

An anime-style illustration for the 'Attack on Titan' rulebook. The top of the image shows several Scout Regiment members in their orange uniforms, equipped with maneuvering gear, flying through a cloudy sky. Below them, the title 'Attack on Titan' is written in a large, white, gothic-style font with red blood splatters. Underneath the English title is the Japanese title '進撃の巨人' in a similar white font with red splatters. The main part of the image features three characters in the foreground, also in Scout uniforms, moving forward with determination. The character in the center is Eren Yeager, with brown hair and green eyes, looking directly at the viewer. To his left is Mikasa Ackerman with her signature black hair, and to his right is Armin Arlert with his blonde hair. They are all wearing orange Scout uniforms with white cross-like symbols on the back of their helmets. The background shows a cityscape with buildings and a large, dark, mechanical structure, possibly a Titan or a piece of military equipment, looming over them.

Attack on Titan

進撃の巨人

LE DERNIER REMPART

LIVRET DE RÈGLES

Attack on Titan

進撃の巨人

LE DERNIER REMPART

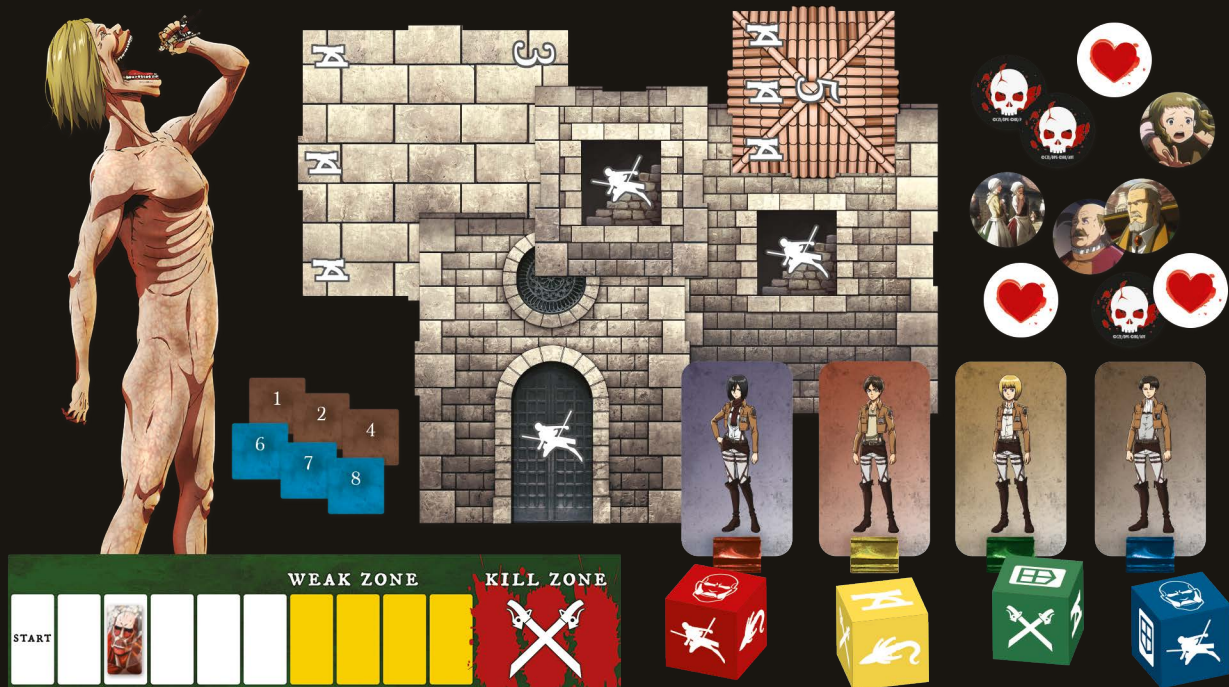
Un jeu d'Antoine Bauza & Ludovic Maublanc

JOUEURS : 2 à 5 • **DURÉE** : 30 minutes • **ÂGE** : 14 ans et plus

Présentation

Le jeu de plateau *Attack on Titan : Le Dernier Rempart* est basé sur le manga du même nom. Il propose à l'un des joueurs d'interpréter le rôle d'un redoutable Titan menaçant la survie de la dernière ville restante sur Terre. Les autres joueurs seront les valeureux Héros, protecteurs du frêle et dernier rempart de l'humanité.

