



TOO MANY BONES

A DICE BUILDER RPG

Rulebook
Version 1.0.2

Uma nota de Josh e Adam:

Too Many Bones tem sido um esforço humilhante para nós dois. Nunca antes experimentamos esse nível de apoio e incentivo durante todo o processo de criação do jogo. O apoio da nossa comunidade de apoiadores foi incomparável e nos incentivou a fazer este jogo se destacar de todas as maneiras possíveis. Todos os envolvidos se esforçaram mais do que esperávamos. Queremos agradecer pessoalmente ao nosso artista, Anthony LeTourneau; nosso escritor, James Boutilier; nosso pau para toda obra e homem de mídia social, Josh Wielgus; e uma horda de orcs que doaram seu tempo e talentos para testar e testar essa abordagem única de estratégia de dados. Esperamos que a quantidade de cuidado e atenção aos detalhes investidos neste jogo seja aparente. Nosso objetivo continua sendo melhorar constantemente o padrão de qualidade dos jogos de tabuleiro. Achamos que este jogo eleva a fasquia. Aproveitar!

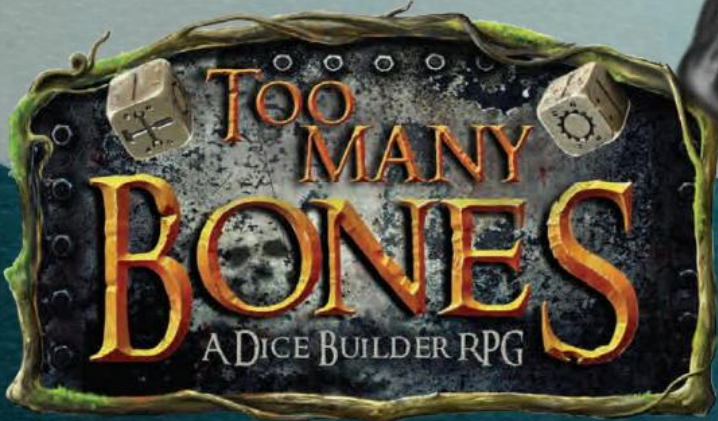
Aviso de Desembarque:

Em Too Many Bones, você joga como uma raça incomum de aventureiros que se dirigem para uma terra invadida por todos os tipos de criaturas hostis. Sua raça viveu escondida em Bosque Profundo durante séculos, e só recentemente seus parentes foram forçados a emergir para o sul e se abrigar dentro das muralhas de Obendar.

Devido ao seu estilo de vida recluso, muitos na cidade estão encontrando sua raça pela primeira vez. Alguns moradores acreditam que você seja um elfo, devido às suas características faciais distintas; outros diriam um goblin, pelo seu tamanho e constituição. Outros ainda insistiriam que sua alta aptidão tecnológica prova que você é um gnomo! Somente aqueles mais íntimos de Deepwood conhecem sua verdadeira espécie e parentes como Gearlocs – criaturas de orelhas grandes e corpo magro com amores conflitantes pela natureza e pela máquina e uma sede insaciável por aventura!

Os Gearlocs mais velhos sabem muito bem que esse perigo crescente ao norte é obra do Ebon, um caldeirão de criaturas sem lei governadas por tiranos que controlam firmemente todas as regiões do norte de Daelore. Como cada uma dessas regiões tem pouca ou nenhuma comunicação com a próxima, os mais velhos acreditam que um grupo menor será mais eficaz na infiltração e na eliminação da ameaça. Eles selecionaram seu grupo de aventureiros e os incumbiram de se aventurar em direção ao norte para silenciar um tirano de Ébano de cada vez.

Esta nunca seria uma tarefa apenas sua! Outros foram sequestrados! Mas a milícia Obendar é escassa em termos e quaisquer mercenários que valham a pena contratar já foram influenciados pela promessa de saquear direitos se ajudarem o inimigo. Mas não importa! Pois vocês são Gearlocs, e sendo a raça engenhosa e destemida que são, seu grupo aceitou alegremente este desafio! Você estará entre os primeiros a viajar para o norte em muitas décadas e sua aventura começa hoje!



Nota dos Designers	2
Resumo	3
Conteúdo da caixa ..	4-5
Objetivo e configuração do jogo.....	6-7
Visão geral da jogabilidade	8-9
Fases do Jogo (Encontro, Recompensa, Recuperação)	8-9
Tapete Gearloc.....	10-14
Área de estatísticas.....	10-11
Dados Esgotados.....	12
Prepare um	12
Área de Competências.....	12-13
Plano B	13
Slots Ativos e Bloqueados.....	14
Área de saque.....	14
Maus	15
Tiranos.....	16
Batalha Esteira.....	16-17
Medidor de Iniciativa.....	16-17
Posições iniciais dos vilões.....	17
Posições iniciais do Gearloc	17
Movimento Adjacente	17
Configuração de Batalha.....	18
Em Batalha.....	18-20
Giro do Gearloc.....	19
Virada do Malvado.....	20
KO e Wipes	20
Resultados da Batalha	20
Saques/ Saques Trove	21
Arrombamento de fechaduras.....	21
Diversos.....	22
Facilite o uso de muitos ossos.....	23
Batalha ao vivo	24-27
Obtenção técnica - Perguntas frequentes	28-29
Índice de Regras/Termos.....	30
Complementos do TMB.....	31
Créditos	32

Consideramos este livro de regras um documento vivo e podemos continuar a adicioná-lo e atualizá-lo conforme necessário com novas expansões e conteúdos. As versões mais recentes serão postadas em toomanybones.com/rules

 Você poderá notar ícones do YouTube em vários lugares deste livro de regras. Onde quer que este ícone apareça, significa que criamos um vídeo explicando esse assunto.

Para assisti-lo, acesse nosso canal no YouTube em www.youtube.com/chiptheorygames e pesquise essa palavra ou frase. Boa visualização!

BOX CONTENTS



Battle Mat



x4 Gearloc Chips



x4 Lane Markers



Day Counter



x65 Health Chips



x28 1 PT Baddies



x20 5 PT Baddies



x7 20 PT Baddies



x4 Gearloc Mats



x6 Special Encounters



x30 Party Encounters



x12 Solo Encounters



x12 Tyrant Encounters



x40 Loot



x20 Trove Loot



Cover Card



Day Counter Card



Tyrants
x7 Cards
x7 Chips
x7 Dice



x64 Gearloc Skill Dice



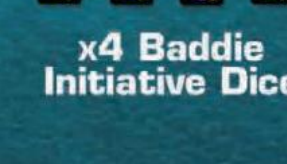
x8 Effect Dice



x16 Stat Dice



x4 Gearloc Initiative Dice



x4 Baddie Initiative Dice



x12 Atk Dice



x18 Def Dice



x4 Lockpicking Dice



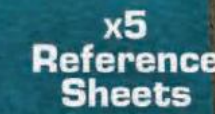
Round Counter



x4 Dice Storage Trays



Marker



x5 Reference Sheets



OBJECTIVE

Objetivo do jogo

Sua tarefa é fácil...de acordo com o Conselho Gearloc.
Alcance e derrote o Tirano selecionado dentro de seu limite de dia para vencer.

GAME SET-UP

Vamos começar nos preparando para sua aventura. Coloque o Battle Mat no centro da sua área de jogo.

Tirano e contador diário

Selecione um Tirano com base na duração do jogo que você gostaria de jogar ou compre um aleatoriamente (você pode olhar para ambos os lados e se familiarizar com suas Habilidades e efeitos dos Dados do Tirano). Os jogos podem variar de 1 a 4 horas dependendo do Tyrant e do número de Gearlocs.

Coloque a Carta, a Ficha e o Dado do Tirano à esquerda do Tapete de Batalha.

Coloque o cartão e o chip do contador diário (definido como 1) diretamente abaixo do seu cartão Tyrant.

Encontros Encontre

quaisquer Encontros de Tirano (azul) associados a esse Tirano (1-3 cartas e rotuladas com o nome do Tirano na parte inferior da carta) e coloque-as de lado. Coloque outras Cartas de Tirano na caixa do jogo.

Embaralhe o Baralho de Encontro Geral (verde) ou o Baralho de Encontro Solo (verde e rotulado como "Solo" na parte inferior) se estiver jogando com apenas um Gearloc, e compre Cartas de Encontro iguais às mostradas em  Carta Tirano menos 3 cartas. Embaralhe-os junto com as Cartas de Encontro do Tirano que você reservou e coloque-os todos à esquerda (lado da história para cima) do Tapete de Batalha, conforme mostrado. Coloque outras Cartas de Encontro na caixa do jogo. Nos raros casos em que você ficar sem Encontros, você poderá reabastecer seu Deck de Encontros na caixa do jogo.

Por fim, encontre os Encontros Especiais 001-003 e coloque-os, em ordem, no topo do seu Baralho de Encontros recém-criado. Coloque outros Encontros Especiais na caixa do jogo (mantenha-os acessíveis, pois você poderá precisar deles mais tarde).

Saque e saque

Embaralhe todas as cartas de Loot e Trove Loot e coloque ambos os baralhos (com o peito para cima) à direita do Battle Mat. Pegue os 4 dados de arrombamento e coloque-os próximos.

Bandidos

Usando os ícones de tipo de vilão () mostrados em sua carta de tirano, encontre todos os bandidos desses tipos. Vire-os com a face para baixo, embaralhe e crie "Pilhas Ativas" de 1Pt, 5Pt e 20Pt Baddie. Coloque essas pilhas acima do Tapete de Batalha. Coloque outras fichas de bandidos em sua caixa de jogo (ocasionalmente, você pode precisar acessar essas fichas de bandidos para um encontro específico). Se você ficar sem Baddies em uma Pilha Ativa, embaralhe novamente os Baddies derrotados.

Coloque algumas pilhas de 8 a 10 fichas de saúde à direita de suas pilhas ativas de Baddie, conforme mostrado.

Gearlocs

Cada jogador escolhe um Gearloc e coloca seu Tapete Gearloc selecionado, Chip Gearloc (com [#] de Fichas de Saúde Iniciais embaixo dele), Dado de Iniciativa e Dados de Estatística conforme mostrado. Ajuste o posicionamento do tapete ao seu gosto com base no tamanho do grupo.

Encontre os 16 dados de habilidade do seu Gearloc e coloque-os em uma bandeja de armazenamento perto do tapete Gearloc (as tampas da bandeja também funcionam muito bem para armazenar dados de Atk e Def perto de cada Gearloc).

Usando sua Folha de Referência do Gearloc (coluna frontal direita), procure por quaisquer Habilidades com um círculo  ao lado de seus (nome. Seu Gearloc inicia o jogo com essas Habilidades (encontre os nomes das Habilidades em seu Tapete Gearloc e, em seguida, coloque os Dados de Habilidade com os números correspondentes nesses slots no seu tapete). Esses dados geralmente são contadores (o que significa que o lado voltado para cima no seu tapete é importante). Comece esses dados com o lado "0" aparecendo, se possível.

