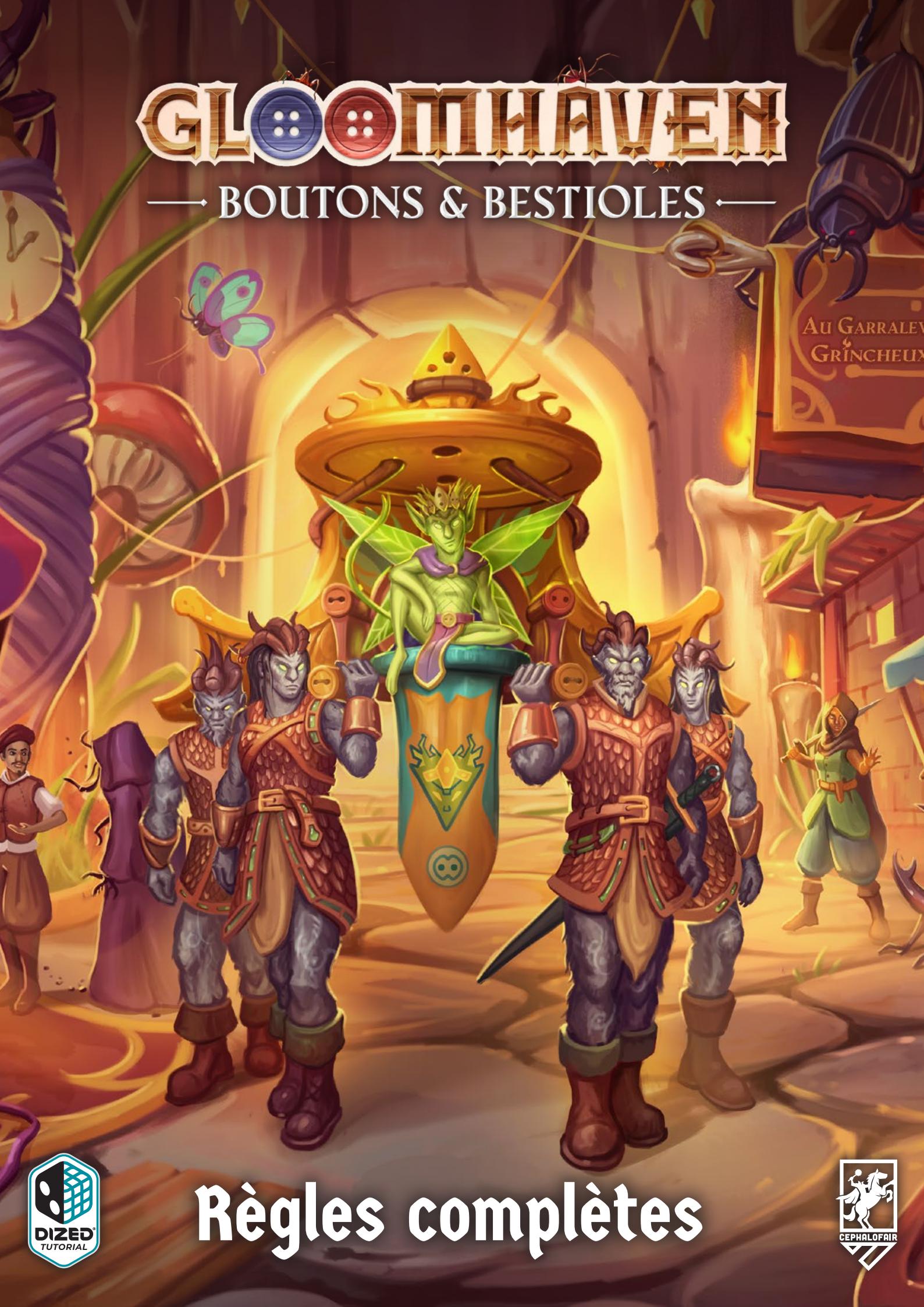


GLOOMHAVEN

— BOUTONS & BESTIOLES —



Règles complètes



Ces règles imprimables pour *Gloomhaven : Boutons & Bestioles* ont été conçues pour être accessibles et simples à consulter. Elles incluent les dernières corrections et errata.

Version : v2025.01.07c

Dernière mise à jour : 7 janvier 2025

Sur la page cephalofair.com/bnb, vous trouverez des informations supplémentaires sur ce jeu !

© 2024 Cephalofair Games, LLC. Tous droits réservés.

Découvrez les Règles en Jouant

Grâce aux règles présentées dans le Guide d'initiation, vous serez en mesure de jouer le scénario 1 en entier. Une fois celui-ci terminé, vous pourrez retrouver dans ces règles complètes les points déjà acquis.

Il restera à assimiler quelques concepts qui n'ont pas été abordés dans le Guide d'initiation :

- Objets [17, 24](#)
- Récupération [15](#)
- Effets de Scénario ... [5, 6](#)
- Terrains [7](#)
- Capacités Améliorées .. [24](#)
- Monstres d'Élite [8, 21, 26](#)

Bonne chance, aventurier !



Table des Matières

Pour Commencer	4
Choisir un Aventurier.....	4
Apprendre les Règles	4
Phase de Scénario	4
Débuter un Scénario	5
Cartes Scénario	6
Terrains	7
Obstacles	7
Terrains Difficiles.....	7
Dangers	7
Dalles de Pression.....	7
Objectifs.....	7
Jouer un Scénario	7
Effets de Début de Round	7
Sélection des Cartes	7
Détermination de l'Ordre d'Initiative.....	7
Résolution des Égalités	8
Ordre d'Initiative des Monstres	8
Tours de l'Aventurier et des Monstres	8
Vue d'Ensemble des Actions et des Capacités	8
Actions	8
Capacités	8
Concepts importants Relatifs aux Capacités	9
Cible.....	9
Alliés, Adversaires, Sur vous - même	9
Portée	9
Zone d'Effet.....	9
Effets ajoutés	9
Éléments	10
Capacités	10
Déplacement.....	10
Saut	11
Vol	11
Attaque.....	11
Modifications Appliquées aux Attaques	11
Tables des Modificateurs d'Attaque.....	11
Effets d'Attaque.....	12
Avantage et Désavantage.....	12
Perforation	12
États	12
États Positifs	13
États Négatifs.....	13
Soin	13
Bonus Actifs	13
Bouclier	14
Riposte	14
Déplacement Forcé	14
Contrôle	15
Subir des Dégâts	15
Récupération	15
Tours de l'Aventurier	15
Cartes Capacité	16
Objets	17
Limite d'Objets.....	17
Utilisation des Objets.....	17
Déclencheurs Obligatoires	18
Repos	18
Actions Perdues	19
Dégâts de l'Aventurier	19
Épuisement	19
Tours des Monstres.....	20
Cartes Monstre.....	20
Ordre d'Activation des Monstres	20
Focalisation des monstres	21
Chemin Prioritaire	21
Pas de Cible en Focus	21
Déplacement des Monstres.....	21
Attaques des Monstres	22
Autres Capacités des Monstres	22
Monstres et Éléments.....	22
Générer les Monstres	22
Dégâts et Mort des Monstres	22
Fin du Round	23
Tenir le Compte des Rounds	23
Achever un Scénario	23
Scénario Échoué.....	23
Scénario Accompli.....	23
L'Aventure Commence !	24
Réserve d'Objets	24
Progression de l'Aventurier	24
Cartes Capacité Améliorées	24
Annexes :	25
Annexe A : Inventaire des Éléments de Jeu ..	25
Annexe B : Guide du Tour des Monstres.....	25
Annexe C : Rappels Importants	25
Annexe D : Index des Objets	27
Crédits	29
Quelques Rappels Utiles.....	30

Pour commencer

Diantre ! Vous avez rétréci par magie ! Pour retrouver votre taille d'origine, vous devrez vous frayer un chemin dans un univers étrange et nouveau, en jouant une série de scénarios qui vous feront découvrir ce monde miniature où vous êtes coincé. Peut-être vous ferez-vous quelques amis en chemin, mais vous croiserez surtout des adversaires de tous types, qu'il vous faudra vaincre au combat. Par chance, vous êtes un mercenaire expérimenté aux capacités redoutables, représentées par des cartes : vous devrez jouer les bonnes cartes au bon moment pour surmonter les nombreux dangers qui vous attendent tout au long de votre périple.

Choisissez une des six classes d'aventurier (chacune a ses propres capacités et son style de jeu). En progressant, vous pourrez personnaliser votre personnage, grâce à des objets et des cartes Capacité améliorées.

Ce document fournit tous les détails nécessaires pour jouer, mais si vous connaissez déjà un autre jeu de la gamme Gloomhaven, la plupart de ces règles vous seront familières. Nous vous conseillons tout de même de les lire en intégralité, pour bien comprendre comment fonctionne le jeu.

Les encadrés sombres tels que celui-ci introduisent des règles propres au système de *Boutons & Bestioles*, différentes de celles de *Gloomhaven* et *Frosthaven*.

Choisir un Aventurier

Pour créer un aventurier et débuter votre épopée dans *Boutons & Bestioles*, c'est très simple : il vous suffit de choisir une classe d'aventurier... et de commencer à jouer !

Prenez les éléments suivants dans la boîte ; vous en aurez besoin pour jouer votre aventurier.

- Plateau d'aventurier :** Il présente au recto une illustration de votre personnage, sa valeur maximale de points de vie (PV) selon son niveau, et un espace où placer les pions État. Au verso figurent une brève description de l'aventurier et la liste de vos cartes Capacité, de base et améliorées.
- Figurine d'Aventurier :** Sa petite figurine en plastique représentera votre aventurier sur les cartes Scénario.
- Cartes Capacité :** Chaque aventurier dispose des quatre cartes de niveau 1 et des quatre cartes de niveau 2 qui sont indiquées sur son plateau d'aventurier.

- Plateau Modificateur d'attaque de l'aventurier (avec un cube blanc) :** Au niveau 1, vous utiliserez la table par défaut imprimée sur ce plateau. Le cube y indiquera la ligne à prendre en compte.
- Cartes Modificateur d'attaque avancé :** Aux niveaux suivants, ces deux cartes recto verso serviront à améliorer votre table des modificateurs d'attaque.
- Compteur de PV de l'aventurier :** Il permet de tenir le compte de vos points de vie au cours d'un scénario.

Apprendre les Règles

Maintenant que vous avez choisi un aventurier, il est temps d'apprendre les règles.

La plupart de ces règles concernent le déroulement d'un scénario. Comme *Boutons & Bestioles* est conçu pour être joué en campagne, les règles de base seront suivies d'explications pour vous apprendre à enchaîner les scénarios dans l'ordre.

Phase de Scénario

Les scénarios sont des missions autonomes conçues pour être jouées en une seule séance. Le paquet Scénario contient 20 scénarios, mais vous ne les jouerez pas tous au cours de la même campagne. L'histoire de *Boutons & Bestioles* est plus linéaire que les campagnes des autres jeux de la gamme *Gloomhaven*.

Chaque phase de scénario consiste en trois étapes distinctes :

- Le début :** Lors de cette étape, vous préparez tout le matériel nécessaire pour le scénario – votre aventurier, les monstres que vous affronterez et le plan sur lequel les combats se dérouleront.
- Le déroulement :** Cette étape comprend une série de rounds. Au cours de chaque round, tous les personnages sur le plan, qu'il s'agisse de votre aventurier ou de monstres, joueront leur tour. Vous enchaînez les rounds jusqu'à ce que le scénario échoue ou soit accompli.
- La fin :** Au cours de cette étape, vous résoudrez les effets consécutifs à l'échec ou l'accomplissement du scénario.



