
FINAL TITAN
LIVRET DE RÈGLES

QUI DEVIENDRA LE TITAN ULTIME ?

À travers le multivers, chaque monde est façonné par les histoires qu'on y raconte. Certains sont bâtis sur des mythes ancestraux, d'autres sur de fabuleuses légendes, et beaucoup, de nos jours, sortent tout droit des pages de comic books.

Or, il se trouve que le multivers ne sait pas dire « non » aux idées les plus folles… et les plus cool !
Avec tant de mondes créant leurs propres héros, leurs propres monstres et leurs propres dieux, la surpopulation est imminente. Trop de champions, trop d'egos, trop d'élus.
Alors le multivers a fait ce qu'il fait toujours quand les choses deviennent trop chaotiques. Il a créé une grande arène en déclarant : « Très bien. Réglons ça. »

Depuis, chaque monde missionne son plus prestigieux Titan. Ils se battent pour la gloire, la fierté, l'orgueil et - officiellement - pour l'équilibre de l'univers.
Lorsque la poussière retombera enfin, il n'en restera qu'un : le Titan Ultime.

APERÇU DU JEU

Dans ce jeu d'affrontements, les joueurs recrutent une équipe de Titans légendaires aux capacités uniques, venus de tous les âges et de tous les mythes. Vos Titans sont envoyés dans l'arène, où ils s'affrontent dans d'intenses duels de dés. Choisissez judicieusement vos combats, soutenez vos Titans avec des cartes Amélioration et surpassez vos adversaires. Le dernier debout deviendra le Titan Ultime et remportera la partie !

MATÉRIEL

Remarque : Les jetons ne sont pas considérés comme étant limités. Si vous venez à en manquer, utilisez un substitut de votre choix.

100 CARTES TITAN



50 CARTES AMÉLIORATION



35 JETONS STATUT



29 JETONS « 1 VIE »



9 JETONS « 5 VIES »



2 DÉS



5 JETONS CHAMPION / CHALLENGER



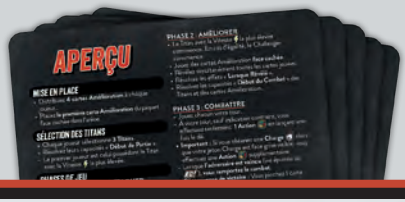
2 JETONS CHARGE



4 JETONS POUVOIR D'ÉQUIPE



5 CARTES AIDE DE JEU



4 JETONS FORME ULTIMA



DÉTAILS D'UNE CARTE TITAN

Voici deux exemples de Titans : un Titan standard et un Titan avancé.



RÈGLES D'OR

Les Règles d'Or de *Final Titan* sont fondamentales pour l'ensemble des règles du jeu. Retenez-les bien !



1 **Si une carte contredit directement les règles, la carte prévaut.**

Exemple : *Les règles indiquent qu'à l'issue d'un combat, le Titan vainqueur reste dans l'arène. Cependant, si un Titan indique « Après avoir remporté un combat, je retourne sur mon banc », alors il ne suit pas la règle générale.*

2 **Si une carte indique qu'une chose se produit, et qu'une autre carte indique que cela ne peut pas se produire, l'effet « ne peut pas » prévaut.**

Exemple : *Si une carte indique qu'un Titan reçoit 1 jeton Maudit, et qu'une autre indique qu'il ne peut recevoir aucun jeton Maudit, la seconde carte l'emporte.*

3 **Lorsque vous résolvez l'effet d'une carte, résolvez-le toujours autant que possible et ignorez toute partie impossible à appliquer.**

Exemple : *Si un effet indique que tous les adversaires défaussent 1 carte aléatoire de leur main, mais que l'un d'eux n'en a aucune, ce joueur est ignoré et les autres joueurs doivent appliquer l'effet.*



VICTOIRE ET DÉFAITE



Chaque joueur recrute une équipe de Titans qui affronteront en duels, en 1 contre 1, les Titans des autres joueurs.

Si tous les Titans d'un joueur sont vaincus, ce joueur est éliminé de la partie. Toutes les cartes restant dans sa main sont placées dans la défausse.

Le dernier joueur en jeu deviendra le Titan Ultime et remportera la partie !

APERÇU RAPIDE D'UNE PARTIE

MISE EN PLACE

- Distribuez **4 cartes Amélioration** à chaque joueur.
- Placez **la première carte Amélioration** du paquet face cachée dans l'arène.

SÉLECTION DES TITANS

- Chaque joueur sélectionne **3 Titans**.
- Résolvez leurs capacités « **Début de Partie** ».
- Le premier joueur est celui possédant le Titan avec la Vitesse ⚡ la plus élevée.

PHASES DE JEU

PHASE 1 : PASSER OU ATTAQUER

- **PASSER** : Placez 1 carte Amélioration de votre main dans l'arène, face cachée.
  OU
- **ATTAQUER** : Envoyez 1 Titan dans l'arène et prenez toutes les cartes Amélioration face cachée qui s'y trouvent.
- Les joueurs continuent dans le sens horaire jusqu'à ce que 2 Titans soient dans l'arène. Ils passent alors à la *Phase 2 : Améliorer*.

PHASE 2 : AMÉLIORER

- Le Titan avec la Vitesse ⚡ la plus élevée commence. En cas d'égalité, le Challenger commence.
- Jouez des cartes Amélioration **face cachée**.
- Révélez simultanément toutes les cartes jouées.
- Résolvez les effets « **Lorsque Révélé** ».
- Résolvez les capacités « **Début du Combat** » des Titans et des cartes Amélioration.

PHASE 3 : COMBATTRE

- Jouez chacun votre tour.
- À votre tour, sauf indication contraire, vous effectuez seulement **1 Action** en lançant une fois le dé.
- **Important :** Si vous obtenez une **Charge** alors que votre jeton Charge est face grise visible, vous effectuez une **Action** supplémentaire.
- Lorsque **l'adversaire est vaincu** (vie épuisée ou KO!), **vous remportez le combat**.
- **Récompense de victoire :** Vous piochez 1 carte Amélioration.
- Résolvez les étapes d'**entretien**.
- Reprenez ensuite à la *Phase 1 : Passer ou Attaquer*. Le prochain joueur à jouer est celui à gauche de l'ancien Challenger.

FIN DE LA PARTIE

- Répétez les phases 1 à 3 jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

MISE EN PLACE

1. Mélangez séparément les cartes Titan et les cartes Amélioration, puis placez les deux paquets face cachée sur un côté de la table. Ménagez un espace à côté de chaque paquet pour une défausse.

2. Constituez la réserve commune de jetons et de dés : séparez et placez tous les jetons par type (ou laissez-les dans l'insert de la boîte) à portée de tous les joueurs, ainsi que les 2 dés.

3. Distribuez **4 cartes Amélioration** à chaque joueur. Placez ensuite la première carte du paquet Amélioration face cachée dans l'arène.





CARTES STANDARDS ET CARTES AVANCÉES

Pour vos premières parties, il est recommandé de jouer uniquement avec les cartes Titan et Amélioration standards. Elles sont adaptées aux débutants et n'utilisent pas les jetons Béni, Maudit et Serviteur. Une fois que vous maîtrisez le jeu, vous pouvez ajouter les cartes Titan et Amélioration avancées (marquées du symbole ◉ tel qu'indiqué dans la section « Détails d'une carte Titan »).



SÉLECTION DES TITANS



POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE :

Distribuez aléatoirement 3 Titans à chaque joueur au lieu de procéder à la sélection des Titans.

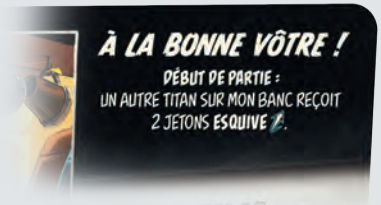
Pour commencer la sélection, disposez **3 Titans face visible** au centre de la table. Le joueur le plus jeune choisit en premier. Poursuivez ensuite dans le sens horaire.

À votre tour, choisissez 1 Titan et placez-le face visible devant vous. Remplacez-le ensuite par un nouveau Titan pioché dans le paquet Titan : ainsi, vous avez toujours le choix entre 3 Titans différents.

Répétez cette sélection jusqu'à ce que chaque joueur ait **3 Titans** face visible devant lui. Cette zone représente son *banc*.



Résolvez maintenant toutes les capacités « **Début de Partie** » de tous les Titans.



Poursuivez avec la *Phase 1 : Passer ou Attaquer.*

REMARQUE SUR VOTRE BANC :

Les Titans sur votre banc n'ont pas de jetons Vie. Ils ne peuvent pas subir de dégâts, mais peuvent recevoir des jetons Statut. Les jetons Vie sont utilisés uniquement dans l'arène.



DÉTERMINER LE PREMIER JOUEUR

Le premier joueur est celui possédant le Titan avec la Vitesse ⚡ la plus élevée. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se départagent en comparant leur deuxième Titan avec la Vitesse la plus élevée, et ainsi de suite. Si toutes les valeurs comparées sont à égalité, choisissez au hasard le premier joueur parmi les joueurs à égalité.