Outros componentes

Reúna alguns Dados de Atk (6-10), Dados de Def (10-12) e Dados de Efeito (2-4 de cada tipo) e coloque-os abaixo do Tapete de Batalha. Defina o D6 preto nesta área também.

Coloque as 4 fichas de marcação de pista acima do tapete de batalha, conforme mostrado. Faça o mesmo com os 4 Dados de Iniciativa Baddie.

Por último, coloque o Dado do Contador de Rodadas no topo do Medidor de Iniciativa no Tapete de Batalha, definido como R1.

Você está pronto para sua aventura!



GAMEPLAY OVERVIEW

Embora o objetivo principal do TMB seja derrubar o Tyrant selecionado, você deve primeiro ganhar Pontos de Progresso suficientes para fazer isso. Também é fundamental que você fortaleça seus Gearlocs, aprimorando suas estatísticas e habilidades em preparação para a batalha final.

Tanto o progresso quanto o treinamento podem ser alcançados através de Encontros diários. Essas situações proporcionarão ao seu grupo escolhas que podem resultar em resultados ou batalhas pacíficas.

Vamos começar discutindo como e quando tudo isso acontece.

GAME PHASES

Cada dia da sua aventura o levará por 4 fases do jogo. Assim que todas as 4 forem concluídas, um novo dia começa e você repetirá essas fases.

1. Novo dia

- Girar o Contador de Dias em 1 dia (pule isso para o Dia 1).

2. Fase de Encontro

- Desenhe um Encontro e leia-o para o grupo. • Escolha uma opção e tente concluí-la com sucesso. • Se for bem sucedido, vá para a Fase de Recompensa.
- Se não tiver sucesso, pule a Fase de Recompensa e vá diretamente para a Fase de Recuperação.

3. Fase de recompensa

- Ganhe todas as recompensas específicas à sua escolha. Ganhe também quaisquer recompensas gerais do Encontro. • Se as recompensas incluírem Loot ou Trove Loot, compre-as agora. • Se as recompensas incluírem Ponto(s) de Treinamento, use-os agora.
- Se as recompensas incluírem Ponto(s) de Progresso, coloque a carta (com Pontos de Progresso aparecendo) sob o Tyrant.



4. Fase de recuperação

- Troque saques e saques de tesouros dentro do seu grupo. Qualquer saque! Qualquer valor! Para qualquer pessoa... ou deixe para trás (descarte o que quiser)!

- Faça uma tentativa de arrombamento. Isso pode estar no seu Trove Loot ou no de outra pessoa.
- Opções Individuais (cada Gearloc pode escolher 1): - **Descansar e Recuperar:** Cure até o HP total.
- **Procure por melhores saques:** descarte 1 saque ou tesouro. Role 6 dados de ataque. Para cada jogada, revele uma carta de saque – você pode ficar com 1.
- **Explorar a Área:** Role um D6. Em 1-3: Revele um Baddie de 1 ponto; 4-5: Revele até um Baddie de 5 pontos; 6: Revele até um Baddie de 20Pt. Uma vez revelado, você pode deixar aquele Baddie virado para cima no topo da pilha ou colocá-lo no final da pilha. *Não há limite para o número de Baddies que você pode revelar por pilha.

Isso completa o seu dia! Recomece em: Novo Dia.

*Essas fases do jogo TMB são o que faz você progredir no jogo. Eles farão ainda mais sentido quando você aprender sobre os Encontros, seus Gearlocs e como as batalhas funcionam.

ENCOUNTERS



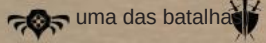
Os encontros são situações diárias que seu grupo deve superar enquanto avança em direção ao Tirano. Cada dia, seu grupo começará comprando uma Carta de Encontro e lendo-a em voz alta.

A frente do cartão apresenta uma situação que seu grupo “encontra”. O

verso lista suas escolhas e os efeitos que essas escolhas terão no Encontro

(você pode ler a carta inteira e discutir antes de decidir).

Seu grupo deve escolher uma das opções oferecidas. Essas escolhas resultarão em um resultado pacífico (não ou uma batalha. Qualquer



Dessa forma, você deve concluir o Encontro com sucesso para ganhar suas recompensas (geralmente Pontos de Progresso, Saque e/ou Pontos de Treinamento).

Escolhas específicas podem ter recompensas listadas após essa escolha. As recompensas gerais dadas pela conclusão bem-sucedida de qualquer escolha estão listadas na parte inferior do cartão (esquerda/cantos direitos). *Consulte a chave abaixo para explicações sobre o ícone do encontro.

Encounter Icons

- This Choice will result in a battle. **Must succeed to gain rewards & Progress.*
- This Choice does not result in a battle. **May still have requirements for success.*
- Gain # Progress Points for completing this Encounter.
- Each Gearloc draws 1 Loot.
- Draw # Loot. **Party decides how to distribute.*
- Each Gearloc gains 1 Training Point.
- Each Gearloc draws 1 Trove Loot.
- Draw # Trove Loot. **Party decides how to distribute.*

Encounter Text Colors

Choice Text, Choice Result Text, Flavor Text, Special Instructions

Uma escolha de Encontro pacífico é automaticamente bem-sucedida, salvo indicação em contrário (veja o exemplo da carta à direita). Uma escolha de Encontro de batalha será bem-sucedida se pelo menos um Gearloc permanecer no Tapete de Batalha depois que todos os Baddies forem derrotados. Assim que um Encontro for bem-sucedido, o grupo passa para a Fase de Recompensa.

Se um Encontro não tiver sucesso (Pacífico ou Batalha), seu grupo não ganha nenhuma recompensa e deve passar imediatamente para a Fase de Recuperação.

Tipos de encontro

Existem 3 tipos de Encontros no TMB. Encontros Especiais são usados somente quando instruídos na preparação ou por outro Encontro. Tyrant Encounters são adicionados ao Encounter Deck com base em qual Tyrant você está enfrentando (explicado na página 7). Os Encontros Regulares vêm em 2 conjuntos: Encontros Gerais e Solo (indicados na frente, na parte inferior de cada cartão). Use Solo ao se aventurar com apenas 1 Gearloc. Usar Geral

para 2 ou mais Gearlocs.

REWARDS

Ao concluir um Encontro com sucesso, verifique o cartão em 3 lugares para ver se há recompensas que seu grupo ganhou.

Primeiro, verifique à direita do seu Texto de Escolha se há recompensas específicas para sua Escolha. Em seguida, procure nos cantos inferiores esquerdo (Pontos de Progresso) e direito (Pontos de Treinamento, Saque e Saque de Tesouro) quaisquer recompensas gerais do Encontro. Desenhe, atribua e/ou registre essas recompensas agora. Em seguida, passe para a fase de recuperação.

RECOVERY

Durante sua Fase de Recuperação, você pode trocar Loot e Trove Loot, fazer uma Tentativa de Arrombamento (Arrombamento descrito na página 21) e escolher uma opção individual (descrita na página anterior). Se você optar por “Search for Better Loot” e não for obtido, o descarte ainda acontecerá.

Assim que a Fase de Recuperação for concluída, seu dia termina e você recomeça na Fase do “Novo Dia”.

IMPORTANTE: Antes

de prosseguirmos nessas fases, é fundamental que você tenha um conhecimento sólido do seu Gearloc e de como o seu Gearloc Mat interage com todo o resto. Selecione um tapete Gearloc e coloque-o à sua frente para facilitar a consulta durante a próxima seção. Além disso, encontre a folha de referência do Gearloc correspondente e mantenha-a por perto, pois também faremos referência a ela.



GEARLOC MAT

Seu Gearloc Mat representa tudo o que torna seu Gearloc único e eficaz em batalha e pode ser construído de forma diferente em cada aventura!

1. Área de estatísticas

- Cada Gearloc possui 4 estatísticas: Saúde, Destreza, Ataque e Defesa.
- Cada Atributo

consiste em um Atributo Inicial (número impresso no tapete) que pode ser aumentado colocando um Dado de Atributo no espaço de Dados de Atributo correspondente durante o jogo. A estatística inicial mais o valor do dado estatístico é igual à estatística atual (máx.) do seu Gearloc.

- Você pode atualizar essas estatísticas usando Pontos de Treinamento (PT) ao completar Encontros.
- Um Ponto de Treinamento dá a você 1 Tentativa de Treinamento para qualquer Atributo (ou Habilidade).
- Se uma Tentativa de Treinamento for bem-sucedida, coloque (ou aumente em 1) um Dado de Estatística no espaço ao lado da Estatística Inicial para refletir o novo número modificado (Os Dados de Estatística não podem ultrapassar 6).
- Os dados estatísticos do treinamento permanecem durante toda a aventura.

Saúde (PS)

- Seu HP é o número [#] de Health Chips que seu Gearloc tem atualmente acumulado sob seu Gearloc Chip.
- HP não pode exceder seu Stat [Max] (o excesso de cura ou regeneração é perdido). *Buff HP é separado do seu HP e, portanto, tratada de forma diferente. Sua folha de referência individual do Gearloc fornecerá detalhes se eles tiverem uma habilidade Buff HP.
- Uma tentativa de treinamento HP sempre será bem-sucedida. Após treinar em HP, adicione 1 HP ao seu Gearloc (além de aumentar o HP Stat Die).
- Perder seu último HP significa que você foi nocauteado (KO). Remova seu Gearloc, seu Dado de Iniciativa e todos dados de Plano Ativo, Bloqueado e de Backup com slots do Tapete de Batalha (use a Fase de Recuperação para reabastecer o HP completo).

Destreza (Dex)

- Sua Des é o total de [#] dados que você pode lançar em cada turno (qualquer combinação de Dados de Atk, Def e Habilidade).
- Uma tentativa de treinamento Dex sempre terá sucesso.
- Dex também pode ser gasto para mover seu Gearloc no Battle Mat (custa 1 Dex por posição).

Ataque (Ataque)

- Seu Atributo Atk é o [#] dos Dados de Atk () que você tem disponível para rolar **a cada turno** (não esgotado quando usado). Cada Dado de Atk custa 1 Des para rolar em batalha.
- Uma Tentativa de Treinamento de Atk exige que você jogue seu Atk atual (Estatística Inicial + Dado de Estatística). Se não for lançado, você teve sucesso. Se não tiver sucesso, não haverá aumento de Atk Stat e você deverá gastar este ponto em outro lugar.
- Os Dados de Atque devem ter um alvo antes de serem lançados (apenas um alvo).



