

FASCICULE D'INTÉGRATION ET D'INFORMATION

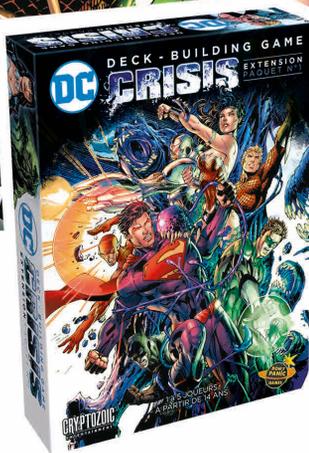


L'ACADÉMIE  
DES  
**SAVANTS FOUS**



# DECK-BUILDING GAME

RETROUVEZ PLUS DE 50 PERSONNAGES DE  
L'UNIVERS DC DANS UN JEU DE CARTES ÉVOLUTIF !



## EXTENSION NUMÉRO 1

[nécessite le jeu de base]

**AUTRES EXTENSIONS À VENIR  
[WATCHMEN, FOREVER EVIL...]**



**CRYPTOZOIC**  
ENTERTAINMENT

DC Comics et tous les éléments associés sont des marques déposées © DC Comics. (s17)  
© 2017 Cryptozoic Entertainment. Tous droits réservés.

Version Française : © 2017 Don't Panic Games - [www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)





Chers confrères génies incompris, je vous souhaite la bienvenue à l'Académie des Savants Fous !

Depuis bien trop longtemps, le plus grand obstacle à l'avancée de notre science a été le manque d'accès cruel à nos quatre Ressources primordiales : le Cryptonium, les Lasers, la Matière Noire et les Requins. Pour pallier cette épouvantable injustice, l'Académie des Savants Fous a été créée !

Aujourd'hui, nous avons enfin une chance d'utiliser nos machines machiavéliques pour conquérir le monde et obtenir la notoriété que nous méritons. Nous nous réjouissons de votre participation qui se déroulera assurément dans un esprit d'équipe, de partage et d'équité afin d'atteindre notre but ultime : la domination de l'humanité entière !

Assurez-vous de rester discret concernant le dernier point... (En effet, vous mettrez certainement de côté l'esprit d'équipe, le partage des Ressources et l'équité.)

*Alexa Thicket*  
Directrice de l'ASF

# Instructions

## Matériel :

- Piste de points de Folie
- 42 cartes Ressource
- 5 cartes Sbiro
- 6 cartes Manie
- 4 cartes Repaire
- 30 cartes Invention
- 1 silhouette IA Narquoise
- 1 silhouette Directrice Corrompue
- 1 silhouette Camion Plein de Fric
- 1 silhouette Espion
- 4 jetons de Repaire



### ANECDOTE LOUFOQUE DE SAVANT FOU :

Le mot « laser » est l'acronyme anglais de « Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation » !

## But du jeu

La conquête totale du monde est le projet ultime d'un Savant Fou digne de ce nom. La première étape consiste à prouver au monde entier que le Savant Fou doit être pris au sérieux. Pour cela, chaque joueur cherche à obtenir le plus de points de Folie durant la partie. Il peut en gagner de 3 façons :

1. Grâce aux extraordinaires Inventions ;
2. Grâce à sa carte Manie ;
3. En contrôlant l'IA Narquoise.

## Fin de partie

Chaque joueur compte son score grâce à son jeton de Repaire, sur la piste de points de Folie. Lorsqu'un joueur dépasse les 50 points, il retourne son jeton de Repaire sur la face 50+. Cela indique qu'il a désormais plus de 50 points, et il recommence à partir du début de la piste. La partie se termine lorsque le paquet d'Inventions est vide. À la fin de ce tour de jeu, les joueurs révèlent leur carte Manie et ajoutent les derniers points de Folie gagnés à leur score actuel. Le joueur avec le plus de Folie est déclaré vainqueur !

