



BATTLEGROUND

RULE BOOK

Season 1 - PRIMEVAL





Salutations, chef militaire. Je suis Dozin le Docent, votre guide dans le monde de Token Terrors: Battlegrounds! Commençons!

Token Terrors regorge de pouvoirs! Commandez vos forces et gardez les Tokens d'une même faction près les uns des autres pour maximiser leur Menace pendant que vous essayez de déjouer la concurrence. Bénéficiez d'avantages stratégiques en utilisant vos Talents pour éliminer les ennemis et régner victorieusement!



BATTLEGROUNDS

Saison 1 – PRIMITIVE

CONTENU

- 36 Tokens Terreur (Concept Clé: Tokens, page 2)
- 1 Arène
- 2 Sacs Cimetière (Détruire des Tokens, page 11)
- 1 Dé Évasion (Évasion, page 10)
- 2 Dés de la Poussée (Poussée, page 12)
- 6 Cartes Talent (Factions Tokens Terreur, page 13)
- 2 Cartes de Référence "D'un coup d'oeil"
- 1 Livre de Règlements

CONCEPT CLÉ : TOKENS

Avant d'entreprendre une partie, découvrons d'abord les Tokens Terreur!



ACTIVATION ET DIRECTION

Dans ce jeu, vous activerez vos Tokens Terreur (ou juste Tokens) pour leur faire faire des actions. Pour ce faire, vous tournerez votre Token pour ajuster sa direction :

- Un Token tourné vers l'avant (opposé à vous) est frais et dispo. Il peut être activé.
- Un Token tourné vers l'arrière (vers vous) est en repos. Il ne peut pas être activé.
- Un Token tourné sur le côté est préparé. Il ne peut pas être activé et il possède un effet spécial. (Vous en apprendrez davantage sur ces effets plus tard)

Les Tokens proviennent de différentes factions qui combattent au corps à corps ou à distance et qui ont également un "Talent Token" unique. (Les factions de ce jeu sont décrites en détail à la page 13)



UNE NOTE SUR LA SÉLECTION DES FACTIONS

Si vous débutez en tant que Chef militaire, je vous suggère un mélange de deux factions : une au corps à corps et une à distance, séparées 5/5 ou 6/4. Si vous vous sentez aventureux, vous pouvez essayer des combinaisons plus osées comme 3/3/4 ou 6/2/2. Comme vous l'apprendrez, cependant, les Tokens d'une même faction sont plus puissants lorsqu'ils sont adjacents.



fig 1. un exemple d'une planche de jeu prête pour la bataille

ACTIVATION

La case où un Token est ACTIVÉ.

MOUVEMENT

Les cases où une commande MOUVEMENT est lancée.

ATTAQUE & DISTANCE

Les cases où un Token est à une distance lui permettant d'infliger des dégâts.

Tout au long de ce livre de règlements, plusieurs exemples sont illustrés pour vous donner un meilleur aperçu des subtilités de Token Terrors. Ce qu'un Token fait dans ces exemples est démontré par des couleurs utilisées dans les cases utilisées par le Token actif. (Désolé pour les personnes ayant un handicap visuel)

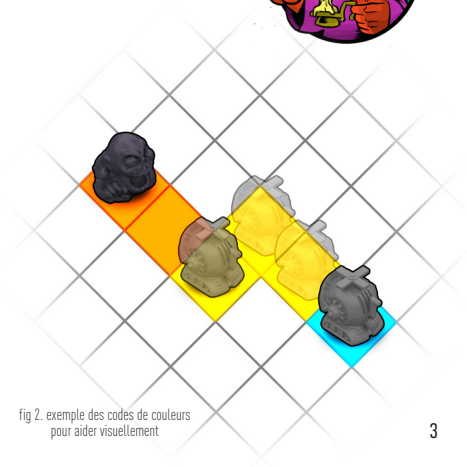


fig 2. exemple des codes de couleurs pour aider visuellement

MISE EN PLACE

1. **Préparez-vous à la bataille!** Placez l'**Arène** entre les joueurs: c'est l'endroit où l'action se déroule! Les joueurs devraient être assis l'un en face de l'autre.

