Regles du Jeu

60-90 minutes · 12+ ans · 3-4 joueurs



Principe

En s'aventurant dans les Limbes, à la lisière de la galaxie, des explorateurs ont découvert une nouvelle forme d'énergie : le Titanium. Les premières expérimentations ont révélé qu'il permet de repousser les limites de la technologie, et qu'il ouvre également de nouveaux champs aux capacités humaines. Il n'en fallait pas plus pour attiser la convoitise des grandes factions de l'humanité. Chacune a envoyé des flottes pour prendre possession des planètes aux abords des Limbes où le Titanium est abondant et semble même en constante expansion. Dès lors, les conflits sont inévitables et la mainmise sur les sources de Titanium déterminera le vainqueur de cette guerre...

Contenu

- Un Arsenal 1 composé de :
  65 cartes Unité, 96 cartes Amélioration, et 74 cartes Bâtiment
- 12 cartes Planète/Événement 2
- 50 cartes Tactiques 3
- Des crédits, la monnaie du jeu (billets de 50¢, 100¢ et 500¢) 4
- Des marqueurs de 1 ou de 4 Dégâts 5
- 8 cartes Leader 6
- 1 jeton 1er joueur 7
- 4 cartes Résumé

But du Jeu

Vous devez conquérir des Planètes pour posséder un certain nombre de gisements de Titanium. Celui-ci dépend du nombre de joueurs et de la durée souhaitée de la partie :

	Rapide	Normale	Longue
3 joueurs	7	8	9
4 joueurs	6	7	8

Le premier joueur à posséder au moins ce nombre de gisements de Titanium prend le contrôle de la galaxie et gagne immédiatement la partie.

Installation

Installez le jeu selon le schéma de *Démarrage Rapide* qui se trouve à la page suivante.

Chaque joueur reçoit 1000¢ et 3 cartes Tactique, qui constituent sa Main de départ (à ne pas révéler aux autres joueurs). Puis chaque joueur pioche au hasard 2 cartes Leader et en choisit une qu'il pose devant lui face visible. Les cartes Leader inutilisées sont rangées dans la boîte.

Le joueur qui porte le plus de violet sur lui reçoit le jeton 1er joueur. Chaque fois qu'il faut réaliser une action suivant l'**Ordre de jeu**, on commence toujours par le 1er joueur puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment Jouer ?

Un tour de Titanium Wars se joue en quatre phases qui doivent être exécutées dans cet ordre :

Exploration > Production > Armement > Conquête

À la fin du tour, si aucun joueur n'a atteint l'objectif de victoire, les joueurs commencent un nouveau tour.

Exploration

Le 1er joueur pioche la carte Événement du dessus de la pile et la pose à côté sur sa face Planète. Il s'agit de la **Planète à conquérir** ce tour-ci. Puis il lit à voix haute l'**Événement** révélé sur la carte du dessus de la pile, qui fait effet pour tout le tour. La **Planète détectée** sur la carte Événement indique la Planète du prochain tour.

Production

Chaque joueur reçoit les crédits produits par ses Planètes (y compris sa Planète d'origine), plus 150¢ pour chacune de ses *Raffineries*.

Armement

Les joueurs peuvent acheter des cartes de l'Arsenal en payant leur coût et en respectant les limites suivantes :

- Vous ne pouvez pas acheter une carte d'un Niveau Technologique supérieur au vôtre.

Note : vous pouvez toutefois acheter une carte d'un Niveau Technologique supérieur en même temps que vous construisez un nouveau Laboratoire.

- Vous ne pouvez pas avoir plus d'Unités que la limite de votre Flotte, représentée par l'icône .
- Vous ne pouvez pas avoir plus de Bâtiments ou d'Améliorations que vous n'avez d'emplacements sur vos Planètes ou sur vos Vaisseaux.
- Vous ne pouvez pas acheter une carte qui n'est plus disponible dans l'Arsenal. En cas de conflit c'est le joueur qui est le plus proche du 1er joueur selon l'Ordre de jeu qui peut faire son achat en premier.

Lorsque tous les joueurs ont fini leurs achats et sont prêts à passer à la phase de Conquête, les cartes achetées sont dévoilées et installées dans la zone de chaque joueur en glissant les Améliorations sous les Vaisseaux et les Bâtiments sous les Planètes.