**NOTE :** Vous voulez jouer une partie rapide ? Diminuez la taille du paquet d'Invention en retirant au hasard 4 cartes (pour une partie à 2 joueurs), 7 cartes (pour une partie à 3 joueurs) ou 10 cartes (pour une partie à 4 joueurs). Et surtout, amusez-vous bien à tenter de trouver quelque chose de plus fun que de jouer à ce jeu !

## Mise en place

1. Mélangez les cartes Manie puis distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Chacun en prend connaissance sans jamais la révéler aux autres joueurs pendant la partie. Rangez le reste des cartes Manie dans la boîte du jeu : elles ne serviront pas pour cette partie.
2. Mélanger les cartes Repaire, puis distribuez-en une à chaque joueur. Chaque joueur la place face visible et inclinée devant lui, dans sa zone de jeu. Il faudra la construire avant de pouvoir utiliser ses effets (voir page 7, **Inventions**). Rangez les cartes Repaire inutilisées dans la boîte de jeu : elles ne serviront pas pour cette partie.
3. Chaque joueur prend le jeton correspondant à l'icône représentée sur sa carte Repaire et le place sur la case 0 de la piste de points de Folie. Il servira à indiquer son score au cours du jeu.
4. Mettez de côté la carte Sbire Ingénieur Surmené puis mélangez les autres cartes Sbire avec les cartes Ressource. Placez ce paquet face cachée à côté de la piste de Folie, il forme le paquet de Ressources pour la partie.

5. Selon le nombre de joueurs, suivez les consignes suivantes :

## 2 Joueurs

Retirez les cartes Invention possédant les symboles « 3+ » et « 4 » du paquet et rangez-les dans la boîte de jeu.

Mélangez le reste des cartes Invention et placez le paquet face cachée à côté de la piste de Folie. Rangez la carte Sbiire Ingénieur Surmené dans la boîte de jeu, elle ne sera pas utilisée pour cette partie.

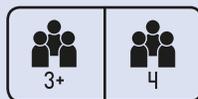
## 3 Joueurs

Retirez les cartes Invention possédant le symbole « 4 » du paquet et rangez-les dans la boîte de jeu.

Mélangez le reste des cartes Invention et placez le paquet face cachée à côté de la piste de Folie. Placez la carte Sbiire Ingénieur Surmené en-dessous du paquet de Ressource.

## 4 Joueurs

Mélangez toutes les cartes Invention et placez le paquet face cachée à côté de la piste de Folie. Placez la carte Sbiire Ingénieur Surmené face visible à côté de la piste de Folie.



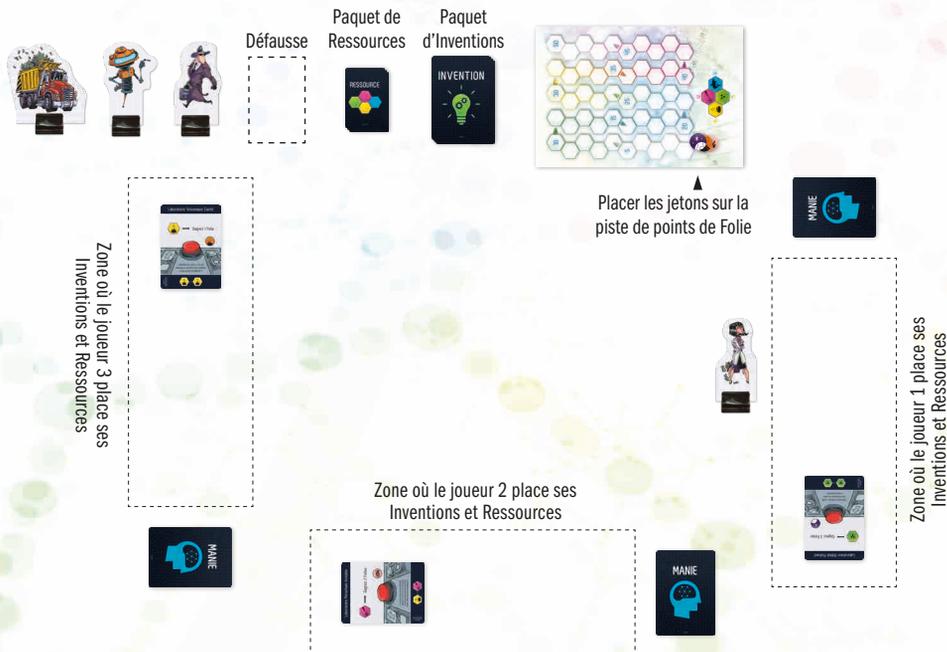
6. Le joueur le plus âgé prend la silhouette de la Directrice Corrompue et la place devant lui.

