

Guide d'Initiation



Pour Commencer

Gloomhaven : Boutons & Bestioles est un jeu de combat tactique en solo. Vous y incarnez un mercenaire tout au long d'une série de scénarios qui forment une campagne passionnante.

Malgré son petit format, il s'agit d'un grand jeu ! Ce guide va vous en expliquer les bases, pour vous permettre de jouer rapidement. Les règles complètes peuvent être consultées en ligne.



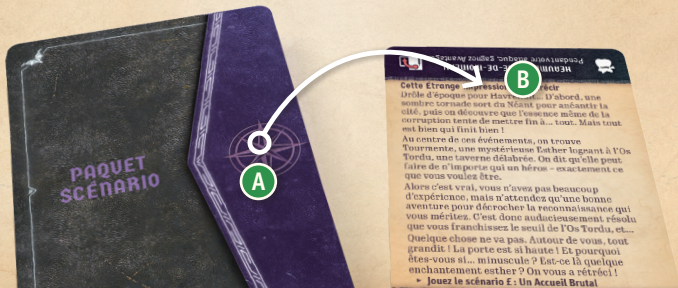
PAS ENVIE DE LIRE LES RÈGLES ?

Suivez le tutoriel interactif.
Jouez dès maintenant !

iOS • ANDROID • DIZED.COM

A Pour commencer, prenez le **paquet Scénario** qui se trouve dans la boîte, puis **B** retournez la première carte et lisez l'histoire **Cette Étrange Impression de Rétrécir**.

Avant de pouvoir jouer, vous devez choisir un aventurier parmi les six disponibles ; vous trouverez leur description au verso de leur plateau d'aventurier.



Mise en Place de votre Aventurier

Ce guide utilise la **Brute**.
Si vous ne connaissez pas encore Gloomhaven, nous vous conseillons d'utiliser cet aventurier pour l'initiation. Rassemblez les éléments suivants :

A Le **plateau** et la **figurine** de votre aventurier.

B Votre **compteur de points de vie** (marron) ; réglez - le sur la valeur maximale de points de vie de votre aventurier pour le niveau 1, indiquée sur votre plateau d'aventurier.



C Les quatre **cartes Capacité** de niveau 1 indiquées au dos de votre plateau d'aventurier. En début de partie, gardez - les **face A**.



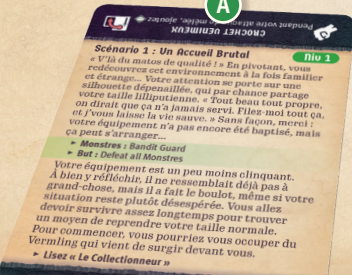
D Votre **plateau Modificateur d'attaque** (marron) ; placez un cube blanc sur la case du haut.



Mise en Place du Scénario

Vous pouvez désormais lire le **Scénario 1 : Un Accueil Brutal**, la carte suivante du paquet Scénario.

A



A Lisez l'introduction du scénario, jusqu'à son but.

B Prenez la **carte Monstre Garde Bandit**, qui figure dans la liste des monstres du scénario.

B



C Retournez la carte Scénario **face Plan**. Des règles spéciales s'appliquent au terrain de certains hexagones, en fonction de la couleur de leur bord.

Ni vos adversaires ni vous ne pouvez franchir les **obstacles** , mais vos attaques à distance passent à travers.

Les **dangers**  blesseront tout personnage se déplaçant dessus. Un personnage subit 1 **dégât**  chaque fois qu'il entre sur un hexagone dangereux.



Sur le plan, l'illustration de chaque monstre (ici, 2 Gardes Bandits) comprend un cube de couleur avec un numéro.

Placez les cubes correspondants sur ces hexagones : **D** un vert sur celui avec un cube vert, et **E** un bleu sur l'autre.

F Placez votre figurine sur l'hexagone de départ .

G Prenez un **plateau de monstre** et placez - y la carte *Garde Bandit*.

H Prenez les **compteurs de points de vie** correspondants aux cubes des illustrations (même couleur et numéro) et réglez - les pour qu'ils affichent la valeur maximale de points de vie  indiquée sur la carte.

I Placez un cube blanc sur la case du milieu **O** du plateau de monstre.



J Prenez le **plateau Modificateur de monstre** et placez un cube blanc sur la case du haut.

