



TOO MANY BONES

UN JEU DE RÔLE ET
DE DICEBUILDING

Livret de règles
Version 2.2

Le mot des auteurs :

La conception de Too Many Bones (TMB) a été une véritable leçon d'humilité pour nous deux. C'est la première fois que nous avons été aussi soutenus et encouragés, et ce du début à la fin du processus de création du jeu. Le soutien de notre communauté de contributeurs et contributrices a été sans égal. C'est ce qui nous a poussés à concevoir un jeu qui se démarque des autres à tout point de vue. Toutes les personnes impliquées dans sa création sont allées bien au-delà de nos attentes. Nous souhaitons d'ailleurs remercier personnellement notre illustrateur, Anthony LeTourneau, notre rédacteur, James Boutillier, notre « touche-à-tout » et responsable des réseaux sociaux, Josh Wielgus, ainsi que la horde de sympathiques orcs qui ont donné de leur temps et ont employé leurs talents pour relire et tester ce jeu de dicebuilding unique en son genre. Nous espérons que vous serez sensible au souci du détail et au soin qui a été apporté à ce jeu. Notre objectif est de surpasser les attentes en matière de qualité des jeux de société. Avec ce jeu, nous pensons avoir placé la barre assez haut. Amusez-vous bien !

Un peu de contexte :

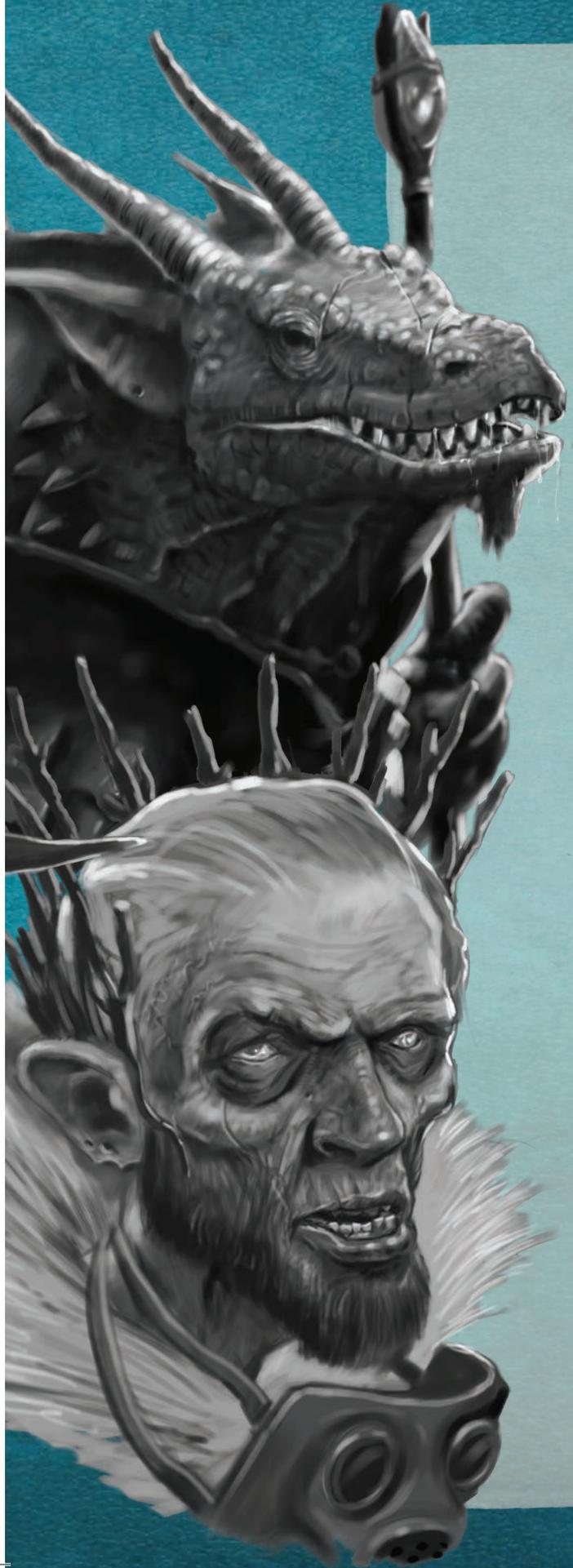
Dans Too Many Bones, vous incarnez une race singulière d'aventuriers qui se dirigent vers des contrées envahies par diverses créatures hostiles. Votre peuple vivait caché dans la forêt de Profonbois depuis des siècles. Ce n'est que récemment que vous avez été forcés d'en sortir pour vous rendre au sud et vous abriter derrière les murs de la cité d'Obendar.

Jusque-là, vous étiez isolés du reste du monde, c'est pourquoi beaucoup de gens en ville ne découvrent votre existence que maintenant. Certains trouvent que vous avez des visages d'elfes. D'autres vous comparent plutôt à des gobelins, à cause de votre carrure et de votre taille. D'aucuns soulignent que votre maîtrise de la technologie de pointe prouve bien que vous êtes des gnomes. Seuls ceux qui connaissent vraiment bien Profonbois savent qui vous êtes. De longues oreilles, des corps élancés, un esprit tiraillé entre l'amour de la nature et celui des machines, une soif d'aventure insatiable... Pas de doute, vous êtes bien des gearlocs (prononcer « guir-loque ») !

Les plus anciens d'entre vous savent bien que le danger qui grandit au nord du Daelore est l'œuvre de l'Ébène, un rassemblement de créatures sans foi ni loi dirigées par plusieurs tyrans. Chacun d'entre eux a une solide emprise sur différentes régions septentrionales. Ces contrées communiquent très peu entre elles, et c'est pour cette raison que les anciens ont décidé d'envoyer un petit groupe qui pourra s'infiltrer facilement pour endiguer cette menace. C'est votre groupe d'aventuriers qui a été choisi. Votre mission ? Vous rendre dans les régions du nord pour dissoudre l'Ébène en faisant tomber chaque tyran, l'un après l'autre.

Vous deviez être plus nombreux, mais malheureusement, les autres ont été emprisonnés. Vous auriez pu recruter d'autres personnes si les rangs de la milice d'Obendar étaient plus fournis et si les meilleurs mercenaires n'avaient pas renié leurs principes pour un droit de pillage promis par l'ennemi en échange de leur aide. Qu'à cela ne tienne ! Vous êtes des gearlocs, une race intrépide et ingénieuse, et votre petit groupe est fier de relever un si gros défi ! Votre peuple a quitté le nord depuis plusieurs générations pour ne plus y revenir. Vous serez les premiers gearlocs à y retourner. Et c'est aujourd'hui que tout commence !





Le mot des auteurs	2
Table des matières	3
Matériel	4-5
Objectif et mise en place	6-7
Aperçu des mécaniques de jeu	8-9
Phases de jeu (Rencontre, Récompense, Récupération)	8-9
Tapis Gearloc	10-14
Zone des caractéristiques	10-11
Zone de défausse des dés	12
Zone de préparation	12
Zone des capacités.....	12-13
Plan B (PB).....	13
Cases actives et bloquées	14
Zone des cartes Butin.....	14
Jeton Vilain	15
Tyrans	16
Tapis de combat	16-17
Jauge d'initiative (jauge d'ini).....	16-17
Positions de départ (vilains).....	17
Positions de départ (gearlocs)	17
Déplacement adjacent.....	17
Mise en place des combats	18
En combat	18-20
File d'attente (FA).....	18
Tour des gearlocs.....	19
Tour des vilains	20
K.O. et groupe H.S.	20
Dénouement du combat	20
Butins et butins verrouillés	21
Crochetage	21
Divers	22
Funestes fléchettes	22
Prendre en main <i>Too Many Bones</i>	23
Combat en direct	24-27
FAQ	28-29
Explications sur les unités	30
Index des termes du jeu	31
Crédits	Verso

Ce livret de règles est amené à évoluer. Il sera mis à jour au besoin, au fil des sorties des nouvelles extensions et des nouveaux contenus. Les dernières versions seront postées sur luckyduckgames.com/fr.

 Vous verrez le logo YouTube en face de certaines parties de ce livret. Quand ce logo se trouve à côté d'un point de règle, cela signifie qu'il existe une vidéo qui illustre ce point. Pour la visionner, rendez-vous sur la chaîne YouTube youtube.com/chiptheorygames et cherchez le ou les mots-clés du point de règle en question. Ces vidéos sont en anglais. Bon visionnage !

MATÉRIEL



1 tapis de combat



4 jetons Gearloc



4 jetons Marqueur de piste



1 jeton Compte-journée



65 jetons PV



28 jetons Vilain à 1 pt



20 jetons Vilain à 5 pts

7 jetons Vilain à 20 pts



4 tapis Gearloc



6 cartes Rencontre spéciale



30 cartes Rencontre classique



12 cartes Rencontre solo



12 cartes Rencontre tyran



40 cartes Butin



20 cartes Butin verrouillé



1 carte Dessus du paquet



1 carte Compte-journée



2 plateaux de rangement de jetons



4 plateaux de rangement de dés

7 cartes Tyran, 7 jetons Tyran, 7 dés Tyran



64 dés de capacité gearloc



8 dés d'effet



12 dés d'attaque



16 dés de caractéristiques



4 dés d'initiative Gearloc



4 dés d'initiative Vilain



18 dés de défense



1 marqueur



4 dés de crochetage



1 dé de suivi des manches

1 dé 6 faces (D6)

6 feuilles de référence (1 par gearloc + 1 pour les vilains + le GRAG)



5

OBJECTIF

But du jeu

D'après le Haut Conseil gearloc, la mission est simple : atteindre le tyran choisi et le vaincre avant le nombre imparti de journées. C'est le seul moyen de gagner la partie.

MISE EN PLACE

Avant de partir à l'aventure, voyons déjà comment tout mettre en place. Placez le tapis de combat au centre de votre zone de jeu.

Tyran et jeton Compte-journée

Choisissez une carte Tyran ou piochez-en une au hasard. Vous pouvez lire le recto et le verso de la carte et vous familiariser avec les effets des capacités du tyran et des faces de son dé. Une partie dure entre 1 et 4 heures en fonction du nombre de journées prévues pour atteindre le tyran et du nombre de gearlocs dans votre groupe. Placez le matériel du tyran (cartes, jetons et dés) à gauche du tapis de combat.

Placez la carte Compte-journée sous la carte Tyran. Puis placez le jeton Compte-journée sur la carte Compte-journée en position « 1 » (pour la première journée).

Dés défaussés

Cimetière des vilains

Butins



Butins

Dés défaussés

Dés défaussés



Butins

Dés défaussés



Butins

Rencontres

Prenez la ou les cartes Rencontre tyran associées au tyran choisi (de 1 à 3 cartes bleues possédant le nom du tyran en bas de la carte) et mettez-les de côté. Remettez les autres cartes Rencontre tyran dans la boîte.

Si vous jouez à plusieurs gearlocs, mélangez le paquet de cartes Rencontre classique (cartes vertes avec l'indication « Classique » en bas). Si vous jouez avec un seul gearloc, mélangez le paquet de cartes Rencontre solo (cartes vertes avec l'indication « Solo » en bas). Piochez autant de cartes Rencontre que le nombre de journées indiqué sur votre carte Tyran (🎲) moins 3. Ajoutez-y la ou les cartes Rencontre tyran que vous aviez mises de côté et mélangez-les pour constituer votre paquet de cartes Rencontre. Placez ce paquet face texte narratif visible, à gauche du tapis de combat, comme sur l'illustration de la page précédente. Remettez les cartes Rencontre classique ou solo non utilisées dans la boîte. Si vous n'avez plus de carte Rencontre (cela se produit rarement), vous pourrez utiliser celles qui se trouvent dans la boîte pour réapprovisionner votre paquet.

Enfin, prenez les cartes Rencontre spéciale 001 à 003 (indiquant ❶, ❷, et ❸ en bas à droite) et placez-les dans l'ordre croissant au-dessus du paquet de cartes Rencontre que vous venez de former (la rencontre spéciale 1 sera donc la première carte visible du paquet). Remettez les autres cartes Rencontre spéciale dans la boîte (gardez-les à portée de main, vous pourrez en avoir besoin plus tard dans l'aventure). Vous pouvez ensuite poser la carte Dessus du paquet au sommet du paquet Rencontre pour éviter de lire la prochaine carte et garder la surprise plus longtemps.

Butins et butins verrouillés

Formez deux paquets avec les cartes Butin et Butin verrouillé. Mélangez-les respectivement. Placez les deux paquets (face coffre visible) à droite du tapis de combat. Placez les 4 dés de crochetage près de ces cartes.

Vilains

Regardez les icônes des types de vilains indiqués sur votre carte Tyran. Prenez les vilains correspondants, en fonction des types indiqués : trolls (👹), orcs (👾), écailles (🐉), gobelins (🧝), marais (🌿) et bêtes (🐾). Formez 3 piles « actives » de jetons Vilain en fonction de leurs points (1, 5 ou 20 points). Mélangez chaque pile, puis placez-les au-dessus du tapis de combat. Remettez les autres jetons Vilain dans la boîte (vous devrez peut-être les utiliser lors d'une rencontre). Si vous vous retrouvez à court de jetons Vilain dans une des piles actives, mélangez à nouveau les jetons Vilain vaincus (la pile du cimetière) pour constituer une nouvelle pile active.

Gearlocs

Choisissez chacun le gearloc que vous souhaitez incarner. Placez devant vous le tapis, le jeton Gearloc, le nombre de jetons PV de départ qui correspond à ses caractéristiques (en les plaçant sous le jeton Gearloc), le dé d'initiative et les dés de caractéristiques de votre personnage, comme sur l'illustration. Placez vos tapis Gearloc autour du tapis de combat et gardez à portée de main les feuilles de référence de vos gearlocs.

Prenez les 16 dés de capacité de votre gearloc (ceux de sa couleur) et placez-les dans l'un des plateaux de rangement, près de votre tapis Gearloc. Vous pouvez aussi utiliser les couvercles des plateaux pour garder à votre disposition des dés d'attaque et de défense.

Regardez si certaines capacités sont précédées d'une balle encerclée (🎯) sur votre feuille de référence Gearloc (colonne de droite au recto). Ce sont les capacités de départ de votre gearloc. Placez les dés de capacité correspondants sur votre tapis Gearloc, au niveau de leurs noms. Le petit numéro sur les dés doit correspondre au numéro des cases de votre tapis.

Désignez ensuite le chef de votre groupe : c'est la personne qui tranchera en cas d'indécision au cours de la partie. Choisissez également un mode de jeu parmi ceux détaillés page 23. Nous vous conseillons de commencer par le mode Aventure.

Autres éléments

Formez trois réserves pour les dés d'attaque, les dés de défense et les dés d'effet et placez-les sous le tapis de combat. Placez-y également le D6.

Posez les 4 jetons Marqueur de piste au-dessus du tapis de combat comme sur l'illustration. Faites la même chose avec les 4 dés d'initiative Vilain correspondants, puis formez des piles de jetons PV que vous placez en haut à droite du tapis de combat (voir illustration).