7. Mettez de côté les silhouettes Camion Plein de Fric, Espion et IA Narquoise. Elles seront utilisées plus tard dans la partie (plus de détails dans le chapitre **Sbires**, page 10).

### ANECDOTE LOUFOQUE DE SAVANT FOU :

La plupart des gens ne lisent pas entièrement les règles d'un nouveau jeu de plateau avant de commencer une partie !

## Mise en place pour une partie à 3 joueurs



# Déroulement du jeu

**Chaque tour de jeu se compose de 2 phases** : la phase d'**Allocation des Ressources** et la phase d'**Expérimentation**.

Durant la phase d'Allocation des Ressources, le joueur contrôlant la Directrice joue en premier. Il répartit les Ressources et la/les carte(s) Invention en plusieurs tas, puis chaque joueur va pouvoir en choisir un, en terminant par celui contrôlant la Directrice. Les ressources collectées par chaque joueur pourront être utilisées pendant la phase d'Expérimentation pour contruire ou activer des Inventions.

*Remarque : Comprendre la logique d'un Savant Fou n'est pas toujours évident. Lors d'une première partie, nous vous conseillons de faire un ou plusieurs tours d'essai après lecture des deux phases du tour de jeu.*

## ANECDOTE LOUFOQUE DE SAVANT FOU :

Les requins squelettes ont du cartilage à la place des os !

## PHASE 1 : Allocation des Ressources

1. Le joueur qui contrôle la Directrice pour ce tour de jeu pioche une carte du paquet d'Invention (ou 2 cartes si la carte **Ingenieur Surmené** a été piochée précédemment). Il pioche également des cartes Ressources comme suit :

Nombre de Joueurs	2	3	4
Nombre de Ressources	3	4	5

Si le paquet de Ressources est vide, mélangez la Défausse pour créer une nouvelle pioche.

2. Lorsque le joueur pioche des cartes Ressources, il est possible qu'il tire une carte Sbire. Si cela arrive, il doit écarter la carte du jeu et placer la silhouette correspondante à sa place, à côté des Ressources piochées. À partir de ce tour, et pour les tours suivants, cette silhouette sera répartie en même temps que les Ressources et les Inventions. Le joueur contrôlant la Directrice pioche une carte supplémentaire pour chaque carte Sbire révélée durant ce tour de jeu. Ainsi, quel que soit le nombre de cartes Sbire piochées, le nombre de cartes Ressource disponible est toujours égal au nombre initial (voir tableau ci-dessus).



**EXEMPLE :** Au début d'une partie à 3 joueurs, la Directrice doit piocher 1 Invention et 4 Ressources. Zoé contrôle la Directrice. Elle pioche 1 Invention, 2 Cryptomium, 1 Laser et l'Espion. Elle écarte la carte de l'Espion du jeu et place sa silhouette avec les 3 Ressources piochées précédemment. Elle doit donc piocher une Ressource supplémentaire, et tire 1 Requin. Zoé doit maintenant faire 3 tas avec l'Invention, l'Espion et les 4 Ressources piochées. Elle décide : de faire un premier tas avec les 2 Cryptomium et l'Espion ; un second tas avec l'Invention et le Laser ; un dernier tas avec le Requin.