Matériel



- 1 Silhouette de Titan (et son socle)
- 8 Héros (et 4 socles en plastique)
- 6 plates-formes
- 1 Tour (en 2 parties, à assembler)
- 1 piste Santé du Titan

- 1 marqueur Santé du Titan
- 12 jetons Citoyen
- 6 figurines Canon
- 20 dés spéciaux
- 12 jetons Cœur

- 8 cartes Héros
- 4 cartes Titan
- 28 cartes Action (Titan)
- 7 cartes Tactique (Héros)

SYMBOLES



Installation

- Assemblez les différentes parties de la Tour.
- Placez les 6 Canons sur les emplacements correspondants.
- Fixez le Titan à son socle.
- Fixez les 6 plates-formes sur le Titan.
- Placez le marqueur Santé sur la case « Start » sur la piste Santé du Titan.
- Placez les 12 jetons Citoyen aux pieds du Titan.

JOUEUR TITAN

- Choisissez 1 des 4 cartes Titan (Titan Basique, Titan Destructeur, Titan Vorace, Titan Déviant). Chaque Titan est doté d'aptitudes uniques (mais tous utilisent la même Silhouette Titan). Le reste des cartes Titan est rangé dans la boîte.
- Prenez les 7 cartes Action correspondantes au Titan précédemment choisi. Le reste des cartes Action est rangé dans la boîte.

JOUEURS HÉROS

- Chaque joueur non-Titan choisit 1 des 8 Héros et le fixe à un socle coloré. Les Héros restants sont rangés dans la boîte. Ils ne combattront pas pendant cette partie.
- Prenez la carte Héros correspondante ; celle-ci indique votre aptitude spéciale.
- Chaque joueur place 3 jetons Cœur sur les emplacements prévus sur la Carte Héros.
- Chaque joueur prend les 5 dés de la même couleur que son socle.



- Chaque joueur prend la Silhouette de son Héros et la place, soit au pied du Titan (niveau 0) soit sur l'un des paliers de la Tour (niveaux 3 ou 5).

Les cartes Tactique sont mélangées, puis posées faces visibles sur la table pour former une pioche.

BUT DU JEU

Le Titan remporte la partie s'il réalise complètement l'un des 3 objectifs suivants :

- Détruire les 6 Canons ;
- Dévorer les 12 Citoyens ;
- Éliminer 1 Héros (en lui retirant ses 3 jetons Cœur).

Les Héros n'ont qu'un seul moyen de gagner : tuer le Titan ! Pour cela, ils doivent infliger des dégâts au Titan jusqu'à ce que son marqueur Santé soit dans la zone rouge « KILL ZONE », puis remplir les conditions d'une carte Tactique « Victoire des Héros ».

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs tours et prend fin soit lorsque le Titan l'emporte, soit lorsque les Héros sont victorieux.

Un tour de jeu comporte 7 étapes :

1. Le Titan sélectionne ses cartes Action.
2. Les Héros lancent leurs dés.
3. Le Titan utilise les faces  des dés.
4. Les Héros ont l'opportunité de relancer une fois chaque dé que le Titan leur a rendu.
5. Les effets des cartes Action du Titan sont appliqués.
6. Les Héros utilisent les symboles obtenus sur leurs dés.
7. Les Héros récupèrent tous leurs dés. Le Titan met à jour sa main de cartes Action.

1. Le Titan choisit ses cartes Action

Le Titan sélectionne deux cartes Action parmi celles de sa main. Il en place une première sur la table, face visible, puis une deuxième, face cachée.

Note : Pour faciliter la lecture, le Titan les oriente dans le sens de lecture de ses adversaires.

Exemple : Théo joue le Titan Basique, il a donc les 7 cartes Action basiques dans sa main. Au premier tour de jeu, il choisit les cartes « Piétinement », qu'il place face visible, et « Frénésie », qui est donc face cachée.



Important ! À la fin de chaque tour de jeu, les deux cartes Action utilisées pendant le tour sont écartées (faces visibles). Ces dernières ne pourront pas être utilisées au prochain tour. Ainsi, aucune carte ne peut être jouée deux tours consécutifs. À la fin de chaque tour de jeu, les cartes Action écartées au tour précédent retournent dans la main du Titan.

2. Les Héros lancent leurs dés

Les joueurs Héros lancent une première fois tous leurs dés, simultanément. S'ils obtiennent des faces avec le symbole , ils les remettent au joueur Titan qui les dispose sur sa carte Titan.