2. **Déterminez le Premier Joueur.** Chaque joueur lance le **Dé Évasion** (le dé numérique). Le joueur qui obtient le plus haut lancer est le premier joueur. En cas d'égalité, roulez à nouveau.



fig 3. dé évasion

3. **Placez le Dé de la Poussée.** Chaque joueur prend un **Dé de la Poussée** et le pose en mettant la face "1 | X" vers le haut et en pivotant le 1 vers l'adversaire pour montrer 1 **Point de Poussée**. Vous pivoterez ce dé sur différentes faces en gagnant et en dépensant des Points de Poussée au cours d'une bataille. Si le "X" fait face à votre adversaire au lieu du 1, cela signifie que vous n'avez aucun Point de Poussée. (Voir page 12 pour la Poussée)



fig 4. dé de la poussée

4. **Sélectionnez votre armée.** Le premier joueur sélectionne de 1 à 6 Tokens d'une faction. Lorsque vous sélectionnez ne serait-ce qu'un Token d'une faction, celle-ci devient non disponible pour les autres joueurs. Les Tokens restants dans le bassin d'une faction que vous avez déjà sélectionnée pourront être sélectionnés par vous plus tard. Le second joueur choisit ensuite de 1 à 6 Tokens d'une des factions restantes.

Les joueurs s'alternent ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait 10 Tokens. Un joueur peut avoir un maximum de 6 Tokens de la même faction. Récoltez la **Carte Talent** de chaque faction possédée et, si nécessaire, une carte D'un coup d'oeil et placez le tout de votre côté, sous l'Arène, à portée de main. Retournez les Tokens et les Cartes Talent inutilisés dans la boîte.

Chaque joueur place ses Tokens dans un **Sac Cimetière** (ou Cimetière) et agite le sac pour bien mélanger ses troupes. Le Cimetière est l'endroit où iront les Tokens tombés au combat.



VOUS SONGEZ À DES FACTIONS PARTAGÉES?

Chef militaire tout puissant, si votre adversaire et vous souhaitez renoncer au processus de sélection des factions pour utiliser des armées préconstruites, il est quand même recommandé de NE PAS partager la même faction. Cela peut rendre le jeu un peu déroutant et est incompatible avec l'essence même du jeu. Des elfes et des gobelins tuant des elfes et des gobelins... le pur chaos! Si les deux joueurs sentent qu'ils peuvent gérer une partie avec des factions partagées ou si, par exemple, un joueur a une faction personnalisée, testez votre puissance. Mais nous vous aurons prévenu...!

5. Préparez les Tokens. Chaque joueur doit agiter le Cimetière pour en faire sortir 5 Tokens aléatoires. Ceux-ci sont placés devant soi et forment la troupe de départ. Placez les 5 Tokens toujours dans le cimetière dans l'espace Réserve de leur Carte Talent. Si un joueur n'aime pas sa troupe de départ, il peut dépenser leur Point de Poussée (en tournant le Dé de la Poussée pour afficher "0" ou "X") pour reprendre cette étape du début.

6. Placez les Tokens. En commençant par Deuxième joueur, les joueurs placent, en alternance, un Token de leur troupe de départ sur n'importe quelle case des 2 premières rangées de leur côté de l'Arène. Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses 5 Tokens de départ. Tous les Tokens entrent dans l'Arène en étant **Frais et dispos** (tournés vers l'avant, vers l'adversaire).

Le jeu commence avec le deuxième joueur.

JOUEZ VOTRE TOUR

1. RAFRAÎCHIR? Préparez vos troupes!

Si certains de vos Tokens sont En repos or Préparés, il est possible d'en **Rafrâichir** en les mettant en position Frais et dispos.

2. ACTIVATION. Positionnez, Combattez et Gagnez!

Chaque tour, vous devez **Activer** un Token frais et dispos et exécuter trois (3) commandes avec celui-ci—pas moins. Il est possible de répéter une commande sauf indication contraire (comme Enrager, une fois par tour). Les commandes sont détaillées à partir de la page 8. Voici les commandes possibles:

- Se déplacer
- Enrager (une fois par tour)
- Combattre
- Utiliser un Talent (une fois par tour, par talent)

3. DÉPENSER? Amenez votre Token plus loin!

Après avoir complété les trois commandes, vous pouvez dépenser des **Points de Poussée** pour permettre à votre Token activé de faire plus d'actions (Rappelez-vous qu'au début de la partie, vous avez un Point de Poussée)

Économiser ses Points de Poussée peut être une bonne idée! Si vous en mettez assez de côté, vous pourriez les dépenser pour faire exécuter jusqu'à 9 commandes par un Token



4. REPOS? Stockez votre fureur et préparez-vous!

Après avoir exécuté vos commandes, vous pouvez soit mettre votre Token en repos en le tournant sur le côté et ainsi gagner 1 Point de Poussée, soit le laisser Frais et dispos et capable d'essayer d'éviter une attaque à distance. Certaines Commandes laisseront votre Token Préparé au lieu d'En repos ou Frais et dispos. Vous ne gagnez pas de Point de Poussée pour un Token Préparé. Ces Tokens ne peuvent pas s'échapper.



fig 5. un Token Gobelin en repos

5. RENFORCEMENT! Jusqu'au dernier! CHARGEZ!

Si vous avez 4 Tokens ou moins dans l'Arène, ajoutez des Tokens de votre réserve (si possible) sur une case inoccupée sur le pourtour de l'Arène jusqu'à avoir 5 Tokens dans l'Arène.

