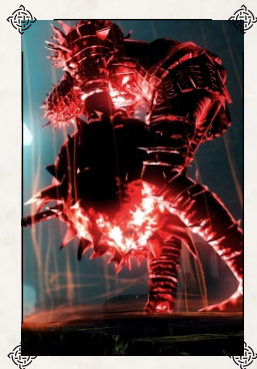
Deberás enfrentarte a cada invasor, uno tras otro, sin apenas un descanso para sentir el calor de la hoguera cuando demuestres ser digno. Ten cuidado, ya que aunque creas estar listo para enfrentarte al primer adversario, pocos logran mantener la compostura al pelear contra el Butcher mientras las llamas pirománticas de Jeremiah todavía se enfrían... y estos son solo dos de los enemigos. Once en total, cada uno de estos oponentes es más temible que el anterior, mientras que tus fuerzas menguarán inevitablemente. Incluso tras triunfar contra tu último enemigo, tu recompensa será enfrentarte al King of Thorns una vez más.

¿Posees la fortaleza y determinación necesaria para aceptar esta llamada y completar el Guantelete?

No se colocarán fichas de invasor cuando un personaje obtiene una ficha de Ember durante la campaña 'El Guantelete'. A diferencia de las reglas estándar de invasor o de otras batallas de campaña, cuando una batalla requiera a un invasor, ese invasor formará parte de la batalla hasta que sea derrotado.

PARTE 1 INVADER RUINS

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1 con Paladin Leeroy
- Batalla de nivel 1 con Maldron the Assassin
- Batalla de nivel 2 con Kirk, Knight of Thorns*

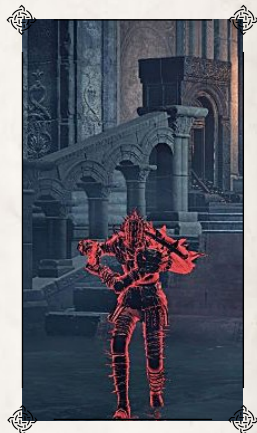


PARTE 2 INVADER HALL

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2 con Oliver the Collector
- Batalla de nivel 2 con Xanthous King Jeremiah
- Batalla de nivel 3 con Maneater Mildred
- Batalla de nivel 3 con Fencer Sharron

PARTE 3 INVADER SPIRE

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2 con Armorer Dennis
- Batalla de nivel 2 con Paladin Leeroy
- Batalla de nivel 3 con Marvelous Chester
- Batalla de nivel 3 con Invader Brylex
- Batalla de nivel 3 con Longfinger Kirk



**Después de completar la Parte 1, los jugadores amplían la baraja de tesoro al añadir las cartas de tesoro avanzado y legendario como se ha descrito, y a continuación se restablece el área de juego para proseguir con la exploración hasta llegar a la batalla con el jefe principal (consulta 'Preparación después del minijefe' en la pág. 9 del reglamento de Dark Souls™: The Board Game).*





Franquicia *Dark Souls™* de: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Concepto del juego: Mat Hart y Rich Loxam

Diseño del juego: David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam y Jamie Perkins

Jefes de desarrollo: David Carl y Alex Hall

Diseño gráfico y estructura: Tom Hutchings

Escritor principal: Sherwin Matthews

Edición: Darla Kennerud

Modelado: James Cain, Laslo Forgach, Michael Jenkins, Dave Kidd, Tom Lishman, NL, Kieran Russell, Sean Sutter

Steamforged Games: Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Mike Appleton, Michael Archer, Edward Ball, Ash Beria, Russ Charles, Corey Davies, Matthew Elliott, Jay Finnegan, John Ford, William Freer, Jamie Giblin, James Hasker, John Hockey, Michael Jenkins, Richard Jennings, Ronan Kelly, Adam King, Bryan Klemm, Andy Lyon, Hussein Mirza, Louis Moore, Samuel Page, Haydon Parker, Greg Plail, Firoz Rana, Gareth Reid, Doug Telford, Jak Thraves, Adam Tudor, Matthew Warren, Marc Williams

Agradecimientos:

A todos nuestros patrocinadores de Kickstarter y contribuyentes tardíos