

LA MORT AUX TROUSSES



RÈGLE DU JEU

LA MORT AUX TROUVESSES

UN JEU SOLO POST-APOCALYPTIQUE DE SCOTT ALMES



ÂGE 10+



1 JOUEUR



30-45 MINUTES

HISTOIRE

Vous entendez des moteurs vrombir au loin alors que vous chargez la dernière caisse de matériel dans votre véhicule. Vous les avez durement gagnées, ou plutôt, vous les avez dérobées à la tribu de pillards qui hante la région. Vous devez à présent les amener à bon port, au bastion sans défense situé de l'autre côté de la montagne.

Et ce ne sera pas une partie de plaisir... Pour y parvenir, vous devrez traîner votre tas de ferraille à travers la Vallée de la Mort, où pullulent maraudeurs et mercenaires sans pitié. Vous et votre cargaison valez votre pesant d'or! Mais vous ne vous rendrez pas sans combattre.

À en croire le bruit des moteurs, il vous reste tout juste assez de temps pour bricoler une arme de fortune et la fixer à votre bolide. Et même s'il n'est plus aussi rutilant qu'auparavant, il en a encore sous le capot. Mais cela sera-t-il suffisant pour traverser la Vallée de la Mort?



4 plateaux
Véhicule



1 livre
de campagne

Le livre décrit l'histoire
du jeu et contient
les plateaux Boss



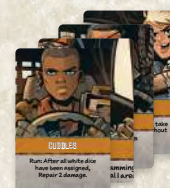
7 enveloppes
Chapitre



Cartes Boss
& Mini-boss



Cartes spéciales
& cartes
supplémentaires



4 cartes
Héros



24 cartes
Ennemi



5 cartes
Destruction



36 cartes
Équipement



12 cartes
Améliorations



1 jeton
Manche



3 dés
rouges



5 dés
blancs



35 jetons Dégâts
orange (Valeur 1)



5 jetons Dégâts
rouges (Valeur 5)

CAMPAGNE ET CHOIX DU VÉHICULE

La campagne de *La Mort aux Trousses* s'étale sur 7 chapitres. Le livre de campagne dévoile l'histoire du jeu chapitre après chapitre. Au fur et à mesure de votre avancée, vous devrez ouvrir des enveloppes contenant de nouveaux boss toujours plus redoutables, de nouveaux ennemis et de nouvelles mécaniques de jeu. Pour le moment, le contenu de ces enveloppes doit rester secret, ne les ouvrez pas avant d'y être invité!

Au début de la campagne, vous devez choisir un véhicule et un héros qui vous accompagneront tout au long des 7 chapitres. Prenez donc le temps d'y réfléchir! *S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons de prendre le véhicule Roadrunner, qui s'avère bien équilibré.*

Chaque fois que vous terminez un chapitre, vous devez passer au suivant, en sachant que les cartes Ennemi et Équipement des parties précédentes sont réintégrées à leur paquet respectif, et ne retournent pas dans leurs enveloppes. Ainsi, votre arsenal devient de plus en plus puissant, de même que vos adversaires!

Suivez ces étapes pour chaque chapitre à accomplir:

1. Lisez le chapitre.
2. Faites la mise en place du jeu en suivant les instructions qui vous sont données.

Celles-ci peuvent varier en fonction du chapitre. Lisez attentivement les instructions de fin de chapitre et les cartes qui se trouvent dans l'enveloppe.

Vous pouvez recommencer un chapitre autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que vous en veniez à bout. Pour cela, vous n'avez qu'à réinstaller le jeu et tenter à nouveau votre chance.

Profitez au maximum de l'aventure offerte par *La Mort aux Trousses*!

MISE EN PLACE DE BASE

1. Prenez le plateau Véhicule correspondant à votre choix.
 - a. Rassemblez les 3 cartes Améliorations du véhicule et placez-les face visible dans la zone de jeu. Laissez les autres cartes Améliorations dans la boîte.
2. Choisissez une carte Héros et placez-la face visible près du plateau Véhicule.

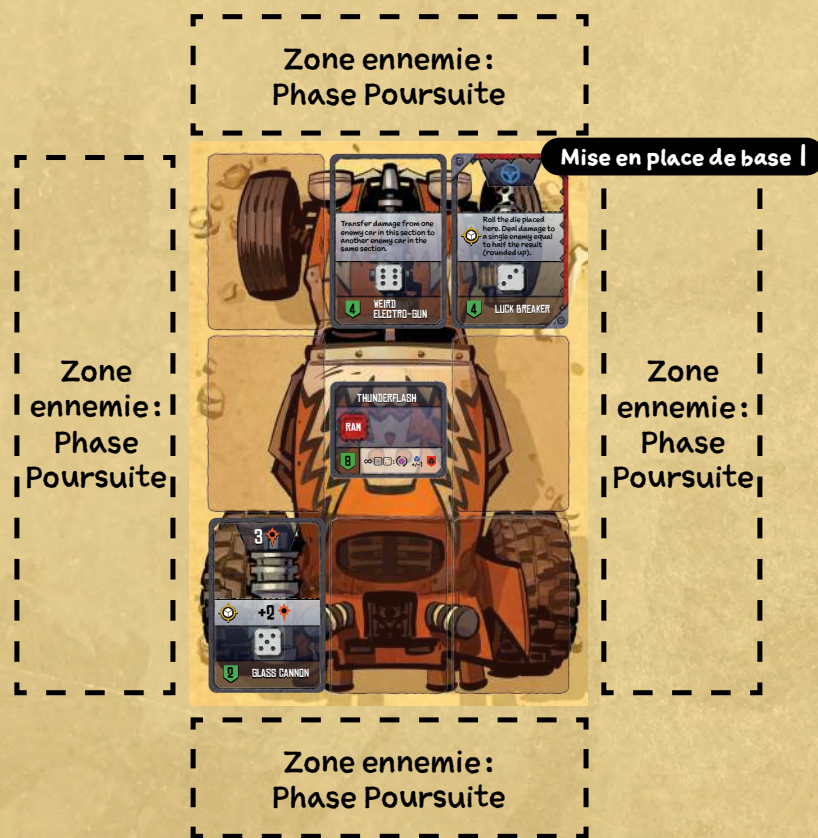


MISE EN PLACE DU CHAPITRE

1. S'il s'agit de votre première tentative, ouvrez l'enveloppe du chapitre correspondant à votre avancée.
2. Ouvrez le livre de campagne à la page adéquate.
 - a. Suivez les instructions de mise en place du chapitre, placez toutes les nouvelles cartes dans leur paquet respectif ou en jeu, comme indiqué.
 - b. Ouvrez le livre en veillant à ne laisser que le plateau Boss visible (Posez le livre de façon à cacher la partie décrivant l'histoire afin de gagner de la place sur votre zone de jeu).
 - c. Placez le jeton Manche sur l'emplacement « Manche I - Customisation ».