K Gardez les **pions État**, la carte **Aide de jeu** et le **dé** à portée de main, ils seront utilisés plus tard.



Jouer un Scénario

Chaque scénario est divisé en une série de **rounds**, et chaque round comprend les étapes suivantes :

- 1 Sélection des cartes :** Tout d'abord, choisissez deux de vos cartes Capacité pour les jouer à ce round.
- 2 Ordre d'initiative :** Ensuite, déterminez l'ordre dans lequel les monstres et vous allez jouer vos tours.



- 3 Tours de l'aventurier et des monstres :** Enfin, jouez les tours dans l'ordre déterminé par l'initiative des différents personnages, de la plus basse à la plus haute.

Les rounds s'enchaînent jusqu'à ce que le but du scénario soit atteint ou que votre aventurier devienne épuisé.



Avant de jouer le premier round, vous devez assimiler quelques concepts importants. Voyons d'abord comment fonctionnent les actions et les capacités.

Chaque moitié (la partie supérieure ou la partie inférieure) de vos cartes est considérée comme une seule **action**. À votre tour, vous effectuerez l'**action supérieure** d'une des cartes que vous avez choisies pour ce round, et l'**action inférieure** de l'autre.

Chaque action comprend une ou plusieurs **capacités**, représentées par des icônes et des nombres.

Les capacités les plus communes sont **Déplacement**  et **Attaque** . Elles sont si importantes que vous pouvez choisir de renoncer à l'action supérieure de n'importe quelle carte pour effectuer à la place l'action de base **A** **Attaque**  2 ou à l'action inférieure pour effectuer l'action de base **B** **Déplacement**  2.



DÉPLACEMENT

Lorsque vous effectuez une capacité de **déplacement** , vous pouvez vous déplacer d'un nombre d'hexagones inférieur ou égal à la valeur de la capacité. **C** Par exemple, l'action de base  2 vous permet de vous déplacer de 1 ou 2 hexagones, chaque point de déplacement dépensé vous permettant de rejoindre un hexagone adjacent.

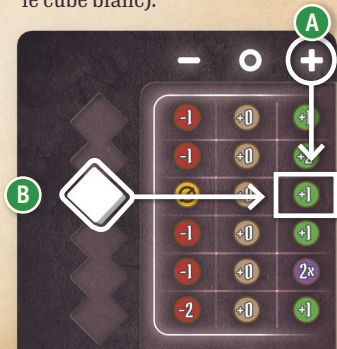


ATTAQUE

Une capacité d'**attaque**  vous permet de cibler un adversaire adjacent et de lui infliger un nombre de dégâts égal à la valeur de la capacité, modifiée par un jet de **modificateur d'attaque** :

Chaque fois que vous effectuez une attaque, lancez le dé et consultez la table de votre plateau Modificateur d'attaque.

Le modificateur à appliquer est celui à la croisée de la **colonne A** (correspondant au résultat du dé) et de la **ligne B** (indiquée par le cube blanc).



Ainsi, si vous effectuez une action de base ✖ 2 et obtenez un + au dé alors que le cube indique la 3^e ligne, votre attaque inflige 3 dégâts : 2 (la valeur de l'attaque) + 1 (modificateur déterminé par le jet de dé).

La plupart des modificateurs ajoutent ou soustraient simplement une valeur, mais il en existe deux particuliers. Le ⓪ réduit la valeur finale de l'attaque à zéro, tandis que le 2x double la valeur totale.

Important : Après chaque attaque, descendez le cube d'une case sur le plateau Modificateur (s'il était sur la dernière, remontez - le tout en haut).

Parfois, vos attaques se feront avec **Avantage** ou **Désavantage**. Dans ce cas, lancez le dé **deux fois** et utilisez respectivement le meilleur résultat ou le plus mauvais. Si une attaque a les deux en même temps, lancez normalement le dé (une seule fois).



Capacités Supplémentaires

Outre le déplacement et l'attaque, les cartes de la Brute peuvent présenter les capacités et effets suivants.

SAUT

Un déplacement avec **Saut** ↷ vous permet de traverser en toute sécurité les dangers et les obstacles. Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur un obstacle, et vous subirez les effets d'un hexagone dangereux sur lequel vous vous arrêtez.

