



Histoires de Peluches

FAQ & ERRATA

Version 1.1 du 18.12.2018

Ce document recense les errata et la Foire aux Questions dont vous pourriez avoir besoin pour mieux appréhender vos parties d'*Histoires de Peluches*.

ERRATA

CARTE PELUCHE DE THÉADORA

La capacité « Discours Motivant » de Théadora devrait dire : « Utilisez cette capacité à **n'importe quel moment où** un joueur pioche des dés. Il peut remettre tous les dés qu'il vient de piocher dans la bourse et piocher à nouveau. »

Théadora ne peut pas utiliser cette capacité « à chaque fois » qu'un joueur pioche des dés mais une seule fois – lorsqu'elle défausse le pion Cœur nécessaire –, au moment de son choix (même en dehors de son tour pour aider une autre Peluche).

CARTE ENVIRONNEMENT EAU

Le dernier paragraphe de cette carte devrait dire : « **Défaussez** 1 dé d'attribut pour vous déplacer d'une case d'eau vers une autre case d'eau. »

Il n'est pas nécessaire de dépenser le dé avant (à savoir le lancer) pour se déplacer, car la progression est limitée à 1 case d'eau par dé utilisé.

CARTE CONDITION DÉCHIRÉE

La dernière phrase de cette carte devrait dire : « Sinon, pour la défausser, vous **ou** une Peluche adjacente devez défausser 1 bouton. »

Il manque le mot « ou » dans le texte.



FOIRE AUX QUESTIONS

DÉS

Q : Comment fonctionnent les dés ?

R : Au début de votre tour, vous piochez 5 dés dans la bourse. Lancez chaque dé blanc ainsi obtenu, et gagnez des pions Rembourrage si le résultat vous le permet (à raison de 1 remboursement par résultat de dé(s) supérieur ou égal au nombre de pions Rembourrages que détient actuellement votre Peluche). Vous pouvez lancer vos dés blancs séparément, ou tous ensemble afin d'obtenir un meilleur résultat. Placez tout dé noir pioché sur la piste Menace. Les dés restants (de couleur) sont vos dés d'attribut : vous pourrez les utiliser pour attaquer, pour vous déplacer, etc. Lancez-en autant que nécessaire (ou possible) pour effectuer les actions souhaitées. Après cette étape, s'il vous reste des dés non dépensés, vous pouvez en placer un de votre choix sur votre carte Peluche afin de l'y stocker pour un usage ultérieur.

NOTE : Seuls les dés de couleur peuvent être stockés, jamais les blancs ou les noirs.

Q : *Les dés blancs sont du remboursement, et les dés noirs représentent la menace. Mais si l'on exclut les violets, doit-on obligatoirement lancer un dé de la couleur indiquée pour effectuer l'action correspondante (jaune pour fouiller, rouge pour attaquer en mêlée, etc.) ? De plus, à quoi servent les dés bleus ?*

R : Les dés bleus servent soit à se déplacer, soit à se défendre (lorsqu'ils ont été stockés en amont). Certains tests de compétence peuvent aussi nécessiter l'utilisation de dés bleus. En ce qui concerne le déplacement, vous pouvez lancer un ou plusieurs dés de n'importe quelle couleur (sauf les blancs et les noirs) pour avancer sur le plan. En somme, chaque dé de couleur a deux usages : le déplacement, et l'action que sa couleur représente.

Q : *Les dés blancs doivent-ils ABSOLUMENT être lancés pour trouver du remboursement, ou peut-on les stocker afin d'encourager une autre Peluche ?*

R : Tout comme les dés noirs, les dés blancs ont une fonction spécifique et ne servent à rien d'autre. Vous pouvez donc uniquement les lancer pour obtenir du remboursement.

Q : *Le stockage des dés ou l'encouragement d'une autre Peluche sont-ils limités ? Par exemple, un joueur peut-il stocker un dé sur sa carte Peluche, l'utiliser en même temps qu'un autre pour encourager deux Peluches différentes, et en placer un troisième sur sa carte Condition Courageuse ?*

R : La seule limite est le nombre de dés à votre disposition. Il peut cependant arriver que vous ne puissiez ou vouliez utiliser aucun des dés piochés, auquel cas vous les défaussez tous.