Remarque : les joueurs font leurs achats en même temps. Ils peuvent garder les cartes achetées secrètes jusqu'à la fin de la phase.

EXEMPLE D'UNE PLANÈTE ÉQUIPÉE

La Planète du Général Hox limite votre Flotte à 3 Unités (icône) et votre Main à 3 cartes Tactique (icône). Elle peut accueillir jusqu'à 4 Bâtiments (icône). Pour le moment elle est équipée d'un *Laboratoire* qui augmente votre Niveau Technologique de 1 et une *Raffinerie* qui produit 150¢ de plus par tour.



Conquête

Une Conquête est une suite d'Offensives à la fin desquelles un joueur va emporter la Planète révélée au début du tour. Un joueur n'est jamais obligé de participer à une Conquête et peut toujours s'en retirer à chaque Offensive. Mais il ne peut pas y participer ou conquérir une Planète s'il n'a pas au moins un Vaisseau (*Escadron de Chasseurs*, *Croiseur* ou *Destroyer*) dans sa Flotte et il ne peut y participer qu'avec sa Flotte entière, il n'est pas possible de laisser des Unités de côté.

Une Offensive est composée de cinq étapes :

1 Choisir une Tactique

Dans l'Ordre de jeu, chaque joueur annonce aux autres s'il participe à l'Offensive ou s'il se retire :

- S'il veut participer à l'Offensive et qu'il a au moins un Vaisseau, le joueur choisit une carte Tactique de sa Main et la pose face cachée devant lui.
- S'il ne veut pas participer à l'Offensive ou qu'il n'a plus de Vaisseau, le joueur ne pose pas de Tactique devant lui et annonce qu'il se retire. Ce joueur ne pourra plus participer à la Conquête ce tour-ci et ses Unités ne subiront plus de Dégât.
- S'il n'y a qu'un seul joueur qui pose une Tactique, il conquiert automatiquement la Planète et passe directement à l'étape **4 Défausser les Tactiques**.

2 Révéler les Tactiques

- Une fois que tous les joueurs ont annoncé leur intention de participer à l'Offensive ou non, les joueurs qui y participent révèlent simultanément leur Tactique en annonçant son nom et sa Priorité à voix haute.

3 Résoudre les Tactiques

Les Tactiques révélées sont résolues l'une après l'autre dans l'ordre croissant de leur **Priorité** (de 0 à 7) :

- **Calculer la Puissance d'Attaque d'une Tactique** : le joueur additionne les Forces d'Attaque de ses Vaisseaux et/ou de ses *Soutiens Planétaires* activés par sa Tactique (qu'il double si la mention « Attaque x2 » est présente sur la carte).
- **Répartir les Dégâts** : le joueur prend autant de marqueurs Dégât que sa Puissance d'Attaque et les répartit comme il le souhaite sur les Unités adverses ciblées par sa Tactique en les posant dessus. Il n'est jamais obligé de tous les attribuer et peut les répartir sur les Unités d'un ou plusieurs joueurs participant à l'Offensive.



Nom

Priorité



Multiplicateur de la Force d'Attaque

EXEMPLE DE CARTE TACTIQUE

Vaisseaux et/ou *Soutiens Planétaires* activés par la Tactique

Unités adverses ciblées par la Tactique

TIR DESTRUCTEUR permet à tous vos *Destroyers* d'attaquer les *Croiseurs* et *Destroyers* adverses avec une Force d'Attaque multipliée par 2.

- **Attaque simultanée** : si plusieurs joueurs ont joué une Tactique avec la même Priorité, alors ils calculent leur Puissance d'Attaque en même temps, puis ils répartissent leurs Dégâts en suivant l'Ordre de jeu.
- **Destruction d'Unités** : à tout moment lorsqu'une Unité a sur elle autant de marqueurs Dégât que sa **Capacité de Défense**, elle est aussitôt détruite et remise dans l'Arsenal avec ses Améliorations.
- **Tactiques spéciales** : la Diversion et le Tir de Missile se résolvent en suivant directement les indications précisées sur la carte Tactique, il n'y a pas de Puissance d'Attaque à calculer.