3. Si des cartes Sbire ont été révélées durant les tours de jeu précédents, placez-les à côté des ressources piochées. Si la carte Directrice Corrompue a été révélée, placez-la également à cet endroit. Le joueur qui la possédait conserve son statut de premier joueur jusqu'à l'étape 8.
4. Le premier joueur répartit comme il le souhaite les cartes Ressources et Inventions piochées, ainsi que les silhouettes Sbire disponibles. Il doit faire un nombre de tas égal au nombre de joueurs (par exemple, 3 tas distincts dans une partie à 3 joueurs). Il n'est pas nécessaire que ces tas soient égaux en taille ou en valeur, mais chaque tas doit contenir **au moins** 1 élément.
5. En commençant par le joueur situé à gauche de la Directrice et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un tas et place les cartes et les silhouettes devant lui. Le joueur qui a constitué les tas « choisit » toujours le dernier : si les tas sont trop inégaux, il est très probable que ce joueur se retrouve avec le tas le moins intéressant.
6. Les Inventions nouvellement acquises sont considérées comme des prototypes. Placez-les à l'horizontale pour indiquer qu'elles ne sont pas encore construites.
7. Si un joueur a récupéré l'Espion, il l'utilise maintenant (plus de détails dans le chapitre **Sbires**, page 10).
8. Si un joueur a récupéré la silhouette Directrice Corrompue de cette manière, il devient le premier joueur.

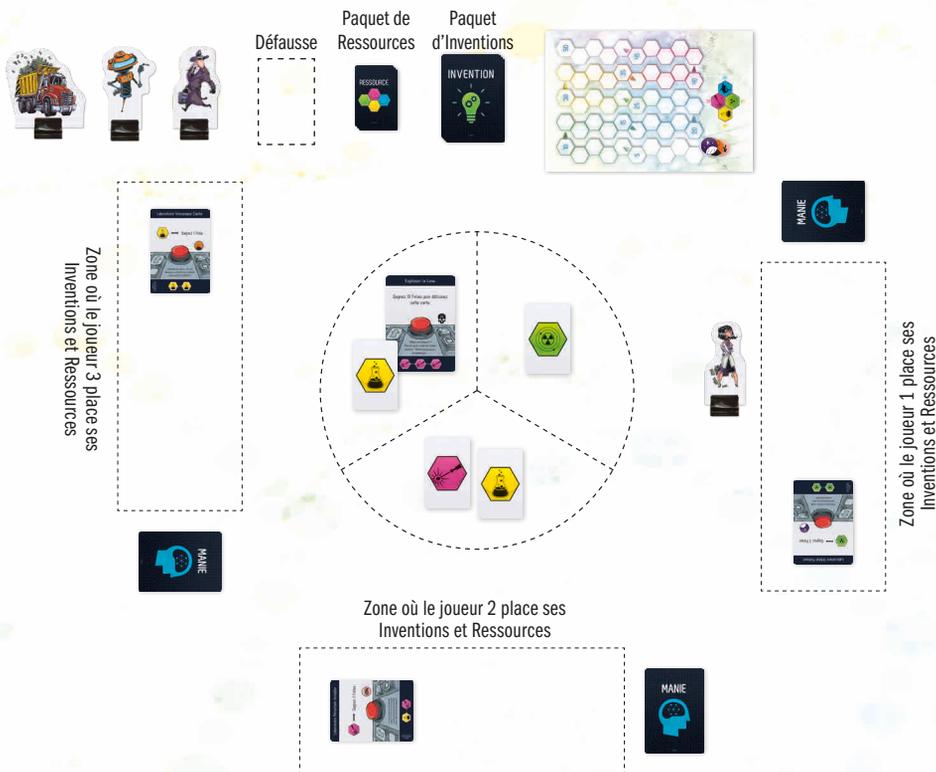
#### **ANECDOTE LOUFOQUE DE SAVANT FOU :**

Le temps s'écoule beaucoup plus lentement lorsque vous êtes proche d'un trou noir ou lorsque vous attendez qu'un ami finisse de lire les règles d'un jeu !

