

Gloomhaven : Buttons & Bugs - Règles de vie

1

Ce guide de règles simplifié pour *Gloomhaven : Buttons & Bugs* est conçu pour être facile d'accès, de recherche et d'impression. Il est mis à jour régulièrement avec les corrections et errata.

Version : v2026.07.31

Dernière mise à jour : 31/07/2026

Pour plus d'informations, consultez cephalofair.com/bnb

© 2026 Cephalofair Games, LLC. Tous droits réservés.

Continuer à apprendre et à jouer

Grâce à ce que vous avez appris dans la section « Apprendre à jouer », vous devriez pouvoir jouer l'intégralité du scénario 1. Une fois le scénario terminé, vous pouvez consulter le règlement complet pour revoir ce que vous avez appris.

Il y a quelques concepts non abordés dans le manuel « Apprendre à jouer » auxquels vous voudrez porter une attention particulière :

- Articles [26](#) et [35](#)
- Récupérer [24](#)
- Effets du scénario [7](#) , [8](#)
- Terrain [9](#)
- Capacités améliorées [35](#)
- Monstres d'élite [11](#) , [30](#)

Bonne chance, aventurier !

**2**

Table des matières

Premiers pas [3](#)

Choisissez un personnage [4](#)

Apprendre les règles [5](#)

Capacités [17](#)

Mouvement [17](#)

Saut [17](#)

Vol [17](#)

Le monstre a [29](#) ans

Cartes Monstre [29](#)

Ordonnance d'exécution [30](#)

Focus [30](#)

Phase 6 du scénario**Début d'un scénario 7****Cartes de scénario 8**

Terrain 9

Obstacles 9

Terrain difficile 9

Dangers 9

Plaques de pression 9

Objectifs 9

Jeu d'un scénario 10

Effets de début de manche 10

Sélection de cartes 10

Ordre de l'initiative 11

Résolution des égalités 11

Ordre Monstre 11

Le personnage et le monstre
tournent 12Aperçu des actions et des capacités
12

Actions 12

Capacités 12

Concepts importants en matière de
compétences 13

Cible 13

Alliés, ennemis et soi-même 13

Gamme 14

Zone d'effet 14

Effets ajoutés 15

Éléments 16

Attaque 18

Ordre de modification d'attaque 18

Tableaux des modificateurs d'attaque
18

Effets d'attaque 19

Avantage et désavantage 19

Pierce 19

Conditions 20

Conditions positives 20

Conditions négatives 20

Guérir 21

Bonus actifs 21

Bouclier 22

Représailles 22

Mouvement forcé 23

Contrôle 24

Subir des dommages 24

Récupérer 24

Le personnage a 25 ans

Cartes de capacité 25

Articles 26

Limite d'articles : 26

Utilisation de l'article 26

Déclencheurs obligatoires 27

Repos 27

Actions perdues 28

Dégâts du personnage 28

Épuisement 28

Priorité du chemin 30

Pas de Focus 30

Mouvement du monstre 31

Attaques de monstres 31

Autres capacités des monstres 31

Monstres et Éléments 32

Monstres en train de semer 32

Dégâts et mort des monstres 32

Fin du 33e tour

Suivi des tours 33

Fin du scénario 34

Scénario perdu 34

Scénario 34 terminé

Difficulté variable 34

L'aventure commence 35

Fournitures d'articles 35

Progression du personnage 35

Cartes de capacité améliorées 35

AnnexesAnnexe A : Inventaire des
composants 36Annexe B : Guide des tours de
monstres 37

Annexe C : Rappels importants 38

Annexe D : Index des articles 39

Annexe E : Errata des composants 40

Crédits 41**Référence rapide 42****3**

Commencer

Oh non ! Vous avez été rétréci par magie ! Pour retrouver votre taille normale, vous devrez explorer ce monde étrange en traversant une série de scénarios qui vous guideront à travers ce monde miniature. Vous rencontrerez peut-être quelques amis en chemin, mais surtout une variété d'ennemis qu'il vous faudra vaincre au combat. Heureusement, vous êtes un mercenaire compétent doté de capacités, représentées par des cartes. Vous devrez jouer les bonnes cartes au bon moment pour surmonter les nombreux dangers qui vous attendent.

Vous avez le choix entre six classes de personnages, chacune possédant ses propres capacités et son style de jeu unique. Vous pourrez également personnaliser votre personnage au fil de votre progression grâce aux objets et aux cartes de compétences avancées.

Ce document vous explique en détail comment jouer, mais si vous avez déjà joué à un autre jeu Gloomhaven, la plupart de ces règles vous seront familières. Nous vous conseillons néanmoins de le lire en entier pour bien comprendre le fonctionnement du jeu. Les règles surlignées en lavande sont spécifiques au système Buttons & Bugs et diffèrent de celles de Gloomhaven et Frosthaven. Les règles en jaune sont nouvelles dans l'extension Pub Crawlers.



4

Choisissez un personnage

Créer un personnage et commencer votre aventure dans Buttons & Bugs est un processus simple : il vous suffit de choisir une classe de personnage et de commencer à jouer.

Vous devrez rassembler les éléments suivants pour que le personnage que vous avez choisi puisse jouer :

- **Carte de personnage** : Cette carte représente visuellement votre personnage et indique ses points de vie à différents niveaux. Elle comporte également un emplacement pour les jetons d'état. Au verso, vous trouverez une brève description du personnage ainsi que la liste de ses cartes de capacité et d'amélioration.
- **Figurine miniature** : Il s'agit d'une petite pièce en plastique représentant votre personnage.
- **Cartes de capacité** : Il existe quatre à cinq cartes recto-verso de niveau 1 et quatre à cinq cartes recto-verso de niveau 2. Les cartes correspondantes sont indiquées sur votre fiche de personnage.
- **Plateau des modificateurs d'attaque (avec cube blanc)** : Il sert à suivre votre tableau de modificateurs d'attaque. Au niveau 1, vous utiliserez le tableau par défaut imprimé sur le plateau.
- **Cartes de modification d'attaque avancées** : Deux cartes recto-verso pour améliorer votre tableau de modification d'attaque aux niveaux supérieurs.
- **Cadran des points de vie du personnage** : Il permet de suivre vos points de vie au cours d'un scénario.



