2-6
8+
30min
MAXIME RAMBOURG
PAUL MAFAYON
ARENA
FOR THE GODS!
RÈGLES DU JEU
iello

BIENVENUE DANS L'ARÈNE DES TOUT-PUISSANTS,

là où les plus grands héros mythologiques s'affrontent pour l'honneur et le plaisir des divinités. Offrez ce que vous avez de plus cher aux Dieux pour obtenir leurs faveurs et vous équiper au mieux pour votre ultime combat. Soyez rusés et frappez fort, car un seul d'entre vous pourra prétendre au titre d'Élu des Dieux. **Entrez dans l'Arène, et que le combat commence !**

MATÉRIEL

6 figurines Héros et leur socle en plastique

6 paravents

1 plateau de jeu "Arène"

130 cubes Points de vie

7 dés

10 jetons Protection

14 jetons Fatigue

48 cartes Équipement

12 cartes Arme — *12 cartes Monture* — *12 cartes Armure* — *12 cartes Sort*

7 Piliers à construire

7 tuiles Arène

Piège — *Fontaine de vie*

Réserve

Aperçu et but du jeu

Les Dieux vous ont repérés pour vos exploits terrestres et vous ont choisis : vous allez vous mesurer aux meilleurs lors d'un choc au sommet !

Afin d'éviter que le spectacle ne prenne des allures de massacre, la partie prend fin dès qu'un Héros rend les armes (dès qu'il n'a plus de points de vie).

Le Héros le plus flamboyant à l'issue de l'affrontement (celui qui possède le plus de) remporte la partie. Il reçoit alors la récompense suprême : le titre d'Élu des Dieux.

Éléments de jeu

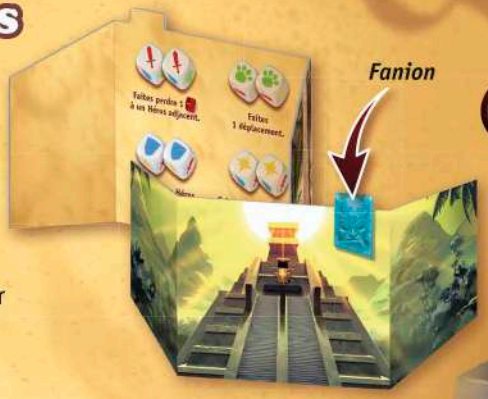
Héros

Vous incarnez chacun un Héros mythologique pendant la partie. Les Héros n'ont pas d'attributs spécifiques de départ et sont fixés sur leur socle en plastique.

Cléo *Mafaya* *Nakamura* *Siggy* *Maximus* *Tzi-Xican*

Paravents

Les paravents représentent les lieux sacrés issus des six mythologies présentes dans le jeu. Les fanions de couleur vous permettent d'associer chaque Héros au paravent qui lui correspond.



Arène

Le plateau de jeu représente l'Arène dans laquelle les Héros s'affrontent pour l'honneur des Dieux.

Points de vie

Les cubes représentent les points de vie ( ) des Héros dans l'Arène. Chaque vaut 1 point de vie.

DÉS

Tous les dés ont les mêmes faces, représentant ces différents symboles :

- Deux faces
- Deux faces
- Une face
- Une face

Ces symboles permettent de réaliser différentes actions pendant le combat et d'activer les Équipements.

PILIERS

Les Piliers permettent de modifier la forme et l'agencement de l'Arène en fonction du scénario choisi.

Pilier

REMARQUE *Avant votre première partie, assemblez les Piliers selon ces instructions :*

TUILES ARÈNE

Les cases recouvertes par une tuile Arène donnent un bonus ou un malus aux Héros qui s'y aventurent.

Piège

Fontaine de vie

ÉQUIPEMENTS

Les Équipements sont de quatre types : Arme, Monture, Armure et Sort. Les types se distinguent également par un dos de carte différent. Vous trouverez ces différents éléments sur chaque Équipement :

JETONS PROTECTION

Les jetons Protection ( ) sont obtenus en activant certaines Armures. Placez-les sur votre Héros quand vous en récupérez.