Enfin, placez le dé de suivi des manches tout en haut de la jauge d'initiative (ini), sur le tapis de combat, face « M1 » visible. Gardez à portée de main le Guide de référence des aventuriers gearlocs (le GRAG, qui concerne tous les gearlocs) et la feuille de référence des capacités de vilains.

Tout est prêt, votre aventure peut commencer !

APERÇU DU JEU

L'objectif principal de *Too Many Bones (TMB)* est d'éliminer le tyran que vous avez choisi. Pour cela, vous devez d'abord gagner un nombre suffisant de points de progrès. Vous devez également et impérativement améliorer les caractéristiques de votre gearloc et perfectionner ses capacités grâce aux points d'entraînement pour le préparer à l'affrontement final avec le tyran.

Les rencontres que vous faites chaque jour vous permettent de gagner des points de progrès et des points d'entraînement. À vous de faire vos propres choix, qui peuvent déboucher sur un combat ou sur une résolution pacifique.

Commençons par déterminer comment et quand tout cela se produit.

PHASES DU JEU

Chaque jour de votre aventure se compose de 4 phases. Quand vous avez fini ces 4 phases, une nouvelle journée commence et vous recommencez ces phases, dans l'ordre.

1. Phase de nouvelle journée

- Tournez le jeton Compte-journée d'un cran (ignorez cette phase pour le 1^{er} jour).

2. Phase de rencontre

- Piochez une carte Rencontre et lisez-la à voix haute OU défiez le tyran si votre groupe a gagné suffisamment de points de progrès.
- Faites un choix entre les différentes options (si applicable) et tentez de réussir la rencontre.
- En cas de réussite, passez par la phase de récompense puis par la phase de récupération.
- En cas d'échec, passez directement à la phase de récupération.

3. Phase de récompense

- Remportez les récompenses spécifiques à votre choix et toute récompense générale de cette carte.
- Si votre récompense inclut des cartes Butin ou Butin verrouillé, piochez-les maintenant.
- Si votre récompense inclut un ou plusieurs points d'entraînement , utilisez-les maintenant.
- Si votre récompense inclut des points de progrès , placez la carte Rencontre que vous venez de terminer face points de progrès visible au-dessous de la carte Tyran.

4. Phase de récupération

- Partagez les cartes Butin et les cartes Butin verrouillé entre vous. À vous de décider comment vous voulez vous les répartir : tout est possible. Vous pouvez également choisir de ne pas garder une carte Butin (défaussez alors cette dernière) !

- Faites une tentative de crochetage sur l'une de vos cartes Butin verrouillé ou sur celle d'un autre gearloc.
- Options individuelles (chaque gearloc peut en choisir 1) :
 - **Se reposer et récupérer** : récupérez tous vos PV.
 - **Chercher de meilleurs butins** : défaussez 1 carte Butin ou Butin verrouillé. Lancez 6 dés d'attaque. Révélez 1 carte Butin par  obtenu. Il faudra faire un choix : vous ne pouvez en garder qu'une. Si vous n'obtenez aucun , vous perdez quand même la carte Butin défaussée.
 - **Explorer la zone** : lancez le D6. Effectuez les actions suivantes en fonction du résultat :
 - de 1 à 3 : révéléz un jeton Vilain à 1 point ;
 - de 4 à 5 : révéléz un jeton Vilain au choix (à 1 pt ou 5 pts) ;
 - 6 : révéléz un jeton Vilain au choix (à 1 pt, 5 pts ou 20 pts).

Pour ce faire, révéléz le premier jeton face cachée de la pile choisie. Une fois révélé, ce jeton Vilain peut rester face visible à l'endroit où il se trouve dans la pile ou être placé tout en bas de la pile (en le retournant face cachée). Remarque : il n'y a pas de limite au nombre de jetons Vilain que vous pouvez révéler par pile.

Et voilà, cette journée est terminée ! Retournez maintenant à la phase de nouvelle journée.

RENCONTRE

Les rencontres sont des événements quotidiens auxquels votre groupe doit faire face avant d'affronter le tyran. Au début de chaque journée, votre groupe pioche une carte Rencontre. Le recto d'une carte Rencontre présente une situation à laquelle votre groupe est confronté. Le verso de la carte vous présente les choix que vous pouvez faire et leurs effets (vous pouvez lire l'intégralité de la carte et discuter entre vous avant de prendre une décision).

Votre groupe doit choisir l'une des options proposées. Le choix que vous ferez pourra déclencher un combat  ou une résolution pacifique . Quelle que soit votre décision, vous devez réussir la rencontre pour remporter la récompense. Les récompenses sont souvent des points de progrès, des cartes Butin ou des points d'entraînement.



Dans certains cas, des récompenses spécifiques à l'un des deux choix sont indiquées en face de la description de ces derniers. Les récompenses générales sont indiquées au bas de la carte (dans les angles de gauche et de droite). Il s'agit des récompenses que vous remporterez en cas de réussite, et ce quel que soit le choix que vous avez fait.

Icônes des cartes Rencontre

-  Ce choix mène à un combat. Vous devez réussir le combat pour remporter les récompenses.
-  Ce choix mène à une résolution pacifique. D'autres conditions peuvent être requises pour remporter les récompenses.
-  Remportez X point(s) de progrès si vous réussissez cette rencontre.
-  Chaque gearloc pioche 1 carte Butin.
-  Piochez le nombre indiqué de cartes Butin. Le groupe décide librement comment se les répartir.
-  Chaque gearloc remporte 1 point d'entraînement.
-  Chaque gearloc pioche 1 carte Butin verrouillé.
-  Piochez le nombre indiqué de cartes Butin verrouillé. Le groupe décide librement comment se les répartir.

Code couleur des textes
 Descriptif du choix, résultat du choix,
 texte d'ambiance, instructions spécifiques

Sauf mention contraire sur la carte Rencontre, quand vous choisissez une résolution pacifique (sans combat) vous réussissez automatiquement (voir l'illustration de la carte à droite). Si vous choisissez de combattre, vous ne réussissez que s'il reste au moins 1 jeton Gearloc sur le tapis de combat une fois que tous les vilains ont été vaincus. Après avoir réussi votre rencontre, passez à la phase de récompense.

Si votre rencontre échoue (qu'il s'agisse d'un combat ou non), votre groupe n'obtient aucune récompense. Défaussez alors la carte Rencontre et passez directement à la phase de récupération.

Les différents types de cartes Rencontre

Il existe 3 types différents de cartes Rencontre. N'ajoutez des cartes Rencontre spéciale au paquet Rencontre que lorsque cela vous est explicitement indiqué lors de la mise en place ou sur une carte Rencontre. Les cartes Rencontre tyran sont mélangées au paquet de cartes Rencontre au début de la partie. Leur nombre diffère en fonction du tyran que vous combattez (plus d'explications à la page 7). Les cartes Rencontre normales sont divisées en 2 catégories : les cartes Rencontre classique et les cartes Rencontre solo (le type de rencontre est indiqué au bas de chaque carte, sur le recto). Utilisez les cartes Rencontre solo lorsque votre groupe est composé d'un seul gearloc. Dès que vous jouez avec 2 gearlocs ou plus, optez pour les cartes Rencontre classique.



Récompenses liées aux choix

Récompenses générales

RÉCOMPENSE

Si vous avez réussi l'épreuve d'une rencontre, pensez bien à regarder 3 endroits spécifiques sur votre carte pour vous assurer de n'oublier aucune récompense. Vérifiez d'abord à droite du descriptif de votre choix : y a-t-il une icône de récompense spécifique à votre choix ? Regardez maintenant les récompenses générales, dans l'angle en bas à gauche de la carte : ce sont les points de progrès que vous remportez. Regardez ensuite l'angle en bas à droite : ce sont les points d'entraînement, les cartes Butin et Butin verrouillé. Prenez vos récompenses et passez ensuite à la phase de récupération.

RÉCUPÉRATION

Pendant votre phase de récupération, vous pouvez vous échanger librement (c'est-à-dire donner et/ou recevoir) autant de cartes Butin et Butin verrouillé que vous le souhaitez entre gearlocs, faire une tentative de crochetage (voir p. 21 et sur le Guide de référence des aventuriers gearlocs), et choisir l'une des options individuelles décrites à la page précédente.

Une fois que vous avez terminé la phase de récupération, la journée prend fin et vous recommencez une phase de nouvelle journée.

IMPORTANT :

Avant d'explorer plus en détail ces différentes phases, vous devez bien comprendre le fonctionnement de votre gearloc et le rôle de votre tapis Gearloc dans le jeu. Choisissez un tapis Gearloc et placez-le devant vous pour mieux comprendre les explications de la page suivante. Vous trouverez également une feuille de référence spécifique à votre gearloc. Gardez-la sous la main, vous allez également devoir la consulter.

TAPIS GEARLOC

Votre tapis Gearloc vous indique les spécificités de votre gearloc, autrement dit, ce qui le rend unique et efficace en combat. Vous pouvez le faire évoluer différemment à chaque aventure.

1. Zone des caractéristiques (carac)

- Votre gearloc dispose de 4 caractéristiques : Santé (PV), Dextérité (dex), Attaque (atq), et Défense (déf).
- Pour chacune de ces caractéristiques, votre gearloc dispose d'une valeur de départ (imprimée sur le tapis) qui pourra être augmentée par la suite en ajoutant un dé de caractéristiques dans la case prévue à cet effet. Pour obtenir les caractéristiques actuelles maximales de votre gearloc, additionnez les valeurs de départ et celles des dés de caractéristiques entraînés.
- Vous pouvez augmenter vos caractéristiques en dépensant des points d'entraînement (🎯) que vous obtenez en réussissant des rencontres.
- 1 point d'entraînement vous donne 1 tentative d'entraînement pour l'un de vos dés de caractéristiques ou de capacité.
- Si vous réussissez votre tentative d'entraînement, placez un dé de caractéristiques sur sa face « 1 » (ou augmentez le dé déjà présent de 1) dans la case qui se trouve à côté de la valeur de départ correspondante. Ce dé représente la valeur ajoutée (qui ne peut pas dépasser 6).
- Le dé de caractéristiques que vous placez après un entraînement reste sur la case pour toute la partie.

▶ Santé (PV)

- Vos PV sont représentés par le nombre de jetons PV empilés sous votre jeton Gearloc.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de PV que la valeur indiquée par vos caractéristiques de santé (tout PV obtenu par une action de soin qui dépasse cette valeur est perdu). Remarque : cela ne concerne pas les PV bonus qui fonctionnent différemment et ne sont pas placés sous votre jeton Gearloc (voir p. 22).
- Si vous perdez votre dernier jeton PV, vous êtes K.O. (voir p. 20).
- Les tentatives d'entraînement pour gagner des PV ne peuvent que réussir. Après un entraînement de PV, ajoutez 1 jeton PV sous votre gearloc (en plus de placer un dé de carac de santé sur votre tapis ou d'augmenter ce dernier de 1 s'il s'y trouve déjà).

Dextérité (dex)

- Vos caractéristiques de dextérité indiquent le nombre maximal de dés que vous pouvez lancer à chaque tour (dés d'attaque, de défense et de capacité confondus).
- La dextérité peut également être utilisée pour déplacer votre gearloc sur le tapis de combat (dépensez 1 de dex par déplacement). La dex ainsi dépensée est soustraite au total disponible pour lancer les dés ce tour-ci.
- Les tentatives d'entraînement pour gagner de la dextérité ne peuvent que réussir.

▶ Attaque (atq)

- Attaquer correspond à lancer des dés d'attaque (🎯) pour infliger des dégâts à la cible. Les lancers de dés de capacité ne sont pas considérés comme des « attaques », même dans le cas où l'adversaire subit des dégâts à cause de la capacité.
- Vos caractéristiques d'attaque indiquent le nombre de dés d'attaque que vous pouvez lancer à **chaque tour** (ils ne sont pas défaussés après utilisation).
- Pour lancer 1 dé d'attaque en combat, vous devez dépenser 1 point de dex.
- Vous devez toujours désigner la cible de votre attaque avant de lancer vos dés et vous ne pouvez désigner qu'une seule cible.
- Chaque symbole 🎯 obtenu inflige des dégâts à votre cible, à hauteur de la valeur indiquée sur le dé.
- Tout dégât infligé à votre cible grâce aux dés d'attaque est considéré comme une « touche ».



- Chaque ✂ obtenu peut être utilisé dans votre plan B. **Important** : les dés d'atq présents dans le plan B ne réduisent pas le nombre de dés d'atq disponibles pour vos tours suivants.
- Pour effectuer une tentative d'entraînement d'attaque, vous devez lancer le nombre de dés d'atq correspondant à vos caractéristiques d'attaque actuelles (c.-à-d. vos carac de départ + la valeur sur votre éventuel dé de carac). Si vous n'obtenez aucun ✂, vous réussissez votre tentative. En cas d'échec, vous ne pouvez pas améliorer vos caractéristiques d'attaque. En revanche, le point d'entraînement n'est pas perdu et vous pouvez le dépenser autrement (y compris pour une tentative d'entraînement de défense).

▶ Défense (déf)

- Vos caractéristiques de défense indiquent le nombre de dés de défense (🛡) que vous pouvez lancer **à chaque tour** (ils ne sont pas défaussés après utilisation).
- Pour lancer 1 dé de défense en combat, vous devez dépenser 1 point de dex.
- Chaque 🛡 obtenu peut être placé sur une case active (vous devez les placer tels qu'obtenus lors des lancers ; vous ne pouvez pas combiner les résultats de 2 dés pour une seule et même case).
- Le nombre total de # dans vos cases actives représente le nombre de dégâts que vous évitez. Retirez ou transformez vos dés 🛡 en fonction des dégâts reçus (par ex. : Atomik dispose d'un dé de déf de valeur 2 et d'un dé de déf de valeur 1 dans ses cases actives. Un vilain lui inflige 1 dégât. Elle peut soit retirer le dé de déf de valeur 1 soit réduire son dé de déf de valeur 2 pour le transformer en 1). Vos dés de défense doivent être utilisés pour tous les dégâts que l'on vous inflige, avant même de retirer vos PV. Cela ne concerne pas les coups critiques qui, eux, s'appliquent directement aux PV sans être affectés par les dés de défense.
- Plus vous aurez de dés de défense dans vos cases actives, moins vous aurez de dés de défense à disposition pour votre lancer ce tour-ci. (Par ex. : les caractéristiques de défense d'Atomik sont de 2. Lors de son tour, elle lance ses deux dés de défense et obtient un 1 et un 2. Elle place ces deux dés dans ses cases actives. Plus tard, durant cette manche, un vilain l'attaque et lui inflige 1 dégât. Elle choisit donc de retirer son dé « 1 » de ses cases actives. Quand c'est à nouveau son tour, elle ne peut lancer qu'un seul dé de défense, car elle a encore 1 dé de défense dans ses cases actives.)
- Chaque symbole ✂ obtenu peut être utilisé dans votre plan B. **Important** : les dés de déf présents dans le plan B ne réduisent pas le nombre de dés de déf disponibles pour vos tours suivants.
- Pour effectuer une tentative d'entraînement de défense, vous devez lancer le nombre de dés correspondant à vos caractéristiques de défense actuelles (c.-à-d. vos carac. de départ + la valeur sur votre éventuel dé de carac). Si vous obtenez des ✂, vous pouvez relancer ces dés une fois. Si vous n'obtenez pas de ✂ après le second lancer (ou même dès le premier), vous réussissez votre tentative. En cas d'échec, vous ne pouvez pas améliorer vos caractéristiques de défense. En revanche, le point d'entraînement n'est pas perdu et vous devez le dépenser autrement (y compris pour une tentative d'entraînement d'attaque).