Débuter un Scénario

Chaque fois que vous jouez un nouveau scénario, vous devez procéder à certains préparatifs. Suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Prenez la carte du scénario que vous souhaitez jouer. Vous pouvez choisir n'importe quel scénario, mais pour une expérience optimale, nous vous conseillons de suivre le texte de conclusion de chaque scénario.
2. Lisez l'introduction, les règles spéciales et le but à atteindre indiqués sur la carte du scénario choisi, puis consultez son niveau.
3. Prenez la carte Monstre de chaque type de monstre indiqué.
4. Résolvez tout effet de scénario ou gardez en tête de les résoudre plus tard lors de la mise en place. Retournez la carte Scénario face Plan.
5. Placez la carte de chaque monstre sur son propre plateau. Placez un cube blanc sur la case O du plateau. Puis, pour chaque monstre sur le plan du scénario, prenez le compteur de PV de la couleur de son cube ; pour chaque monstre d'élite, placez un cube blanc supplémentaire sur la case — de son plateau.
6. Sur le plan, placez des cubes de différentes couleurs, exactement tel qu'indiqué sur celui-ci, pour représenter chaque monstre du scénario. Placez ensuite la figurine de votre aventurier sur l'hexagone de départ.
7. Prenez les deux types de plateau Modificateur d'attaque. Si le scénario est de niveau 2 ou plus, prenez la carte Modificateur appropriée au niveau du scénario et placez-la sur le plateau Modificateur de votre aventurier. Vous pouvez choisir une difficulté de monstre autre que « standard » en plaçant la carte Modificateur de monstre de la difficulté voulue sur son plateau Modificateur.
8. Gardez tous les pions État, le dé et l'Aide de jeu à portée de main.
9. Décidez avec quels objets de la réserve d'objets disponibles votre aventurier s'équipe (voir Objets).
10. Prenez les cartes Capacité de niveau 1 de votre aventurier ; choisissez-en un nombre égal au niveau du scénario moins 1 et remplacez-les par les cartes Capacité de niveau 2 correspondantes (indiquées au verso de votre plateau d'aventurier). Ces cartes constituent votre main en début de partie.
11. Réglez le compteur de votre aventurier sur la valeur maximale de PV de celui-ci, indiquée sous le niveau du scénario joué dans la table au bas de votre plateau d'aventurier. Pour chaque monstre, réglez le compteur de sa couleur sur sa valeur maximale de PV.
12. Appliquez les éventuels effets restants du scénario.



Cartes Scénario

Chaque carte contient un scénario complet, avec toutes les indications permettant de le jouer. La plupart des cartes fournissent les informations suivantes :

- Le numéro, le nom et le niveau du scénario.
- L'aventurier éventuellement requis pour jouer le scénario.
- Une introduction narrative.
- La liste des monstres qui y apparaissent.
- Le but du scénario. Lorsqu'il est atteint, le scénario est accompli, et vous devrez lire sa conclusion à la fin du round en cours.
- Les éventuelles règles spéciales du scénario.
- La conclusion narrative du scénario.
- Le ou les scénarios de la campagne à jouer ensuite.



La face Plan de chaque carte Scénario comporte également les détails suivants :

- L'hexagone de départ** : Placez votre figurine sur cet hexagone au début du scénario.
- Les terrains** : Ces hexagones indiquent des décors supplémentaires du plan (voir [Terrains](#)).
- Le placement des monstres** : Ces hexagones montrent où commencent les monstres. Placez un cube de la couleur requise sur chacun de ces hexagones.
- Les hexagones remarquables** : Leurs lettres renvoient aux règles spéciales du scénario.



Terrains

Le plan de chaque scénario contient divers types de terrain. Un type de terrain est défini par la bordure colorée de sa tuile sur le plan du scénario, et pas nécessairement par l'illustration dans l'hexagone.

Un hexagone sans contour de terrain est considéré comme **sans décor**. Un terrain sans personnage est considéré comme **inoccupé**. Un hexagone à la fois sans décor et inoccupé est considéré comme **vide**.

Obstacles



Les personnages ne peuvent entrer sur un hexagone contenant un obstacle que s'ils volent ou sautent et que le vol ou le saut ne s'y termine pas. La portée peut être comptée à travers les obstacles, et ils ne bloquent pas les attaques à distance.

Terrains Difficiles



Un personnage a besoin de 2 points de déplacement pour entrer sur un hexagone de terrain difficile, à part s'il vole ou saute (même si le Saut se termine là).

Dangers



Lorsqu'un personnage entre sur un hexagone dangereux, il subit son effet, sauf s'il vole ou saute. Ces effets peuvent être de différents types. L'effet de chaque hexagone dangereux est indiqué sur le plan du scénario. Un personnage ne subit pas de dégâts supplémentaires lorsqu'il commence son tour sur un hexagone dangereux ou qu'il en sort, mais les effets sont appliqués s'il termine un saut sur un hexagone dangereux. Si un personnage occupe un hexagone dangereux avec un effet

Immobilisation (voir [États](#)), traitez-le comme un obstacle pour ce qui concerne le déplacement des autres personnages.

Dalles de Pression



Le déclenchement d'une dalle de pression et tous ses effets sont définis par les règles spéciales du scénario. Les dalles de pression sont considérées comme des hexagones vides.

Objectifs



Les objectifs sont liés aux buts de certains scénarios et doivent généralement être soit détruits soit protégés. Les objectifs peuvent être ciblés par des attaques, mais sont immunisés contre tous les états et les déplacements forcés. Ils sont considérés comme ayant une initiative de 99 en ce qui concerne la focalisation, sauf indication contraire dans les règles spéciales du scénario,

mais ne jouent pas de tour. Les objectifs sont considérés comme des personnages, et les hexagones sur lesquels ils se trouvent sont considérés comme occupés. Ils ne sont pas considérés comme des obstacles. Les règles spéciales du scénario expliquent le lien entre l'objectif et le but du scénario.

Jouer un Scénario

Une fois la mise en place du scénario effectuée, vous pouvez commencer à jouer ! Chaque scénario est divisé en une série de rounds, et chaque round comprend les étapes suivantes :

1. Effets de début de round
2. Sélection des cartes
3. Détermination de l'ordre d'initiative
4. Tours de l'aventurier et des monstres
5. Fin du round.

Ces rounds s'enchaînent jusqu'à ce que le but du scénario soit atteint.

Effets de Début de Round

Appliquez tous les effets de début de round indiqués dans les règles du scénario, comme la génération des monstres. Ils peuvent être appliqués dans n'importe quel ordre, mais tous les monstres sont générés en même temps (voir [Générer les Monstres](#)).

Sélection des Cartes

Après avoir appliqué les effets de début de round, choisissez deux cartes Capacité de votre main pour les jouer à ce round. De ces deux cartes, l'une doit être choisie comme carte d'initiative. La valeur d'initiative, indiquée au centre de cette carte, déterminera la position de votre aventurier dans l'ordre d'initiative (voir ci-dessous).

Autrement, si vous possédez au moins deux cartes dans votre main et/ou dans votre défausse, vous pouvez à la place déclarer à ce moment-là un repos long (voir [Repos](#)). Ce repos long, que vous effectuerez à l'initiative 99, occupera l'intégralité du tour de votre aventurier pour ce round. Vous ne sélectionnez pas de cartes car vous n'en jouerez pas.

Détermination de l'Ordre d'Initiative

Après avoir choisi deux cartes Capacité ou déclaré un repos long, vous devez déterminer les initiatives des monstres et leurs actions pour ce round.

Pour chaque type de monstre dont au moins un exemplaire est présent sur le plateau, lancez le dé et déplacez le cube blanc sur l'action indiquée par son résultat.

Déterminez l'ordre d'initiative en comparant la valeur d'initiative de votre carte d'initiative à celles de toutes les actions de monstre désignées par des cubes (les valeurs sont tout en haut de la colonne). L'ordre du tour pour ce round est ainsi déterminé, allant de l'initiative la plus basse à l'initiative la plus haute. Si vous prenez un repos long, vous avez une initiative de 99 et jouez donc en dernier.

Monstres d'Elite

Quand vous lancez un dé pour un monstre d'élite, au lieu de placer un seul cube blanc sur le résultat obtenu, placez deux cubes blancs, un sur chaque résultat non obtenu.

Le monstre d'élite jouera un tour à chacune des valeurs d'initiative avec un cube : il effectuera les capacités de la première action indiquée lors de son premier tour, et celles de la seconde action indiquée lors de son second tour.

Résolution des Égalités

Si vous et un monstre avez la même initiative, vous agissez en premier.

Ordre d'Initiative des Monstres

Chaque monstre joue son tour en fonction de l'ordre d'initiative. Tous les monstres d'un même type et d'un même rang (normaux/d'élite) ont la même initiative et jouent leur tour dans l'ordre croissant de leur numéro sur le plan (voir [Ordre d'Activation des Monstres](#)).



Tours de l'Aventurier et des Monstres

Chaque personnage sur le plan - aventurier ou monstre - joue un tour à chaque round. Le tour d'un personnage commence lorsque le personnage précédent a terminé le sien, et s'achève lorsque le personnage suivant commence le sien. Pendant son tour, un personnage effectue diverses actions et capacités en fonction de ses cartes.

Avant d'aborder les spécificités des tours de votre aventurier et des monstres, regardons de plus près comment fonctionnent les actions et les capacités.

Vue d'Ensemble des Actions et des Capacités

Actions

Une **action** est l'ensemble d'une ou plusieurs capacités détaillées sur la moitié d'une carte Capacité. Vous effectuez normalement deux actions à votre tour : l'action supérieure d'une des cartes Capacité que vous avez jouées, et l'action inférieure de l'autre. Une moitié entière d'une carte Capacité d'aventurier est considérée comme une seule action.

Les monstres effectuent une seule action à leur tour. La totalité d'une colonne de capacités est considérée comme une seule action.

Une action peut être désignée par l'une de ses capacités. Par exemple, si une action contient une capacité « 2 » et une capacité « 2 », elle peut être désignée comme une action de déplacement tout comme une action d'attaque.

Capacités

Une **capacité** est un ensemble de texte et/ou d'icônes, souvent sur une carte Capacité ou Monstre. Un personnage peut l'effectuer pour interagir avec le plan, lui-même, ou d'autres personnages.

Lorsqu'une action consiste en plusieurs capacités, celles-ci sont séparées les unes des autres par une ligne de capacité.

Les capacités d'une action doivent toujours être effectuées dans l'ordre où elles sont écrites. Les personnages ne peuvent pas effectuer de nouvelles capacités pendant la résolution d'une autre capacité, à l'exception de celles des modificateurs d'attaque.

Les capacités de votre aventurier peuvent être sautées, sauf si elles sont obligatoires (voir [Déclencheurs Obligatoires](#)).

Concepts Importants Relatifs aux Capacités

Cible

➊ La plupart des capacités ciblent un ou plusieurs personnages. Une capacité avec cible spécifie le type ou le nombre de personnages qu'elle affecte. Les conditions pour qu'un personnage soit ciblé sont parfois écrites, mais il s'agira souvent d'un nombre : « Cible X » permet au personnage actif de cibler jusqu'à X personnages différents situés dans la portée de la capacité. Les indications sur les cibles et la portée, ainsi que les effets supplémentaires de la capacité, s'appliquent à toutes les cibles. Sauf indication contraire, il n'est pas possible de cibler le même personnage plusieurs fois avec la même capacité.