- d. Prenez la carte Boss correspondante et placez-la à côté de son plateau. Elle entrera en jeu plus tard dans la partie.
 3. Mélangez les cartes Équipement et formez un paquet face cachée.
 4. Mélangez les cartes Ennemi et formez un paquet face cachée.
 5. Rassemblez les 8 dés et placez-les devant vous.
 6. Formez une réserve à portée avec les jetons Dégâts.
 7. Placez les cartes Destruction près de la zone de jeu.
- La partie peut commencer! (Voir Image 1)

Image 1 : Zones de jeu/Disposition



DIFFICULTÉ

Vous pouvez choisir un niveau de difficulté pour chaque chapitre de la Campagne. Le nombre de cartes Pièces de Récup à disposition en début de partie détermine le niveau de difficulté. Il ne s'agit pas d'un type de cartes à proprement parler, mais d'un moyen alternatif d'utiliser les cartes Ennemi comme ressources. Vous pouvez utiliser les cartes Ennemi se trouvant dans le paquet Pièces de Récup.

Pour fixer le niveau de difficulté, au début de la partie, piochez un certain nombre de cartes Ennemi (voir le tableau ci-dessous) et formez un paquet Pièces de Récup avec ces cartes.

CONDUITE ACCOMPAGNÉE	ROUTIER	AS DU VOLANT
4	2	0

En cours de jeu, lorsqu'une carte Ennemi subit des dégâts équivalant à sa résistance, elle est placée dans le paquet Pièces de Récup. Vous pourrez utiliser la valeur des dés indiquée sur les cartes Pièces de Récup pour installer ou réparer des Équipements. Elles servent également durant la phase Poursuite pour activer les Équipements.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en trois manches, elles-mêmes divisées en deux phases distinctes :

- CUSTOMISATION** — Réparez et améliorez votre véhicule grâce aux Équipements.
- POURSUITE** — Affrontez les véhicules ennemis et tâchez de survivre tout au long des 6 étapes qui composent un tour.

Un Boss apparaît lors de la troisième manche. Il s'agit de l'ultime ennemi que vous devrez vaincre pour venir à bout du chapitre.

VOUS REMPORTEZ la partie si vous parvenez à éliminer la carte Boss qui apparaît lors de la troisième et dernière manche.

VOUS PERDEZ la partie si votre véhicule explose (votre moteur a subi des dégâts équivalant à sa résistance) avant la fin de la dernière manche.

CUSTOMISATION

Chaque manche débute par la phase Customisation, durant laquelle vous bénéficiez d'un peu de répit pour réparer votre véhicule et pour lui apporter quelques modifications.

MISE EN PLACE

Vous devrez tout d'abord piocher des cartes Équipement, puis lancer vos dés pour constituer votre réserve.

PIOCHER LES CARTES

Piochez le nombre de cartes Équipement correspondant au chiffre indiqué sur le plateau Boss (sous le jeton Manche) et placez-les face visible dans votre zone de jeu (voir Image 2). Elles sont désormais à votre disposition, prêtes à être installées sur votre véhicule selon vos préférences.

LANCER LES DÉS

Une fois les cartes piochées, lancez les 8 dés (les 3 dés rouges et les 5 dés blancs) afin de constituer votre réserve de dés, dans laquelle vous allez puiser pour installer ou réparer les Équipements de votre véhicule.

MANCHE 1		MANCHE 2		MANCHE 3	
Customisation	Poursuite	Customisation	Poursuite	Customisation	Poursuite
6 	2 1  2 2	6 	0 4  3 0	4 	2 3  3 2 

Image 2 : Dans cet exemple, pour la manche 1, vous devez piocher 6 cartes Équipement.

ACTIONS DE LA PHASE CUSTOMISATION

Vous êtes désormais fin prêt à effectuer vos actions. Celles-ci sont au nombre de trois. Vous pouvez accomplir chacune des actions plusieurs fois, dans n'importe quel ordre, jusqu'à ce que vous décidiez de mettre fin à la phase.

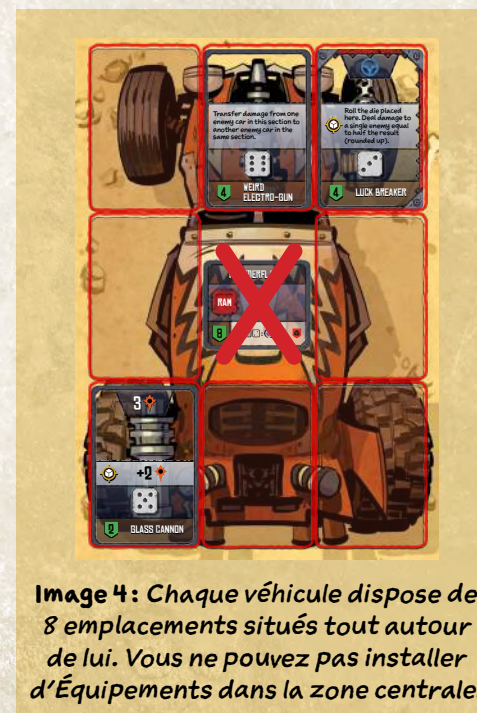
- INSTALLER
- RÉPARER
- RELANCER LES DÉS

Une fois vos actions effectuées, passez à la phase Poursuite.

INSTALLER

L'action Installer vous permet d'ajouter une carte Équipement disponible (voir Image 3) à votre véhicule. Il s'agit de l'action principale de la phase Customisation.

Votre véhicule dispose de huit emplacements sur lesquels vous pouvez ajouter des cartes Équipement (voir Image 4). La zone centrale permet de matérialiser les dégâts subis par votre moteur et d'ajuster votre vitesse. Vous ne pouvez pas y placer de cartes. Une fois qu'une carte Équipement est installée sur votre véhicule, elle devient un Équipement à part entière.



Chaque Équipement exige des pré-requis pour être installé sur votre véhicule, indiqués au bas de la carte. Il s'agit en général de combiner des dés de même valeur ou encore de faire la somme des valeurs des dés (voir Image 5). Vous trouverez une liste complète des symboles dans le guide de référence à la fin du livret de règles.