PHASES DE JEU

Le jeu se déroule en 3 phases :

Phase 1 : PASSER OU ATTAQUER
Phase 2 : AMÉLIORER
Phase 3 : COMBATTRE
puis recommencez à la ***Phase 1 : PASSER OU ATTAQUER***

Phase 1 : PASSER OU ATTAQUER

À votre tour, vous avez le choix entre deux options : **PASSER ou ATTAQUER**. Tant que les joueurs choisissent de PASSER, les tours se poursuivent dans le sens horaire, et ce jusqu'à ce qu'un joueur choisisse d'ATTAQUER. Si vous n'avez aucune carte Amélioration en main ou s'il ne reste que 2 joueurs dans la partie, vous **devez** choisir d'ATTAQUER.

PASSER

Vous devez choisir 1 carte Amélioration de votre main et la placer **face cachée** dans l'arène. C'est maintenant au joueur à votre gauche de choisir l'une des deux options.

OU

ATTAQUER

Vous devez choisir 1 Titan de votre banc et l'envoyer dans l'arène. Ajoutez ensuite à votre main **toutes** les cartes Amélioration qui sont face cachée dans l'arène.



Après avoir choisi d'ATTAQUER :

- Si votre Titan est seul dans l'arène, il devient le ***Champion***. Les autres joueurs déterminent alors le ***Challenger***. Pour cela, le joueur suivant doit de nouveau choisir entre **PASSER** et **ATTAQUER**, et ainsi de suite. Comme vous êtes déjà le Champion, vous **ne participez pas** à ce nouveau tour.
- Si vous entrez dans l'arène alors qu'un Champion y est déjà présent, vous devenez le Challenger. Dès que deux Titans sont dans l'arène, passez à la *Phase 2 : Améliorer*.

Mise en place de l'ARÈNE :

Quand un Titan entre dans l'arène, prenez autant de jetons Vie que sa vie maximale et placez-les à côté de sa carte. Placez également un jeton Charge à proximité, **face grise visible**, ainsi qu'un jeton Champion/Challenger en vous assurant que la face appropriée soit visible.





EXEMPLE : *Anna, Benjamin, Caroline et David sont assis dans cet ordre autour de la table. Caroline a envoyé un Titan de son banc dans l'arène. Celui-ci devient donc le Champion. Maintenant, tous les joueurs à l'exception de Caroline jouent à tour de rôle pour déterminer le Challenger.*

- *David est le joueur suivant. Il choisit de PASSER. Pour ce faire, il place 1 carte Amélioration de sa main face cachée dans l'arène.*
- *Anna choisit également de PASSER et place pour cela elle aussi 1 carte Amélioration de sa main dans l'arène.*
- *Le joueur suivant est Benjamin : il choisit d'ATTAQUER. Il envoie un Titan de son banc dans l'arène, qui devient alors le Challenger. Benjamin ajoute à sa main les 2 cartes Amélioration face cachée qui étaient présentes dans l'arène.*



Phase 2 : AMÉLIORER

Au cours de cette phase et de la suivante, seuls les 2 joueurs participant au combat en cours jouent.

Tout d'abord, les deux joueurs ont la possibilité de jouer des cartes Amélioration. Chaque carte Amélioration octroie une capacité supplémentaire au Titan, **mais uniquement pour la durée de ce combat**. Toutes les cartes Amélioration jouées seront défaussées à la fin du combat.

Premier combattant : Le joueur possédant le Titan avec la Vitesse la plus élevée parmi les deux Titans dans l'arène devient le premier combattant. En cas d'égalité, le Challenger devient le premier combattant.

Résolvez les étapes suivantes dans cet ordre :

A Le premier combattant peut jouer n'importe quel nombre de cartes Amélioration face cachée à côté de son Titan. Ensuite, l'autre joueur peut faire de même.

B Les joueurs révèlent simultanément les cartes Amélioration qu'ils ont jouées.

C Le premier combattant résout les effets « **Lorsque Révélé** » des cartes Amélioration qu'il a jouées, dans l'ordre de son choix. Puis l'autre joueur fait de même.

D Le premier combattant résout toutes les capacités « **Début du Combat** » (sur son Titan et ses cartes Amélioration) dans l'ordre de son choix. Puis l'autre joueur fait de même.

Poursuivez à présent avec la *Phase 3 : Combattre*.



Phase 3 : COMBATTRE

C'est enfin l'heure du duel ! Les deux joueurs prennent 1 dé et alternent les tours. Votre Titan doit attaquer l'autre Titan (désigné comme étant « l'adversaire ») en lançant 1 dé. Le combat se termine lorsque l'un des deux Titans est vaincu.

Le premier combattant effectue le premier tour du combat.



DÉBUT DE VOTRE TOUR

Au début de votre tour, vous devez d'abord résoudre tous les effets de votre Titan indiquant « *au début de mon tour* ». Cela inclut vos jetons Poison et Feu. S'il y a plusieurs effets de ce type, vous choisissez l'ordre dans lequel les résoudre.

EFFECTUER UNE ACTION

À votre tour, sauf mention contraire, vous effectuez seulement 1 Action. Cependant, votre Titan peut recevoir des jetons Action ou déclencher des effets spécifiques vous accordant des Actions supplémentaires. Ces actions supplémentaires s'appliquent dès le tour où elles sont acquises. Si vous disposez encore d'Actions non utilisées, vous **devez** effectuer une nouvelle Action, et ce jusqu'à ce que vous ayez utilisé toutes vos Actions disponibles.

Pour effectuer une Action, lancez simplement **1 dé** et résolvez tout d'abord l'**effet primaire** correspondant, puis l'éventuel **effet secondaire**, tels qu'indiqués sur le schéma d'attaque de votre Titan.

Effet primaire : Dans la plupart des cas, vous infligez une quantité spécifique de dégâts à l'adversaire. Retirez le nombre de jetons Vie nécessaires à votre adversaire et remettez-les dans la réserve commune.

Effet secondaire : Après la résolution de l'effet primaire, vous devez résoudre l'éventuel effet secondaire.

EXEMPLE D'EFFET PRIMAIRE :

Votre Titan, Impulsion, inflige 3 dégâts lorsque vous obtenez . L'adversaire perd donc 3 jetons Vie.



La quantité de dégâts infligés peut être augmentée de deux façons :

- grâce à des jetons Puissance (voir la section « Jeton Puissance ») ;
- grâce à des capacités passives qui indiquent, par exemple, « J'inflige +2 dégâts ».



OBTENIR UN ÉCHEC



Si vous obtenez la face vide du dé, c'est un **Échec** et rien ne se passe : votre attaque est passée à côté de l'adversaire.

OBTENIR UNE CHARGE

Si vous obtenez une Charge, au lieu d'attaquer, vous concentrez votre énergie pour intensifier votre frappe.



Lorsque le combat commence, le jeton Charge de votre Titan est face grise visible.



Si vous obtenez une Charge alors que votre jeton Charge est face grise visible, retournez-le face colorée visible, puis effectuez une Action supplémentaire.



Si vous obtenez une Charge alors que votre jeton Charge est face colorée visible, cela déclenche immédiatement un effet surpuissant appelé **Ultima**. Une fois votre Ultima résolue, retournez votre jeton Charge face grise visible. Vous n'effectuez pas d'action supplémentaire.

DÉCLENCHER L'ULTIMA

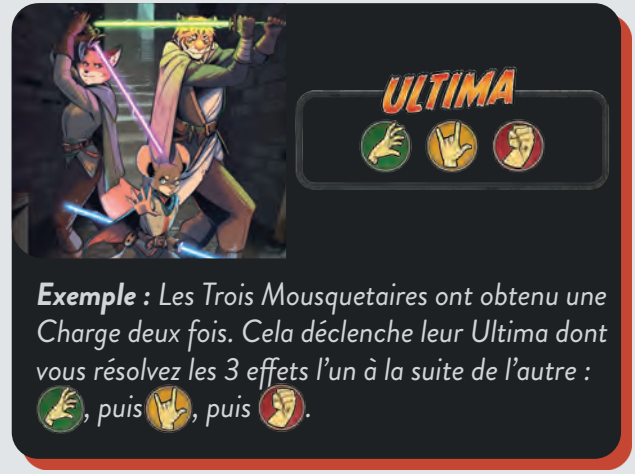
ULTIMA Tous les Titans disposent d'une **Ultima**. Lorsque ce puissant pouvoir est déclenché, vous devez immédiatement en résoudre tous les effets, l'un après l'autre, dans l'ordre dans lequel ils sont écrits.