- Cada lançamento. é [#] dano (Dmg) que pode ser aplicado ao alvo (pode ser combinado com outro Dmg rolado).
- Se qualquer Dano for causado ao seu alvo através do uso de Dados de Atque, será considerado um "Acerto".
- Cada lançamento pode ser usado em seu Plano B (não reduz [#] de Dados de Atk disponíveis para você em turnos futuros).

Defesa (Def)

- Seu Atributo Def é o [#] dos Dados de Def () que você tem disponível para rolar **em cada turno** (não esgotado quando usado).
- Cada Dado de Def custa 1 Des para rolar em batalha.
- Uma Tentativa de Treinamento de Def exige que você jogue sua Def atual (Estatística Inicial + Dado de Estatística). Qualquer é rolado mais uma vez. Se não for lançado após o segundo lançamento (ou primeiro), você obteve sucesso. Se não tiver sucesso, não haverá aumento de Def Stat e você deverá gastar este Ponto de Treinamento em outro lugar.
- O total de Dados de Def atualmente em slots Ativos reduzirá os Dados de Def disponíveis para lançamento neste turno (por exemplo, Boomer tem uma estatística de Def de 2. Ela rola ambos os Dados de Def em seu turno e obtém resultados 1 e 2. Ela escolhe colocar ambos dados em seus espaços Ativos. Mais tarde na rodada, um Baddie a ataca causando 1 Dmg, então ela escolhe remover 1 Def de seu espaço Ativo. Agora é a vez dela novamente, mas como ela ainda tem um Dado de Def em seu espaço Ativo, ela só pode rolar 1 Dado de Def neste turno).
- Cada lançamento pode ser colocado em um espaço Ativo (deve usar lançamentos reais - não é possível combinar resultados de 2 dados em 1).
- O total de [#] em seus slots Ativos é o [#] Dano de Ataque que você pode evitar. Diminuir neste valor (no exemplo acima, Boomer teve a escolha entre reduzir 2 Def para 1 ou simplesmente remover 1).
- Def Dice deve ser usado para todos os Dmg recebidos (exceto True Dmg) antes de remover HP.
- Cada lançamento pode ser usado em seu Plano B (não reduz [#] de Dados de Def disponíveis para você em turnos futuros).

Inato e Inato +1

- Cada Gearloc começa com um talento único (Inato) e pode utilizá-lo ao longo da sua aventura. Use o seu Folha de referência do Gearloc para saber mais sobre o que ele pode fazer.
- O Innate do seu Gearloc pode ser atualizado usando 6 no seu Plano Backup. Depois de atualizado, ele também dura toda a aventura e seus efeitos são explicados na Folha de Referência do Gearloc.
- Jogue com o lado sem estrela do seu chip Gearloc voltado para cima até atualizar para Innate+1 e depois vire-o!

Forma de ataque (à distância / corpo a corpo / corpo a corpo)

- Isto determina como o seu Gearloc pode atacar. Gearlocs corpo a corpo (e corpo a corpo) só podem atingir alvos adjacentes unidades ao atacar (jogando Dados de Atk). Ranged Gearlocs podem atingir qualquer unidade.
- Sua forma também determina as opções de posição inicial do Tapete de Batalha do Gearloc em batalha (discutidas em página 17).



Ao contrário dos dados de habilidade, os dados de defesa e ataque nunca se esgotam e estão disponíveis para você a cada turno... a menos, é claro, que você encontre um golem... ou talvez um ancião do pântano. Nesse caso, eu cuido disso, fique atrás de mim! O que quero dizer é que as estatísticas de Atk e Def são importantes! Jogue esses dados e use-os com frequência!

GEARLOC MAT CONT.

2. Área de dados esgotada

- Quando Dados de Habilidade são usados, eles devem estar Esgotados (a menos que indicado de outra forma).
- Os Dados Esgotados são armazenados à esquerda do Tapete Gearloc durante o restante da batalha atual e não estão mais disponíveis para você. Todos os dados esgotados ficam inesgotáveis após a batalha.
- Habilidades de Baddie podem forçá-lo a Esgotar Atk ou Def Dice. Cada dado Esgotado em desta forma reduz seu Atk ou Def Stat em 1 para a batalha.

3. Área de preparação

A imagem do seu Gearloc também serve como área de preparação para certos componentes do jogo.

- É aqui que o seu Gearloc Chip se acumula com seu HP atual quando não está em batalha.
- Se o seu Gearloc receber Buff HP, ele será colocado aqui.
- Alguns Gearlocs até usam esta área para preparar certas habilidades antes de serem usadas em batalha.

4. Dados de habilidade da

área de habilidades

- Comece sua aventura com todos os Dados de Habilidade em sua Bandeja de Armazenamento (fora do jogo), exceto quaisquer Habilidades do seu começa com. Eles têm marcadores circulados em sua folha de referência do Gearloc (
- As habilidades são aprendidas através de Pontos de Treinamento. Ao treinar/desbloquear uma Habilidade, localize o dado numerado em sua Bandeja de Armazenamento que corresponda à Habilidade que você está treinando e coloque-o em seu tapete no slot correto.
- O lado mostrado nos Dados de Habilidade em sua Área de Habilidades não importa (os contadores costumam ser a exceção).
- Uma tentativa de treinamento de habilidades sempre será bem-sucedida.
- As habilidades só podem ser usadas uma vez por batalha (salvo indicação em contrário). Esgote cada Dado de Habilidade após o uso.
- Uma vez treinados/desbloqueados, os Dados de Habilidade podem ser usados durante toda a aventura.
- Cada lado do Dado de Habilidade tem um ícone que pode ser comparado com a Folha de Referência do seu Gearloc para descobrir como esse ícone funciona. Também mostra onde este dado pode ser colocado depois de lançado (ou seja, Ativo [A], Bloqueado [L]).



A forma como os Dados de Habilidade funcionam pode variar muito. Alguns são resolvidos imediatamente, enquanto outros são colocados no seu Slot Ativo, aguardando para serem acionados. Algumas Habilidades vão até mesmo para seus Slots Bloqueados, onde podem permanecer durante toda a aventura ou até que você decida usá-las! Para saber mais sobre como funcionam as habilidades de cada Gearloc, leia sobre elas nas Folhas de Referência do Gearloc.

Profissões

- Uma profissão é um conjunto de habilidades exclusivas do seu Gearloc. As profissões estão listadas no canto superior direito da Área de Estatísticas e suas Habilidades correspondentes estão vinculadas por linhas coloridas na Área de Habilidades.
- Com estrela (★) As habilidades (visíveis ao lado de determinados espaços na sua área de habilidades) estão sempre disponíveis para treinamento. Algumas habilidades terão setas apontando para elas e não possuem um ★. Essas habilidades devem ser aprendidas em ordem, começando com uma habilidade e seguindo as setas (se 2 setas apontam para uma habilidade, apenas 1 é necessária para desbloqueá-la).
- Você não precisa desbloquear todas as habilidades de uma profissão antes de iniciar outra profissão.

Consumíveis

- Os Dados Consumíveis não podem ser obtidos usando Pontos de Treinamento e, em vez disso, são adquiridos através de Saque ou de certos Planos de Backup. *Alguns Gearlocs até começam com certos contra-dados consumíveis em seus tapetes.
- Ao adquirir um Dado Consumível, retire-o da Bandeja de Armazenamento e coloque-o no tapete. *Depois que um consumível é usado, ele é removido do tapete (coloque de volta na bandeja de armazenamento). *Alguns consumíveis são uma exceção a esta regra e permanecem no seu tapete como um contador durante toda a sua aventura.

5. Plano de Backup (BP)

Habilidades do plano de backup

- Apenas 1 Habilidade de Plano B pode ser usada por turno.
- O custo de usar uma habilidade BP varia de 1 a 6 conforme mostrado no Gearloc Mat & Reference Sheet.
- Remova [#] para usar uma habilidade BP que custa [#].
- Os dados usados desta forma devem estar esgotados.

Gerenciando Ossos

- Até 5 no total podem ser armazenados no BP de turno em turno.
- Alinhe-se da esquerda para a direita na ordem em que são conquistados.
- Use da esquerda para a direita. Shift não utilizado totalmente para a esquerda.
- pode permanecer em seu BP até ser usado e deve ser eliminado no final da batalha ou se for nocauteado.

Dados multi-ossos

- Eles ocupam vários slots no BP (pule os slots para mostrar isso).
- Se a Habilidade BP consumir apenas parte de um Dado com vários Ossos, o dado inteiro será usado e qualquer dado não gasto será perdido.

Atualizando para Inato+1

- É necessário o uso de 6 para atualizar para o Innate+1 do Gearloc.
- Vire o Gearloc Chip (para o lado das estrelas) durante o resto da aventura para indicar esta atualização!

Ossos são erros, mais ou menos. Você descobrirá que a grande maioria dos dados lançados pode ter um ou mais lados com o ícone Ossos. Muitas vezes, estes são um resultado indesejado dos dados que você lançou. No entanto, eles desempenham um papel fundamental no seu processo de tomada de decisão. Você sempre terá a opção de colocar o Bones em seu plano de backup.

6. Slots ativos

- Colocar Dados de Defesa e Dados de Habilidade Ativos (A) rolados efeitos aqui. Os efeitos dos Dados de Habilidade Ativos do Aliado (AA) também são colocados nesta área (por outros Gearlocs). Os efeitos específicos dos dados de habilidade ativa e de aliado são explicados nas folhas de referência do Gearloc.
- Os Dados Ativos permanecem aqui até serem usados e devem ser apagados no final da batalha ou se Gearloc for nocauteado.
- Os Dados de Habilidade nesses espaços devem estar Esgotados quando usados (a menos que indicado de outra forma).



7. Slots bloqueados

- Coloque aqui os efeitos dos Dados de Habilidade Bloqueados (L) rolados.
- Os Dados Bloqueados permanecem aqui de batalha em batalha até serem usados. Esses dados devem ser limpos se Gearloc for nocauteado.
- Os Dados de Habilidade nesses espaços devem estar Esgotados quando usados (a menos que indicado de outra forma).



NOTA: Para liberar espaço, um jogador pode remover (Exaustão se Dado de Habilidade) dados dos slots Ativos ou Bloqueados a qualquer momento durante seu turno.

8. Área de saque

- Quando um Gearloc ganha Loot ou Trove Loot, ele pode armazená-lo à direita de seu Gearloc Mat.
- Cada Gearloc pode conter até 4 Loot/Trove Loot (quando estiver sem vagas, escolha 4 vagas, descarte as cartas restantes).
- Locked Trove Loot sempre ocupa apenas 1 vaga. • Loot/Trove Loot totalmente explicado na página 21.

IMPORTANTE: Agora

que você conhece as complexidades do seu Gearloc, podemos apresentá-lo à oposição!

Os vilões (e eventualmente o Tirano) são contra quem você lutará até o final de sua aventura.

