

HORREUR À ARKHAM



Livret d'Apprentissage

Bienvenue à Arkham !

Nous sommes en 1926, à l'apogée des Années folles. Des jeunes femmes délurées dansent jusqu'à l'aube dans des bars clandestins enfumés, buvant de l'alcool fourni par la pègre et les contrebandiers. Au lendemain de la Der des Ders, l'heure est à la célébration qui mettra fin à toutes les festivités.

Pourtant, une ombre sinistre grandit dans la ville d'Arkham. Tapiés dans le néant au-delà du temps et de l'espace, des entités extraterrestres connues sous le nom de Grands Anciens assaillent les seuils qui séparent les mondes. Des rituels occultes doivent être avortés et toutes sortes de créatures surnaturelles détruites avant que les Grands Anciens ne dévastent notre planète.

Seule une poignée d'investigateurs ose braver l'Horreur à Arkham. Ces âmes courageuses pourront-elles l'emporter ?

Horreur à Arkham est un jeu de plateau alliant action et horreur à sensation pour 1 à 6 joueurs, et dont chaque partie dure deux à trois heures. Il se déroule dans la ville fictive d'Arkham, au Massachusetts, rendue célèbre par H.P. Lovecraft et ses écrits concernant le Mythe de Cthulhu.

Aperçu du Jeu

Encarts

Des encarts comme celui-ci sont disséminés à travers ce livret afin d'offrir un contexte aux règles, aux diagrammes visuels, aux conseils stratégiques ou aux textes narratifs supplémentaires.

De terribles créatures venues d'au-delà du temps et de l'espace menacent la ville d'Arkham. Les joueurs doivent unir leurs forces pour combattre la catastrophe imminente. Si personne ne les en empêche, ces maux antédiluviens se soulèveront pour de bon et dévasteront non seulement Arkham, mais aussi le monde entier.

Horreur à Arkham est un jeu coopératif. Tous les joueurs appartiennent à la même équipe, et ils remportent ou perdent la partie ensemble. Chacun d'eux contrôle un intrépide investigateur – l'un des rares mortels à être conscients de la menace croissante qui pèse sur notre monde. Les investigateurs explorent la ville, rencontrent des gens et des lieux, et affrontent des créatures ordinaires comme surnaturelles. Au fil de ces aventures, ils espèrent collecter les indices et les ressources nécessaires pour défier et mettre enfin en échec les Grands Anciens.

Apprendre à Jouer

Ce Livre d'Apprentissage est conçu pour apprendre aux néophytes comment jouer à *Horreur à Arkham*. Afin de faciliter votre première partie, il omet volontairement certaines des règles les plus complexes et autres interactions de jeu. Le Guide de Référence contient les règles complètes et recense toutes les exceptions qui ne sont pas mentionnées ici. Toute question qui serait soulevée pendant une partie trouvera sa réponse dans le Guide de Référence.

Matériel



Guide de Référence



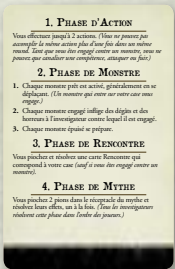
12 Tuiles Plateau
5 Districts - 7 Rues



4 Fiches Scénario



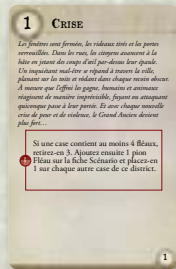
12 Fiches Investigateur
avec support en plastique et pion correspondant



6 Cartes Référence



32 Cartes Manchette



40 Cartes Archive



36 Cartes Anomalie



96 Cartes Événement



72 Cartes Rencontre

Les cartes Événement et Rencontre ont le même verso.
Ne les triez pas jusqu'à la mise en place.



12 Cartes Allié



28 Cartes Objet



10 Cartes Sort



26 Cartes Spéciale



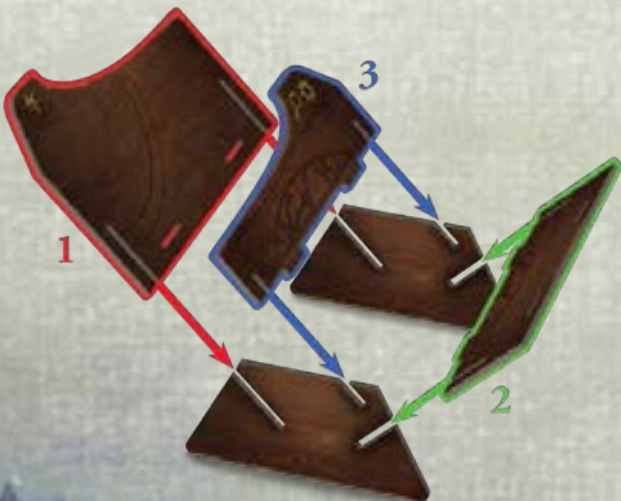
37 Cartes de Départ



12 Cartes État



62 Cartes Monstre



Sabot d'Événements
À assembler selon le schéma ci-dessus.



48 Pions
Indice/Fléau



42 Pions Dégât
36 « 1 dégât »
6 « 3 dégâts »



42 Pions Horreur
36 « 1 horreur »
6 « 3 horreurs »



40 Pions Argent
31 « 1 dollar »
9 « 5 dollars »



5 Pions Anomalie



30 Pions Canalisation
6 par compétence



6 Dés



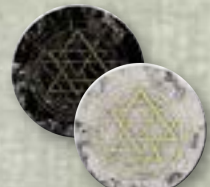
24 Pions Vestige



18 Pions Mythe



10 Pions Balise



6 Pions Activation

Mise en Place

Pour préparer votre partie, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Choisir le Scénario

Sélectionnez collectivement l'une des fiches Scénario disponibles. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser « La Venue d'Azathoth ». Placez la fiche Scénario choisie dans la zone de jeu et remettez toutes les autres dans la boîte.

2. Préparer le Plateau et les Rencontres

Disposez les tuiles District et Rue comme indiqué sur le schéma au verso de la fiche Scénario. Chaque tuile Rue est assortie d'une icône qui indique son type ; utilisez les tuiles correspondant à l'icône indiquée sur la fiche.

Mélangez les cartes Rencontre séparément pour créer les différents paquets Rencontre. N'utilisez que le paquet Les Rues et les cartes District correspondant au scénario que vous vous apprêtez à jouer (dans « La Venue d'Azathoth », seules les cartes Centre-Ville, ▲ Quartier Est, Quartier Marchand, ▲ Quartier Nord et Quartier du Fleuve seront utilisées). Chacun de ces paquets contient très exactement 8 cartes. **Prenez garde à ne pas ajouter de carte Événement par accident** (voir l'étape 3). Remettez toutes les autres cartes District dans la boîte.



Fiche Scénario



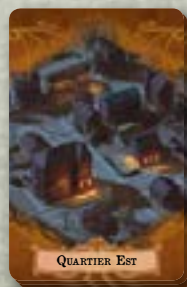
Paquet Les Rues



QUARTIER NORD



CENTRE-VILLE



QUARTIER EST



QUARTIER MARCHAND



QUARTIER DU FLEUVE

Paquets District

3. Préparer le Paquet Événement

Chaque scénario est associé à un paquet unique de cartes Événement correspondant aux cinq districts dans lesquels il se déroule. Bien que leur verso soit différent, les cartes Événement sont conservées en un seul et même paquet.