4 Défausser les Tactiques

- Les Tactiques jouées sont défaussées.
- En respectant l'Ordre de jeu, chaque joueur ayant participé à l'Offensive peut ensuite défausser gratuitement une Tactique de sa Main, puis en payant 100¢ par carte supplémentaire, il peut défausser tout ou partie des Tactiques qu'il lui reste. Les cartes sont défaussées face visible.
- Enfin, les joueurs piochent en respectant l'Ordre de jeu autant de Tactiques qu'il leur faut pour compléter jusqu'à la limite de leur Main.

Si la pioche des Tactiques est vide, mélangez la défausse pour reformer une nouvelle pioche.

5 Résultat de l'Offensive

- S'il reste des Vaisseaux à plusieurs joueurs, les joueurs ayant participé à l'Offensive recommencent une nouvelle Offensive à l'étape **1 Choisir une Tactique**.
- Si à la fin d'une Offensive, un joueur ayant participé à celle-ci est seul à posséder encore des Vaisseaux, il gagne la Conquête et conquiert la Planète qu'il pose devant lui à côté de ses autres Planètes. C'est la fin du tour.
- Si tous les joueurs ayant participé à l'Offensive n'ont plus de Vaisseau, personne ne remporte la Planète, elle est remise sous la pioche et c'est la fin du tour.

Fin de Tour et Fin de Partie

Après avoir conquis une Planète, si un joueur possède suffisamment de gisements de Titanium, alors il gagne la partie. Sinon, tous les joueurs retirent les marqueurs Dégât présents sur leurs Unités, et le 1er joueur passe le jeton 1er joueur au joueur à sa gauche. Un nouveau tour commence.

Note : les Planètes conquises sont acquises définitivement, il est impossible de les perdre.

Diplomatie

Les joueurs peuvent se parler librement et faire toutes sortes de pactes et de promesses, qu'ils peuvent respecter ou trahir. Mais ils ne peuvent pas s'échanger leurs crédits ni aucune de leurs cartes.

Destruction Volontaire d'Armement

Pendant la phase d'Armement, les joueurs peuvent décider de détruire volontairement leurs Unités pour libérer de l'espace dans leur Flotte, ou supprimer des Améliorations sur un Vaisseau, mais ils ne peuvent pas déplacer une Amélioration d'un Vaisseau à un autre.

Ils peuvent aussi détruire leurs Bâtiments déjà construits sur leurs Planètes, mais ils ne peuvent pas déplacer un Bâtiment d'une Planète à une autre.

S'ils suppriment un *Spatioport*, ils doivent aussitôt réadapter le nombre d'Unités de leur Flotte en conséquence. S'ils suppriment un *Centre de Commandement*, ils doivent défausser une carte Tactique de leur Main. S'ils suppriment un *Laboratoire* ou une *Usine Cybernétique*, il n'y a pas d'effet immédiat mais il faut prendre en compte la nouvelle limite du joueur pour ses prochains achats, les cartes déjà achetées n'étant pas impactées.

EXEMPLE DE ZONE DE JEU D'UN JOUEUR



DEMARRAGE RAPIDE

1 **ARSENAL :** placez les cartes « Unités », « Améliorations » et « Bâtiments » en piles distinctes face visible au centre de l'aire de jeu comme ici.

2 Mélangez les cartes Planète/Événement pour composer une pioche que vous posez face « Événement ».



C'est ici que vous placerez la Planète à conquérir

LES UNITÉS

Vous ne pouvez pas avoir plus d'Unités que la limite de votre Flotte.

Vous commencez avec une Flotte limitée à trois Unités.

Certaines Unités sont aussi des Vaisseaux. Vous ne pouvez pas conquérir une Planète ou participer à une Offensive si vous n'avez pas de Vaisseau dans votre Flotte.

LES AMÉLIORATIONS

Vous pouvez équiper vos Vaisseaux avec des Améliorations dans la limite du nombre d'emplacements indiqué sur votre Vaisseau.

Ces Améliorations ne sont pas transférables et sont détruites en même temps que le Vaisseau.

LES BÂTIMENTS

Vous pouvez construire des Bâtiments sur les Planètes que vous contrôlez dans la limite du nombre d'emplacements indiqué sur chaque Planète.

UNITÉS



AMÉLIORATIONS



BÂTIMENTS



LIMITE DE TECHNOLOGIE

Vous ne pouvez pas acheter une carte si vous ne possédez pas le bon Niveau Technologique.

