

## SEQUENCE DE COMBAT

- 1 Placer le *Round Counter* sur R1. Déclencher les effets *Encounter* et *Skills* « AVANT LE COMBAT » (*Before Battle*).
- 2 Créer BQ selon carte *Encounter*. Baddie Pts et/ou spécifiques (pile, défausse, hors jeu).
- 3 Baddie sur la BQ placé dans la première colonne disponible sur le *Battle Mat* (ligne *Melee* ou *Ranged*) et Dé INI dans *Ini Meter*. En cas d'égalité d'Initiative, le N° *Lane* donne la priorité. Continuer jusqu'à ce qu'il y ait 4 Baddies en jeu ou que la BQ soit vide.
- 4 Lancer les Dés INI GEARLOCS et les placer dans le *Ini Meter*. En cas d'égalité d'Initiative pour un Gearloc, les joueurs décident du placement pour ceux de même valeur.
- 5 Placer les jetons Gearlocs avec HP sur le *Battle Mat*, position *Melee* ou *Ranged*.
- 6 Déclencher les effets *Encounter* et *Skills* « DEBUT DU COMBAT » (*Start of Battle*).
- 7 **ROUND** : Les Unités effectuent chacune 1 **TOUR**, dans l'ordre d'Initiative.
- 8 Fin du Round : Déclencher les effets de « FIN DE ROUND » et vérifier la BQ.
- 9 Dé R +1 (après R5, *True Damage* de -1 HP retiré à chaque unité, au début du Round). Répéter étapes 7 à 9.

Si vous avez réussi la Rencontre : Phase 3 *Reward*, sinon Phase 4 *Recovery*.

## INNATES/SKILLS GEARLOCS

- 1 *Innate Tantrum* : Skill *Rage!* en Active, sur 1.0.  
*Innate Ghillie* : Révéler 1 Baddie (2 si Inn+) d'une pile, peut cycliser ce Baddie en bas.  
*Skill Ghillie* : Placer Traps. Finir le placement des Baddies avant déclenchement Trap.  
*Skill Nugget* : *Lucky en Active* (choix du résultat).  
*Skill Duster* : Déployer *Nightshade* si *Duster* n'est pas aux HP max.  
*Skill Stanza* : Lancer Dé Luitar et le placer en zone Prep (gain Focus).  
*Skill Gasket* : Placer *Primary Canister* en Locked (valeur max).
  - 2 *Skill Ghillie* : *Camo* augmente ou diminue total Baddies Pts.  
*Pile BQ* face cachée (sauf Baddies révélés par Scout) = Nbre Gearlocs X N° Jour actuel.  
*Baddies piochés* selon le total de Points BQ (de haut en bas, de 20Pts à 1 Pt).
  - 3 *Skill Surprise*.
- |   |         |
|---|---------|
| PATCHES (Melee) : Heal, Buff HP, Regen, Revive, Poison.                   | Ini 3,3 |
| BOOMER (Ranged) : AoE Dmg, Negative effects, Buff HP.                     | Ini 4   |
| PICKET (Melee) : Def, Shield Bash, Buff (self), Intercept.                | Ini 3   |
| TANTRUM (Melee) : Rage, Dmg, Heal, Negative effects.                      | Ini 4,2 |
| GHILLIE (Ranged) : Traps, Familiers, Scout, Negative effects, BQ effects. | Ini 4,5 |
| NUGGET (Melee-Ranged) : Slingshot, Bonus/Malus effects, Loots, Movement.  | Ini 3,5 |
| TINK (Melee-Ranged) : Bots, Untargetable, Stun.                           | Ini 3,8 |
| DUSTER (Melee-Ranged) : <i>Nightshade</i> , Dmg, Negative effects.        | Ini 4,4 |
| STANZA (Melee) : Songs (Bonus/Malus).                                     | Ini 3,6 |
| GASKET (Melee-Ranged) : Immune (Poison, Weaken, Stun, etc.), Dmg, Def.    | Ini 3,6 |
- 6 *Innate Picket* : Peut lancer Dés DEF blancs et placer en Active (pas bones). Inn+ : peut aussi mettre DEF blanc en Locked, même en combat (ne réduit pas sa Stat DEF).  
*Skill Tink* : Lancer Dé Build 1.0 ou 2.0 pour construire Bot (emplacement N°6).  
*Innate Gasket* : Peut placer Def en Active égal à moitié Stat Def (arrondi sup).
  - 8 *Skill Patches* : *Revive* en Active est déclenché.  
*Skill Duster* : Déployer *Nightshade* si *Duster* n'est pas aux HP max.  
*Baddies* sur la BQ mis en jeu dans la colonne du premier jeton Lane disponible. Si occupée, placer dans la première colonne disponible selon le type d'attaque (si aucune position disponible, chercher dans l'autre type). Les Dés Ini Tyrans, Baddies 20Pts et Gearlocs sont placés en haut du Ini Meter, les Baddies 5Pts et 1Pt sont placés en bas. Suivre les règles de Mise en place sur le *Battle Mat* en cas d'égalité.