Dans le coin inférieur gauche de chaque carte Événement, un indicateur donne le nom du scénario auquel la carte appartient (voir l'encart ci-contre). Pour le premier scénario, prenez les 24 cartes Événement « La Venue d'Azathoth », mélangez-les et placez-les face cachée dans le sabot d'événements.

Remettez les cartes Événement des autres scénarios dans la boîte.

Sabot d'Événements

Le sabot d'événements permet de placer le paquet Événement selon un angle qui facilitera la pioche de ces cartes à la fois depuis le dessus et le dessous du paquet.



4. Créer le Paquet Monstre

Rassemblez les cartes Monstre listées dans la section « Paquet Monstre » au verso de la fiche Scénario. Remettez toutes les autres cartes Monstre dans la boîte.

Placez les monstres de départ comme indiqué au verso de la fiche Scénario (dans « La Venue d'Azathoth », placez une Silhouette en Robes dans le Square de l'Indépendance et une seconde dans la Caverne Noire.

Placez les monstres sur les cases indiquées, face « prêt » visible (celle qui comporte la plus grande illustration).

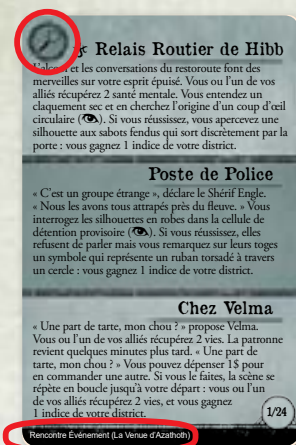


Mélangez ensuite les cartes restantes pour constituer le paquet Monstre et placez-le à proximité du plateau, face « prêt » visible.

5. Créer le Réceptacle du Mythe

Le réceptacle du mythe est un récipient opaque (tel qu'une bourse à dés, un bol, ou encore le couvercle de la boîte) depuis lequel les pions Mythe seront piochés au hasard. Il n'est pas fourni dans cette boîte : vous devrez donc trouver votre propre réceptacle.

Rassemblez les pions Mythe selon les quantités indiquées au verso de la fiche Scénario et placez-les dans le réceptacle du mythe. Remettez les autres pions Mythe dans la boîte.



Le verso des cartes Événement est identique à celui des cartes District. Elles peuvent en être différenciées grâce à l'icône Indice (1/24) dans le coin supérieur gauche, et par le nom du scénario inscrit en bas de la carte.

Verso de Cartes Différent

Les cartes des paquets Événement et Monstre ont un verso différent ; vous pouvez donc directement savoir laquelle se trouve au-dessus du paquet.

Après que vous avez mélangé une série de cartes Événement ou Monstre, coupez le paquet afin que la première carte soit déterminée aléatoirement.



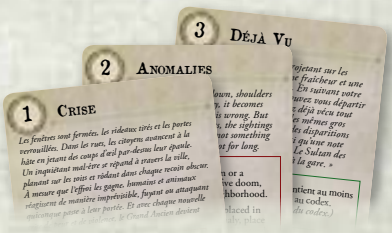
Pions Mythe



Cartes Manchette



Les cartes Spéciale peuvent être des objets, des alliés, des sorts ou des talents, mais elles partagent toutes le même verso illustré ci-dessus. Les cartes État sont recto verso. Il vous sera demandé de prendre des cartes État ou Spéciale spécifiques, identifiées par leur nom ; mieux vaut donc laisser chaque paquet classé par ordre alphabétique.



Le coin supérieur gauche du recto de chaque carte Archive est assorti d'un numéro. Étant donné que les cartes Archive peuvent avoir plusieurs aspects différents, voilà le meilleur moyen de les identifier comme telles.

La face d'une carte Archive sur laquelle apparaît ce numéro est le recto de la carte.

6. Créer le Paquet Manchette

Mélangez les cartes Manchette et distribuez-en 13 pour former un paquet face cachée : il s'agit du paquet Manchette. Remettez les autres cartes Manchette dans la boîte.

7. Préparer les Ressources et l'Étal

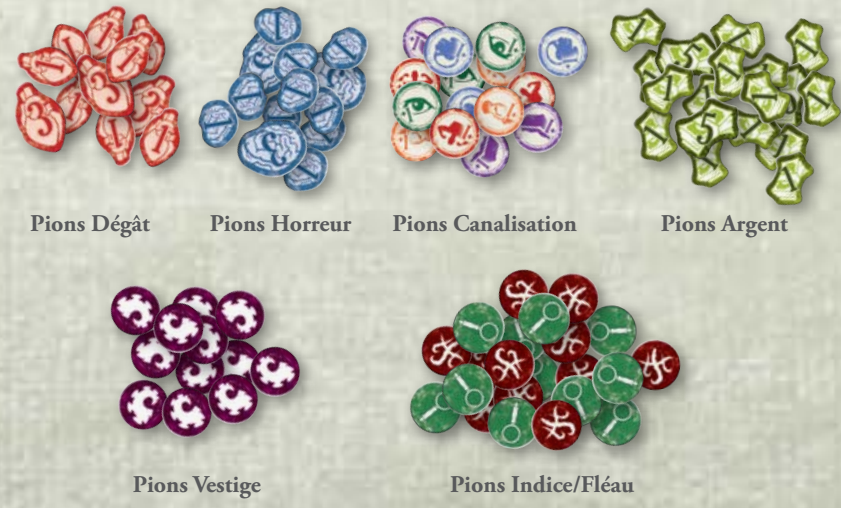
Mélangez séparément les cartes Allié, Sort et Objet pour constituer trois paquets, et placez-les dans la zone de jeu. Laissez les cartes État et Spéciale classées dans l'ordre prévu et mettez-les de côté (voir l'encart ci-contre pour plus d'informations).

Révélez les cinq premières cartes du paquet Objet et alignez-les face visible près du paquet : cette rangée s'appelle L'ÉTAL. Les objets sur l'étal peuvent être gagnés ou achetés en effectuant des rencontres pendant la partie. Certains lieux – comme le Magasin Général – vous permettent d'acheter des objets de l'étal en dépensant de l'argent.



8. Préparer les Réserves de Pions

Séparez tous les pions selon leur type et gardez-les à portée de main, ainsi que les dés.



9. Préparer les Archives

Les archives sont un ensemble de cartes que les scénarios utilisent pour créer une narration évolutive au cours de la partie. Les cartes Archive ont tout un assortiment de rectos et de versos différents, mais toutes comportent un grand numéro de carte dans leur coin supérieur gauche. Jusqu'à ce qu'il vous soit demandé de les utiliser, conservez toutes les cartes Archive dans une même pile classée par ordre numérique.

10. Choisir son (ou ses) Investigateur(s)

Chaque joueur sélectionne l'une des fiches Investigateur. Il en existe plusieurs, et chacun de ces investigateurs dispose de ses capacités et compétences uniques.

Chaque joueur prend son pion Investigateur respectif (qu'il insère dans un support en plastique), un pion Activation et une carte Référence. Sélectionnez ensuite collectivement le joueur qui incarnera le MENEUR. Celui-ci échange son pion Activation contre le pion Activation du Meneur (illustré d'une lampe-torche). À partir de maintenant, les joueurs sont appelés « investigateurs ».