JETONS FATIGUE

Les jetons Fatigue ( ) sont utilisés avec certains Équipements. Ils se placent sur le paravent du joueur qui les reçoit.

RÉSERVE

Elle vous permet de stocker facilement les , et à portée de main.

MISE EN PLACE

1 Placez l'**Arène** au centre de la table.

2 En fonction du nombre de joueurs et de la durée de partie souhaitée, choisissez un scénario (pages 14 à 16) et placez les **tuiles Arène** et les **Piliers** dans l'Arène comme indiqué sur le scénario.

REMARQUE

Lorsque vous serez suffisamment familiarisés avec le jeu, vous pourrez réaliser vos propres scénarios comme bon vous semble.

3 Constituez la Réserve avec les , les et les , et placez-la à proximité de l'Arène.

4 Placez **5** sur chaque **Fontaine de vie** dans l'Arène.

5 Choisissez chacun un **Héros**. Placez votre Héros ainsi que le **paravent** correspondant devant vous.

6 Prenez chacun **20** et cachez-les derrière votre paravent.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LA PARTIE SE DÉROULE EN DEUX GRANDES PHASES :

LA PHASE D'ÉQUIPEMENT où vous tentez de récupérer le meilleur Équipement offert par les Dieux pour vous préparer au combat.

LA PHASE DE COMBAT où vous affrontez les autres Héros dans l'Arène.

Dès votre arrivée dans les coulisses de l'Arène, vous devez affronter vos adversaires ! Montrez votre détermination aux Dieux pour obtenir les meilleurs Équipements : dévotion et sens du sacrifice seront toujours récompensés !

PHASE D'ÉQUIPEMENT

Le choix de votre Équipement se déroule en quatre temps : choix de l'**Arme**, choix de la **Monture**, choix de l'**Armure** et choix du **Sort** avec lesquels vous entrerez dans l'Arène.

Pour le choix de chacun de vos Équipements, répétez ces deux étapes :

- **Révélez les Équipements**
- **Obtenez votre Équipement**

RÉVÉLEZ LES ÉQUIPEMENTS

Pour le choix de l'Arme, prenez toutes les cartes Arme et mélangez-les. Piochez autant d'Armes qu'il y a de joueurs et placez-les, face visible, au centre de la table. **Remettez les Armes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant la partie.**

PREMIÈRE PARTIE ?

Pour votre tout premier combat, nous vous recommandons de sauter la **PHASE D'ÉQUIPEMENT**. La variante **COMBAT INSTANTANÉ** est idéale pour apprendre à évaluer les Équipements de l'Arène. Celle-ci est expliquée en page 19. Vous pourrez ensuite reprendre la lecture des règles à la **PHASE DE COMBAT** (page 8).

EXEMPLE D'UNE PARTIE À 4 JOUEURS

OBTENEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

Chaque joueur mise secrètement un certain nombre de dans sa main. Lorsque tout le monde est prêt, révélez simultanément vos mises.

Le joueur qui a misé le plus de choisit son Arme en premier. Le suivant qui a misé le plus de choisit parmi les Armes restantes, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient une Arme devant eux.

Tous les misés sont perdus et replacés dans la Réserve.

EXEMPLE D'UNE PARTIE À 4 JOUEURS

Mafaya a misé le plus de et replace les 5 misés dans la Réserve. Elle choisit alors en premier son Arme qu'elle place devant elle. Ensuite, c'est au tour de Tzi-Xican, qui a misé 3 , de choisir une Arme parmi celles qui restent, et ainsi de suite jusqu'à ce que Cléo, ayant misé le moins de , reçoive la dernière Arme disponible.

EN CAS D'ÉGALITÉ

Si un ou plusieurs joueurs ont misé le même nombre de que vous, deux solutions s'offrent à vous :

- Vous vous mettez d'accord et chacun prend l'Arme qu'il désire.
- Vous choisissez les Armes qui seront mélangées et distribuées au hasard entre vous.