PORTÉE

Portée ↗ permet à votre attaque de cibler un adversaire à une distance inférieure ou égale à la valeur de la capacité. Cependant, une attaque à distance contre une cible adjacente subira Désavantage.



ZONE D'EFFET

Une attaque avec **zone d'effet** permet d'affecter plusieurs cibles en même temps. Lancez un dé de modificateur d'attaque distinct pour chaque adversaire.

L'**hexagone gris**  indique votre position par rapport aux hexagones ciblés  rouges. Si la zone d'effet n'a pas d'hexagone gris, au moins un hexagone ciblé doit être à portée. Il est permis de faire pivoter ou d'inverser symétriquement (miroir) la zone d'effet.

ÉTATS

Une capacité d'état fait gagner l'état indiqué à la cible indiquée (ou à la cible d'une attaque s'il s'agit d'un effet d'attaque). Les effets des différents états sont décrits sur la carte Aide de jeu.

Placez les pions État sur votre plateau d'aventurier ou près du compteur de PV d'un monstre, selon la cible affectée.

PERFORATION

Une attaque avec **Perforation**  réduit le bonus de bouclier de la cible de la valeur de la perforation.

BOUCLIER

Bouclier  est un bonus actif qui annule une partie des dégâts d'attaque subis. La quantité de dégâts annulés est égale à la valeur du bouclier.

Un **bonus actif** peut durer jusqu'à la fin du round, voire plus longtemps encore. Ce type d'actions est marqué d'une icône dans le coin inférieur droit des cartes.

Un **bonus de round**  expire à la fin du round, tandis qu'un **bonus persistant**  n'expire que quand vous décidez d'y mettre fin. Placez les cartes à bonus actif au-dessus de votre plateau d'aventurier, dans la zone active.

POUSSÉE

Poussée  vous permet d'éloigner la cible d'un nombre d'hexagones égal à la valeur de la poussée. Chaque hexagone sur lequel elle entre doit augmenter la distance de la cible de 1.

Sur la carte *Force de Guet* de la Brute, la poussée s'applique à la cible de l'attaque.

ÉLÉMENTS

Pour le moment, ignorez les éléments, comme par exemple l'**air**  sur la carte *Feinte Bondissante* de la Brute. Nous y reviendrons plus tard.

Il reste de nombreux points à assimiler, mais mettons d'abord en pratique ceux abordés. Il est temps de jouer le premier round du scénario !

1. Sélection des Cartes

Au début de chaque round, vous devrez choisir deux cartes de votre main, que vous jouerez à ce round. Faites - le maintenant.

Important : Vous effectuerez l'action supérieure d'une carte et l'action inférieure de l'autre, mais vous n'avez pas besoin de décider quelles actions effectuer pour le moment.



Par exemple, en tant que Brute, vous pourriez prendre *Coup de Bouclier* et *Force de Guet*, dans le but de vous déplacer sur un hexagone adjacent au Bandit vert grâce à l'action inférieure de la première carte, puis de l'attaquer avec l'action supérieure de la seconde, ce qui le pousserait sur l'hexagone dangereux et vous ferait gagner Renforcement.



2. Ordre d'Initiative

Après avoir pris vos deux cartes, choisissez la valeur d'initiative de l'une d'elles. Celle-ci détermine quand vous allez jouer votre tour au cours du round. Plus votre initiative (▲), est basse, plus vous agirez tôt.

Déterminez ensuite l'initiative des Gardes Bandits : lancez le dé et déplacez le cube blanc du plateau de monstre sur la case correspondant au résultat. La colonne sous le cube indique l'initiative (▲) des Bandits et les capacités qu'ils effectueront lors de ce round. Ils effectueront tous les deux les mêmes.

Si leur valeur d'initiative est plus basse que la vôtre, ils agiront avant vous à ce round.

3. Tours de l'Aventurier et des Monstres

Le round consiste alors à jouer votre tour et ceux des monstres : le personnage avec l'initiative la plus basse agit en premier.

TOURS DE L'AVENTURIER

Lors de votre tour, vous effectuez l'**action supérieure** d'une des cartes que vous avez choisies et l'**action inférieure** de l'autre, dans l'ordre de votre choix.

Après avoir terminé une action, retournez sa carte **face B** et reprenez-la dans votre main, sauf si l'action a une icône de bonus actif, auquel cas pour le moment, vous la posez dans votre zone active, au-dessus de votre plateau d'aventurier.