#### **NOTE :**

Contrôler la Directrice vous octroie un immense pouvoir, mais cela n'est pas sans contrepartie : vous êtes toujours le dernier à choisir parmi les différents tas que vous avez constitués.

# EXEMPLE DE TAS PENDANT LA PHASE D'ALLOCATION DES RESSOURCES DANS UNE PARTIE À 3 JOUEURS



## PHASE 2 : Expérimentation

En commençant par le joueur qui contrôle la Directrice et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut accomplir les actions suivantes dans l'ordre de son choix :

- **Construire une Invention**
- **Activer une Invention**

Si la carte Sbire Directrice Corrompue n'a pas encore été révélée, la silhouette de la Directrice passe au joueur situé à gauche de la Directrice actuelle. Un nouveau tour de jeu peut commencer. À chaque début de tour de jeu, toutes les silhouettes sont remises en jeu, près des Ressources : elles sont prêtes à être redistribuées dans de nouveaux tas par le joueur qui contrôle la Directrice.

# Inventions



Les Inventions sont de puissantes technologies, gadgets, bâtiments ou des événements dévastateurs dont vous pouvez tirer profit pour devenir le plus grand Savant Fou au monde ! La toute première Invention d'un Savant Fou est son Repaire, ainsi chaque joueur débute avec un Repaire non construit. Néanmoins, il n'y a aucune obligation à le construire durant la partie.

## Construire une Invention

Lorsque vous obtenez une Invention, elle est au stade de prototype. Disposez-la devant vous à l'horizontale, pour indiquer qu'elle n'est pas encore construite. Pour la fabriquer et bénéficier de ses effets, vous pouvez, durant la phase d'Expérimentation, défausser les Ressources indiquées sur la partie inférieure de la carte Invention pour la redresser. À ce moment, elle est considérée comme étant « construite » pour le reste de la partie. **Vous ne pouvez pas construire plus d'une Invention par tour de jeu** (sauf si une autre Invention mentionne le contraire).



*Afin de construire cette Invention, un joueur doit dépenser 3 Cryptonium.*

## Activer une Invention

Chaque Invention est équipée d'un gros bouton rouge. Vous pouvez activer une Invention en appuyant sur le gros bouton rouge et profiter de ses effets. **Vous pouvez utiliser chacune de vos Inventions une seule fois par phase d'Expérimentation** (sauf si une Invention vous y autorise).

Certaines Inventions ne peuvent être activées que sous certaines conditions. Les conditions les plus communes sont : « Si vous contrôlez la Directrice », « Si vous avez construit une Invention durant ce tour » et « Si vous avez acquis une carte Ressource X durant ce tour ».

### ANECDOTE LOUFOQUE DE SAVANT FOU :

Il y a environ 20 volcans en éruption en ce moment même sur Terre, la plupart sous l'océan !

Si vous contrôlez la Directrice :  
Gagnez 2 Folies



Activez pour gagner 2 Folies mais seulement si vous contrôlez la Directrice.

Certaines Inventions ont une flèche dans la description de leur effet. Quand vous activez une de ces Inventions, vous devez vous défausser des éléments situés à GAUCHE de la flèche pour obtenir ce qui est indiqué à DROITE de la flèche (une fois par phase d'Expérimentation). Si vous n'avez pas l'élément indiqué à gauche de la flèche (ou que vous ne voulez pas vous en défausser), vous ne pouvez pas activer cette Invention.



→ Gagnez 2 Folies

Défaussez 1 Cryptonium pour gagner 2 Folies.

**ANECDOTE  
LOUFOQUE DE  
SAVANT FOU :**

La lune a téeellement pris le melon qu'il faut la faire atterrir !

Enfin, certaines Inventions vous donnent le droit de gagner des cartes Ressource de la défausse. S'il n'y a pas la Ressource nommée dans la défausse, vous n'en gagnez pas.