REMARQUE *Dans le cas rare où vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur les Armes à distribuer au hasard entre vous, mélangez toutes les Armes disponibles et chacun en reçoit une au hasard.*

RECOMMENCEZ POUR CHAQUE TYPE D'ÉQUIPEMENT

Répétez les deux étapes précédentes pour vous équiper chacun d'une Monture, d'une Armure et d'un Sort. Les Équipements doivent impérativement être distribués dans cet ordre :

Le joueur qui a remporté la dernière enchère devient le Premier joueur pour la phase de combat.

En cas d'égalité sur la dernière enchère, tirez au sort entre les joueurs concernés.

À l'issue de la phase d'Équipement, vous devez posséder chacun un Équipement de chaque type, **face visible,** devant votre paravent. **Vous voilà prêts pour le Combat !**

Vous voilà donc munis du meilleur Équipement possible. Il est maintenant temps d'entrer dans l'Arène et de montrer ce que vous avez dans le ventre.

PHASE DE COMBAT

ENTREZ DANS L'ARÈNE

En commençant par le Premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, placez chacun à votre tour votre Héros sur le plateau. **Celui-ci doit être placé sur une case vide** (sans tuile Arène, ni Pilier, ni autre Héros) **adjacente au bord de l'Arène.**

Dans certains scénarios, une ligne de Piliers peut réduire artificiellement la taille de l'Arène. Cette ligne n'est pas considérée comme étant un bord de l'Arène, et la zone grisée située derrière elle ne peut accueillir de figurines.

Lorsque tous les joueurs ont placé leur Héros dans l'Arène, le Combat peut commencer.

COMMENCEZ LE COMBAT !

Le Combat se déroule en plusieurs tours de jeu qui se répéteront jusqu'à ce que l'un des Héros perde tous ses . Au cours de la partie, vous pourrez récupérer des et/ou des via certains Équipements.

En commençant par le Premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, effectuez chacun votre tour de jeu en suivant ces trois étapes :

- **Préparez votre tour**
- **Lancez les dés**
- **Réalisez vos actions**

PRÉPAREZ VOTRE TOUR : Prenez devant vous les **7 dés moins le nombre de** que vous avez reçus. Remettez ensuite tous vos et les présents sur votre Héros dans la Réserve.

REMARQUE *Dans le cas extrême où un Héros a 7 ou plus, il passe son tour et remet dans la Réserve l'intégralité de ses .*

Vous avez reçu 2 pendant le tour des autres joueurs. Au début de votre tour, vous prenez alors les 7 dés et en mettez 2 de côté. Vous remettez ensuite les 2 dans la Réserve. Vous n'avez pas de sur votre Héros, votre préparation est terminée.

LANCEZ LES DÉS : Lancez tous les dés qu'il vous reste après l'étape de préparation.

Si vous le souhaitez, vous pouvez effectuer **une (et une seule) relance.** Vous pouvez relancer simultanément les dés de votre choix.

EXEMPLE

Vous lancez vos 5 dés (7 dés moins les 2 dés mis de côté à cause des jetons ✕ que vous avez reçus). Vous choisissez de relancer une fois les 3 dés dont le résultat ne vous plaît pas. Votre lancer de dés est maintenant terminé.

RÉALISEZ VOS ACTIONS : Les dés vont vous servir à réaliser les actions qui vous permettront de vous déplacer, vous protéger et combattre dans l'Arène. **Chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.** Vous pouvez réaliser vos actions dans l'ordre de votre choix et répéter une même action autant de fois que vous le souhaitez, mais vous ne pouvez pas réaliser plusieurs actions simultanément.

L'action la plus courante est l'activation d'un Équipement. Pour réaliser cette action, placez sur un Équipement les dés correspondant à son coût d'activation. Appliquez alors immédiatement les effets de cet Équipement.