Pour installer un Équipement, payez le coût indiqué en dépensant des dés ou des cartes Pièces de Récup de la valeur correspondante. Placez ensuite l'Équipement sur votre véhicule.

Il n'y a aucune pénalité associée à l'utilisation des dés blancs, contrairement aux dés rouges (voir « Dépenser des dés rouges » ci-après). Lorsque vous utilisez un dé de votre réserve, placez-le à part de la zone de jeu. Il ne pourra plus servir jusqu'à la fin de la phase Customisation.



Image 6 : Les nouveaux Équipements peuvent être installés dans n'importe quel emplacement de votre véhicule. Vous pouvez même recouvrir un Équipement déjà imprimé sur le véhicule.

AJOUTER AU VÉHICULE

Pour installer le nouvel Équipement, placez la carte sur un emplacement libre de votre véhicule.

Si l'emplacement est occupé par une carte, vous pouvez la défausser pour y installer le nouvel Équipement. Retirez les jetons Dégâts présents sur la carte défaussée, le cas échéant. **Un nouvel Équipement ne doit pas contenir de jetons Dégâts.**

Certains emplacements de votre véhicule contiennent des Équipements déjà imprimés, que vous pouvez recouvrir avec de nouvelles cartes. Cependant, une fois recouverts, ces Équipements ne peuvent plus accueillir d'Améliorations spéciales (voir Améliorations spéciales) (Voir Image 6).

Remarque: Lorsque vous installez de nouveaux Équipements sur votre véhicule, gardez un œil sur les dés qui restent à votre disposition. Faites en sorte de conserver des dés de valeur différente afin d'en utiliser le plus possible!



Image 7 : En orientant les barres rouges de pics de la carte vers l'extérieur du véhicule, vous infligez +1 dégât en percutant un ennemi.



Image 8 : En tant que Pièces de Récup, cette carte peut être utilisée pour remplacer un dé de valeur 2 de n'importe quelle couleur.



Image 9 : Si vous utilisez un dé rouge durant la phase Customisation, vous devez le relancer et subir la pénalité indiquée sur le tableau Boss.

ORIENTATION DES BARRES ROUGES DE PICS POUR PERCUTER LES ENNEMIS

Un grand nombre de cartes Équipement comportent des barres rouges de pics sur les côtés. Durant la phase Poursuite, si vous avez orienté les barres rouges vers l'extérieur de votre véhicule, vous infligez +1 dégât lorsque vous percutez un ennemi. En installant de nouveaux Équipements, faites en sorte d'orienter les barres rouges de pics vers l'extérieur de votre véhicule afin de maximiser vos dégâts! (Voir Image 7).

UTILISER LES CARTES PIÈCES DE RÉCUP

Vous pouvez utiliser les cartes Pièces de Récup pour remplacer des dés. Leur valeur est indiquée sur la carte (voir Image 8). Lorsque vous utilisez une carte Pièces de Récup, placez-la dans la défausse appropriée. Vous pouvez combiner les cartes Pièces de Récup avec vos dés ou les utiliser seules pour installer de nouveaux Équipements. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser les cartes Pièces de Récup obtenues lors de la manche précédente, vous pouvez les garder pour plus tard.

Si la carte Pièces de Récup indique plusieurs valeurs de dés, vous ne pouvez utiliser qu'une de ces valeurs, pas les deux. La couleur des dés des cartes Pièces de Récup n'a pas d'importance: même si elle est rouge, elle ne compte pas comme un dé rouge (voir ci-après).

UTILISER DES DÉS ROUGES

Les dés rouges sont dangereux et vous devez les utiliser avec prudence. Après avoir utilisé un dé rouge pour Installer ou Réparer, relancez-le immédiatement pour déterminer la pénalité éventuelle que vous allez subir en vous basant sur le tableau Boss (phase Customisation) (voir Image 9).

Lorsque vous avez résolu les effets du dé rouge, retirez-le de votre réserve et placez-le à part de la zone de jeu.

AMÉLIORATIONS SPÉCIALES

Chaque véhicule dispose de 3 cartes Améliorations spéciales qui peuvent être installées moyennant un coût. Gardez-les à portée et face visible jusqu'à ce qu'elles soient installées. **Attention, ces Améliorations ne peuvent être installées QUE sur l'Équipement répertorié sur la carte Améliorations.**

Pour l'installer, payez le coût indiqué et placez l'Amélioration sur la capacité pré-imprimée de votre véhicule (voir Image 10).



Image 10: Carte Amélioration pour le Roadrunner.

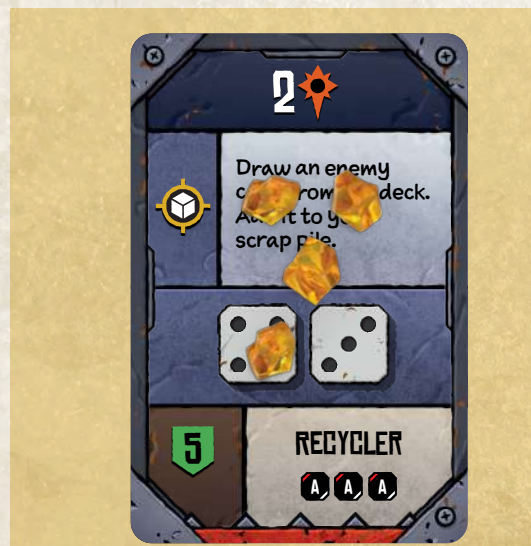


Image 11: Cette carte peut être réparée par un dé de valeur 3 ou plus. Un dé de valeur 5 ou 6 répare 2 dégâts. Un dé de valeur 3 ou 4 répare tous les dégâts.

RÉPARER

Au début des deuxième et troisième manches, il est probable que certains Équipements de votre véhicule aient subi quelques dégâts, représentés par les jetons Dégâts. Vous pouvez dépenser des dés pour réparer ces Équipements.

Pour ce faire, dépensez un dé dont la valeur est égale ou supérieure à la valeur du dé représenté sur la carte (voir Image 11). Un seul dé est nécessaire pour réparer des Équipements, même si plusieurs dés sont présents sur la carte. **Il est impossible de réparer votre moteur.**

Si vous dépensez un dé dont la valeur est supérieure à celle indiquée sur la carte, vous pouvez retirer jusqu'à deux jetons Dégâts. Si vous dépensez un dé dont la valeur correspond parfaitement à celle indiquée sur la carte, vous pouvez retirer tous les jetons Dégâts.

Vous pouvez utiliser plusieurs dés pour une même carte. Vous pouvez utiliser les dés rouges, les dés blancs ou les cartes Pièces de Récup pour réparer.