Talent inné et Talent inné +1

- Chaque gearloc commence avec une compétence unique (un talent inné) que vous pouvez utiliser tout au long de l'aventure. Utilisez la feuille de référence de votre gearloc pour découvrir son talent inné.
- Le talent inné de votre gearloc peut être amélioré en utilisant 6 ✂ dans votre plan B. Une fois qu'il est amélioré (talent inné +1), il le reste jusqu'à la fin de l'aventure. Ses effets sont expliqués sur la feuille de référence de votre gearloc.
- **Important** : au début de l'aventure, vous jouez avec votre jeton Gearloc face étoile cachée. Dès que vous améliorez votre talent inné, retournez votre jeton Gearloc face étoile visible.

Type d'attaque (à distance, corps à corps, mixte)

- Le type d'attaque détermine la façon dont votre gearloc va cibler un ennemi et l'attaquer. Les gearlocs qui attaquent au corps à corps ne peuvent cibler que les ennemis adjacents. Les gearlocs qui attaquent à distance peuvent cibler n'importe quel ennemi. Les gearlocs mixtes (qui attaquent à distance ou au corps à corps) ont des règles qui leur sont propres pour le choix de la cible et l'attaque. Pour en savoir plus, consultez la feuille de référence de votre gearloc.
- Votre type d'attaque détermine également les positions de départ de votre gearloc sur le tapis de combat (voir p. 17).



Contrairement aux dés de capacités, les dés d'atq et de déf ne sont jamais défaussés : ils sont disponibles à chaque tour... à moins que vous ne voyagiez jusqu'au nord du Daelore et que vous essayiez de vaincre un golem... ou un wyrm des marais. Si c'est le cas, laissez-moi faire ! Ce que je veux dire c'est que les carac d'attaque et de défense sont importantes ! Lancez ces dés souvent !

TAPIS GEARLOC (SUITE)

2. Zone de défausse des dés

- Une fois utilisés, les dés de capacité doivent être défaussés (sauf si le jeu vous indique le contraire).
- Les dés défaussés sont placés à gauche du tapis Gearloc pour le reste du combat. Vous ne pouvez plus vous en servir. Après le combat, vous récupérez tous vos dés défaussés.
- Certaines capacités de vilains peuvent vous obliger à défausser des dés d'attaque ou de défense (par exemple Fracture ou Corrosion). Chaque dé ainsi défaussé réduit vos caractéristiques d'attaque ou de défense de 1 pour le reste du combat.

2

3. Zone de préparation

Vous pouvez poser certaines choses sur votre tapis Gearloc (au niveau de l'illustration de votre gearloc) au cours de la partie.

- C'est là que vous placez entre autres votre pile de jetons (jeton Gearloc et jetons PV à jour) et votre dé d'initiative en dehors des combats.
- Si votre gearloc obtient des PV bonus, vous les placerez ici (mais pas sur votre pile de jetons).
- Certains gearlocs se servent également de cette zone pour y placer des dés de capacité avant de les utiliser en combat.

4. Zone des capacités

Dés de capacité

- Quand vous commencez l'aventure, tous vos dés de capacité se trouvent dans votre plateau de rangement (ils sont hors jeu pour l'instant), sauf ceux des capacités dont dispose votre gearloc dès le début de la partie. Ces dernières sont identifiées par des balles encadrées (Ⓢ) sur votre feuille de référence.
- Les points d'entraînement vous permettent d'apprendre de nouvelles capacités. Quand vous débloquez ou entraînez une capacité, repérez le dé au numéro correspondant dans votre plateau de rangement, puis placez-le dans la bonne case sur votre tapis Gearloc.
- De manière générale, la face visible du dé sur votre zone des capacités n'a pas d'importance (à l'exception des faces des dés de type « compteurs »).
- Les dés de capacité ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par combat (sauf si le jeu indique le contraire). Le fait de lancer les dés ne vous oblige pas à les utiliser. Si votre lancer ne vous convient pas, vous pouvez tout à fait choisir de ne pas les utiliser (il y a quelques exceptions, comme les grenades d'Atomik). Défaussez les dés de capacité après les avoir utilisés.
- Une fois entraîné/débloqué, un dé de capacité peut être utilisé tout au long de l'aventure.
- Vous pouvez utiliser des dés de capacité pour infliger des dégâts aux vilains sans que cela soit considéré comme une attaque.
- Chaque face des dés de capacité dispose d'une icône dont les effets sont expliqués sur la feuille de référence de votre gearloc. Cette dernière indique en outre où placer votre dé après le lancer (par ex. : case active [A], case bloquée [B], etc.). Une tentative d'entraînement de capacité ne peut pas échouer.



8



Le fonctionnement des différents dés de capacité peut varier. Pour certains, les effets sont immédiats tandis que d'autres sont placés dans une case active et vous choisissez quand vous souhaitez les déclencher. D'autres encore sont placés dans vos cases bloquées. Ils peuvent y rester pour le reste de l'aventure ou jusqu'à ce que vous choisissiez de vous en servir. Pour en savoir plus sur les capacités de chaque gearloc et leur fonctionnement, consultez les feuilles de référence de ces derniers.

Professions

- Une profession est un ensemble de capacités spécifiques à votre gearloc. Les professions sont listées à droite de votre nom sur le tapis Gearloc. Les capacités d'une même profession sont reliées entre elles par une ligne colorée dans la zone des capacités.
- Les capacités avec des étoiles (★) (visibles à côté de certaines cases dans votre zone des capacités) peuvent être entraînées dès que vous le souhaitez.
- D'autres capacités sont précédées par des flèches et n'arborent pas de symbole ★. Cela signifie qu'elles doivent être apprises dans l'ordre indiqué, en commençant par une capacité ★ puis en suivant les flèches (si 2 flèches pointent vers une capacité, une seule capacité suffit pour la débloquent).
- Vous n'êtes pas obligé de débloquent toutes les capacités d'une profession avant de débloquent celles d'une autre profession.

Consommables

- Les dés consommables sont des dés de capacité spéciaux qui ne peuvent pas être obtenus en utilisant des points d'entraînement. Vous pouvez les obtenir grâce à des cartes Butin ou grâce à certaines capacités du plan B. Remarque : certains gearlocs commencent même avec des dés compteurs de consommables sur leurs tapis Gearloc.
- Quand vous obtenez un dé consommable, prenez-le de votre plateau de rangement de dés et placez-le dans votre zone des capacités (sauf si le jeu indique le contraire).
- Quand un dé consommable est utilisé, il retourne dans votre plateau de dés. Il faudra à nouveau l'acquérir si vous souhaitez le réutiliser. Cela ne vaut pas pour les dés compteurs : vous commencez l'aventure avec ces dés et ils restent dans votre zone des capacités jusqu'à la fin.
- Si un dé consommable doit être défaussé ou retiré d'une case active ou bloquée, remplacez-le dans votre plateau de rangement de dés.

▶ 5. Plan B (PB)

Capacités du plan B (capacités PB)

- Vous ne pouvez utiliser qu'une capacité PB par tour.
- Le coût d'utilisation d'une capacité PB varie entre 1 et 6 ✂. Tout est indiqué sur le tapis Gearloc et sur la feuille de référence de votre gearloc.
- Retirez le nombre de ✂ correspondant à la capacité de votre choix sur le plan B du tapis Gearloc pour utiliser la capacité en question. Les ✂ des dés d'attaque et de défense sont simplement retirés du plan B, mais les dés de capacité que vous utilisez ainsi sont défaussés.

Gestion des os

- Tous les ✂ obtenus sur un lancer dans un combat peuvent être placés dans votre PB. Cela comprend également les ✂ obtenus hors de votre tour (sauf si le jeu indique le contraire).
- Vous pouvez placer jusqu'à 5 ✂ dans votre PB au fil des tours.
- Placez vos ✂ de gauche à droite, dans l'ordre dans lequel vous les avez obtenus.
- Utilisez-les de gauche à droite. Décalez ensuite les dés ✂ non utilisés vers la gauche.
- Les ✂ restent dans votre PB jusqu'à leur utilisation. Ils sont retirés à la fin du combat ou si vous êtes K.O.

Faces de dé avec plusieurs os

- Ces dés occupent à eux seuls plusieurs cases du PB (par ex. : pour un dé qui représente 2 ✂, sautez 1 case et placez-le sur la case suivante : on sait donc que 2 cases du PB sont utilisées par ce dé).
- Si la capacité PB que vous visez n'utilise qu'une partie d'un dé avec plusieurs os, on considère que tout le dé est utilisé et que les ✂ non utilisés sont perdus.

Atteindre le talent inné +1

- Pour passer au talent inné +1 d'un gearloc, vous devez utiliser 6 ✂ (faites comme si le 6^e ✂ était situé dans votre PB, après les 5 premiers).
- Retournez votre jeton Gearloc (face étoile visible) pour le reste de l'aventure, pour indiquer que vous avez amélioré votre talent inné !

Les os sont plus ou moins considérés comme des loupes. Vous découvrirez que la vaste majorité des dés que vous lancez ont au moins une face « os ». Souvent, ce n'est pas le résultat que vous souhaitiez obtenir. Toutefois, les os jouent un rôle fondamental dans votre prise de décision et vous avez toujours l'option de les placer dans votre PB.



6. Cases actives (A)

- C'est à cet endroit que vous allez placer les dés de défense et les dés de capacité actifs que vous avez lancés. Les effets des dés de capacité actifs alliés (AA) sont également placés dans cette ZONE (par les autres membres de votre groupe). Les effets des dés de capacité actifs (les vôtres et ceux placés chez vos alliés) sont expliqués sur la feuille de référence de votre gearloc.
- Les dés actifs posés dans ces cases y restent jusqu'à leur utilisation. Ils sont retirés de ces cases après la fin du combat ou si le gearloc est K.O.
- Les dés de capacité présents dans ces cases doivent être défaussés après leur utilisation (sauf si le jeu indique le contraire).



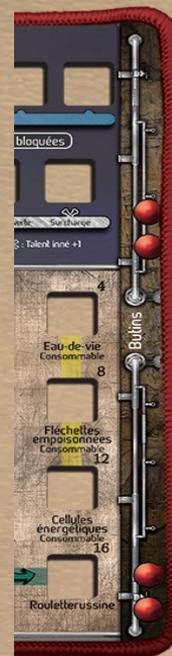
7. Cases bloquées (B)

- C'est à cet endroit que vous allez placer les dés de capacité que vous souhaitez bloquer après les avoir lancés.
- Les dés bloqués non utilisés ne sont pas défaussés à la fin du combat, ils restent en place jusqu'à leur utilisation. Ces dés sont retirés si le gearloc est K.O. (sauf si vous jouez avec le mode aventure, voir p. 23 pour plus d'informations).
- Les dés de capacité présents dans ces cases doivent être défaussés après leur utilisation (sauf si le jeu indique le contraire).

REMARQUE : pour libérer de la place, vous pouvez retirer des dés des cases actives ou bloquées à tout moment pendant votre tour ou à la fin du combat. Certaines capacités peuvent également vous obliger à retirer des dés de ces cases. Quand vous retirez des dés de capacité, ces derniers sont toujours défaussés tandis que les dés de défense sont simplement replacés dans la réserve.

8. Zone des cartes Butin

- Lorsqu'un gearloc remporte des cartes Butin ou des cartes Butin verrouillé, il les place à droite de son tapis Gearloc.
- Chaque gearloc dispose de 4 espaces pour ses cartes Butin ou Butin verrouillé (quand vous dépassez cette limite, choisissez des cartes Butin ou Butin verrouillé occupant 4 espaces maximum que vous souhaitez garder et défaussez les autres).
- Les cartes Butin verrouillé que vous n'avez pas encore déverrouillées ne comptent que pour 1 carte (une fois déverrouillées et révélées, certaines d'entre elles présentent la mention « Lourd » : elles prennent la place de 3 cartes Butin).
- Consultez la page 21 pour plus d'informations sur les cartes Butin et les cartes Butin verrouillé.



8 Butins



IMPORTANT :

Maintenant que vous comprenez mieux les subtilités de votre gearloc, focalisons-nous sur vos adversaires. Les vilains (puis le tyran) sont vos ennemis au cours de votre aventure.

Pour mieux suivre les explications de la section suivante, prenez devant vous trois jetons Vilain de chaque type (1 point, 5 points et 20 points) ainsi qu'un jeton Tyran et la feuille de référence des capacités de vilains. Gardez-les sous les yeux pendant que vous lisez la suite.

Tout est prêt ? C'est parti !



JETON VILAIN

Dans ce jeu, les vilains sont vos adversaires. Chaque vilain dispose de son propre jeton et de ses propres caractéristiques.

1. PV

Il s'agit du nombre maximal de jetons PV dont dispose un vilain. Placez ce nombre de jetons PV sous le jeton Vilain concerné quand il arrive sur le tapis de combat.

2. Initiative (ini)

On tourne le dé d'initiative Vilain sur la face qui correspond à l'initiative du vilain, puis on le place sur la jauge d'initiative, en respectant l'ordre : cela permet de déterminer l'ordre de passage des unités qui combattent.

3. Types d'attaques

Les vilains qui combattent au corps à corps (☒) ne peuvent cibler que les adversaires orthogonalement adjacents (pas en diagonale). S'il n'y a pas d'adversaire sur une zone adjacente, ils ne peuvent pas attaquer ce tour-ci ni lancer de dés pour une capacité qui nécessite une cible. Les vilains qui combattent à distance (☒) peuvent cibler n'importe quel adversaire, quelle que soit sa position sur le tapis.

4. Types de créatures



5. Défense

Il s'agit du nombre de dés de défense que le vilain lance durant son tour (auquel on soustrait tout dé de défense actif, c.-à-d. présent sur son jeton Vilain). Tout  obtenu est ajouté sur le jeton Vilain (le dé devient donc actif). Le vilain n'est pas obligé d'avoir une cible à portée pour lancer ses dés de défense.

6. Attaque

Il s'agit du nombre de dés d'attaque qu'un vilain lance contre son adversaire à son tour. Le total de  obtenus représente le nombre de dégâts infligés à la cible. Si un vilain a plusieurs cibles, les dés sont relancés pour chaque cible.

7. Capacités

Ces capacités (en noir) se déclenchent à tous les tours. Consultez la Feuille de référence des capacités de vilains pour voir la liste des capacités des vilains et leurs effets. Si un vilain a plusieurs cibles, les capacités qui ciblent des adversaires se déclenchent contre chacune des cibles.