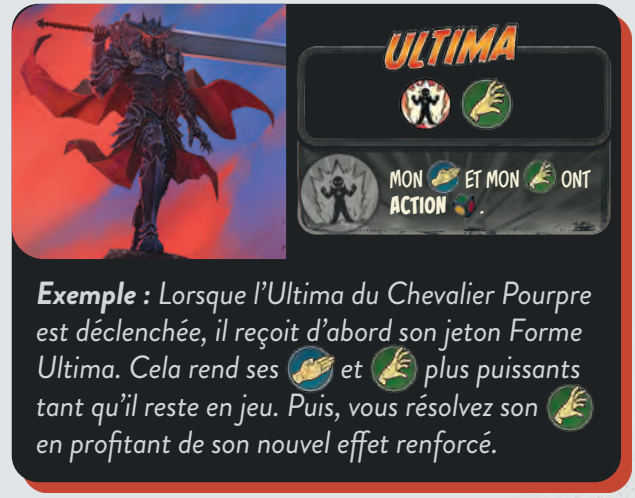
Ce symbole représente la **forme Ultima**. Lorsque vous résolvez ce symbole, votre Titan reçoit son jeton **Forme Ultima**. Prenez ce jeton dans la réserve commune et placez-le sur l'emplacement correspondant sur la carte Titan. Ce jeton débloque une capacité permanente plus puissante, qui reste active tant que ce Titan reste en jeu.



Si le jeton Forme Ultima se trouve déjà sur votre Titan au moment de l'activation de l'Ultima, laissez-le simplement en place et résolvez tous les autres effets de l'Ultima.



Exemple : *Les Trois Mousquetaires ont obtenu une Charge deux fois. Cela déclenche leur Ultima dont vous résolvez les 3 effets l'un à la suite de l'autre :* , *puis* , *puis* .



Exemple : *Lorsque l'Ultima du Chevalier Pourpre est déclenchée, il reçoit d'abord son jeton Forme Ultima. Cela rend ses et plus puissants tant qu'il reste en jeu. Puis, vous résolvez son en profitant de son nouvel effet renforcé.*

VAINCRE L'ADVERSAIRE ET REMPORTER LE COMBAT

Les joueurs continuent d'alterner les tours, chaque Titan effectuant une ou plusieurs Actions par tour, jusqu'à ce qu'un joueur remporte le combat. Pour gagner le duel, vous devez vaincre l'autre Titan (appelé « l'adversaire »).

L'adversaire peut être vaincu de deux manières :

s'il a perdu tous ses jetons Vie

ou

s'il est mis KO! par un effet

RÉCOMPENSE DE VICTOIRE :

Lorsque vous remportez le combat, vous **piochez 1 carte Amélioration.**

ENTRETIEN

Résolvez ensuite les étapes d'entretien suivantes :

Que se passe-t-il pour l'adversaire lorsqu'il est vaincu ?

- Il est placé dans la défausse.
- Ses jetons Vie, ses jetons Statut et son jeton Forme Ultima retournent dans la réserve commune.
- Ses cartes Amélioration jouées face visible sont placées dans la défausse.

Que se passe-t-il pour votre Titan lorsque vous remportez le combat ?

Vous restez dans l'arène et devenez (ou restez) le Champion.



Vous conservez :

- Vos jetons Vie actuels (vous ne vous soignez pas entre deux combats).
- Vos jetons Statut (à l'exception des jetons Feu).
- Votre jeton Forme Ultima.



Vous perdez/défaussez :

- Vos jetons Feu.
- Toutes vos cartes Amélioration jouées.
- Votre Charge : retournez le jeton Charge face grise visible.

DÉTERMINER LE JOUEUR SUIVANT

Le prochain joueur à jouer est celui assis **à la gauche du Challenger** du combat venant de s'achever.

Exception : Si ce joueur a également combattu lors du précédent combat, le prochain joueur sera alors celui à sa gauche.

Recommencez à présent à la *Phase 1 : Passer ou Attaquer*. Le joueur qui est Champion ne participe pas à cette prochaine phase.

FIN DE LA PARTIE

Répétez les phases 1 à 3 jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.



SYMBOLES, EFFETS ET JETONS STATUT

JETONS STATUT

Les jetons Statut octroient des capacités supplémentaires à un Titan.

- Ils sont pris dans la réserve commune et placés à côté du Titan.
- Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Statut qu'un Titan peut recevoir.
  Les jetons Statut restent tant que le Titan est en jeu et, sauf mention contraire, sont conservés d'un combat à l'autre.



COMMENT RECEVOIR DES JETONS STATUT

Les jetons Statut sont mis en jeu par certains effets des cartes Amélioration et des cartes Titan. Ces effets sont obligatoires et existent sous 3 formes différentes :

- Certains ciblent votre Titan dans l'arène.
  Exemple : *« Je reçois 2 jetons Esquive. »*

- Certains ciblent l'autre Titan dans l'arène (appelé « l'adversaire »).
  Exemple : *« L'adversaire reçoit 4 jetons Poison. »*

- Certains ciblent n'importe quel Titan de votre choix, dans l'arène ou sur un banc.
  Exemple : *« Un Titan reçoit 1 jeton Puissance. »*

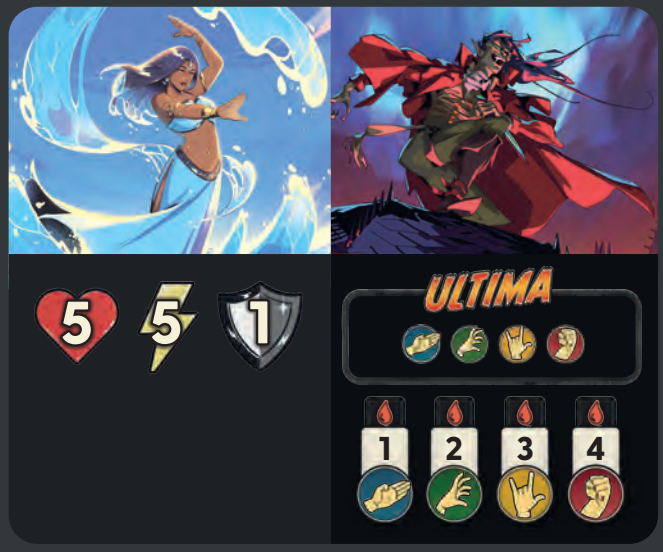
SYMBOLES ET EFFETS

Il existe de nombreux autres symboles et effets que vous rencontrerez sur les cartes. Ils sont décrits en détail aux pages suivantes.

ARMURE

Si un Titan a un symbole Armure dans son coin supérieur gauche, il possède une armure de la valeur indiquée. S'il n'a pas de symbole Armure, son armure est de 0. Voir la section « Détails d'une Carte Titan » pour des exemples.
L'armure d'un Titan réduit les dégâts qu'il subit du montant indiqué. Cela s'applique **à chaque fois** qu'il subit des dégâts.

Exception : Votre armure **ne réduit pas** les dégâts provenant de vos jetons Poison ou Feu.



Exemple : *La Danseuse de l'Eau a une armure de 1. Fang, l'adversaire, déclenche son Ultima :* . *Les effets sont résolus dans cet ordre, l'un après l'autre. Au lieu de subir 1, 2, 3 et 4 dégâts, la Danseuse de l'Eau en subit seulement 0, 1, 2 et 3.*

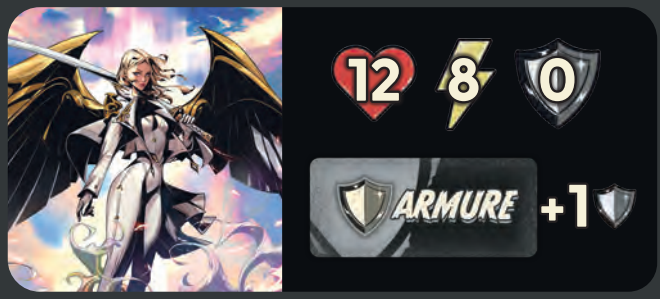
Votre armure ne vous protège pas des effets suivants : KO!, et (voir les sections correspondantes, plus loin).

L'armure peut être augmentée de deux façons :
• grâce à des jetons Armure ;
• grâce à des capacités passives indiquant, par exemple, « J'ai +2 d'armure ».

ARMURE

JETON ARMURE

Chaque jeton Armure que possède votre Titan augmente son armure de 1.



Exemple : *Votre Titan, Archange, a une armure de 0. Cependant, elle a reçu 1 jeton Armure octroyé par un autre Titan, Hépharion. Son armure est donc maintenant de 1.*

SYMBOLE POISON

Lorsque vous résolvez ce symbole, l'adversaire **doit** recevoir 1 jeton Poison de la réserve commune.

Ce symbole **n'inflige pas de dégâts** par lui-même. Par conséquent, l'armure, les jetons Esquive et les jetons Serviteur ne permettent pas de contrer son effet.



Exemple : *Votre Titan est Arachnidra et vous obtenez un au dé. Vous prenez 1 jeton Poison de la réserve commune et vous le placez à côté de l'adversaire.*

POISON

JETON POISON

Tant que votre Titan a 1 jeton Poison ou plus, il possède la capacité suivante :
« Au début de chacun de mes tours, je subis 1 dégât pour chaque jeton Poison que j'ai. »

- Vous subissez ces dégâts une seule fois avant d'effectuer votre première action.
- Les dégâts des jetons Poison se cumulent. Ainsi, si vous avez 3 jetons Poison, vous subissez 3 dégâts en une fois (et non 3 fois 1 dégât).
- **Important :** Ces dégâts ne sont pas affectés par votre armure, vos jetons Esquive et vos jetons Serviteur.