Para a próxima seção, encontre um Baddie de 1Pt, 5Pt e 20Pt e

pegue um Tyrant Chip enquanto estiver fazendo isso.

Mantenha-os por perto para referência e comparação. Além disso, encontre seu Guia de referência de aventura Gearloc e vire-o para trás, onde as habilidades do Baddie estão listadas.

Estás pronto! Vamos cavar!



BADDIES

Os bandidos representam a oposição que você enfrentará durante sua aventura. Cada Baddie vem com seu próprio chip e estatísticas.

1. HP

Este é o número de fichas de saúde colocadas abaixo de um vilão quando ele entra no tapete de batalha.

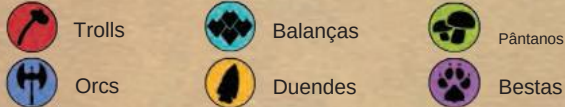
2. Iniciativa

Isso determina o ponto inicial dos Baddies no medidor Ini. Um Dado de Iniciativa Baddie é usado para indicar isso.

3. Forma de Ataque

Melee Baddies () só podem atacar unidades oponentes adjacentes (não diagonais) . Se não existir, eles não poderão atacar neste turno. Ranged Baddies (qualquer unidade adversária,) pode atacar independentemente da posição do tapete.

4. Tipo de criatura



5. Defesa

Este é o número de Dados de Def que este Baddie rola no seu turno (menos quaisquer Dados de Def já ativos). Rolled é aplicado no topo do chip Baddie (tornando o dado ativo). Um Baddie não precisa de um alvo ao alcance para lançar seus Dados de Def.

6. Ataque

Isso representa o número de dados de ataque que esse vilão rola contra seu alvo no seu turno. O total rolado é [#] Dano causado ao alvo. Se Baddie tiver vários alvos, esses dados serão lançados separadamente para cada um.

7. Habilidades

Estas Habilidades (em preto) estão sempre em vigor. Consulte o Guia de Referência de Aventuras da Gearloc para obter uma lista de habilidades do Baddie e como elas funcionam.

8. Habilidades do plano de backup Baddie (BP)

Essas habilidades (em azul com) são acionadas se um Baddie rolar pelo menos o número mostrado na ficha do Baddie de todos os seus dados de Atk e Def combinados neste turno. Rolado não é transferido para o próximo turno.

Se uma habilidade desencadeada requer um alvo e o Baddie tem múltiplos alvos, o grupo pode escolher.

Essas habilidades só podem ser ativadas uma vez por turno e estão listadas no Gearloc Adventuring Reference Guide.



9. Alvo(s)

Melee Baddies sempre perseguem a unidade adversária "mais próxima" (rota com menos posições) . Se houver empate, ele usará isso para determinar qual unidade perseguirá e atacará. O alvo de um Baddie () é () o mais fraco (menor HP) ou () o mais forte (maior HP).

unidade oposta. O partido escolhe laços de força.

Ranged Baddies não se movem, então eles apenas atacam seus . Alguns Baddies atacam vários alvos (ícone mostrado) , mas não atacam mais de uma vez por turno. [#] figuras dentro do mesmo alvo

Role os dados de ataque para cada alvo separadamente.

10. Movimento Diagonal

Apenas Baddies/Tyrants podem se mover na diagonal.

11. Vilões Extras

Um Baddie com ou adiciona esse número de Baddies de 5 pontos ao topo da Fila de Batalha quando entra no Tapete de Batalha.



Movimento

Mais detalhes sobre o movimento e o direcionamento do Baddie são discutidos na página 20, na primeira coluna.

Pontos Baddie (Pts)

Existem 4 tipos de Baddies: Tyrants, 1Pt, 5Pt e 20Pt Baddies. Eles são identificados por sua imagem ou [#] Pts na parte de trás do chip Baddie.

TYRANTS

Alcançar e derrotar o Tyrant é seu objetivo principal em Too Many Bones.

Carta Tirano

A frente da Carta Tirano fornece informações sobre esse Tirano e mostra os Tipos de Criaturas que você deve usar nesta aventura.

Também lista os Pontos de Progresso necessários para desafiar o Tirano. Embora você não seja obrigado a desafiar o Tyrant um dia após ganhar o nível exigido, você deve derrotar o Tyrant antes que ele seja decidido para vencer.

O verso da Carta do Tirano instrui você sobre como preparar o Tapete de Batalha para a batalha do Tirano e explica cada Habilidade que o Tirano possui, incluindo seu Dado do Tirano. Você só precisa derrotar o Tyrant Baddie para vencer esta batalha.

Uma batalha fracassada do Tyrant é tratada da mesma forma que uma Batalha de encontro malsucedida e pode ser tentada

novamente se você tiver dias suficientes para outra tentativa.

Chip Tirano

Cada Tyrant possui um chip que é usado como chip Baddie na batalha final.

Tirano Morre

Junto com seus Dados de Atk e Def, cada Tyrant tem um Dado de Tyrant único que é lançado cada vez que o Tyrant realiza seu turno. Este dado só é lançado uma vez por turno do Tirano.

Encontros de Tiranos

Cada Tirano possui Cartas de Encontro de Tirano específicas para ele. As Cartas de Encontro de Tirano do Tirano que você está perseguindo são sempre embaralhadas em seu Deck de Encontro antes de sua aventura começar.



IMPORTANTE:

Parabéns! Agora você está pronto para as seções de Batalha! Com sua nova compreensão dos Baddies e suas estatísticas, agora podemos apresentar onde essas batalhas acontecerão!

Para as próximas seções, encontre seu Battle Mat e empilhe alguns Baddies próximos a ele. Em seguida, adicione o Contador Redondo à área do medidor. Tenha também seu Gearloc (chip e dado) por perto, pois eles também são usados no Battle Mat.

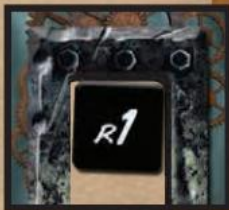
Enquanto esta seção estiver sendo discutida, sinta-se à vontade para usar seus componentes para imitar o que está sendo descrito.

BATTLE MAT

O Battle Mat...um lugar de movimentos arriscados e combates implacáveis. É aqui que toda a ação acontece e um lugar com o qual você vai querer se familiarizar!

1. Medidor de Iniciativa (Ini Meter)

Na batalha, um único turno de cada Baddie e Gearloc completa 1 rodada completa. O Ini Meter rastreia a rodada atual e de quem é a vez.



Também fornece uma previsão visual de quem atacará em seguida e em que ordem. A iniciativa é construída descendo no medidor, do mais alto (indo primeiro) para o mais baixo (indo por último).

- O dado do contador redondo fica no topo do medidor Ini, começando com R1.

- Aumente este dado para R2, R3, etc. no início de cada nova rodada de batalha.
- Após R5, as rodadas (Fadiga) ocorrem até que a batalha seja concluída. No início de cada rodada, todas as unidades no Battle Mat perdem 1 HP (isso não é contado como nenhum tipo específico de Dmg e não pode ser bloqueado ou defendido de forma alguma).

Colocação de dados de iniciativa (preparação para R1 de batalha)

- Os bandidos têm sua iniciativa () indicado em seu Baddie Chip. Um Dado de Iniciativa do Baddie é usado para representar este [#] no Medidor de INI (por exemplo, se um Baddie com 3 de Iniciativa estiver na Pista 1, use o Dado de Iniciativa da Pista 1 azul e defina-o como 3 no Medidor de INI). Coloque o Dado de Iniciativa de cada Mau no Medidor de INI (o mais alto no topo em ordem decrescente). Qualquer empate entre a Iniciativa Baddie é então decidido pela prioridade da pista (um Baddie da Lane 1 iria acima/antes de um Baddie da Lane 2). • Cada jogador lança seu dado Gearloc Ini exclusivo para determinar sua posição no Medidor Ini. Para qualquer empate de Iniciativa que envolva um Gearloc, o grupo escolhe quem vai primeiro.

Dados de iniciativa durante a batalha (R2 e além)

- Após a colocação inicial da Iniciativa ser definida para Gearlocs e Baddies, o [#] nestes dados não mais importa. Durante a batalha, certas habilidades podem modificar o Medidor Ini, mas sempre em relação aos “pontos” atuais do Medidor Ini de outras unidades (por exemplo, Tantrum pode deixar um Baddie 3 pontos no Medidor Ini). • As unidades que entrarem na batalha após R1 sempre entrarão no ponto superior ou inferior do Medidor de INI. Todos os Gearlocs, Tyrants e 20Pt Baddies entram no Battle Mat no primeiro lugar do o Medidor Ini (novamente, Ini [#] é desconsiderado). Todos os Baddies de 1Pt e 5Pt entram no Battle Mat no ponto inferior do Ini Meter. Siga as regras R1 para qualquer empate.
- Unidades com seus pontos de Iniciativa modificados durante a rodada assumirão seus novos lugares somente após o término da rodada (sinta-se à vontade para colocar seus Dados de Iniciativa de lado como lembrete).

2. Posições iniciais dos Baddies

Use as posições coloridas para os Baddies. Melee Baddies começam em posições; Ranged Baddies começam em posições. O primeiro Baddie a entrar no Battle Mat

vai na pista 1 (). O segundo Baddie, Lane 2, etc. À medida que os Baddies se movem, eles podem mudar de Lane; portanto, coloque uma pista Chip Marcador (correspondendo à cor inicial da pista) sob cada Baddie quando ele entra em batalha.

3. Posições iniciais do Gearloc

Use as posições cinza para Gearlocs. Melee Gearlocs começam em posições; Ranged Gearlocs começam em posições; Gearlocs de combate corpo a corpo começam em qualquer um deles. Gearlocs podem começar em qualquer pista e podem até dobrar em uma única pista.

4. Movimento Adjacente

Ao se mover, Gearlocs e Baddies só podem se mover para posições adjacentes (não na diagonal) e nunca “através” de outras unidades. Os bandidos com () podem se mover na diagonal.



BATTLE SET-UP

A maioria dos encontros no TMB resultará em algum tipo de batalha (). Às vezes os Baddies que você enfrenta são definidos especificamente em sua Carta de Encontro, mas mais frequentemente, o Encontro incluirá **“BQ: Baddie Pts”** como parte da configuração da batalha (use isso por padrão se uma escolha de batalha não mencionar um BQ).

Fila de Batalha (BQ)

Cada batalha deve começar com a criação de uma Fila de Batalha que contenha os Baddies que você enfrentará na luta. Para construir esta fila, você deve consultar seu Cartão de Encontro e então montar uma pilha de fichas de Baddie usando suas Pilhas Ativas de Baddie. A menos que você tenha observado Baddies específicos (o que os deixa virados para cima), a fila deve sempre ser montada voltada para baixo para que os Baddies sejam desconhecidos antes do início da batalha. Além disso, ao criar esta fila, Baddies com Pt maiores devem sempre ser colocados em uma posição mais alta na pilha do que Baddies com Pt menores. *Se o BQ pedir um Baddie ou tipo específico, pesquise primeiro suas pilhas ativas de Baddie e depois os Baddies fora de jogo.