RETIRER LES CARTES DESTRUCTION

Un Équipement recouvert par une carte Destruction ne peut pas être utilisé ou remplacé par un nouvel Équipement. Il doit d'abord être réparé, moyennant le coût indiqué. Ceci fait, remplacez la carte Destruction dans sa réserve. Ce type de réparation ne peut être effectuée que durant la phase Customisation.

RELANCER LES DÉS

Afin d'obtenir des ensembles de dés, vous pouvez décider de les relancer dans l'espoir d'améliorer vos résultats. Vous pouvez défausser une carte Équipement face visible pour relancer **n'importe quels dés** restants dans votre réserve. Vous n'êtes pas obligé de relancer l'ensemble de vos dés restants.

FIN DE LA PHASE

Vous pouvez continuer à effectuer des actions jusqu'à ce que vous décidiez de mettre fin à la manche, ou que vous soyez à court de dés et/ou de cartes Équipement.

Une fois la phase terminée, rassemblez les dés puis **défaussez les cartes Équipement** que vous n'avez pas installées.

POURSUITE

L'ennemi est à vos trousses! Maintenant que votre véhicule est parfaitement équipé, il est temps de prendre la route. Durant cette phase, vous allez utiliser vos dés pour activer les zones de votre véhicule, ce qui vous permettra ensuite d'attaquer et de percuter vos ennemis. Les dés serviront également à déclencher des pouvoirs spéciaux.

MISE EN PLACE

Distribuez autant de cartes Ennemi (voir Image 12) qu'indiqué sur la page Boss, en fonction de la manche en cours.

Nom de l'ennemi	FLUTTERNOZZLE		Attaque
Capacité	Deals +1 damage when attacking Core.		
			Valeur des dés
Image 12: Anatomie d'une carte Ennemi			Résistance
Icône de chapitre			Symbole

MANCHE 1		MANCHE 2		MANCHE 3	
Customisation	Poursuite	Customisation	Poursuite	Customisation	Poursuite
6	2 1 2 2	6	0 4 3 0	4	2 3 3 2

Image 13: Dans cet exemple, pour la manche 1, piochez un ennemi et placez-le dans la zone de gauche, puis ajoutez deux ennemis dans chaque autre zone.

Ce tableau indique l'emplacement des cartes que vous devez ajouter. Elles sont toutes posées face visible dans les quatre zones situées autour de votre véhicule: avant, gauche, droite, arrière (voir Image 13).

Les cartes Ennemi se déplaceront de zone en zone tout au long de la phase. À vous de choisir les armes avec lesquelles vous attaquerez vos adversaires et d'anticiper les zones qui subiront les assauts de vos ennemis.

Distribuez les cartes Ennemi aléatoirement pour remplir chaque zone de votre véhicule. Si la pioche de cartes Ennemi est vide (ce qui arrive rarement), mélangez la défausse pour en constituer une nouvelle.

REMARQUE: À la troisième manche, le Boss fait son apparition. Voir « Poursuite finale - Combat contre le Boss » pour en savoir plus.

Une fois les cartes Ennemi piochées, prenez tous vos dés (les blancs et les rouges). La course-poursuite peut commencer!

SÉQUENCE DU TOUR

Cette phase est rythmée par une succession de tours divisés en 6 étapes. Durant chaque tour, vous allez utiliser alternativement les dés ennemis (rouges) et les vôtres (blancs) jusqu'à ce que votre réserve soit vide. Voici à quoi ressemble un tour:

- Lancez tous les dés
 - Étape 1: Placez un dé ennemi (rouge)
 - Étape 2: Placez 1 à 3 dés blancs
- Relancez les dés restants
 - Étape 3: Placez un dé ennemi (rouge)
 - Étape 4: Placez 1 à 3 dés blancs
- Relancez les dés restants
 - Étape 5: Placez un dé ennemi (rouge)
 - Étape 6: Placez 1 à 3 dés blancs (si possible)

Durant cette phase, si le moteur de votre véhicule explose, vous perdez la partie. Passez à la manche suivante s'il reste deux ennemis ou moins à l'issue d'un tour complet!

DÉBUT DU TOUR : LANCEZ TOUS LES DÉS !

Au début du tour, lancez les 8 dés pour constituer votre réserve.



Image 14: Une fois que l'ennemi de la zone avant a attaqué, il se déplace dans le sens horaire et se retrouve dans la zone de droite.



Image 15: Étant donné qu'un dé de valeur 6 ne correspond à aucun ennemi en jeu, vous pouvez l'utiliser pour activer le tableau Boss.



Image 16: Si un dé rouge ne correspond à aucun ennemi en jeu, vous pouvez le relancer et activer la capacité Poursuite du tableau Boss. Prendre des risques peut parfois s'avérer payant !



Image 17: Les lignes rouges indiquent quelles cartes de la zone avant et droite les ennemis sont susceptibles d'attaquer.

ÉTAPE 1: L'ENNEMI EFFECTUE UNE ACTION

Choisissez un dé rouge et placez-le sur une carte Ennemi. Résolez ensuite les actions que vous avez déclenchées et subissez les dégâts qui vous sont infligés.

PLACER UN DÉ ROUGE SUR UN ENNEMI

Les dés rouges doivent être placés sur un ennemi situé autour de votre véhicule. C'est vous qui choisissez le dé à placer. Posez-le sur une carte Ennemi dont la valeur est égale à celle du dé.

Placez le dé de sorte à recouvrir un des emplacements dédiés. Cet ennemi a été activé durant cette manche. Il est possible qu'un ennemi dispose de plusieurs emplacements de dés, ce qui veut dire qu'il peut être activé plusieurs fois.

Activez l'attaque (ou la capacité) de TOUS les Ennemis correspondant à la valeur du dé. C'est vous qui déterminez l'ordre dans lequel les ennemis s'activent. Déplacez ensuite tous les ennemis activés d'une zone dans le sens horaire (voir Image 14). Si tous les emplacements de dés d'un ennemi sont occupés, ce dernier ne s'active pas. **Attention ! Ce sont les cartes Ennemi qui se déplacent de zone en zone. Ne déplacez pas le plateau Véhicule.**

PLACER UN DÉ ROUGE SUR LE PLATEAU BOSS

Un dé rouge qui ne correspond pas à une carte Ennemi en jeu PEUT être utilisé pour activer un effet du tableau Boss. Si aucun dé rouge ne peut être placé sur une carte Ennemi en jeu, vous DEVEZ en utiliser un pour activer un effet du plateau Boss (voir Image 15).