5

Apprendre les règles

Maintenant que vous avez choisi un personnage, il est temps d'apprendre les règles. Si vous préférez regarder une vidéo, vous la trouverez ici :

cephalofair.com/bnb

La plupart des règles de ce jeu concernent le déroulement d'un scénario. Puisqu'il s'agit d'un jeu de campagne, où l'on enchaîne les scénarios dans l'ordre, des explications sur la marche à suivre seront fournies après les règles de base.



6

Phase de scénario

Les scénarios sont des missions indépendantes conçues pour être jouées en une seule session. Le paquet de scénarios contient 20 scénarios, mais vous ne les jouerez pas tous au cours d'une même campagne. Contrairement aux autres jeux Gloomhaven, l'histoire de Buttons & Bugs est principalement linéaire.

Chaque phase de scénario se compose de trois étapes distinctes :

- **Début d'un scénario** : Dans cette étape, vous préparerez tout ce qui est nécessaire pour le scénario, y compris votre propre personnage, les monstres que vous affronterez et la configuration de la carte où se déroulera le combat.
- **Déroulement d'un scénario** : Le scénario se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, toutes les figurines présentes sur la carte, votre personnage et les monstres, jouent à leur tour. Vous enchaînez les manches jusqu'à ce que le scénario soit perdu ou terminé.
- **Fin d'un scénario** : dans cette étape, vous résoudrez les conséquences de la réussite ou de l'échec du scénario.



7

Début d'un scénario

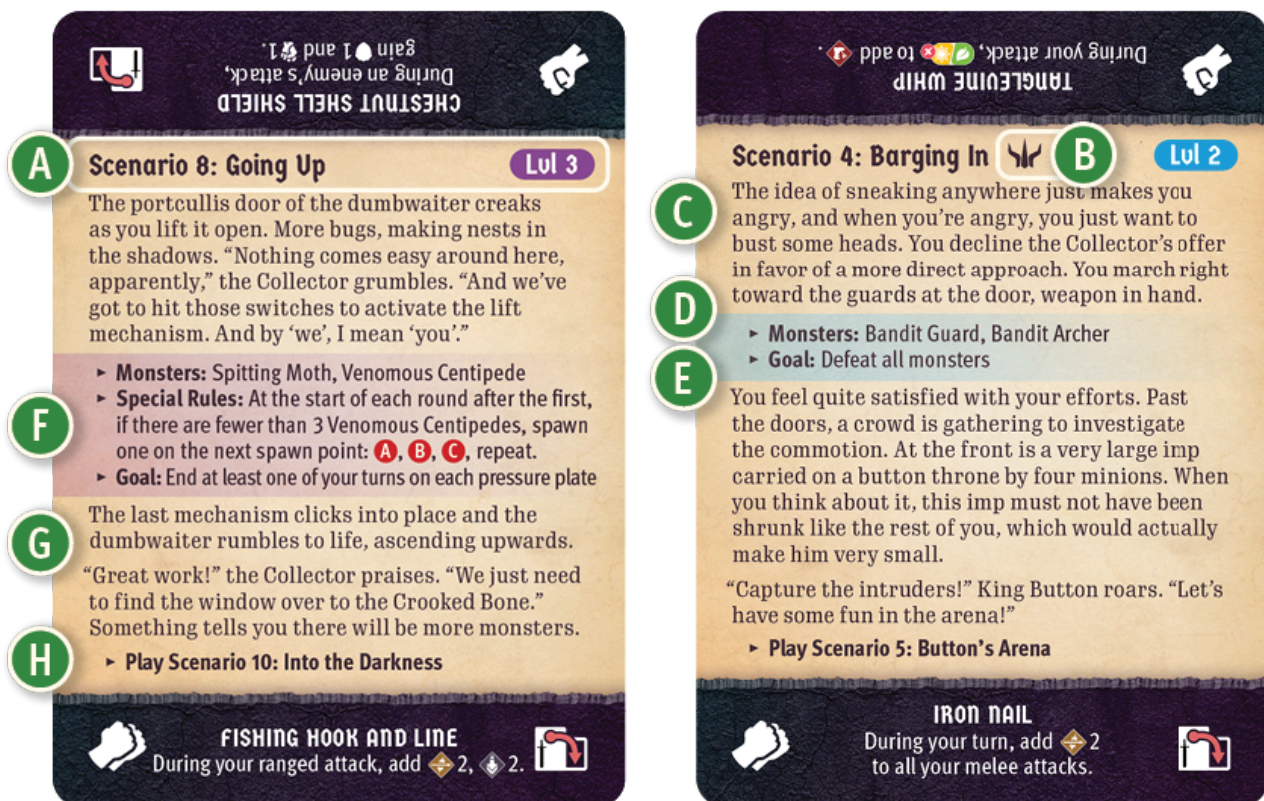
À chaque fois que vous jouez un scénario, vous le préparez en effectuant les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Choisissez un scénario et trouvez la carte correspondante. **Remarque** : vous pouvez jouer n'importe quel scénario, mais pour une expérience narrative optimale, nous vous conseillons de suivre le texte de conclusion de chaque scénario.
2. Lisez l'introduction du scénario, les règles spéciales et l'objectif dans la fiche du scénario et vérifiez le niveau du scénario.
3. Récupérez la carte monstre pour chaque type de monstre présent dans le scénario.
4. Résolvez les effets du scénario ou notez-les pour les résoudre ultérieurement lors de la mise en place. Retournez la carte scénario sur sa face carte.
5. Si vous comptez utiliser des [cartes à difficulté variable](#) , sélectionnez-les maintenant.