8. Capacités du plan B (capacités PB) du vilain

Les capacités PB (en bleu avec l'icône ) se déclenchent si un vilain obtient au minimum le nombre de  indiqué sur son jeton avec ses dés lancés (atq et déf confondus) durant son tour. Les  obtenus ne sont pas conservés d'un tour à l'autre. Si une capacité PB déclenchée nécessite une cible et que le vilain a plusieurs cibles à sa portée, le groupe choisit qui sera la cible. Les capacités PB ne peuvent être déclenchées qu'une fois par tour. Vous trouverez le récapitulatif des capacités sur la Feuille de référence des capacités de vilains. Les capacités PB se déclenchent une fois que les dés d'attaque et de défense lancés ont été résolus, et ce même si le texte d'une capacité indique un moment différent.



9. Cible(s)

Les vilains qui combattent au corps à corps ciblent toujours l'adversaire le plus proche (celui pour lequel il y a le moins de déplacements à effectuer). En cas d'égalité entre 2 adversaires aussi loin l'un que l'autre, le vilain utilise son icône  pour déterminer l'adversaire qu'il cible. La cible d'un vilain () est soit l'adversaire le plus faible (, qui a le moins de PV) soit le plus fort (, qui a le plus de PV). Dans les cas où ces valeurs sont égales, le groupe choisit.

Les vilains qui combattent à distance ne ciblent que leur . Certains vilains peuvent cibler plusieurs adversaires (en fonction du nombre de silhouettes dans l'icône ) mais ne peuvent pas attaquer une même cible plus d'une fois par tour. Ils lancent les dés d'attaque séparément pour chaque cible.



10. Vilains supplémentaires

Un vilain avec l'icône  ou  ajoute respectivement 1 ou 2 vilains à 5 pts tout en haut de la file d'attente dès qu'il arrive sur le tapis de combat.

11. Déplacement en diagonale

Seuls les vilains avec l'icône  peuvent se déplacer en diagonale.

Points de vilains

Il existe 4 types de vilains : les tyrans, les vilains à 1 pt, à 5 pts et à 20 pts. Vous pouvez les reconnaître grâce à leur illustration ou grâce au nombre de points au dos du jeton Vilain.

TYRANS

Votre objectif principal dans *Too Many Bones* est d'atteindre le tyran et de le vaincre.

Carte Tyran

Le recto d'une carte Tyran vous raconte l'histoire du tyran et vous indique les types de créatures que vous affronterez au cours de cette aventure (icônes en bas à gauche de la carte. Ce sont les vilains que vous placerez dans vos files actives). Vous y trouverez également les points de progrès  nécessaires pour défier le tyran. Vous n'êtes pas obligé de défier le tyran dans la journée qui suit celle où vous avez obtenu ce nombre de points de progrès . Toutefois, pour gagner, vous devez vaincre le tyran avant de dépasser le nombre maximal de journées prévues pour l'aventure .

La carte Tyran sert de carte Rencontre pour la journée où vous affrontez le tyran. Le verso de la carte Tyran vous explique comment mettre en place le tapis de combat. Vous y retrouverez également les capacités dont dispose le tyran et des explications sur les faces de son dé Tyran. Il vous « suffit » de le vaincre pour remporter l'aventure !

Si vous perdez ce combat, vous pouvez réessayer plus tard s'il vous reste suffisamment de journées.



Jeton Tyran

Chaque tyran dispose d'un jeton Tyran qui fonctionne comme les jetons Vilain et qui sera utilisé lors du combat final.

Dé Tyran

Les tyrans qui ont une icône  sur leur jeton disposent d'un dé Tyran unique qui est lancé une fois par tour (au tour du tyran). Lancez ce dé avec les dés d'attaque et de défense du tyran.



Cartes Rencontre tyran

Chaque tyran dispose d'une ou plusieurs cartes Rencontre tyran qui lui sont spécifiques. Ces cartes sont mélangées à votre paquet de cartes Rencontre avant le début de votre aventure.



LE CONFLIT DE MINUT

FA : pas de vilains (les groupes composés d'1 seul guerrier ignorent cette étape).

Tous les jetons Vilain présents sur cette carte sont placés en haut de la FA. Ajoutez le jeton de Mulmesh en bas de la FA.

Capacités du tyran :

Frénésie 2 : si les 2 dés d'atq de Mulmesh enflent des chiffres (pas de 0), relancez-les et additionnez les résultats des 2 lancers.

Repli : si Mulmesh commence son tour avec 3 jetons PV ou moins, il sort du tapis de combat et retourne en réserve. **Remarque** : les effets comme **Stag** ou **Poison** peuvent s'appliquer avant ou après avoir regardé les PV de Mulmesh au début de son tour.

Discrétion : Mulmesh ne peut être ciblé que par des unités qui lui sont adjacentes.

Dé de Tyran :

Face argentée : Mulmesh ne peut pas subir de dégâts causés par des dés d'atq jusqu'à son prochain tour.

Hiérarchie : toutes les unités alliées de Mulmesh reçoivent immédiatement d'1 cran sur la jauge d'ini (avant même de passer le dé de Mulmesh).

IMPORTANT :

Félicitations : vous avez tenu jusqu'ici ! Nous allons maintenant passer aux explications sur les combats ! Maintenant que vous comprenez mieux le fonctionnement des vilains et leurs caractéristiques, nous allons voir où auront lieu vos combats.

Avant de lire ce qui suit, prenez votre tapis de combat et préparez une pile de jetons Vilain à proximité. Placez ensuite le dé de suivi des manches en haut de la jauge d'initiative. Gardez votre gearloc sous la main (avec son jeton et son dé d'initiative) : vous allez en avoir besoin.

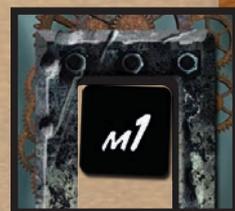
N'hésitez pas à vous servir du matériel de jeu (dés, jetons, tapis, etc.) pour mieux comprendre ce qui est décrit dans les parties suivantes.

TAPIS DE COMBAT

Le tapis de combat : un lieu impitoyable où le moindre faux pas peut mener à votre perte ! C'est ici que tout se joue... C'est donc dans votre intérêt de bien maîtriser son fonctionnement !

1. Jauge d'initiative (jauge d'ini)

Lors des combats, chaque unité joue un tour. Tous ces tours constituent une manche. La jauge d'initiative permet de suivre visuellement la manche en cours : Vous pouvez facilement voir l'ordre de passage pour anticiper les prochains tours. La jauge d'initiative fonctionne de haut (la personne qui commence) en bas (la dernière à jouer).



- Le dé de suivi des manches est placé tout en haut de la jauge d'ini et commence face M1 visible (pour « manche n°1 »).
- Vous le tournerez au début de chaque nouvelle manche : face M2 pour la 2^e manche, face M3 pour la 3^e manche, etc.
- Après la 5^e manche (M5), placez ce dé face  (fatigue) visible. Il y restera ensuite jusqu'à la fin du combat. Désormais, au début de chaque manche , toutes les unités présentes sur le tapis de combat perdent 1 PV. Ce n'est pas considéré comme un dégât infligé, vous ne pouvez donc pas le bloquer ni vous défendre (sauf mention contraire).



Placement des dés d'initiative (mise en place pour un combat pendant la M1)

- La valeur d'initiative d'un vilain () est indiquée sur son jeton Vilain. Le dé d'initiative d'un vilain sert à indiquer sa position sur la jauge d'initiative (par ex. : si un vilain avec 3 d'initiative est placé sur la piste 1, placez le dé d'ini bleu de la piste 1 face « 3 » visible sur la jauge d'initiative). Placez le dé d'ini de chaque vilain sur la jauge d'initiative (le résultat le plus élevé est placé tout à gauche, et les autres dés sont placés dans l'ordre décroissant). En cas d'égalité entre deux valeurs sur des dés d'ini Vilain, c'est le numéro de piste qui détermine l'ordre de passage (par ex. : le dé de la piste 1 sera placé au-dessus de celui de la piste 2).
- Chaque gearloc lance son dé d'ini pour connaître sa position sur la jauge d'initiative. En cas d'égalité entre un dé d'ini gearloc et un autre, le groupe choisit qui jouera avant.

Dés d'ini en combat (à partir de la M2)

- Une fois que toutes les unités sont placées sur la jauge d'ini, la valeur d'initiative des unités n'a plus d'importance, que ce soit celle du jeton Vilain ou celle des dés d'ini. Seule la position sur la jauge compte. En combat, certaines capacités peuvent avoir des effets sur les positions des dés sur la jauge d'initiative (par ex. : Furax peut faire descendre le dé d'un vilain de 3 positions sur la jauge d'ini avec Baisse d'initiative).
- Les unités qui entrent sur le tapis de combat après la M1 commenceront soit tout en haut de la jauge (gearlocs, tyrans et vilains à 20 points), soit tout en bas (vilains à 1 point et à 5 points) sans que l'on prenne en compte leur valeur d'initiative. En cas d'égalité, les mêmes règles que pour la M1 s'appliquent.



2. Positions de départ des vilains

Les vilains utilisent les positions colorées. Ceux qui combattent au corps à corps commencent sur les positions avec le symbole  ; ceux qui combattent à distance commencent sur les positions avec le symbole . Le 1^{er} vilain qui arrive sur le tapis de combat est placé sur la piste 1 (), le 2^e vilain est placé sur la piste 2, et ainsi de suite. Quand les vilains se déplacent, ils peuvent changer de piste. C'est pour cette raison que l'on place sous chaque vilain un jeton Marqueur de piste (qui correspond à la couleur de sa piste de départ) quand il arrive sur le tapis de combat.

3. Positions de départ des gearlocs

Les gearlocs utilisent les positions grisées. Ceux qui combattent au corps à corps commencent sur les positions avec le symbole  ; Ceux qui combattent à distance commencent sur les positions avec le symbole . Les gearlocs qui combattent à distance ET au corps à corps peuvent se placer indifféremment sur les positions grisées du tapis. Les gearlocs commencent sur la piste de leur choix et peuvent se placer sur la même piste qu'un autre gearloc (mais pas sur la même position).

4. Déplacement adjacent et diagonal

Quand les unités se déplacent pendant les manches 1 à 5, elles ne peuvent se rendre que sur des positions adjacentes horizontalement ou verticalement. Pendant les manches  , toutes les unités peuvent se déplacer en diagonale. Les vilains avec l'icône  peuvent se déplacer en diagonale pendant toutes les manches. Les unités ne peuvent pas se trouver sur une position déjà occupée ni passer à travers d'autres unités.



MISE EN PLACE DES COMBATS

La plupart des rencontres débouchent sur un combat (🗡️). Parfois, la carte Rencontre vous précise quels sont les vilains que vous devez combattre, mais la plupart du temps, vous n'aurez que la mention « **FA : pts de vilains** ».

File d'attente (FA)

Chaque combat commence par la création d'une file d'attente (FA), c.-à-d. une pile de tous les jetons Vilain que vous allez affronter. Pour constituer cette file d'attente, vous devez regarder votre carte Rencontre et former une pile de jetons que vous prenez dans vos piles actives de jetons Vilain. Les jetons de la file d'attente sont face cachée : les vilains sont encore inconnus quand le combat commence, à l'exception de ceux qui ont été révélés lors d'une exploration de zone et qui sont donc face visible. Plus les vilains ont une valeur élevée, plus ils sont placés haut dans la file d'attente. Remarque : si la FA requiert un vilain ou un type de vilain spécifique, fouillez d'abord vos piles actives de jetons Vilain (avant de les mélanger), puis vos piles de jetons Vilain vaincus, puis parmi les vilains hors jeu.

Points de vilains (pts de vilains)

« FA : pts de vilains » signifie que vous devez créer votre file d'attente initiale en calculant vos points de vilains.

Étape 1 : faites le produit du numéro de la journée en cours par le nombre de gearlocs en jeu (par ex. : journée n°4 x 3 gearlocs = 12 pts de vilains)

Étape 2 : piochez des jetons Vilain pour atteindre ce nombre en utilisant autant de vilains aux points élevés que possible (par ex. : avec 12 pts de vilains, vous prendrez 2 jetons Vilain à 5 pts et 2 jetons Vilain à 1 pt)

Étape 3 : formez une pile avec ces jetons Vilain (par ex. : empilez vos 2 jetons Vilain à 5 pts et vos 2 jetons Vilain à 1 pt dans l'ordre décroissant de haut en bas : 5, 5, 1, 1)

Et voilà ! N'oubliez pas de prendre en compte toute autre condition d'une carte Rencontre ou toute modification de capacités qui pourrait modifier le nombre de points de vilains. Parfois, ces modifications sont effectives AVANT MÊME de former votre file d'attente (par ex. : passer de 18 pts à 20 pts aura ÉNORMÉMENT de conséquences sur votre FA puisque vous ne prendrez alors plus qu'un jeton Vilain à 20 pts). D'autres fois, des jetons Vilain sont ajoutés à votre file d'attente APRÈS sa création. Tout est expliqué sur votre carte Rencontre, lisez-la donc attentivement ! Sauf si le jeu précise le contraire, la position des vilains ajoutés à la FA est déterminée par leur valeur (par ex. : un vilain à 20 pts qui vient d'être ajouté sera placé en haut de la pile de jetons tandis qu'un vilain à 1 pt sera placé tout en bas).

Étapes de mise en place des combats

Maintenant que vous maîtrisez les bases de la FA, nous pouvons passer aux étapes de mise en place des combats.

1. Déclenchez les effets et les capacités « pré-combat », par ex. : Rage ! (talent inné) de Furax.
2. Suivez les instructions de la carte Rencontre pour constituer votre FA.
3. Placez le 1^{er} jeton Vilain (celui tout en haut de votre FA) sur la 1^{re} piste et la position associée à son type d'attaque. Placez également le jeton Marqueur de piste sous son jeton Vilain ainsi que le bon nombre de jetons PV. N'oubliez pas de prendre le dé d'initiative de la piste en question et de le placer sur la jauge, sur la face qui correspond à l'initiative du vilain (indiquée sur son jeton). Continuez à placer les jetons Vilain jusqu'à ce qu'il y en ait 4 sur le tapis de combat, ou jusqu'à avoir vidé votre FA. Remarque : voir p. 17 pour plus d'informations sur le placement des vilains et sur la jauge d'initiative.
4. Lancez les dés d'initiative de votre groupe. Placez-les au bon endroit sur la jauge d'initiative.
5. Placez enfin les jetons Gearloc de votre groupe sur le tapis de combat, sur les positions grisées déterminées par votre type d'attaque. N'oubliez pas de mettre le bon nombre de jetons PV sous votre jeton.
6. Assurez-vous que le dé de suivi des manches est bien placé sur sa face M1.
7. Déclenchez les effets et les capacités « début de combat », comme Mur de boucliers (talent inné) de Capitank.

Et voilà ! En avant pour le combat ! Chaque unité va jouer un tour après l'autre. C'est l'unité placée tout à gauche de la jauge d'ini qui commence.