Q : Quelle est exactement la différence entre « défausser un dé » et « remettre un dé dans la bourse » ?

R : Ce sont deux choses bien distinctes, car « défausser un dé » signifie le placer dans une zone à part sur la table (avec les autres dés défaussés) et non pas le remettre dans la bourse. Cela peut entraîner une pénurie de dés disponibles, et ainsi compliquer un peu la tâche des Peluches si elles ont besoin d'un dé d'attribut particulier mais qu'il en reste peu – ou pas – dans la bourse.

Les dés ne sont remis dans la bourse que dans les situations suivantes :

- ✱ Une fois que tous les Monstres ont fini leur tour de jeu.
- ✱ Après une répercussion.
- ✱ Si elle est vide alors qu'un joueur doit y piocher des dés.
- ✱ Lorsque le Livre d'Histoires, une carte ou un autre élément de jeu l'indique.

Q : S'il ne reste aucun Monstre sur le plan, les dés sont-ils remis dans la bourse après chaque activation d'une Peluche ?

R : Non. S'il n'y a plus de Monstres sur le plan, les dés ne retournent dans la bourse que lorsque celle-ci est vide alors qu'un joueur doit piocher dedans, ou bien après la résolution d'une répercussion, ou encore lorsque le jeu indique de le faire.

Q : Le dé noir utilisé pour activer les Monstres est-il remis sur la piste Menace après avoir été lancé ?

R : Non, il est défaussé (mais pas remis dans la bourse) une fois le Monstre activé. Les dés noirs seront remis dans la bourse lorsque tous les Monstres du plan auront été activés.

Q : Lorsque les joueurs passent à une autre page, les dés noirs sur la piste Menace sont-ils défaussés ou restent-ils dessus ?

R : Au début de chaque nouvelle page, le Livre d'Histoires indique de remettre tous les dés dans la bourse, à l'exception de ceux qui sont stockés sur des cartes. Lorsque vous passez à une autre page, les dés noirs retournent donc dans la bourse avec tous ceux qui ne se trouvent pas sur les cartes de vos Peluches.

Q : Que se passe-t-il exactement s'il n'y a pas de Monstre en jeu au début de la partie ? Les dés noirs piochés restent-ils sur la piste Menace jusqu'à ce qu'une répercussion se déclenche ?

R : Oui.

Q : Les objets qui affectent les dés lors d'un test de compétence s'appliquent-ils aussi aux attaques ?

R : Non. Les attaques n'étant pas des tests de compétence, elles ne reçoivent que les bonus des objets qui indiquent « lorsque vous effectuez une attaque » ou s'appliquent à « tous les résultats de dés ». Les attaques ne bénéficient jamais des bonus octroyés aux tests de compétence.

Q : Les objets qui affectent les dés lors d'un test de compétence s'appliquent-ils aussi aux tâches de groupe ?

R : Non. Les tâches de groupe ne peuvent recevoir aucun bonus, bien que certains objets ou capacités vous permettent d'améliorer votre efficacité lorsque vous en accomplissez une.

Q : L'utilisation d'un dé jaune pour fouiller est-elle considérée comme un test de compétence ?

R : Non, la fouille n'est pas un test. Certains objets indiquent spécifiquement que leur bonus s'applique à une fouille, ou bien à « tous les résultats de dés jaunes ». Ce sont les seuls bonus qui peuvent affecter le résultat du dé lors d'une fouille.

Q : Comment fonctionnent les dés violets ?

R : Les dés violets peuvent remplacer des dés rouges, verts, jaunes ou bleus mais ils ne « deviennent » pas de cette couleur pour autant. Cela signifie qu'ils ne bénéficient pas des bonus spécifiquement accordés aux dés de cette couleur-là, même si leur utilisation peut tout de même aider à réussir un test.

Un dé violet peut également servir à se déplacer ou à encourager, mais aussi être stocké ou utilisé pour accomplir une tâche de groupe ou un test de compétence. Si l'un d'eux est dépensé à la place d'un dé d'une autre couleur lors d'un test de compétence, n'oubliez pas qu'aucun bonus de carte ou d'objet qui s'applique à la couleur d'origine du test n'affecte le résultat du dé violet.