6. Placez chaque carte Monstre dans son plateau. Pour chaque plateau, placez un cube blanc dans l'  emplacement prévu. Récupérez le cadran de points de vie du monstre, de la couleur correspondant à chaque monstre sur la carte du scénario. Pour chaque monstre d'élite, placez un cube blanc supplémentaire dans l'  emplacement du plateau.
7. Placez sur la carte des cubes de couleurs différentes pour représenter chaque monstre du scénario, en respectant les couleurs indiquées sur la carte. Placez votre figurine de personnage sur la case de départ indiquée.
8. Récupérez les deux plateaux de modificateurs d'attaque. Si le scénario est de niveau 2 ou supérieur, récupérez la carte de modificateur de niveau correspondant à votre personnage et placez-la dans le plateau des modificateurs de personnage. Vous pouvez sélectionner une difficulté de monstre autre que « standard » en plaçant la carte de modificateur de monstre de difficulté choisie dans le plateau des modificateurs de monstre.
9. Gardez à portée de main tous les jetons d'état, le dé et la carte de référence des icônes.
10. Décidez quels objets équiper parmi les objets disponibles (voir [26](#)).
11. Si votre personnage possède cinq cartes de capacité de niveau 1 et cinq cartes de capacité de niveau 2, au début de chaque scénario, vous devez choisir quatre de ces cinq cartes que vous souhaitez utiliser dans ce scénario.
12. Récupérez les cartes de capacité de niveau 1 de votre personnage et sélectionnez un nombre de cartes à améliorer égal au niveau du scénario moins un. Remplacez les cartes de capacité de niveau 1 sélectionnées par les cartes de capacité de niveau 2 correspondantes (indiquées au dos de votre carte de personnage). Les cartes sélectionnées seront ajoutées à votre main au début du scénario. Pour les personnages possédant cinq cartes, au niveau 5 du scénario, améliorez toutes les cartes au niveau 2.
13. Réglez le cadran des points de vie de votre personnage sur sa valeur maximale, indiquée sous le niveau du scénario dans le tableau au bas de sa fiche de personnage. Réglez le cadran de points de vie de chaque monstre sur sa valeur maximale respective.
14. Notez les étiquettes au dos de la fiche de votre personnage. Elles sont principalement esthétiques, mais portez une attention particulière à l'étiquette « micro », qui indique que ce personnage est naturellement petit et que le monde micro est son habitat. Cela diffère des personnages « rétrécis », qui étaient autrefois grands, mais dont la taille a été réduite par des moyens magiques. Les six personnages de Buttons & Bugs sont tous considérés comme rétrécis. Dans l'extension Pub Crawlers, les personnages micro et rétrécis vivront des scénarios et des moments clés de l'histoire différents.
15. Appliquez les effets de scénario restants.

Cartes de scénario

Chaque carte contient une entrée de scénario avec toutes les informations nécessaires pour y jouer. La plupart des entrées de scénario contiennent les informations suivantes :



- Le numéro, le nom et le niveau du scénario.
- Le personnage requis pour jouer le scénario, le cas échéant.
- Introduction narrative au scénario.
- Liste des monstres apparaissant dans le scénario.
- L'objectif du scénario. Une fois cet objectif atteint, le scénario est terminé et sa conclusion doit être lue à la fin du tour en cours.
- Des règles particulières s'appliquent-elles à ce scénario ?
- Conclusion narrative du scénario.
- Le ou les scénarios qui seront joués ensuite dans la campagne.

Le verso de chaque fiche de scénario affiche également les détails de la carte pour le scénario. Cela inclut les informations suivantes :



- A. **Hexagone de départ** : Vous placez votre figurine dans cet hexagone au début du scénario.
- B. **Terrain** : Ce sont des hexagones indiquant des caractéristiques supplémentaires de la carte (voir 9).
- C. **Placement des monstres** : Ces hexagones indiquent l'emplacement des monstres. Placez chaque cube de monstre dans l'hexagone correspondant à sa couleur.
- D. **Hexagones notables** : Ces hexagones, marqués par des lettres, sont expliqués dans les règles spéciales du scénario.

Terrain

Chaque carte de scénario présente différents types de terrain. Le type de terrain est défini par la couleur du contour de la case, telle qu'elle apparaît sur la carte, et non nécessairement par l'illustration de l'hexagone. Un hexagone sans contour est considéré comme **sans relief** . Un hexagone sans figure est considéré comme **inoccupé** . Un hexagone à la fois sans relief et inoccupé est considéré comme **vide** .

Obstacles



Les figurines ne peuvent pas pénétrer dans une case hexagonale comportant un obstacle, sauf en vol ou en sautant (à moins que le saut ne s'y termine). La portée est prise en compte à travers les obstacles, et ces derniers ne bloquent pas les attaques à distance.

Terrain difficile



Une figurine nécessite 2 points de mouvement pour entrer dans une case de terrain difficile, sauf lorsqu'elle vole ou saute (même si le mouvement de saut s'arrête là).

dangers



Si une figurine entre dans une case de danger, à moins qu'elle ne vole ou ne saute, un effet lui est appliqué. Ces effets varient et sont spécifiés pour chaque danger sur la carte du scénario. Les figurines ne subissent aucun effet supplémentaire lorsqu'elles commencent un virage à l'intérieur ou à la sortie d'une case de danger, mais les effets s'appliquent si elles terminent un saut dans une case de danger. Si une figurine occupe une case avec un danger **d'immobilisation**  (voir 20), considérez-la comme un obstacle pour déterminer le mouvement des autres figurines.