Si la valeur de cible d'une capacité n'est pas spécifiée, elle est par défaut de 1, ce qui signifie que la capacité cible un seul personnage.

Capacités avec Cible

[Attaque](#), [états](#), [soin](#), [déplacement forcé](#) et [contrôle](#) sont les seules capacités avec cible. Les capacités avec cible ne peuvent pas être effectuées s'il n'y a pas de cible valide.

Alliés, Adversaires, Sur vous-même

Tous les monstres sont alliés les uns aux autres, et vous et les monstres êtes des adversaires.

Un personnage n'est pas son propre allié.

En général, les capacités négatives ne peuvent cibler que les adversaires, et les capacités positives ne peuvent cibler que les alliés ou le personnage actif lui-même. Toutefois, certaines capacités comportent des informations spécifiques de cible, qui contredisent cette règle.

Si une capacité précise « Sur vous-même » (ou « Sur lui-même » pour les monstres), l'effet ne peut s'appliquer qu'au personnage actif.

Portée

➋ La plupart des capacités ciblent un personnage ; leur valeur de portée détermine la distance à laquelle ce personnage peut se trouver. « Portée X » signifie que le personnage actif peut cibler n'importe quel personnage se trouvant à X hexagones ou moins, y compris le personnage actif. La portée peut être comptée à travers des obstacles et des personnages.

Toute capacité avec une valeur de portée spécifiée dans un bloc surligné à sa droite est considérée comme une capacité à distance.

Les personnages traitent l'hexagone qu'ils occupent comme adjacent pour tout ce qui concerne la cible.

Zone d'Effet

Les capacités avec zone d'effet permettent au personnage actif de cibler plusieurs hexagones en même temps. Il est permis de faire pivoter ou d'inverser symétriquement (miroir) la zone d'effet représentée.

➌ L'hexagone gris indique celui qu'occupe le personnage actif. Toute attaque dont la zone d'effet inclut un hexagone gris est considérée comme une attaque de mêlée (voir [Attaque](#)).

➍ Les hexagones rouges sont ceux sur lesquels les personnages peuvent être ciblés. Il suffit qu'un seul hexagone rouge se trouve à portée de la capacité. Il n'est pas nécessaire que cet hexagone initial contienne un personnage.

Si une capacité avec zone d'effet gagne « +1 Ⓛ », un personnage supplémentaire à portée de la capacité mais en dehors de sa zone d'effet peut être ciblé. Toutefois, cela ne signifie pas que toute la zone d'effet peut de nouveau être appliquée : seul un hexagone supplémentaire peut être ciblé.

Effets Ajoutés

Les effets ajoutés sont attachés à une capacité et la modifient d'une manière ou d'une autre. Les effets ajoutés courants, tels que « Ⓛ X », « Ⓛ X », ou les états, sont généralement listés dans un bloc surligné à droite de la capacité. Tous les effets conditionnels - ceux qui dépendent de la consommation d'un élément (voir [Éléments](#)) ou du paiement d'un autre coût - sont listés sous la capacité dans un bloc surligné et bordé d'une ligne pointillée.

Les effets ajoutés peuvent être ignorés, mais vous devez choisir de le faire avant de lancer le dé de modificateur d'attaque. Les effets conditionnels peuvent également être ignorés ; vous n'êtes pas obligé de payer le coût associé et, même si vous le faites, vous pouvez décider de ne pas appliquer l'effet. Lorsqu'un effet qui peut être ignoré est attaché à une capacité d'attaque à cibles multiples, vous pouvez en ignorer l'effet, attaque par attaque, en choisissant dans chaque cas avant de lancer le dé de modificateur d'attaque, sauf indication contraire.

Des effets ajoutés plus complexes peuvent être stipulés sous la capacité, mais tous les textes sous une capacité ne sont pas forcément des effets ajoutés. Tout texte qui fournit des règles sur la façon dont la capacité est effectuée (par exemple, une restriction concernant la cible) est une partie inhérente à la capacité, et non un effet ajouté, et ne peut être ignoré.

Éléments

Certaines actions sont associées à une affinité élémentaire (feu, glace, air, terre, lumière ou obscurité). Les infusions élémentaires sur les cartes Capacité que vous avez jouées, sur celles de votre main et celle dans la zone active, tout comme les infusions élémentaires des actions de monstre indiquées par le dé, sont toutes disponibles et chacune peut être consommée une fois par un personnage durant le même round. Plusieurs infusions d'un même élément peuvent être disponibles au même round.

Feu	Glace	Air	Terre	Lumière	Obscurité

Un élément infusé est disponible tant qu'il est visible et qu'il n'a pas encore été consommé durant le round en cours (obligatoire). Un élément infusé sur une carte Capacité n'est plus disponible une fois que cette carte est défaussée, perdue ou retournée sur son autre face. Lorsque vous retournez une carte Capacité sur sa face B ou que vous la reprenez dans votre main, l'élément infusé sur la face visible de cette carte devient disponible. Une seule instance d'un élément infusé d'une action de monstre désignée par un cube est disponible, même si plusieurs adversaires de ce

type sont présents sur le plateau. Un élément infusé d'une action de monstre désignée par un cube n'est plus disponible si tous les monstres de ce type sont morts.



Les éléments infusés peuvent être consommés pour ajouter des effets à certaines capacités ou, dans certains cas, pour en créer de nouvelles. Ceci est représenté par une icône d'élément marquée d'un et suivie de l'effet ajouté. Si cet élément est disponible, il peut être consommé. Lorsqu'un élément infusé est consommé, rappelez-vous qu'il ne pourra plus être consommé jusqu'au prochain round (pour vous y aider, vous pouvez le recouvrir avec un cube inutilisé, un pion état ou une pièce de monnaie).

Si une capacité comporte plusieurs consommations élémentaires distinctes, c'est le personnage actif qui choisit lesquelles activer. Si une unique consommation élémentaire concerne plusieurs éléments, tous ces éléments doivent être consommés pour l'activer. Plusieurs instances de chaque élément peuvent être infusées en même temps, mais chaque instance d'un élément infusé ne peut être consommée plus d'une fois par round.

L'icône « Au choix » correspond à un des six éléments au choix (mais pas à l'ensemble des six). Il est possible de payer un effet ajouté requérant de consommer un élément au choix en consommant un unique élément infusé. Une infusion élémentaire au choix peut être consommée comme s'il s'agissait de n'importe lequel des six éléments.

Une icône « Mixte », qui présente deux éléments dans un même bloc, correspond à un des deux éléments représentés au choix, mais pas à l'ensemble des deux. Vous pouvez payer un effet ajouté requérant de consommer un élément mixte en consommant un unique élément de la paire représentée. Une infusion élémentaire mixte peut être consommée comme s'il s'agissait de l'un ou l'autre des deux éléments.

Capacités

Déplacement

« Déplacement X » est une capacité qui donne à un personnage X points de déplacement. Ce personnage peut alors dépenser ces points pour se déplacer d'un hexagone par point. Un personnage peut passer par des hexagones où se trouvent des alliés, mais pas des adversaires, des obstacles ou des objectifs.

Un personnage doit toujours terminer son déplacement sur un hexagone inoccupé. Un personnage doit entrer sur au moins un hexagone pour être considéré comme ayant effectué une capacité de déplacement.

Tous les points de déplacement non dépensés sont perdus à la fin de la capacité de déplacement.

Saut

« Saut » est un effet ajouté d'une capacité de déplacement. Sauter permet à un personnage d'ignorer tous les adversaires, obstacles, objectifs et dangers, sauf sur le dernier hexagone du déplacement.

Les terrains difficiles sont complètement ignorés lors d'un saut.

Vol

« Vol » est un bonus actif (voir [Bonus actifs](#)) qui permet à un personnage d'ignorer tous les adversaires, obstacles, objectifs et dangers, y compris sur le dernier hexagone du déplacement. Cependant, un personnage qui vole ne peut pas terminer son déplacement sur un hexagone occupé par un autre personnage (et vice-versa).

Attaque

« Attaque X » est une capacité négative avec cible qui permet à un personnage d'infliger un montant de base de X dégâts à un adversaire situé à la portée spécifiée ou moins.

Sauf indication contraire, une attaque sans valeur de portée spécifiée (➡) est considérée comme une attaque de mêlée de portée 1, capable de cibler uniquement les adversaires adjacents. Une attaque avec une valeur de portée spécifiée (➡) est considérée comme une attaque à distance, quelle que soit la distance à laquelle se trouve la cible.

Une attaque est une attaque unique effectuée contre une cible ; une capacité d'attaque est une capacité qui consiste en une ou plusieurs attaques distinctes ; une action d'attaque est une action qui contient au moins une capacité d'attaque.

Modifications Appliquées aux Attaques

Lorsqu'une attaque est effectuée, la valeur de base de l'attaque inscrite sur la carte peut être modifiée par les trois facteurs suivants, applicables dans l'ordre :

1. Tous les bonus et pénalités d'attaque applicables – tels que les effets « ±X ⚡ », y compris Empoisonnement (voir [Etats](#)) – sont appliqués.
2. Lancez le dé de modificateur d'attaque et appliquez son résultat.
3. Le bonus de bouclier de la cible (voir [Bouclier](#)) est appliqué.

Une fois que tous les modificateurs ont été appliqués, la cible subit le montant des dégâts qui en résulte. Si la cible a des capacités ou des effets qui peuvent annuler une source de dégâts, y compris défausser ou perdre des cartes pour annuler les dégâts (voir [Dégâts de l'Aventurier](#)), elle peut les utiliser à ce moment-là.

Ces étapes sont répétées pour chaque cible individuelle de la capacité d'attaque, ce qui signifie qu'il est possible que des cibles différentes subissent un montant de dégâts différent d'une même capacité d'attaque.

Tables des Modificateurs d'Attaque

Chaque fois qu'une capacité d'attaque est effectuée, lancez un dé de modificateur d'attaque distinct pour chaque cible individuelle de la capacité d'attaque et consultez son résultat sur la table des modificateurs d'attaque concernée. Le modificateur à prendre en compte est celui à la croisée de la ligne actuelle (dotée d'un cube) et de la colonne désignée par le résultat du dé (–, 0, +) : il est alors appliqué à l'attaque, réduisant ou augmentant éventuellement sa valeur. Une fois que les effets d'un modificateur ont été appliqués, descendez le marqueur – le cube – d'une ligne (si vous avez peur d'oublier de descendre le cube après une attaque, vous pouvez le déplacer avant d'appliquer le modificateur : vous utilisez dans ce cas le modificateur de la ligne où il se trouve. Si vous optez pour cette façon de faire, vous devrez placer le cube non pas sur la première ligne mais sur la dernière, au début du scénario).

Le dé de modificateur d'attaque n'est lancé que pour les attaques ; aucun autre type d'effet infligeant des dégâts ne requiert de lancer le dé.

Vous disposez de votre propre table des modificateurs d'attaque, tandis que tous les monstres partagent une seule et même table.

Chaque classe d'aventurier et tous les monstres commencent avec une table standard de six +0, quatre +1, quatre -1, un +2, un -2, un 2x et un 0, mais la table de chaque classe d'aventurier est améliorée à mesure que la campagne progresse (voir [L'Aventure Commence !](#)), permettant d'autres effets divers.