Q : Les dés violets peuvent-ils être utilisés pour accomplir une tâche de groupe, en parallèle de ceux de la couleur requise pour réussir la tâche ?

R : Oui, les dés violets peuvent servir lors des tâches de groupe.

Q : Les dés violets peuvent-ils être lancés pour gagner du remboursement ?

R : Non. Toutefois, vous pouvez encourager le prochain joueur en lui confiant un dé violet afin qu'il le stocke. À son tour, il lui sera alors possible de le défausser pour vous donner 1 remboursement.

Q : Peut-on choisir d'attaquer après avoir lancé les dés, ou cette décision doit-elle être prise avant de voir les résultats du lancer ?

R : Il faut d'abord décider d'attaquer, déterminer une cible, choisir la couleur et le nombre de dés à utiliser, PUIS lancer ces dés et appliquer leur résultat. Souvenez-vous aussi que les dés violets sont des « jokers » qui représentent la chance, mais qu'ils ne bénéficient pas des bonus accordés aux autres couleurs de dés.

Q : Lorsqu'un dé est stocké sur une condition Courageuse, peut-on l'utiliser pour se défendre contre l'attaque d'un Monstre ? Si c'est le cas et que le joueur réussit à éviter les dégâts de l'attaque, ce dé est-il considéré comme « dépensé » ou peut-il le remettre sur sa carte Condition ?

R : Non, un dé stocké sur une condition Courageuse ne peut pas servir à se défendre contre une attaque. Si un joueur vient à se défendre face à un Monstre, ce n'est pas pendant son propre tour ; or, un dé stocké sur une condition Courageuse ne peut être dépensé que pendant le tour d'une Peluche.

Q : Si aucun Monstre n'est en jeu, à quoi sert la piste Menace ?

R : Chaque fois que vous piochez un ou plusieurs dé(s) noir(s) alors qu'aucun Monstre n'est en jeu, vous placez quand même ce(s) dé(s) sur la piste. Lorsque le nombre de dés sur la piste Menace est supérieur ou égal au nombre de Peluches en jeu, cela déclenche une répercussion. Consultez l'encart latéral pour savoir ce que cette répercussion entraîne, car chaque histoire est différente et comporte des règles spéciales qui vous indiqueront quoi faire.

Q : Faut-il dépenser un dé ou un point de déplacement pour ouvrir une porte ?

R : Non. Une icône  est associée à chaque porte verrouillée que vous pouvez rencontrer, et l'encart latéral vous indique de quelle manière l'ouvrir.

Q : En ce qui concerne les cases d'eau, la progression se fait d'une case par dé ? Il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour s'y déplacer ?

R : En effet. Il suffit de défausser un dé pour avancer d'une case, sans le lancer.

Q : Existe-t-il une limite au nombre de fois où une même page peut être fouillée ?

R : Non, les joueurs peuvent effectuer l'action de fouille autant de fois qu'ils le souhaitent dans *Histoires de Peluches*. Mais il est évident que plus ils perdent de temps à fouiller, plus grandes sont les chances qu'une répercussion se déclenche. En outre, la fouille n'est possible qu'aussi longtemps que la bourse contient des dés jaunes et/ou violets.

Q : Les dés utilisés pour accomplir une tâche de groupe sont-ils ensuite remis dans la bourse ?

R : Non. Ils sont défaussés et ne retournent dans la bourse que dans l'un des cas précédemment cités.

Q : Un joueur peut-il utiliser ses dés pour donner du remboursement à une autre Peluche ?

R : Oui. N'importe quel joueur peut défausser l'un de ses dés pour donner 1 de ses propres pions Remboursement à une autre Peluche, même si celle-ci est inconsciente.

DÉPLACEMENT

Q : Comment fonctionne le déplacement ?

R : Un Monstre peut traverser une case occupée par un autre Monstre, et une Peluche peut faire de même avec une case qui contient une autre Peluche. Toutefois, un Monstre ne peut pas entrer sur une case occupée par une Peluche, et vice versa.

Q : Les Peluches peuvent se déplacer en diagonale, mais qu'en est-il des Monstres ? Doivent-ils se contenter d'avancer en ligne droite ?