Exemple : *Votre Titan reçoit 4 jetons Poison à cause de l'adversaire, Arachnidra. Au début de chacun de vos tours, vous subissez 4 dégâts.*

SYMBOLE FEU

Lorsque vous résolvez ce symbole, l'adversaire **doit** recevoir 1 jeton Feu de la réserve commune.

Ce symbole **n'inflige pas de dégâts** par lui-même. Par conséquent, l'armure, les jetons Esquive et les jetons Serviteur ne permettent pas de contrer son effet.



Exemple : *Votre Titan est Pyro et vous obtenez . Vous prenez 2 jetons Feu de la réserve commune que vous placez à côté de l'adversaire.*

FEU

JETON FEU

Tant que votre Titan a 1 jeton Feu ou plus, il possède la capacité suivante :

« Au début de chacun de mes tours, je subis 1 dégât pour chaque jeton Feu que j'ai. Puis je reçois 1 jeton Feu supplémentaire. À la fin de chaque combat, je perds tous mes jetons Feu. »

- Vous subissez ces dégâts une seule fois avant d'effectuer votre première action.
- Les dégâts des jetons Feu se cumulent. Ainsi, si vous avez 3 jetons Feu, vous subissez 3 dégâts en une fois (et non 3 fois 1 dégât).
- **Important :** Ces dégâts ne sont pas affectés par votre armure, vos jetons Esquive et vos jetons Serviteur.
- Après avoir subi les dégâts, vous recevez 1 jeton Feu supplémentaire. Ainsi, lors du tour suivant, vous subirez des dégâts plus importants.
- Contrairement aux autres jetons Statut, les jetons Feu ne sont pas conservés entre les combats. Ils sont remis dans la réserve commune à la fin du combat.

Exemple : *Votre Titan reçoit 2 jetons Feu à cause de l'adversaire, Pyro. Au début de votre prochain tour, vous subissez 2 dégâts. Puis vous recevez 1 jeton Feu supplémentaire, ce qui signifie que vous subirez davantage de dégâts au tour suivant, et ainsi de suite.*

SE SOIGNER

Lorsqu'un Titan se soigne, il reçoit un nombre de jetons Vie égal au montant indiqué. Un Titan **ne peut pas dépasser** sa vie maximale, indiquée en haut à gauche de sa carte.



Exemple : *Votre Titan est Léviathan et dispose actuellement de 13 vies. Au Début du Combat, vous devriez vous soigner de 8. Cependant, la vie maximale de votre Titan est de 16. Vous ne vous soignez donc que de 3.*

TECHNIQUE SPÉCIALE

Lorsque vous résolvez ce symbole, vous déclenchez la capacité Technique spéciale indiquée dans la partie supérieure de votre carte Titan, à côté du symbole correspondant.

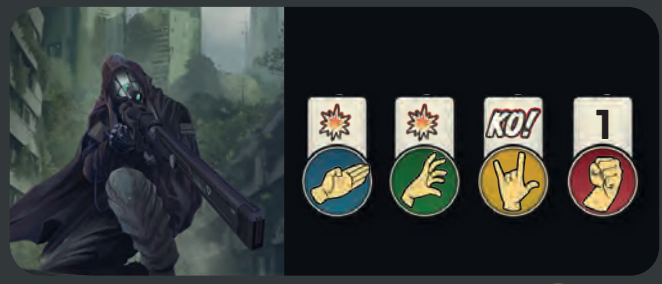


Exemple : *Votre Titan est Azuréen et vous obtenez contre Hépharion. Cela déclenche sa Technique spéciale qui indique « Si ma Vitesse est supérieure à celle de l'adversaire, j'inflige 5 dégâts avec Drain. » La Vitesse d'Azuréen étant supérieure à celle d'Hépharion, il lui inflige immédiatement 5 dégâts avec Drain.*

KO!

Lorsque vous résolvez ce symbole, l'adversaire est immédiatement **vaincu**.

Ce symbole **n'inflige pas de dégâts** par lui-même. Par conséquent, l'armure, les jetons Esquive et les jetons Serviteur ne permettent pas de contrer son effet.

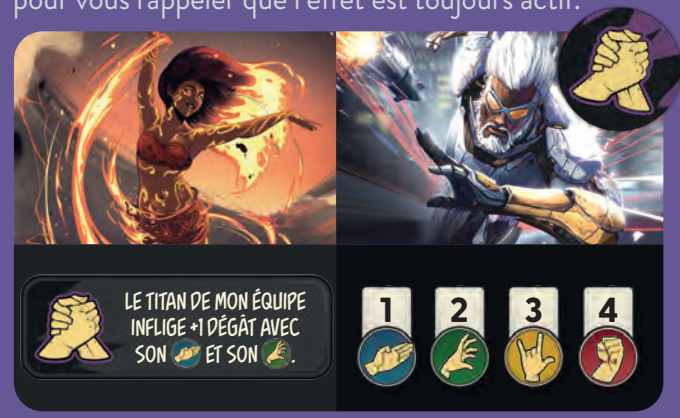


Exemple : *Votre Titan est Élite et vous obtenez contre le Chevalier Pourpre : il est donc immédiatement vaincu, indépendamment du fait qu'il ait une armure de 1.*

POUVOIR D'ÉQUIPE

Normalement, les capacités d'un Titan sont actives uniquement lorsqu'il se trouve dans l'arène. Cependant, certains Titans possèdent un Pouvoir d'Équipe. Il s'agit d'une **capacité active en permanence**, qu'ils se trouvent dans **l'arène** ou sur leur **banc**.
Cette capacité s'applique à **toute leur équipe**, y compris à eux-mêmes.

Lorsque vous participez à un combat et que l'un de vos Titans possède un Pouvoir d'Équipe (dans l'arène ou sur votre banc), prenez 1 jeton Pouvoir d'Équipe de la réserve commune et placez-le à côté de l'arène pour vous rappeler que l'effet est toujours actif.



Exemple : *Votre Titan dans l'arène est Force-Acier. Vous avez aussi la Danseuse de Feu sur votre banc, qui possède un Pouvoir d'Équipe. Cette capacité est toujours active et renforcera Force-Acier pendant le combat.*



JETON PUISSANCE

Chaque jeton Puissance qu'a votre Titan lui accorde la capacité suivante :

« Chaque fois que j'inflige des dégâts, j'en inflige 1 de plus. »

- Les effets des jetons Puissance se cumulent. Ainsi, si vous disposez de 2 jetons Puissance, vos dégâts sont augmentés de 2 et le total est infligé en une seule fois.
- Les jetons Puissance augmentent **tous** les types de dégâts, y compris ceux provenant de capacités infligeant directement des dégâts, comme celle de Pistolero décrite ci-dessous.

Exemple : *Votre Titan, Pistolero, a reçu 2 jetons Puissance d'un autre Titan, Dave le Démoniaque. Au Début du Combat, la capacité de Pistolero, « J'inflige 3 dégâts. », se déclenche : ses 2 jetons Puissance augmentent le total à 5, infligés en un seul coup.*

- Un effet qui n'inflige **aucun** dégât à la base **n'est pas** affecté par les jetons Puissance.
- Si l'Ultima comprend plusieurs effets, ils sont résolus l'un après l'autre et **chacun** est affecté séparément par les jetons Puissance.



Exemple : *Votre Titan, la Danseuse du Feu, a reçu 1 jeton Puissance d'un autre Titan. Plus tard, elle déclenche son Ultima : . Son jeton Puissance augmente ses dégâts de 1. Ainsi, son inflige 5 dégâts au lieu de 4. Ensuite, son effet n'est pas affecté par le jeton Puissance, car il n'inflige aucun dégât à la base. Il en va de même pour son second .*

Important : Toutes les règles ci-dessus s'appliquent également aux capacités passives qui indiquent par exemple « J'inflige +2 dégâts ».

SYMBOLE DRAIN

Lorsque votre Titan inflige des dégâts avec Drain, il « draine » la vie de l'adversaire. Il inflige donc des dégâts à l'adversaire et se soigne **en même temps** de la même quantité.



Cas particuliers pour Drain :

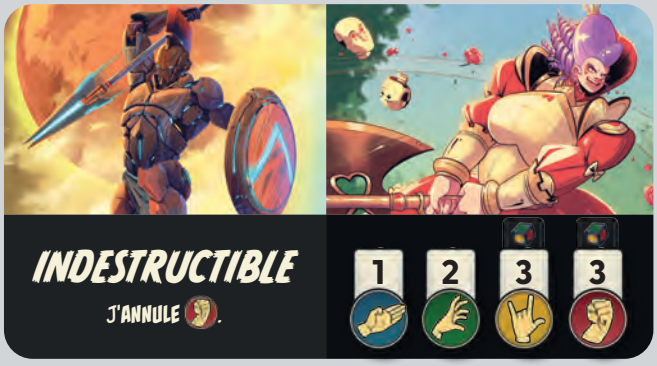
- Si les dégâts sont augmentés pour une raison quelconque, le Drain est également augmenté.
- Si les dégâts sont réduits pour une raison quelconque, le Drain est également réduit.
- Lorsque vous drainez de la vie, vous **ne pouvez pas** dépasser votre vie maximale.
- Vous **ne pouvez pas** drainer plus de vie à l'adversaire qu'il n'en dispose réellement.