Un modificateur d'attaque peut présenter les informations suivantes :

- **La valeur du modificateur :** Elle s'applique à celle de l'attaque. Le modificateur 0 réduit la valeur finale de l'attaque à zéro. Le modificateur 2x double la valeur d'attaque actuelle.
- **Les effets ajoutés :** Certains modificateurs indiquent des états (voir [Etats](#)) ou d'autres effets ajoutés. Lorsqu'ils sont activés, ces effets ajoutés fonctionnent exactement comme s'ils étaient écrits sur la capacité d'attaque.



Effets d'Attaque

Un effet d'attaque est un effet attaché à une attaque. Ces effets sont appliqués soit pendant la résolution des dégâts, soit après la résolution de l'attaque. S'il est appliqué après la résolution de l'attaque, l'effet s'applique même si l'attaque n'a infligé aucun dégât (y compris à cause d'un modificateur ☰).

L'attaquant doit choisir s'il applique ou non un effet d'attaque avant de lancer le dé de modificateur d'attaque. Tous les effets d'attaque sauf « ajoutez ☰ » sont appliqués avant tout bonus de riposte (voir [Bouclier](#)). L'effet « ajoutez ☰ » permet à l'attaquant d'effectuer des attaques supplémentaires, et chaque attaque doit être résolue entièrement avant qu'une autre puisse être effectuée.

Certaines attaques ont des capacités (par exemple, des capacités de Soin) qui ne sont pas des effets d'attaque mais qui sont quand même attachées à l'attaque. Ces capacités sont effectuées après la résolution complète de l'attaque (y compris après tout bonus de riposte).

En plus de modifier la valeur de l'attaque, certains modificateurs présentent des effets ajoutés ; un personnage attaquant peut encore choisir d'appliquer ces effets après que le dé de modificateur a été lancé.

Avantage et Désavantage

Certains effets confèrent Avantage ou Désavantage à une attaque. Avec **Avantage**, l'attaquant lance le dé de modificateur sur deux lignes consécutives et utilise l'un des deux résultats. Un monstre utilise toujours le meilleur, mais vous pouvez utiliser l'un ou l'autre. Avec **Désavantage**, l'attaquant lance le dé de modificateur sur deux lignes consécutives et utilise toujours le plus mauvais.



Si vous ne parvenez pas à déterminer quel modificateur est le meilleur (ou le pire), l'attaquant doit utiliser le premier résultat.

Cette ambiguïté ne se produit que quand les deux modificateurs sont de même valeur et que seuls leurs effets diffèrent (états négatifs, capacités supplémentaires, etc.). On considère qu'un effet non numéral positif pour l'attaquant – par exemple, appliquer un état négatif à la cible – a une valeur positive mais indéfinie, et qu'un effet non numéral négatif pour l'attaquant – par exemple s'il subit lui-même un effet négatif – a une valeur négative mais indéfinie.

Une attaque ne peut pas gagner plusieurs fois Avantage ou Désavantage. Si une attaque a à la fois Avantage et Désavantage, on considère qu'elle n'a aucun des deux.

Toute attaque à distance contre un adversaire adjacent a automatiquement Désavantage.

Après qu'une attaque avec Avantage ou Désavantage a été effectuée, descendez le marqueur du plateau Modificateur concerné de deux lignes au lieu d'une.

Perforation

« **Perforation X** » est un effet ajouté qui réduit de X le bonus de bouclier de la cible (voir [Bouclier](#)). Plusieurs effets « X » peuvent être combinés. Par exemple, si une attaque avec « 2 » gagne « 3 », l'effet réduira le bonus de bouclier de la cible de 5 pour cette attaque.

Etats

Une capacité d'état est une capacité avec cible positive ou négative, en fonction de l'état spécifié, qui fait gagner cet état à la cible de la capacité.

Lorsque vous gagnez un état, placez le pion correspondant sur votre plateau d'aventurier, sur l'espace dédié. Lorsqu'un monstre gagne un état, placez le pion correspondant près de son compteur spécifique de PV.

Une fois acquis, un état demeure jusqu'à ce que les conditions pour le supprimer soient remplies. Les états, qu'ils soient positifs ou négatifs, ne peuvent être retirés volontairement. Un personnage ne peut pas avoir plusieurs instances du même état ; cependant, si un personnage gagne un état qu'il a déjà, la durée de l'effet est réinitialisée.

Si pendant son tour un personnage gagne un état qui doit être retiré « à la fin du prochain tour du personnage », l'état prend effet immédiatement et s'applique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Les états qui sont retirés à la fin du tour d'un personnage ne le sont qu'après la résolution de tous les autres effets de fin de tour.

Un effet d'état peut également être ajouté à d'autres capacités en tant qu'effet ajouté ; toutes les cibles de la capacité gagnent alors cet état, après que son effet principal a été résolu. Si la capacité est une attaque, la cible gagne l'état même si l'attaque n'a infligé aucun dégât, mais elle ne le gagne pas si l'attaque l'a éliminée ou épuisée, ou si elle est immunisée contre cet état.

États Positifs

Invisibilité : Le personnage ne peut être ciblé par aucun adversaire ; toutefois, les capacités sans cible ne sont pas affectées. Le personnage invisible et ses alliés peuvent toujours interagir les uns avec les autres. Le pion Invisibilité est retiré à la fin du prochain tour du personnage.

Renforcement : Le personnage gagne Avantage pour toutes ses attaques. Le pion Renforcement est retiré à la fin du prochain tour du personnage.

États Négatifs

Blessure : Le personnage subit 1 dégât au début de chacun de ses tours. La blessure est retirée lorsque le personnage est soigné, et le personnage est soigné normalement par la capacité (vous pouvez couvrir le texte de la capacité du monstre avec le pion pour vous en souvenir).

Empoisonnement : Toutes les attaques ciblant le personnage gagnent « +1 ✎ ». Le pion Empoisonnement est retiré lorsque le personnage est soigné, mais contrairement à l'état Blessure, Empoisonnement bloque l'augmentation du nombre actuel de points de vie du personnage par le soin (vous pouvez placer le pion sur votre compteur de PV ou celui du monstre pour vous en souvenir).

Immobilisation : Le personnage ne peut effectuer aucune capacité de déplacement. Le pion Immobilisation est retiré à la fin du prochain tour du personnage.

Désarmement : Le personnage ne peut effectuer aucune attaque. Le pion Désarmement est retiré à la fin du prochain tour du personnage.

Confusion : Le personnage gagne Désavantage pour toutes ses attaques. Le pion Confusion est retiré à la fin du prochain tour du personnage.

Soin

« Soin X » est une capacité positive avec cible qui permet à la cible de se soigner d'un montant X de dégâts, en augmentant son nombre actuel de points de vie. Lorsque les dégâts sont soignés, tournez le compteur de PV de la cible pour qu'il reflète le nouveau total de PV.



Le nombre actuel de points de vie d'un personnage ne peut jamais dépasser sa valeur maximale de points de vie, mais il est permis de soigner un personnage qui a déjà atteint sa valeur maximale de points de vie, par exemple pour enlever un empoisonnement ou une blessure.

Les effets de soin des modificateurs d'attaque fonctionnent exactement comme les capacités de soin. Un seul Soin peut enlever n'importe quelle combinaison de Blessure et d'Empoisonnement d'un personnage. Cependant, Empoisonnement bloque l'augmentation des points de vie.

Bonus Actifs

On appelle capacité à bonus actif toute capacité qui offre un bonus actif à un personnage ou à ses alliés. Lorsqu'un aventurier effectue une capacité à bonus actif, la carte est placée dans sa zone active, en rappel du bonus.

Les capacités à bonus actif ont des icônes pour indiquer la durée des bonus qu'elles fournissent. Lorsqu'un bonus expire, même si l'action possède d'autres capacités à bonus actif, la carte est retirée de la zone active de l'aventurier ; une carte face A est retournée face B visible et revient dans votre main, et une carte déjà face B est placée dans votre défausse, ou dans votre pile de cartes perdues si l'action possède une icône « Perdue » (voir [Actions Perdues](#)).

Bonus de round : Ces bonus s'activent lorsque la capacité est effectuée, et expirent à la fin du round.

Bonus persistants : Ces bonus s'activent lorsque la capacité est effectuée, et expirent lorsque la condition de retrait spécifiée est remplie.

Les Bonus persistants n'expirent pas sauf si vous ne choisissez de les défausser, ou lorsqu'une certaine durée ou un certain événement indiqué est passé. Par exemple, une capacité  ou  n'a pas de durée définie et expire seulement lorsque vous le décidez, mais un bonus qui affecte « votre prochaine attaque » expirera après la prochaine attaque que vous effectuerez.

Un aventurier peut volontairement retirer de sa zone active une carte avec un bonus de round ou persistant avant la fin du bonus, mais cela met fin au bonus. Ceci peut être fait à tout moment, sauf pendant une autre capacité. De ce fait, vous pouvez considérer qu'elles sont dans la zone où elles seront placées lorsque vous les retirerez : votre main pour les cartes face A, la défausse pour les cartes face B, ou la pile des cartes perdues pour toutes celles qui portent une icône « Perdue ». Cela implique que les cartes dans votre zone active comptent parmi les deux cartes que vous devez avoir dans votre main et/ou votre défausse pour prendre un Repos. De la même façon, elles peuvent être retirées puis défaussées ou perdues pour annuler des dégâts. Quand vous récupérez des cartes défaussées (après un Repos, par exemple) ou des cartes Perdues (par des actions spéciales), vous pouvez les récupérer dans votre zone active ou les laisser dans votre zone active.

Les actions avec des capacités à bonus actif peuvent également comprendre d'autres capacités, mais celles-ci ne sont effectuées que lorsque la carte est jouée. Il existe une grande variété de capacités à bonus actif. Bien qu'elles soient généralement définies par leur texte, deux d'entre elles, les plus communes, disposent de règles supplémentaires.

Bouclier

 « **Bouclier X** » est une capacité positive qui offre au personnage actif un bonus de bouclier de X. Elle réduit de X la valeur des attaques qu'il subit. Le bonus de bouclier n'est appliqué qu'après que tous les bonus ou pénalités d'attaque et tous les modificateurs ont été appliqués. Les différents bonus de bouclier s'additionnent pour former une seule réduction de la valeur d'attaque. Un bonus de bouclier ne s'applique pas aux sources de dégâts qui ne sont pas des attaques et n'annule pas les effets ajoutés.

Sauf indication contraire, une capacité de bouclier s'applique toujours au personnage actif.

Riposte

 « **Riposte X** » est une capacité positive qui offre au personnage actif un bonus de riposte de X. Elle inflige X dégâts à tout personnage qui l'attaque, si celui-ci trouve dans la portée spécifiée après la résolution de tous les effets de l'attaque (y compris Poussée ou Traction). Si aucune portée n'est spécifiée, le bonus n'est appliqué qu'aux attaquants adjacents. Ce bonus

est déclenché par chaque attaque et intervient après la résolution de l'attaque.

Certaines capacités de riposte incluent des effets ajoutés tels que Poussée ou des états. Ces effets sont appliqués après que les dégâts de riposte ont été appliqués.

Un bonus de riposte n'étant pas une attaque ou un effet avec cible, les dégâts qu'il inflige ne peuvent pas être réduits par un bonus de bouclier. Si un personnage qui riposte est éliminé ou épuisé par une attaque, le bonus de riposte ne s'applique pas. Les bonus de riposte multiples s'additionnent pour former une unique source de dégâts, mais chaque bonus de riposte n'est appliqué que dans sa portée spécifiée.