Possessions de Départ – Chaque investigateur gagne les cartes et pions Argent listés dans la section « Possessions de Départ » au dos de sa fiche. Les cartes de départ d'un investigateur sont facilement identifiables au portrait illustré sur leur verso (voir l'encart ci-contre). Certains investigateurs doivent choisir entre plusieurs de leurs possessions ; avant de prendre une décision, vous êtes autorisé à consulter les éléments proposés. Remettez les cartes qui n'ont pas été choisies et toutes les cartes de départ des investigateurs non utilisés dans la boîte.

Case de Départ – Placez tous les pions Investigateur sur la case de départ indiquée sur la fiche Scénario. Dans « La Venue d'Azathoth », la case de départ du scénario est la Gare du Quartier Nord.

11. Accomplir les Derniers Préparatifs

Une fois que tout est en place, il ne vous reste plus qu'à installer les indices et les fléaux qui attendent vos investigateurs dans l'histoire à venir.

Générer les Indices de Départ – Piochez les **trois** premières cartes du paquet Événement, une à la fois. Placez 1 pion Indice dans la zone centrale de la tuile District correspondant à chacune de ces cartes. Ajoutez ensuite chaque carte au paquet District correspondant ; pour ce faire, prenez les deux premières cartes de ce paquet, mélangez-les avec la carte Événement et remettez-les toutes au-dessus de ce même paquet.

Placer les Fléaux de Départ – Placez 1 pion Fléau sur chaque case indiquée au verso de la fiche Scénario. (Dans « La Venue d'Azathoth », ces pions doivent être placés respectivement à L'Annonceur d'Arkham, au Square de l'Indépendance, Chez Velma, sur l'Île Inexplorée et dans la Caverne Noire.)

Propager le Fléau Une Fois – Piochez la **dernière** carte du paquet Événement et défaussez-la face visible près de ce paquet. Placez 1 pion Fléau sur chacune des cases dont le nom sur la carte Événement défaussée est assorti d'une icône Fléau (voir l'encart ci-contre).

Mise en Place Finale du Scénario – Résolvez tout effet qui apparaît dans la section « Fin de Mise en Place » au verso de la fiche Scénario. (Dans « La Venue d'Azathoth », prenez les cartes #2 et #3 dans les archives et placez-les face visible près de la fiche Scénario ; cette zone s'appelle le CODEX. Constituez le paquet Anomalie en mélangeant les cartes Anomalie « Fissure Temporelle » ensemble avant de les placer dans la zone de jeu. Remettez toutes les autres cartes Anomalie dans la boîte.) Les cartes dans le CODEX ajoutent une narration et des règles spécifiques au scénario. Nous l'expliquerons en détail un peu plus loin. Pour l'heure, lisez ces cartes dans l'ordre et à haute voix, en commençant par le recto de la carte #2 (la face sur laquelle apparaît le numéro).

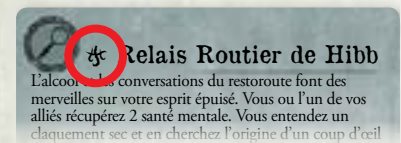
Rôles des Investigateurs

Chaque investigateur est doté d'un ou deux rôle(s) décrit(s) au verso de sa fiche. Ceux-ci n'ont aucun effet mécanique sur la partie, mais ils offrent des informations sur les forces et les stratégies efficaces de cet investigateur.

Pour votre première partie, nous vous recommandons de choisir au moins un **Mystique** et un **Gardien**, mais n'hésitez pas à tenter de nouvelles expériences et à essayer différentes combinaisons !



Le verso des cartes de départ d'un investigateur est assorti de son portrait, de son nom et de sa profession.



Le « Relais Routier de Hibb » assorti d'une icône Fléau



Une Carte Rencontre Anomalie

Déroulement de la Partie

Horreur à Arkham se déroule sur un certain nombre de rounds, et chacun d'eux consiste en quatre phases :

1. **Phase d'Action** – Pendant la phase d'action, les investigateurs accomplissent leur tour en effectuant jusqu'à deux actions chacun (comme se déplacer ou attaquer un monstre).
2. **Phase de Monstre** – Pendant la phase de monstre, les monstres sont activés, ils attaquent les investigateurs contre lesquels ils sont engagés, ou ils redeviennent prêts s'ils ne l'étaient plus.
3. **Phase de Rencontre** – Pendant la phase de rencontre, les investigateurs résolvent à tour de rôle une rencontre chacun. Chaque rencontre dispose d'un court texte narratif qui décrit l'expérience que vit l'investigateur dans le lieu qu'il occupe.
4. **Phase de Mythe** – Pendant la phase de mythe, chaque investigateur pioche 2 pions qui peuvent propager le fléau, des indices ou des monstres à travers Arkham.

Une fois la phase de mythe terminée, la partie continue avec un nouveau round qui débute par la phase d'action. Chaque phase est décrite plus en détail dans les pages suivantes.

Suivre vos Tours

Pendant les phases d'action et de rencontre, les investigateurs peuvent accomplir leur tour dans n'importe quel ordre.

Après que vous avez effectué vos deux actions, retournez votre pion Activation sur sa face inactive.




Active Inactive


Après avoir résolu votre phase de rencontre, remettez votre pion sur sa face active.

Le Codex

Le codex est la série de cartes placées dans la zone de jeu, près de la fiche Scénario. Pendant la partie, ces cartes ajoutent des règles et objectifs spécifiques au scénario en cours. Les règles indiquées dessus font effet jusqu'à ce que la carte soit retirée du codex.

LEMONS ARRIVER, REMETTES-VOUS À LA TABLE.

 Lorsque la fiche Scénario contient au moins 3 indices, ajoutez la carte #4 au codex. (Ne retirez pas cette carte-ci du codex.)

 Lorsque la fiche Scénario contient au moins 3 fléaux, retournez cette carte-ci.

De nombreuses cartes comportent un nombre d'indices sur lesquels il vous faudra enquêter, ou encore un nombre de pions Fléau dont vous tenterez d'éviter l'apparition. Ces effets sont assortis d'une icône Indice ou Fléau à gauche du texte, afin que vous les repérez facilement.

Rempoter la Partie

Au début d'une partie, la manière d'en sortir vainqueur n'est pas évidente. Vous devriez commencer par suivre chaque piste et étudier les indices pour faire la lumière sur le mystère du scénario et découvrir ainsi un moyen de repousser la catastrophe imminente.

Les cartes du codex (voir l'encart ci-contre) proposent des objectifs qui vous aideront à progresser dans le scénario. Dans « La Venue d'Azathoth », le premier objectif de la carte #3 est d'ajouter 3 indices sur la fiche Scénario. Une fois cet objectif accompli, une nouvelle carte est placée dans le codex pour vous en donner un nouveau. Si vous continuez d'atteindre ces objectifs, cela vous mènera peut-être à la victoire.