Pour placer un dé rouge sur le plateau Boss, d'abord relancez-le puis activez immédiatement l'effet indiqué sur le plateau Boss (phase Poursuite) correspondant au résultat. Mettez ce dé à part jusqu'au prochain tour de la phase Poursuite (voir Image 16).

Chaque boss dispose d'attaques uniques et dévastatrices qui s'activent de cette manière, référencées sur le plateau Boss.

Attention ! Les actions décrites sur le plateau Boss diffèrent selon que vous êtes dans la phase Customisation ou Poursuite.

Avertissement: Les attaques du Boss sont particulièrement puissantes et sont à l'image de la menace grandissante que représente l'approche de son véhicule ! Savoir gérer les vagues d'ennemis autour de vous et le moment où vous placerez des dés sur le Boss est un élément essentiel de votre stratégie.

ATTAQUES DES ENNEMIS

Lorsqu'un ennemi est activé, il effectue son attaque et résout son effet. Il cible le côté du véhicule à portée par rapport à sa position, plus exactement les trois emplacements que comporte chaque zone (voir Image 17).

Les attaques des ennemis se divisent en deux catégories principales.



CIBLE UNIQUE — L'ennemi endommage un Équipement situé dans cette zone du véhicule. C'est à vous de choisir quel Équipement sera touché. Les dégâts infligés sont indiqués sur la carte Ennemi. Placez un jeton Dégâts pour chaque dégât infligé. Si l'Équipement est détruit, les dégâts restants sont perdus. Si la zone ciblée du véhicule ne comporte pas d'Équipements, les dégâts sont infligés au moteur.



ATTAQUE DE ZONE — L'ennemi endommage TOUS les Équipements et les emplacements vides de la zone ciblée du véhicule. Chaque Équipement reçoit l'intégralité des dégâts infligés. Si une carte est détruite, les dégâts excédentaires sont ignorés. Si l'emplacement est vide (il ne contient aucune carte Équipement), les dégâts sont infligés au moteur. Un emplacement occupé par une carte Destruction est considéré comme un emplacement vide.

REMARQUE: Les jetons Dégâts orange valent 1, tandis que les rouges valent 5. N'hésitez pas à les échanger au besoin.



Image 18 : Cet Équipement peut subir 6 dégâts avant d'exploser. Les dégâts excédentaires sont ignorés.



Image 19 : Dans cet exemple, le moteur du véhicule explose s'il a reçu 8 dégâts ou plus. Les dégâts du moteur ne peuvent pas être réparés.

Il existe d'autres types d'attaques. Consultez le guide de référence à la fin du livret pour plus d'informations.

LES DÉGÂTS DE VOTRE VÉHICULE

Chaque fois qu'un ennemi vous attaque, placez les jetons Dégâts correspondants un par un sur vos Équipements et/ou le moteur de votre véhicule. Si votre Équipement subit un nombre de dégâts équivalant à sa résistance, il explose ! Recouvrez l'Équipement avec une carte Destruction. L'Équipement est alors inutilisable jusqu'à ce qu'il soit réparé (voir Image 18).

Les dégâts excédentaires sont ignorés. Si votre moteur subit un nombre de dégâts équivalant à sa résistance, votre véhicule explose et vous perdez la partie ! (Voir Image 19).



BLINDAGES — Les blindages réduisent les dégâts d'une attaque de 1 ou de 2, en fonction de l'icône représentée. Cette réduction de dégâts intervient à chaque attaque contre l'Équipement concerné, une fois par attaque.

ÉTAPE 2 : VOUS EFFECTUEZ DES ACTIONS

Une fois les dés attribués aux ennemis — ou au Boss — c'est à votre tour d'effectuer des actions. Regardez votre réserve de dés. Durant cette étape, vous avez la possibilité de placer 1 à 3 dés blancs afin d'accomplir les actions suivantes :

- ACTIVER UN ÉQUIPEMENT
- PERCUTER UN ENNEMI
- RÉPARER DES DÉGÂTS

ACTIVER UN ÉQUIPEMENT

La plupart du temps, vous tâcherez d'activer la capacité des Équipements de votre véhicule en plaçant un dé sur un emplacement de dé situé sur une de vos cartes Équipement. Pour ce faire, les règles suivantes doivent être respectées :

- La carte doit posséder un emplacement libre.
- La valeur du dé doit être égale ou supérieure à celle de l'emplacement (si plusieurs valeurs sont présentes, il faut tenir compte de la plus basse).

Si ces conditions sont remplies, alors vous pouvez utiliser l'Équipement !

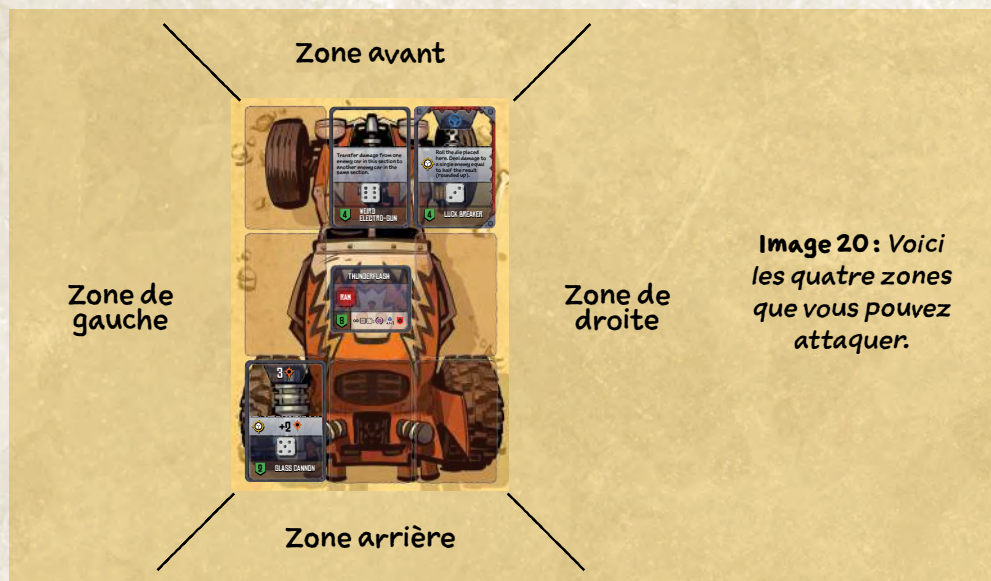


Image 20: Voici les quatre zones que vous pouvez attaquer.