Sauf indication contraire, une capacité de riposte s'applique toujours au personnage actif.

Déplacement Forcé

Le déplacement forcé est une capacité négative avec cible qui permet à un personnage de contrôler le déplacement d'un autre personnage. Le déplacement forcé doit suivre toutes les règles de déplacement normales s'appliquant à la cible. Par exemple, si un personnage avec vol effectue un déplacement forcé, son bonus actif "vol" s'applique toujours.

Il existe deux capacités principales de déplacement forcé :

 « **Poussée X** » oblige la cible à s'éloigner jusqu'à X hexagones du personnage actif. Chaque hexagone sur lequel entre la cible doit éloigner celle-ci du personnage actif.

 « **Traction X** » oblige la cible à se déplacer jusqu'à X hexagones vers le personnage actif. Chaque hexagone sur lequel entre la cible doit rapprocher celle-ci du personnage actif.

Lorsque vous effectuez une poussée ou une traction, choisissez la direction du déplacement de la cible et la distance à laquelle elle se déplace. Lorsqu'un déplacement forcé fait entrer la cible sur un hexagone dangereux, elle subit les effets de cet hexagone, sauf si elle vole.

Lorsqu'un monstre effectue une poussée ou une traction, choisissez la direction, mais lors d'une poussée la cible doit se déplacer aussi loin que possible (et lors d'une traction, se rapprocher aussi près que possible). La poussée et la traction ne sont pas affectées par les terrains difficiles, mais toutes les autres règles du déplacement normal s'appliquent (y compris celles pour les personnages avec vol). Même les personnages avec Immobilisation peuvent être affectés par une poussée ou une traction.

Poussée et traction peuvent également être ajoutées à une autre capacité en tant qu'effet ajouté, permettant le déplacement forcé d'une ou plusieurs cibles de cette

capacité après que son effet principal a été résolu. Si la capacité est une attaque, la cible peut être forcée de se déplacer même si l'attaque n'a infligé aucun dégât, mais elle ne peut pas être forcée de se déplacer si l'attaque l'a éliminée ou épuisée.

Les effets multiples de poussée ou de traction sont cumulatifs. Par exemple, si une capacité avec « ⚡ 1 » gagne « ⚡ 2 », le résultat est une capacité « ⚡ 3 ».

Contrôle

Contrôle vous permet d'obliger un monstre à effectuer une ou plusieurs capacités ; vous décidez de la façon dont elle est effectuée. Durant cette capacité, le personnage contrôlé considère vos adversaires comme ses propres adversaires.

Lorsque le contrôle opère sur une capacité de déplacement, ce déplacement est considéré comme forcé. Une capacité de déplacement ne peut pas être contrôlée si le personnage contrôlé n'a aucun chemin valide ou s'il subit Immobilisation.

Lorsque le contrôle opère sur une capacité d'attaque, le personnage contrôlé utilise sa propre table des modificateurs d'attaque. Une capacité d'attaque ne peut pas être contrôlée si le personnage contrôlé n'a pas de cible valide ou s'il subit Désarmement. Un personnage qui ne dispose pas de capacité d'attaque ou de déplacement parmi les actions déterminées par le dé à ce tour peut quand même être contrôlé pour effectuer une capacité « ⚡ X » ou « ⚡ X ». Un personnage contrôlé conserve tous ses bonus persistants et traits spéciaux. Une capacité contrôlée ne constitue pas un tour séparé.

Subir des Dégâts

Certaines capacités font subir des dégâts aux personnages sans qu'une attaque soit effectuée. Ces dégâts ne peuvent en aucun cas être modifiés. Subir des dégâts n'est pas une capacité avec cible.

Récupération

 **Récupération** est une capacité positive qui vous permet de retourner face A des cartes de votre main qui sont face B, ou de récupérer des cartes défaussées ou des cartes Capacité perdues (voir [Actions Perdues](#)). Consultez votre main, votre défausse et/ou votre pile de cartes perdues ; choisissez jusqu'au nombre de cartes indiqué dans la capacité, puis ajoutez ces cartes à votre main, face A. **Récupération** n'est pas une capacité avec cible.

Tours de l'Aventurier

Lors de votre tour, à moins que vous n'ayez opté pour un repos long, vous allez effectuer l'action supérieure d'une de vos cartes Capacité jouées et l'action inférieure de l'autre. Vous ne pouvez pas effectuer deux actions supérieures ou deux actions inférieures. Vous pouvez effectuer l'une ou l'autre action en premier ; votre choix de l'une ou l'autre carte pour l'initiative n'a plus d'importance.

Une fois l'action effectuée, les cartes Capacité face A sont retournées face B et reviennent dans votre main au lieu d'être défaussées, mais les cartes face B, elles, sont défaussées.

Les cartes Capacité sont placées contre le plateau d'aventurier : les cartes Capacité défaussées à gauche, les cartes Capacité perdues à droite, et les cartes Capacité actives au-dessus. Les cartes dans votre main doivent être conservées séparément.



Cartes Capacité

Les cartes Capacité, toutes uniques, déterminent les actions que vous pouvez effectuer.

Une carte Capacité d'aventurier présente les informations suivantes :

- A. Indicateur de face :** Indique si la face visible de la carte est la face A ou la face B.
- B. Nom de la carte.**
- C. Niveau :** Le niveau de la carte, qui est soit le niveau 1 (de base), soit le niveau 2 (amélioré) (voir [Progression de l'Aventurier](#)).
- D. Valeur d'initiative :** Cette valeur détermine quand vous agissez pendant le tour (voir [Détermination de l'Ordre d'Initiative](#)).

E. Actions : Chaque carte présente une action supérieure et une action inférieure. Les capacités d'une action sont séparées par une ligne de capacité et doivent être effectuées dans l'ordre, de haut en bas.

- a. Une action peut inclure une icône « Active » (voir [Bonus Actifs](#)), auquel cas la carte est placée dans votre zone active.
- b. Une action peut inclure une icône « Perdue » (voir [Actions Perdues](#)), auquel cas la carte sera placée dans la pile des cartes perdues après que son action a été effectuée.

F. Icônes d'action de base : Une carte Capacité peut toujours être utilisée pour une action de base supérieure « 2 » ou inférieure « 2 ».

Lorsqu'une carte est utilisée de cette façon, si elle était face A, retournez-la face B et reprenez-la dans votre main, et si elle était face B, défaussez-la comme si elle n'avait aucune autre icône.



Action supérieure



Ajoutez +1 à toutes vos attaques ce round.

Action inférieure

Objets

Chaque carte scénario mentionne deux objets, un dans son en-tête, l'autre dans son pied-de-page.

Les cartes Objet offrent une grande variété de bonus et de capacités supplémentaires qui peuvent être utilisés en plus des deux actions normales dont vous disposez chaque round.



Vous pouvez utiliser n'importe quel objet tant qu'il est disponible (voir [Réserve d'Objets](#)) ; cependant, vous ne pouvez emporter qu'un nombre limité d'objets dans un scénario : jusqu'à deux objets ou un objet , plus un nombre d'objets inférieur ou égal à la moitié du niveau du scénario (arrondissez au supérieur).

Utilisation des Objets

Icône « Dépensée » : Cette icône signifie que l'objet est dépensé après usage. Indiquez-le en faisant pivoter la carte à 90°. Vous pourrez récupérer vos objets dépensés en effectuant un repos long (voir [Repos](#)).

Icône « Perdue » : Cette icône signifie que l'objet est perdu après usage. Indiquez-le en plaçant la carte dans la pile des objets inutilisés. Les objets perdus ne peuvent plus être utilisés jusqu'à la fin du scénario.

Certains objets ne présentent aucune de ces icônes : ce sont des objets à effet passif. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un objet à effet passif peut être utilisé.

Une carte Objet présente les informations suivantes :

- Nom de l'objet.**
- Effet de l'objet :** À quel moment il peut être utilisé, et quel bonus ou capacité il vous octroie.
- Utilisation de l'objet :** Ce que devient l'objet après avoir été utilisé (voir ci-contre). Certains objets sont seulement dépensés, d'autres sont perdus. Certains objets peuvent même être utilisés plusieurs fois.
- Type d'objet :** Chaque objet est classé dans l'un des trois types suivants : , ou . Ces types déterminent les objets que vous pouvez apporter dans un scénario.

Limites d'Objets

Toutes les cartes des objets que vous emportez dans un scénario doivent être placées au bas de votre plateau d'aventurier. Le texte sur chaque carte indique les modalités d'utilisation de l'objet correspondant.



Déclencheurs Obligatoires

Les déclencheurs obligatoires sont des effets ou des capacités qui ne peuvent pas être sautés si une partie de l'action est effectuée. Lorsque c'est le cas, la capacité ou l'effet est mis en évidence dans une case précédée d'un « ! ». Il s'agit notamment des :

- **Capacités négatives** : La capacité indiquée crée un effet négatif dont vous êtes la cible.
- **Icônes « Perdue »** : La carte doit être perdue.
- **Icônes « Active »** : La carte doit être placée dans votre zone active.



Repos

Le repos est le moyen principal pour récupérer des cartes de votre défausse. Vous pouvez choisir entre deux types de repos : court ou long.

Dans les deux cas, le repos ne peut être effectué que si vous avez au moins deux cartes dans votre main et/ou votre défausse (cela inclut les cartes avec des bonus persistants de votre zone active (voir [Bonus Actif](#)) tant qu'elles n'ont pas été utilisées pour une action avec l'icône « Perdue »).

Le repos entraîne toujours la perte d'une carte.

Pendant l'étape de Fin du round (voir [Fin de round](#)), vous pouvez effectuer un repos court.

Lorsque vous effectuez un repos court, reprenez dans votre main toutes les cartes de votre défausse, retournez toutes les cartes face B de votre main face A, puis perdez une carte au hasard de votre main.

Si vous souhaitez garder la carte perdue, vous pouvez, dans la limite d'une fois par repos court, subir 1 dégât pour perdre une autre carte au hasard.

Pendant l'étape de Sélection des cartes (voir [Sélection des Cartes](#)), au lieu de sélectionner deux cartes de votre main, vous pouvez déclarer un repos long. Ce repos occupe l'intégralité de votre tour pour ce round (au lieu de jouer deux cartes) et est effectué à l'initiative 99. Lorsque vous effectuez un repos long, suivez les étapes suivantes :

1. Reprenez dans votre main toutes les cartes de votre défausse et retournez toutes les cartes face B de votre main face A, puis perdez une carte au choix de votre main (obligatoire).
2. Effectuez « **Soin 2, sur vous-même** » (facultatif).
3. Récupérez tous vos objets dépensés (facultatif). Les objets peuvent être utilisés durant le tour où ils sont récupérés.

Vous devez perdre une carte pour effectuer le repos. Si vous ne pouvez perdre aucune carte de votre main, vous devez à la place perdre une des cartes de votre zone active qui n'a pas d'icône « Perdue ». Si vous n'en avez pas non plus, résolvez les autres étapes du repos et vérifiez comme d'habitude l'épuisement au début du prochain round.

Actions Perdues

 Les actions perdues ne peuvent être effectuées qu'une fois. Si une action présente l'icône « Perdue », dès qu'elle a été effectuée (que ce soit en partie ou intégralement) elle doit être placée dans la pile des cartes perdues, où elle demeurera jusqu'à la fin du scénario (sauf si elle est récupérée).