Plaques de pression



Le déclenchement d'une plaque de pression et tous ses effets sont définis dans les règles spécifiques du scénario. Les plaques de pression sont considérées comme des hexagones vides.

Objectifs



Les objectifs sont liés aux buts de certains scénarios et doivent généralement être attaqués ou protégés. Ils peuvent être ciblés par des attaques, mais sont immunisés contre tous les effets et les déplacements forcés. Les objectifs ont une initiative de 99 pour la focalisation, sauf indication contraire des règles spéciales du scénario, mais n'agissent pas à tour de rôle. Les objectifs sont considérés comme des figurines et les hexagones qu'ils occupent sont considérés comme occupés. Les objectifs ne sont pas considérés comme des obstacles. Les règles spéciales du scénario précisent le lien entre l'objectif et le but du scénario.

Objectifs de butin : Certains scénarios de ce jeu exigent que les personnages récupèrent des cubes de butin. Lorsqu'un butin est placé dans une case hexagonale, que ce soit au début d'un scénario ou à la mort d'un monstre spécifique, placez un cube blanc dans cette case. À la fin de chaque tour d'un personnage, celui-ci récupère automatiquement tous les cubes de butin de la case qu'il occupe.

Hexes infranchissables



Une case infranchissable (A) est indiquée par une bordure blanche en pointillés. Ces cases sont inaccessibles et bloquent la ligne de vue. Lorsqu'une figurine est ciblée par une capacité, elle doit avoir une ligne de vue dégagée sur la cible pour pouvoir l'utiliser.

La ligne de vue est établie si une ligne peut être tracée de n'importe quel point de la case de la figurine agissante à n'importe quel point de la case cible sans toucher la bordure extérieure du scénario ni une case infranchissable.



10

Jouer un scénario

Une fois le scénario mis en place, vous êtes prêt à jouer ! Chaque scénario se déroule en plusieurs manches, et chaque manche comprend les étapes suivantes :

1. Effets de début de manche
2. Sélection de cartes
3. Ordre d'initiative
4. Tours de personnages et de monstres
5. Fin de manche Ces manches se poursuivent jusqu'à ce que l'objectif du scénario soit atteint.

Effets de début de manche

Appliquez les effets de début de tour prévus par les règles du scénario, comme l'apparition de monstres. Ces effets peuvent être appliqués dans n'importe quel ordre, mais toutes les apparitions doivent se produire simultanément (voir [32](#)).

Sélection de cartes

Une fois tous les effets de début de tour appliqués, choisissez deux cartes Capacité de votre main pour jouer ce tour. Parmi ces deux cartes, l'une sera choisie comme carte d'initiative. La valeur d'initiative au centre de cette carte déterminera votre position dans l'ordre d'initiative (voir [11](#)).

Sinon, si vous avez au moins deux cartes en main et/ou dans votre pile de défausse, vous pouvez déclarer un repos long (voir [27](#)). Vous effectuerez alors votre repos long à l'initiative 99, ce qui constituera votre tour complet pour ce round, et vous ne sélectionnerez ni ne jouerez aucune carte.

**11**

Ordre d'initiative

Après avoir sélectionné deux cartes de capacité ou déclaré un repos long, déterminez les initiatives et les actions des monstres pour ce tour. Pour chaque type de monstre ayant au moins un adversaire sur le plateau, lancez le dé et déplacez le cube blanc sur l'action indiquée par le résultat.

Déterminez l'ordre d'initiative en comparant les valeurs d'initiative indiquées sur votre carte d'initiative et celles de tous les jets d'action des monstres (en haut de la colonne). Cela détermine l'ordre du tour pour ce round, de la valeur d'initiative la plus basse à la plus élevée. Si vous êtes en repos long, votre initiative est de 99.

Monstres d'élite

Les monstres d'élite ont un rang différent des monstres normaux et sont considérés comme ayant obtenu les deux autres résultats. Au lieu de placer un seul cube blanc sur le résultat obtenu, placez-en deux, un sur chacun des deux autres résultats. Le monstre d'élite agira à chaque valeur d'initiative marquée, en utilisant les capacités de la première action marquée lors de son premier tour et celles de la seconde action marquée lors de son second tour.

Dans certains scénarios, des monstres peuvent passer de l'état normal à l'état d'élite, ou inversement, au cours d'un même tour. On parle alors d'apparition. Les monstres nouvellement

apparus effectuent toutes leurs actions pour ce tour, en fonction du résultat du dé d'action lancé au début du tour.

Alliés

Certains scénarios mettent en scène d'autres personnages alliés au joueur. Lorsqu'ils attaquent, ils utilisent la table des modificateurs d'attaque du joueur. Sauf indication contraire, les capacités négatives (attaques, altérations d'état, déplacement forcé) ne peuvent cibler que les ennemis, et les capacités positives (soins, altérations d'état) ne peuvent cibler que les alliés ou le personnage agissant. Sauf indication contraire, les alliés ne sont pas contrôlés par le joueur, mais agissent automatiquement selon les règles de concentration décrites ci-dessous.

Résolution des égalités

En cas d'égalité d'initiative entre vous et un monstre, vous agissez en premier.

Ordre Monstre

Chaque monstre joue son tour selon l'ordre d'initiative. Tous les monstres du même type et du même rang jouent leur tour à la même initiative dans l'ordre numérique croissant (voir [30](#)).