Puis, les Héros ont plusieurs choix :

- Conserver tout ou partie de leurs faces de dés obtenues ;
- Relancer tout ou partie de leurs dés, autant de fois qu'ils le veulent. Les Héros peuvent décider de relancer tous en même temps, ou bien chacun leur tour pour rediscuter de la stratégie à adopter entre chaque lancer. Les dés peuvent être lancés simultanément ou bien un par un.
- Il n'y a pas de limite au nombre de lancers, toutefois, chaque dé avec un résultat  est remis au Titan.

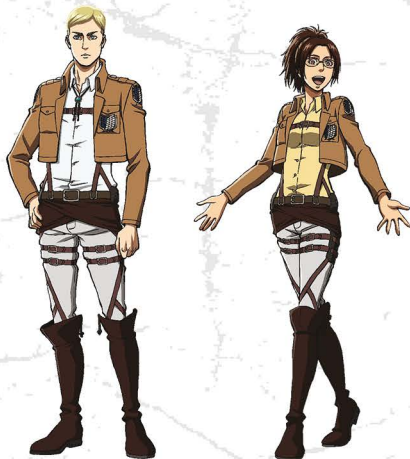
Une fois que tous les Héros sont satisfaits de leurs dés, l'étape 2 est terminée.

Exemple : Corentin lance ses 5 dés. Il obtient :

, , , , et . Il donne immédiatement le  à Théo (le joueur en charge du Titan). Puis, après une brève discussion avec ses coéquipiers, sur ses 4 dés restants, il décide de relancer son  et son . Il obtient alors un  et un . Il donne le  à Théo avant de relancer à nouveau le . Le nouveau résultat est . Corentin est satisfait de ses dés ,  et  et décide de ne plus les relancer.

3. Le Titan utilise les symboles

Grâce aux symboles  récupérés lors de l'étape 2, le Titan a maintenant l'opportunité d'activer ses capacités, mentionnées sur sa carte Titan. S'il le fait, il rend ces dés aux Héros respectifs.



Chaque carte Titan décrit 3 capacités différentes propres à chaque Titan. Chaque capacité nécessite un certain nombre de symboles  pour être activée. Le Titan dépense librement les dés dont il dispose pour activer les capacités de son choix. Il peut éventuellement déclencher plusieurs fois la même capacité, s'il dispose d'assez de dés pour payer chaque activation. **Le joueur Titan peut utiliser sa troisième capacité uniquement si son marqueur Santé se trouve dans la zone blanche de la piste Santé.** L'utilisation de cette capacité est interdite quand son marqueur Santé se trouve dans la zone jaune ou rouge. Le Titan est libre de choisir la couleur des dés qu'il utilise. Les symboles  qu'il n'utilise pas ne peuvent pas être conservés d'un tour sur l'autre : à la fin du tour, le Titan rend les dés aux Héros respectifs.



Exemple : Théo qui joue le Titan a récupéré 4 symboles  lors de l'étape 2. Il choisit de tous les dépenser afin d'utiliser 2 fois sa première aptitude : son Titan dévore donc 2 Citoyens ; les pions en question sont retournés. Il rend ensuite ces quatre dés à leurs propriétaires respectifs.

4. Les Héros relancent les dés récupérés

Une fois que le Titan a utilisé ses symboles , les Héros ont une dernière chance de relancer les dés récupérés au cours de l'étape 3 (les dés conservés auparavant ne peuvent pas être relancés). Cette fois-ci, les dés relancés ne sont pas remis au Titan si leur résultat sont des symboles . Ils sont en revanche écartés jusqu'à la fin du tour. Les autres résultats obtenus peuvent être joués lors des étapes 5 et 6.

5. Résolution des cartes Action du Titan

Les effets des cartes Actions sont appliqués sauf si les Héros peuvent les déjouer en allouant les dés requis par la carte Action. Les symboles en question sont représentés sur la partie inférieure de chaque carte Action. L'Action jouée face cachée reste inconnue des Héros tant que celle visible n'a pas été résolue. L'étape 5 se déroule de la manière suivante :

A) Résolution de la carte Action visible

Les Héros peuvent, s'ils le souhaitent et s'ils disposent des symboles requis, empêcher la résolution de la carte Action visible. Dans le cas contraire, le Titan applique son effet.