Si l'action perdue a été utilisée pour effectuer une capacité à bonus actif, la carte est considérée quand même comme perdue et doit être déplacée de la zone active vers la pile des cartes perdues une fois que le bonus n'est plus effectif.

Certaines actions perdues présentent l'icône . Si vous effectuez une action avec cette icône, quand la carte est placée dans la pile des cartes perdues, faites-la pivoter de 180° pour qu'elle soit à l'envers, afin d'indiquer qu'elle ne peut être récupérée d'aucune manière jusqu'à la fin du scénario.

Dégâts de l'Aventurier

Quand vous subissez des dégâts, vous devez soit les annuler, soit baisser votre compteur du montant équivalent de points de vie. Les dégâts peuvent être annulés des deux façons suivantes :

- **Utiliser une capacité ou un effet** : Vous pouvez utiliser une capacité active ou un effet actif qui annule les dégâts.

- **Perdre des cartes** : Vous pouvez annuler les dégâts en défaussant ou en perdant des cartes d'une de ces trois façons :
 - ◊ **Défausser** une carte face A de votre choix de votre main ;
 - ◊ **Défausser** deux cartes face B de votre choix de votre main ;
 - ◊ **Perdre** une carte de votre choix de votre main ou de votre défausse.

Si vous n'avez pas encore joué votre tour, les cartes que vous avez choisies durant l'étape de Sélection des cartes ne sont ni dans votre main ni dans votre défausse, et ne peuvent donc pas être utilisées à cette fin. Même si les dégâts sont annulés, les états et les effets de cette source de dégâts s'appliquent toujours.

Épuisement

Vous pouvez devenir épuisé de deux façons :

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

Si vous devenez épuisé, le scénario échoue.



Tours des Monstres

Lors de son tour, un monstre effectue des capacités en fonction de l'action désignée par le dé pour tous les monstres de son type. Les capacités des monstres sont automatisées et suivent des directives spécifiques, de sorte que vous n'avez que très peu de décisions à prendre concernant le comportement des monstres.

Cartes Monstre

Chaque type de monstre occupe le recto ou le verso d'une carte Monstre, qui détermine ses caractéristiques et ses capacités.

Une carte Monstre présente les informations suivantes :

- A. Nom** : Le type du monstre.
- B. Valeur de points de vie** : Le montant total de dégâts qu'un monstre de ce type peut subir avant de mourir.
- C. Effets d'attaque** : Ils s'appliquent à toutes les capacités d'attaque effectuées par un monstre de ce type.
- D. Bonus persistants** : Les bonus actifs qu'un monstre de ce type possède pendant toute la durée du scénario.
- E. Immunités** : Les états qu'un monstre de ce type ne peut pas gagner.

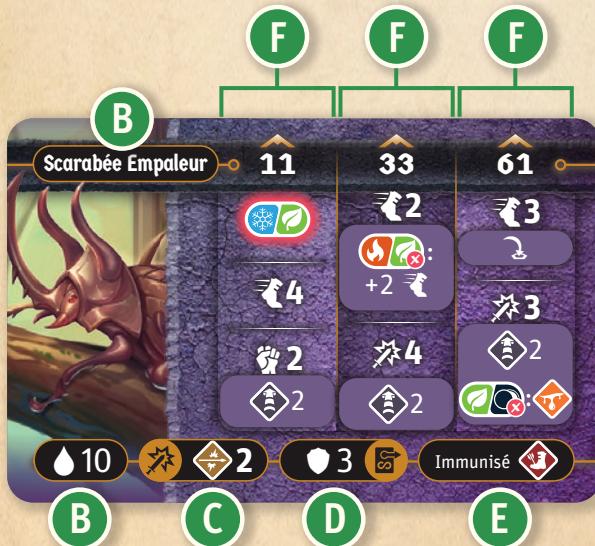
F. Colonnes d'Action : Chaque type de monstre dispose de trois colonnes d'action. Après que vous avez sélectionné vos cartes Capacité pour ce round, lancez un dé pour déterminer l'action de chaque type de monstre dont au moins un exemplaire est actuellement présent sur le plan. Cette action détermine quand et comment les monstres de ce type agiront ce tour. Les capacités d'une action sont séparées par une ligne de capacité et doivent être effectuées dans l'ordre, de haut en bas. Chaque colonne d'action indique les éléments suivants :

- a. La valeur d'initiative** : Elle détermine quand les monstres de ce type agissent pendant le round.
- b. Une liste de capacités** : Elle détaille quelles capacités les monstres de ce type effectuent durant leur tour, si possible, et dans quel ordre.

Chaque monstre n'effectue que les capacités de l'action déterminée par le dé pour les monstres de son type, pour le round en cours. Par exemple, si l'action déterminée par le dé ne mentionne pas de capacité de déplacement, ils ne se déplaceront pas. Si l'action ne mentionne pas de capacité d'attaque, ils n'attaqueront pas.

Ordre d'activation des Monstres

Durant un round, tous les monstres d'un même type agissent au rang d'initiative désigné pour eux par le dé.



À leur rang d'initiative, tous les monstres d'un type donné agissent dans l'ordre croissant de leur numéro sur le plan.

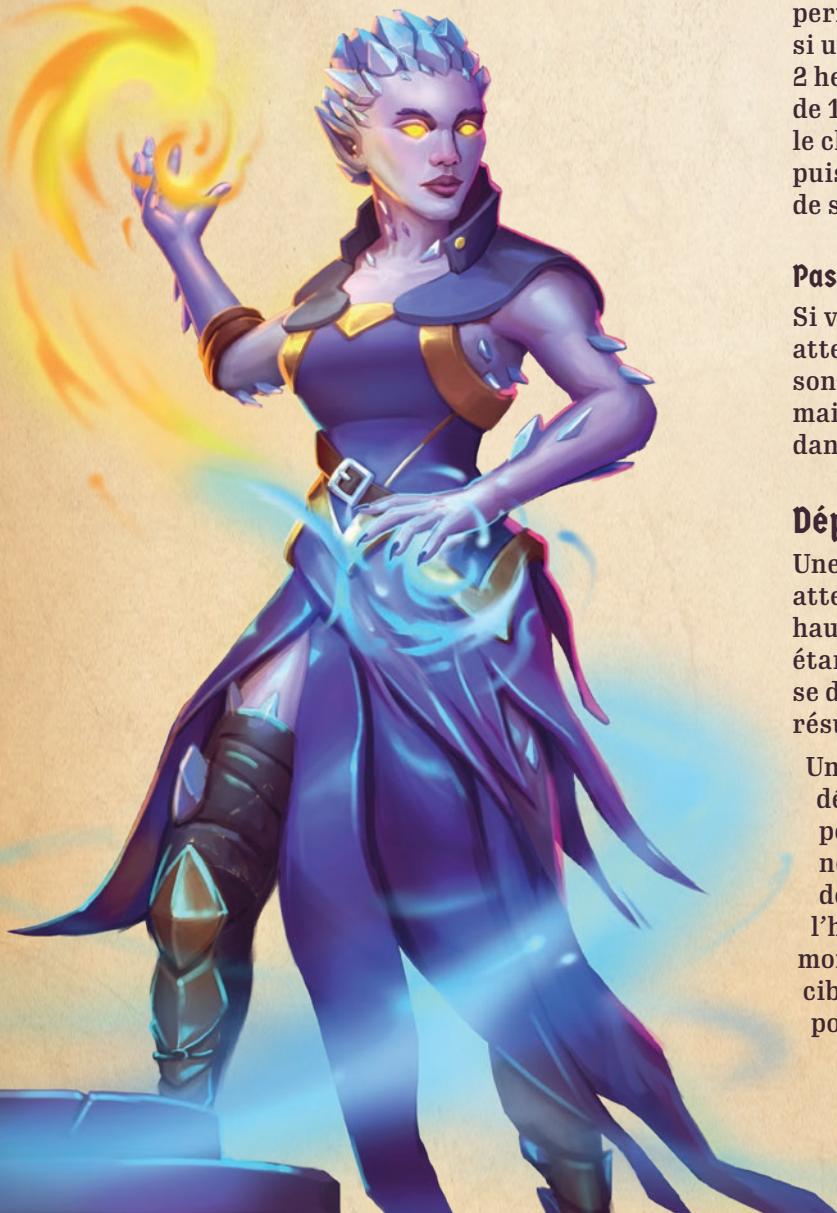
Chaque monstre termine son tour avant que le monstre suivant n'agisse.

Monstres d'Elite

À chaque round, un monstre d'élite joue deux tours, un au début de chaque valeur d'initiative avec un cube (voir p. 8). Il effectue les capacités de la première des deux actions lors de son premier tour, puis les capacités de la seconde action lors de son second tour.

Focalisation des Monstres

Comme *Boutons & Bestioles* se joue en solo, vous êtes l'unique cible en focus des monstres : toutes leurs attaques et leurs capacités négatives avec cible se focaliseront sur vous.



Le monstre détermine l'hexagone inoccupé le plus proche à partir duquel il peut effectuer ses capacités d'attaque, appelé « hexagone d'attaque ». Si le monstre ne peut pas attaquer à son tour, soit parce qu'il n'a pas de capacité d'attaque, soit parce qu'il subit Désarmement, il se déplace comme s'il allait effectuer une attaque de mêlée sur une seule cible, et emprunte le plus court chemin jusqu'à l'hexagone d'attaque. S'il ne peut pas l'atteindre à ce tour, il prendra le plus court chemin pour s'en rapprocher le plus possible. S'il ne peut pas s'en rapprocher davantage à ce tour, il ne se déplace pas.

Les mentions « le plus proche » et « le plus court chemin » impliquent d'utiliser le moins de points de déplacement possible pour contourner les obstacles et les dangers (si possible) et/ou les terrains difficiles, en utilisant les règles de déplacement normal, de saut et de vol.

Chemin Prioritaire

Les monstres doivent toujours prendre en priorité le chemin qui déclenche le moins de dangers, même si cela implique de se rapprocher d'un nombre de cibles moindre. Les monstres ne déclencheront un danger que lorsqu'il n'y a pas d'autre chemin valide permettant d'attaquer un adversaire. Par exemple, si un monstre peut attaquer en se déplaçant de 2 hexagones dont un dangereux, ou en se déplaçant de 10 hexagones tout en évitant le danger, il prendra le chemin le plus long. Il importe peu que le monstre puisse effectivement atteindre la fin du chemin lors de son tour actuel.

Pas de Cible en Focus

Si vous êtes invisible ou si le monstre ne peut pas atteindre d'hexagone valide à partir duquel effectuer son attaque, il ne se déplace pas et n'attaque pas, mais il exécute toutes les autres capacités indiquées dans son action.

Déplacement des Monstres

Une fois qu'un monstre a identifié un chemin pour atteindre son hexagone d'attaque, il effectue de haut en bas les capacités de son action – la première étant généralement un déplacement. Un monstre ne se déplace à son tour que si l'action désignée par le résultat du dé comporte la mention « X ».

Un monstre utilise toujours le moins de points de déplacement possible pour optimiser ses attaques pendant le tour en cours. Quand un monstre ne peut pas attaquer pendant son tour, il ne se déplace que s'il peut raccourcir le chemin vers l'hexagone d'attaque qu'il a identifié. Quand un monstre effectue une attaque à distance sur une cible adjacente, il s'éloigne d'abord de cette cible si possible, afin que l'attaque n'ait pas Désavantage.