Enquêter sur des Indices

Au début du scénario « La Venue d'Azathoth », 3 indices sont propagés à travers les districts du plateau. En vous rendant sur n'importe quelle case de ces districts et en y résolvant des RENCONTRES (dont nous vous parlerons plus loin), vous aurez l'opportunité de collecter ces indices. Toutefois, plusieurs rencontres seront peut-être nécessaires pour les trouver.

Après avoir collecté les indices, utilisez l'action d'ENQUÊTE (dont nous vous parlerons aussi plus tard) pour examiner vos trouvailles. C'est de cette manière que vous pourrez ajouter sur la fiche Scénario les indices collectés, progressant ainsi dans l'accomplissement de votre premier objectif.

Réguler le Fléau

Les cartes du codex comportent également certaines conditions selon lesquelles les forces surnaturelles qui vous menacent peuvent entraver votre progression. Dans « La Venue d'Azathoth », la carte #3 est retournée si la fiche Scénario vient à contenir au moins 3 pions Fléau. Pour éviter que cela n'arrive, vous pouvez retirer des pions Fléau du plateau grâce à l'action de RÉGULATION (également décrite plus loin).

Ne laissez pas votre investigation vous obséder pour de bon ; car s'il n'est pas maîtrisé, le fléau pourra se propager à travers Arkham et submerger rapidement la ville entière, provoquant ainsi la fin de la partie et votre défaite. Il n'y a qu'en trouvant l'équilibre entre réguler le fléau et enquêter sur des indices pour atteindre vos objectifs que vous aurez une chance de sauver Arkham du danger suprême !

Notions Élémentaires

Avant d'en découvrir davantage sur les phases du jeu, il est primordial que vous compreniez bien certaines notions auxquelles il sera souvent fait référence pendant la partie.

Tests de Compétence

Un test de compétence (ou « test ») représente un défi physique, mental ou social que vous devez relever. Les cartes vous conduisent à résoudre des tests : soit en vous le demandant directement, soit en affichant une icône de compétence entre parenthèses (voir la première phrase de l'encart ci-contre).

Pour résoudre un test, lancez autant de dés que la valeur inscrite près de la compétence concernée sur votre fiche Investigateur. Cette valeur peut être augmentée ou réduite par divers effets de jeu, ou même par un modificateur indiqué près de l'annonce du test (comme « -1 »). Même si le modificateur réduit votre valeur de compétence à zéro, vous lancez toujours au minimum 1 dé.

Chaque 5 ou 6 que vous obtenez est un **SUCCÈS**. Si votre résultat de test en contient au moins un, vous **RÉUSSISSEZ** ce test. Si vous n'obtenez aucun succès, vous **ÉCHOUÉZ** au test. Le nombre total de succès obtenus est appelé votre **RÉSULTAT DE TEST**, auquel des effets sur la carte peuvent faire référence.

Après avoir réussi ou échoué à un test de compétence, suivez les instructions de la carte pour le résultat obtenu. Si elle n'en indique aucun, la carte n'a alors aucun effet supplémentaire.

Modifier les Tests

Certains éléments de jeu vous permettent de **RELANCER** ou manipuler des dés, ou encore d'ajouter des succès à votre résultat de test. Par exemple, **vous pouvez dépenser 1 pion Indice ou Canalisation pour relancer 1 dé**. Ces effets se déclenchent après votre lancer initial, mais avant que votre résultat final ne soit déterminé.

Dégâts et Horreurs

Votre endurance physique comme mentale sera mise à rude épreuve dans les rues d'Arkham. Lorsque vous subissez des dégâts ou des horreurs, placez autant de pions appropriés que de dégâts/horreurs subi(e)s sur votre fiche Investigateur.

Votre fiche Investigateur renseigne vos valeurs de vie et de santé mentale (voir l'encart ci-contre). Si vous subissez un nombre de dégâts ou d'horreurs supérieur ou égal à votre vie ou votre santé mentale (respectivement), vous êtes vaincu.

Lorsque vous récupérez de la vie ou de la santé mentale, retirez respectivement autant de pions Dégât ou Horreur de votre fiche Investigateur.

Être Vaincu

Si vous êtes vaincu, retirez votre pion Investigateur du plateau et **défaussez tous vos pions et vos cartes**.

Non seulement vous perdez votre investigateur et son équipement, mais la ville d'Arkham subit elle aussi les conséquences de votre échec. Lorsque vous êtes vaincu, vous devez **ajouter 1 pion Fléau sur la fiche Scénario**.

Vous devez ensuite **choisir un nouvel investigateur** à incarner. Remettez la fiche et le pion du précédent dans la boîte et sélectionnez un investigateur qui n'a pas encore fait son apparition dans cette partie.

Comme lors de la mise en place, prenez votre fiche Investigateur, le pion correspondant et les possessions de départ uniques.

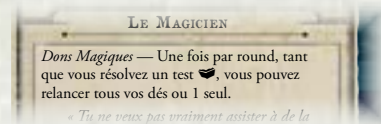
À la fin de la phase de mythe, placez votre pion Investigateur sur la case de départ (la Gare du Quartier Nord dans « La Venue d'Azathoth »). Vous êtes prêt à poursuivre l'investigation.

Exemple de Test

Dexter Drake est invité à tester sa Connaissance (🧠) pour jeter un sort. Sa valeur de Connaissance étant 4, il lance 4 dés et obtient les résultats suivants.



Il n'a obtenu qu'un seul succès (le 5). C'est suffisant pour réussir le test, mais il espérait faire mieux que ça pour bénéficier d'un effet plus intéressant.



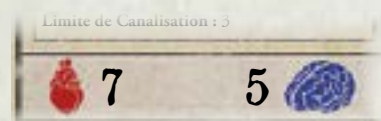
Sa capacité Dons Magiques permet à Dexter de relancer tous ses dés ou un seul d'entre eux. Ne souhaitant pas perdre son 5, il choisit de ne relancer qu'un de ses dés.



Après la relance, Dexter a obtenu un 5 et un 6, pour un total de deux succès. Il a réussi ce test.

Vie et Santé Mentale

Vos valeurs de vie et de santé mentale sont indiquées sur votre fiche Investigateur.



Vie

Santé Mentale

Pour récupérer de la vie et de la santé mentale, essayez de résoudre des rencontres dans des lieux dont les icônes correspondent à celles de votre fiche, comme le restaurant Chez Velma.

Tant que vous Êtes Vaincu

Entre le moment où votre ancien investigateur est vaincu et celui où vous placez le nouveau sur le plateau, vous ne résolvez aucune rencontre et n'êtes pas affecté par les cartes Manchette ; en revanche, vous continuez de piocher 2 pions Mythe comme d'habitude pendant la phase de mythe. (Cette phase est expliquée plus loin.)

Phase d'Action

Cases de Plateau

Chaque tuile District rassemble trois cases (lieux) séparées par des lignes blanches. La zone centrale d'une tuile District n'est pas une case : vous ne pouvez pas y entrer. Quant aux tuiles Rue, chacune d'elles constitue une seule et même case.



Les investigateurs se déplacent sur des cases adjacentes. Grâce à une action de déplacement, Daniela peut avancer jusqu'à deux cases. Lors de son premier déplacement, elle se rend de Chez Velma à la case de rue adjacente.