Lorsque votre tour prend fin, l'autre joueur commence le sien. Alternez vos tours jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge!

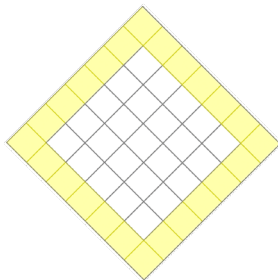


fig 6. cases de renforcement

COMMENT GAGNER

Vous gagnez en détruisant tous les Tokens adverses. Si votre adversaire n'a plus de Tokens dans l'Arène ou en Réserve, vous gagnez la partie!

COMMANDES

Chef militaire, il est interdit d'exécuter des commandes vides. Par exemple, un Token ne peut pas recevoir la commande de combattre dans une case vide ou utiliser un Talent Token qui annule une attaque. Les commandes doivent avoir un but!



BOUGEZ! Marchez, mes serviteurs!

Bougez votre Token vers une case adjacente (haut, bas, gauche, droite), mais pas diagonalement. Le mouvement est limité de deux façons:

- **Les ennemis bloquent!** Les Tokens ne peuvent pas bouger au-travers des Tokens ennemis, mais peuvent traverser les Tokens amis.
- **Pas de rassemblement!** Les Tokens ne peuvent pas partager une case.

Si vous bougez un Token dans une case avec un Token ami, vous devez le bouger à nouveau immédiatement. Il est interdit de finir son mouvement sur la même case qu'un autre Token.



ENRAGEZ! Laissez votre colère bouillir et déborder!

Cette commande peut être utilisée une fois par tour. Le Token actif gagne +1 Menace jusqu'à ce qu'il combatte, qu'il soit détruit ou rafraîchi. Si vous enragez un Token durant un tour et que vous ne combattez pas, à la fin de votre tour, préparez ce Token en le tournant vers la droite pour montrer qu'il est encore enragé. Il reste Enragé jusqu'à ce qu'il combatte, qu'il soit rafraîchi ou qu'il soit détruit. Un Token dans cet état se défend avec le bonus Menace.





COMBATTEZ! Durcissez votre volonté et ATTAQUEZ!

Chaque utilisation de la commande de combat permet à votre Token d'attaquer un seul Token ennemi à portée.

Les Tokens qui attaquent au corps à corps ont une portée d'une case. La direction de l'attaque est basée sur le nombre de commandes dépensées :

1 Commande - Attaquez un ennemi sur une case adjacente.

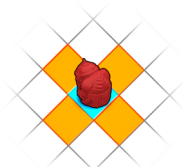


fig 7. attaque au corps à corps

2 Commandes pour "L'angle mort" - Attaquez un ennemi sur une case en diagonale.

Les attaques dans l'angle mort ne subissent aucun retour de dégâts.



fig 8. corps à corps dans l'angle mort

Les Tokens qui attaquent à distance peuvent attaquer un Token se trouvant jusqu'à 2 cases de distance en ligne droite (pas en diagonale), tant qu'il n'y a pas d'autre Token entre eux et leur cible. Les Tokens qui attaquent à distance attaquent toujours en ligne droite sauf indication contraire. La chance qu'un Token frais et dispos a de s'évader d'une attaque dépend du nombre de commandes dépensées :

1 Commande - Le joueur contrôlant le Token frais et dispos défendant doit rouler 4 ou plus pour s'évader.

2 Commandes pour un "Tir certain" - Le joueur contrôlant le Token frais et dispos défendant doit rouler 6 pour s'évader.

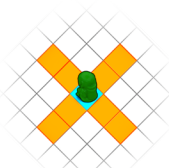


fig 9. attaque à distance



fig 10. attaque à distance avec obstruction amie et ennemie

Une bataille entre Tokens comporte 3 étapes:

1. Déterminer les Menaces
2. Tenter l'évasion? (Attaque à distance)
3. Infliger des dégâts

Étape 1: Déterminer les Menaces

Tous les Tokens typiques commencent à 1 Menace.

Un Token reçoit +1 Menace pour chaque Token adjacent de la même faction. (Rappelez-vous, les cases en diagonale ne sont pas adjacentes)



fig 11. déterminer les menaces

Étape 2: Tenter l'évasion? (Attaque à distance)

Si le défendant est frais et dispos et que le Token qui attaque le fait à distance, le défendant tente l'évasion. Pour ce faire, lancez le Dé Évasion :

- **1-3: Échec.** Continuez à l'étape suivante.
- **4-6: Succès!** Le joueur défendant bouge le Token qui s'évade de 1 à 3 cases. Cette bataille se termine. (Sauter l'étape suivante, puisqu'aucun Token ne subit de dégâts.)
- **Attaque "Tir certain" !** Le joueur défendant doit rouler un 6 pour s'évader. Sinon, continuez à l'étape suivante.