R : Non, les Monstres comme les Peluches peuvent se déplacer en diagonale.

Q : Comment fonctionne le déplacement des Monstres ?

R : Un Monstre adjacent à une Peluche ne se déplace pas. L'activation des Monstres se résout dans l'ordre suivant : lancer, déplacement, ciblage et attaque. Notez bien que l'étape de ciblage suit directement celle de déplacement.

Q : Que sont les cases « non-délimitées » dont il est question dans les règles de déplacement ?

R : Il s'agit de cases aux coins marqués par des + au lieu des habituels pointillés qui les délimitent entièrement. Les symboles + représentent l'endroit où ces cases devraient se rejoindre (si les figurines pouvaient entrer dessus) et servent notamment à déterminer la portée, par exemple entre votre Peluche et un Monstre. Mais à moins que l'histoire ne l'indique spécifiquement, il est interdit de pénétrer sur ces cases ou de les traverser.

Q : Les règles des sections « Les Égarés » et « Lieux Intéressants » expliquent qu'une Peluche peut interagir avec ces cases – ou avec les pions correspondants – si elle commence ou termine son déplacement à l'intérieur, ou encore si elle les traverse. La formule « reprenez ensuite la partie où vous l'aviez interrompue » semble indiquer que s'il lui restait des points de déplacement, elle peut alors continuer à avancer. Est-ce correct ?

R : Non, car ces règles précisent aussi que la Peluche interrompt son tour de jeu. Son déplacement prend donc fin et le dé utilisé n'est plus disponible, même s'il restait des points de déplacement à dépenser. Si cette Peluche souhaite continuer à avancer après avoir rencontré la case ou le pion concerné, elle devra dépenser un nouveau dé pour se déplacer.

Q : Comment fonctionnent les cases de vendeurs ?

R : Si plusieurs vendeurs (par exemple 3) occupent une même page et que vous entrez sur la case de l'un d'eux, vous piochez 4 cartes Objet : elles représentent les marchandises de ce vendeur. Ces cartes restent face visible près du plan jusqu'à ce que vous tourniez la page, et peuvent être achetées par n'importe quelle Peluche sur la case de ce vendeur ou adjacente à elle. Si vous rendez visite à un autre vendeur, piochez 4 nouvelles cartes Objet et alignez-les de la même manière près du plan : ce sont les marchandises de ce vendeur-là, et elles restent disponibles jusqu'à ce que vous quittiez cette page. Si vous souhaitez acheter un objet en particulier, vous devez rendre visite au vendeur qui le propose et ne pouvez pas l'acquérir auprès des autres. Assurez-vous donc de bien séparer les différentes séries de cartes Objet pour savoir à quel vendeur appartient chaque marchandise.

ATTAQUE

Q : Qu'est-ce que la ligne de vue dans ce jeu ? Une attaque de mêlée doit s'effectuer depuis une case adjacente, donc les 8 cases autour sont en ligne de vue. Les règles indiquent qu'une attaque à distance « fonctionne de la même manière qu'une attaque de mêlée » ; doit-on donc aussi cibler en ligne droite dans l'une de ces 8 directions ? De plus, faut-il également compter les cases entre l'attaquant et sa cible ? Si c'est le cas, comment est déterminée la ligne de vue : à partir du centre de la case, de son coin... ? Enfin, les Murs/Barrières bloquent-ils la ligne de vue ?

R : La ligne de vue fonctionne de la même manière pour les attaques de mêlée et à distance, à part que vous n'avez pas besoin d'être adjacent à votre cible pour attaquer à distance. Mais vous n'êtes pas limité par les 8 directions indiquées dans le glossaire des règles : *Histoires de Peluches* omet volontairement de définir la ligne de vue pour éviter que les interprétations de règles n'appauvrissent l'expérience de jeu.

En d'autres termes, gardez cette règle à l'esprit : c'est vous qui déterminez ce que (d'après vous) votre Peluche peut ou ne peut pas voir depuis sa position. Si sa ligne de vue traverse d'une façon ou d'une autre une ou plusieurs lignes pleines blanches (murs et barrières), elle est bloquée.

Q : Les Monstres et les autres Peluches bloquent-ils la ligne de vue ?