**RAPPEL :**

À chaque tour de jeu, chaque joueur peut, dans n'importe quel ordre :

- Construire une seule Invention, s'il a les Ressources nécessaires (sauf si une Invention vous l'autorise).
- Activer plusieurs Inventions déjà construites, mais une seule fois par invention (sauf si une Invention vous l'autorise).

## Catégories d'Invention

Quelques Inventions appartiennent à une catégorie spéciale, symbolisée par une icône présente sur la carte. Certaines cartes Manie sont interactives avec les Inventions possédant les icônes **Usine** ou **Génie du Mal**. Si vous ne possédez pas l'une de ces cartes Manie, les icônes n'auront pas d'impact sur vous.



Usine



Génie du mal



Autodestruction  
(cette Invention  
est mise de  
côté suite à son  
activation)

## Clones Instables

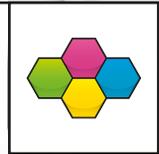
Un Clone Instable peut être activé durant n'importe quel tour de jeu pour gagner 2 Folies. Cependant, vous pouvez attendre et décider d'en activer plusieurs simultanément pour gagner un plus grand bonus de Folie. En effet, chaque Clone Instable rapporte 2 Folies pour chaque autre Clone Instable activé durant le même tour. Par exemple, si vous avez construit 3 Clones Instables et que vous les activez pendant le même tour de jeu, CHAQUE Clone Instable rapporte 6 Folies. Ce qui fait gagner 18 Folies en un seul tour de jeu !

### ANECDOTE LOUFOQUE DE SAVANT FOU :

Le premier clonage réussi d'un mammifère a eu lieu en 1996. C'était une très belle brebis nommée Dolly !

## Ressources

Les cartes Ressource sont très simples : chaque carte représente une Ressource d'un certain type. Le paquet de Ressources est composé des éléments suivants :



### ANECDOTE LOUFOQUE DE SAVANT FOU :

Le Cryptomium est un élément rare souvent utilisé dans la création de cartes de collection de grande valeur !



15 Cryptomium



12 Lasers



9 Matière Noire



6 Requins

Les cartes Ressource collectées par les joueurs sont des informations publiques. Ainsi, chaque joueur doit placer devant lui ses Ressources faces visibles de manière à ce que chacun puisse en prendre connaissance.

## Sbires

Les cartes Sbire sont cachées parmi les cartes Ressource. Ce sont des laquais que vous pouvez recruter pour servir votre cause pendant un tour de jeu. **Lorsqu'une carte Sbire est piochée du paquet de Ressources, écartez-la du jeu et placez la silhouette correspondante en jeu, près des Ressources. Les Sbires piochés font désormais partie des Ressources à distribuer lors de la phase d'Allocation des Ressources à chaque tour de jeu.** La seule exception est la carte Sbire **Ingénieur Surmené**, qui n'a pas de silhouette attribuée.

À chaque fois que le joueur contrôlant la Directrice pioche une carte Sbire, il pioche une autre carte Ressource afin que le nombre de cartes Ressource à répartir en tas soit toujours égal au nombre initial (3 Ressources pour 2 joueurs, 4 pour 3 joueurs et 5 pour 4 joueurs). Un joueur qui a obtenu une silhouette Sbire la replace près du paquet de Ressources à la fin du tour de jeu. Celle-ci sera de nouveau disponible pour la prochaine phase d'Allocation des Ressources. Voici la description des différents Sbires du jeu:

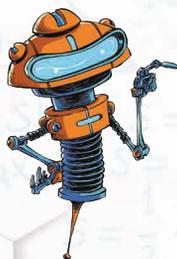
**Le Camion Plein de Fric** – Le joueur qui obtient le Camion Plein de Fric peut l'utiliser comme n'importe quelle Ressource de son choix, mais seulement durant ce tour de jeu. Il ne peut pas garder le Sbire même s'il ne l'a pas utilisé pendant ce tour.