B) Résolution de la carte Action cachée

Puis, le Titan révèle la carte Action cachée. Les Héros peuvent alors choisir d'empêcher sa résolution s'ils disposent des symboles nécessaires, ou en subir l'effet comme pour la carte Action visible.

Exemple : Théo le joueur Titan résout en premier sa carte visible. Il s'agit de Piétinement.



Chaque Héros au sol (au niveau 0) peut dépenser 2  de ses dés pour parer l'attaque, ou perdre un jeton Cœur. Ensuite, Théo révèle son Action cachée : Frénésie. Les trois Héros peuvent réunir ensemble 3 , sinon le Titan détruit un Canon, dévore un Citoyen, et se soigne (en déplaçant le marqueur Santé de 2 cases vers la gauche).

Reportez-vous à la section « Carte Action » page 7 pour davantage de détails sur les diverses Actions disponibles et sur les moyens de les contrecarrer.

6. Les Héros utilisent leurs dés restants

Les Héros sont libres d'utiliser les dés qu'il leur reste pour se déplacer, blesser le Titan, activer la carte Tactique en jeu ou en révéler une nouvelle. Ils sont libres de les utiliser comme bon leur semble, en choisissant dans quel ordre ils désirent les appliquer.

 : voir page 8.

Un symbole  permet à un Héros de monter ou de descendre d'un niveau.

La table est considérée comme le niveau 0 (le sol). Chaque plate-forme du Titan comporte un numéro (1, 2, 4, 6, 7, 8) et représente un niveau. La Tour est constituée des niveaux 3 et 5.

Sur la Tour, les symboles  indiquent un raccourci.

Ainsi, avec un symbole  un Héros peut se déplacer :

- du niveau 0 au niveau 3 (et vice-versa) ;
- du niveau 3 au niveau 5 (et vice-versa).

Exemple : Eren se situe au niveau 0 et dispose de 2 symboles . Grâce aux raccourcis, il peut atteindre le niveau 5.

Note : Plusieurs Héros peuvent se trouver au même niveau.

Le Héros doit se trouver sur le Titan (niveaux 1, 2, 4, 6, 7 ou 8) pour l'attaquer au corps-à-corps. Chaque symbole  engendre 1 dégât au Titan, à reporter sur la piste Santé en décalant le marqueur vers la « KILL ZONE » en rouge.

Le Héros doit se trouver sur la Tour (niveaux 3 ou 5).

Chaque symbole  engendre 2 dégâts au Titan, à reporter sur la piste Santé en décalant le marqueur vers la « KILL ZONE » en rouge. Le Héros peut utiliser des symboles , même si aucun Canon n'est présent au niveau auquel il se trouve.

La somme des symboles  utilisée par l'ensemble des Héros durant un tour de jeu, ne peut pas dépasser le nombre de Canons présents sur la Tour. Les symboles excédentaires sont perdus.

Exemple : Sasha se trouve au niveau 5 et dispose de 3 symboles . Le Titan a déjà frappé et il ne reste plus que 2 Canons au niveau 3. Sasha peut toujours les utiliser en dépensant 2 symboles . (Elle perd son symbole excédentaire.)

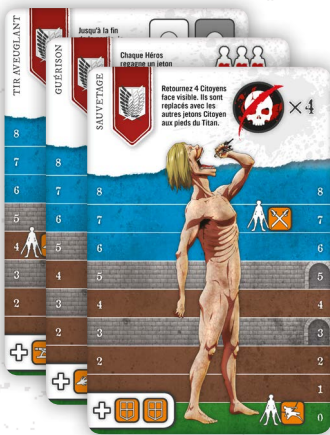
Les symboles  sont utilisés pour changer de carte Tactique, ou bien pour contrecarrer certaines cartes Actions du Titan. Un symbole  dépensé permet de placer la carte Tactique située au sommet de la pioche en dessous de celle-ci. La carte suivante devient donc la nouvelle carte Tactique en jeu. Durant leur tour de

jeu, les Héros peuvent répéter cette Action autant de fois qu'ils le veulent. Cela leur permet de parcourir les différentes cartes disponibles.

Ils peuvent ainsi trouver la carte Tactique qui leur sera la plus utile dans leur situation actuelle, ou pour un tour ultérieur.

Note : Les joueurs ne peuvent ni choisir l'ordre d'apparition des cartes, ni le modifier.