Limite de Canalisation

Vestiges



Les pions Vestige représentent des reliquats de rituels ésotériques ou de créatures surnaturelles. Vous pouvez utiliser des vestiges pour jeter des sorts en prenant moins de risques, ou encore les échanger contre de l'argent pendant certaines rencontres à L'Annonneur d'Arkham ou sur Les Quais.

Pendant la phase d'action, les investigateurs se déplacent à travers la ville, rassemblent des ressources et luttent contre les menaces imminentes. Ils accomplissent un tour chacun, et peuvent choisir dans quel ordre se déroulent leurs tours respectifs.

Durant votre tour, vous pouvez effectuer jusqu'à deux des actions suivantes. **Un investigateur ne peut pas accomplir la même action plus d'une fois lors d'un même round.**

Action de Déplacement

Déplacez votre pion Investigateur jusqu'à deux cases (voir l'encart ci-contre). Vous pouvez dépenser de l'argent pour continuer à avancer. Déplacez-vous d'une case supplémentaire par dollar ainsi dépensé, jusqu'à un maximum de deux cases.

Si vous entrez sur une case occupée par un monstre prêt, celui-ci vous ENGAGE. Retirez sa carte du plateau et placez-la près de votre fiche Investigateur. (Lorsqu'un monstre est engagé contre vous, mieux vaut laisser sa carte face « épuisé » visible – celle qui liste ses modificateurs, comme illustré dans l'encart de la page 11.)

Action de Ravitaillement

Lorsque vous effectuez une action de ravitaillement, vous gagnez 1 dollar.



Pion Argent

Action de Canalisation

Choisissez une compétence et gagnez 1 pion Canalisation qui lui correspond. Votre valeur dans cette compétence augmente de 1 aussi longtemps que vous détenez le pion Canalisation.



Pions Canalisation

Les pions Canalisation peuvent être dépensés pour relancer des dés lors de la résolution d'un test. Relancez 1 dé par pion Canalisation ainsi dépensé, même si la compétence mise à l'épreuve ne correspond pas au pion que vous défaussez.

Vous ne pouvez pas détenir plus de 1 pion Canalisation de chaque type à la fois. De plus, votre fiche Investigateur dispose d'une LIMITE DE CANALISATION (voir l'encart ci-contre) qui indique le nombre maximum de pions Canalisation que vous pouvez détenir à la fois.

Action de Régulation

Lorsque vous effectuez une action de régulation, vous résolvez un test de Connaissance (📖). Vous pouvez retirer 1 pion Fléau de votre case par succès obtenu. Si vous retirez au moins 2 pions Fléau grâce à une seule et même action de régulation, vous gagnez également 1 pion Vestige (voir l'encart ci-contre).

Action d'Attaque

Choisissez un monstre sur votre case – même s'il est engagé contre vous ou contre un autre investigateur sur votre case – et ENGAGEZ-le en plaçant sa carte près de votre fiche Investigateur (si elle n'y est pas déjà). Résolez ensuite un test de Force (♣) auquel vous appliquez le modificateur d'attaque du monstre (voir l'encart ci-contre).

Infligez 1 dégât au monstre par succès obtenu. Pour l'indiquer, placez un nombre équivalent de pions Dégât sur la carte Monstre. Ces pions restent sur la carte quand le monstre se déplace. S'il subit un nombre de dégâts supérieur ou égal à sa vie, vous l'avez vaincu. Lorsqu'un monstre est vaincu, placez sa carte **au-dessus** du paquet Monstre ; si elle est assortie de l'icône Vestige (♣), gagnez 1 pion Vestige.

Action de Fuite

Lorsque vous êtes engagé contre un monstre, les actions que vous pouvez effectuer sont limitées (voir l'encart ci-contre). Pour vous désengager d'un monstre, vous pouvez accomplir une action de fuite en résolvant un test d'Observation (👁) auquel vous appliquez le modificateur de fuite du monstre. Si vous êtes engagé contre plusieurs monstres, appliquez le modificateur qui vous amène à lancer le moins de dés.

Vous vous DÉSENGAGEZ d'un monstre par succès obtenu et vous l'ÉPUISEZ en plaçant sa carte sur votre case du plateau, face « épuisé » visible. Si vous obtenez suffisamment de succès pour fuir tous les monstres contre lesquels vous étiez engagé, vous pouvez effectuer une action supplémentaire.

Action d'Enquête

La plupart des scénarios nécessitent que vous ajoutiez un certain nombre de pions Indice sur la fiche Scénario. L'action d'enquête constitue le principal moyen de le faire.

Lorsque vous effectuez cette action, vous résolvez un test d'Observation (👁). Vous pouvez ajouter sur la fiche Scénario un de vos indices par succès obtenu.

Action d'Échange

Lorsque vous effectuez une action d'échange, vous et tous les autres investigateurs sur votre case pouvez échanger n'importe quel nombre d'alliés, d'objets, de sorts, d'argent, d'indices et/ou de vestiges les uns avec les autres. La vie, la santé mentale, les talents et les états ne peuvent pas être échangés ainsi.

Actions de Matériel

Outre les actions listées ci-dessus, certains éléments de jeu vous permettent d'effectuer des actions uniques décrites dessus. Chaque action de matériel est précédée du mot « Action » en gras.

Retardé

Pendant la partie, vous pouvez devenir RETARDÉ. Lorsque cela se produit, couchez votre pion Investigateur sur le flanc. Au début de votre tour, pendant la prochaine phase d'action, vous pourrez redresser votre pion mais n'aurez le droit d'effectuer qu'une seule action ce tour-ci.



Investigateur Retardé

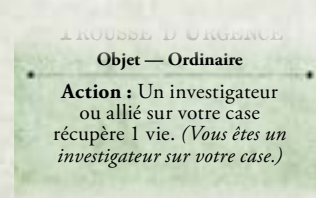
Cartes Monstre



- Vie – Le nombre de dégâts nécessaires pour vaincre le monstre.
- Modificateur d'Attaque – Ce modificateur affecte le test pendant une action d'attaque.
- Modificateur de Fuite – Ce modificateur affecte le test pendant une action de fuite.
- Vestige – Vous gagnez 1 pion Vestige si vous arrivez à vaincre un monstre assorti de cette icône.

Tant que vous Êtes Engagé

Tant que vous êtes engagé contre un (ou des) monstre(s), vous ne pouvez effectuer que les actions de canalisation, d'attaque et de fuite. De plus, vous ne pouvez résoudre aucune rencontre pendant la phase de rencontre.



Action de Matériel d'une Carte Objet



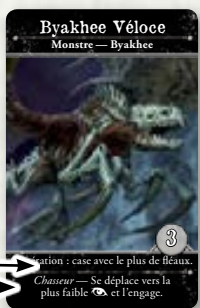
Face Prêt

Face Épuisé

Tant que vous Êtes Engagé

Tant que vous êtes engagé contre un (ou des) monstre(s), vous ne pouvez effectuer que les actions de canalisation, d'attaque et de fuite. De plus, vous ne pouvez résoudre aucune rencontre pendant la phase de rencontre.

Cartes Monstre



- a. Texte de Génération – Ce texte indique sur quelle case le monstre est généré.
- b. Texte d'Activation – Ce texte indique de quelle manière le monstre est activé.
- c. Vitesse – Cette valeur indique jusqu'où le monstre se déplace pendant son activation.