(NOTE : Certaines Inventions font référence à des cartes Ressource. Même si le Camion Plein de Fric peut être dépensé comme une Ressource de son choix, il n'est pas considéré comme une carte Ressource.)

**L'Espion** – À la fin de la phase d'Allocation des Ressources (avant qu'un des joueurs construise ou active ses Inventions), le joueur qui a obtenu l'Espion place immédiatement sa silhouette sur une carte Invention appartenant à l'un des joueurs adverses. Les Inventions construites avec l'Espion ne peuvent pas être activées pendant ce tour de jeu. De même, les prototypes d'Invention avec l'Espion ne peuvent pas être construits pendant ce tour de jeu.



**L'IA Narquoise** – Lorsqu'un joueur obtient l'IA Narquoise, il gagne immédiatement 2 Folies : le joueur avance son jeton de Repaire de 2 cases sur la piste de points de Folie.



**L'Ingénieur Surmené** – L'Ingénieur Surmené est le seul Sbiro qui n'a pas de silhouette. Lorsqu'il est révélé, le joueur contrôlant la Directrice devra piocher une seconde carte Invention, et la répartir avec le reste des éléments. Désormais, deux cartes Inventions seront tirées et réparties pendant la **phase d'Allocation des Ressources jusqu'à la fin de la partie**.

Au cours d'une partie à 4 joueurs, ce Sbiro est révélé dès le début de la partie et est placé à côté de la piste de points de Folie : la phase d'Allocation des Ressources comporte ainsi 2 prototypes d'Invention dès le début. Dans une partie à 2 joueurs, ce Sbiro n'est pas utilisé. Au cours d'une partie à 3 joueurs, mettez la carte en dessous du paquet de Ressources lors de la mise en place.



**La Directrice Corrompue** – Lorsque cette carte Sbiro est révélée, la silhouette de la Directrice ne passe plus au joueur situé à gauche à chaque fin de tour de jeu. Désormais, la Directrice est contrôlée par le joueur qui aura acquis sa silhouette lors de la phase d'Allocation des Ressources, et qui deviendra donc le premier joueur.

Par conséquent, si vous contrôliez la Directrice au début du tour mais que vous avez perdu son contrôle lors de la phase d'Allocation des Ressources, vous ne pouvez pas profiter des effets des Inventions indiquant « Si vous contrôlez la Directrice ».



**NOTE :**

Le joueur qui contrôle la Directrice répartit les Ressources en tas lors de la phase d'Allocation des Ressources. Il est aussi le premier à construire et activer des Inventions lors de la phase d'Expérimentation. Une fois la carte Sbiro Directrice Corrompue révélée, le contrôle de la Directrice peut changer au cours d'un même tour de jeu car la silhouette peut changer de main entre les deux phases d'un même tour.



# Manie

Une fois que le paquet de cartes Invention est vide, le dernier tour de jeu est joué. Au terme de ce tour, la partie prend fin. Chaque joueur révèle sa carte Manie et calcule les points de Folie supplémentaires qu'il peut gagner en fonction de son texte. Il n'y a aucun moyen de savoir qui obtiendra le plus de Folies avant la toute fin de la partie ! Voici la description des différentes Manies :

**Le Bricoleur** – À la fin de la partie, gagnez 1 Folie pour chaque Invention construite que vous possédez.



## ANECDOTE LOUFOQUE DE SAVANT FOU :

À chaque fois que vous relisez cette anecdote, un univers parallèle est créé dans lequel vous faites tout autre chose !



**Le Cerveau** – À la fin de la partie, gagnez 4 Folies pour chaque Invention Génie du Mal construite que vous possédez.

**Le Saboteur** – À la fin de la partie, choisissez un joueur adverse. Gagnez 1 Folie pour chaque prototype d'Invention que ce joueur possède.