TECH 0 TECH 1 TECH 2 TECH 3

Vous commencez en Tech 0. Pour augmenter votre Niveau Technologique, vous devez acheter des *Laboratoires*. Vous pouvez acheter un *Laboratoire* et bénéficier de son Niveau Technologique dans le même tour.



3 Défausse des Tactiques face visible

Mélangez la défausse lorsque la pioche est vide

Mélangez les cartes Tactique pour composer une pioche que vous posez face cachée, puis distribuez 3 Tactiques à chaque joueur.

RAPPEL DES PHASES DE JEU

1. EXPLORATION
- Retournez la première carte de la pioche pour dévoiler la Planète disponible et l'Événement. L'Événement est actif pour tout le tour.

2. PRODUCTION
- Récupérez la production de vos Planètes et de vos *Raffineries*.

3. ARMEMENT
- Achetez autant de cartes de l'Arsenal que vous le souhaitez en respectant les limite de Niveau Technologique, d'emplacements disponibles et de coût.

4. CONQUÊTE
- Suivant l'Ordre de jeu, jouez une Tactique devant vous si vous souhaitez participer à la première Offensive de la Conquête. Les Tactiques sont révélées simultanément et résolues dans leur ordre de Priorité (de 0 à 7).
- Les joueurs ayant participé à l'Offensive défaussent la Tactique jouée et éventuellement d'autres avant d'en piocher de nouvelles dans la limite de leur Main.
- S'il y a plusieurs joueurs à qui il reste des Vaisseaux, ils annoncent toujours dans l'Ordre de jeu s'ils souhaitent participer à la nouvelle Offensive.
- Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur à la fin d'une Offensive avec des Vaisseaux ou qu'il n'y ait qu'un joueur qui pose une Tactique.

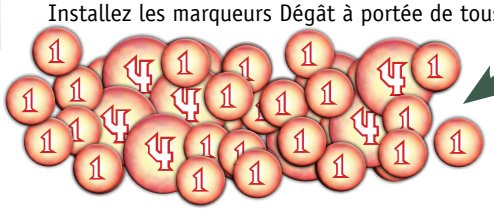
5. FIN DE TOUR
- Retirez les marqueurs Dégât sur vos Unités.
- Le 1er joueur passe le pion 1er joueur au joueur à sa gauche.

7

4 Disposez les billets à portée de tous les joueurs et distribuez 1000¢ à chaque joueur.



5 Installez les marqueurs Dégât à portée de tous.



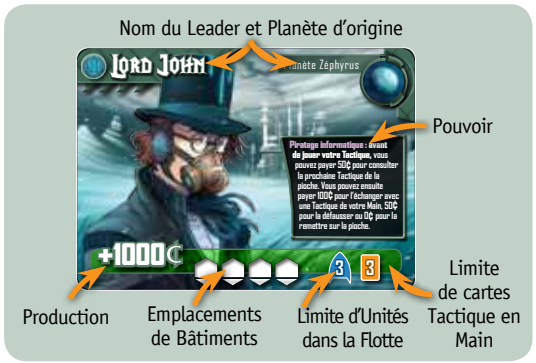
6 Enfin, chaque joueur pioche 2 cartes Leader, en choisit une qu'il pose face visible devant lui, défausse l'autre, et prend une carte Résumé.



Anatomie des cartes

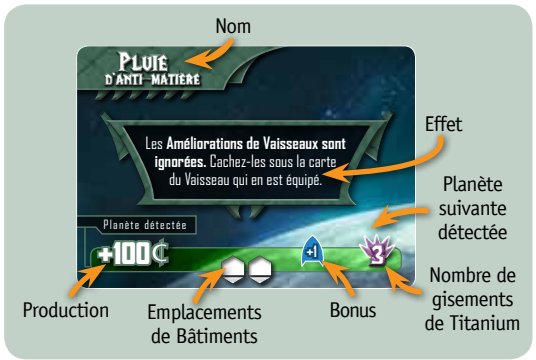
Les Leaders

Piochez 2 Leaders en début de partie et choisissez-en un. La carte Leader définit votre personnage, son Pouvoir et sa Planète d'origine, ainsi que votre Production et la taille limite de votre Flotte et de votre Main.