**12**

Tours de personnages et de monstres

Chaque figurine sur la carte (vous et les monstres) jouera à son tour à chaque manche. Le tour d'une figurine commence lorsque la figurine précédente termine le sien et se termine lorsque la figurine suivante commence le sien. Pendant son tour, chaque figurine effectuera les actions et utilisera les capacités indiquées sur ses cartes.

Avant d'aborder les spécificités des tours de personnage et de monstre, nous devons examiner le fonctionnement des actions et des capacités.

Aperçu des actions et des capacités

Actes

Une **action** est un ensemble d'une ou plusieurs capacités, détaillées sur une moitié d'une carte de capacité. Normalement, vous effectuez deux actions lors de votre tour : l'action du dessus de l'une de vos cartes de capacité jouées et l'action du dessous de l'autre. Une moitié entière d'une carte de capacité est considérée comme une seule action.

Les monstres effectueront une action lors de leur tour. La colonne entière de capacités représente une seule action.

Une action peut être désignée par n'importe laquelle de ses capacités. Par exemple, si une action possède à la fois une capacité «  2 » et une capacité «  2 », elle peut être qualifiée à la fois d'action de mouvement et d'action d'attaque.

Capacités

Une **capacité** est un ensemble de texte et/ou d'icônes (souvent présent sur une carte de capacité ou une action de monstre) qu'une figurine peut utiliser pour interagir avec la carte, elle-même ou d'autres figurines.

Si une action comprend plusieurs capacités, celles-ci seront séparées les unes des autres par des lignes de capacité.

Les capacités d'une action sont toujours exécutées dans l'ordre où elles sont écrites. Les figurines ne peuvent pas utiliser de nouvelles capacités pendant la résolution d'une autre, à l'exception des capacités provenant de modificateurs d'attaque.

Les capacités des personnages peuvent être ignorées, sauf si elles sont obligatoires (voir [27](#)).

**13**

Concepts importants en matière de compétences

Cible

🎯 La plupart des capacités ciblent une ou plusieurs figurines. La cible précise le type de figurine ou le nombre de figurines affectées. Les conditions requises pour la cible sont parfois détaillées, mais souvent simplement indiquées par un nombre. « **Cible X** » permet à la figurine active de cibler jusqu'à X figurines différentes dans la zone d'effet de la capacité. Les restrictions de ciblage et de portée, ainsi que les effets additionnels de la capacité, s'appliquent à toutes les cibles. Il est impossible de cibler la même figurine plusieurs fois avec la même capacité, sauf indication contraire.

Si aucune cible n'est spécifiée pour une capacité ciblée, la valeur de la cible est de 1, ce qui signifie qu'elle ne cible qu'une seule figure.

Capacités ciblées

Les seules capacités ciblées sont l'attaque ([18](#)), les altérations d'état ([20](#)), le soin ([21](#)), le déplacement forcé ([23](#)) et le contrôle de figurines ([24](#)). Aucune capacité ciblée ne peut être utilisée en l'absence de cible valide.

Alliés, ennemis et soi-même

Les monstres sont alliés entre eux, et vous et les monstres êtes ennemis. **Les figurines ne sont pas leurs propres alliées.**

En général, les capacités négatives ne peuvent cibler que les ennemis, et les capacités positives que les alliés ou le personnage actif. Cependant, certaines capacités possèdent des informations de ciblage spécifiques qui contredisent cette règle.

Si une capacité désigne la cible comme « soi-même », l'effet ne peut être appliqué qu'à la personne qui agit.



14

Gamme

➡ La plupart des capacités ciblent une figurine. La portée indique la distance maximale à laquelle cette figurine peut se trouver. « **Portée X** » signifie que la figurine active peut cibler n'importe quelle figurine à X hexagones de distance, y compris elle-même. La portée peut être calculée à travers les obstacles et les figurines.

Toute capacité dont la portée est spécifiée dans la section mise en évidence à sa droite est considérée comme une capacité à distance.

Les figurines considèrent l'hexagone qu'elles occupent comme adjacent aux fins de ciblage.

Zone d'effet

Les capacités à zone d'effet permettent au personnage actif de cibler plusieurs hexagones simultanément. La rotation et la symétrie de la zone d'effet représentée sont autorisées.



La couleur grise indique la case occupée par la figurine active. Toute attaque de zone incluant une case grise est toujours considérée comme une attaque au corps à corps (voir 18).



Le rouge indique les hexagones où les figurines peuvent être ciblées. Un seul hexagone rouge doit se trouver à portée de la capacité. Cet hexagone initial n'a pas besoin de contenir de figurine.

Si une capacité à zone d'effet gagne « **+1**  », une figurine supplémentaire située à portée de la capacité, mais hors de sa zone d'effet, peut être ciblée. Cela ne signifie pas pour autant que la totalité de la zone d'effet peut être réappliquée ; seule une case supplémentaire peut être ciblée.



15

Effets ajoutés

Les effets additionnels sont associés à une capacité et la modifient. Les effets additionnels courants, tels que «  X », «  X » ou les conditions, sont généralement listés dans une section mise en évidence à droite de la capacité. Tous les effets conditionnels (ceux qui dépendent de la consommation d'un élément [voir 16] ou du paiement d'un autre coût) sont listés sous la capacité dans une section mise en évidence et encadrée de pointillés.

Les effets additionnels peuvent être ignorés, mais vous devez faire ce choix avant de lancer les dés pour obtenir un modificateur d'attaque. Les effets conditionnels peuvent également être ignorés ; vous n'êtes pas tenu de payer leur coût et, même si vous le faites, vous pouvez toujours choisir de ne pas les appliquer. Dans le cas d'un effet ignorable associé à une capacité d'attaque à cibles multiples, vous pouvez l'ignorer attaque par attaque, en faisant votre choix avant de lancer les dés pour obtenir un modificateur d'attaque, sauf indication contraire.