Exemple : *Vous êtes censé infliger 2 dégâts avec Drain. Cependant, l'adversaire n'a que 1 vie restante. Vous ne vous soignez donc que de 1 vie et l'adversaire est vaincu.*

- Si votre lancer de dé est « annulé » par l'adversaire, vous **ne drainez aucune vie** (voir la section « Annuler »).
- Si l'adversaire utilise un jeton Esquive ou un jeton Serviteur, vous **ne drainez aucune vie**.

ANNULER

Certains Titans ont la capacité d'annuler un résultat spécifique obtenu par l'adversaire. Cette capacité est active tant que le Titan se trouve dans l'arène. Lorsqu'un résultat de dé est annulé, il est entièrement ignoré. **Tous** ses effets sont donc annulés. Cela inclut tous les symboles ou effets additionnels qui y sont liés. **Rien** ne se produit pour ce lancer de dé et aucun autre effet n'est déclenché.



Exemple : *Votre Titan, Néo-Léonidas, possède une capacité qui indique « J'annule . » Tant qu'il se trouve dans l'arène, il annule* ***tous*** *les résultats obtenus par l'adversaire. L'adversaire est la Reine de Cœur et elle obtient . Elle devrait normalement infliger 3 dégâts, puis effectuer une Action supplémentaire. Cependant, tous les effets de ce résultat sont annulés. Par conséquent, elle n'inflige aucun dégât et n'effectue aucune autre Action.*



JETONS BÉNI / MAUDIT

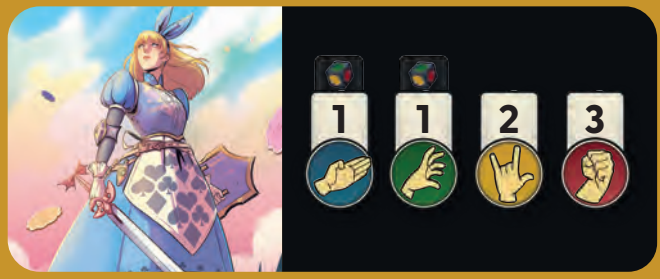
Si votre Titan a 1 jeton Béni ou Maudit, vous **lancez 2 dés au lieu de 1** à chaque fois que vous effectuez une Action. S'il s'agit d'un jeton Béni, vous choisissez quel dé résoudre. S'il s'agit d'un jeton Maudit, c'est l'adversaire qui choisit votre dé. Le dé non choisi est entièrement ignoré.

- Si vous obtenez **un double** (par exemple et), résolvez un seul dé et défaussez votre jeton.
- Votre Titan ne peut avoir qu'un seul de ces deux jetons. S'il a déjà l'un des deux jetons et qu'il doit prendre l'autre, il perd celui qu'il possède déjà et ne prend pas l'autre en échange. S'il doit prendre un second jeton du même type, il conserve simplement celui qu'il a déjà.

Exemple : *Votre Titan, Twilith, a 1 jeton Béni. Vous lancez 2 dés : et un Échec. Vous choisissez de résoudre , et l'Échec est ignoré. Au tour suivant, vous obtenez et . Vous ne résolvez qu'un seul et défaussez le jeton Béni.*

SYMBOLE ACTION

Lorsque vous résolvez ce symbole, effectuez une Action supplémentaire. Cela signifie que vous relancez le dé et résolvez son effet.



JETON ACTION

Chaque jeton Action qu'a votre Titan lui accorde la capacité suivante :

« À chacun de mes tours, j'effectue 1 Action supplémentaire. »



Exemple : *Votre Titan, l'Hydre, a 2 jetons Action. Ainsi, au lieu d'effectuer seulement 1 Action à votre tour, vous effectuez 3 Actions. Si vous recevez des jetons Action supplémentaires, appliquez leur effet dès le tour où ils sont reçus.*

JETON ESQUIVE

Chaque jeton Esquive qu'a votre Titan lui accorde la capacité suivante :

« Si je devais subir des dégâts, je dois à la place perdre ce jeton pour ne subir aucun dégât. »

- **Exception :** Vous **ne pouvez pas perdre** un jeton Esquive pour annuler des dégâts provenant des jetons Poison ou Feu que vous avez.
- Lorsqu'il doit s'appliquer, cet effet est obligatoire. Vous ne pouvez pas choisir de garder un jeton pour plus tard. Vous **devez** le perdre si vous deviez subir des dégâts.
- Un jeton Esquive ne vous protège pas des effets qui ne sont pas des dégâts, comme par exemple le symbole KO! ou les effets qui vous font recevoir des jetons Statut.



Exemple : *L'adversaire, Fang, déclenche son Ultima : . D'abord, son devrait normalement vous infliger 1 dégât. Votre Titan, Guêpe-Apens, a 1 jeton Esquive. Vous devez donc le défausser pour annuler ce dégât. Ensuite, les effets restants sont résolus : . Vous n'avez plus de jetons Esquive et subissez donc tous les dégâts infligés par ces effets.*



SERVITEUR

JETON SERVITEUR

Chaque jeton Serviteur qu'a votre Titan lui accorde la capacité suivante :
« Si je devais être vaincu par des dégâts, je dois à la place perdre ce jeton pour ne subir aucun dégât. »

- **Exception :** Vous **ne pouvez pas perdre** un jeton Serviteur pour annuler des dégâts provenant des jetons Poison ou Feu que vous avez.
- Lorsqu'il doit s'appliquer, cet effet est obligatoire, exactement comme pour les jetons Esquive.
- Un jeton Serviteur vous protège **seulement si** une seule instance de dégâts, infligée en une fois, suffit à vous vaincre.
- Un jeton Serviteur ne vous protège pas des effets qui ne sont pas des dégâts, comme par exemple le symbole KO! ou les effets qui vous font recevoir des jetons Statut.

Exemple : *L'adversaire devrait normalement vous infliger 3 dégâts. Votre Titan, Valéria, a 2 vies et 2 jetons Serviteur. Comme les dégâts infligés sont létaux, vous devez perdre 1 jeton Serviteur pour les annuler, après quoi il vous reste 1 jeton Serviteur.*

CAS SPÉCIAUX ET CLARIFICATIONS

CAS SPÉCIAUX

Que se passe-t-il si un Titan retourne sur son banc pendant le combat ?

- Quelques Titans ont cette capacité (Glitch par exemple).
- Dans ce cas, le Titan est remis sur son banc et se soigne jusqu'à sa **vie maximale** (ses jetons Vie retournent à la réserve commune).
- Il perd ses cartes Amélioration face visible et sa Charge actuelle, le cas échéant. Il conserve ses autres jetons (sauf les jetons Feu).
- L'autre Titan reste seul dans l'arène et **remporte le combat**, recevant la récompense habituelle.



Si plusieurs effets ou symboles doivent être résolus, ils sont résolus l'un après l'autre, dans l'ordre où ils sont écrits.

Exemple : *Votre Titan est le Roi Séculaire. Au Début du Combat, vous résolvez les deux effets, l'un après l'autre, dans l'ordre indiqué : d'abord, vous donnez votre jeton Maudit à l'adversaire, puis vous lui infligez 5 dégâts.*



Que se passe-t-il pour les effets restants en attente lorsqu'un Titan est vaincu ?
Lorsque l'adversaire est vaincu, le combat se termine immédiatement. Vous ne résolvez aucun effet restant.



Exemple : *Vous avez Les Trois Mousquetaires et déclenchez leur Ultima. Vous résolvez les 3 effets l'un après l'autre :* , *puis* , *puis* . *Si l'adversaire est vaincu par votre* , *alors vous ne résolvez pas* *et* .

Que se passe-t-il si un Titan permute avec un autre Titan pendant le combat ?

- Quelques Titans ont cette capacité (Métamorphe par exemple).
- Dans ce cas, le Titan est remis sur son banc et se soigne jusqu'à sa **vie maximale** (ses jetons Vie retournent à la réserve commune).
- Il perd son éventuelle Charge. Il conserve ses autres jetons (sauf les jetons Feu).
- Le nouveau Titan entrant dans l'arène poursuit le même combat avec les mêmes cartes Amélioration face visible.
- Ce n'est pas le début d'un nouveau combat. Les capacités « Début du Combat » ne sont donc pas déclenchées.



Que se passe-t-il si les deux Titans sont vaincus en même temps ?
Ce cas de figure est rare. Si cela arrive, ils perdent tous les deux le combat et personne ne reçoit la récompense de victoire.

Que se passe-t-il si le paquet de cartes Amélioration est épuisé ?
Si cela arrive, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet Amélioration.