Baddie Points “BQ:

Baddie Pts” é uma forma abreviada de dizer que você precisa criar sua Battle Queue inicial calculando seus Baddie Points (Baddie Pts).

Passo 1: Dia Atual x Número de Gearlocs no Grupo (ou seja, Dia 4 x 3 Gearlocs seriam 12 Baddie Pts)

Passo 2: Desenhe Baddies para igualar Baddie Pts usando os maiores Pt Baddies quando possível (ou seja, 12 Baddie Pts significa 2 Baddies de 5Pt e 2 Baddies de 1Pt).

Etapas 3: empilhe-os (ou seja, 2 bandidos de 1 ponto e 2 bandidos de 5 pontos seriam empilhados de cima para baixo: 5, 5, 1, 1).

Fácil! Não se esqueça de levar em consideração quaisquer outros requisitos de Encontro ou modificações de Habilidade que possam afetar esse número. Às vezes, isso pode afetar seu total de Baddie Pts ANTES

de você comprar seus Baddies (ou seja, passar de 18Pts para 20Pts tem um efeito ENORME sobre os Baddies que serão combatidos). Outras vezes, os Baddies são adicionados ao seu BQ DEPOIS de ele ter sido criado. Tudo isso está determinado e explicado no seu cartão de Encontro, então leia com atenção!

Sequência de preparação de batalha

Agora que você entende os fundamentos do BQ, vamos analisar a configuração da batalha do início ao fim.

1. Acione efeitos e habilidades “antes da batalha”, como a habilidade ‘Rage’ do Tantrum.
2. Use as instruções do Cartão de Encontro para construir seu BQ.
3. Coloque o melhor Baddie do BQ em sua pista apropriada e posição do Battle Mat (também seu HP, Lane Marker e Initiative Die). Continue colocando Baddies até que haja 4 no tapete ou o BQ esteja vazio. *Veja as páginas 16-17 para mais informações sobre colocação de Baddie e Iniciativa.
4. Role os dados da Iniciativa Gearloc. Adicione-os ao Ini Meter.
5. Coloque Gearlocs de sua área de preparação no Battle Mat em posições apropriadas (com HP existente).
6. Certifique-se de que seu Contador Redondo esteja definido como R1.
7. Acione efeitos e habilidades de “início da batalha” como A “Muralha de Escudos” do Piquete Inata.

Você está pronto para a batalha! Cada unidade terá agora a sua vez, começando com o primeiro lugar de iniciativa!

IN BATTLE

Baddie BQ - Em batalha

Durante a batalha, você ainda pode ter Baddies em seu BQ (por ter mais de 4 Baddies para começar ou por habilidades como “Signal”, que chama mais Baddies para o BQ).

Esses Baddies não entrarão na batalha até que haja menos de 4 Baddies no Battle Mat. Se for esse o caso, assim que a rodada terminar, o(s) Mau(s) de topo do BQ se juntarão e assumirão o(s) primeiro(s) Marcador(es) de Rota e Dados de Iniciativa disponíveis (veja a página 17, “Dados de Iniciativa Durante a Batalha”) .

Coloque o Baddie na pista que corresponde ao seu marcador de pista e na posição que corresponde à sua forma de ataque. Se essa posição estiver ocupada, o Baddie assumirá a primeira posição de Baddie disponível (começando na pista 1-4) que corresponda à sua forma de ataque. Então, ele tentará pistas da outra Forma de Ataque.

IN BATTLE: GEARLOC TURN

Movimento e alvo de Gearloc Gearlocs corpo a corpo podem usar [#] Dex para mover [#] posições adjacentes e mirar em 1 Baddie adjacente a cada turno. Ranged Gearlocs podem usar [#] Dex para mover [#] posições adjacentes e podem mirar em 1 Baddie em qualquer lugar do Battle Mat a cada turno. Nenhuma “linha de visão” é necessária.

Gearlocs corpo a corpo/de longo alcance podem usar [#] Dex para mover [#] posições adjacentes e mirar em 1 Baddie adjacente a cada turno. Use as Folhas de Referência do Gearloc para saber como esses Gearlocs híbridos podem atacar Bandidos não adjacentes no Tapete de Batalha. *Algumas habilidades do Gearloc podem permitir a seleção de Baddies não-alvo, posições de Battle Mat ou até mesmo vários Baddies!

Sequência de turnos de Gearloc

1. Loot: Salvo indicação em contrário, use Loot a qualquer momento durante o seu turno (mesmo antes de ativar os Efeitos).
2. Gatilho de efeitos: Certifique-se de verificar os dados de efeito no topo do seu chip Gearloc.
3. Mover Gearloc: Você pode usar # Dex para mover # posições adjacentes (não diagonais) .
4. Determine o alvo se estiver atacando: Se sua jogada contiver Dados de Atk ou Dados de Habilidade que exijam um alvo, selecione seu alvo antes de rolar.
5. Selecione e jogue seus dados: Seu Dex restante representa quantos dados você pode lançar. Os dados que você pode escolher são determinados por seu Atk Stat atual, Def Stat e dados de Habilidade disponíveis (por exemplo, se eu tiver um Atk Stat atual de 2, Def Stat de 1 e 3 Habilidades disponíveis/roláveis, tenho 6 dados. posso escolher para rolar. Se minha Dex for 3 e eu não me movi neste turno, só posso escolher 3 dessas 6 opções de dados).
6. Resolva a jogada: *Veja a próxima seção.
7. Reação dos Baddies: Às vezes, os Baddies têm habilidades que entram em ação depois de serem atacados.

Resolvendo o Rolo

Nota: Como um Gearloc, você não precisa usar o resultado de nenhum dado que lançar, a menos que as regras da Profissão ou dos ícones roladados indiquem o contrário. Por exemplo, se você rolar os Dados de Atq com sucesso e então perceber que está atacando um Dire Wolf com Lashback e não quiser acertá-lo ainda, você não precisa usar seu resultado. Ou, se você rolar um dado de habilidade de pacote médico (remendos) e o resultado for uma cura de 1 HP em vez de 3 HP, você pode optar por não curar e colocar esse dado de habilidade de volta em seu slot em seu tapete Gearloc (Dex ainda é contado para o dado de habilidade). rolar).

Depois que seus dados forem lançados, sinta-se à vontade para fazer o seguinte, **sem nenhuma ordem específica:**

- Resolver Dano e Efeitos Alvos: Totalize e aplique Dano e quaisquer outros resultados ou efeitos de Dano de suas Habilidades ao seu alvo.
- Resolver danos e efeitos não-alvo: algumas habilidades podem ser aplicadas a vilões não-alvo. Outras podem ser Habilidades Instantâneas que não se aplicam aos Baddies. Vá em frente e use essas habilidades conforme desejado.
- Alocar Dados Ativos, Bloqueados e Planos de Backup: Coloque os dados roladados que você deseja usar em espaços Ativos abertos. Você também pode colocar quaisquer Habilidades aplicáveis em seus slots Ativos (ou Aliados Ativos do Gearloc) e Bloqueados. Além disso, você pode colocar slots do Plano de Backup conforme desejar.
- Use seu plano de backup: você pode usar seu Plano Backup apenas uma vez por turno. Remova [#] para usar a habilidade BP que custa [#].

IN BATTLE: BADDIE TURN

Habilidades de vilão

Todas as habilidades do Baddie são únicas e são acionadas em momentos muito específicos durante a batalha, dependendo da habilidade. Certifique-se de revisar todas as habilidades mostradas nos Baddies atualmente no Battle Mat para saber quando elas se aplicam. Para Habilidades Baddie que exigem um alvo, esse alvo deve estar dentro do alcance de ataque para aplicar aquela Habilidade (ou seja, Veneno, Corrosivo, etc.).

Movimento e segmentação do vilão

 Os bandidos não se movem e podem atacar qualquer unidade adversária no Battle Mat.  Os bandidos podem mover-se até 2 posições adjacentes por turno. Eles sempre mirarão e se moverão em direção à unidade adversária mais próxima (rota com menos posições). Se houver empate para "mais próximo", use seu (discutido na página 15) para determinar qual unidade ele persegue. Um Baddie sempre seguirá o caminho mais curto possível em direção a uma posição adjacente ao seu alvo. Se não houver posições disponíveis adjacentes a nenhum alvo, o Baddie não se moverá. Ou, se já estiver adjacente a uma unidade adversária, ela não se moverá.

Sequência de turno do Baddie

1. Gatilho de Efeitos: Resolva os Dados de Efeito aplicáveis no chip Baddie (ou seja, Sangramento, Veneno, Desativação, etc.).
2. Determine o(s) alvo(s) do Baddie.
3. Mover: Mova o Baddie se e não estiver adjacente a uma unidade adversária (até 2 posições adjacentes em direção à mais próxima).
4. Habilidades: Qualquer habilidade deste vilão que não liste um momento específico em que acontece deve ser resolvida agora, se possível.
5. Rolar Dados: Role todos os Dados de Defesa inativos do Baddie e também seus Dados de Ataque (somente se o alvo estiver dentro do alcance de ataque). *Se Baddie puder mirar em múltiplas unidades (e elas estiverem no alcance de ataque, jogue seus Dados de Atk para cada uma.
6. Resolva o Rolamento: Coloque o lançamento no Baddie, aplique o total rolado ao alvo e resolva quaisquer Habilidades desencadeadas.
7. Gearlocs React: Não se esqueça de ativar as habilidades Gearloc se elas forem aplicáveis!

KO'S AND WIPES

Sendo nocauteado

Ser "nocauteado" durante a batalha vai acontecer com você. Esperemos que menos se estiver jogando sozinho, mas dependendo do seu desempenho, isso pode acontecer mais do que você espera! Não desanime com isso! Os nocautes são uma parte inevitável de ser um Gearloc destemido!

Se você for nocauteado (perder sua última ficha de Saúde), seu chip Gearloc e seu Dado de Iniciativa sairão do Tapete de Batalha e serão colocados em sua Área de Preparação Gearloc. Todos os dados Ativos, Bloqueados e Plano de Backup colocados são apagados (Habilidades esgotadas) do seu tabuleiro. O saque permanece com você, mas não pode ser usado enquanto você é nocauteado. *Certos Gearlocs possuem habilidades que podem reviver membros do grupo nocauteados. Essas habilidades são definidas especificamente na Folha de Referência do Gearloc.