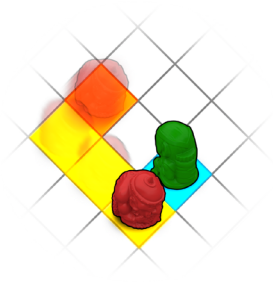


fig 12. évasion

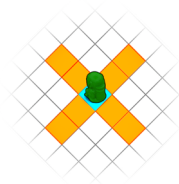
Étape 3: Infliger des dégâts

Le Token qui attaque et celui qui défend infligent des dégâts à l'autre en même temps. Le Token qui attaque inflige des dégâts égaux à sa Menace au Token défendant. (Si vous avez 3 de Menace, vous infligez 3 dégâts.) Le Token défendant riposte et inflige des dégâts égaux à sa Menace de la même manière, mais uniquement si l'attaquant est à portée du défenseur :

Défense au corps à corps: L'attaquant est dans une case adjacente (pas en diagonale).



Défense à distance: L'attaquant est en ligne droite, à un maximum de 2 cases.



Puisque les Tokens ripostent passivement sur les cases adjacentes (corps à corps) ou en ligne droite (à distance), une attaque dans l'angle mort ne cause pas de riposte. Le Token qui attaque ne subit donc rien.

Détruire des Tokens

Si un Token subit un dommage supérieur ou égal à sa Menace au cours d'un seul tour, il est détruit. Placez-le dans le Cimetière du joueur qui le contrôle. Si votre adversaire n'a plus de Token, vous gagnez! Lorsque le tour prend fin, la Menace de tous les Tokens reprend sa valeur maximale. Les dommages persistent jusqu'à la fin de votre tour.

Il est possible de détruire un Token ayant une plus grande Menace que le sien en le combattant plusieurs fois et en infligeant assez de dégâts pour égaler ou excéder sa Menace—en autant que votre Token ne soit pas détruit en premier. Restez hors de portée et frappez encore! Les Tokens qui attaquent et qui se défendent infligent leur pleine menace chaque fois qu'ils combattent. Si, suite à multiples batailles, le Token attaquant subit des dégâts égaux ou supérieurs à sa menace, il est détruit. Les dommages reçus en riposte sont accumulés durant tout le tour.



POINTS DE POUSSÉE

Après avoir utilisé vos 3 Commandes pour le tour, il est possible de dépenser des Points de Poussée pour exécuter des commandes additionnelles au coût d'un Point de Poussée par Commande. Vous devez avoir assez de Commandes et/ou de Points de Poussée disponibles pour exécuter une commande, comme à l'habitude.

Il y a 2 moyens de gagner des Points de Poussée :

- **RUÉE.** Durant votre tour, si vous complétez 3 commandes de mouvement consécutives, gagnez 1 Point de Poussée. Ceci s'applique uniquement aux commandes de mouvement, pas aux Talents, et le Token doit passer par trois cases uniques — pas de répétition!
- **REPOS.** Lorsqu'un Token est mis En repos, cela donne 1 Point de Poussée. Il y a deux moyens pour un Token d'être en repos :
 - **FIN D'UNE ACTIVATION.** Après avoir exécuté toutes les commandes lors d'un tour, il est possible de mettre son Token en repos et gagner 1 Point de Poussée.
 - **EFFETS DE TALENT.** Certains Talents de Token causeront un repos. Si un Token est en repos suite à un Talent de Token, vous gagnez 1 Point de Poussée.

Si un Token devient En repos grâce à un Talent de Token durant votre tour, cette activation prend fin. Continuez avec l'étape de Renforcement et terminez votre tour.

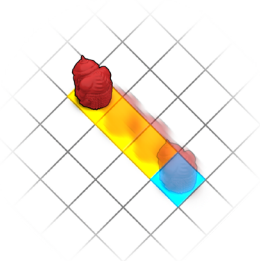


fig 13. ruée



fig 14. repos

FACTIONS

Chaque faction dans Token Terrors contient plusieurs informations clés sur leur Carte Talent. Certains Tokens utiliseront ces mots-clés de différentes manières.



1. Le **Nom de la Faction**, comme les Elfes, les Soldats ou les Wyvernes.
2. Deux **Talents de Token** uniques qui confèrent à chaque faction spécialisée des commandes additionnelles.
3. Un **Style de Bataille** (Corps à corps ou À distance), ce qui affecte la distance d'attaque et de riposte (Combat, page 9).
4. La **Rareté**, comme Typique, Tyrannique ou Titanesque qui indique à la fois la taille des Tokens et le nombre d'emplacements que le Token utilise dans votre armée.
5. Le **Type**, comme démon, humain ou animal. C'est la famille de créatures dont la faction est issue.
6. La **Zone de réserve** pour conserver des Tokens supplémentaires, qui remplacent les Tokens détruits, lors de l'étape de renforcement.