PRÉCISIONS SUR L'ACTIVATION DES ÉQUIPEMENTS

- Un Équipement doit être activé en entier : vous devez appliquer obligatoirement tous les effets de la carte (dans la mesure du possible). Si plusieurs effets sont appliqués, vous devez les résoudre dans l'ordre du texte.
- Si l'effet d'un Équipement entraîne des déplacements et/ou des pertes de ▬, ceux-ci sont appliqués avant qu'une autre action ne puisse être réalisée ou qu'un 💧 ne puisse être déclenché.
- Si l'effet d'un Équipement contredit les règles du jeu, cet effet prévaut sur les règles.
- Vous recevrez des 💧 en activant certaines Armures. Ils n'ont pas d'effet immédiat, mais se déclencheront lorsque vous perdrez des ▬ pendant le tour des autres Héros.

Il est également possible d'utiliser **deux dés identiques pour réaliser les actions suivantes :**

Faites perdre 1 ▬ à un Héros adjacent

Faites 1 déplacement

Poussez un Héros adjacent

Faites perdre 1 ▬ à un Héros de votre choix

Vous n'êtes pas obligés d'utiliser tous vos dés. Si vous ne souhaitez ou ne pouvez plus réaliser d'actions, votre tour prend fin. Donnez alors les 7 dés au joueur suivant qui reprend les étapes décrites ci-dessus, en commençant par **PRÉPAREZ VOTRE TOUR**.

FIN DE LA PARTIE

Après avoir entièrement résolu les effets d'une action ou d'un Équipement, si un Héros n'a plus de , la partie prend fin immédiatement.

Le Héros qui possède le plus de à la fin de la partie remporte la victoire et devient l'Élu des Dieux. En cas d'égalité, les Héros se partagent la victoire.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

- Lorsqu'un Héros active un Équipement qui permet de faire un ou plusieurs déplacements, **ceux-ci doivent tous être réalisés** (nombre exact de déplacements indiqué sur l'Équipement), en respectant les règles pour chacune des cases franchies.

  Si un Héros ne peut pas réaliser ses déplacements entièrement, le surplus est ignoré et **il perd 1** , quels que soient la situation et le nombre de cases restantes.

- Un déplacement se fait toujours **sur une case strictement adjacente** à celle du Héros qui se déplace.

- **Un déplacement se fait toujours sur une case valide :**
  - Vous **ne pouvez pas** déplacer un Héros sur une **case contenant un Pilier.**
  - Vous **ne pouvez pas** déplacer un Héros sur une **case sur laquelle se trouve déjà un autre Héros.**
  - Vous **ne pouvez pas** déplacer un Héros **au-delà des limites de l'Arène** (un Héros ne peut jamais se déplacer dans la zone grisée d'un scénario).

Dès qu'un Héros traverse ou s'arrête sur une tuile Arène, **vous devez immédiatement en appliquer l'effet :**

► **Fontaine de vie :** prenez 1 de la Fontaine de vie et ajoutez-le à votre total de , derrière votre paravent. S'il n'y a plus de sur la Fontaine de vie, il ne se passe rien.

REMARQUE *Si un Héros perd son dernier , puis regagne 1 en entrant dans une Fontaine de vie au cours de la résolution des effets d'un même Équipement, il ne déclenche pas la fin de la partie.*

► **Piège :** perdez 1 que vous replacez dans la Réserve.

Les effets des tuiles Arène ne s'appliquent qu'au moment où un Héros arrive ou traverse ces tuiles.

REMARQUE *Lorsque vous déplacez le Héros d'un autre joueur, vous devez toujours respecter les règles de déplacement énoncées ci-dessus.*

EXEMPLE

Vous activez Quetzalcoatl et déplacez votre Héros de trois cases.

1. *Vous traversez une Fontaine de vie une première fois, vous gagnez 1 .*
2. *Vous sortez de la Fontaine de vie.*
3. *Vous entrez à nouveau dans la Fontaine de vie et vous vous arrêtez dessus. Vous prenez un second .*

SYMBOLES ET MOTS-CLÉS

POINT DE VIE

Les représentent vos points de vie. Lorsque vous gagnez/perdez 1 , prenez-le/remettez-le dans la Réserve.