Des effets supplémentaires plus complexes peuvent être décrits sous la capacité, mais tout texte figurant sous une capacité ne constitue pas un effet supplémentaire. Tout texte fournissant des règles d'utilisation de la capacité (par exemple, une restriction de ciblage) fait partie intégrante de la capacité et ne peut être ignoré.



16

Éléments

Certaines actions sont associées à un élément (feu, glace, air, terre, lumière ou ténèbres). Les infusions élémentaires de vos cartes de capacité jouées, de celles en main et dans votre zone active, ainsi que celles des actions de monstres obtenues par jet de dés, peuvent être consommées une fois par tour. Plusieurs infusions du même élément peuvent être consommées au cours d'un même tour.

					
Feu	Glacé	Air	Terre	Lumière	Sombre

Un élément infusé est disponible tant qu'il est visible et n'a pas été consommé durant le tour en cours (obligatoire). Un élément infusé sur une carte de capacité n'est plus disponible une fois la carte défaussée, perdue ou retournée. Lorsqu'une carte de capacité est retournée sur sa face B ou récupérée dans votre main, l'élément infusé visible sur sa face B devient disponible. Un seul élément infusé est disponible sur une action de monstre obtenue par jet de dés, même si plusieurs ennemis de ce type sont présents sur le plateau.

Un élément infusé sur une action de monstre obtenue par jet de dés n'est plus disponible une fois tous les monstres de ce type éliminés.

Les éléments infusés peuvent être consommés pour ajouter des effets à certaines capacités ou, dans certains cas, en activer de nouvelles. Ceci est représenté par une icône d'élément marquée d'un symbole  suivi de l'effet ajouté. Si cet élément est disponible, il peut être consommé. Lorsqu'un élément infusé est consommé, il ne peut l'être à nouveau qu'au tour suivant. (Vous pouvez vous en souvenir à l'aide d'un cube, d'un jeton d'état ou d'un autre petit objet.)

Si une capacité décrit plusieurs consommations élémentaires distinctes, le personnage qui l'utilise choisit celles qu'il souhaite activer. Si une seule consommation élémentaire décrit plusieurs éléments, tous ces éléments doivent être consommés pour l'activer. Plusieurs instances de chaque élément peuvent être infusées simultanément, mais chaque instance d'un élément infusé ne peut être consommée qu'une seule fois par tour.

 L'icône Wild représente l'un des six éléments (mais pas tous). Un effet supplémentaire nécessitant la consommation d'un élément Wild peut être obtenu en consommant un élément infusé. Une infusion d'élément Wild peut être consommée comme s'il s'agissait de l'un des six éléments.

 Une icône d'élément mixte, représentant deux éléments dans la même bordure, indique que l'un de ces deux éléments est utilisé (mais pas les deux). Un effet supplémentaire nécessitant la consommation d'un élément mixte peut être obtenu en consommant un seul élément infusé de la paire indiquée. Une infusion d'élément mixte peut être consommée comme s'il s'agissait de l'un ou l'autre des deux éléments.

Capacités

Se déplacer

 « **Déplacement X** » est une capacité qui confère à une figurine X points de mouvement. Cette figurine peut ensuite dépenser ces points de mouvement pour se déplacer d'une case par point de mouvement. Les figurines peuvent traverser les alliés, mais pas les ennemis, les obstacles ni les objectifs.

Une figurine doit toujours terminer son déplacement dans une case hexagonale libre. Une figurine doit pénétrer dans au moins une case hexagonale pour qu'un déplacement soit considéré comme ayant été effectué.

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

Saut

🦿 « **Sauter** » est un effet supplémentaire de la capacité de déplacement. Sauter permet à une figurine d'ignorer tous les ennemis, obstacles, objectifs et dangers, sauf dans la dernière case. Les terrains difficiles sont complètement ignorés lors d'un saut.

Vol

🦋 « **Vol** » est un bonus actif (voir 21). Voler permet à une figurine d'ignorer complètement tous les ennemis, obstacles, objectifs et dangers, même dans la dernière case. Cependant, une figurine volante ne peut pas terminer son mouvement dans une case occupée par une autre figurine (et inversement).



18

Attaque

✳️ « **Attaque X** » est une capacité ciblée négative qui permet à une figurine d'infliger un montant de base de X dégâts à un ennemi dans la portée spécifiée.

Une attaque sans portée spécifiée (👉) est considérée comme une **attaque de mêlée** de portée 1, ne pouvant cibler que les ennemis adjacents, sauf indication contraire. Une attaque avec une portée spécifiée (👉) est considérée comme une **attaque à distance**, quelle que soit la distance à 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, et une **action d'attaque** est toute action qui contient au moins une capacité d'attaque.

Ordre de modification d'attaque

Lorsqu'une attaque est effectuée, la valeur d'attaque de base inscrite sur la carte peut être modifiée de trois manières différentes, qui se produisent dans l'ordre suivant :

1. Tous les bonus et malus d'attaque applicables, tels que les effets « $\pm X$ ✳️ », y compris le poison (voir 20), sont appliqués.
2. Un modificateur d'attaque est lancé et appliqué.
3. Le bonus de bouclier de la cible est appliqué (voir 22).

Une fois toutes les modifications appliquées, la cible subit les dégâts résultants. Si la cible possède des capacités ou des effets permettant d'annuler une source de dégâts, y compris défausser ou perdre des cartes pour annuler des dégâts (voir 28), elle peut les utiliser maintenant.