Voici les règles que chaque faction suit par rapport aux Talents :

- Chaque utilisation d'un Talent coûte une commande, sauf indication contraire.
- Un Talent ne peut être utilisé qu'une fois par tour.
- Certains Talents ont des effets persistants, comme un Token mis en mode Préparé. Cet effet prend fin lorsque le Token combat, est rafraîchi ou est détruit.
- Si un Talent entre en conflit avec une règle de base, le talent a priorité.

TOKEN TERRORS SAISON 1: PRIMITIVE

GOBELINS — CORPS À CORPS | TYPIQUE | DÉMON

Les Gobelins sont comme des grenades prêtes à être dégoupillées. Ils sont champions pour détruire plusieurs ennemis au cours d'un seul tour, mais sont souvent détruits au cours du processus.

AUTORISER: Un autre Gobelin exécute jusqu'à 2 commandes sauf les Talents.

INCITER: La prochaine fois que ce Gobelin combat lors de ce tour, il obtient +1 Menace pour chaque ennemi l'entourant (en addition aux Gobelins adjacents).

SOLDATS — CORPS À CORPS | TYPIQUE | HUMAIN

Les Soldats travaillent mieux en équipes de 3, alors qu'ils gardent le cap et empiètent sur les ennemis, en contrôlant des zones de l'Arène jusqu'au moment d'attaquer.

MARCHE: Bougez jusqu'à 2 autres Soldats d'au plus 2 cases.

PHALANGE: Préparez ce Soldat. Lorsqu'il est Préparé de cette façon, ce Soldat reçoit +1 Menace pour chaque Soldat ami l'entourant (en addition aux Soldats adjacents) lorsqu'il se bat ou qu'il riposte.

ZOMBIES — CORPS À CORPS | TYPIQUE | IMMORTEL

Les Zombies sont des attaquants lents qui créent des obstacles des deux côtés de la bataille. S'ils sont utilisés à bon escient, ils peuvent changer les choses en fin de partie, car ils refusent de mourir et continuent de hanter leurs ennemis.

MORT-VIVANT: Préparez ce Zombie. Lorsqu'il est Préparé de cette façon, si ce Zombie est détruit, mettez le En repos à la place. (il doit encore subir sa pleine valeur de menace avant d'être détruit)

INFECTION:  Jusqu'à la fin de ce tour, ce Zombie peut combattre des Tokens amis. Si ce Zombie détruit un Token, retournez 1 Zombie du Cimetière dans votre Réserve.

WYVERNES — DISTANCE | TYPIQUE | ANIMAL

Les Wyvernes sont des chasseurs solitaires mortels qui peuvent couvrir beaucoup de terrain, frapper à distance puis s'échapper en toute sécurité. Attendez les trainards, puis foncez et attaquez!

ENVOL: Bougez cette Wyverne d'exactlyment 3 cases.

ASSAUT: La prochaine fois que cette Wyverne combat durant ce tour, sa portée est de 3.

ELFES — DISTANCE | TYPIQUE | FÉRIQUE

Les Elfes sont des combattants doués à distance qui travaillent bien en équipes de 2. Attendez que vos ennemis fassent un faux pas, puis décochez une flèche de loin tout en maintenant votre force défensive.

TRAVAIL D'ÉQUIPE: Bougez un autre Elfe d'au plus 3 cases.

TIREUR D'ÉLITE: La prochaine fois que cet Elfe combat durant ce tour, il attaque en diagonale avec une portée de 2.

MACHINES VOLANTES — DISTANCE | TYPIQUE | MACHINE

Les Machines Volantes sont à leur meilleur lorsqu'elles sont plus nombreuses que leurs ennemis. Sélectionnez 6 Machines Volantes, construisez-en un grand escadron et attaquez en gardant une défense solide.

CONSTRUCTION: ➡ Ajoutez une Machine Volante de votre Réserve sur n'importe quelle case entourant la machine volante active. (Ceci peut permettre d'avoir plus de 5 Tokens dans l'Arène)

ESSAIM: Bougez ce Token et tous ses amis de même faction de 1 case chacun.



EXEMPLES DE JEU

Les mots-clés en gras se retrouvent dans le Glossaire en page 22, sauf ceux en lien avec les Talents Token. Ces derniers sont aux pages 14 & 15.