ADJACENT

Deux Héros sont *adjacents* s'ils se trouvent sur des cases ayant un bord en commun.

Lorsqu'un effet impacte les Héros *adjacents*, chaque Héros situé sur une case ayant un bord en commun avec la vôtre est affecté.

À DISTANCE

Un Héros est considéré comme étant *à distance* du vôtre s'il remplit deux conditions :

- Il n'est pas *adjacent* à votre Héros.
- Il est dans la ligne de vue de votre Héros.

LIGNE DE VUE

Votre Héros a dans sa ligne de vue toutes les cases vers lesquelles il peut se déplacer en ligne droite. La ligne de vue peut être interrompue par un autre Héros ou un Pilier : vous ne "voyez" pas derrière ceux-ci.

Tant que les conditions énoncées ci-dessus sont respectées, un Héros est considéré comme étant *à distance* du vôtre quel que soit le nombre de cases qui les séparent.

DE VOTRE CHOIX

Lorsqu'un effet affecte un Héros *de votre choix*, vous pouvez l'appliquer à n'importe quel Héros (vous compris), qu'il soit *adjacent* ou non et sans contrainte de ligne de vue.

JETON PROTECTION

Lorsque vous activez une Armure qui vous donne un jeton Protection (), prenez-en un dans la Réserve et placez-le sur votre Héros. Un se déclenche **lorsque votre Héros perd un (ou plusieurs) pendant le tour d'un autre Héros :** vous appliquez alors **obligatoirement** l'effet indiqué sur votre Armure. Si vous avez plusieurs , l'effet s'applique autant de fois.

Un ne se déclenche que lorsque la dernière action ou le dernier effet en cours a été **entièrement résolu**. Vous ne pouvez déclencher un qu'**une seule fois entre deux actions** du Héros actif.

EXEMPLE

Cléo a activé le Collier de Shiva une fois pendant son tour, elle a donc 1 . Tzi-Xican est adjacent et déclenche la Tempête de Susanoo. Cléo perd donc 1 , prend 1 et est poussée. Cléo déclenche ensuite le Collier de Shiva et fait perdre 2 à Maximus qui lui est adjacent (Tzi-Xican n'est plus adjacent à ce moment-là).

EXEMPLE

Cléo et Siggy sont adjacentes et ont respectivement activé le Collier de Shiva et le Bouclier Impérial pendant leur tour, elles ont donc chacune 1 .

1 *Nakamura fait perdre 1 à Siggy avec la Foudre de Zeus.*

2 *Siggy déclenche son , applique l'effet du Bouclier Impérial et fait perdre 1 à Cléo.*

3 *Cléo déclenche son et fait perdre 2 à Siggy avec le Collier de Shiva.*

4 *Siggy ne peut pas redéclencher son (Nakamura n'ayant pas réalisé d'action depuis la dernière fois qu'elle a déclenché son).*

Les restent sur votre Héros jusqu'au début de votre prochain tour où ils seront remis dans la Réserve.

REMARQUE *Si, au moment où un Héros perd son dernier , un devait se déclencher, la partie prend fin et l'effet du ne s'applique pas.*

JETON FATIGUE

Vous pouvez recevoir des jetons Fatigue ( ) via certains Équipements. Placez-les sur votre paravent. Lors de votre étape de préparation, vous prenez un dé en moins pour chaque sur votre paravent. Remettez-les ensuite dans la Réserve.

RELANCE

Lorsque vous effectuez une relance, vous pouvez choisir autant de dés non utilisés que vous le souhaitez et les lancer à nouveau (vous pouvez choisir de ne relancer aucun dé).