Tenez le compte des dégâts que vous subissez en baissant votre compteur de points de vie d'un montant équivalent.

TOURS DES MONSTRES

Lors de son tour, un monstre effectue les capacités indiquées sous le cube blanc. Tous les monstres d'un même type effectuent la même action. Ils jouent leur tour dans l'ordre croissant de leur numéro sur le plan.

Un monstre n'effectue que les capacités indiquées par son action. Si aucune capacité de déplacement n'y figure, il ne se déplace pas.

Les monstres effectuent leurs capacités de la même façon que votre aventurier, mais vous devez suivre quelques indications supplémentaires.

DÉPLACEMENT DES MONSTRES

Les monstres empruntent le chemin le plus court pour atteindre leur cible (vous !) sans traverser d'hexagone dangereux. Ils choisiront toujours un chemin qui contourne les dangers, même si cela signifie qu'ils ne pourront pas arriver à portée pour vous attaquer à leur tour.

DÉGÂTS INFLIGÉS AUX MONSTRES

Lorsqu'un monstre subit des dégâts, baissez son compteur d'autant. Dès que ses PV atteignent zéro, il meurt.

Lorsqu'un monstre meurt, retirez son cube du plan et retirez les pions de tous les états qu'il subissait.

BONUS ACTIFS DES MONSTRES

A Les bonus persistants indiqués au bas de la carte Monstre – tels que le **Bouclier**  **1** des Gardes Bandits – sont actifs en permanence.

B Les bonus de round des actions désignées par le dé ne sont actifs qu'une fois que le monstre a effectué son tour, mais ils le restent jusqu'à la fin du round.

Les bonus actifs sont cumulatifs.
Par exemple, si le cube du plateau de monstre indique la colonne de gauche, les Gardes Bandits obtiennent le bonus de round **1** une fois qu'ils ont joué leur tour. Cette valeur de bouclier s'ajoute à leur bonus persistant, ce qui donne temporairement à chaque bandit **2**.



Fin du Round

Après que les bandits et vous avez joué vos tours, le round s'achève.

À présent, retournez face B les cartes de votre zone active avec des **bonus de round**  , puis reprenez - les dans votre main. Celles avec des bonus persistants  peuvent rester dans votre zone active.

Vous devriez maintenant avoir dans votre main deux cartes **face A** et deux cartes **face B** (sauf si vous avez un bonus persistant actif, auquel cas vous n'avez qu'une carte face B).

Avant de commencer le deuxième round, voyons les effets de vos cartes face B.

CARTES FACE B

Au début d'un round, vous pouvez choisir les cartes **Face B** de votre main, comme les cartes **face A**. Cependant, au lieu d'être retournées après utilisation, les cartes face B sont **défaussées** et ne peuvent plus être utilisées tant que ne les avez pas récupérées.



CIBLE

Une capacité avec **Cible** ☉ spécifie la ou les cibles qu'elle affecte. Si l'icône n'est suivie que d'un nombre, celui-ci indique le nombre maximal d'adversaires situés dans la portée de la capacité que vous pouvez cibler.



RIPOSTE

Riposte  est un bonus actif qui vous permet d'infliger des dégâts à tout monstre qui vous attaque. La valeur de riposte indique combien de dégâts vous infligez ainsi.

Tout comme le bouclier, la riposte peut être gagnée en tant que bonus de round  ou bonus persistant .

ACTIONS PERDUES

Après avoir effectué une action avec **A** l'**icône « Perdue »** , placez la carte dans votre pile des cartes perdues, à droite de votre plateau d'aventurier ; elle y restera jusqu'à la fin du scénario.

Si l'action perdue a un bonus actif, la carte est quand même considérée comme perdue. Déplacez-la dans la pile des cartes perdues lorsque son bonus actif s'achève.





ANNULER DES DÉGÂTS

Quand vous subissez des dégâts, vous pouvez les annuler en défaussant ou en perdant des cartes d'une de ces trois façons :

- 1 **Défausser** une carte face A au choix de votre main.
- 2 **Défausser** deux cartes face B au choix de votre **main**.
- 3 **Perdre** une carte au choix de **votre défausse**.

ÉLÉMENTS

A Les infusions élémentaires, comme par exemple l'**air**  sur la carte *Feinte Bondissante* de la Brute, peuvent amplifier certains effets.