**Le Mégalomaniaque** – À la fin de la partie, gagnez 3 Folies pour chaque Invention Usine construite que vous possédez.

**L'Amasseur** – À la fin de la partie, gagnez 1 Folie pour chaque Ressource inutilisée que vous possédez.



**Le Procrastinateur** – À la fin de la partie, après que vos adversaires ont calculé leur bonus de Folie, jouez une phase d'Expérimentation supplémentaire : défaussez l'Espion de vos Inventions et prenez le contrôle de la Directrice.

**NOTE :** Profiter pleinement de sa Manie est une bonne chose, mais tout Savant Fou qui se respecte sait qu'on obtient plus de Folie grâce aux Inventions. Ne cédez pas totalement à votre Manie. Ceci dit, vous êtes déjà un brin monomaniaque...



**ANECDOTE  
LOUFOQUE DE  
SAVANT FOU :**

La carte Manie « L'Amasseur » permet de rentabiliser vos Ressources inutilisées, mais il est souvent plus rentable de les dépenser si vous le pouvez !

# Déroulement d'un tour de jeu

1. Le joueur qui contrôle la Directrice rassemble les cartes Ressource, les cartes Invention et les silhouettes disponibles pour ce tour de jeu, puis il les répartit en plusieurs tas.
2. En commençant par le joueur situé à sa gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un tas.
3. En commençant par le joueur contrôlant la Directrice, et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit dans l'ordre qu'il veut, de construire (ou non) une invention, et/ou d'activer les Inventions de son choix. Enfin, chaque joueur avance son jeton de Repaire sur la piste de points de Folie, en fonction du nombre de points gagnés pendant ce tour.
4. La silhouette de la Directrice Corrompue passe au joueur de gauche sauf si celle-ci a été répartie avec les Ressources. Dans ce cas le joueur contrôlant la silhouette devient le premier joueur.
5. Fin du tour de jeu. Si le paquet de cartes Invention est vide, la partie prend fin : chaque joueur révèle sa carte Manie pour calculer ses points de Folie supplémentaires. S'il reste encore des cartes dans le paquet de cartes Invention, un autre tour de jeu peut débuter, en recommençant à l'étape 1.

---

## Crédits

**Conception et Développement du Jeu** - Sharang Biswas et Max Seidman

**Arts** - Robb Mommaerts

**Remerciements** - Nick Tyson, Elizabeth Zhang, Angela Zhang, JR Honeycutt et tous les juges du concours de création de jeu de DFW Nerd Night, pour leur aide et leurs encouragements. Et un grand MERCI à tous nos testeurs, sans qui ce jeu n'aurait jamais existé !

**Don't Panic Games**

**Producteur** - Cédric Littardi

**Responsables d'édition** - Estelle Cang, Sébastien Célerin, et Nicolas Aubry

**Traducteur** - Aristophanis Galanopoulos

**Maquette** - Guillaume Bichet

**Marketing et direction** - Gaëlle Buecheler

**Cryptozoic Entertainment**

**Co-CEO & Founder** - John Nee

**Co-CEO & Founder** - John Sepenuk

**Développement complémentaire du Jeu** - Derek Stucker

**Conception Graphique** - John Vineyard (Référént), Larry Renac, Nancy Valdez, Erin Roach et Magdalena Nilges

**Directrice des Opérations** - Leisha Cummins

**Directeur du Développement des Affaires** - Bill Schanes

**Directeur Créatif** - Adam Sblendorio

**Directeur Développement Produit** - Derek Stucker

**Recherche et Développement** - Matt Hyra (Référént), Mataio Wilson et Nathaniel Yamaguchi

**Édition** - Shahriar Fouladi

**Coordinateur d'Affaires** - Rumi Asai

**Remerciements** - Carolyn Byrnes, Javier Casillas, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, Cory Jones, Erik Larsen, Lacy Lodes, Sara Miguel, George Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker, Ryan Skinner, Yasmine Smith, Rachel Valverde, Dekan Wheeler, MaryCarmen Wilber

**CRYPTOZOIC**  
ENTERTAINMENT