Le fait que son action ait d'autres capacités que  n'affecte en rien le déplacement d'un monstre. Il se déplacera simplement selon les règles ci-dessus et exécutera ensuite ses autres capacités de la manière la plus complète possible.

Attaques des Monstres

Un monstre n'attaque à son tour que si l'action désignée par le dé comporte la mention «  X » . La portée de l'attaque est indiquée par la capacité. Si aucune portée n'est spécifiée, il s'agit d'une attaque de mêlée.

Autres Capacités des Monstres

- Bonus actifs :** Les bonus persistants des cartes Monstre sont actifs à tout moment. 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. Plusieurs bonus actifs se cumulent en un seul effet.
- Capacités de soin :** Le monstre se soigne lui-même ou soigne un allié dans la portée spécifiée. Il cible toujours le monstre à portée qui a la plus grande différence entre ses PV actuels et son maximum de PV.
- Capacités négatives avec cible :** Le monstre se focalise sur les cibles de ces capacités comme s'il s'agissait de capacités d'attaque, mais cela n'affecte pas la façon dont il se déplace.
- États positifs :** Le monstre applique l'état à lui-même ou à un de ses alliés dans la portée spécifiée. Il cible toujours le monstre à la portée la plus proche qui n'a pas déjà l'état. S'il y a égalité pour la portée la plus proche, il cible le monstre qui agit le plus tôt dans l'ordre d'initiative.



Monstres et Éléments

Les monstres peuvent infuser et consommer des éléments.

L'infusion se produit dès que le dé est lancé pour déterminer l'action.

Un monstre ne consomme un élément que lorsqu'il effectue une capacité qui bénéficie de la consommation de l'élément.

Quand le premier monstre d'un type donné consomme un élément, cette consommation bénéficie à tous les monstres de ce type.

Si un monstre consomme un élément « au choix » ou « mixte », choisissez quel élément est consommé.

Générer les Monstres

Si les règles du scénario vous disent de générer des monstres à des endroits spécifiques et à des moments précis, ajoutez-les sur le plan au moment indiqué.

Si l'emplacement spécifié n'est pas vide, placez alors le monstre dans l'hexagone vide le plus proche.

Les monstres générés agissent au cours du round où ils ont été ajoutés sur le plan. Si un type de monstre nouvellement ajouté n'a pas d'action pour le round en cours, lancez le dé pour la déterminer.

Vérifiez la valeur d'initiative de chacun des monstres ajoutés : si elle est supérieure à celle du personnage actif, le monstre agira conformément à l'ordre d'initiative. Si sa valeur d'initiative est inférieure à celle du personnage actif, il agira juste après ce dernier. Si plusieurs nouveaux types de monstres doivent agir après le personnage actif, ils agiront dans l'ordre déterminé par leur valeur d'initiative.

Dégâts et Mort des Monstres

À chaque cube de couleur représentant un monstre distinct sur le plan est associé un compteur de PV de la même couleur, qui permet de tenir le compte des points de vie du monstre.

Lorsqu'un monstre subit des dégâts, baissez son compteur du montant équivalent de points de vie. Dès que ses PV atteignent zéro, il meurt.

Lorsqu'un monstre meurt, retirez son cube du plan, et retirez tous les pions État de son plateau.

Aucun effet d'attaque ne peut être appliqué à un monstre après sa mort. Si un monstre meurt alors qu'il effectue l'une de ses propres capacités, il ne peut plus en effectuer d'autres.

Fin du Round

Lorsque tous les personnages du plan ont joué leur tour, l'étape de Fin du round commence. Effectuez les opérations suivantes dans l'ordre :

1. Déclenchez tous les effets de fin de round indiqués dans les règles du scénario, sur les objets ou sur les cartes Capacité.
2. Pour chaque carte Capacité dans votre zone active présentant un bonus de round :
 - Carte face A : retournez-la face B et reprenez-la dans votre main.
 - Carte face B : placez-la dans votre défausse.
 - Capacité avec une icône « Perdue » : placez-la dans votre pile de cartes perdues.
3. S'il vous reste au moins deux cartes dans votre main et/ou votre défausse, vous pouvez effectuer un repos court (voir [Repos](#)).

Tenir le Compte des Rounds

Si dans un scénario, certains effets doivent se produire à des moments précis, vous pouvez tenir le compte des rounds en utilisant un compteur de PV de monstre inutilisé : montez sa valeur de 1 à la fin de chaque round.

Achever un Scénario

À la fin d'un scénario, soit il est accompli, soit il a échoué, selon que le but du scénario est atteint ou pas. Le scénario a échoué si vous devenez épuisé ou si une autre condition d'échec mentionnée dans les règles du scénario est avérée. Le scénario est accompli si le but spécifique indiqué dans les règles du scénario est atteint.

Une fois que la fin du scénario est déclenchée, continuez à jouer jusqu'à ce que le round en cours soit terminé, puis le scénario s'achève. Si le scénario est accompli et échoue au cours du même round, il échoue.

Récupérez toutes vos cartes Capacité défaussées et perdues, tous vos objets dépensés et perdus, et remettez vos points de vie à leur valeur maximale sur votre compteur de PV. Tous les états sont supprimés.

Scénario Échoué

Si le scénario a échoué, vous devez le tenter de nouveau.

Scénario Accompli

Si le scénario a été accompli, lisez sa conclusion, qui se trouve dans la partie inférieure de la carte Scénario ; elle vous indiquera le scénario suivant à jouer pour poursuivre la campagne.



L'Aventure Commence !

À ce stade, vous êtes prêt à vous lancer dans l'aventure. Retournez la première carte servant de couverture au paquet Scénario, lisez le texte au verso, puis commencez votre périple avec le Scénario 1. Les règles ci-dessous vous seront utiles à la fin des Scénarios 1 et 2, lorsque les concepts d'objet et de montée de niveau seront respectivement introduits.

Réserve d'Objets

Chaque carte du paquet Scénario mentionne deux objets, un dans son en-tête, l'autre dans son pied de page. Une fois que vous avez accompli le Scénario 1, les objets de chaque carte résolue ou sautée (toutes les cartes des scénarios précédents, la carte de couverture et la carte Le Collectionneur) sont disponibles, et vous pouvez en équiper votre aventurier. Au début de chaque scénario, vous pouvez emporter plusieurs objets, mais un seul de chaque carte Scénario.

Progression de l'Aventurier

À droite du titre du scénario figure son niveau, qui fixe le niveau de votre aventurier dans le scénario. Votre niveau détermine quatre éléments :

- Le nombre de cartes Capacité de niveau 1 que vous pouvez améliorer (voir plus bas) ;

- La table des modificateurs d'attaque vous devez utiliser (prenez la face de la carte qui correspond au niveau du scénario) ;
- Votre valeur maximale de points de vie (indiquée en rouge sous chaque niveau, sur votre plateau d'aventurier) ;
- Le nombre d'objets  dont vous pouvez vous équiper (égal à la moitié de votre niveau, arrondie au supérieur).

Cartes Capacité Améliorées

Au début d'un scénario, chaque carte de niveau 1 en votre possession peut être améliorée et donc remplacée par une carte spécifique de niveau 2. Pour chaque niveau de scénario supplémentaire après le niveau 1, une carte est améliorée au niveau 2. Vous choisissez les cartes à améliorer séparément pour chaque scénario.

La liste des cartes Capacité et de leurs améliorations respectives se trouve au verso de votre plateau d'aventurier.



Annexe A : Inventaire des Éléments de Jeu

- 1 guide d'initiation
- 6 plateaux d'Aventurier
- 48 cartes Capacité
- 10 cartes Modificateur d'attaque
- 10 cartes Monstre
- 22 cartes Scénario
- 1 carte Aide de jeu
- 2 plateaux Modificateur d'attaque
- 4 plateaux de monstre
- 5 compteurs de points de vie
- 24 pions État
- 6 figurines Aventurier en plastique
- 10 cubes en plastique
- 1 dé spécial

Éléments manquants ? Si vous remarquez qu'il vous manque un élément, contactez notre SAV en passant par notre site Internet : <https://www.asmodee.fr/contact/>

Annexe B : Guide du Tour des Monstres

1. Vérifications Préalables

1. Vérifiez les États et les Capacités d'Attaque
 - Un monstre sous le coup de ou ne possédant pas de capacité d'attaque se déplace comme pour une attaque de mêlée sur une seule cible, mais n'effectue pas d'attaque.
 - Un monstre subissant ignore toutes les capacités de déplacement, mais effectue toutes les autres actions viables.
2. Vérifiez les Chemins de Déplacement Possibles
 - Cherchez les chemins possibles pour atteindre des hexagones d'attaque (c'est-à-dire des hexagones d'où le monstre peut attaquer). S'il n'existe pas de chemin (des obstacles ou d'autres personnages le bloquent), le monstre ne se déplace pas et n'attaque pas.

2. Trouver un Chemin

Le monstre trouve un chemin pour atteindre un hexagone d'attaque en choisissant en priorité :

1. Le chemin présentant le moins de dangers ;
2. Le chemin requérant le moins de points de déplacement.

3. Effectuer les Capacités des Monstres

Chaque monstre effectue toutes ses capacités (déplacement, attaque et autres) de haut en bas et l'une après l'autre, en résolvant chaque capacité avant d'effectuer la suivante. Pour les capacités de déplacement, respectez les règles suivantes :

- Lorsque le monstre termine son déplacement, le chemin vers son hexagone d'attaque doit être plus court que celui qu'il avait avant, sinon il ne se déplace pas.
- Le monstre emprunte le chemin qui déclenche le moins d'hexagones négatifs.
- Le monstre se déplace vers un hexagone d'attaque à partir duquel il peut attaquer.
- Si le monstre a le choix entre plusieurs hexagones qui optimisent les priorités précédentes, il se déplace vers celui qui nécessite le moins de points de déplacement.
- Dans les cas où le déplacement du monstre est encore ambigu, vous décidez de son déplacement.

Annexe C : Rappels Importants

Attaques et dégâts

- Lancez un dé de modificateur d'attaque pour chaque cible d'une capacité d'attaque.
- Le marqueur de modificateur d'attaque doit être descendu d'une ligne après chaque attaque, y compris après chaque jet de dé d'une attaque à cibles multiples.
- Un bonus de bouclier ne réduit que les dégâts des attaques, pas ceux des autres sources, mais s'applique à toutes les attaques subies tant qu'il est actif.
- Même si une attaque n'inflige pas de dégâts (par exemple lorsqu'un modificateur est obtenu), les autres effets ajoutés de l'attaque s'appliquent quand même.

- Vous pouvez annuler tous les dégâts d'une source de trois façons différentes :
 - En défaussant une carte face A au choix de votre main ;
 - En défaussant deux cartes face B au choix de votre main ;
 - En défaussant une carte au choix de votre main ou de votre défausse.

Monstres

- À chaque round, vous lancez un dé pour déterminer l'action de chaque type de monstre présent sur le plan. Tous les monstres d'un même type utiliseront la même action, désignée par le dé. Placez le cube blanc sur l'action indiquée par son résultat.
- Un monstre d'élite joue deux tours à chaque round : il effectue séparément les capacités des deux actions désignées par les cubes, en fonction de leur valeur d'initiative respective.
- Un monstre n'effectue que les capacités indiquées dans l'action désignée par le dé pour le round.
- Un monstre n'applique pas les bonus actifs de son action avant son tour.
- Si un monstre ne trouve pas d'hexagone d'attaque, il ne se déplace pas.
- Si un monstre n'effectue pas d'attaque à son tour, ou s'il est sous le coup de « Désarmement », il se déplace comme pour une attaque de mêlée sur une seule cible.