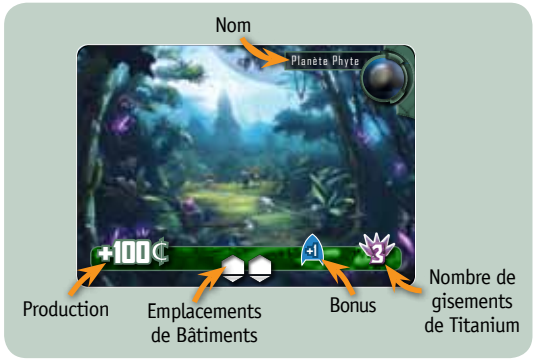
Les Evénements

L'Événement s'applique pour toute la durée du tour.Il annonce également les caractéristiques de la Planète à conquérir au prochain tour.



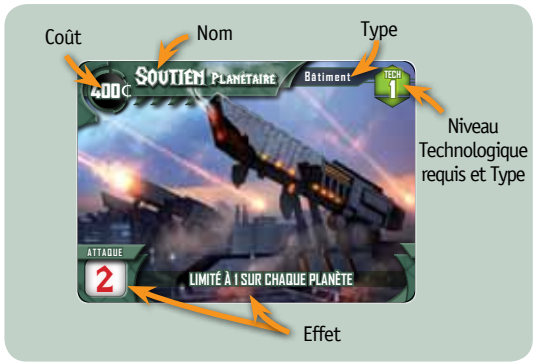
Les Planètes

Chaque Planète fournit des ressources et surtout des gisements de Titanium, qui sont l'objectif de victoire. Le premier joueur à posséder suffisamment de gisements de Titanium gagne la partie.



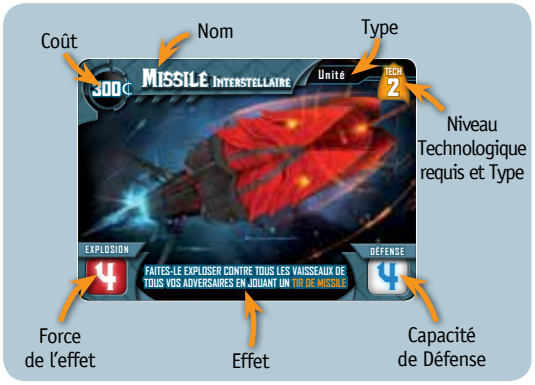
Les Batiments

Les Bâtiments s'ajoutent aux Planètes qui ont des emplacements disponibles ( ) en se glissant sous la carte de la Planète pour ne laisser apparaître que la bande d'information. Chaque Bâtiment donne un avantage stratégique et certains peuvent être limités en nombre.

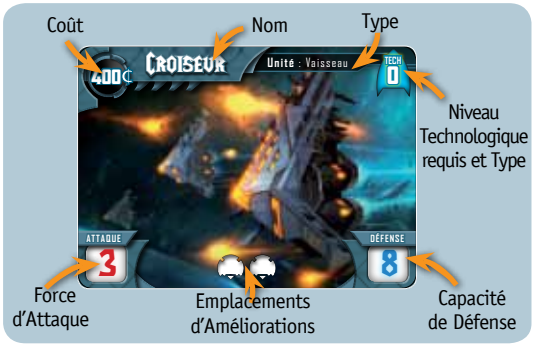


Les Unités

Au début de la partie, votre Flotte est limitée à 3 Unités. Vous pouvez augmenter cette limite en achetant des *Spatioports* ou en conquérant les Planètes avec un Bonus d' .

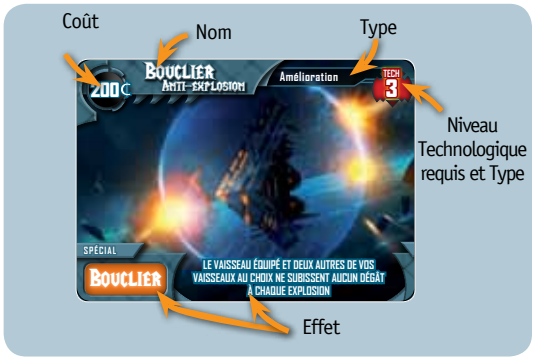


Certaines Unités sont également des Vaisseaux : les *Escadrons de chasseurs*, les *Croiseurs* et les *Destroyers*. Vous ne pouvez pas participer à une Offensive ou conquérir une Planète si vous ne possédez pas au moins un Vaisseau dans votre Flotte.