- d. Dégâts et Horreurs – Voici le montant de dégâts et d'horreurs que le monstre inflige.

Phase de Monstre

Les forces maléfiques du mythe sont tapies dans chaque recoin d'Arkham, menaçant les investigateurs et accomplissant leurs propres desseins. Pendant la phase de monstre, ces créatures se déplacent, attaquent et font progresser leurs complots malsains.

Statuts des Monstres

Un monstre peut être PRÊT, ÉPUISE ou ENGAGÉ, en fonction de son emplacement physique et de la face qu'affiche sa carte.

- **Prêt** – Les monstres prêts traquent sans relâche les investigateurs et sont tout disposés à se déplacer ou à attaquer. Un monstre situé sur une case du plateau et dont la carte est posée face « prêt » visible (voir l'encart ci-contre) est considéré comme prêt.

Si un monstre prêt occupe la même case qu'un investigateur (pour quelque raison que ce soit), il engage cet investigateur. Les monstres déjà engagés ou épuisés n'engagent pas les investigateurs sur leur case.

- **Épuisé** – Les monstres épuisés sont distraits ou occupés d'une manière ou d'une autre, généralement par un investigateur qui essaie de les fuir. Un monstre situé sur une case du plateau et dont la carte est posée face « épuisé » visible (voir l'encart ci-contre) est considéré comme épuisé.

Un monstre épuisé ne peut ni se déplacer, ni attaquer, ni engager des investigateurs.

- **Engagé** – Les monstres engagés ont débusqué un investigateur et sont sur le point d'attaquer. Un monstre dont la carte est placée près d'une fiche Investigateur est engagé contre cet investigateur. Mieux vaut laisser la carte des monstres engagés face « épuisé » visible, afin de savoir d'un seul coup d'œil ce que vous affrontez.

La plupart des monstres ne peuvent être engagés que contre un seul investigateur à la fois. En revanche, il n'existe aucune limite au nombre de monstres contre lesquels un investigateur peut être engagé en même temps.

Étapes de la Phase de Monstre

La phase de monstre est résolue en suivant trois étapes.

1. **Les monstres prêts s'activent** – Chaque monstre prêt est activé d'après son texte d'activation :

- **Chasseur** – Les monstres dotés de l'indicateur de capacité Chasseur se déplacent vers un investigateur spécifique et l'engagent ; par exemple, l'investigateur avec « la plus faible » ou « le plus d'indices ».
- **Patrouilleur** – Les monstres dotés de l'indicateur de capacité Patrouilleur se déplacent vers un lieu plutôt que vers un investigateur ; par exemple, la case qui contient « le plus de fléaux » ou la « case instable » (voir ci-dessous).
- **Rôdeur** – Les monstres dotés de l'indicateur de capacité Rôdeur ne se déplacent pas. Ils déclenchent à la place d'autres effets négatifs, comme l'apparition de pions Fléau sur le plateau.

Lorsqu'un monstre se déplace, il avance d'un nombre de cases égal à sa vitesse sauf si le texte précise qu'il « se déplace directement jusqu'à » ; dans ce cas, il est placé sur la case spécifiée sans que la distance soit prise en compte. N'oubliez pas que, lorsqu'un monstre entre sur une case occupée par un investigateur, il s'arrête et engage cet investigateur.

La **case instable** est un phare d'activité paranormale. Il s'agit de la case dont le nom est assorti d'une icône Fléau (⚡) sur la carte Événement au-dessus de la pile de défausse.

2. **Les monstres engagés attaquent** – Chaque monstre engagé contre un investigateur inflige à ce dernier autant de dégâts et d'horreurs que le nombre d'icônes Dégât et Horreur indiqué au bas de sa carte (voir l'encart ci-contre).

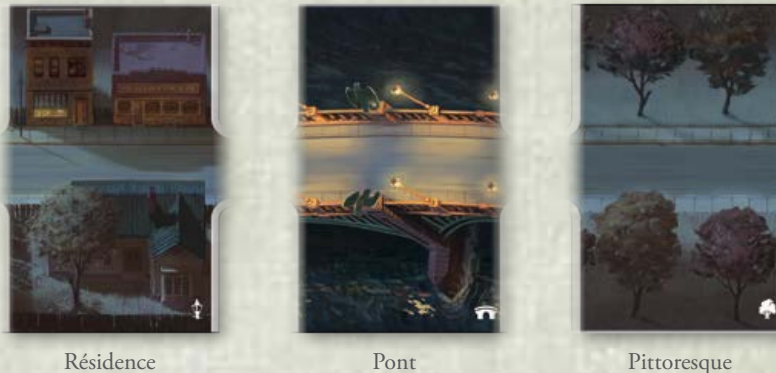
3. **Les monstres épuisés redeviennent prêts** – Chaque monstre épuisé se prépare pour la suite ; retournez la carte Monstre face « prêt » visible. Le monstre ne peut ni se déplacer ni attaquer ce round-ci, mais il est tout disposé à le faire lors du prochain round. Puisque ce monstre est désormais prêt, il engage un investigateur s'il y en a un sur sa case.

Phase de Rencontre

Pendant la phase de rencontre, chaque investigateur résout un petit texte narratif indiquant ce qui lui arrive dans le lieu où il se trouve. Ces RENCONTRES peuvent déclencher toutes sortes d'effets en fonction des choix de l'investigateur et de son résultat de test. Les investigateurs choisissent dans quel ordre ils accomplissent leur tour et résolvent les rencontres.

Durant votre tour, vous piochez et résolvez une carte Rencontre **sauf si vous êtes engagé contre un monstre**. Tant que vous êtes engagé, les rencontres vous sont inaccessibles.

Si vous occupez une case de district, piochez une carte du paquet Rencontre correspondant à ce district et résolvez le texte associé à la case sur laquelle vous êtes. Si vous occupez une case de rue, piochez une carte du paquet Rencontre Les Rues et résolvez le texte associé au type de la case sur laquelle vous êtes :



Bénéfices des Rencontres

Les cases des districts sont assorties d'icônes indiquant quelles rencontres sont susceptibles de se produire dessus.

L'icône à gauche de la flèche renseigne sur la compétence qui peut être mise à l'épreuve ou le type de paiement qu'on pourrait vous demander d'acquitter. L'icône à droite de la flèche indique quels bénéfices vous pouvez vous attendre à percevoir grâce à la rencontre. Une liste de toutes ces icônes apparaît au dos du Guide de Référence.



Les icônes au-dessus du « Magasin Général » indiquent que vous serez probablement amené à dépenser de l'argent, et que vous recevrez des objets **Ordinaire** en retour.

Terminer la Rencontre

Une fois que vous avez fini de résoudre les effets d'une rencontre, défaussez cette carte au-dessous du paquet dans lequel elle a été piochée **sauf s'il s'agit d'une carte Événement** (voir l'encart ci-contre).

Après avoir résolu une rencontre sur une carte Événement, **si vous avez gagné 1 indice** de votre district, défaussez cette carte face visible sur la pile de défausse des événements. **Si vous n'avez pas gagné d'indice**, replacez-la dans le paquet District correspondant ; pour ce faire, prenez les deux premières cartes de ce paquet, mélangez-les avec la carte Événement et remettez-les toutes au-dessus de ce même paquet.