Ozzy et Wren jouent l'un contre l'autre et ont complété leur sélection. Chacun a 5 Tokens de son côté de l'Arène, 5 Tokens dans sa **Réserve** et 1 **Point de Poussée** (fig 15). Wren est le deuxième joueur. Wren commence et n'a aucun Token à Rafraîchir, donc il active une Wyverne. La première commande de Wren est d'utiliser le **Talent - Envol**, ce qui permet à Wren de bouger sa Wyverne de 3 cases, 1 case en haut et 2 de côté (fig 16).

Lorsque bougée, la Wyverne de Wren est adjacente à une autre Wyverne, ce qui donne à chacune +1 **Menace**. La Wyverne a désormais une Menace de 2. Cette Wyverne est maintenant à portée pour utiliser son autre talent, **Assaut** qui lui permettra d'infliger 2 dégâts dans une portée de 3 lors de son prochain **Combat**.

Wren utilise sa 2e commande pour ordonner l'Assaut, puis sa 3e commande pour activer le **Tir certain** pour sa prochaine attaque à distance lors de ce tour. Comme Wren n'a plus de commandes, il dépense un Point de Poussée pour faire une quatrième commande : il attaque le Soldat d'Ozzy ayant 2 de Menace et lui inflige 2 dégâts d'une distance de 3 cases (fig 17).

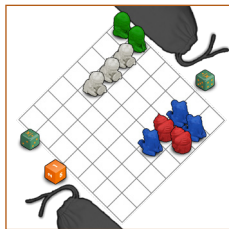


fig 15

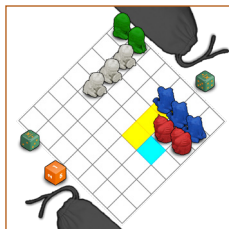


fig 16

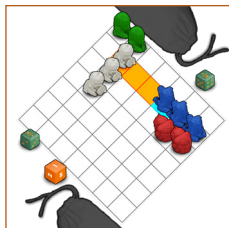


fig 17

Le Soldat d'Ozzy est **Frais et dispos**, donc Ozzy tente l'**Évasion**. Normalement, un lancer de 4, 5 ou 6 ferait éviter cette attaque à distance, mais puisque l'attaque est un Tir certain, Ozzy doit rouler un 6 pour réussir l'évasion. Ozzy roule le dé évasion et obtient 6! Le Soldat d'Ozzy s'évade et doit bouger de 1 à 3 cases. Ozzy bouge le Soldat défendant 2 cases vers le haut et une de côté, ce qui termine le mouvement d'évasion sur une case **entourant** la Wyverne active de Wren. (fig 18)

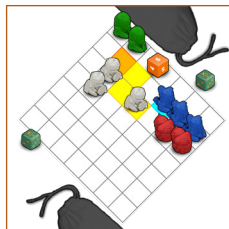


fig 18

Avec toutes les commandes effectuées et aucun Point de Poussée, Wren ne peut plus exécuter de commande pour ce tour. Sentant que la Wyverne risque d'être **Détruite** durant le tour d'Ozzy, Wren fait ce qu'il peut et met **En repos** sa Wyverne active pour gagner 1 Point de Poussée (fig 19). Puisque Wren a 5 Tokens dans l'Arène, il saute l'étape de **Renforcement** le tour passe à Ozzy.

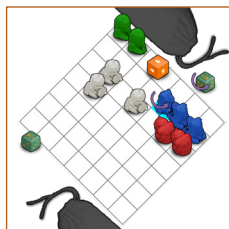


fig 19

C'est le tour d'Ozzy. Avec 3 commandes de départ, 1 Point de Poussée et aucun Token à Rafrâichir, Ozzy active le Soldat qui vient d'éviter l'attaque de Wren (fig 20). La première commande d'Ozzy est d'utiliser le Talent Token **Marche**, ce qui permet à Ozzy de bouger deux Soldats amis jusqu'à 2 cases chacun. Ozzy bouge ces Soldats dans des cases adjacentes au Soldat actif, ce qui donne une Menace de 2 à chaque Soldat bougé et une Menace de 3 pour le Soldat actif.

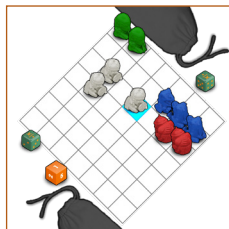


fig 20

Avec toutes ses commandes de départ utilisées, Wren dépense un Point de Poussée pour utiliser le Talent **Autoriser**, ce qui permet à Wren de donner 2 commandes (sauf les Talents) à un autre Gobelin ami. Wren choisit de cibler le Gobelin qui se trouve à 1 case du Gobelin actif. Il lui commande de bouger d'une 1 case, soit jusqu'à une case adjacente à celle du Gobelin actif (fig 24), ce qui confère une Menace de 2 à chaque Gobelin.