CLARIFICATIONS

Si une quantité de dégâts est affectée par plusieurs effets en même temps, résolvez-les dans cet ordre :

1) Effets qui augmentent les dégâts (par exemple, les jetons Puissance ou les capacités passives)
2) Effets d'annulation
3) Armure
4) Effets qui remplacent les dégâts (par exemple, ceux de Force-Acier)
5) Jetons Esquive ou Serviteur



Exemple 1 : *Vous avez Les Mercenaires et elles ont 1 jeton Armure et 1 jeton Esquive. L'adversaire est Doc Mira. Elle obtient , et devrait donc normalement vous infliger 1 dégât. Ce dégât serait affecté à la fois par votre jeton Armure et votre jeton Esquive. En résolvant les effets dans l'ordre, l'effet de l'armure est résolu en premier et réduit les dégâts de 1 à 0. Par conséquent, vous ne défaussez pas votre jeton Esquive.*

Exemple 2 : *Votre Titan, Force-Acier, a une armure de 0. Cependant, il a reçu 1 jeton Armure octroyé par un autre Titan, Hépharion. Son armure est donc maintenant de 1. Il possède également un effet remplaçant les dégâts et lui permettant de subir seulement 1 dégât. L'adversaire est Bièrinda. Elle obtient , et devrait donc normalement vous infliger 4 dégâts. Le jeton Armure est résolu en premier et réduit les dégâts de 4 à 3. Ensuite seulement, votre effet de remplacement est résolu, et réduit quoi qu'il arrive les dégâts à 1.*



Lorsque vous résolvez un effet qui indique « pour chaque », comptez le nombre d'éléments correspondants, puis résolvez l'effet **d'un seul coup**, comme une seule instance.

Exemple : *Votre Titan est Fléau-Dragon, et l'adversaire a actuellement 2 jetons Feu. Au début de votre tour, la capacité de Fléau-Dragon se déclenche. Celle-ci indique : « Je me soigne de 1 pour chaque jeton Feu sur l'adversaire. » Il se soigne donc de 2 en une seule fois. Il ne se soigne pas de 1, puis de nouveau de 1.*



Si plusieurs effets se déclenchent **en même temps**, le joueur dont c'est le tour (aussi appelé le joueur actif) résout **en premier** tous ses effets, dans l'ordre de son choix. **Ensuite**, l'autre joueur fait de même pour ses effets.

Exemple : *Votre Titan est la Reine de Cœur. Elle possède une capacité qui indique « Lorsque j'obtiens un Échec, je reçois 1 jeton Puissance. » L'adversaire est le Chat du Cheshire. Il possède une capacité qui indique « Lorsque l'adversaire obtient un Échec, j'inflige 3 dégâts. » C'est votre tour et vous obtenez un Échec. Vous résolvez d'abord votre effet et recevez donc 1 jeton Puissance. Ensuite l'adversaire résout son effet et vous inflige 3 dégâts.*

Lorsque vous lancez un dé, son résultat est généralement résolu immédiatement. Cependant, certains effets peuvent vous faire ***ignorer*** entièrement ce résultat. Dans ce cas, le résultat **n'est pas résolu** et ne déclenche aucun autre effet.

Exemple : *Votre Titan est Impulsion et vous avez joué la carte Amélioration Tireur d'élite, qui indique « Lorsque j'obtiens un Échec, je l'ignore entièrement et relance le dé. » L'adversaire est le Chat du Cheshire. Il possède une capacité qui indique « Lorsque l'adversaire obtient un Échec, j'inflige 3 dégâts. » C'est votre tour et vous obtenez un Échec. Vous résolvez d'abord votre effet : vous ignorez entièrement l'Échec que vous avez obtenu et vous relancez le dé. Ensuite, l'adversaire devrait normalement résoudre son effet, mais il ne peut pas, car votre Échec a été entièrement ignoré.*

Remarque : Il en va de même pour le dé que vous ignorez entièrement avec les jetons Béni/Maudit.



Si un nouveau Titan est révélé durant la partie (par exemple, avec l'effet de l'Ultima de Bièrinda ou lors d'une partie en mode Coop) et que ce Titan a une capacité « **Début de partie** », cette capacité est résolue immédiatement.

Certains Titans disposent d'un effet qui se déclenche lorsqu'un événement spécifique se produit. Dans ce cas, cet effet déclenché se résout immédiatement, comme une **interruption**, et n'attend pas la fin de la résolution d'un autre effet.



Exemple : *Le Roi Séculaire donne son jeton Maudit à Genesis 1.0, ce qui lui fait défausser son jeton Béni. Cela déclenche un effet qui se résout immédiatement : Genesis 1.0 se soigne complètement. Après cette interruption, l'effet du Roi Séculaire finit de se résoudre, infligeant 5 dégâts à Genesis 1.0.*

Résoudre les questions de règles dans l'esprit du jeu

Dans un jeu avec autant de Titans ayant chacun des capacités uniques, des interactions inattendues peuvent se produire. C'est tout le fun de ce jeu ! Si vous rencontrez une interaction délicate à résoudre pendant la partie et que vous ne trouvez pas la réponse dans ce livret, nous vous recommandons de vous en remettre à la sagesse du propriétaire du jeu pour prendre une décision rapide. Cela préserve le rythme de la partie, ce qui au fond reste le plus important.

RÈGLE FACULTATIVE : PARIER

Les joueurs peuvent décider de jouer avec la règle facultative des paris. Si c'est le cas, une phase « Parier » est ajoutée entre la *Phase 1 : Passer ou Attaquer* et la *Phase 2 : Améliorer*.

Phase 1 : PASSER OU ATTAQUER
PARIER
Phase 2 : AMÉLIORER
Phase 3 : COMBATTRE
Reprenez ensuite à la ***Phase 1 : PASSER OU ATTAQUER***

Les joueurs ayant un Titan dans l'arène **ne participent pas** à la phase Parier. Tous les autres joueurs peuvent maintenant parier sur le Titan qui remportera le combat.

VOTRE CHOIX

Chaque joueur non combattant peut au choix :

parier sur le Champion

ou

parier sur le Challenger

ou

ne pas parier du tout

Si vous n'avez **aucune** carte Amélioration en main, vous **ne pouvez pas** parier.

COMMENT PARIER

Pour parier, prenez un jeton Champion/Challenger et placez-le sous votre main avec la face correspondant au Titan sur lequel vous pariez. Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, ils révèlent leur pari. Poursuivez ensuite avec la *Phase 2 : Améliorer*.

COMMENT RÉSOUDRE LES PARIS (à la fin du combat)

À la fin du combat (voir *Phase 3 : Combattre*), vérifiez quel Titan a remporté le combat :

- Si votre pari était correct, piochez 1 carte Amélioration.
- Si votre pari était incorrect, défaussez 1 carte Amélioration de votre choix.



MODE 2 JOUEURS (1 VS 1)

Le mode 1 vs 1 vous tiendra en alerte, car vous participerez à chaque combat ! Appliquez les ajustements suivants aux règles précédentes. Les modifications ci-dessous vous offrent plus d'options tactiques.

MISE EN PLACE

Distribuez 5 cartes Amélioration à chaque joueur (au lieu de 4).

SÉLECTION DES TITANS

Sélectionnez votre équipe de Titans jusqu'à ce que chaque joueur ait 4 Titans face visible devant lui (au lieu de 3).

Phase 1 : PASSER OU ATTAQUER

À votre tour, vous devez toujours choisir d'**ATTAQUER** et vous ne pouvez pas choisir de **PASSER**.

Phase 2 : AMÉLIORER

Aucun changement.

Phase 3 : COMBATTRE

Aucun changement.

Règle facultative : PARIER

Il n'y a pas de paris dans ce mode.



MODE 2 vs 2

Vous formez une équipe avec un coéquipier et jouez contre 2 autres joueurs. Votre équipe enverra des Titans dans l'arène et affrontera les Titans ennemis. Lorsque tous les Titans de l'équipe adverse sont vaincus, votre équipe remporte la partie. Appliquez les ajustements suivants aux règles précédentes :



MISE EN PLACE

Asseyez-vous à côté de votre coéquipier et distribuez à chaque joueur 4 cartes Amélioration. Vous ne pouvez ni révéler ni décrire vos cartes à votre coéquipier. En dehors de cette restriction, vous pouvez communiquer et discuter d'une stratégie avec votre partenaire.

SÉLECTION DES TITANS

Vous pouvez discuter des choix de sélection avec votre coéquipier. Poursuivez la sélection jusqu'à ce que chaque joueur ait 3 Titans et placez-les devant vous.

Phase 1 : PASSER OU ATTAQUER

À votre tour, vous devez toujours choisir d'**ATTAQUER** et vous ne pouvez pas choisir de **PASSER**. Lorsque votre Titan est vaincu, votre équipe doit envoyer un autre Titan. Décidez en équipe du Titan que vous envoyez dans l'arène.

Phase 2 : AMÉLIORER

Vous et votre coéquipier pouvez chacun jouer autant de cartes Amélioration que vous le souhaitez de vos mains respectives pour soutenir votre Titan. Jouez-les face cachée, puis révélez-les toutes en même temps. Elles seront défaussées à la fin de ce combat, comme toujours.