EN COMBAT : FA

FA en combat

Lors des combats, il est possible que des jetons Vilain soient encore dans votre FA (soit parce que vous aviez une FA de plus de 4 vilains, soit à cause de certaines capacités comme Signal qui ajoutent des vilains à votre FA). Ces vilains ne pourront rejoindre le combat que lorsqu'il y aura moins de 4 vilains sur le tapis de combat (il faut qu'une piste et un jeton Marqueur de piste soient disponible pour qu'ils entrent sur le tapis). Quand cette condition est respectée, à la fin de la manche (après le déclenchement potentiel d'effets de fin de manche), le ou les vilains placés en haut de la FA entrent sur le tapis. Chacun prend le premier jeton Marqueur de piste disponible et le dé d'initiative correspondant (voir p. 17, « Dés d'ini en combat »).

Placez le vilain sur la piste de son jeton Marqueur de piste et sur la position qui correspond à son type d'attaque. Si cette position est déjà occupée, le vilain se place sur la position de départ des vilains disponible suivante qui correspond à son type d'attaque (en commençant par la piste 1, puis dans l'ordre croissant). Si toutes les positions de son type d'attaque sont prises, il se place alors sur la position de l'autre type d'attaque (en commençant toujours par la piste 1).

EN COMBAT : TOUR DES GEARLOCS

Déplacement des gearlocs et choix de la cible

À chaque tour, les gearlocs qui combattent au corps à corps peuvent utiliser un nombre de points de dextérité (dex) au choix pour se déplacer d'autant de positions adjacentes (y compris en diagonale si ) puis cibler 1 vilain adjacent. Pour les gearlocs qui combattent à distance, les déplacements fonctionnent de la même façon, à la différence près qu'ils peuvent cibler 1 vilain se trouvant n'importe où. Ce dernier n'est pas obligé d'être dans la « ligne de vue » du gearloc.

Pour les gearlocs mixtes, qui combattent au corps à corps ou à distance, cela fonctionne comme pour les gearlocs au corps à corps. Consultez la feuille de référence de votre gearloc mixte pour découvrir comment il cible des vilains non adjacents. Remarque : certaines capacités des gearlocs permettent d'atteindre un vilain non ciblé, des positions spécifiques du tapis de combat ou même plusieurs vilains !

▶ Étapes du tour des gearlocs

Remarque sur les butins : sauf mention contraire, vous pouvez utiliser des butins à tout moment pendant votre tour (même avant de déclencher les dés d'effet, si vous le souhaitez).

1. **Début du tour :** n'oubliez pas de déclencher les dés d'effet qui se trouvent sur votre jeton Gearloc.
2. **Déplacement :** vous pouvez utiliser un nombre de dex au choix pour vous déplacer d'autant de positions adjacentes disponibles (y compris en diagonale si )
3. **Sélection de la cible :** sélectionnez une cible pour vos dés d'attaque, de capacités et/ou de PB.
4. **Sélection des dés et lancer :** votre dex restante représente le nombre de dés que vous pouvez lancer. Les dés disponibles à lancer sont déterminés par vos caractéristiques actuelles d'attaque et de défense mais aussi par les dés de capacité disponibles.
(Par ex. : si votre attaque est de 2, votre défense de 1 et qu'il y a 3 dés de capacité disponibles/que vous pouvez lancer, vous pouvez choisir parmi ces 6 dés ceux que vous souhaitez lancer. Si votre dex est de 3 et que vous n'avez effectué aucun déplacement ce tour-ci, seuls 3 des 6 dés peuvent être lancés.) Les dés que vous avez choisis doivent être lancés en même temps.
5. **Résolution du lancer :** voir section suivante.
6. **Contre-attaque des vilains :** certains vilains ont des capacités qui se déclenchent après avoir subi une attaque.
7. **Fin du tour**

Résolution du lancer

REMARQUE : en tant que gearloc, vous n'êtes pas obligé d'utiliser le résultat des dés que vous avez lancés, à moins que votre profession ou les symboles sur les dés n'indiquent le contraire. Par exemple : vous lancez des dés d'attaque et réussissez à obtenir des dés qui infligent des dégâts, mais vous vous rendez compte que vous attaquez un sombreloup qui a Réplique. Comme vous ne voulez pas subir de dégâts en retour à cause de Réplique, vous ne voulez pas encore lui infliger de dégât avec vos dés : vous n'êtes pas obligé d'utiliser ce résultat. Autre exemple : si, avec Sparadoc, vous lancez votre dé de capacité Trousse de secours et obtenez 1 PV au lieu de 3 PV, vous pouvez choisir de ne pas utiliser le dé pour soigner quelqu'un et le remettre dans la zone des capacités (vous dépensez quand même de la dex pour le lancer effectué).

Après avoir lancé vos dés, effectuez les actions suivantes dans l'ordre de votre choix :

- **Résolution des dégâts et des dés d'effet des unités ciblées :** infligez les  et appliquez tout autre dégât ou effet infligé par vos capacités à votre cible.
- **Résolution des dégâts et des dés d'effet des unités non ciblées :** certaines capacités s'appliquent aux unités non ciblées. D'autres capacités sont « instantanées » et ne s'appliquent pas du tout aux autres unités. À vous de les utiliser comme bon vous semble.
- **Répartition des dés dans les cases actives, bloquées et dans le plan B :** placez tous les  obtenus et que vous souhaitez utiliser par la suite dans les cases actives disponibles. Vous pouvez également placer toute capacité dans vos cases actives ou bloquées (ou dans les cases actives d'un autre gearloc de votre groupe), si cela s'applique. Vous pouvez également placer les  obtenus dans votre plan B.
- **Utilisation du plan B :** vous ne pouvez utiliser votre plan B qu'une fois par tour. Retirez le nombre de  correspondant à la capacité PB que vous souhaitez utiliser.

EN COMBAT : TOUR DES VILAINS

Capacités des vilains

Toutes les capacités des vilains sont uniques. Elles se déclenchent à des moments spécifiques au cours du combat. N'oubliez pas de consulter les capacités des vilains quand ils arrivent sur le tapis de combat pour savoir quand elles se déclenchent. Quand une capacité de vilain nécessite une cible, cette dernière doit se trouver à portée pour que la capacité fonctionne (par ex. : Poison, Corrosion, etc.).

Déplacement des vilains et choix de la cible

Les vilains  ne se déplacent pas et peuvent cibler n'importe quelle unité adverse sur le tapis de combat. Les vilains  peuvent se déplacer jusqu'à 2 positions adjacentes (y compris en diagonale si  disponibles par tour. Ils ciblent et se déplacent toujours vers l'unité adverse la plus proche (en prenant le chemin avec le moins de positions disponibles). En cas d'égalité sur l'unité la plus proche, regardez l'icône  (voir p. 15) pour savoir laquelle est ciblée. Si l'égalité demeure, le groupe choisit la cible. Un vilain  prend toujours le chemin le plus court vers une position disponible adjacente à sa cible. S'il en existe plusieurs de même distance, le groupe choisit lequel empruntera le vilain. Si aucun chemin ne lui permet d'accéder à la moindre cible, il ne se déplace pas. Par ailleurs, un vilain ne se déplace pas s'il est déjà adjacent à une unité adverse.

Étapes du tour des vilains

- Début du tour** : les dés d'effet se déclenchent. Résolez les dés d'effet applicables se trouvant sur le jeton Vilain (par ex. : Sang, Poison, Handicap, etc.).
- Sélection de la ou des cible(s)**
- Déplacement** : déplacez le vilain s'il est de type  et qu'il n'est pas déjà adjacent à une unité adverse (voir Déplacement des vilains et choix de la cible, plus haut).
- Capacités** : toute capacité du vilain qui ne se déclenche pas à un moment spécifique du combat est résolue maintenant, si cela s'applique.
- Lancer de dés** : lancez tous les dés de défense (non actifs) du vilain ainsi que ses dés d'attaque (seulement si la cible est à portée). Remarque : si le vilain peut cibler plusieurs unités () et qu'elles sont à portée, lancez ses dés d'attaque pour chaque unité concernée. Les tyrans lancent également leur dé à ce moment-là.
- Résolution du lancer** : dans l'ordre, placez les  obtenus sur le vilain, appliquez le total des dégâts  obtenus à la cible et résolvez toute capacité déclenchée par des . Les tyrans résolvent les capacités de leur dé Tyran (s'il y a lieu).
- Contre-attaque des gearlocs** : n'oubliez pas de déclencher des capacités de gearlocs, si cela s'applique.
- Fin du tour**

K.O. ET GROUPE H.S.

Subir un K.O.

Durant les combats, vous pouvez rapidement finir K.O. C'est assez fréquent, surtout si vous ratez votre lancer de dés. Mais ne vous découragez pas ! Vous êtes un intrépide gearloc : vous avez l'habitude des K.O.

Si vous êtes mis K.O. (comprendre : que vous perdez votre dernier jeton PV), votre jeton Gearloc et votre dé d'ini sont immédiatement retirés du tapis de combat et replacés dans votre zone de préparation. Tous les dés des cases actives, bloquées et du plan B sont retirés de votre tapis (les dés de capacité sont défaussés). Vous gardez vos cartes Butin mais vous ne pouvez pas les utiliser tant que vous êtes K.O. Remarques : certains gearlocs ont des capacités qui permettent de réanimer d'autres gearlocs K.O. Ces capacités sont décrites sur vos feuilles de référence. Si vous jouez en mode aventure et que vous êtes K.O., les dés présents dans les cases bloquées restent sur votre tapis Gearloc (voir p. 29).

Groupe H.S.

Si la chance n'est pas avec vous et si tous vos gearlocs sont mis K.O., le combat prend fin... mais l'aventure continue ! Sautez la phase de récompense et passez directement à la phase de récupération pour cette journée. Tous les gearlocs devront choisir « Se reposer et récupérer » durant cette phase, à moins que vous n'ayez des cartes Butin qui vous permettent de récupérer des PV.

DÉNOUEMENT DU COMBAT

Réussite

Retirez tous les dés des cases actives et du plan B de vos gearlocs. Les dés présents dans les cases bloquées peuvent rester en place. Remettez tous les dés de capacité défaussés dans les cases de la zone des capacités. Retirez tous les PV bonus de votre zone de préparation. Remettez tous les membres du groupe et leurs jetons PV restants sur leurs zones de préparation respectives et passez à la phase de récompense. Remarque : pour plus d'informations sur les phases du jeu, voir p. 8 et 9.

Défaite

Retirez tous les dés des cases actives, bloquées et des plans B de vos gearlocs. Remettez tous les dés de capacité défaussés dans les cases de la zone des capacités. Retirez tous les PV bonus de votre zone de préparation. Remettez les membres du groupe K.O. sur leurs zones de préparation respectives (si ce n'est pas déjà fait).

Placez tous les vilains que vous n'avez pas encore vaincus face cachée, en bas de la pile active qui leur correspond. Passez directement à la phase de récupération.

BUTINS ET BUTINS VERROUILLÉS

IMPORTANT :

Maintenant que vous comprenez les bases des combats dans *TMB*, il est temps de passer à la meilleure partie... Le butin ! La section suivante est courte mais elle est truffée de petits détails qu'il serait dommage de louper !

Prenez devant vous une carte Butin, une carte Butin verrouillé et vos 4 dés de crochetage. Gardez également sous les yeux votre GRAG.

Une fois que vous aurez fini cette partie, promis, vous pourrez commencer le jeu ! La lecture des règles est bientôt finie !

Pour pouvoir vaincre un tyran, votre groupe devra trouver des cartes Butin ou, si vous avez de la chance, des cartes Butin verrouillé. Voici quelques explications sur les butins :

- Il existe deux types de butins : les butins (normaux) et les butins verrouillés.
- Chaque gearloc ne peut avoir en tout que 4 butins. Si vous dépassez cette limite, choisissez 4 cartes Butin (verrouillé ou non) en votre possession et défaussez les autres.
- Inclinez les cartes Butin à usage multiple à chaque utilisation, comme indiqué sur la carte, pour savoir combien il reste d'utilisations.
- Après avoir atteint le nombre maximal d'utilisations d'une carte Butin, défaussez-la.
- Sauf mention contraire, les cartes Butin peuvent être utilisées ou défaussées à tout moment en dehors des combats.
- En combat, elles ne peuvent être utilisées que durant votre tour, sauf si le jeu indique le contraire.
- Les cartes Butin verrouillé restent face coffre visible jusqu'à ce que vous réussissiez à les ouvrir avec une tentative de crochetage (elles fonctionnent ensuite comme les autres cartes Butin).
- **Sur certaines cartes Butin, vous trouverez des indications en gras. Voici leur signification :**
 - **Lourd** : prend la place de 3 cartes Butin dans votre zone de butins.
 - **Permanent** : cette carte n'est pas défaussée après utilisation.
 - **Extension du plan B** : donne des capacités PB supplémentaires pour lesquelles vous pouvez dépenser des \otimes . Si vous le faites, vous ne pourrez plus utiliser votre PB pendant ce tour.



Après avoir réussi à crocheter un verrou d'une carte Butin verrouillé, vous pouvez connecter le tuyau de ce dernier à celui de votre tapis Gearloc pour vous souvenir qu'il est ouvert ! Quand vous ouvrez le 1er verrou, connectez-le à un tuyau, quand vous avez ouvert les 2 premiers verrous, connectez 2 tuyaux. Si les trois verrous sont ouverts, bien joué ! Le butin est déverrouillé ! Vous pouvez alors révéler la carte.



CROCHETAGE

L'action Crocheter peut vous être demandée par une carte Rencontre ou simplement pour ouvrir une carte Butin verrouillé que vous venez de trouver. Pour crocheter, vous devez utiliser les 4 dés de crochetage (le dé d'intuition + 3 dés d'action). Consultez le GRAG pour en savoir plus.

Chaque gearloc peut effectuer une tentative de crochetage par jour sur l'une des cartes Butin verrouillé découvertes lors de la phase de récupération. Si vous parvenez à déverrouiller le 1^{er} ou le 2^e verrou lors d'une tentative, ces derniers restent ouverts pour la suite. Vous aurez donc une avance lors de votre prochaine tentative. Vous pouvez décider de crocheter une carte Butin verrouillé d'un gearloc allié si vous pensez que c'est le plus intéressant pour votre groupe.

DIVERS

PV bonus

Ajoutez X PV à la zone de préparation d'un gearloc : ce sont des PV bonus. Lorsque vous subissez des dégâts, retirez d'abord les jetons PV bonus (sur votre zone de préparation) avant de retirer des jetons PV de votre unité (sur le tapis de combat). Les effets des dés de défense sont résolus avant de retirer les jetons PV bonus. Les PV bonus n'affectent pas le choix des cibles des vilains (plus fort/plus faible). Les coups critiques affectent directement les PV du gearloc et non pas ses PV bonus. Vous pouvez avoir des jetons PV bonus provenant de multiples effets en même temps.

Le dé à 6 faces (D6) (marbré orange, gravé de chiffres)

Ce dé sera utilisé pour toute situation qui nécessite un dé à 6 faces.