ATTAQUE

La capacité la plus commune est l'attaque. Attaquez l'ennemi (☀️) ou plusieurs ennemis situés dans une zone (☀️). Vous ne pouvez attaquer que des ennemis situés dans la même zone que votre Équipement, à moins que le contraire ne soit indiqué (voir Image 20).

Une carte située au centre d'une zone de votre véhicule peut attaquer un ennemi situé en face d'elle.

Une carte située dans un coin de votre véhicule peut attaquer deux zones. Vous devez choisir la zone que vous souhaitez attaquer (voir Image 21). Vous pouvez choisir une zone différente si la carte est activée une seconde fois ultérieurement.

Un ennemi ciblé par une attaque subit des dégâts correspondant à la valeur de l'attaque. Placez un jeton Dégâts pour chaque dégât infligé. Si les dégâts infligés sont égaux ou supérieurs à la résistance de l'ennemi, ce dernier explose. Tout dégât excédentaire est ignoré.

Une attaque de zone inflige des dégâts à tous les ennemis d'une zone, pour un montant égal à la valeur de l'attaque.

AUTRES CAPACITÉS

Certaines cartes disposent de capacités spéciales qui ne sont pas considérées comme des attaques (voir Image 22). Veuillez consulter le guide de référence à la fin du livret pour plus d'informations.



Image 21: La carte située dans le coin peut attaquer UNE des deux zones.



Image 22: Cet Équipement vous permet de réparer des Équipements de votre véhicule. Même si vous avez déjà la possibilité de réparer votre véhicule, cette capacité peut s'avérer plus efficace et/ou plus facile à utiliser.

PLACEMENT PARFAIT D'UN DÉ + CAPACITÉ BONUS

Si la valeur du dé placé et celle de l'emplacement correspondent parfaitement, vous pouvez alors utiliser la capacité bonus de la carte. Cela vous permet par exemple d'infliger des dégâts supplémentaires, ou d'activer une capacité spéciale (voir Image 23).

Si un placement parfait génère des dégâts supplémentaires (représentés par un symbole +), ces dégâts s'ajoutent à l'attaque initiale et ne comptent pas comme une attaque séparée. Cette précision est particulièrement importante dans le cas où vous affrontez des ennemis disposant de blindages.

BLINDAGES 1/2

Les blindages réduisent les dégâts d'une attaque de 1 ou de 2, en fonction de l'icône représentée. Lorsque vous infligez des dégâts à un ennemi possédant des blindages, assurez-vous d'ajouter votre bonus de placement parfait au type d'attaque indiqué avant d'infliger des dégâts à un ennemi. Vous pourrez alors percer la défense du blindage.



Image 23 : La capacité bonus de cette carte, illustrée par un dé avec une cible jaune, vous permet d'infliger 2 dégâts supplémentaires à tous les ennemis situés dans la zone.



Image 24 : En infligeant exactement 5 dégâts (pas plus) à cet ennemi, vous le détruisez et ajoutez la carte au paquet Pièces de Récup.



Image 25 : La valeur des dés n'a pas d'importance lorsque vous choisissez de les placer dans la zone Percuter.

Lorsque les dégâts ont été attribués, déplacez tous les ennemis de la zone vers la zone adjacente de votre choix. Vous pouvez déplacer les ennemis dans des zones différentes si vous le souhaitez.

ÉLIMINATION PARFAITE + PIÈCES DE RÉCUP

Si vous infligez à un ennemi un montant de Dégâts correspondant **exactement** à sa résistance, vous pouvez placer sa carte dans le paquet **Pièces de Récup**. Cela sous-entend donc que vous n'avez infligé aucun dégât excédentaire à cet ennemi pour le détruire. Vous pouvez endommager un véhicule ennemi progressivement au fil des manches.

Placez donc cette carte dans le paquet Pièces de Récup. Vous pourrez l'utiliser durant cette phase pour bénéficier d'actions supplémentaires, ou lors d'une phase Customisation ultérieure pour améliorer ou réparer votre véhicule (voir Image 24).

PERCUTER UN ENNEMI

Cette action consiste à utiliser les barres rouges de pics représentés sur vos cartes Équipement pour infliger des dégâts et faire bouger vos ennemis d'une zone à l'autre. Pour percuter un ennemi, placez un dé de **n'importe quelle valeur** dans la zone Percuter de votre moteur. Cette zone peut accueillir un nombre illimité de dés (voir Image 25).

Choisissez la zone dans laquelle vous souhaitez percuter un ennemi. Comptez le nombre de cartes Équipement possédant des barres rouges de pics orientés vers la zone ciblée et infligez un montant de dégâts équivalent, à répartir comme bon vous semble aux ennemis de la zone (voir Image 26).



Image 26 : Il y a 2 cartes Équipement possédant des barres rouges de pics orientés vers la zone de droite du véhicule. Percuter des ennemis de cette zone vous permet d'infliger 2 dégâts, à répartir comme bon vous semble.

RÉPARER DES DÉGÂTS

Tout comme durant la phase Customisation, il est possible de réparer pendant la phase Poursuite, mais le résultat ne sera pas aussi intéressant. Il est toujours question d'utiliser un dé puis de le mettre à part plutôt que de l'assigner à un Équipement. Mais la différence est de taille: vous ne réparez que deux points de dégâts avec un dé dont la valeur correspond parfaitement à celle de la carte, et un dégât avec un dé de valeur égale ou supérieure.

Vous ne pouvez pas réparer votre moteur; seuls les Équipements de votre véhicule peuvent être réparés.

AUTRES RÈGLES DE LA PHASE POURSUITE

UTILISER LES CARTES PIÈCES DE RÉCUP

Tout comme durant la phase Customisation, vous pouvez utiliser les cartes Pièces de Récup pour remplacer des dés. Défaussez une carte Pièces de Récup pour activer un Équipement de votre véhicule qui dispose d'au moins un emplacement de dé libre (votre moteur a toujours des emplacements libres). Cela vous permet donc d'activer une capacité sans placer de dés.

Résolvez l'effet normalement. Une zone activée avec une carte Pièces de Récup peut à nouveau être activée plus tard en y plaçant un dé. Si plusieurs dés sont représentés sur la carte Pièces de Récup, vous ne pouvez en utiliser qu'un.

Les cartes Pièces de Récup sont extrêmement utiles. Elles ne sont pas prises en compte dans le total de dés blancs utilisés lors d'un tour et sont disponibles dès que vous les récupérez.