Les Améliorations

Vous pouvez ajouter des Améliorations à vos Vaisseaux qui ont des emplacements disponibles ( ) pour augmenter leur Force d'Attaque, leur Capacité de Défense ou pour leur donner de nouvelles capacités.



Les Améliorations s'ajoutent à un Vaisseau en se glissant sous la carte du Vaisseau pour ne laisser apparaître que la bande d'information.

Vous pouvez augmenter le nombre d'Améliorations que peuvent recevoir vos Vaisseaux en achetant des *Usines Cybernétiques* ou en conquérant les Planètes avec un Bonus d' .

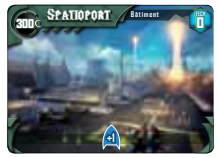
EXEMPLE D'UN VAISSEAU ÉQUIPÉ

Ce Croiseur a une Force d'Attaque de 4 (3+1 du *Canon Laser*). Il est détruit s'il subit 8 Dégâts mais son *Dispositif d'Auto-Destruction* inflige 1 Dégât d'Explosion à chaque Vaisseau du joueur qui l'a détruit.



Explication des Cartes

Batiments



- **Spatioport** : chaque *Spatioport* que vous achetez augmente la limite de votre Flotte de 1.

  Vous devez détruire une Unité immédiatement dès que vous détruisez un de vos Spatioports si vous dépassez la limite de votre Flotte.



- **Soutien Planétaire** : c'est le seul Bâtiment capable d'attaquer. Il ne peut être construit qu'une fois par Planète. Il constitue le seul moyen de détruire les *Missiles Interstellaires* et les Vaisseaux équipés de *Dispositifs d'Auto-Destruction* sans déclencher leur Explosion.



- **Centre de Commandement** : chaque Centre de Commandement que vous achetez augmente la limite de cartes Tactique de votre Main de 1.

  Complétez immédiatement votre Main de cartes Tactique lorsque cette limite augmente.

  Vous devez défausser une carte Tactique dès que vous détruisez un de vos *Centres de Commandement*.



- **Usine Cybernétique** : chaque *Usine Cybernétique* que vous achetez ajoute un emplacement d'Amélioration à chacun de vos Vaisseaux.

Remarque : le bonus de l'Usine Cybernétique s'applique aux Vaisseaux, mais pas aux autres Unités.

Unites



- **Champ de Mines** : juste après qu'un joueur ait fini de répartir les Dégâts de sa Tactique (sauf *Tir Planétaire* et *Tir de Missile*), s'il a posé au moins 1 Dégât sur une de vos Unités, alors vous pouvez détruire un de vos *Champs de Mines* pour infliger 2 Dégâts d'Explosion à chacun de ses Vaisseaux (sauf si le *Champ de Mines* a été détruit lors de l'attaque adverse).

Remarque : vous ne pouvez pas faire exploser votre Champ de Mines contre un joueur qui n'a plus de Vaisseau dans sa Flotte.



- **Missile Interstellaire** : lorsque vous effectuez un *Tir de Missile*, détruisez un de vos *Missiles Interstellaires* et infligez 4 Dégâts d'Explosion à chaque Vaisseau de chaque autre joueur qui participe à l'Offensive.

Remarque : l'Explosion du Missile Interstellaire est obligatoire (même si vous avez perdu tous vos Vaisseaux) et touche nécessairement tous les autres joueurs (sauf ceux qui ont joué la Tactique Diversion contre le Tir de Missile).



- **Drone Réparateur** : à la fin de chaque Offensive, le *Drone Réparateur* vous permet de retirer jusqu'à 3 marqueurs Dégât parmi vos Vaisseaux.

Remarque : vous ne pouvez pas réparer un Vaisseau qui a subi autant de Dégâts que sa Capacité de Défense, il est détruit avant.

Ameliorations



- **Hyper-Propulseur** : un adversaire ne peut pas détruire d'un seul coup un Vaisseau équipé d'un *Hyper-Propulseur* si celui-ci n'avait aucun Dégât sur lui au moment où cet adversaire a commencé à poser les Dégâts de sa Tactique.



- **Dispositif d'Auto-Destruction** : juste après qu'un adversaire ait détruit un de vos Vaisseaux avec sa Tactique (sauf *Tir Planétaire* et *Tir de Missile*), chaque *Dispositif d'Auto-Destruction* qui était équipé sur votre Vaisseau inflige 1 Dégât d'Explosion à chaque Vaisseau du joueur qui l'a détruit.