Types de dégâts

Dégâts : correspond au nombre de jetons PV à retirer de la cible (ou de votre unité, quand ce sont des dégâts que vous subissez). Ces dégâts peuvent être contrés ou diminués grâce à des dés de défense ou à des capacités comme Peau épaisse, Robuste, etc.

Coups critiques : correspond au nombre de jetons PV à retirer de la cible sans prendre en compte les dés de défense ni les éventuels PV bonus. Ce nombre ne peut être modifié que si les capacités se focalisent directement sur les coups critiques (par ex. : Chope de bière de Capitank ou Robuste de Furax).

Funestes fléchettes (choix sur certaines cartes Rencontre)

Ce petit « jeu dans le jeu » prend la forme d'un combat 1 contre 1. Les unités (le gearloc et son adversaire) commencent avec 10 PV. Le gearloc choisit 3 dés (limité à 2 de chaque type) parmi les dés d'attaque, de défense et d'effet Poison/Faiblesse/Confusion. Ce seront les dés que vous allez lancer à chaque tour. L'adversaire (non gearloc) choisit toujours 2 dés d'attaque et 1 dé d'effet Poison/Faiblesse/Confusion.

Une fois que les dés sont choisis, la partie commence. Votre adversaire lance ses 3 dés (les adversaires commencent ; les gearlocs jouent toujours en deuxième). Les tours s'enchaînent, chacun lance ses dés disponibles. Appliquez les résultats des dés de défense à votre unité. Infligez les dégâts et appliquez les résultats des dés d'effet à l'adversaire (pour connaître le détail des effets, voir la Feuille de référence des capacités de vilains).

Les ✂ sont utilisés pour le PB des Funestes fléchettes. Ils doivent être utilisés pendant le même tour que le lancer, vous ne pouvez pas les conserver d'un tour sur l'autre comme en combat normal. Seuls les gearlocs peuvent utiliser les ✂ !

✂ - Retirez un dé posé sur votre pile de jetons ou sur celle d'un adversaire (dé d'effet ou dé de défense).

✂✂ - L'adversaire est confus jusqu'au début de votre prochain tour.

✂✂✂ - K.O. instantané : bien joué !

Retirez tous les PV de votre adversaire pour gagner le combat.

Compte-journée (jeton et carte)

Au début de chaque journée, tournez le jeton Compte-journée de 1 cran. Cette étape est effectuée quel que soit le résultat de votre précédente rencontre. Vous devez vaincre le tyran avant que le nombre de journées sur le Compte-journée dépasse le nombre  indiqué sur la carte Tyran.

Dés d'effet

Dans le jeu, il existe 2 types de dés d'effet. Ces dés sont utilisés pour symboliser qu'un effet spécifique est appliqué à une unité. Placez ce type de dé sur le jeton Vilain ou votre jeton Gearloc pour montrer que l'effet est actif. Chaque unité peut subir un maximum de 1 effet de chaque type. Si un second dé d'effet du même type est infligé à l'unité, il remplace le dé actuel et les valeurs ne s'additionnent pas. Vous rencontrerez parfois le terme « effets négatifs ». On entend par là les effets suivants : Sang, Poison, Faiblesse, Confusion, Handicap et Terreur.



Points de progrès

Les points de progrès  représentent l'avancement du groupe vers son but ultime : le combat contre le tyran. Formez un paquet avec les cartes Rencontre réussies face visible en les décalant légèrement pour garder vos points de progrès  sous les yeux et savoir combien vous en avez. Dès que vous atteignez un nombre supérieur ou égal à la valeur  indiquée sur votre carte Tyran, vous pouvez choisir d'affronter le tyran au lieu de piocher une carte Rencontre lors de la prochaine phase de rencontre. La carte Tyran sert alors de carte Rencontre pour cette journée.

Réanimer un gearloc

Certaines capacités permettent de réanimer des gearlocs K.O. Lorsqu'un gearloc est réanimé, il reprend des PV en fonction de ce qu'indique la capacité. Il peut alors rejoindre le combat à la fin de la manche en cours. N'oubliez pas que chaque fois qu'un gearloc entre sur le tapis de jeu après la 1^{re} manche, son dé d'ini va tout en haut de la jauge, et ce gearloc commencera donc la manche.

Points d'entraînement

Votre groupe va gagner des points d'entraînement  à force de réussir des rencontres. Quand votre groupe gagne un , chaque gearloc bénéficie de 1 point d'entraînement qui peut être utilisé pour tenter d'améliorer une capacité ou une caractéristique.

Un entraînement de PV, de dextérité ou de capacité est automatiquement réussi. Ce n'est pas le cas des entraînements d'attaque ou de défense qui peuvent échouer. Si votre tentative échoue, vous devrez utiliser ce point d'entraînement pour améliorer autre chose (par ex. : l'autre caractéristique, une capacité ou votre dex). Pour en savoir plus sur l'entraînement, consultez la section relative au tapis Gearloc (p. 10-12) ainsi que le GRAG.

PRENDRE EN MAIN TOO MANY BONES

Envahir l'Ébène n'est pas une tâche facile. Certains gearlocs peuvent avoir du mal à avancer dans l'aventure, et ce dès la 2^e journée ! Ne vous découragez pas ! Ce jeu est complexe, c'est ce qui fait son charme. Quand, lors de la 2^e journée, nous conseillons aux aventurières et aventuriers en herbe de demander de l'aide aux gardes, ce n'est pas une blague ! Il vous faudra un peu de temps avant de maîtriser toutes les subtilités du jeu et toutes les spécificités des gearlocs. Nous avons donc décliné 3 modes de jeu pour vous aider à y aller en douceur. Nous vous suggérons de commencer votre aventure en jouant avec le 1^{er} mode, jusqu'à ce que vous vous sentiez assez à l'aise pour passer au mode suivant.

Remarque : avec *TMB*, chaque partie sera un apprentissage où vous devrez vous adapter à de nouvelles situations. Vous allez souvent apprendre certains mécanismes « à la dure » lors de combats violents et de H.S. de groupe. Si ce style de jeu ne vous plaît pas ou si vous pensez que cela ne va pas vous amuser, optez pour le mode Aventure et explorez-le aussi longtemps que vous le souhaitez. Vous pouvez également ajouter des règles ou simplifier certains points à votre convenance. Le tout, c'est que vous passiez un bon moment !

Mode Aventure - Ce mode est prévu pour découvrir le jeu. C'est l'idéal quand vous ne maîtrisez pas encore les règles.

- Ajoutez 2 PV à vos caractéristiques avant de commencer la 1^{re} journée.
- Obtenez 1 point d'entraînement et dépensez-le avant de commencer la 1^{re} journée.
- Même si vous êtes K.O. pendant l'aventure, vous pouvez conserver les dés de vos cases bloquées.

Mode Aventure héroïque - Ce mode est prévu pour les personnes qui maîtrisent déjà les bases du jeu.

- Ajoutez 1 PV à vos caractéristiques avant de commencer la 1^{re} journée.
- Obtenez et utilisez 1 point d'entraînement avant de commencer la 1^{re} journée.

Mode Aventure légendaire - Ce mode est prévu pour les gearlocs qui souhaitent relever un véritable défi !

- Il s'agit de la difficulté ultime : mettez votre courage et vos capacités à l'épreuve !
- Pas de cadeaux de départ. Adieu point d'entraînement et PV bonus !
- *Too Many Bones*, version hardcore.

LISEZ LA SUITE !



Vous avez maintenant fini de lire les règles les plus complexes du jeu ! Terminée la théorie, passons à la pratique en plongeant directement dans une partie de Too Many Bones ! Au cours de la partie d'exemple qui suit, vous aurez l'honneur de jouer avec Capitank et moi-même. Nous vous montrerons ce que c'est qu'un vrai combat ! Prenez nos 2 tapis Gearloc et mettez le jeu en place (la mise en place est décrite aux pages 6 et 7). Nous allons mettre une raclée à Drellen le pâle : c'est le tyran que vous utiliserez lors de la mise en place. Ce sera un combat... en direct ! Vous allez suivre l'action en temps réel avec votre matériel de jeu ! A tout de suite !

COMBAT EN DIRECT



Eh bien, comme on se retrouve ! Votre zone de jeu est prête, on peut y aller ? Normalement, avant de choisir un gearloc, il est conseillé de lire leurs feuilles de référence pour mieux comprendre leur fonctionnement et la stratégie à utiliser. Nous sommes tous si différents ! Mais pour l'heure, faites-moi confiance : je suis le meilleur choix ! Trêve de discours ! C'est parti !

Vous pouvez choisir qui sera le « chef de groupe » : c'est la personne qui tranchera quand il faut prendre des décisions et que le groupe n'arrive pas à se mettre d'accord. Dans cet exemple, je serai le chef : je suis clairement le plus apte à prendre les décisions !



Si vous avez bien suivi ce que j'ai dit, vous avez pris le tyran Drellen (puisque c'est celui que nous sommes censés combattre) ! Est-ce que votre paquet de cartes Rencontre est bien construit ? Vous devez avoir d'abord les cartes Rencontre 001 à 003, puis un total de 8 cartes Rencontre mélangées qui doivent inclure la carte Rencontre tyran de Drellen. C'est tout bon ? Parfait !

Dans cette aventure, nous allons affronter des vilains de type marais (☞), goblin (☞) et bête (☞) comme indiqué sur la carte Tyran. Prenez les jetons Vilain de ce type et séparez-les en trois piles actives de jetons Vilain en fonction de leurs points, avant de mélanger séparément ces dernières. Le jeton Compte-journée doit indiquer « 1 ». Comme nous jouons en mode Aventure, nous pouvons placer un dé de caractéristiques sur la face « 2 », sur la case Santé dans la zone des caractéristiques de nos tapis Gearloc. Nous avons également 1 point d'entraînement (☞) que nous pouvons utiliser maintenant. Je veux l'utiliser pour augmenter mes PV. La tentative réussit donc automatiquement. On n'a jamais trop de PV ! Atomik décide d'entraîner ses caractéristiques d'attaque. Elle a actuellement 1 d'attaque. Elle lance donc 1 dé d'attaque. Elle n'a pas obtenu de ☞ lors de son lancer, elle réussit donc sa tentative !



1^{re} journée

Il est temps de partir à l'aventure. Capitank pioche la carte Rencontre spéciale qui se trouve au-dessus du paquet. Il s'agit de « En partant d'Obendar ». Après l'avoir lue, le groupe choisit de « Voler des butins à un marchand suspect ! » Il s'agit d'une rencontre pacifique, sans condition de réussite spécifique. Cela signifie que nos deux gearlocs peuvent directement passer à la phase de récompense. Capitank et Atomik piochent chacun 2 cartes du paquet de cartes Butin. Capitank choisit de garder l'Encens parfumé et Atomik opte pour le Marteau en pierre. Ils défaussent les autres cartes.

Chaque gearloc gagne également 1 point d'entraînement. Capitank choisit d'entraîner sa dextérité, cette fois. Les entraînements de dex, comme ceux de PV, réussissent automatiquement. Il place donc un dé de caractéristiques sur la face « 1 » sur sa case dextérité. Atomik commence l'aventure avec les capacités Élément, Boîtier, Mèche et Compte-Boum (voir ses talents innés), mais elle n'a pas encore de grenades. Elle veut avoir une grenade pour son premier combat. Atomik entraîne donc sa capacité Grenade à fragmentation et place son dé de capacité correspondant (le dé no 5) sur son tapis, sur la case Grenade à fragmentation. Le groupe gagne également 1 point de progrès. Ils placent cette carte (visible) sur la table, en dessous de la carte Tyran, pour garder leur nombre de points de progrès sous les yeux. Plus que 5 points de progrès (en 9 journées max.) avant d'atteindre Drellen !



Pfiou. La première journée est presque finie ! Beau travail ! Il ne reste plus que la phase de récupération ! Capitank et moi n'avons pas besoin d'échanger de butins, et nous n'avons rien à crocheter. Nous nous en tenons donc à nos options individuelles. Comme nous avons tous nos PV et que nous aimons nos butins, je crois que nous allons choisir tous les deux l'option « Explorer la zone »... *45 minutes plus tard*... Ah ! J'ai obtenu un « 3 », ce qui me permet de découvrir un vilain à 1 point. J'ai découvert un crapaud des marais ! Capitank, lui, a découvert un ver des marais (à 1 pt aussi). Bon, tant mieux, ce ne sont pas des créatures trop dangereuses ! C'est l'heure de faire un petit roupillon avant de partir d'ici ! Tournez le Compte-journée d'un cran pour qu'il indique « 2 ».

2^e journée

Après avoir pioché et lu leur deuxième carte Rencontre spéciale (« À l'aventure, compagnons ! »), le groupe opte pour le premier choix : « Demander de l'aide aux gardes ». Ce choix mène à un combat et vous bénéficierez de conditions favorables.

Remarque : la difficulté d'un combat dépend grandement de la taille du groupe et des vilains que vous affrontez. Certaines journées et certaines associations de vilains peuvent rendre le combat particulièrement compliqué. Au cours des combats, votre gearloc risque de perdre ses PV et d'être mis K.O. S'il n'y a aucun gearloc survivant à la fin du combat (si tous les gearlocs

sont K.O.), vous ne remportez ni récompense ni point de progrès, et la carte Rencontre est défaussée. Vous commencerez la journée suivante en piochant une nouvelle carte Rencontre (tournez le jeton Compte-journée de 1 cran). Ne perdez pas espoir ! Perdre un combat ou échouer à une carte Rencontre pacifique fait partie du jeu !



Génial, c'est l'heure de passer à l'action ! Les combats sont définis en fonction de la taille de votre groupe, du nombre de journées finies depuis le début de l'aventure et de toute modification induite par votre rencontre. Comme il n'y a pas d'ordre spécifique à respecter sur cette carte, nous allons constituer la file d'attente des vilains en calculant vos points de vilains. Vous vous souvenez de ce calcul ? **Numéro de la journée x Nombre de gearlocs dans votre groupe.** C'est facile ! Pour ce combat, nous sommes à la 2^e journée, il n'y a que Capitank et moi. Nous n'avons aucune autre modification à prendre en compte, donc : $2 \times 2 = 4$. Ouais, j'ai fait ça de tête ! Pas mal, hein ?

... Merci, Atomik. *soupire* Nous avons donc 4 points de vilains. Allez, on va constituer notre file d'attente ! Nous devons piocher des jetons Vilain en commençant par la pile aux points les plus élevés (en fonction de nos points, bien sûr). Si notre total était de 6, nous piocherions 1 jeton Vilain à 5 points et 1 jeton Vilain à 1 point pour obtenir un total de 6. Avec un total de 4, nous n'avons pas le choix : nous devons piocher 4 vilains à 1 point. N'oubliez pas que votre file d'attente est toujours constituée dans l'ordre décroissant (les vilains aux points les plus élevés en haut et les vilains aux points les moins élevés en bas). Dans notre cas, ils sont tous à 1, donc ce sera le crapaud des marais, puis le ver des marais et deux autres vilains qu'il nous reste à découvrir.