Exemple : La carte Tactique active est « Sauvetage ». En dessous de cette carte se trouvent les Tactiques « Guérison » et « Tir Aveuglant ». Les Héros décident de dépenser 2 symboles. La carte « Sauvetage » est donc déplacée sous la pile du paquet, découvrant « Guérison » qui est à son tour mise sous la pile. « Tir Aveuglant » est donc la nouvelle carte Tactique en jeu.



Reportez-vous à la section « Carte Tactique » page 8 pour davantage de détails sur les diverses cartes Tactique disponibles et leur effet dans le jeu.

7. Fin du tour et nettoyage

À la fin du tour de jeu, chaque Héros récupère ses 5 dés. Aucun résultat ne peut être conservé d'un tour à l'autre.

Le joueur Titan écarte les deux cartes Action utilisées durant le tour de jeu. Elles ne pourront pas être jouées au tour suivant. En échange, le Titan récupère les cartes écartées au tour précédent car elles sont désormais disponibles pour le tour à venir.

Cartes Action

Destruction de Canons



Certaines cartes Actions permettent au Titan de détruire les Canons de la tour.

Chaque fois que le joueur Titan détruit un Canon, retirez une figurine de la tour et rangez-la. Si les 6 Canons ont été détruits, le Titan remporte la partie.

Dévorer un Citoyen



Certaines cartes Actions permettent au Titan de dévorer des Citoyens.

Chaque fois que le Titan mange un Citoyen, retournez 1 jeton Citoyen. Si tous les Citoyens sont retournés, le Titan remporte la partie.

Attaquer les Héros



Certaines cartes Actions permettent au Titan d'attaquer les Héros. Si l'attaque n'est pas esquivée, le Héros souffre des effets prévus (perte d'un jeton Cœur, d'un dé, etc.). Si un Héros perd ses 3 Cœurs, il meurt et le Titan remporte la partie.

Annuler une action du Titan



Les Héros peuvent annuler une Action du Titan en dépensant les symboles décrits au bas de la carte.

Les symboles sont utilisés pour éviter certaines Actions du Titan. Ces symboles sont réunis et dépensés collectivement.



- 2 Héros : 2 symboles
- 3 Héros : 3 symboles
- 4 Héros : 4 symboles

Les symboles  sont utilisés pour éviter certaines Actions du Titan. Ces symboles sont dépensés à titre personnel, ainsi ils ne fonctionnent que pour le Héros qui les dépense et ne peuvent être utilisés pour aider un partenaire. Seul(s) le(s) Héros occupant le(s) niveau(x) touché(s) par les Actions du Titan dépensent des symboles  pour éviter l'attaque.



Exemple : Un Héros ciblé par la carte Action “Piétinement” (c’est-à-dire se trouvant au niveau 0) peut éviter son effet en dépensant 2 symboles .

Cartes Tactique

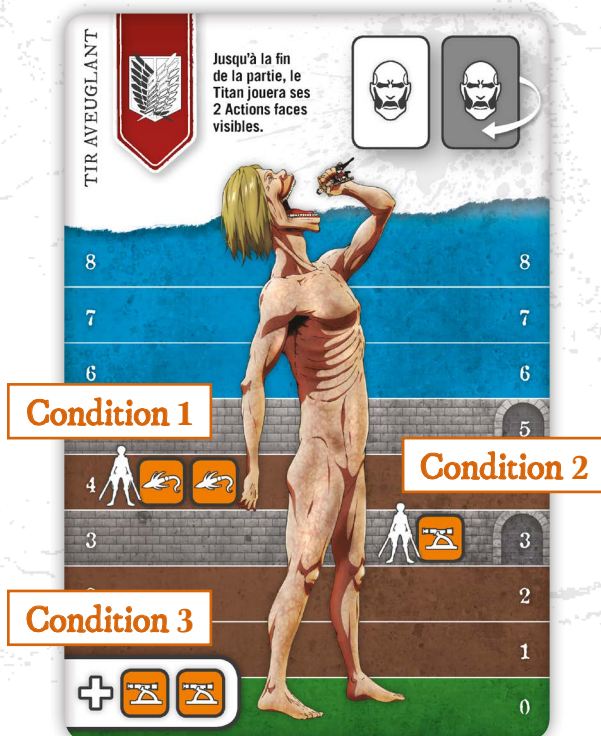
Pour les Héros, la clé de la réussite est le travail d’équipe et la mise en pratique d’un entraînement rigoureux, matérialisés dans le jeu par les cartes Tactique ! 7 cartes Tactique sont à leur disposition : chacune représente une configuration requise pour bénéficier d’un effet unique et puissant.