Tant qu'une infusion est visible sur une carte de votre main ou de votre zone active, ou sur une de celles que vous avez choisies, son élément peut être consommé par un personnage une fois à chaque round.

L'option consistant à **consommer** un élément est représentée par l'icône d'un élément marqué d'un  suivi de deux points (« : ») et de l'effet ajouté.





B Par exemple, lorsque vous effectuez la capacité d'attaque d'*Embroché* (une carte de la Brute), vous pouvez consommer l'air pour ajouter **+1** ⚡ et **2** ⚡ à toute cette capacité d'attaque.

soin ♡

Un **Soin** ♡ permet à la cible de regagner un nombre de points de vie égal à la valeur de soin. Par exemple, la carte *Œil pour Œil* de la Brute peut vous faire récupérer 2 points de vie.

Repos

Il existe deux types de repos : le repos court et le repos long. Les deux vous permettent de récupérer des cartes de votre défausse en contrepartie d'une carte, que vous perdez.

Vous ne pouvez prendre un repos que s'il reste au moins deux cartes dans votre main et / ou votre défausse.



REPOS COURT

Vous pouvez prendre un repos court à la fin d'un round. Dans ce cas, **reprenez dans votre main toutes les cartes de votre défausse**, puis retournez - les **face A**. Ensuite, vous **perdez une carte au hasard**. Si vous souhaitez la garder, vous pouvez subir 1 dégât pour perdre une autre carte au hasard à la place.

REPOS LONG

Au lieu de choisir deux cartes à jouer pour le round, vous pouvez déclarer un repos long. Vous jouerez votre tour à l'initiative 99. Suivez ces étapes :

- 1 **Reprenez dans votre main toutes les cartes de votre défausse.** Ensuite, perdez une carte au choix de votre main.
- 2 Effectuez « **Soin** ♠ 2, **sur vous-même.** »
- 3 Vous récupérerez également des **objets**, mais vous n'en avez aucun pour le moment. Vous en apprendrez davantage sur les objets après avoir achevé le premier scénario.



Épuisement

Vous pouvez devenir **épuisé** de deux façons :

- **Plus de points de vie :** Si vos PV tombent à zéro.
- **Plus de cartes :** Si au début d'un round vous n'avez pas au moins deux cartes dans votre main (à jouer), ou dans votre main et / ou votre défausse (pour un repos).

Si vous devenez épuisé, le scénario échoue.

Publié par **Asmodee Partners**

Asmodee Group sous licence

Cephalofair Games, LLC

www.asmodee.com et

distribué en France par **Asmodee**

France, 18 rue Jacqueline Auriol,
Quartier Villaroy, BP 40119, 78041
Guyancourt, France.

www.asmodee-expert.fr. Distribué au
Canada par / Distributed in Canada
by **Asmodee Canada**, 4001 F.X.
Tessier, local 100, Vaudreuil - Dorion
(Québec), J7V 5V5 Canada.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Découvrez d'Autres Règles en Jouant

Tout ce que vous avez assimilé vous permettra de jouer le reste du scénario, et d'atteindre son **but... ou de finir épuisé !**

Une fois que vous aurez achevé le scénario, vous réviserez tout ce que vous avez appris lors de cette initiation en lisant les règles complètes.

Il restera à assimiler quelques concepts qui n'ont pas été abordés dans ce guide :

- Objets
- Récupération
- Effets de Scénario
- Terrains
- Capacités Améliorées
- Monstres d'Élite

Bonne chance, aventurier !



Crédits

Conception : Joe Klipfel, Nikki Valens

Rédaction : Isaac Childres

Production : Price Johnson

Direction Artistique : BJ Hensley,
Arch Anderson

Sculpture des Figurines :
Chris Lewis

Illustrations : Mofei Wang,
Yanis Cardin

Conception Graphique : Arch Anderson,
Jason D. Kingsley

Mise en page : Jason D. Kingsley

Relecture : Jaym Gates

Adaptation Française

Traduction : Stéphane Lapeyre

Relecture : Olivier Prévot

Mise en page : Luis E. Sánchez

Responsable de localisation : Shan Deraze

Merci à Arié Zarka pour le titre !



*Pour lire les règles complètes,
visitez **cephalofair.com/bnb**
ou scannez ce QR code.*