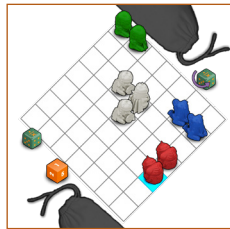


fig 24

Ensuite, Wren utilise la dernière commande fournie par le Talent Autoriser pour Enrager le Gobelin, ce qui lui donne + 1 Menace, pour un total de Menace 3. Wren prépare le Gobelin Enragé en le tournant de 90 degrés vers la droite. Cela indique que l'effet +1 Menace persistera jusqu'à ce que le Gobelin fasse un Combat, soit Rafraîchi ou Détruit.

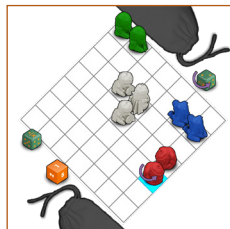


fig 25

Wren, anticipant une faible chance d'attaque à distance d'Ozzy, met En repos le Gobelin actif pour gagner 1 Point de Poussée. Son total est donc de 2 Points de Poussée (fig 25).

Avec seulement 4 Tokens dans l'Arène, Wren passe au **Renforcement**. Il choisit un Gobelin de sa Réserve et le place sur une case inoccupée, à côté du Gobelin Enragé ce qui comme +1 Menace à chaque Gobelin (fig 26).

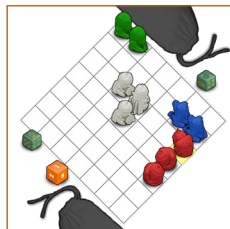


fig 26

Wren et Ozzy continuent de jouer jusqu'à ce qu'un d'eux n'ait plus de Tokens dans l'Arène et dans la Réserve.

GLOSSAIRE

ACTIVER/ACTIF: Un Token Activé est le Token que le joueur choisit de commander durant son tour. Ils doit compléter 3 commandes ou plus avant de pouvoir être mis en repos.

UN AUTRE: Le terme Un autre réfère aux Tokens amis qui ne sont pas le Token activé au début d'un tour.

ADJACENT: Les cases en haut, en bas, à gauche et à droite d'une certaine case. Les cases en diagonale ne sont pas adjacentes.

ARÈNE: La grille de cases 7x7 où les batailles Token Terrors prennent place.

ANGLE MORT: Lorsqu'un joueur utilise 2 commandes pour attaquer au corps à corps en diagonale (une case touchant le coin de la case du Token actif). Une telle attaque ne provoque pas de riposte.

SAC CIMETIÈRE: Le sac où vont les Tokens détruits. Chaque joueur en a un.

COMMANDE: Une unité d'action que le Token actif doit utiliser. Les joueurs commencent chaque tour avec 3 commandes et doivent toutes les exécuter avant de pouvoir mettre le Token actif en repos. Des commandes additionnelles peuvent être utilisées après avoir utilisé les 3 commandes de départ en se servant des Points de Poussée.

INSIGNE DE COÛT DE COMMANDE  : Un tel symbole indique le nombre de commandes à utiliser pour ordonner certains talents. Par exemple,  signifie que vous devez utiliser 3 commandes pour activer ce Talent. Si un Talent n'a aucune Insigne de coût de commande, celui-ci coûte 1 commande.

RUÉE: Durant votre tour, lorsqu'un Token actif complète 3 commandes de mouvement consécutives, chaque fois dans une nouvelle case (pas de retour), vous gagnez 1 Point de Poussée.

ENNEMI: Un Token contrôlé par l'adversaire.

FRAIS ET DISPOS: Un Token tourné vers l'avant. Les Tokens Frais et dispos sont disponibles pour être activés durant le tour d'un joueur. Ils peuvent être la cible de talents, retourner des dégâts lorsqu'attaqués et tenter d'éviter une attaque à distance.

AMI: Un Token contrôlé par vous. Les Tokens Ami ne peuvent pas se battre entre eux, sauf indication contraire.

PRÉPARÉ: Un Token tourné à 90 degrés vers la droite du joueur qui le contrôle. Un Token préparé indique que ce Token a un effet ou une habileté qui persiste jusqu'à ce qu'il complète une certaine commande, qu'il se batte, qu'il soit rafraîchi ou encore qu'il soit détruit. Les Tokens deviennent préparés lorsqu'Enragés ou en étant la cible de certains Talents. Un Token Préparé ne peut être Préparé à nouveau. Les Tokens préparés ne sont pas Frais et dispos. Ils ne peuvent donc pas s'évader. Les Tokens Préparés ripostent et peuvent être la cible des Talents.

RAFRAÎCHIR: Au début de votre tour, vous pouvez tourner n'importe quel Token en repos ou préparé vers l'avant pour indiquer qu'il est maintenant Frais et dispos et disponible pour l'activation.