R : Non. Les règles de portée sont très simples : vous comptez juste le nombre de cases, et aucune figurine ne bloque la ligne de vue. Si votre cible est à portée, vous pouvez l'attaquer même si un autre Monstre ou une autre Peluche est sur le passage. Les lignes colorées ne bloquent pas les attaques à distance ; seules les lignes pleines blanches le font. En revanche, toutes les lignes colorées bloquent les attaques de mêlée.

Q : Comment fonctionnent les attaques ? Une Peluche peut-elle attaquer à mains nues, ou doit-elle forcément être équipée d'une arme ?

R : Les attaques de mêlée ne peuvent s'effectuer qu'à l'aide de dés rouges, et les attaques à distance à l'aide de dés verts. Vous devez toutefois être équipé d'une arme correspondant à l'attaque que vous souhaitez porter ! Vous ne pouvez pas simplement décider d'effectuer une attaque de mêlée pour la simple et bonne raison que vous avez des dés rouges à disposition ; il vous faut aussi être équipé d'une arme de mêlée. Dans ce jeu, le combat à mains nues n'existe pas.

Q : En constituant le groupe de Peluches, quel est l'intérêt de s'équiper d'armes de mêlée plutôt que d'armes à distance ?

R : Vous devez prendre en compte la composition de votre groupe. Si toutes les Peluches s'équipent d'armes à distance, elles chercheront à récupérer les dés verts et vous serez vite à court, tandis que les dés rouges ne seront que très peu utilisés. Afin de profiter au mieux des possibilités offertes par les dés, mieux vaut donc équilibrer les armes de mêlée et à distance dans votre groupe.



Q : Comment une rencontre aléatoire est-elle générée ?

R : Lorsque le jeu vous indique de générer une rencontre aléatoire, mélangez toutes les cartes Monstre et piochez-en autant que le nombre de Peluches en jeu. Peu importe desquelles il s'agit, à moins que le Livre d'Histoires ne précise que vous devez rencontrer des Monstres en particulier.

Q : Pour générer une rencontre aléatoire, faut-il remélanger les cartes des Monstres vaincus (précédemment défaussés) dans le paquet ?

R : Oui, à moins que le contraire ne soit spécifié.

Q : À quel moment les Monstres attaquent-ils ? Disons que 3 Monstres sont actuellement en jeu, et que la piste Menace contient 2 dés. Que se passe-t-il si un joueur parvient à vaincre l'un des Monstres pendant son tour ? Les règles indiquent que le dé noir reste sur la piste Menace mais, puisqu'il ne reste alors que 2 Monstres sur le plan, ils effectueront sans doute un tour de jeu à la fin de celui du joueur. Est-ce correct, ou ne seront-ils activés que si un 3e dé est ajouté sur la piste Menace ?

R : En effet, les Monstres restants seront bien activés à la fin de ce tour. Tant que des Monstres sont en jeu et que le nombre de dés sur la piste Menace est supérieur ou égal à celui des Monstres sur le plan, ces derniers effectuent un tour de jeu.

Q : Si les Monstres sont générés par une répercussion, à quel moment attaquent-ils ?

R : Les Monstres générés par une répercussion sont immédiatement activés.

Q : Vaincre un Monstre grâce à une attaque à distance permet-il de gagner un bouton ou une condition Courageuse ?

R : Oui. Si vous parvenez à vaincre un Monstre au moyen d'une attaque de mêlée ou à distance, vous gagnez un bouton. S'il s'agissait d'un Chef ou d'un Boss, vous recevez également une carte Condition Courageuse. Les attaques à distance fonctionnent de la même manière que les attaques de mêlée ; la seule différence est l'arme dont votre Peluche est équipée, et le fait qu'elle peut viser des cibles à travers les lignes colorées (à l'exception des lignes pleines blanches). Les attaques de mêlée ne fonctionnent pas à travers les lignes colorées ou pleines blanches.

Q : Lorsqu'un Boss est vaincu, sa carte retourne-t-elle dans le paquet Monstre à la fin de cette partie ?

R : Non, aucun Boss n'est remis dans le paquet Monstre lorsqu'il est vaincu. Il est placé dans une pile distincte où toutes les cartes Monstre Boss sont conservées jusqu'à leur mise en jeu.