Phase 3 : COMBATTRE

Tous les Pouvoirs d'Équipe des Titans de votre coéquipier s'appliquent également à vos Titans.

Règle facultative : PARIER

Il n'y a pas de paris dans ce mode.

MODE SOLO ET COOP (1–3 joueurs)

Vous devez connaître les règles de base du jeu avant d'appréhender ce mode.

En mode Solo ou Coopératif, vous formez une équipe de 3 joueurs maximum pour affronter une **équipe ennemie** composée de plusieurs Titans. Si vous parvenez à tous les vaincre, les uns après les autres, vous remportez la partie ensemble. Attention cependant : les Titans ennemis bénéficient de **cartes Amélioration permanentes** qui **s'accumulent** après chaque combat, transformant la partie en un défi de plus en plus difficile. Si tous les Titans de tous les joueurs sont vaincus, tous les joueurs perdent la partie.

Appliquez les ajustements suivants aux règles de base :

MISE EN PLACE

Distribuez à chaque joueur 4 cartes Amélioration. Vous ne pouvez ni révéler ni décrire vos cartes à vos coéquipiers. En dehors de cette restriction, vous pouvez communiquer et discuter d'une stratégie avec votre équipe. **Ne placez pas** la carte du dessus du paquet Amélioration face cachée dans l'arène.

Pour constituer **l'équipe adverse**, formez un paquet face cachée en piochant le nombre de Titans indiqué dans le tableau ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs et de la difficulté souhaitée.

Nombre de joueurs / Niveau de difficulté	1	2	3
Facile	2	4	6
Standard	3	5	7
Difficile	4	6	8
Très difficile	5	7	9
Dément	6	8	10

Pour chaque Titan constituant l'équipe ennemie, piochez aléatoirement **1 carte Amélioration** et regroupez-les en un paquet séparé face cachée : c'est la « main » de l'équipe ennemie.



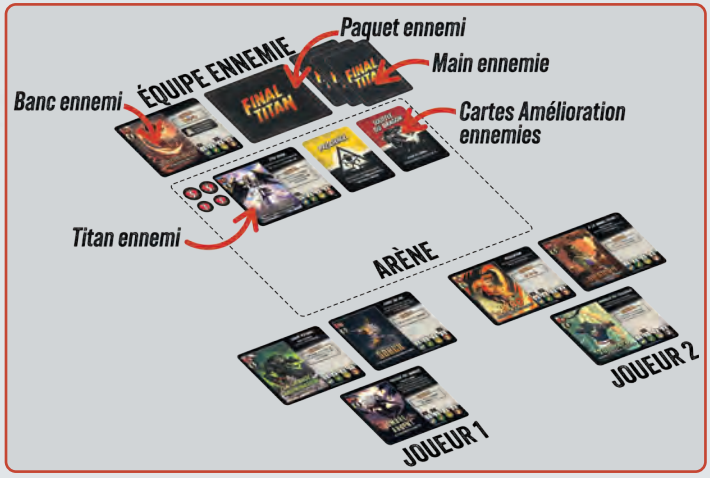
SÉLECTION DES TITANS

Procédez normalement à la sélection des Titans jusqu'à ce que chaque joueur ait 3 Titans sur son banc devant lui.

Phase 1 : PASSER OU ATTAQUER

Le premier Champion de la partie est envoyé par l'équipe ennemie : **révélez sa première carte Titan** et placez-la dans l'arène. Révélez ensuite la carte Titan suivante et placez-la sur le banc ennemi (si elle possède un Pouvoir d'Équipe, il est désormais actif). Ce sera le prochain adversaire à entrer dans l'arène.

Révélez la première carte Amélioration de la « main » de l'équipe ennemie et placez-la à côté du Champion ennemi pour l'améliorer. Cette carte Amélioration n'ira jamais dans la défausse. Au lieu de cela, elle reste active **jusqu'à la fin de la partie** et améliorera chaque adversaire que vous affronterez.



Si le Champion dans l'arène appartient à l'équipe ennemie, pour déterminer qui sera le Challenger, vous **ne choisissez pas** entre **PASSER** et **ATTAQUER**. Au lieu de cela, vous décidez simplement avec vos coéquipiers quel joueur envoie quel Titan dans l'arène.

Si le Champion dans l'arène appartient à l'équipe d'un joueur, le prochain adversaire du banc ennemi entre dans l'arène en tant que Challenger.

Si le banc ennemi est vide, révélez la carte Titan suivante de l'équipe ennemie et placez-la sur le banc ennemi.

Phase 2 : AMÉLIORER

Pour aider votre Titan à gagner le combat, **tous les joueurs** peuvent jouer autant de cartes Amélioration de leur main qu'ils le souhaitent, dans l'ordre de leur choix. Jouez-les face cachée, puis révélez-les toutes en même temps. Elles seront défaussées à la fin de ce combat, comme toujours.

Phase 3 : COMBATTRE

Tous les Pouvoirs d'Équipe des Titans de vos coéquipiers s'appliquent également à vos Titans. Si vous remportez le combat, vous piochez 1 carte Amélioration en récompense, comme toujours. De plus, si l'adversaire est vaincu, révélez la première carte Amélioration de la « main » de l'équipe ennemie et ajoutez-la aux autres cartes Amélioration face visible de l'équipe ennemie. Elle restera également active **jusqu'à la fin de la partie**. Ces cartes Amélioration permanentes s'accumulent à l'issue de chaque combat, rendant chaque adversaire plus difficile à vaincre que le précédent.

Si l'équipe ennemie n'a plus qu'un seul Titan (pour le dernier combat à venir de la partie) et qu'il lui reste plusieurs cartes Amélioration (car elle en a récupéré en cours de partie), révélez et ajoutez **toutes** les cartes Amélioration restantes de la « main » de l'équipe ennemie au lieu d'une seule.

Règle facultative : PARIER

Il n'y a pas de paris dans ce mode.

Clarifications pour le mode Solo et Coop

- Si l'adversaire doit prendre une décision, les joueurs choisissent l'option la plus favorable pour lui.
- Certaines cartes Titan et Amélioration disposent d'un symbole spécial dans leur coin inférieur droit indiquant qu'elles ne peuvent pas être utilisées par l'équipe ennemie. Lorsqu'une telle carte est révélée pour l'équipe ennemie, défaussez-la et remplacez-la par une autre carte aléatoire.
- Si l'adversaire doit « retourner » sur son banc, il se place devant les autres Titans de l'équipe ennemie déjà sur le banc. À eux tous, ils forment une file d'attente et entreront dans l'arène dans l'ordre de la file.

DÉFIS COOP

Pour vous aider à commencer votre aventure Solo ou Coop, nous avons créé une série de Défis que vous pouvez relever seul ou avec des amis. Au cours de ces Défis, vous affronterez des équipes prédéfinies de Titans, accompagnés de cartes Amélioration spécifiques. Utilisez ces Titans et cartes Amélioration prédéfinis avec les règles du mode Solo/Coop. Ces Défis clé en main vous permettront de vous familiariser avec le mode Solo/ Coop avant de vous lancer dans des parties contre des équipes aléatoires. Préparez les paquets ennemis en suivant l'ordre dans lequel les Titans et les cartes Amélioration sont listés ci-dessous.



POUR 1 JOUEUR :

- **3 cartes Titan :** Le Chevalier Pourpre, Impulsion, Boss de Fin
- **3 cartes Amélioration :** Sang de Dracula, Potion de Puissance, Breuvage du Berserker

POUR 2 JOUEURS :

- **5 cartes Titan :** Le Chevalier Pourpre, Impulsion, La Dame, Karatéka, Boss de Fin
- **5 cartes Amélioration :** Sang de Dracula, Potion de Puissance, Caducée d'Hermès, Déplacement d'ombre, Breuvage du Berserker

POUR 3 JOUEURS :

- **7 cartes Titan :** Le Chevalier Pourpre, Impulsion, La Dame, Karatéka, Pistolero, Sobek, Boss de Fin
- **7 cartes Amélioration :** Sang de Dracula, Potion de Puissance, Caducée d'Hermès, Déplacement d'ombre, Tireur d'élite, Croc de Basilic, Breuvage du Berserker

EXTENSION ÉTINCELLE DIVINE



Allumez votre Étincelle Divine !

Dans cette extension véritablement divine, vous aurez accès à 15 dieux et Titans mythiques uniques, ainsi qu'à un nouveau type de cartes Amélioration.

Attendez-vous à des bénédictions divines... et à de nouvelles malédictions redoutables !

Déclenchez les Améliorations Légendaires !

Les cartes Amélioration Légendaire sont liées à leur Titan et déclenchent des effets uniques et dévastateurs lorsqu'elles sont correctement associées. Mais attention : quiconque est assez puissant pour se les approprier pourra exploiter leur potentiel. Choisissez judicieusement... et régnez comme un dieu.



Appliquez les ajustements suivants aux règles du jeu de base.