Ces étapes sont répétées pour chaque cible individuelle de la capacité d'attaque, ce qui signifie que différentes cibles peuvent subir des dégâts différents avec la même capacité d'attaque.

Tableaux des modificateurs d'attaque

Lorsqu'une capacité d'attaque est utilisée, **un modificateur d'attaque distinct est calculé pour chaque cible** en lançant le dé et en consultant la table des modificateurs d'attaque. Le modificateur obtenu correspond à celui de la ligne et de la colonne où se trouve le résultat du dé (**—**, **○**, **+**). Ce modificateur est ensuite appliqué à l'attaque, pouvant en réduire ou en augmenter la valeur. Une fois les effets du modificateur appliqués, déplacez le cube de suivi des modificateurs d'une ligne vers le bas. (Si vous avez du mal à vous souvenir de déplacer le cube après l'attaque, vous pouvez essayer de le déplacer d'abord et d'utiliser le modificateur de la ligne où il se trouve. Dans ce cas, le cube devrait commencer le scénario dans la dernière position au lieu de la première.)

Les modificateurs d'attaque ne sont utilisés que pour les attaques. Ils ne s'appliquent pas aux autres types d'effets infligeant des dégâts.

Vous disposez de votre propre tableau de modificateurs d'attaque, tandis que tous les monstres partagent un seul tableau.

Chaque classe de personnage et tous les monstres commencent avec un tableau standard de six **⓪**, quatre **Ⓡ**, quatre **Ⓡ**, un **Ⓡ**, un **Ⓡ**, un **Ⓡ** et un **Ⓡ**, mais chaque tableau de classe de personnage s'améliore au fur et à mesure que la campagne progresse (voir [35](#)), permettant d'autres effets.

Un modificateur d'attaque peut avoir les caractéristiques suivantes :

- A. **Valeur du modificateur** : Cette valeur modifie la valeur d'attaque. Le **Ⓡ** modificateur réduit la valeur d'attaque finale à zéro. Le **Ⓡ** modificateur double la valeur d'attaque actuelle.
- B. **Effets supplémentaires** : Certains modificateurs comportent des conditions (voir [20](#)) ou d'autres effets supplémentaires. Lorsqu'ils sont activés, ces effets supplémentaires fonctionnent exactement comme s'ils étaient décrits dans la description de 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 reste actif, même si l'attaque n'inflige aucun dégât (y compris en raison d'un  modificateur).

L'attaquant doit choisir d'appliquer ou non des effets d'attaque avant de lancer un modificateur d'attaque. Tous les effets d'attaque, à l'exception de « **Ajout**  », sont appliqués avant tout bonus de riposte (voir [22](#)). L'effet « **Ajout**  » permet à l'attaquant d'effectuer des attaques supplémentaires, et chaque attaque doit être entièrement résolue avant qu'une autre puisse être effectuée.

Certaines attaques possèdent des capacités (par exemple, des capacités de soin) qui ne sont pas des effets d'attaque, mais qui y sont néanmoins rattachées. Ces capacités sont activées une fois l'attaque entièrement résolue (y compris après tout bonus de riposte).

Certains modificateurs ont des effets supplémentaires, en plus de modifier la valeur d'attaque, et **un personnage attaquant peut toujours choisir** d'appliquer ou non ces effets après le jet de modificateur.

Avantage et désavantage

Certains effets confèrent un avantage ou un désavantage à une attaque. En cas **d'avantage**, l'attaquant lance le dé deux fois et applique le meilleur résultat ( <  < ) à sa ligne de modificateurs actuelle, résolvant l'attaque normalement. En cas **de désavantage**, appliquez le moins bon résultat des deux lancers.

Une attaque ne peut cumuler plusieurs avantages ou désavantages. Si une attaque présente à la fois un avantage et un désavantage, elle est considérée comme n'en présentant aucun.

Toute attaque à distance contre un ennemi adjacent subit automatiquement un désavantage.

Percer

 « **Perforation X** » est un effet supplémentaire qui réduit le bonus de bouclier de la cible (voir [22](#)) de X. 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.



20

Conditions

Une capacité de condition est une capacité ciblée positive ou négative, selon la condition spécifiée, et qui fait que la cible de la capacité acquiert cette condition.

Lorsqu'un personnage subit un état, placez le jeton correspondant sur sa fiche de personnage. Lorsqu'un monstre subit un état, placez le jeton correspondant près de son cadran de points de vie.

Une fois acquise, une condition persiste jusqu'à ce que les conditions nécessaires à sa suppression soient remplies. Les conditions positives comme négatives ne peuvent être supprimées volontairement. Un personnage ne peut pas avoir plusieurs occurrences de la même condition ; cependant, si un personnage acquiert une condition qu'il possède déjà, la durée de cet effet est réinitialisée.

Si une figurine subit un état durant son tour qui est supprimé « à la fin de son prochain tour », cet état prend effet immédiatement et s'applique jusqu'à la fin de son prochain tour. Les états supprimés à la fin du tour d'une figurine ne sont supprimés qu'après la résolution de tous les autres effets de fin de tour.

Un effet de condition peut également être ajouté à d'autres capacités en tant qu'effet additionnel, infligeant cet effet à toutes les cibles de la capacité après la résolution de son effet principal. Si la capacité est une attaque, la cible subit l'effet de condition même si l'attaque n'a infligé aucun dégât, mais elle ne subit pas l'effet de condition si l'attaque l'a tuée, épuisée ou si elle est immunisée.

Conditions positives

 **Invisible** : La figurine ne peut être ciblée par aucun ennemi, mais ses capacités non ciblées restent intactes. La figurine invisible et ses alliés peuvent toujours interagir entre eux. L'invisibilité disparaît à la fin du prochain tour de la figurine.