CAPACITÉS DES PELUCHES

Q : Chaque capacité méritée coûte-t-elle 1 cœur, ou doit-on dépenser tous les pions Cœur de la colonne pour en utiliser une seule ?

R : Chaque capacité méritée coûte 1 cœur, peu importe son emplacement sur la carte. Seule la capacité active de votre Peluche n'a pas de coût.

SUTURE

Q : Lorsqu'un joueur utilise la capacité « Stratagème » de Suture, doit-il obligatoirement avoir un dé jaune disponible ou peut-il le piocher dans la bourse ou la défausse sur le moment ?

R : Le dé jaune doit déjà être disponible dans sa réserve (piochée au début de son tour).

Q : Si Suture a stocké un dé jaune, peut-il le relancer grâce à « Perspicacité » lorsqu'il se défend contre une attaque ?

R : Oui.

PATAUD

Q : Si Pataud utilise « Protection » pour perdre du remboursement à la place d'une autre Peluche, peut-il dépenser son dé stocké afin de diminuer le nombre de pions Rembourrage perdus ?

R : Non, car Pataud ne se défend pas lorsqu'il utilise cette capacité. L'attaque a ciblé et atteint une autre Peluche, et Pataud se contente de subir une partie des dégâts à sa place.

ÉCHANGE

Q : Les échanges sont-ils autorisés ? Si c'est le cas, que peuvent exactement s'échanger les Peluches ?

R : Oui, les échanges entre joueurs sont autorisés mais ne peuvent se produire qu'après la pioche d'un nouvel objet pendant une action de fouille. Les joueurs peuvent également échanger lorsqu'ils se trouvent sur une case de vendeur (icône 🛒), mais ils doivent pour cela être adjacents les uns aux autres. En présence d'un vendeur, les joueurs peuvent acheter des cartes en échange de pions Bouton ou de cartes Objet en leur possession, et qu'ils décident de défausser. Mais n'oubliez pas que chaque Peluche ne peut transporter qu'une seule carte par icône d'équipement Tête, Corps, Pattes et Accessoire, à moins de posséder une carte Objet de Groupe. Ces dernières appartenant à tous les membres du groupe, elles vous permettent d'échanger librement des objets entre vous pendant vos tours de jeu.

Q : Les joueurs peuvent-ils s'échanger des boutons ?

R : Non.

EFFETS DE JEU GÉNÉRAUX

Q : *Les parties s'enchaînent-elles au fil d'une campagne, ou doit-on recommencer à zéro au début de chaque nouvelle histoire ? En somme, peut-on conserver les pions Bouton, Cœur et Rembourrage d'une histoire à l'autre ?*

R : Non, vous devez repartir de rien au début d'une nouvelle histoire. Bien qu'elles soient toutes liées par une narration générale en 7 « actes », chacune d'elles constitue un récit inédit et bien distinct des autres. Le Livre d'Histoires vous renseigne sur la mise en place de chaque aventure et sur tout ce que vous avez besoin de savoir à son sujet.

Q : *Entre deux histoires, conserve-t-on les objets récupérés dans le paquet Découverte ou ceux qui ont été ajoutés au paquet Objet ?*

R : À la fin d'une histoire, les cartes ayant été découvertes comme celles qui ne l'ont pas été sont ajoutées à leur paquet respectif. Ainsi, elles seront toutes disponibles pour les aventures à venir.



CRÉDITS

Les équipes de Plaid Hat Games, Asmodee et Edge Entertainment tiennent à remercier chaleureusement Diane Close (pseudo : **pdclose**), qui a recensé et compilé les questions de la communauté sur Board Game Geek afin de constituer un document complet. Cette FAQ est une traduction de son travail d'origine, disponible en anglais [sur cette page](#).



EDGE

FR.ASMODEE.COM

© 2017 Plaid Hat Games. Histoires de Peluches, Livre d'Aventure, Plaid Hat Games et le logo Plaid Hat sont TM de Plaid Hat Games. Plaid Hat Games est une filiale d'Asmodee North America, Inc. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Non conçu pour des personnes de moins de 7 ans.