UTILISATION DES DÉS DE VALEUR 1 ET 2

Si vous obtenez un 1 ou un 2 aux dés, vous avez la possibilité d'activer trois capacités spéciales, en plus de l'action Percuter. Placez un dé de valeur 1 ou 2 sur votre moteur, juste en dessous de la zone Percuter. Activez une des trois capacités suivantes: relancez les autres dés de la même couleur, augmentez ou diminuez la valeur d'un dé de 1 ou mettez de côté un dé (voir Image 27). Vous pouvez utiliser de cette manière autant de dés de valeur 1 ou 2 que vous le souhaitez. Veuillez consulter le guide de référence à la fin du livret pour plus d'informations.

DÉS RESTANTS ET DÉS INUTILISABLES

Lors de chaque étape d'action, vous devez placer au moins un dé. Les dés restants seront relancés durant l'étape suivante. Vous ne pouvez pas mettre de dés de côté (sauf si une capacité spéciale vous y autorise).

Si vous ne pouvez pas placer de dés blancs, vous devez en défausser un.



Image 27: Placez un dé de valeur 1 ou 2 sur le moteur pour activer une des trois capacités spéciales.

CARTE HÉROS + COMPÉTENCE

Votre Héros dispose d'une compétence permanente qui peut influencer sur le déroulement de la phase Poursuite. Elle peut être utilisée à tout moment durant cette phase, n'hésitez donc pas à vous en servir dès que possible!

ÉTAPES 3 À 6 SUIVANTES

Une fois l'étape 2 terminée, vous devez relancer vos dés restants, y compris les dés rouges. Répétez ensuite la séquence. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que les trois dés rouges et tous vos dés blancs soient placés.

- Relancez les dés restants
 - Étape 3: Placez un dé ennemi (rouge)
 - Étape 4: Placez 1 à 3 dés blancs
- Relancez les dés restants
 - Étape 5: Placez un dé ennemi (rouge)
 - Étape 6: Placez 1 à 3 dés blancs (si possible)

Puis le tour se termine.

Il est possible que vous n'ayez plus de dés blancs à disposition lors de l'étape 6. Si tel est le cas, le tour se termine à la fin de l'étape 5, lorsque les dés rouges ont été placés.

MANCHE 1		MANCHE 2		MANCHE 3	
Customisation	Poursuite	Customisation	Poursuite	Customisation	Poursuite
7	1 2 1 2	6	2 2 1	7	2 2 2 1

Image 28 : La carte Boss est ajoutée à la zone arrière lors de la manche 3, accompagnée de 2 ennemis.

FIN DU TOUR/NOUVEAU TOUR

Une fois toutes les étapes accomplies, et si les conditions de fin de phase ne sont pas remplies, commencez un nouveau tour ! Récupérez l'ensemble des dés, lancez-les et reprenez la séquence à partir de l'étape 1. Les conditions de fin de phase sont décrites ci-après.

FIN DE PHASE

La phase Poursuite s'achève lorsqu'à la fin d'un tour, il reste deux ennemis ou moins (ils battent en retraite pour se regrouper !). Défaussez les ennemis restants (le cas échéant) et déplacez le jeton Manche sur la phase suivante.

POURSUITE FINALE — COMBAT CONTRE LE BOSS

Lors de la dernière phase de la troisième manche, vous affrontez le Boss. Après des kilomètres et des kilomètres de poursuite acharnée, vous voilà face à votre ultime ennemi, et il n'est pas seul ! Pour vous sortir sain et sauf de La Vallée de la Mort, vous devez en venir à bout !

Mettez en place les éléments en suivant les instructions du plateau Boss. Vous découvrirez alors une nouvelle icône, celle du Boss (voir Image 28). La voiture du Boss (représentée par une icône Boss) participe désormais à la Poursuite. Pour remporter la partie, vous devez éliminer le Boss.

À l'image des autres ennemis, vous attribuez des dés au Boss pour activer son attaque ; il peut également se déplacer autour de votre véhicule. En revanche, il se sert des autres ennemis pour se protéger. La voiture du Boss ne peut être endommagée que si elle est seule dans la zone. Dans le cas contraire, elle ne subit aucun dégât, quel que soit le type d'attaque (certains Boss disposent de leurs propres règles, lisez donc attentivement leur plateau!).

Les dés rouges qui ne peuvent pas être placés sur un ennemi ou sur le Boss servent toujours à activer l'attaque spéciale du Boss, décrite sur son plateau.

Une fois le Boss éliminé, vous gagnez la partie !

VICTOIRE OU DÉFAITE

Vous gagnez la partie dès que le Boss est éliminé (en lui infligeant un montant de dégâts égal ou supérieur à sa résistance) lors de l'ultime phase Poursuite.

Vous perdez la partie si le moteur de votre véhicule explose (il a subi un montant de dégâts égal à sa résistance).

CHAPITRE SUIVANT ET NOUVELLE CAMPAGNE

Une fois le chapitre terminé, vous pouvez passer au suivant. Lisez le texte narratif, ouvrez l'enveloppe et mettez en place le jeu conformément aux instructions du chapitre.

N'oubliez pas que les ennemis et les Équipements introduits lors d'un chapitre précédent sont remélangés dans leur paquet respectif jusqu'à la fin de la campagne, et non dans leurs enveloppes de départ, comme cela est indiqué dans le livre.

RECOMMENCER LA CAMPAGNE

Il est tout à fait possible de rejouer la campagne ou de la remettre à zéro si vous le souhaitez. Vous trouverez en bas à gauche de chaque carte de chapitre un symbole correspondant au symbole de l'enveloppe.

Triez les cartes selon ce symbole et remettez-les dans leurs enveloppes respectives (voir Image 29).



Image 29 : Exemple d'un symbole de chapitre.

CLARIFICATIONS

BLINDAGES

Lorsqu'un Équipement ou un Ennemi possédant un blindage est attaqué, le total des dégâts de cette attaque est réduit du montant indiqué (en général, 1 ou 2). Les attaques infligeant un montant de dégâts égal ou inférieur à la valeur du blindage sont donc sans effet.

RELANCER UN DÉ DÉJÀ PLACÉ

Sauf mention contraire, un dé qui a été relancé afin d'activer l'effet d'un ennemi, d'un Équipement ou d'une carte doit être replacé dans le même emplacement. Cet emplacement est donc bloqué et ne peut plus être activé jusqu'à la fin du tour.

PERCUTER

Il n'est pas indispensable d'orienter les barres rouges de pics d'un Équipement vers une zone pour percuter un ennemi. Dans ce cas, vous n'infligerez aucun dégât, mais vous pourrez malgré tout déplacer les ennemis dans la zone adjacente de votre choix.