## TOUR GEARLOC

Notes : Un Loot/Trove Loot croché peut être utilisé à tout moment pendant le tour, sauf indication spécifique. Vos Dés ACTIFS ou LOCKED peuvent être défaussés pendant le tour (les SKILLS sont épuisées).

- 1 Début du tour (*Start of Turn*). Déclencher tout Dé placé sur votre Gearloc.  
*Innate Patches* : Soins 1 HP sur Patches (Inn+ : Soins 1 HP sur un Gearloc).  
*Skill Patches* : *Recover* en Active soigne # HP.  
*Booster Shot* en Active soigne # BUFF HP.  
*Skill Boomer* : *Cleanse*, enlever effet négatif et -1 au Dé.  
*Skill Picket* : *Constant Regen* en Locked soigne # HP.  
*Innate+ Picket* : peut mettre DEF blanc en Locked (Locked ne réduit pas Stat DEF).  
*Skill Ghillie* : Les Familiers en jeu prennent leur tour (Coût Dex éventuel).  
*Aigle Talon* (Flight) / *Tigre Growls* (Lashback) / *Loup Lil'Yeti* (Hardy).  
*Skill Nugget* : *Recover* en Active soigne # HP.  
*Skill Tink* : *Spiderbot* peut être mis en zone Prep.  
*Skill Stanza* : Placer Song(s) des zones Prep ou Skills en Active (sur Section 1).  
*Skill Gasket* : Si Hydro=0, Gasket subit 1 True Dmg.
- 2 Mouvement (-1 DEX par mouvement vers une position adjacente libre non-diagonale). Etape facultative pour chaque Gearloc.  
*Skill Tink* : Avant/Après Mouvement, peut déployer 1 Bot de sa zone Prep (1 max en jeu).
- 3 Cibler. Choisir une cible autorisée (*Target*) pour vos Dés ATK, SKILL et/ou BP. *Melee* peut cibler 1 Baddie adjacent, *Ranged* peut cibler 1 Baddie n'importe où. *Melee-Ranged* cible 1 Baddie adjacent avec des instructions pour cible(s) différente(s).
- 4 Sélectionner vos Dés selon DEX actuelle (max = valeurs ATK/DEF).
- 5 Lancer les Dés sélectionnés en même temps. Un résultat peut être ignoré, sauf indication contraire. Actions possibles, ordre au choix :
  - Résoudre Effets et Dégâts sur cible (*Target*) : Dés ATK, SKILLS et BP.
  - Résoudre autres Effets et Dégâts : SKILLS et BP sans cible ou visant d'autres cibles.
  - Attribuer les Dés lancés en ACTIVE, LOCKED ou les Bones en *Backup Plan*.
  - Utiliser un *Backup Plan* : une fois par tour, déclenchez un effet BP. Défausser le nombre de Bones BP selon le coût de l'effet (décalez vers la gauche les dés restants).*Skill Tantrum* : +0.2 au Dé Rage si Tantrum attaque.  
+1 Body Count si Tantrum tue 1 Baddie.  
*Skill Nugget* : *Golden Touch* en Locked quand Nugget tue son 1<sup>er</sup> Baddie.
- 6 Réaction des Baddies (voir SKILLS).

## TOUR BADDIE

Une *Skill* requérant une cible doit être à la bonne portée pour s'appliquer.

1 Début du tour (*Start of Turn*). Déclencher les effets « AU DÉBUT DU TOUR » et résoudre les Dés Effet présent sur le Baddie (*Poison, Bleed, Disable, etc.*)

*Skill Boomer : Napalm, Dmg et -1 au Dé.*

2 Cibler. Les portraits dans l'icône indiquent le nombre de cibles attaquées. La même cible ne peut pas être attaquée plusieurs fois pendant un tour par le même Baddie (sauf la Skill *Taunt*). Les Dés ATK sont lancés pour chaque cible.  
*Melee* cible toujours l'ennemi le plus proche. Il ne bouge pas s'il est déjà à portée d'attaque, même si une 2e cible pourrait être attaquée. S'il n'a pas de cible après le déplacement, il ne lancera pas ses Dés ATK. *Ranged* cible n'importe quel ennemi en jeu, sans se déplacer.  
En cas d'égalité entre cibles, utiliser l'icône *CIBLE* pour choisir l'adversaire (les joueurs choisissent s'il y a toujours égalité).

*Skills Boomer : Smoke, Atk+Skill ratées et -1 au Dé / Napalm, Dmg et -1 Round au Dé.*

*Skill Picket : Intercept, Dmg/Effets à Picket au lieu de la cible.*

3 Mouvement (Si *Melee* et pas de cible adjacente). Un *Melee* a jusqu'à 2 Points Mouvement à chaque tour pour atteindre une position libre adjacente à sa cible.  
Si aucun déplacement n'est possible (toutes les positions occupées ou accès à une position libre bloqué), le *Melee* ne bouge pas.

4 *SKILLS*. Si elle n'indique pas un moment spécifique pour se déclencher, une *Skill* est activée et résolue à ce moment. Certaines *Skills* peuvent épuiser un Dé ATK ou DEF Gearloc (STAT diminuée du nombre de Dés épuisés).  
Voir tableau des *SKILLS*.