Nous allons voir qui sont ces autres adversaires ! Normalement, cette partie-là est aléatoire, mais pour notre exemple, préparez votre file d'attente (FA) avec les vilains suivants : placez le tricheur goblin en dessous de la pile puis un golem d'argile, le ver des marais et enfin ce bon vieux crapaud des marais tout en haut de la pile. Avant que Capitank continue à vous expliquer la suite, essayez de placer ces vilains correctement sur le tapis de combat (avec leurs jetons PV, les jetons Marqueur de piste et les dés d'ini).

Allez, faites-le vraiment. ARRÊTEZ DE LIRE, et placez-les sur le tapis de combat pour voir si vous avez bien tout compris. Capitank reprendra les explications quand vous aurez terminé, promis.

Atomik, on se détend ! Je veux m'assurer que tout soit bien clair ! N'oubliez pas, il ne peut pas y avoir plus de 4 vilains sur le tapis de combat. Le premier vilain (celui tout en haut de la FA) sera placé sur la piste 1, sur une des deux positions en fonction de son type d'attaque (corps à corps ou à distance). Le deuxième vilain sera placé sur la piste 2, et ainsi de suite. Lorsque vous placez un vilain sur le tapis de combat, empilez d'abord ses jetons PV, puis placez au-dessus le jeton Marqueur de piste (qui correspond à la piste où il se trouve) et enfin son jeton Vilain tout en haut. Indiquez également l'initiative du vilain en utilisant le dé d'ini Vilain de sa piste.



OK, OK... Tu ne t'arrêtes jamais, hein ? Bon, comme tu continues avec tes discours, j'ajouterai ceci : s'il y a plus de 4 vilains pour un combat, seuls les 4 premiers entrent sur le tapis de combat. Les autres restent face cachée dans la file d'attente, à côté du tapis de combat. Si l'un des 4 vilains présents sur le tapis est vaincu, le vilain placé en haut de la FA entre en jeu à la fin de la manche en cours. Quand ce vilain entre sur le tapis de jeu, pensez à utiliser le premier jeton Marqueur de piste disponible et placez son dé d'ini Vilain sur la jauge. Maintenant, Capitank, calmos ! On se tait. Et vous qui tenez ce livret de règles... Essayez maintenant de mettre en place le tapis de combat. Vous verrez ensuite si tout correspond bien à ce que vous verrez sur la page suivante.

Rappel : les combats de plus de 4 vilains

Au cours des combats, si un vilain ne peut pas entrer sur le tapis de combat parce que sa position est occupée, il se place sur la première position de type vilain disponible (en commençant par la piste 1) qui correspond à son type d'attaque. Si ça n'est toujours pas possible, il se place sur la première position disponible de l'autre type d'attaque.

Rappel : l'initiative des vilains

Lors de la mise en place, dès qu'un vilain entre sur le tapis de combat, prenez le dé d'ini Vilain correspondant à sa piste pour représenter son initiative , puis placez-le sur la jauge d'initiative. En cas d'égalité entre des vilains et des gearlocs sur la jauge d'initiative, le groupe décide de leur ordre de passage dans la jauge. Si une unité rejoint le combat après la 1^{re} manche, on ignore la valeur d'ini de son jeton : le dé d'ini de sa piste sera placé tout en haut ou tout en bas de la jauge d'initiative, en fonction de l'unité. Les dés des vilains à 1 pt et 5 pts sont placés en bas de la jauge, tandis que ceux des vilains à 20 pts et des tyrans vont en haut.



Alors, vous avez réussi à tout bien placer ? Effectuez quelques changements, si nécessaire. C'est maintenant à nous, les gearlocs, d'entrer sur le tapis de combat !

Comme vous pouvez le voir sur l'image, Capitank a choisi la piste 4. Je ne vais pas prendre de risque : je me mets juste derrière lui ! Nous n'avons pas eu de chance avec nos lancers d'ini... À tous les coups, c'est encore à cause de notre chef de groupe, ça... Allez-y, placez maintenant nos jetons et nos dés d'initiative, comme sur l'image.

Rappel : placement des gearlocs et initiative

Les gearlocs entrent toujours sur le tapis de combat après les vilains. Les gearlocs lancent leur dé d'ini et le placent sur la jauge d'ini parmi les autres dés des vilains, dans l'ordre décroissant (plus grande valeur en haut de la jauge et plus petite valeur en bas). Ensuite, placez chaque gearloc (et sa pile de jetons PV) sur une position pour gearloc (les positions grises) correspondant à son type d'attaque.



Bien joué ! Il ne reste plus qu'une petite étape avant de commencer le combat ! Capitank dispose d'un talent inné (Mur de boucliers) qui lui permet de lancer ses dés de défense avant le début du combat ! Voyons voir ce que ça donne !

Capitank lance ses 2 dés et obtient seulement 1 et 1 . Il place son résultat de défense dans une des cases actives de son tapis. Mur de boucliers ne permet pas d'utiliser les , il remplace donc son deuxième dé dans la réserve de dés.

Nom d'un oggott pourri ! Je lance mieux que ça, d'habitude. Enfin bon, heureusement, nous avons de l'aide. Eh oui, l'effet de choix de rencontre (les gardes) commence dès le début de la 1^{re} manche ! Les gardes du mur d'Obendar infligent 1 coup critique à chaque vilain. Allez-y, retirez 1 jeton PV à chaque vilain. Le combat peut commencer ! D'après la jauge, c'est au tricheur goblin de commencer !



Ce vilain combat à distance. Il ne se déplace donc pas et cible Atomik. Il lance 1 dé et 1 dé . Il obtient 1 avec son dé d'attaque et 1 avec son dé de défense. Son déclenche sa capacité Malice 1 (décrite dans la Feuille de référence des capacités des vilains) ce qui oblige Atomik à retirer 1 dé de ses cases actives. Comme elle n'a aucun dé dans ses cases actives, cela n'a aucun effet. En outre, comme le goblin n'a pas obtenu de dé qui inflige des dégâts, il ne blesse pas Atomik. Placez le 1 sur le jeton Vilain du goblin. Le tour du goblin est à présent terminé.

Rappel : déplacements des vilains et choix des cibles

Les vilains qui combattent au corps à corps peuvent se déplacer jusqu'à 2 positions adjacentes disponibles par tour. Ils avancent toujours vers (et attaquent) l'unité adverse la plus proche (le trajet avec le moins de déplacements à faire pour atteindre la cible). Si 2 unités sont aussi proches l'une que l'autre, c'est l'icône qui détermine celle qui sera ciblée. Si un vilain qui combat au corps à corps se trouve déjà sur une position adjacente à une unité adverse, il ne se déplace pas. Les vilains qui combattent à distance ne se déplacent pas et peuvent cibler n'importe quelle unité adverse sur le tapis de combat. Leur icône détermine la ou les unités qu'ils ciblent.



C'est mon tour ! Youpi ! Je ne vais pas me déplacer, ce qui me permet de garder mes 3 points de dextérité pour mon lancer ! J'ai 7 options de dés parmi lesquelles choisir : mon dé Élément, mon dé Boîtier, mon dé Mèche, 2 dés et 2 dés . Afin d'utiliser ma Grenade à fragmentation, mon dé Compte-Boum doit au moins être sur « 1 ». Dès que

j'aurai 1 pièce de chaque (élément, boîtier, mèche), mon Compte-Boum passera à 1 et je pourrai créer une bombe. Je pense que je vais cibler le ver des marais. Je vais donc lancer 1 dé , 1 dé  et mon dé Élément. C'est parti !

Atomik lance ses dés et obtient 2 Éléments, 1  et 1  (avec son dé de défense). Elle inflige le dégât du dé d'attaque au ver des marais. Atomik décide ensuite de placer son  dans son plan B : elle utilise Coup de chance et lance un caillou sur sa cible, lui infligeant 1 dégât supplémentaire. Le ver des marais est vaincu ! Retirez du tapis de combat le jeton Vilain du ver des marais, son jeton Marqueur de piste et son dé d'ini. Le jeton Vilain est placé dans le cimetière, à côté des piles actives. Le dé d'ini et le jeton Marqueur de piste sont à nouveau disponibles à côté du tapis de combat. Enfin, Atomik place son dé Élément dans l'une de ses cases bloquées. Elle dispose maintenant d'une des 3 pièces nécessaires pour fabriquer sa grenade.



Capitank ! T'as vu ça ? Je SAIS que tu as vu ça ! Il s'en est pris plein la tronche. Je l'ai EXPLOSÉ ! Si seulement tu étais un peu précis toi aussi, tu ferais des ravages avec ton épée... Bon, j'arrête mes bêtises. ON SE CONCENTRE ! Un vilain de moins... Le combat est loin d'être gagné, on va se mesurer au crapaud des marais maintenant !

Le crapaud des marais se déplace de 2 positions vers sa cible la plus proche (Capitank est à 3 positions de lui, Atomik à 4). Allez-y, déplacez-le sur l'une des positions adjacentes à Capitank ! Le crapaud des marais n'a aucun dé à lancer, mais il dispose d'une capacité (Poison) qui se déclenche à chaque tour. Placez un dé d'effet Poison (sur sa face 2) sur le jeton de Capitank.

C'est maintenant au tour de Capitank (c'était théoriquement au tour du ver des marais, mais il a été vaincu avant de pouvoir jouer). Au début du tour de Capitank, ce dernier subit 2 coups critiques (ses dés de défense n'ont donc aucun effet) à cause du dé d'effet Poison. Retirez 2 jetons PV de Capitank. Le dé d'effet Poison est ensuite tourné sur sa face « 1 ». Capitank a toujours un dé  dans ses cases actives qu'il ne peut pas lancer. Capitank choisit d'utiliser sa carte Butin « Encens parfumé ». Cela lui permet d'ajouter 2 dés d'attaque supplémentaires à son lancer sans pour autant lui coûter de dextérité. Il cible alors le crapaud des marais puisqu'il se trouve déjà sur une case adjacente, puis lance 3 dés  et 1 dé .

Capitank obtient un total de 2 , 1  et 1 . Il place le  dans son plan B, le dé de défense dans une case active et inflige 2 dégâts  au crapaud des marais (retirez 2 jetons PV à ce vilain).

T'inquiète, Atomik, je gère. Le combat est presque fini ! Ce crapaud va bientôt se prendre la flèche d'un garde. Il sera donc vaincu avant son prochain tour. Quant à moi, je vais très bien, et ce combat n'a plus de secret pour moi ! Les dangers à venir ne me font pas peur. Plus qu'un vilain pour cette manche et... Oh... C'est juste un... Un golem d'argile, comme je m'en doutais !



Le golem d'argile s'en prend à l'unité adverse la plus proche. Après son déplacement, le golem d'argile peut se trouver sur deux positions possibles (en fonction du déplacement de votre crapaud des marais). Déplacez le golem d'argile en direction de Capitank.

Remarque : comme la manche est finie, si un vilain se trouvait dans la file d'attente, il entrerait maintenant sur le tapis de combat, en utilisant le jeton Marqueur de piste 2 et le dé d'initiative correspondant.

Tournez le dé de suivi des manches sur sa face M2, et retirez 1 jeton PV à tous les vilains (en raison des gardes, la condition de votre rencontre).



Très bien ! Après cette première manche guidée, il est temps de vous laisser continuer ce combat en autonomie ! Nous allons voir comment vous allez gérer les manches restantes pour les vilains et les gearlocs. Un conseil : jetez un œil à la capacité Fracture du golem d'argile. Ça peut être douloureux... Heureusement, c'est à Capitank et moi de commencer la manche ! Bonne chance !

FAQ

Les petits détails et les règles foisonnent dans ce jeu ! Parfois, le plus simple pour bien comprendre un point de règle, c'est de le reformuler différemment. Nous avons regroupé sur ces deux pages les questions (et réponses) que l'on nous pose le plus. Certaines réponses viennent directement des adeptes de *TMB* qui ont réussi à clarifier certains points mieux que nous n'aurions pu le faire (merci à toutes les personnes qui y ont contribué !).

- **Dés d'attaque et de défense dans le plan B : est-ce que les dés d'attaque et de défense dans mon plan B comptent dans le calcul de mes caractéristiques d'attaque et de défense ? (question de Tony B.)**

Non, les dés d'attaque ou de défense dans votre plan B ne COMPTENT PAS dans le calcul de vos caractéristiques d'attaque et de défense.

- **Extensions du plan B (PB) : comment fonctionnent les extensions du plan B (que l'on trouve sur certaines cartes Butin verrouillé) ? (question de Sara J.)**

Une extension du plan B est un élément qui donne au joueur plus d'options de plan B. L'utilisation de cette nouvelle extension du plan B a un coût en , comme pour les autres capacités du plan B de votre gearloc. Ce coût est indiqué sur la carte.

- **Déplacement des vilains et choix de la cible : que se passe-t-il si un vilain qui combat au corps à corps cible un gearloc qui est complètement encerclé par d'autres unités ? (question de Justin S.)**

C'est simple : il ne peut pas cibler ce gearloc (ni le combattre, donc). Un vilain qui combat au corps à corps ne peut pas cibler une unité adverse à laquelle il ne peut pas accéder. S'il n'y a pas de position libre adjacente à l'unité adverse la plus proche, il ciblera l'unité adverse la plus proche dont c'est le cas.

- **Poison : si on m'inflige plusieurs fois l'effet Poison, que se passe-t-il ? (réponse de Soka S.)**

Les effets Poison ne se cumulent pas. Le dé placé sur votre jeton sera positionné en fonction de la valeur de l'effet Poison infligé le plus récent. Par exemple : si vous avez un dé d'effet Poison 2 sur votre jeton Gearloc et qu'un vilain vous cible avec Poison 1, le dé d'effet Poison est alors tourné sur la face « 1 ». L'inverse fonctionne aussi. Comme on applique toujours la dernière valeur, vous pouvez aussi passer d'un dé Poison 1 à un dé Poison 2. De manière générale, une unité ne peut avoir que 1 dé de chaque type d'effet à la fois.

- **Chercher des butins : est-ce qu'une carte Butin (à plusieurs utilisations) en partie « utilisée » peut être choisie pour l'action Chercher de meilleurs butins ? (question de Jamie S.)**

Oui, tant qu'une carte Butin (verrouillé ou non) se trouve dans votre zone des cartes Butin, vous pouvez l'utiliser pour « Chercher de meilleurs butins ».

- ▶ **Ordre de résolution des capacités : dans quel ordre doit-on résoudre les différentes capacités qui se déclenchent au même moment, au début d'un tour de vilain ? Par exemple, un vilain n'a plus que 1 jeton PV. Il dispose de la capacité Récupération 1 et un dé Poison 1 se trouve sur son jeton. (question de Shannon M.)**

C'est au groupe de choisir l'ordre pour ce type d'actions qui se déclenchent au même moment (par ex : au début du tour). Vous pouvez donc faire en sorte de lui infliger les dégâts du dé Poison avant qu'il n'utilise Récupération.

Nous (CTG, l'éditeur original) tenons à ajouter que mettre en avant le « choix des joueurs » est intentionnel et fait partie intégrante de votre stratégie de combat contre les vilains. Mulmesh est un bon exemple d'un tyran pour lequel cette règle peut avoir un énorme impact en fonction des dés d'effet actifs.