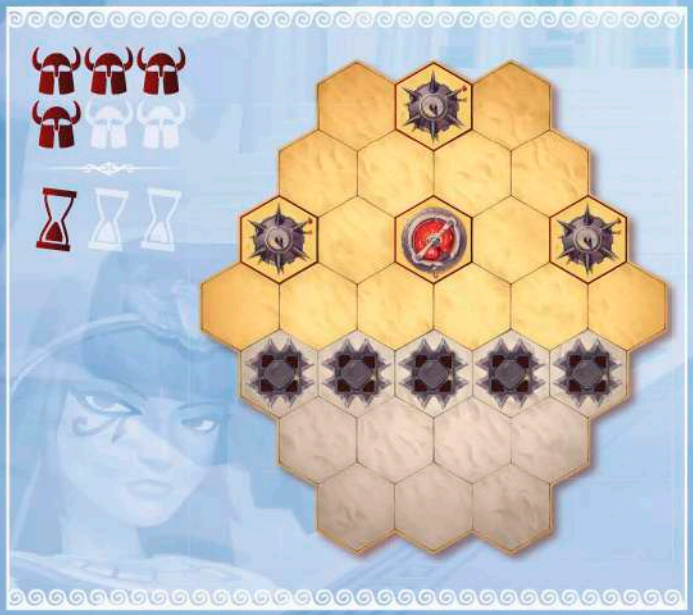
POUSSER

Lorsque vous poussez un Héros, vous devez toujours le déplacer d'une case en ligne droite par rapport à votre Héros.

Lorsque le Héros poussé est bloqué par un Pilier ou le bord de l'Arène, il ne se déplace pas et perd 1 . S'il est bloqué par un autre Héros, aucun d'eux ne se déplace et ils perdent chacun 1 .

SCÉNARIOS

Nombre de joueurs Durée de la partie



SCÉNARIOS

Nombre de joueurs Durée de la partie

SCÉNARIOS

Nombre de joueurs Durée de la partie

VARIANTES

COMBAT EN ÉQUIPE

Constituez des équipes pour avoir une répartition équilibrée :

- **2 équipes de 2 Héros,**
- **2 équipes de 3 Héros,**
- **ou 3 équipes de 2 Héros.**

Placez-vous autour de la table de façon à alterner les différentes équipes.

EXEMPLE

Dans une partie avec 2 équipes de 2 personnes, placez-vous autour de la table comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

La partie se déroule comme pour une partie standard, selon les règles expliquées ci-dessus. Vous pouvez infliger des dommages aux membres de votre propre équipe, volontairement ou non.

Lorsqu'un Héros atteint 0 ❤, chaque équipe additionne les ❤ de chacun de ses membres survivants. L'équipe avec le total de ❤ le plus élevé est déclarée vainqueur.

MODE 2 JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, prenez chacun deux Héros et les paravents correspondants.

MISE EN PLACE

À votre gauche, placez votre Héros numéro 1 avec son paravent, et, à votre droite, votre Héros numéro 2 avec son paravent. Placez 20 ❤ derrière chacun de vos paravents.

DÉROULEMENT DU TOUR

Pour la phase d'Équipement, placez votre mise de ❤ dans chacune de vos mains : dans votre main gauche pour votre Héros numéro 1 et dans votre main droite pour votre Héros numéro 2.

Pour la phase de Combat, les tours de jeu se déroulent de manière alternée, comme pour la variante Combat en équipe. En commençant par le Premier joueur, chacun joue les actions de son Héros numéro 1, puis chacun joue les actions de son Héros numéro 2.

EXEMPLE

Dans une partie à deux joueurs, vous jouez les actions de votre Héros numéro 1. Ensuite, c'est à votre adversaire de jouer les actions de son Héros numéro 1. Vous pouvez alors jouer les actions de votre Héros numéro 2, puis votre adversaire joue les actions de son Héros numéro 2, et ainsi de suite.

Dès qu'un Héros perd tous ses ❤, additionnez les ❤ de vos deux Héros. Le joueur qui a le total le plus élevé de ❤ remporte la partie.

REMARQUE *La variante 2 joueurs est stratégiquement plus complexe. Elle est, dès lors, déconseillée pour une première partie.*

VARIANTES

"SUS AU TITAN !" (TOUS CONTRE UN)

Cette variante est prévue pour une partie à 4 ou 5 joueurs.