Festa completa "Limpeza"

Se todo o seu grupo tiver azar e todos forem nocauteados, a batalha termina, mas a aventura continua! Pule a Fase de Recompensa e vá diretamente para a Fase de Recuperação daquele dia. A menos que você tenha um saque que conceda HP, cada Gearloc provavelmente terá que escolher "Descansar e Recuperar" como opção de escolha individual durante esta fase.

BATTLE RESULTS

Batalha bem sucedida

Limpe todos os dados dos slots ativos e do plano de backup de cada Gearloc. Coloque todos os dados de Habilidade Exaurida de volta em seus espaços de Habilidade. Coloque todos os Gearlocs com seu

HP restante, de volta à sua própria área de preparação de Gearloc e passe para a fase de recompensa. *As fases do jogo são discutidas em detalhes nas páginas 8 e 9.

Batalha malsucedida

Limpe todos os dados dos slots ativos, slots bloqueados e plano de backup de cada Gearloc. Coloque todos os dados de Habilidade Exaurida de volta em seus espaços de Habilidade. Coloque Gearlocs nocauteados em sua área de preparação de Gearloc (se ainda não estiver lá).

Coloque quaisquer Baddies invictos virados para baixo na parte inferior de sua Pilha Ativa apropriada e passe diretamente para a Fase de Recuperação.

IMPORTANTE: Agora

que você entende o básico da batalha no TMB, não podemos esquecer de falar sobre a melhor parte...

os despojos! Esta seção é curta, mas está repleta de detalhes finais que você não vai querer perder!

Vá em frente e pegue uma carta de saque, uma carta de saque Trove e seus 4 dados de arrombamento. Mantenha também o seu Guia de Referência de Aventuras Gearloc à mão!

Assim que terminarmos aqui, vamos para uma jogada real, você está quase lá!



Ao desbloquear o Trove Loot, você pode acompanhar os bloqueios que resolveu conectando os tubos ao seu tapete Gearloc! Um cano conectado significa que você resolveu um dos três bloqueios e assim por diante! Resolver todos os três? Sucesso!! Vire!



LOOT/ TROVE LOOT

Para ter a chance de derrotar um Tyrant, seu grupo precisará encontrar algum Loot e, se tiver sorte, algum Trove Loot ao longo do caminho. Aqui estão alguns detalhes sobre ambos:

- Você está limitado a 4 Loot & Trove Loot por Gearloc a qualquer momento (quando estiver sem vagas, escolha 4 vagas e descarte as cartas restantes).
- Vire uma carta de saque com múltiplos usos para mostrar que ela foi usada (comece com o número mais alto).

Depois de usar totalmente a carta de saque, descarte-a.

- Durante a batalha, salvo especificação em contrário, Loot & Trove Loot deve ser usado no seu turno.
- O Trove Loot deve permanecer com o "baú" voltado para cima até ser totalmente aberto por meio de tentativas bem-sucedidas de arrombamento (sempre ocupa apenas 1 lugar enquanto estiver bloqueado).

Pesado: conta como 3 saques.

- **Permanente:** Não descarte quando usado.

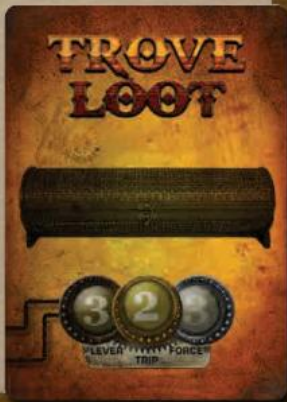
- **As Extensões do Plano de Backup** concedem Habilidades BP adicionais que você pode utilizar. Usar isso como usar seu Plano B para este turno.

Arrombamento

A necessidade de Lockpicking pode vir de um encontro aleatório ou de qualquer Trove Loot que você conseguir.

Existem 4 dados de arrombamento usados neste processo, consistindo em 1 dado de intuição e 3 dados de ação. Você pode aprender mais sobre como eles funcionam no Guia de Referência de Aventuras da Gearloc.

Cada Gearloc terá a oportunidade de fazer uma tentativa de arrombamento por dia em qualquer tesouro descoberto durante a fase de recuperação. Se você conseguir resolver apenas o primeiro ou o segundo bloqueio durante uma tentativa, esses bloqueios permanecerão resolvidos, dando-lhe uma vantagem na sua próxima tentativa. Além disso, sua tentativa de arrombamento pode ser usada no Trove Loot de outra pessoa, em vez do seu, se você considerar isso mais benéfico.



MISC.

D6 Die (preto com sementes)

Usado para qualquer situação que exija que você "role um D6".

Tipos de dano

Dano (Dmg)

Pode ser bloqueado por Dados de Def ou Habilidade: Pele Grossa.

Dano Verdadeiro (Dano Verdadeiro)

Ignora Dados de Defesa e Habilidade: Pele Grossa.

Dardos Perigosos (DD)

Você provavelmente jogará DD logo após conhecer o Mohlnor e poderá ser iniciado por qualquer um dos vários Encontros. É aconselhável que seu grupo se familiarize com o jogo e como jogá-lo. Você encontrará os detalhes abordados no Guia de Referência de Aventuras da Gearloc.

Contador de dias (chip e cartão)

No início de cada dia, gire esta ficha em 1.

Isso acontece independentemente de seu encontro anterior ter sido bem-sucedido ou não. Você deve desafiar e derrotar o Tyrant antes que o Day Counter exceda o limite do Tyrant.

Dados de Efeito

Esses dados são usados para ajudar a lembrar quando um Efeito específico está em uso ou aplicado a uma unidade no Campo de Batalha. Coloque este dado no Baddie ou no Chip Gearloc para mostrar que o efeito está ativo. Estes são os únicos dados colocados nos chips Gearloc.

Pontos de Progresso (Pts)

Os Pontos de Progresso representam o avanço do grupo em direção ao Tirano. Empilhe todos os Encontros concluídos com sucesso, com sua exibição, em uma linha organizada para referenciar facilmente quantos pontos seu grupo tem atualmente. Depois de ganhar Pontos de Progresso suficientes para igualar ou exceder o mostrado em seu Tyrant, você pode escolher enfrentar o Tyrant em vez de desenhar um Encontro durante sua próxima Fase de Encontro.

Pontos de treinamento

Um Party Training Point () é obtido através da conclusão bem-sucedida de Encontros. Quando um é ganho, cada membro do grupo ganha um Ponto de Treinamento que pode ser usado em uma Tentativa de Treinamento de uma de suas Habilidades ou Estatísticas.

Treinar HP, Dex ou uma habilidade sempre terá sucesso.

No entanto, treinar em Ataque ou Defesa requer uma tentativa bem-sucedida para aumentar esta estatística. Uma tentativa fracassada significa que você será forçado a treinar outra coisa com aquele Ponto de Treinamento. O processo de treinamento é abordado na seção Gearloc Mat (página 10-11) e no Gearloc Adventuring Reference Guide.

Encontro Especial: Comerciantes Mohlnor

Each Gearloc must compete in their own Dangerous Darts Challenge.
Win: Gearloc may draw 2 Loot.
Lose: Gearloc must discard 1 Loot (if they have one).

As origens dos Dangerous Darts não são totalmente conhecidas. No entanto, nas últimas décadas, os Mohlnor aderiram ao jogo e adotaram-no como passatempo para praticamente qualquer coisa. Entretenimento? Troca? Disputas? Um jogo de Dardos Perigosos (sempre manipulados a seu favor) é o responder!



Embora a maioria dos Gearlocs deteste o jogo, às vezes até eles foram pegos jogando para decidir a festa status de líder e assim por diante. Nesses casos raros, os Gearlocs mais jovens sempre vão primeiro e a escolha dos dados é feita em segredo.

EASING INTO TOO MANY BONES

Invadir o Ébano não é tarefa fácil. Na verdade, alguns Gearlocs podem ter dificuldades para ter sucesso mesmo no segundo dia de sua aventura! Não desanime! O TMB foi projetado para ser bastante desafiador. Quando sugerimos que os aventureiros de primeira viagem peçam ajuda aos guardas (no dia 2), estamos falando sério! Também entendemos que pode levar algum tempo para compreender totalmente as complexidades do TMB e de cada Gearloc. Por isso, desenvolvemos 3 modos de jogo para te ajudar a molhar os pés. Você pode querer começar sua aventura no primeiro modo até ser desafiado em um nível que seja confortável para você e, em seguida, ajustar-se de acordo.

*TMB é um jogo que exige que você aprenda e se adapte. Muitas vezes esse aprendizado vem através de batalhas brutais e nocautes em grupo. Se este não for o seu estilo de jogo ou prejudicar sua diversão, fique no nível Greenhorn o tempo que quiser ou sinta-se à vontade para modificá-lo ainda mais! Resumindo, certifique-se de estar aproveitando a aventura!

Greenhorn Adventurer - Use este modo quando estiver começando e aprendendo o jogo. • Adicione 2 ao HP Stat do seu Gearloc antes de começar o Dia 1.

- Ganhe 1 Ponto de Treinamento antes de começar o Dia 1.
- Se for nocauteado durante sua aventura, os dados em seus espaços bloqueados não serão removidos.

Aventureiro Casual – Use este modo quando tiver um conhecimento básico do jogo. • Adicione 1 ao HP Stat do seu Gearloc antes de começar o Dia 1.

- Ganhe 1 Ponto de Treinamento antes de começar o Dia 1.

Aventureiro Experiente - Use este modo quando estiver pronto para o verdadeiro desafio do TMB! • Sem Gearlocs revestidos de doces. • Sem brindes de treinamento. • Muitos ossos, direto.

PARE E LEIA!!!



Você passou pela parte mais difícil! Agora é hora de aprender o resto entrando em um jogo de Too Many Bones! Neste exemplo, você terá o prazer de jogar comigo e com Picket enquanto o orientamos em uma batalha real! Encontre nossos 2 tapetes Gearloc e analise a configuração do jogo nas páginas 6 e 7. Partimos para derrotar Drellen, então use-o como o Tyrant durante a configuração! Esta será uma batalha ao vivo (o que significa que queremos que você acompanhe em tempo real)! Até breve! com seus tapetes de jogo como nós

LIVE BATTLE



Bem, olá de novo! Você tem a área de jogo configurada e pronta para funcionar? Normalmente, antes de escolher um Gearloc, você gostaria de ler a Folha de Referência do Gearloc para entender melhor como esse Gearloc funciona - somos todos tão diferentes! Por enquanto, você apenas terá que confiar em mim que sou a melhor escolha. Ha! Mas chega de falar de mim; vamos começar!

Você pode querer selecionar alguém em seu partido para servir como "Líder do Partido" para ajudar a tomar aquelas decisões difíceis sobre as quais o grupo não consegue decidir. Neste exemplo, vou me autodenominar o líder mais apto!