Les pions Indice sont indispensables pour progresser dans la plupart des scénarios. Chaque indice dans un district indique qu'une carte Événement parmi les trois premières du paquet District correspondant vous offrira une opportunité de gagner cet indice.

En plus de vous permettre d'avancer dans votre investigation, un pion Indice peut être dépensé pendant un test de compétence pour relancer 1 dé.

Lire les Rencontres



Si votre partie rassemble plusieurs joueurs, demandez à quelqu'un d'autre de lire vos rencontres à haute voix. Ce joueur ne doit pas révéler les résultats d'un choix ou d'un test tant que ce choix n'a pas été fait ou ce test résolu. Cela accroît le suspense de chaque décision !

Gagner des Cartes Nommées



Si un effet vous indique de gagner une carte nommée en MAJUSCULES, prenez-la parmi les cartes Spéciale ou dans les paquets État.

Les cartes État sont recto verso. Les états BÉNI et MAUDIT se trouvent sur les deux faces de la même carte. Des informations secrètes sont inscrites au verso de l'état SOMBRE PACTE. Lorsque vous gagnez cette carte, piochez-en un exemplaire au hasard sans regarder le texte au verso.

Cartes Événement



Les rencontres présentées sur les cartes Événement sont des opportunités pour vous de collecter les indices nécessaires au bon déroulement de votre investigation. Si vous échouez à gagner l'indice associé à la rencontre, la carte est remise dans le paquet afin que vous ayez une autre chance de réussir par la suite.

Phase de Mythe

Pendant la phase de mythe, en commençant par le meneur et en continuant en sens horaire autour de la table, les investigateurs piochent à tour de rôle des pions dans le réceptacle du mythe. À votre tour, piochez-y 2 pions et résolvez leurs effets, un à la fois. Une fois que vous avez pioché et résolu vos pions, **ne les remettez pas dans le réceptacle du mythe.**



Propagation du Fléau (F) – Propagez une fois le fléau en défaussant face visible la **dernière** carte du paquet Événement, et en plaçant 1 pion Fléau sur la case du plateau dont le nom sur cette carte est assorti d'une icône Fléau (F).

Plus les fléaux s'accumulent sur le plateau, pire est la situation à Arkham. Les cartes du codex indiquent quelles sinistres conséquences se produisent lorsque les pions Fléau s'amoncellent.



Génération de Monstre (M) – Générez un monstre en piochant la **dernière** carte du paquet Monstre et en la posant sur la case du plateau indiquée par son texte de génération. Si ce texte fait référence à la PROIE d'un monstre, il s'agit de l'investigateur vers lequel ce monstre se déplace lorsqu'il s'active.



Lecture de Manchette (C) – Piochez et lisez la première carte du paquet Manchette. À moins que le contraire ne soit spécifié, cette carte n'affecte que vous. Après l'avoir résolue, défaussez-la dans une pile face visible près de son paquet. Si un effet vous indique de piocher une manchette mais que le paquet correspondant est vide, **vous devez à la place ajouter 1 pion Fléau sur la fiche Scénario.**



Génération d'Indice (I) – Générez 1 indice en prenant la **première** carte du paquet Événement et en plaçant 1 pion Indice dans la zone centrale de la tuile District correspondante. Prenez ensuite les deux premières cartes du paquet de ce district, mélangez-les avec la carte Événement et remettez-les toutes au-dessus de ce même paquet.



Irruption de Portail (P) – Résolvez une irruption de portail en prenant la **première** carte du paquet Événement et en plaçant 1 pion Fléau sur **chaque case de la tuile District correspondante**. Mélangez ensuite cette carte avec la pile de défausse des événements, et placez toutes ces cartes au-dessous du paquet Événement.



Sentence (S) – Résolvez les effets Sentence – tout effet précédé de l'icône Sentence (S) – sur l'intégralité des éléments en jeu. Ce pion ne déclenchera généralement que l'effet Sentence de la fiche Scénario, mais les manchettes ou d'autres cartes peuvent parfois elles aussi disposer d'effets Sentence.



Vierge – Lorsque vous piochez ce pion, rien ne se produit. Vous pouvez vous permettre de profiter d'un très bref répit dans la lutte incessante contre les dangers du mythe.

Réapprovisionner le Réceptacle du Mythe

Lorsque vous devez piocher des pions mais que le réceptacle du mythe est vide, remettez-y tous les pions Mythe utilisés pendant cette partie ; piochez ensuite dans le réceptacle tout juste réapprovisionné.

Ajouter des Pions Mythe

Bien que rares, certains effets de jeu vous indiquent d'ajouter des pions dans le réceptacle du mythe. Prenez ces pions dans la boîte et ajoutez-les ensuite au réceptacle.

Nouveau Round !

Une fois la phase de mythe terminée, la partie continue avec un nouveau round qui débute par la phase d'action. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous ayez remporté ou perdu la partie.

Règles Supplémentaires

Il reste quelques menus détails que vous devez absolument connaître pour sauver Arkham. Les quelques sections suivantes décrivent les anomalies ainsi que les alliés, sorts et objets que vous pourrez obtenir en cours de partie.

Alliés, Sorts et Objets

Au fil de vos rencontres à Arkham, vous gagnerez des alliés, des sorts et des objets qui vous aideront à affronter les forces maléfiques du mythe. Lorsqu'un effet vous indique de gagner l'une de ces cartes, piochez-la dans le paquet correspondant.



Alliés

Sorts

Objets

Si un effet vous indique de gagner une carte dotée d'un trait spécifique (comme un « objet **Ordinaire** » ou un « objet **Insolite** »), révélez des cartes du dessus du paquet jusqu'à en trouver une qui affiche le trait spécifié. Gagnez cette carte et remélangez celles que vous avez révélées dans le paquet.

L'Étal

Lorsque vous gagnez un objet, vous pouvez en choisir un de l'étal doté du trait spécifié (le cas échéant) au lieu de le piocher dans le paquet Objet. Après avoir pris un objet dans l'étal, piochez une nouvelle carte du paquet pour le remplacer.

Si un effet vous indique d'ACHETER un objet de l'étal, vous devez dépenser autant d'argent que la valeur de l'objet (voir l'encart ci-contre) pour prendre cette carte.

Mains

Tant que vous résolvez un test, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de cartes affichant jusqu'à deux icônes Main au total (voir l'encart ci-contre). Par exemple, vous pouvez vous servir d'un Fusil à Pompe à deux mains ou d'un Revolver à une main pour attaquer, mais pas des deux en même temps.

Il n'existe aucune limite au nombre d'objets que vous pouvez transporter.

Jeter des Sorts

Contrairement à la plupart des objets et alliés, l'utilisation des sorts a un coût. Lorsque vous résolvez l'effet imprimé sur une carte Sort, vous devez d'abord subir autant d'horreurs que le nombre d'icônes Horreur sur cette carte (voir l'encart ci-contre). Vous pouvez dépenser des pions Vestige au lieu de subir ces horreurs, à raison de 1 horreur évitée par vestige dépensé.