5 Lancer les Dés ATK (si une cible est à portée) et DEF inactifs (après décompte de ceux déjà sur le Baddie) selon les STATS indiquées. Si plusieurs cibles sont visées, les Dés ATK sont lancés pour chaque cible (une cible n'est attaquée qu'une fois par tour par Baddie, sauf si *Taunt*).  
Un *Tyran* lance et résout aussi son Dé *Tyran*, en plus de l'ATK et de la DEF.

6 Résoudre les résultats : dans l'ordre, placer les Dés DEF sur le Baddie, appliquer les dégâts ATK sur la (ou les) cible(s) et résoudre les effets Bones s'il y a des Skills BP.

7 Réaction des Gearlocs.

## SKILLS

 **BLEED** : Dé *Bleed* placé sur la cible. Elle subie 1 *True Dmg* au début de son tour, pendant toute la durée du combat.

**BREAK** : Tout Dé ATK utilisé pour réduire les HP de cette unité doit être épuisé.

**CARELESS** # : Cette unité subit # *True Dmg* (si pas de #, 1 *True Dmg*).

**COMPOUND** : L'ATK de cette unité est égale au numéro du Round actuel (après le Round 5, ATK = 5).

**CORROSIVE** : Après une ATK de cette unité (Dmg appliqués), tous les DEF Actifs restants de la cible sont épuisés.

**DIVE** : Si un Dé *Flight* est actif sur cette unité, placer cette unité adjacente à l'ennemi le plus faible et le cibler.

**ENGULF** : Les Dmgs des Dés de cette unité sont appliqués aussi aux unités adjacentes (elle inclue) et déclenche leurs *Skills*.

 **FLIGHT** : Après une Atk de cette unité, placer un Dé *Flight* sur elle (si déjà présent, retirer le Dé). L'unité avec *Flight* ne peut être ciblée.

**HARDY** : A n'importe quel tour, les Dmgs totaux à cette unité (y compris *True Dmg*) sont réduits à 1.

**INSPIRE** # : Le prochain Baddie après cette unité dans le *Ini Meter* prend son tour immédiatement avec un bonus de +# Dés ATK.

**LASHBACK** # : A n'importe quel tour, riposte de # Dmgs lorsque des Dmgs sont reçus d'un ennemi (sauf si unité vaincue).

**MISCHIEF** # : Avant que cette unité attaque, retirer # Dés Actifs de sa cible (au choix du joueur).

 **POISON** # : Placer le Dé *Poison* à # sur la cible. # *True Dmg* au début du tour de la cible puis -1 Poison sur le Dé (retiré à 0).

**RAGE** # : Si cette unité n'est pas à son max HP, elle gagne un bonus de +# Dés ATK.

**RAIDING** : Cette unité gagne +1 Dé ATK pour chaque autre Orc sur le *Battle Mat*.

**RECOVER** # : Au début de son tour, cette unité gagne # HP (ne pas dépasser la valeur max).

**SIGNAL** # : A son tour cette unité ajoute 1 Baddie inférieur en bas de BQ (# Baddies max ajoutés, effet ignoré ensuite).

 **STUN** : Dé *Stun* placé sur la cible. Elle passe son prochain tour (les effets négatifs sont quand même appliqués, puis dé retiré).

**SURPRISE** : Après la mise en place du *Ini Meter*, bouger tous les ennemis en bas du *Ini Meter* (en conservant l'ordre).

 **TAUNT** : Dé *Taunt* placé sur l'unité, jusqu'au début de son prochain tour.

Les ennemis adjacents doivent la cibler et les ennemis avec multi-cibles attaquent plusieurs fois cette unité.

 **TERRIFY** : Dé *Terrify* placé sur l'ennemi ayant attaqué cette unité.

Jusqu'à la fin de son prochain tour, une unité avec un Dé *Terrify* ne peut pas cibler une unité avec la Skill *Terrify* (dé ensuite retiré).

**THICK SKIN** # : A n'importe quel tour, cette unité ignore les # premiers Dmgs qu'elle subit.

**UNDEAD** : Après avoir été vaincue une 1<sup>ère</sup> fois, cette unité est placée au-dessus de la BQ avec 2 HP et son ATK doublée.

 **UNTARGETABLE** : Dé *Untargetable* placé sur cette unité. Non-cible par les ennemis jusqu'au début de son prochain tour.

 **WEAKEN** # : Dé *Weaken* placé sur la cible. Malus de -# DEX lors du prochain tour (ou -# ATK pour les unités non-Gearloc).

*Skills Tantrum : Poison Armor, peut activer # Poison / Lashback, peut faire # Dmg retour.*

*Hardy, Dmg sur Tantrum réduits à 1.*

*Innate Tantrum : +0.2 au Dé Rage! par HP perdu par Tantrum.*

*Skill Ghillie : Return Fire, Dmg retour à Atk Baddie non-adjacent.*

*Skill Nugget : Parry, évite Dmg/Skill.*

*Skill Duster : Infusion Bracers, Dmg retour à Atk Baddie (même si Duster est vaincu).*