- **Choix de la cible : puis-je choisir une cible pour mon dé d'attaque, une autre cible différente pour mon dé de capacité, et encore une troisième pour les dégâts de mon plan B ? (réponse de Tyler R.)**

Non. Si une attaque et une capacité normale ou de plan B mentionnent les mots « cible/cibler/ciblez », il faut les utiliser sur la même cible. Vous ne pouvez avoir qu'une cible par tour, et vous devez la choisir avant même de sélectionner les dés que vous allez lancer. Cela dit, si une capacité normale ou de plan B ne mentionne pas le terme « cible » (comme c'est le cas pour la Grenade à fragmentation d'Atomik), alors cette dernière n'est pas obligatoirement utilisée sur le même vilain que celui que vous ciblez pour votre attaque.

Vous trouverez ci-dessous d'autres questions que l'on reçoit souvent et auxquelles nous souhaitons répondre.

- ▶ **Réserve de dés d'attaque et de défense : qu'est-ce qu'une réserve de dés ? Que faire si tous les dés de défense sont utilisés ?**

Votre groupe utilise les mêmes dés d'attaque et de défense que les vilains (ce sont les dés blancs). Dans de rares cas, la réserve de dés de défense peut être épuisée (les dés se trouvent alors sur les vilains, sur les gearlocs ou dans les plans B). Si un membre de votre groupe n'a plus de dé de défense à lancer, les autres remplacent alors les dés de défense  de leur plan B par des dés d'attaque , pour régler le problème.
- **Attaquer : qu'est-ce que ça signifie, « attaquer » (pour des vilains et des gearlocs) ?**

Attaquer correspond à l'action lancer les dés d'attaque (blancs) en visant une cible. Un lancer de capacité n'est pas considéré comme une « attaque », même si la capacité en question inflige des dégâts à l'adversaire.
- **Piles actives de jetons Vilain : une carte a indiqué de prendre un jeton Vilain de mes piles actives. Et maintenant, je fais quoi ?**

Certaines rencontres vous demanderont d'affronter un vilain en particulier ou un type spécifique de vilains. Une fois que vous avez trouvé le ou les vilains correspondants, mélangez vos piles actives (à l'exception des vilains précédemment découverts). Une fois les piles mélangées, replacez les jetons Vilain découverts en haut de ces dernières.
- ▶ **Fracture et Corrosion : comment est-ce que ces capacités fonctionnent, au juste ? Est-ce que cela change, selon qu'elles ciblent un gearloc ou tout le groupe ?**

Quand une unité utilise sa capacité Fracture, elle vous force à défausser les dés d'attaque qui lui ont infligé des dégâts. En défaussant ces dés, vous réduisez vos caractéristiques d'attaque pour ce combat. Le dé d'attaque défaussé est le témoin de cette réduction. Corrosion se déclenche quand le vilain qui a cette capacité attaque. Après quoi, tous les dés de défense restants dans les cases actives de sa cible (après avoir infligé les dégâts) doivent être défaussés.
- **Le paquet de cartes Rencontre est visible : je vois le type de carte Rencontre et le titre de notre prochaine rencontre, c'est normal ?**

Oui. Mais la plupart des rencontres seront une surprise. Si vous ne voulez vraiment pas savoir ce qui vous attend, vous pouvez utiliser la carte Dessus du paquet pour garder la surprise plus longtemps.
- **Que se passe-t-il si un vilain est retiré du tapis de combat pour divers motifs ?**

Les vilains peuvent être retirés d'un combat et remis dans la file d'attente pour diverses raisons (par ex. : Diversion de Farfeuillu). Quand c'est le cas, tous les dés d'effet sont retirés du jeton Vilain. Ce dernier retrouve tous ses PV. Le dé d'initiative de sa piste est retiré de la jauge selon les règles des dés d'initiative pendant les combats (p. 17). Le jeton Vilain est replacé sur le tapis de combat selon les règles normales de la file d'attente en combat (p. 18).
- **Gearlocs K.O. : que puis-je faire quand je suis K.O. ?**

Quand vous êtes K.O., vous ne pouvez plus continuer le combat à moins que l'on vous réanime (certaines capacités uniques de gearloc le permettent, encore faut-il que ce gearloc soit dans votre groupe). Généralement, quand vous êtes K.O., c'est à vous de lancer les dés des vilains et d'effectuer leurs déplacements. Grâce à vous, le combat devient plus fluide ! Autrement, vous pouvez aller chercher du popcorn pour regarder la suite du combat.
- **Est-ce qu'un vilain qui combat au corps à corps et a plusieurs cibles se place de façon à être adjacent au maximum d'unités adverses possible ?**

Non. Il respecte les règles de déplacement des vilains qui combattent au corps à corps. S'il arrive sur une position adjacente à plusieurs unités adverses, il ciblera les deux, mais ce n'est pas un critère qui entre en compte au moment où il se déplace.
- **Sélection multi-cible : si un vilain a plusieurs cibles ( ou ) ou (), qui cible-t-il en premier ?**

Ce vilain ciblera d'abord l'unité la plus faible, puis la deuxième plus faible, etc. En cas d'égalité, la décision revient au groupe.

FAQ (SUIE)

- **Lancer les dés d'attaque : en tant qu'unité qui combat au corps à corps, est-ce que je peux lancer un dé d'attaque (pour tenter d'obtenir des os) même si je ne suis pas adjacent à un vilain ?**

Non. Les gearlocs, comme les vilains, doivent forcément avoir une cible à portée afin d'attaquer (et donc effectuer un lancer d'attaque).

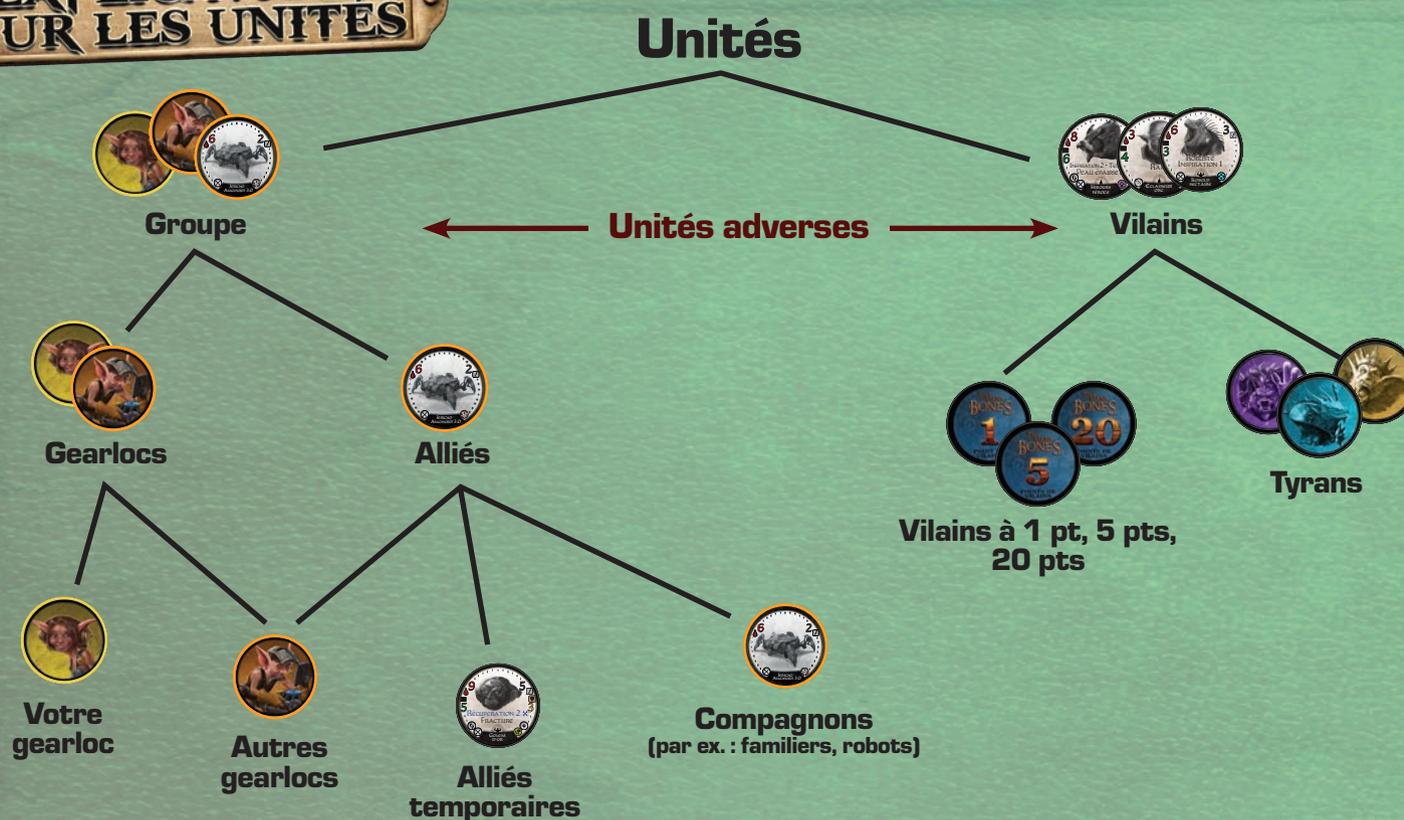
- **Unités ayant un dé d'effet Camouflage : est-ce que les unités ayant un dé d'effet Camouflage (et donc qu'on ne peut pas cibler) peuvent subir des dégâts ?**

Oui. Les unités ainsi protégées peuvent tout de même subir des dégâts d'autres façons.

Vous trouverez plus de questions/réponses sur le site chiptheorygames.com/support (en anglais).

BoardGameGeek est également une bonne ressource pour poser vos questions sur les règles !

EXPLICATIONS SUR LES UNITÉS



Unités

Dans *TMB*, le mot **unité** est utilisé pour désigner tout jeton jouable dans le jeu (à l'exception des jetons Marqueur de piste, du jeton Compte-journée et des jetons PV). Les unités sont séparées en deux catégories distinctes : le **groupe** et les **vilains**. Lorsqu'on oppose ces deux catégories, on parle d'**unités adverses**.

Dans la catégorie des **vilains**, on retrouve tous les vilains à 1 pt, 5 pts et 20 pts, ainsi que les tyrans.

Dans la catégorie du **groupe**, on distingue deux sous-catégories : les **gearlocs** et les **alliés**. La catégorie des **gearlocs** comprend votre gearloc et ceux des autres joueurs. La catégorie des **alliés** comprend les autres gearlocs ainsi que les alliés temporaires et les compagnons.

Dans l'exemple du schéma ci-dessus, si vous jouez Atomik, elle est votre gearloc. Tous les textes qui font référence à votre gearloc la concernent donc. Mécanoc (personnage disponible dans une extension) est un autre membre du groupe mais aussi un gearloc. Le golem d'or est un allié (seulement dans le cas de figure où la carte « Faire d'une pierre deux coups » vous permet d'en prendre le contrôle). Les robots de Mécanoc sont à la fois des compagnons et des alliés.

INDEX DES TERMES DU JEU

À distance	11,15	Modes de jeu	23
Aperçu du jeu	8-9	Objectif	6
Attaquer	15, 19-20, 29	Piles actives	7, 18, 29
Butins et butins verrouillés	7, 14, 21, 28	Phases de jeu	8-9
Capacités (gearlocs)	12, 19, 28	Phase de récompense	8, 9, 20
Capacités (vilains)	15, 20	Phase de récupération	8-9, 20
Cases actives	14	Phase de rencontre	8-9
Cases bloquées	14	Placement des gearlocs	17-18
Cible, choix de la cible (gearloc)	11, 19, 28	Placement des vilains	17-18
Cible, choix de la cible (vilain)	15, 20	Plan B (des gearlocs)	13
Cibles multiples (vilain)	20, 29	Plan B (des vilains)	15
Combat	18-20	Plan B - extension	21, 28
Combat en direct	24-27	Points d'entraînement	10, 12, 22
Combats (mise en place)	18	Points de progrès	16, 22
Consommables	13	Points techniques et FAQ	28-29
Corps à corps	11, 15	Positions de départ (gearloc)	17
Coups critiques	22	Positions de départ (vilain)	17
Crochetage	21, 29	Prendre en main <i>Too Many Bones</i>	23
Dégâts	11, 15, 19, 22	Professions	13
Déplacement (gearloc)	17, 19	PV bonus	10, 22
Déplacement (vilain)	17, 20, 28	Réanimer un gearloc	22
Dénouement du combat	20	Rencontres	7-9
Dés d'attaque	10, 15, 28, 29	Santé (PV)	10, 15
Dés de défense	11, 15, 29	Talent inné et Talent inné +1	11
Dés défaussés	12	Tapis de combat	16-17
Dés d'effet	22	Tapis de jeu Gearloc	10-14
Dés d'initiative (dés d'ini)	15-17	Touche	11
Dextérité	10, 19	Tour des gearlocs	19
Fatigue	16	Tour des vilains	20
File d'attente des vilains (FA)	18	Types d'attaques	11, 15
Funestes fléchettes	22	Tyrans	6, 16
Groupe H.S.	20	Vilains	7, 15
Jauge d'initiative (jauge d'ini)	16-17	Vilains (points de)	15, 18
Jeton Compte-journée	6, 22	Yéti	Au Tibet
K.O.	20, 29	Zone de préparation	12
Matériel	4-5	Zone des capacités	12-13
Mise en place du jeu	6-7	Zone des caractéristiques	10-11
Mixte	11	Zone des cartes Butin	14



Les grandes avancées vers un monde meilleur se font rarement sans créer de nouveaux maux qui demandent, à leur tour, de nouveaux remèdes. C'est une boucle sans fin, puisqu'on ne tire pas les leçons que nous enseigne le passé. On avance aveuglément jusqu'à se retrouver face aux vestiges de ce qui était, jadis.

Le Daelore n'échappe pas à ce schéma. Ses habitants, pris dans une course effrénée à la technologie, ont sali ses terres et son histoire.

Pouvons-nous encore espérer arranger les choses ? Difficile à dire, mais nous le saurons peut-être bientôt...

Et vous, qu'apporterez-vous, jeunes gearlocs ? De nouveaux maux ou des remèdes ?



Conception du jeu

Adam Carlson, Josh Carlson

Illustrations

Anthony LeTourneau

Rédaction

James Boutilier

Conception graphique

Josh Carlson

Graphismes des dés

T. Eshelman, Project Khopesh et Lorc

Éditeurs

Chip Theory Games

Lucky Duck Games (VF)

Traduction : Marie-Laure Faurite

Relecture : Léa Carayon, Séranne Piazzi, Maïlys Lejosne-Le Calvez

Merci à Arié Zarka et Clément Hossaert pour leur expertise

Maquette : Marek Baranowski, Sandra Tessieres

Pour en savoir plus sur l'histoire du Daelore, téléchargez le Journal de bord de la libération (en anglais) ici : chiptheorygames.com/support



chiptheorygames.com luckyduckgames.com/fr