- **Bouclier Anti-Explosion** : un Vaisseau équipé d'un *Bouclier Anti-Explosion* ne subit jamais les Dégâts d'Explosion, et il protège également contre ces Dégâts deux autres de vos Vaisseaux que vous pouvez choisir chaque fois que vous subissez une Explosion.



- **Cible Magnétique** : tant que vous avez au moins un Vaisseau équipé d'une *Cible Magnétique* vos adversaires ne peuvent poser aucun Dégât avec leur Tactique (sauf *Tir de Missile*) sur vos Vaisseaux qui ne sont pas équipés de *Cible Magnétique*. Vos autres Unités qui ne sont pas des Vaisseaux ne sont pas protégées.

Remarque : si un adversaire détruit votre dernière Cible Magnétique pendant qu'il pose les Dégâts de sa Tactique, alors il peut directement poser des Dégâts sur vos autres Vaisseaux qui ne sont plus protégés.

Glossaire

- **Flotte** : limite d'Unités que vous pouvez avoir en jeu en même temps.
- **Main** : limite de cartes Tactique que vous avez en Main. À l'issue d'une Offensive, vous devez toujours avoir pioché suffisamment de cartes Tactique pour en avoir autant que votre limite de Main.
- **Arsenal** : l'Arsenal est la zone au centre du jeu où se trouvent les cartes disponibles à l'achat.
- **Bonus** : la Planète d'origine et certaines Planètes conquises vous donnent des Bonus directement inscrits sur la carte de la Planète. Lorsque vous récupérez une planète avec un Bonus vous en bénéficiez immédiatement.
- **Capacité de Défense** : nombre de Dégâts qu'une Unité peut subir avant d'être détruite. L'Unité est détruite dés que le dernier Dégât est posé.
- **Explosion** : les Dégâts d'Explosion sont obligatoirement et totalement infligés à chaque Vaisseau d'un joueur. Vous ne pouvez pas choisir de les annuler ou de les répartir partiellement.
- **Puissance d'Attaque** : somme des Forces d'Attaque de toutes les Unités et/ou de tous les *Soutiens Planétaires* activés par une Tactique, éventuellement multipliée par 2. Elle correspond aux Dégâts que vous pouvez infliger aux Unités adverses ciblées par votre Tactique.

Mode Strategie Avancee

Lorsque vous vous sentez suffisamment aguerris, vous pouvez jouer vos parties en mode Stratégie Avancée. Dans ce cas, ne révélez pas les Tactiques simultanément au début de l'Offensive. Le 1er joueur énumère les Priorités dans l'ordre de 0 à 7, et lorsque la Priorité de votre Tactique est annoncée, dites "Stop" et révélez votre Tactique à cet instant. Si vous êtes plusieurs à avoir joué une Tactique avec la même Priorité, suivez la règle d'Attaque simultanée. Après avoir résolu votre Tactique, le 1er joueur continue à compter jusqu'à ce que chacun ait révélé et résolu sa Tactique.

Les Leaders

Chaque joueur incarne un Leader qui possède un **Pouvoir** indiqué sur sa carte. Le joueur peut l'utiliser à volonté en respectant les conditions spécifiées sur la carte.



Capitaine Jim

La triste comédie qui a conduit l'Empereur a courbé l'échine devant le Général Hox n'a pas trompé l'héroïque Capitaine Jim. À la tête de la rébellion, il a trouvé refuge sur Terra, le berceau de l'humanité. Le Général Hox a tenté de l'éradiquer en rasant la surface de la planète. Mais Jim et ses hommes ont survécu, et ils comptent bien profiter de l'opportunité offerte par le Titanium pour libérer l'empire et faire plier leurs ennemis.

Citation : Le Titanium c'est la liberté !



Teknalia

Le grand conseil de Kanotopia, l'Arbre-Civilisation, vient d'élire Teknalia pour gérer cette crise. Teknalia a décidé de briser le tabou de la neutralité pour s'engager dans le conflit sous sa propre bannière. Les révélations de Ling Liu sur la nature pernicieuse du Titanium semblent avoir motivé cette décision, car les enfants de l'Arbre-Civilisation pensent être les seuls à pouvoir entrer en symbiose avec le Titanium et rétablir l'équilibre.