Activer une carte Tactique

Pour activer une carte Tactique, les Héros doivent satisfaire les 3 conditions représentées sur la carte, durant le même tour.

Les symboles exigés par la carte Tactique doivent être dépensés, ils ne peuvent donc pas être utilisés pour accomplir d’autres actions.

Exemple



Condition 1 : Un Héros doit se trouver au niveau 4 et dépenser 2 symboles .

Condition 2 : Un Héros doit se trouver au niveau 3 et dépenser 1 symbole .

Condition 3 : Les Héros doivent dépenser collectivement 2 symboles .

Lors d’un tour de jeu, si toutes les conditions sont remplies, la carte Tactique est activée et l’effet décrit en haut de la carte s’applique. Après avoir utilisé une carte Tactique, celle-ci est retirée du jeu, c’est-à-dire rangée dans la boîte. Ainsi, la prochaine carte du paquet est visible et donc disponible pour les Héros.

Les Tactiques “ Décapitation ” et “ Éradication ”

Ces deux Tactiques sont particulières, car elles permettent au Héros de remporter la victoire. L’unique moyen pour eux de vaincre le Titan est d’activer une de ces deux cartes. Pour activer ces deux cartes Tactique, la Santé du Titan doit se trouver dans la zone rouge « KILL ZONE » et les deux autres conditions doivent être remplies.

Fin de la partie

La partie se termine par la victoire du Titan ou celle des Héros !

Victoire du Titan

- Mort d'un Héros : Si un Héros perd le dernier de ses 3 jetons Cœur, le moral du groupe s'effondre et le Titan l'emporte !
- Tous les Canons détruits : Si les 6 Canons sont retirés du jeu, la ville est décimée et le Titan l'emporte !
- Pertes humaines : Si tous les jetons Citoyen sont retournés, tout espoir disparaît et le Titan l'emporte !

Victoire des Héros

Si les Héros parviennent à valider l'une des deux tactiques « Décapitation » ou « Éradication », ils terrassent le Titan et remportent la partie !

Parties à 2 Héros

Les parties à 2 Héros sont sujettes à une règle particulière concernant la validation des cartes Tactiques. Parmi les 3 conditions de la carte Tactique, les Héros sont libres d'en remplir 2 de leur choix. Attention cependant, pour valider les cartes Tactique « Décapitation » ou « Éradication », il reste obligatoire d'avoir la santé du Titan dans la « KILL ZONE » et d'avoir un Héros au niveau 8 sur le Titan pour lui porter le coup fatal en dépensant 2 symboles .

Variante à 2 joueurs

Il est possible de jouer à 2 joueurs : un joueur interprète le Titan et l'autre joue les rôles de plusieurs Héros en même temps.

Note : Pour des parties à deux Héros, il est déconseillé de jouer Levi.

Pouvoirs des Héros

Chaque Héros a un pouvoir spécial indiqué sur sa carte.



Eren

À la fin de la phase 2 de chaque tour, Eren peut donner un dé, qu'il a lancé, à chacun de ses coéquipiers. Dans tous les cas, il récupère ses dés à la fin du tour.



Sasha

Sasha peut utiliser chacun de ses symboles  comme un autre symbole de son choix.



Erwin

Erwin peut utiliser ses symboles  comme des symboles , et inversement.



Mikasa

Chaque face  obtenue par Mikasa compte comme 2 symboles .



Levi

Levi ne donne pas ses faces  au Titan. Toutefois, il n'a pas le droit de relancer ces dés durant ce tour.



Conny

Chaque face  obtenue par Conny compte comme 2 symboles .



Armin

Avec un seul symbole , Armin peut rechercher une carte Tactique pour la placer au-dessus de la pile, sans pour autant changer l'ordre des autres cartes.



Hange

Hange peut utiliser ses symboles  sans avoir à se trouver sur la Tour.

Capacités du Titan



Guérir X

Le marqueur de la piste Santé du Titan est reculé de X cases.



Dévorer X

X jeton(s) Citoyen est(sont) retourné(s). Si tous les jetons Citoyen sont retournés, le Titan remporte la partie.