Esperamos que você tenha escolhido Drellen como seu Tirano (já que é ele quem iremos derrubar)! Vamos verificar se seu Deck de Encontro está configurado corretamente! Você deve ter os Encontros Especiais 001-003 e, em seguida, um total de 8 Encontros embaralhados, que devem incluir o Encontro do Tirano de Drellen. Sim? Incrível!

Estaremos enfrentando pântanos, goblins e feras nesta aventura. Se você tiver esses tipos embaralhados e definidos como suas pilhas de bandidos ativos e o contador de dias definido como 1, então estamos prontos para sortear nosso primeiro encontro! À medida que avançamos, tente imitar o máximo possível para entender melhor todos os aspectos do jogo!

Dia 1

Picket desenha o melhor encontro especial: "Deixando Obendar". Depois de ler o cartão, o grupo escolhe "Expulsar um mascate obscuro!" Este é um encontro pacífico, sem requisitos extras para o sucesso. Isso significa que eles podem passar direto para a Fase de Recompensa. Picket e Boomer compram, cada um, 2 cartas da pilha de saque. Picket escolhe o Infused Incense e Boomer escolhe o Stone Hammer, descartando os outros.

Cada Gearloc também ganha um Ponto de Treinamento. Picket escolhe treinar em Dex. Treinar em Dex sempre dá certo, então ele coloca um Dado de Atributo, definido como 1, em seu espaço de Dex. Boomer já inicia a aventura com as habilidades Element, Casing, Fuse e Boom Counter (veja Innate), mas ela ainda não tem granadas específicas. Ela decide que deseja lançar uma granada em sua primeira batalha, se puder. Boomer treina com Frag Grenade e coloca o Dado de Habilidade de Frag (#5) em seu tapete no espaço de Habilidade de Frag. O grupo também ganha um Progress Pt. Eles colocam esta carta, com o ponto à mostra, sob a Carta do Tirano para acompanhar seu progresso. Apenas mais 5 pontos de progresso (dentro de 9 dias) são necessários para chegar a Drellen!



Uau, o dia 1 está quase terminando! Bom trabalho! Tudo o que nos resta é a Fase de Recuperação! Não há necessidade de Picket e eu trocarmos itens, e não há nada no Lockpick; portanto, estamos apenas limitados às nossas opções individuais. Já que ambos estamos com HP cheio e gostamos do nosso saque, acho que ambos optaremos por 'Explorar a área'!...(45 minutos se passam)...Hah! Eu derrotei Picket! Com meu resultado de 3, eu observei um Bog Frog de 1 ponto, e o fracasso de Picket de 1 descobriu um Bog Pole de 1 ponto. Gosto das nossas chances com esses dois; não há necessidade de evitá-los! Hora de tirar uma soneca e depois sair daqui! Gire esse contador de dias para o dia 2!

Dia 2

Depois de desenhar e ler seu segundo Encontro Especial, "Mal fora do Portão", o grupo decide escolher a primeira opção: "Salve os guardas por ajuda". Essa escolha resultará em uma batalha, e existem algumas condições benéficas que acompanham sua escolha.

Nota: A dificuldade de uma batalha depende muito do tamanho do grupo e dos vilões que você enfrenta! Certos dias e combinações de Baddie podem resultar em uma batalha muito difícil! Durante a batalha, seu(s) Gearloc(s) pode(m) ser nocauteado(s) por perder todo o HP. Se não houver nenhum Gearlocs sobrevivente no final da batalha (todos os Gearlocs nocauteados), não haverá progresso ou recompensas naquele dia e a Carta de Encontro será descartada. Você começará no dia seguinte (aumente o Contador de Dias em 1) comprando uma nova carta de Encontro. Não desista! Perder uma batalha (ou fracassar em um encontro pacífico) faz parte da aventura!



Sim! Estamos caminhando para uma batalha! Cada batalha é moldada pelo tamanho do seu grupo, pelo total de dias em que você está se aventurando e por quaisquer modificações no seu Encontro. Como não há regras específicas de Battle Queue (BQ) nesta carta, precisaremos construir nosso BQ calculando nossos Baddie Pts. Você se lembra de como fazer isso? **Dia Atual x Número de Gearlocs no Grupo**. Simples! Para nós é o dia 2, somos apenas Picket e eu, e não há outros mods, então é 2 x 2 = 4. Sim, acabei de fazer isso na minha cabeça. Eu sou talentoso.

Obrigado por isso, Boomer. *suspiro* Agora que sabemos que nosso total de Baddie Pt é 4, precisamos configurar nosso BQ! Devemos desenhar Baddies começando com a maior pilha de Pt possível. Se nosso total fosse 6, sortearíamos um Baddie de 5Pt e um Baddie de 1Pt para totalizar 6. Com 4, porém, sortearmos 4 Baddies de 1Pt. Lembre-se, o BQ é configurado com os Baddies de Pt mais altos no topo, em ordem decrescente, até os Baddies de Pt mais baixos na parte inferior. Para nós, eles são todos iguais, então será o Bog Frog, depois o Bog Pole e depois 2 Baddies que ainda não vimos.



Vamos ver quem mais enfrentamos! Normalmente esta parte é aleatória, mas para este exemplo, prepare seu BQ com os seguintes Baddies: Goblin Sandbagger na parte inferior, depois um Clay Golem, próximo ao Bog Pole, e termine a pilha de BQ com aquele grande e velho Bog Frog no topo! Antes de ouvir qualquer outra coisa que Picket tem a dizer, veja se você consegue colocar esses vilões no tapete de batalha corretamente (incluindo saúde, marcadores de pista e dados de iniciativa do vilão).



Não, sério, PARE de ler e tente configurar seu Battle Mat. Picket ainda terá algo a dizer quando você voltar... eu prometo.

Boomer, relaxe! Quero ter certeza de que eles entendem! Lembre-se, até 4 Baddies podem lutar ao mesmo tempo. O primeiro Baddie do topo do BQ assumirá uma posição Baddie Melee ou Range da Lane 1, dependendo de sua forma de ataque. O segundo Baddie irá para a pista 2 e assim por diante. Ao colocar esses Baddies no Battle Mat, primeiro coloque sua pilha de HP, depois o marcador de pista que corresponde à pista em que estão e, em seguida, a própria ficha de Baddie. Além disso, defina a Iniciativa do Baddie usando o Dado de Iniciativa do Baddie que corresponde à pista em que está.



Ok, ok! Já que você AINDA ESTÁ FALANDO, vou acrescentar o seguinte: Se houver mais de 4 Baddies na luta, o resto dos Baddies permanecerá virados para baixo no BQ e ao lado do Battle Mat. Se um dos 4 Baddies atuais for derrotado, o próximo Baddie no BQ sairá assim que a rodada atual terminar. Lembre-se, ao trazer este Baddie para a batalha, use o primeiro Lane Marker e Baddie Ini Die disponíveis. Agora, Piquete! Não fale mais! E você com as mãos neste livro de regras! Tente configurar o Battle Mat e vamos ver como você se saiu na próxima página.

Lembrete de batalha contra mais de 4 vilões

Durante a batalha, se um Baddie não puder entrar no Battle Mat porque sua posição está ocupada, ele assumirá a primeira posição de Baddie disponível (começando na pista 1-4) que corresponda à sua forma de ataque. Então, ele tentará a forma de ataque oposta.

Lembrete de Iniciativa do Baddie Durante

a preparação da batalha, para cada Baddie que entrar no Tapete de Batalha, defina o Dado Ini do Baddie correspondente para refletir a Iniciativa do Baddie e coloque-o no Medidor Ini. Os desempates de iniciativas com Baddies e Gearlocs são decididos pelo grupo. Se uma unidade entrar na luta após a Rodada 1, ela ignorará esse número inicial de Ini e será colocada no topo ou na parte inferior do Medidor de Ini. Os Baddies de 1Pt e 5Pt começam na posição inferior, os Baddies de 20Pt e Tyrant começam na posição superior.



GETTING TECHNICAL

Este jogo tem muitos detalhes! Às vezes, dizer as coisas de uma maneira um pouco diferente faz toda a diferença.

Pesquisamos nos fóruns e em nossos e-mails diretos algumas das perguntas (e respostas) mais comuns que as pessoas enviaram. Algumas das respostas vêm diretamente de outros proprietários de TMB que fizeram um excelente trabalho esclarecendo as coisas de uma forma que pareceu ressoar nas pessoas (obrigado a todos).

- **Dados de ataque e defesa no plano de backup: os dados de ataque e defesa no meu plano de backup contam contra meu Stat de Ataque e Defesa? (perguntado por Tony B)**
Não, os dados Atk e Def em seu Plano de Backup NÃO contam para seu Atk e Def Stat.

- **Extensões do Plano de Backup: Como funciona uma Extensão do Plano de Backup (encontrada em determinados Trove Loot)? (perguntado por Sara J)**
Uma Extensão do Plano de Backup é um item que oferece mais opções de Plano de Backup. Assim como as atuais habilidades do plano de backup do seu Gearloc, há um  custo envolvido ao usar esta nova extensão do plano de backup. Esse custo está listado no cartão.

- **Movimento Baddie: Como funciona o Movimento Baddie? (respondido por Tyler R)**
Melee Baddies sempre se movem para o alvo mais próximo na menor distância possível. Se dois alvos são equidistantes de o Baddie, use a preferência dos Baddies (mais fraco/mais forte) para determinar para qual alvo ele se move. Se houver empate (ambos têm a mesma força), os jogadores decidem. Se já estiver adjacente a um alvo, ele não se moverá, mesmo se houver uma posição mais “otimizada” (ou seja, um local onde um Baddie com vários alvos possa atacar duas criaturas). O Baddie não otimiza seu movimento. O que significa que ele não se move de forma a maximizar seus ataques.

- **Veneno: Como o Veneno funciona se eu for atingido várias vezes? (respondido por Soka S)**
O veneno não é cumulativo. Em vez disso, o contador sempre será definido para o valor mais recente do Efeito de Veneno aplicado. Por exemplo: Se você tiver um Dado de Efeito de Veneno 2 em você, e um Baddie com Veneno 1 atingir você com essa Habilidade, seu Dado de Efeito de Veneno deve ser definido como 1. O mesmo vale ao contrário - Veneno 1 pode ser transformado em Veneno. 2 se foi isso que ficou em segundo lugar.

- **Procurar por Saque: Um Saque parcialmente “usado” (um com múltiplas cargas) pode ser escolhido para Pesquisar para melhor saque? (perguntado por Jamie S)**
Sim, desde que o Saque ou o Saque do Tesouro ocupem um lugar na sua Área de Saque, ele pode ser usado para “Procurar por Saques Melhores”.