Citation : Ne juge pas la nature, elle connaît son chemin.



Lord John

La Techno-Corporation de Zephyra s'est réunie pour déterminer si elle doit intervenir dans la guerre du Titanium. L'ordinateur Zeugma, le grand calculateur probabiliste mis au point par Lord John, a clairement démontré que le Titanium est une menace et doit passer sous le contrôle de la Techno-Corporation. Il n'en fallait pas plus pour que celle-ci donne tous les moyens financiers à Lord John pour mettre la main sur le Titanium.

Citation : Notre cause est logique et nos chances de victoire sont de 98%.



Princesse Ling Liu

La rumeur de l'existence du Titanium est parvenue jusqu'à la Citadelle de la Sagesse Millénaire.
En touchant un fragment de Titanium ramené par ses messagers, la princesse Ling Liu a ressenti l'immense pouvoir de cette énergie hors du commun. Elle est persuadée que la quête mystique de ses glorieux ancêtres est liée à la course au Titanium. La Prophétie est sur le point de s'accomplir, il est temps pour la Citadelle d'entrer en guerre.

Citation : Le dragon ne dort jamais, il écoute avant d'agir.



Général Hox

L'Empire Draken veut rappeler à tous que sa puissance n'a pas faibli. La horde de Tyx a mordu les frontières, les rebuts de Salfatine insultent les dignitaires et la rébellion sur Terra est de nouveau prête à partir en guerre. Le Général Hox, grand conseiller de l'Empereur Lithus, a reçu de lui les pleins pouvoirs pour montrer à tous quelle est la main qui tient le fouet.

Citation : L'empire vous protège.



Salfatine

Depuis des siècles, l'immense planète Fange sert de dépotoir à toutes les autres factions. Elle est la destination finale de tout ce qui a été renié : machines comme hommes. La lente révolution menée par Salfatine a donné à tous les indésirables une conscience nouvelle, mais il lui manquait une dernière pièce. Désormais, grâce à la puissance du Titanium, l'amas de détritus peut prendre son envol pour recycler le monde.

Citation : Lorsque le vent tourne, le crachat revient au visage.



Dimitrov Ier

Depuis longtemps la vie est rude sur la planète Arctica. Dimitrov, ancien chef de la garde, a pris les rênes du pouvoir et s'est lancé dans la guerre du Titanium pour que son nom soit gravé à jamais dans l'histoire. Il s'est auto-proclamé Tsar et renommé Dimitrov Ier à la gloire de cette nouvelle ère de conquête. Le peuple d'Arctica est grand et il veut le prouver !

Citation : Trinquons à la santé du Tsar !



Tyx

À la suite d'un raid sur une station scientifique, Tyx a mis la main sur des analyses de Titanium ultra secrètes. Fort de cet avantage, il a réussi à fédérer toutes les tribus de la ceinture d'astéroïdes. À la tête d'une véritable horde interstellaire, il court de victoires en victoires. Mais l'appétit de la Horde ne semble pas avoir de limites et elle compte bien se tailler la part du lion dans la course au Titanium.

Citation : Maintenant, c'est à moi !

Crédits

Auteur : Frédéric Guérard • **Illustrateurs :** Alexey Yakovlev (Couverture et Arsenal), Igor Polouchine (croquis des Leaders et Planètes), Caroline Hirbec (Leaders), Matthieu Rebuffat (Planètes) • **Développement, Design et Packaging :** Origames • **Équipe de test et débogage Origames :** Rodolphe Gilbart, Guillaume Gille-Naves, Igor Polouchine, Yohann Roussel, Timothée Simonot et Frédéric Vasseur • **Remerciements à** Josiane, David, Olivier, Natalène, Nicolas, Guillaume, Ludovic, Tiago, Johan, Steven, Sophie, Chris, Sergio, Astrid, Kevin, Céline, l'Etoile du Jeu, Stéphane, l'AJFV, l'équipe d'Origames, ainsi que tous les testeurs rencontrés sur les salons, notamment Pascal et sa famille, Nicolas, Youri, Margot et Adrien. Et bien sûr mille mercis à Michèle, Mathieu et Maxime. • **Euphoria Games** - 4, rue Blanche 59000 Lille - France

©2013 Euphoria Games