Choisissez un joueur qui devra se battre seul contre tous les autres : il devient le Titan. Les autres joueurs forment l'équipe des Assaillants.

MISE EN PLACE

- Les Assaillants prennent chacun 10 qu'ils placent derrière leur paravent.
- Le Titan prend 10 par Assaillant.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Pour la phase d'Équipement, le Titan pioche autant d'Armes qu'il y a de joueurs. Il en choisit une, puis place les Armes restantes, face visible, sur la table. Les Assaillants choisissent chacun une Arme parmi celles qu'il reste, en se mettant d'accord.

Procédez de la même manière pour les Montures, les Armures et les Sorts.

Pour la phase de Combat, le Titan est le Premier joueur. À chaque fois que vient son tour, il joue 2 tours consécutifs. Ensuite, c'est au tour des Assaillants, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si le Titan a des au début de l'un de ses tours, ceux-ci sont appliqués normalement puis remis dans la Réserve pendant sa phase de préparation. Attention : les obtenus lors du premier tour sont perdus lors de la phase de préparation du second !

Le Titan remporte la partie s'il élimine tous les Assaillants. Les Assaillants gagnent la partie si le Titan perd son dernier .

VARIANTES

COMBAT INSTANTANÉ

Dans cette variante, nous vous proposons des sets d'Équipement préétablis.

Ceux-ci vous permettront d'incarner des Héros ayant chacun un style de combat unique et un Équipement équilibré.

MISE EN PLACE

- Déterminez le **Premier joueur** au hasard.
- En commençant par le Premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, prenez un Héros et le paravent correspondant.
- **Prenez chacun 12** que vous cachez derrière votre paravent.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Pour la phase d'Équipement, prenez les 4 Équipements qui correspondent à votre Héros, comme indiqué dans le Tableau des Héros ci-dessous. Placez-les devant votre paravent, **face visible**.

Entrez ensuite dans la phase de Combat (page 8). Par la suite, tout se déroule comme lors d'une partie classique.

TABLEAU DES HÉROS

CLÉO	Ânkh d'Anubis	Sleipnir	Peau du Lion de Némée	Fureur de Seth
SIGGY	Marteau de Thor	Quetzalcoatl	Équipement de Yasuke	Malédiction de Vishnu
MAXIMUS	Lance d'Odin	Cerbère	Armure d'Athéna	Sacrifice pour Tlaloc
MAFAYA	Hache de Ganesh	Paravani	Collier de Shiva	Guérison de Sekhmet
TZI-XICAN	Xiuhcoatl	Ryujin	Masque de Toutânkhamon	Bénédiction de Freyja
NAKAMURA	Arc de Cupidon	Babaï	Gants de Fer de Thor	Illusion de Loki

Crédits

Auteur : Maxime Rambourg

Illustrateur : Paul Mafayon

Chef de projet : Timothée Simonot

Rédactrice : Virginie Gilson

Graphiste : Frédéric Derlon

Développement initial :
Guillaume Gille-Naves et l'équipe d'OriGames.fr

Remerciements

"Merci à tous les testeurs plus ou moins volontaires de la Feinte de l'Ours, qui se sont pris aux dieux. Merci à Gabriel et Théo, qui ont cru à ce projet. À tous les potes d'enfance qui ont essuyé, il y a 15 ans de ça, les prémices de l'Arène : Jérémy Khalfa, Thomas Reyland, Nicolas Sybille, Romain Mersch, William Zackowny, Youri, Vincent, et j'en oublie... Merci à Alice Baguet, Samuel Colin, Cédric Boussuge, Bernard Hehn, Doniphan Losa, Claire Audoire pour leur soutien amical, professionnel, humain et leurs conseils avisés, me permettant d'avoir du temps pour tout ça."

Relecture

Alain Wernert, Arnaud Derlon,
Corentin Simonot et Anne-Laure Tea.