Détruire X Canon(s)

X figurine(s) de Canon est(sont) retirée(s) du jeu. Si tous les Canons sont retirés, le Titan remporte la partie.



Frapper les Héros

Les Héros décident lequel d'entre eux perd un jeton Cœur.



Écraser les Héros

Le Titan choisit 1 Héros auquel il retire un jeton Cœur.



Obstruction des Héros

Pendant un tour, le Titan choisit de retirer un dé appartenant au Héros de son choix (il n'a que 4 dés pour jouer ce tour).



Changement soudain

Le joueur Titan peut remplacer l'une de ses deux cartes Action par une nouvelle. Si la carte de départ était face cachée, la nouvelle est placée face cachée également. Si la carte initiale était face visible, la nouvelle est placée face visible également. La carte initialement jouée retourne dans la main du joueur Titan.



Frénésie

Le joueur Titan peut sélectionner 1 carte Action de sa main pour la mettre en jeu face visible après les deux cartes disposées selon les règles du jeu. Il a donc un total de 3 cartes Action à réaliser pour ce tour de jeu.

Liste des Tactiques

Tir Aveuglant

Jusqu'à la fin de la partie, le Titan jouera ses 2 Actions faces visibles.

Mutilation

Les Héros retirent au hasard l'une des cartes Action du Titan. Celle-ci est rangée dans la boîte et ne sera plus utilisée pour cette partie.

Chute Raide

Le Titan subit immédiatement des dégâts mortels : déplacez le marqueur de Santé sur la dernière case de la piste Santé du Titan.

Guérison

Chaque Héros regagne un jeton Cœur (il n'est toutefois pas possible pour un Héros d'avoir plus de 3 jetons Cœur).

Sauvetage

Retournez 4 jetons Citoyen sur leur face Citoyen.

Décapitation

Victoire des Héros.

Éradication

Victoire des Héros.

Credits

Auteurs : Antoine Bauza & Ludovic Maublanc

Don't Panic Games

Fondateur & PDG : Cédric Littardi

Responsable d'édition : Sébastien Célerin
(Storyline Consulting)

Chef de projet junior : Estelle Gang

Direction artistique : Sébastien Lhotel

Édition italienne : Fulvio Cattaneo

Édition allemande : David Friemann

Remerciements : À tous les joueurs de La Cafetière, de Paris Est Ludique 2016, de la Japan Expo 2016 et du Spiel 2016.

Cryptozoic Entertainment

Fondateurs & Co-PDG : John Nee

Fondateurs & Co-PDG : John Sepenuk

Direction artistique : John Vineyard (Lead),
Kelly Chen, Magdalena Nilges, Erin Roach, David Pursley and Nancy Valdez.

VP, Operations : Leisha Cummins

VP, New Business and Development :
Bill Schanes

VP, Creative : Adam Sblendorio

Product Development Manager :