- **Tempo das Habilidades: Qual é o tempo das diferentes Habilidades que acontecem no início do turno dos Baddies? Exemplo: Um Baddie ainda tem um HP. Ele tem Recuperação (#1) e está Envenenado (#1). (respondido por Shannon M)**

Qualquer coisa que aconteça ao mesmo tempo (ou seja, os efeitos do início do turno) acontece na ordem escolhida pelo jogador. Então você pode escolher que o veneno atinja antes da recuperação!

Nós (CTG) acrescentaremos que a decisão da “escolha do jogador” em tais situações é muito intencional e pretende fazer parte da estratégia para derrubar o seu adversário. Mulmesh é um ótimo exemplo de Tyrant onde esta regra pode afetar muito o resultado da batalha dependendo de quais efeitos estão em jogo no momento certo.

- **Mira: Posso escolher um alvo para rolar meus dados de Ataque e um alvo diferente para meu dado de Habilidade e um alvo diferente para meu plano de backup prejudicial? (respondido por Tyler R)**
Não, se uma Habilidade, Plano B ou Ataque tiver a palavra “Alvo” na descrição, então ele deverá ser usado no mesmo alvo. Você só recebe um alvo por turno, que é declarado antes de você escolher quais dados serão lançados. Dito isto, se uma habilidade ou plano de backup não usar o termo alvo (como a habilidade Frag do Boomer), então essa habilidade/plano de backup não precisará ser usado no mesmo Baddie que seu alvo.

Aqui estão algumas outras perguntas frequentes comuns que gostaríamos de destacar e responder para você.

- **Parada de Dados de Atk e Def: O que é uma parada de dados? E se todos os Def Dice estiverem em uso?**

Seu grupo compartilha os mesmos dados gerais de ataque e defesa (brancos) que são usados pelos vilões. De vez em quando, o conjunto de Dados de Def pode acabar (nos dados de Baddies, Gearlocs ou em Planos de Backup). Se um membro do grupo ficar sem Dados de Def para rolar, os outros devem trocar os Dados de Def em seus Planos B por Dados de Atk.  acomodar.

- **Ataque: O que significa “Atacar” (para Baddies e Gearlocs).**

Atacar é o ato de lançar Dados de Atk (brancos) em um alvo. Rolar Habilidades não é considerado um “Ataque”, mesmo que as Habilidades causem Dano.

- **Habilidades Baddie sem “#”: Algumas definições de habilidades mencionam um “#”, mas não vejo “#” em algumas delas. os chips Baddie. Por que é isso?**
Habilidades sem # são consideradas em sua forma mais básica (ou seja, Lashback é Lashback 1).

- **Baddie Active Stacks: Tive que procurar um Baddie em minhas Active Stacks, o que acontece agora?**

Alguns encontros exigem que você enfrente um vilão ou tipo específico, uma vez encontrado, embaralhe suas pilhas ativas (exceto para quaisquer bandidos observados) e coloque seus bandidos observados de volta no topo

- **Quebra e Corrosivo: Como funcionam exatamente? É diferente para um indivíduo ou grupo?**

A Habilidade “Quebra” força você a Esgotar um dado de Atk que causou Dano a esta unidade. O ato de Esgotar este dado reduz seu Atk Stat em 1 para esta batalha. O dado Atk real que está Esgotado está lá para lembrá-lo disso. Gatilhos corrosivos quando este Baddie ataca. Nesse ponto, todos os Dados de Def que permanecerem (após a aplicação de Dano) nos espaços Ativos de um alvo devem ser Esgotados.

- **O Deck de Encontro está Visível: Posso ver a cor e o título do nosso próximo Encontro, ok?**

Sim. A maioria dos Encontros ainda será uma surpresa. Se quiser surpresa total, você pode cobrir o baralho.

- **HP vs Buff HP: Qual é a diferença?**

O HP atual de um Gearloc é a quantidade de Health Chips que seu Gearloc literalmente possui. Buff HP vai para a área de preparação do Gearloc e não está relacionado ao HP do Gearloc. Ao determinar os alvos mais fracos ou mais fortes em batalha, use apenas HP. As curas no TMB afetam o HP (não o Buff HP) e não podem exceder o HP máximo. Da mesma forma, True Damage afeta HP (não Buff HP).

- **Gearlocs nocauteados: Quando sou nocauteado, posso fazer alguma coisa?**

Quando nocauteado, você foi nocauteado e não poderá mais contribuir para a batalha, a menos que seja revivido (uma habilidade Gearloc única à qual seu grupo pode ou não ter acesso). Normalmente, quando um jogador é nocauteado, ele se torna a pessoa que rola e move os Baddies. Isso ajuda a avançar a batalha. Ou é hora de comprar pipoca.), **quem será**

- **Seleção de alvos com múltiplos alvos: Se um Baddie tiver múltiplos alvos (alvo primeiro?**



Este Baddie terá como alvo o mais fraco e depois o próximo mais fraco. Nas gravatas, o partido pode escolher.

- **Revivendo Gearlocs: Como funciona o Revive?**

Atualmente existem 2 Revive Skills no TMB, ambas pertencem a Patches. Liquid Life, se estiver no slot ativo de um Gearloc, impedirá que o Gearloc seja nocauteado. Caso contrário, tanto o Liquid Life quanto o Zappack permitem que os Patches tragam um Gearloc de volta à batalha com # HP (conforme descrito no verso da Folha de Referência dos Patches).

- **Rolar Dados de Ataque: Como uma unidade corpo a corpo, posso rolar Dados de Atque (para ter a chance de rolar Ossos), mesmo se estiver não está adjacente a um Baddie?**

Não. Gearlocs, assim como Baddies, devem ter um alvo dentro do alcance de ataque para atacar (rolar seus dados de ataque).

- **Negociando Loot durante Lockpicking: Podemos negociar Loot depois que alguém tiver feito um Lockpicking Tentar?**

Sim. A negociação de saques pode acontecer a qualquer momento durante a fase de recuperação, mesmo durante o processo de arrombamento.

- **Unidades Inalvejáveis: Unidades Inalvejáveis ainda podem ser danificadas?**

Sim. Unidades inalvejáveis não podem ser alvejadas, mas ainda podem sofrer danos de outras maneiras.

Outras perguntas do tipo FAQ serão tratadas no BGG e aqui: toomanybones.com/rules

RULES/TERMS INDEX

Slots	Página
ativos de página	14
Pilha ativa	7,18,29
Atacando	15,19-20,29
Dados de Ataque.....	10,15,28,29
Forma de Ataque	11,15
Plano de backup (Baddie).....	15
Plano de backup (Gearloc)	13
Extensão do plano de backup.....	21,28
Pontos de Baddie.....	15,18
Turno do vilão	20
Fila de Baddie (BQ)	18
Bandidos	7,15
Batalha.....	18-20
Tapete de Batalha	16-17
Configuração de Batalha	18
Resultados da Batalha.....	20
Conteúdo da caixa.....	4-5 Buff
HP	10,29
Consumíveis	13
Dano (Dmg).....	11,15,19,22
Dardos Perigosos.....	22
Contador de dias	6,22
Dados de Defesa.....	11,15,29
Destreza	10,19
Facilite em muitos ossos.....	23
Dados de Efeito.....	19,22
Encontros.....	7-9 Fase de
Encontro.....	8-9
Dados Esgotados	12
Fadiga.....	16
Visão geral da jogabilidade.....	8-9
Fases do Jogo.....	8-9
Modos de jogo.....	23
Configuração do jogo.....	6-7
Tapete Gearloc	10-14
Giro do Gearloc.....	19
Obtendo informações técnicas - FAQ.....	28-29 Hit
28-29 Hit	11
Saúde (HP).....	10,15
Iniciativa	16-17
Dados de Iniciativa	15-17
Inato e Inato+1	11
Nocauteado (KO).....	20,29
Batalha ao Vivo	24-27
Arrombamento.....	21,29
Slots Bloqueados.....	14
Área de Saque	14
Saque / Saque de Tesouro	7,14,21,29
Corpo a corpo.....	11,15
Combate corpo a corpo	11
Movimento (Baddie)	17,20,28
Movimento (Gearloc).....	17,19
Múltiplos Alvos (Baddie).....	20,29
Objetivo.....	6 Limpeza de
grupo.....	20
Colocando vilões.....	17-18
Colocando Gearlocs.....	17-18
Área de preparação.....	12
Profissões.....	13
Pontos de Progresso (Pts).....	16,22
À distância.....	11,15
Fase de Recuperação.....	8-9,20
Fase de Recompensa.....	9,20
Habilidades (Baddies)	15,20
Habilidades (Gearlocs).....	12,19,28
Área de Habilidades.....	12-13
Posições iniciais (Baddie)	17
Posições iniciais (Gearloc).....	17
Área de Estatísticas	10-11
Alvo, Alvo (Baddie)	15,20
Alvo, segmentação (Gearloc).....	11,19,28
Pontos de Treinamento (Pts).....	10,12,22
Dano Verdadeiro (Dano Verdadeiro).....	22
Tiranos	6,16
Yeti.....	Sem avistamentos

TMB ADD-ONS

PLACE YOUR CURRENT TYRANT CHIP
RIGHT ON THE MAT



Adventure Map

Track your Days and Progress Points.



TMB Premium Health

65 heavy 11.5 gram HP chips!



Control 'Ur Roll Dice Tray

Unsnaps and lays flat
to fit in your game box.



Removable Dice Storage Trays

Locks in and protects up
to 40 16mm dice.

Tink Character



Nugget Character



Ghillie Character



Each Add-on Character comes
with 1 Die-cut Gearloc Mat,
16 Skill Dice, 1 Initiative Die,
4 Stat Dice, 1 Gearloc Chip,
a Removable Dice Storage
Tray, and a Reference Sheet!



Progressos significativos rumo a coisas melhores raramente podem ser alcançados sem a criação de novos males que exijam novas soluções. Assim segue o ciclo do progresso. Novas ideias, cegas ao passado, alimentam uma evolução perpétua até que o que resta é apenas um resquício desbotado do que era.

Daelore conhece bem esse padrão. Suas terras e sua história foram feridas pelas buscas tecnológicas de seus habitantes.

O reparo é possível? Essa resposta ainda não está escrita. Talvez seja em breve.

O que é você, aventureiro?
Um /mal ou um /remédio?



Um jogo por

Adam Carlson

Josh Carlson

Artista

Anthony LeTourneau

Escritor

James Boutilier

Design gráfico

Josh Carlson

Arte dos dados do logotipo

T. Eshelman, Projeto

Khopesh

Editor

Jogos de teoria das fichas

Download do diário de bordo da libertação: goo.gl/cW5Oq6

Senha: wearegearlocs

Acha que poderíamos explicar algo melhor em nossas regras?
Estamos abertos a sugestões! toomanybones.com/rules



ChipTheoryGames.com