MISE EN PLACE

Placez toutes les cartes Amélioration Légendaire en un paquet distinct sur le côté de la table.

CARTES AMÉLIORATION LÉGENDAIRE

Un Titan avec le mot-clé **« Amélioration Légendaire »** utilise toujours sa carte Amélioration Légendaire correspondante.

Lorsque vous résolvez les capacités **« Début de Partie »**, cherchez la carte Amélioration Légendaire correspondante. Jouez-la ensuite sur ce Titan. Elle reste attachée à lui **jusqu'à ce que le Titan soit vaincu**.

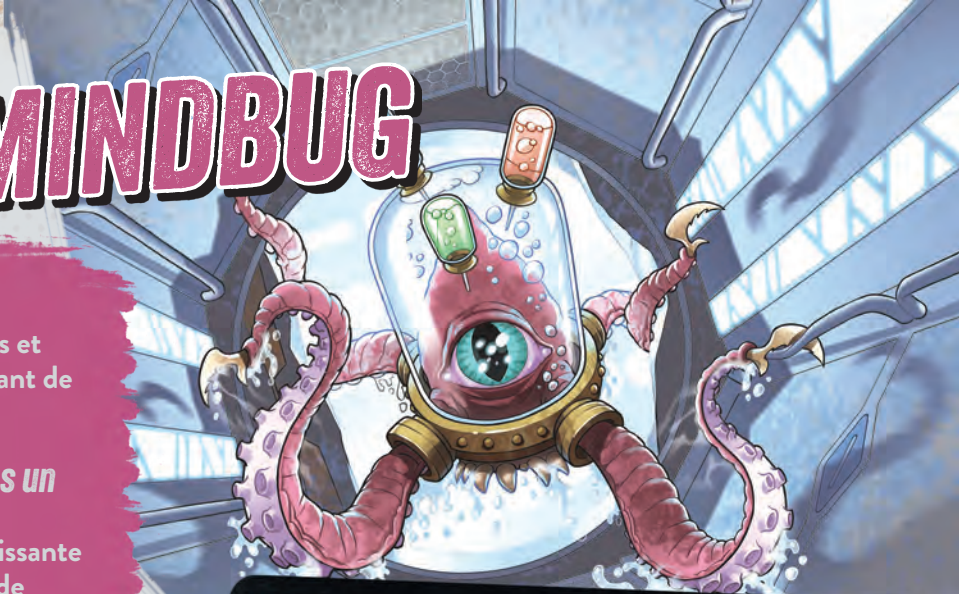
Lorsqu'un Titan remporte un combat, sa carte Amélioration Légendaire reste attachée à lui, contrairement aux cartes Amélioration normales.

Lorsqu'un Titan est vaincu, sa carte Amélioration Légendaire **va dans la main du joueur qui a remporté le combat**. Elle est alors traitée comme une carte Amélioration normale. Elle peut être utilisée pour PASSER, ou jouée dans un combat ultérieur pour améliorer un autre Titan, mais seulement pour la durée d'un combat, comme une carte Amélioration normale. Ensuite, elle est simplement défaussée, quel que soit le vainqueur de ce combat.

Si la carte est défaussée pour une raison quelconque, elle retourne dans le paquet Amélioration Légendaire.

Extension non incluse dans cette boîte.

EXTENSION MINDBUG



Ils contrôlent tout !

Cette extension comprend 15 cartes Titan uniques et 10 cartes Amélioration inspirées de l'univers délirant de *Mindbug*.

Vous ne pouvez pas leur échapper, même dans un autre jeu !

Chaque carte propose une interprétation rafraîchissante des personnages et des capacités emblématiques de *Mindbug*. Les fans de longue date retrouveront avec plaisir leurs créatures préférées, et les nouveaux venus pourront les découvrir dans un univers original !



Extension non incluse dans cette boîte.

CRÉDITS

Conception du jeu : Christian Kudahl, Richard Garfield

Direction artistique : Dominik Lorenz

Illustrations : Fanny Pastor-Berlie, Nicolas (ico) Vallée, Xavier Cuenca, Emanuele Desiati, Jann Kerntke, Yona Saura, Jose Garcia, Vincent Dutrait, Maximilian Gotthold, Alessandro Patria, Daniel Caballero, Denis Martynets, Marie Bergeron, Gabriele Votta

Design graphique : Maximilian Gotthold

Développement du jeu : Dominik Lorenz, Alexandre Guignard, Markus Peschina, Marvin Hegen, Skaff Elias

Livret de règles : Alexandre Guignard

Relecture : Jeremy Rozenhart (www.thegamemechanic.ca)

Entraînement des fauves : Koni Garfield

Testeurs : Aarya Patil, Alexander "Praavikk" Kühn, Alexandru Merza, Anders Klarskov Knudsen, Andreas "Johnyboy" Skjellerup Iversen, Anton Shabat, Arnav Patil, Benedikt Schäfer, Blaise Moody, Bo Stentebjerg-Hansen, Carlo Lorenz, Chet Chamberlain, Dan MacInnes, Daniel Herbert, Emil Grubak Schmalfeldt, Ethan Snyder, Gavin Chamberlain, Johannes Mackenrodt, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Lucie Guignard, Matthieu Guignard, Maximilian Gotthold, Maximilian Leistner, Natali Vestergren, Natasha E., Nate Zumsteg, Oliver Chamberlain, Philipp Kuss, Phu-Vinh Jung, Raúl Bermúdez, Reuben Fries, Romain Lapostolle, Ryan Johnson, Ryan Scherr, Sascha Lorenz, Schuyler Garfield, Stefan Munder, Stephan Heim, Thomas Gentreau, Thomas Schneider, Tim Niggemann, Tino Apostalovski, Toni Lorenz, Ulrike Schneider, Vladimir Minyaev



IELLO pour la version française :

Chef de projet : Guillaume Dejonghe

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Robin Leplumey

Graphisme : Charlie Metz, Doriane Frache

QUE FONT MES TITANS ?

Ceci est ma **vie maximale**.

Ceci est ma **Vitesse**.

Ceci est mon **armure**. Elle réduit les dégâts que je subis du montant indiqué.

Ce **jeton Vie** placé à côté de moi représente 1 point de vie.

J'inflige des **dégâts** à l'adversaire (ici 4 dégâts).

J'inflige des **dégâts** avec Drain : j'inflige des dégâts à l'adversaire et je me soigne simultanément de la même quantité de vie.

L'adversaire reçoit 1 **jeton Poison**.

L'adversaire reçoit 1 **jeton Feu**.

Je déclenche ma **Technique spéciale** indiquée au haut de ma carte.

J'effectue une **Action** supplémentaire (je relance le dé et résous son effet).

KO! L'adversaire est **vaincu** immédiatement (l'effet n'est pas affecté par les jetons Esquive/Serviteur).

Je me soigne du montant indiqué. Je ne peux pas dépasser ma vie maximale.

J'ANNULE Lorsque l'adversaire résout ce symbole contre moi, tous les effets concernés sont **annulés**.

Ceci est mon **jeton Charge**. Il est face grise visible au début du combat. Si j'obtiens une Charge alors qu'il est face grise visible, je le retourne sur sa face colorée et j'effectue une Action supplémentaire.

ULTIMA Si j'obtiens une Charge alors qu'il est face colorée visible, je déclenche mon **Ultima** pour activer un effet dévastateur, puis je le retourne face grise visible.

Je gagne mon jeton Forme Ultima. Ce jeton débloque une capacité permanente destructrice, active tant que je reste en jeu.

Mon Pouvoir d'Équipe est toujours actif, que je sois dans l'arène ou sur mon banc. Il s'applique à toute mon équipe, y compris à moi-même.

JETONS STATUT

PUISSANCE Chaque fois que j'inflige des dégâts, j'en inflige 1 de plus.

ARMURE Mon armure est augmentée de 1.

ACTION À chacun de mes tours, j'effectue 1 Action supplémentaire.

BÉNI / MAUDIT Je lance 2 dés au lieu d'un. Si je suis Béni, je choisis quel dé résoudre. Si je suis Maudit, c'est l'adversaire qui choisit. Si j'obtiens un double, je perds ce jeton. Je ne peux avoir qu'un seul jeton Béni ou Maudit. Si je dois avoir les deux, je perds immédiatement les deux à la place.

ESQUIVE Si je devais subir des dégâts, je dois perdre ce jeton à la place pour ne subir aucun dégât (obligatoire).

SERVITEUR Si je devais être vaincu par des dégâts, je dois perdre ce jeton à la place pour ne subir aucun dégât (obligatoire).

POISON Au début de chacun de mes tours, je subis 1 dégât pour chaque jeton Poison que j'ai (l'effet n'est pas affecté par l'armure ni par les jetons Esquive ou Serviteur).

FEU Au début de chacun de mes tours, je subis 1 dégât pour chaque jeton Feu que j'ai (l'effet n'est pas affecté par l'armure ni par les jetons Esquive ou Serviteur). Puis je reçois 1 jeton Feu supplémentaire. À la fin de chaque combat, je défausse tous mes jetons Feu.