Aventurier

- Au début, vous utilisez la table imprimée sur votre plateau Modificateur d'attaque. Vous utiliserez les tables avancées pour les scénarios de niveaux supérieurs.
- Vous ne pouvez pas effectuer deux actions supérieures ou deux actions inférieures.
- Pour les actions de base, «  2 » est toujours une action supérieure et «  2 » est toujours une action inférieure.

Éléments

- Les éléments infusés sont disponibles dès que leur icône est visible sur une carte Capacité (que celle-ci soit jouée, dans votre main ou dans votre zone active) ou dans la colonne d'une action de monstre déterminée par le dé.
- Un élément infusé devient immédiatement indisponible si la carte Capacité ou elle est présente est retournée, défaussée ou perdue. Un élément infusé visible dans la colonne d'une action de monstre cesse d'être disponible dès que tous les monstres de ce type ont été éliminés.
- Plusieurs instances de chaque élément peuvent être infusées en même temps, mais chaque instance d'un élément infusé ne peut être consommée qu'une fois par round.
- Lorsqu'un monstre d'un type donné consomme un élément, cette consommation bénéficie à tous les monstres de ce type.

Scénarios

- Le niveau d'un scénario est indiqué sur sa carte Scénario ; il détermine le nombre de cartes Capacité de niveau 2 et d'objets que vous pouvez sélectionner.
- Vous pouvez améliorer une carte Capacité pour chaque niveau de scénario après le premier.

- Vous pouvez emporter un nombre d'objets  égal à la moitié du niveau du scénario (arrondissez au supérieur).
- La fin d'un scénario ne peut avoir lieu qu'à la fin d'un round, même si l'objectif est atteint au cours du round.

Annexe D : Index des Objets

Objet	Type	Sc.	Util.	Effet
Crochet Venimeux		1		Pendant votre attaque de mêlée, ajoutez .
Coutelas Épine-de-rose		1		Pendant votre attaque, pour ajouter 1 .
Bouclier Bouton		3		Pendant l'attaque d'un adversaire, gagnez 1.
Marteau Ressort		3		Pendant votre attaque de mêlée, ajoutez 2.
Fouet de Racines		4		Pendant votre attaque, pour ajouter .
Clou de Fer		4		Pendant votre tour, ajoutez 2 à toutes vos attaques de mêlée.
Bouclier Bogue-de-marron		8		Pendant l'attaque d'un adversaire, gagnez 1, 1.
Hameçon et Fil de Pêche		8		Pendant votre attaque à distance, ajoutez 2, 2.
Aiguilles à Coudre		11		Pendant votre attaque, ajoutez 1.
Écu- monnaie		12		Pendant l'attaque d'un adversaire, gagnez 2.
Crayon Pointu		12		Pendant votre attaque de mêlée sur une seule cible, ajoutez : .
Épée Longue Rétrécie		13		Pendant votre attaque à distance, ajoutez +1 .
Arc Long Rétréci		13		Pendant l'attaque d'un adversaire, gagnez +1 , 1.
Bouclier Carte-à-jouer		15		Pendant l'attaque d'un adversaire, gagnez 4.
Éclat de Verre		15		Pendant votre attaque de mêlée, ajoutez .
Couteau de Poche		19		Pendant votre attaque de mêlée, ajoutez +1 , 2, .
Bouclier Coquillage Nacré		19		Pendant votre tour, gagnez 1 pour tout le round. Générez .
Heaume Crâne-de-moineau		1		Pendant votre attaque, gagnez Avantage.
Casque Dé-à-coudre		1		Pendant l'attaque d'un adversaire, considérez son modificateur d'attaque comme un .
Vieux Ressort		1		Pendant votre tour, ajoutez à tous vos déplacements.
Bottes Patinées Rétrécies		1		Pendant votre déplacement, ajoutez +1 .
Goutte d'Eau Pure		2		Pendant votre tour, pour retirer un état négatif.
Goutte de Potion de Puissance		2		Pendant votre tour, ajoutez +1 à toutes vos attaques.
Reliefs de Repas		5		Pendant votre tour, 1 sur vous-même.

Objet	Type	Sc.	Util.	Effet
Aiguille Aimantée		5		Pendant votre tour, contrôlez un adversaire à ➔ 5 ou moins : ⚡ 2.
Pollen de Belladone		6		Après l'attaque d'un adversaire, 🌿✖️ pour ✦ cet adversaire.
Flèches à Plumes de Rouge-gorge		6		Pendant votre attaque à distance sur une seule cible, 🔥✖️ pour ajouter +1 ➔, ⚡ 1.
Poudre Explosive		7		Pendant votre attaque à distance sur une seule cible, ajoutez:
Goutte de Potion de Soin		7		Pendant votre tour, 💧 3 sur vous-même.
Huile Lubrifiante		9		Pendant votre déplacement, ajoutez +2 ⚡.
Rouage en Laiton		9		Après avoir déterminé l'initiative, augmentez ou réduisez votre valeur d'initiative de 10.
Goutte de Potion d'Endurance		10		Pendant votre tour, 🖐️ une carte de niveau 1 de votre main ou de votre défausse face A.
Goutte de Potion Élémentaire		10		Pendant votre tour, générez 🌈.
Pincée de Poudre du Chaos		11		Pendant votre attaque, ajoutez 🌱, ✦.
Bille Œil-de-chat		14		Pendant votre attaque, considérez votre modificateur d'attaque — comme un 0.
Chardon Ardent		14		Pendant l'attaque d'un adversaire, 🌻✖️ pour ✨ cet adversaire.
Goutte d'Élixir d'Endurance		16		Pendant votre tour, 🖐️ une carte de votre main ou de votre défausse face A.
Goutte d'Élixir de Hâte		16		Après avoir effectué l'action supérieure d'une carte Capacité, effectuez également son action inférieure.
Goutte de Potion de Force		17		Pendant votre tour, 💪 sur vous-même.
Gemme Iridescente		17		Pendant votre attaque, 🌈✖️ pour ajouter +1 ⚡.
Gemme Lumineuse Envoûtante		18		Après votre attaque, 🌟✖️ pour contrôler la cible de l'attaque : ⚡ 1.
Gemme de Brume Crénulinaire		18		Pendant l'attaque d'un adversaire, 🌟✖️ pour gagner ♣ 1 et ? cet adversaire.

Crédits

Inspiré par Gloomholdin

Conception et Développement

Concepteurs

Joe Klipfel et Nikki Valens

Développement et Chef de Projet

Nikki Valens

Conception du Scénario 20

Misty Burgess

Illustrations (couverture, personnages et monstres)

Mofei Wang

Plans des Scénarios

Yannis Cardin

Direction Artistique

BJ Hensley et Arch Anderson

Modélisation 3D

Sculpture des Figurines

Chris Lewis

Conception Graphique

Direction

Arch Anderson

Concepteur

Jason D. Kingsley

Maquette du Guide d'Initiation

Jason D. Kingsley

Rédaction

Rédaction narrative

Isaac Childres

Rédaction Technique

Nikki Valens, Isaac Childres, Jason D. Kingsley

Éditeur

Jaym Gates

Production

Producteur exécutif et Chef de production

Price Johnson

Tests

Coordination

Nikki Valens

Testeurs de la Campagne

Amr Ammourazz, Calvin Wong Tze Loon 黃子倫, David Gregg, Duncan Henry, Fiona van den Heiligenberg, Hong Di-Anne, Joseph Bozarth, Kyle Kemp, Larry, Braden et Maks Marburger, Misty Burgess, Rachel Woodfint, Z Svela

Testeurs Supplémentaires

Alexander Norback, Alisandra Livingston, Andrew Brown, Ben Donovan, Brook Laing, Carl Skelton, Clay Kramer, Conrad Gregory Oakes, Corbin Neuhauser, Dan Sawade, Daniel J Burras, David Hodd, David Ross Pascoe, John Morgan, Joshua Ryan Jones, Joshua Trotta, Julian Naydichev, Julie Lauzon, Kelly Nulty, Mike Clemson, Mike Clinton, Nathan Moteberg, Nicole Koprince, Peter Koprince, Ragnar Sigurður Ragnarsson, Ryan Huntley, Samuel Muriello, Sean Lim

Remerciements spéciaux

« Merci à mon épouse Krista, qui soutient sans relâche mes frasques de concepteur de jeu. » — Joe Klipfel

Adaptation française

Traduction

Stéphane Lapeyre

Relecture

Olivier Prévot

Responsable de Gamme

Shan Deraze

Mise en page

Luis E. Sánchez

Merci à Arié Zarka pour le titre !



Quelques Rappels Utiles

Débuter un Scénario 5

1. Choisissez un scénario.
2. Lisez sa carte.
3. Prenez tous les monstres indiqués.
4. Résolvez les effets de scénario puis retournez la carte face Plan.
5. Placez les cartes Monstre sur des plateaux de monstre distincts.
6. Placez les cubes représentant les monstres et la figurine de votre aventurier.
7. Déterminez le niveau de votre aventurier et la difficulté des monstres.
8. Placez les pions État à portée de main.
9. Choisissez les objets que vous emportez.
10. Choisissez quelles cartes Capacité vous améliorez.
11. Réglez les compteurs de PV sur leur valeur maximale.
12. Appliquez les effets de scénario restants.

Phase de Scénario 4

1. Effets de début de round
2. Sélection des cartes
3. Détermination de l'ordre d'initiative
4. Tours de l'aventurier et des monstres
5. Fin du round

Capacités avec Cible 11

- Attaques
- États
- Soin
- Déplacement forcé
- Contrôle des monstres

Ordre des Modifications Appliquées aux Attaques 11

1. Appliquez tous les bonus et pénalités d'attaque.
2. Lancez le dé de modificateur d'attaque et appliquez son résultat.
3. Appliquez le bonus de bouclier de la cible.

Fin du Round 23

1. Déclenchez tous les effets de fin de round.
2. Retirez tous les bonus de round de votre zone active.
3. Si vous le souhaitez, vous pouvez effectuer un repos court.

Achever un Scénario 23

Que le Scénario ait Échoué ou soit Accompli :

- Récupérez toutes les cartes objet et Capacité défaussées et perdues.
- Réglez votre compteur de PV à leur valeur maximale.
- Supprimez tous les états.

Si le Scénario a Échoué :

- Rejouez le scénario.

Si le Scénario est accompli :

- Lisez la conclusion du scénario.
- Elle vous indique quel scénario jouer ensuite.

Quand Appliquer les Effets d'Attaque

- +X Attaque 11 – pendant la résolution d'une attaque
- Perforation 12 – pendant la résolution des dégâts
- +X Cible 12 – après la résolution d'une attaque
- États 12 – après la résolution d'une attaque
- Déplacement forcé 14 – après la résolution d'une attaque
- Autres effets ajoutés 11 – après la résolution d'une attaque

Niveau des Scénarios

Niveau du Scénario	1	2	3	4	5
Cartes Capacité améliorées	0	1	2	3	4
Niveau du Modificateur de l'aventurier	1	2	3	4	5
Objets	1	1	2	2	3

- La difficulté des monstres reste « standard » durant toute la campagne, mais vous pouvez l'augmenter ou la diminuer comme vous le souhaitez.