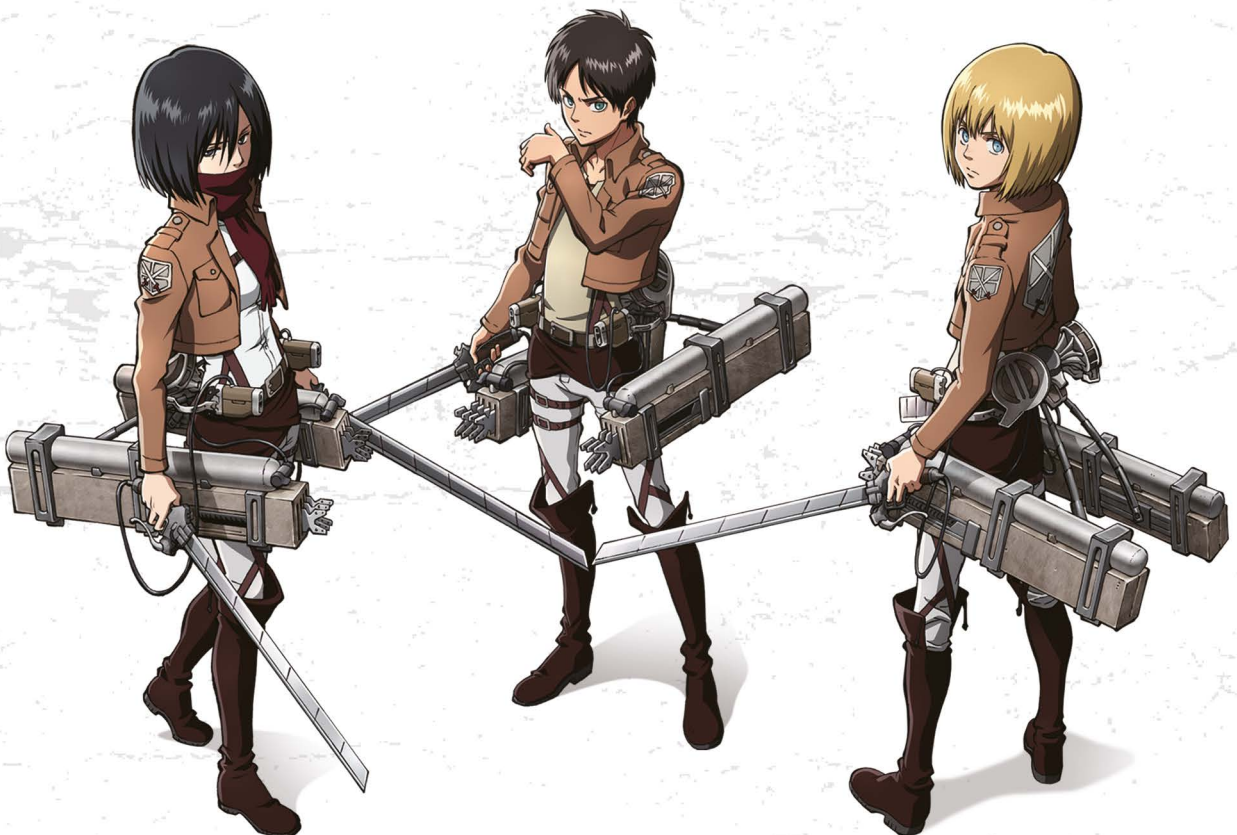
Derek Stucker

Research and Development : Matt Hyra
(Lead) and Mataio Wilson

Editing : Shahriar Fouladi

Business Coordinator : Rumi Asai

Remerciements : Carolyn Byrnes, Javier Casillas, Matt Dunn, Randall Ford, Kaitlyn Fox, Matt Hoffman, Cory Jones, Andy Kephart, Erik Larsen, Alex Lim, George Nadeau, Lacy Lodes, Matthias Nagy, Jeff Parker, Colin Robinson, Michael Shaneman, Rachel Valverde, Dekan Wheeler, MaryCarmen Wilber and Meg Young.



Attack on Titan

LE DERNIER REMPART



TITAN



COMBAT



TACTIQUE



MOUVEMENT



CANON



ESQUIVE

Vérroulement d'un tour de jeu

Un tour de jeu comporte 7 étapes :

1. Le joueur Titan sélectionne ses cartes Action.
2. Les joueurs Héros lancent leurs dés.
3. Le joueur Titan peut utiliser les faces  des dés.
4. Les joueurs Héros ont l'opportunité de relancer une fois chaque dé que le Titan leur a rendu.
5. Les effets des cartes Action du Titan sont appliqués.
6. Les joueurs Héros utilisent les symboles obtenus sur leurs dés.
7. Les joueurs Héros récupèrent tous leurs dés.

Le joueur Titan met à jour sa main de cartes Action.

Fin de la partie

Victoire du Titan

- Mort d'un Héros : si un Héros perd le dernier de ses 3 jetons Cœur, le moral du groupe s'effondre et le Titan l'emporte !
- Tous les Canons détruits : si les 6 Canons sont retirés du jeu, la ville est décimée et le Titan l'emporte !
- Pertes humaines : si tous les jetons Citoyen sont retournés, tout espoir disparaît et le Titan l'emporte !

Victoire des Héros

- Si les Héros parviennent à valider l'une des deux cartes Tactique « Décapitation » ou « Éradication », ils terrassent le Titan et remportent la partie !

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT



©Hajime Isayama, Kodansha/"ATTACK ON TITAN" Production Committee.
Licensed by Kodansha through Funimation® Productions, LLC All Rights Reserved.

©2017 Cryptozoic Entertainment.
25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630. All rights reserved.

©2017 Don't Panic Games

WWW.DONTPANICGAMES.COM
WWW.CRYPTOZOIC.COM


Kodansha

Funimation