CAPACITÉS ET PLACEMENTS PARFAITS

Si un Équipement possède plusieurs capacités, c'est à vous de décider dans quel ordre les résoudre. Cela concerne également les capacités de placement parfait. Résolvez-les dans l'ordre qui vous arrange le plus.

Néanmoins, lorsque vous activez une capacité d'un Équipement, vous DEVEZ en résoudre l'effet, sauf si le texte de la carte laisse sous-entendre que l'effet n'est pas obligatoire. Vous ne pouvez pas ignorer une partie des effets d'une carte sous prétexte qu'elle joue en votre défaveur, et vous devez attaquer votre cible si possible.

ATTAQUES À CIBLE UNIQUE

Si l'effet d'une carte Équipement ou Ennemi permet d'attaquer plusieurs cibles uniques, ces attaques doivent toucher des cibles différentes. Toute attaque supplémentaire n'ayant plus de cibles potentielles est ignorée.

CRÉDITS

LA MORT AUX TROUSSES

Conception du jeu: Scott Almes

Développement: T.C. Petty III

Producteur senior des jeux de cartes
et de plateau: Dan Bojanowski

Producteur associé des jeux de cartes
et de plateau: Jimmy Le

Directrice créative senior des jeux de cartes
et de plateau: Anita Osburn

Illustrations: Brett Parson

Conception graphique: Cold Castle Studios

Éditeur: Scott Thomas

Production artistique: Todd Crapper

RENEGADE GAME STUDIOS

Président & Éditeur: Scott Gaeta

Vice-présidente Ventes & Marketing:
Sara Erickson

Contrôleur: Robyn Gaeta

Directrice d'exploitation: Leisha Cummins

Directrice des partenariats stratégiques:
Erika Conway

Responsable des programmes Ventes &
Marketing: Matt Holland

Productrice senior des jeux de rôle: Elisa Teague

Productrice associée des jeux de rôle: Trivia Fox

Concepteur du jeu senior: Matt Hyra

Conception: Dan Blanchett & T.C. Petty III

Directrice créative senior des jeux de cartes
et de plateau: Jeanne Torres

Associée de production vidéo: Katie Schmitt

Service client: Jenni Janikowski

Chargée des finances: Minnie Nelson

Directeur des événements: Chris Whitpan

Productrice créative: Noelle Lopez

Producteur créatif: Todd Crapper

RENEGADE FRANCE

Chef de projet: Simon Gervasi

Traduction: Sylvain Chane-Pane

Relecture: Origames

Maquette: Stéphanie Lairret

Le créateur du jeu souhaite remercier l'ensemble des testeurs.



Pour toute information complémentaire ou demande d'assistance, rendez-vous sur notre site Internet:

www.renegade-france.fr sav@renegade-france.fr

[f /PlayRGSFrance](https://www.facebook.com/PlayRGSFrance) [@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)

[@origames_official](https://www.instagram.com/origames_official) [twitch /PlayRenegade](https://www.twitch.tv/PlayRenegade)

© 2022 Renegade Game Studios.

© 2022 Origames pour l'édition française. Tous droits réservés.

GUIDE DE RÉFÉRENCE

ACTIONS DE LA PHASE CUSTOMISATION

- Installer des Équipements en utilisant des dés ou des cartes Pièces de Récup
- Réparer en dépensant des dés ou des cartes Pièces de Récup
- Relancer les dés en défaussant des cartes Équipement

RÉPARER À LA PHASE CUSTOMISATION

- Si la valeur du dé est supérieure à celle de la carte, réparez 2 dégâts.
- Si la valeur du dé correspond à celle de la carte, réparez tous les dégâts.

ACTIONS DE LA PHASE POURSUITE

- Lancez tous les dés
- Étape 1: Placez un dé ennemi (rouge)
- Étape 2: Placez 1 à 3 dés blancs
- Relancez tous les dés restants
- Étape 3: Placez un dé ennemi (rouge)
- Étape 4: Placez 1 à 3 dés blancs
- Relancez tous les dés restants
- Étape 5: Placez un dé ennemi (rouge)
- Étape 6: Placez 1 à 3 dés blancs (si possible)

RÉPARER PENDANT LA PHASE POURSUITE

- Si la valeur du dé est supérieure à celle de la carte, réparez 1 dégât.
- Si la valeur du dé correspond à celle de la carte, réparez 2 dégâts.

FIN DE LA PHASE POURSUITE

- Manche 1 & 2: Passez à la manche suivante s'il reste 2 cartes Ennemi ou moins.
- Manche 3: La fin de la partie se déclenche lorsque le Boss a été détruit.



Dépensez 2 dés de même valeur (peu importe la couleur).



Dépensez un certain nombre de dés de sorte que le total de leur valeur corresponde au chiffre indiqué (peu importe la couleur).



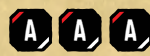
Dépensez 3 dés, peu importe la valeur ou la couleur.



Une suite de 3 dés de valeur croissante (peu importe la couleur).



Deux paires de dés de mêmes valeurs (peu importe la couleur).



Dépensez 3 dés de même valeur (peu importe la couleur).



Une suite de 4 dés de valeur croissante (peu importe la couleur).



Dépensez 4 dés de même valeur (peu importe la couleur).



Quantité de dégâts que peut subir la carte.



Capacité bonus en cas de placement de dés parfait.



Augmentez ou diminuez la valeur du dé de 1, peu importe la couleur.



Déplacez une carte Ennemi de votre choix de cette zone à la zone de votre choix.



Réduisez les dégâts subis par cet Équipement ou cet ennemi de 1 ou 2.



Relancez les autres dés de la même couleur.



Infligez le montant exact de dégâts à cet ennemi pour le détruire, sinon il explose et inflige 2 dégâts à tous les Équipements de la zone.



Retirez un dé d'une de vos cartes Équipement, ou d'un ennemi.



Mettez un dé de côté et ne le relancez pas lors de l'étape suivante. Cela peut s'appliquer également aux dés rouges.



Inflige le montant de dégâts indiqué à une seule carte.



Inflige le montant de dégâts indiqué à tous les Équipements/ennemis de la zone.



Choisissez un des effets.



Choisissez un dé compris entre les valeurs indiquées. (Ici : 1 ou 2 ou 3).



Ajoutez des dégâts supplémentaires au montant total de l'attaque. Cela ne compte pas comme une attaque séparée.



Inflige des dégâts à deux cibles ou emplacements différents. Les cibles doivent être différentes. S'il n'y a pas de deuxième cible, le deuxième dégât est ignoré.



Retirez d'une carte Équipement le nombre de jetons Dégâts correspondant à la valeur indiquée (ne retirez pas de jetons du moteur).