Assigner les Dégâts et les Horreurs

Certaines cartes (principalement les alliés) sont dotées de valeurs de vie et de santé mentale, comme les investigateurs. Lorsque vous devez subir des dégâts ou des horreurs, vous pouvez à la place les assigner à l'une de vos cartes dotées de valeurs de vie ou de santé mentale en plaçant les pions appropriés dessus. Vous ne pouvez ni assigner des dégâts à une carte dépourvue de valeur de vie, ni assigner des horreurs à une carte dépourvue de valeur de santé mentale. Lorsqu'un allié ou une autre ressource a subi un total de dégâts supérieur ou égal à sa vie ou un total d'horreurs supérieur ou égal à sa santé mentale, vous devez défausser cette carte.

Vous subissez parfois des **dégâts directs** ou des **horreurs directes**. Ceux-ci ne peuvent pas être assignés à des alliés ou d'autres objets : vous devez les subir vous-même.

Cartes Objet



- a. Valeur – Le montant d'argent que vous devez dépenser pour acheter l'objet.
- b. Traits – Les traits n'ont aucun effet inhérent, mais les rencontres ou d'autres textes peuvent se référer aux traits d'un objet.
- c. Mains – Le nombre de mains nécessaires pour utiliser l'objet pendant un test.

Défausser des Cartes

Lorsque vous défaussez une carte Spéciale, État ou de départ, remettez-la dans son paquet.

Lorsque vous défaussez une carte Allié, Objet ou Sort, placez-la au-dessous de son paquet respectif.

La Magie dans le Mythe

Dans *Horreur à Arkham*, la magie est une force mystérieuse et terrifiante qui peut à la fois être soumise à votre volonté ou retournée contre vous, mettant votre esprit en lambeaux.



Lorsque vous jetez un sort, vous subissez d'abord autant d'horreurs que le nombre d'icônes Horreur au bas de la carte.

indice que vous détenez, et 1 dé de plus par indice dans votre district.



Valeurs de Vie et de Santé Mentale d'une Carte Allié

Anomalies

Les anomalies sont des incidents étranges et inquiétants, tels que des portails menant à d'autres dimensions. Elles sont le résultat d'un manque de contrôle sur la propagation du fléau, et constituent le premier signe que vous êtes dans les ennuis jusqu'au cou !

Tous les scénarios n'utilisent pas les anomalies, mais elles sont présentes dans « La Venue d'Azathoth ». Une carte résumant ces règles (la carte #2) doit également être ajoutée au codex si les anomalies sont utilisées dans le scénario en cours.

Placer des Pions Anomalie

Lorsque n'importe quelle case contient 3 fléaux, placez 1 pion Anomalie dans la zone centrale de cette tuile District. De la même manière, si un district vient à contenir un total de 5 fléaux, placez-y 1 pion Anomalie. Chaque district ne peut contenir qu'un seul pion Anomalie.

Anomalies et Fléau

Si un pion Fléau devrait être placé sur une case de tuile District qui contient un pion Anomalie, **il est à la place ajouté sur la fiche Scénario**, quel que soit le nombre de fléaux que contient encore ce district.

Retirer des Anomalies

L'action de régulation et les rencontres Anomalie permettent toutes deux de retirer un ou plusieurs pion(s) Fléau de votre case. Lorsque vous avez débarrassé un district de tous ses pions Fléau, l'anomalie qui s'y trouve est stabilisée et vous pouvez retirer son pion.

Rencontres Anomalie

Lors de la phase de rencontre, si vous êtes dans un district qui contient un pion Anomalie pendant votre tour, vous devez résoudre une rencontre Anomalie au lieu d'une rencontre District habituelle (voir l'encart ci-contre). Vous piochez la première carte du paquet Anomalie et résolvez la section qui correspond au nombre de pions Fléau sur votre case.



Un pion Anomalie est placé dans la zone centrale d'un district.



Une Carte Rencontre Anomalie

Crédits

Autrice de la Troisième Édition : Nikki Valens
Auteurs du jeu original : Richard Launius et Kevin Wilson
Développement supplémentaire : Daniel Lovet Clark avec Dane Beltrami, Pat Harrigan et Tim Uren
Révision : Adam Baker
Relecture et corrections : Molly Glover avec Matt Click
Responsable des jeux de plateau : Andrew Fischer
Relecture de la narration Horreur à Arkham : Kara Centell-Dunk et Matt Newman
Responsable de la narration : Katrina Ostrander
Conception graphique : WiL Springer et Evan Simonet
Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch
Illustration de couverture : Anders Finer
Illustration des tuiles : Jokubas Uoginas
Illustrations intérieures : Justin Adams, Tommy Arnold, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Mark Behm, Massimiliano Bertolini, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Greg Bobrowski, Jon Bosco, Matt Bradbury, Igor Burlakov, Joshua Cairós, Mike Capprotti, Chelsea Conlin, Matthew Cowdery, Alexandre Dainche, Mauro Dal Bo, Christina Davis, Nick Deligaris, Anthony Devine, Nele Diel, Stanislav Dikolenko, Dleoblack, Dual Brush Studios, Guillaume Ducos, Nicholas Elias, Alexandr Elichev, Melissa Findley, Aurore Folny, Tony Foti, Michele Frigo, Nicholas Gregory, Ethan Patrick Harris, Dani Hartel, Ilich Henriquez, Jeff Himmelman, Rafal Hrynkiwicz, Clark Huggins, Taylor Ingvarsson, Maggie Ivy, Jason Juta, Romana Kendelic, Jeffrey Klein, Sam Lamont, Robert Laskey, Chun Lo, Dan Masso, Jesse Mead, Lindsey Messecar, Michal Milkowski, Aaron B. Miller, Mark Molnar,

Monztre, Reiko Murakami, Jake Murray, David Auden Nash, Germán Nóbile, Andrew Olson, John Pacer, Chris Peuler, Borja Pindado, Scott Purdy, Chris Rallis, Jose Manuel Rey, Roberto Ricci, Brad Rigney, Jordan Saia, Adam Schumpert, Stephen Somers, Anna Steinbauer, Caravan Studio, Andreia Ugrai, Brian Valenzuela, VIKO, Magali Villeneuve, SC Watson, Owen William Weber, Jarreau Wimberly, Darek Zabrocki, Andreas Zafiratos
Direction artistique : Jeff Lee Johnson
Responsable de la direction artistique : Melissa Shetler
Responsable qualité : Zach Tewalthomas
Responsables de la production : Jason Beaudoin et Megan Duehn
Directeur créatif : Brian Schomburg
Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz
Responsable de développement senior : Chris Gerber
Auteur exécutif : Corey Konieczka
Responsable de la publication : Andrew Navaro
Bêta-testeurs : Carolina Blanken, Pieter Blanken, Andrea Dell'Agnese, Caterina D'Agostini, Julia Faeta, Crystalyn Flores, Anita Hilberdink, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maat, Kestrel McCarthy, Michelle McCarthy, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Jerry Santos, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Luuk Weltevreden, Maree Weltevreden
Un grand merci à tous nos bêta-testeurs !
Versión française par Edge Entertainment
Traduction : Elodie Nelow
Relecture : Olivier Prevot et Vincent Bouchage
Responsable éditorial Edge : Stéphane Bogard