RENFORCEMENT: À la fin de votre tour, si vous avez 4 Tokens ou moins dans l'Arène, prenez des Tokens de votre Réserve (si possible) et placez-les sur une case libre autour de l'Arène jusqu'à ce que vous ayez 5 Tokens dans l'Arène.

RÉSERVE: Les Tokens dans la zone Réserve des Cartes Talent. Les Tokens dans la réserve entrent dans l'Arène à la fin de votre tour, pendant l'étape de Renforcement pour remplacer les Tokens détruits.

EN REPOS: Un Token tourné vers l'arrière. Les joueurs peuvent mettre leur Token en repos après avoir complété au moins 3 commandes. Un Token en repos ne peut pas être activé, mais peut être la cible des talents. Il riposte lorsqu'attaqué. Les Tokens en repos peuvent devenir Frais et dispos au début du tour d'un joueur. Mettre un Token en repos donne 1 Point de Poussée. Si un Token devient au repos suite au résultat d'un Talent durant le tour d'un joueur, cette activation prend fin et le jeu se poursuit à l'étape du Renforcement.

CASE: Une unité de mesure égale à 1 carré dans la grille de l'Arène. C'est l'espace que les Tokens occupent.

AUTOUR/ENTOURANT: Toutes les cases adjacentes et en diagonale (coins qui se touchent) d'une case.

TIR CERTAIN: Les joueurs contrôlant des Tokens qui attaquent à distance peuvent dépenser une commande pour rendre une attaque un "Tir certain". Un Tir Certain peut seulement être évité en roulant un 6 sur le dé évasion.

POINTS DE POUSSÉE: Vous pouvez dépenser des Points de Poussée pour compléter des commandes additionnelles avec votre Token actif lors de votre tour. 1 point de Poussée équivaut à une commande. Ces points sont comptabilisés sur le Dé de la Poussée. Le repos ou la ruée donnent un Point de Poussée.

MENACE: Le score qui est comparé lorsqu'un Token en combat un autre pour déterminer qui survit. Les Tokens commencent avec des Menaces différentes selon leur rareté et leur grosseur. La menace augmente de +1 pour chaque Token ami adjacent de la même faction.

TALENT: Une habileté unique qu'a un Token d'une faction.

TOKEN TYPIQUE: Un Token Typique occupe 1 case, a une Menace de départ de 1 et utilise 1 des 10 places disponibles dans votre armée.

TOKEN TYRANNIQUE: Un Token Tyran occupe 2 cases, a une Menace de départ de 2 et utilise 2 des 10 places disponibles dans votre armée. Si un Token Tyran est dans votre armée, il ne peut pas y avoir de double de ce Token (par vous ou votre adversaire).

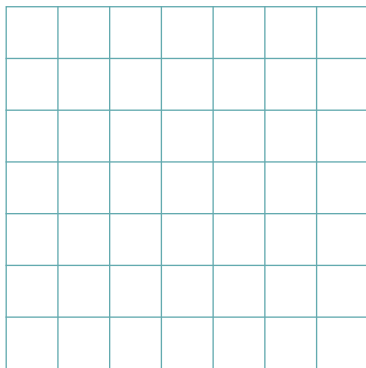
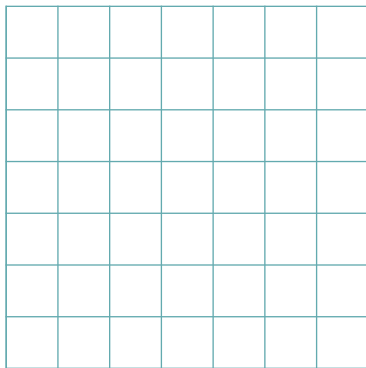
TOKEN TITANESQUE: Un Token Titanesque occupe 4 cases, a une Menace de départ de 4, utilise 4 des 10 places disponibles dans votre armée et a 3 Talents au lieu de 2. Si un Token Titan est dans votre armée, il ne peut pas y avoir de double de ce Token (par vous ou votre adversaire).

Félicitations, Chef militaire! Vous avez maintenant toutes les connaissances nécessaires pour entrer dans l'Arène et gagner grâce à votre armée de Tokens! Pour plus d'informations, des conseils, des trucs ou autre, visitez www.TokenTerrors.com



NOTES

Utilisez la section suivante pour planifier des stratégies ou pour noter des formations puissantes!



Pour une copie digitale de ces règles pour partager avec vos adversaires, visitez le site
tokenterrors.com/token-terrors-battlegrounds



TERRIBLE GAMES

Token Terrors: Battlegrounds ©2020 Terrible Games.

Token Terrors a été créé par John de Campos

Règles et Design du Jeu: Phil Docclo, John de Campos, Lucas Gerace

Édition des Règles Additionnelles: Joshua Yearsley, Michael Epstein & Patrick J Goepfert

Traduction :
Allen Boisclair