 **Renforcement** : La figurine bénéficie d'un avantage sur toutes ses attaques. L'effet Renforcement est dissipé à la fin du prochain tour de la figurine.

 **Régénération** : La figurine effectue « Soins 1, elle-même » au début de chacun de ses tours, même si elle est étourdie. L'effet Régénération est dissipé lorsque la figurine subit des dégâts. Si une figurine possède à la fois Régénération et Blessure, l'effet Régénération est appliqué en premier, dissipant Blessure avant de faire effet.

 **Protection** : La prochaine fois que la figurine subit des dégâts, quelle qu'en soit la source, elle subit la moitié de ces dégâts (arrondie à l'inférieur), et Protection est alors retirée.

 **Protection** : La prochaine fois qu'une figurine bénéficiant de Protection devrait subir un ou plusieurs états négatifs, prévenez l'un de ces états, puis la Protection est retirée. Les joueurs peuvent choisir l'état à prévenir s'il y en a plusieurs, même si la Protection affecte un monstre. Protection peut empêcher une figurine d'ajouter un jeton Malédiction à sa réserve, mais n'empêche pas la Malédiction de prendre effet.

Conditions négatives

 **Blessure** : La figurine subit 1 point de dégâts au début de chacun de ses tours. La blessure est retirée lorsque la figurine est soignée, et la figurine est soignée par la capacité normalement. (Vous pouvez placer le jeton recouvrant le texte de capacité d'un monstre pour vous en souvenir.)

 **Poison** : Toutes les attaques ciblant la figurine gagnent « +1  ». Le poison disparaît lorsque la figurine est soignée, mais contrairement à la blessure, il empêche les soins d'augmenter ses points de vie actuels. (Vous pouvez placer le jeton près de vos points de vie ou de ceux du monstre pour vous en souvenir.)

 **Immobilisation** : La figurine ne peut effectuer aucune action de déplacement. L'effet d'immobilisation est dissipé à la fin du prochain tour de la figurine.

 **Désarmement** : La figurine ne peut effectuer aucune attaque. L'effet Désarmement est dissipé à la fin du prochain tour de la figurine.

 **Confusion** : La figurine subit un désavantage à toutes ses attaques. L'effet Confusion disparaît à la fin de son prochain tour.

 **Pourriture** : Toutes les attaques effectuées par la figurine subissent un malus de -1. La nourriture disparaît lorsque la figurine est soignée. À l'instar du poison, la nourriture empêche les soins d'augmenter les points de vie actuels de la figurine.

 **Au sol** : La figurine perd la capacité de voler et ne peut plus l'acquérir. L'effet « Au sol » est retiré à la fin de son prochain tour. Si la figurine possède un bonus de vol permanent, elle l'acquiert immédiatement après la suppression de l'effet « Au sol ».

Bénédiction et malédiction

Les états Bénédiction et Malédiction fonctionnent différemment. Le personnage joueur et ses alliés possèdent une réserve commune de jetons Bénédiction et Malédiction. Lorsqu'un personnage ou un allié est béni ou maudit, un jeton correspondant est ajouté à cette réserve, jusqu'à un maximum de 10. Tous les monstres partagent également cette réserve. Une réserve ne peut contenir à la fois des jetons Bénédiction et Malédiction. Si un jeton Malédiction doit être ajouté à une réserve contenant déjà des jetons Bénédiction, retirez un jeton Bénédiction à la place. De même, obtenir un jeton Bénédiction retire un jeton Malédiction à la place.

 **Bénédiction** : Lorsqu'une figurine possédant des jetons de bénédiction dans sa réserve effectue une attaque, elle lance également le dé de bénédiction/malédiction. Si le résultat de ce dé est inférieur ou égal au nombre de jetons de bénédiction que la figurine possède dans sa réserve, la valeur de l'attaque est doublée après toutes les autres modifications d'attaque, puis un jeton de bénédiction est retiré.

 **Malédiction** : Lorsqu'une figurine possédant des jetons de malédiction dans sa réserve effectue une attaque, elle lance également le dé de bénédiction/malédiction. Si le résultat de ce dé est inférieur ou égal au nombre de jetons de malédiction que la figurine possède dans sa réserve, la valeur de l'attaque est ramenée à zéro après toutes les autres modifications d'attaque, puis un jeton de malédiction est retiré.



21

Guérir

 **« Soin X »** est une capacité ciblée positive qui permet à la cible de récupérer X points de dégâts, augmentant ainsi son total de points de vie. Une fois les dégâts récupérés, l'indicateur de points de vie de la cible est mis à jour pour refléter le nouveau total.

La valeur actuelle des points de vie d'une figurine ne peut jamais dépasser sa valeur maximale, bien qu'il soit permis de cibler une figurine qui a déjà atteint sa valeur maximale de points de vie avec une capacité de soin ; cela peut être fait pour soigner un poison ou une blessure.

Les effets de soin provenant des modificateurs d'attaque fonctionnent exactement comme les capacités de soin.

Un seul soin peut soigner toute combinaison de blessure et de poison. Cependant, en présence de poison, les points de vie ne sont pas augmentés.

Bonus actifs

Une capacité bonus active est une capacité qui confère un bonus actif à une figurine ou à ses alliés. Lorsqu'un personnage utilise une capacité bonus active, la carte correspondante est placée dans sa zone active pour comptabiliser le bonus.

Les capacités bonus actives sont accompagnées d'icônes indiquant leur durée. Lorsqu'un bonus expire, même si l'action possède d'autres capacités bonus actives, la carte est retirée de la zone active du personnage ; une carte face A est retournée sur sa face B et remise dans votre main, une carte face B est placée dans votre pile de défausse, ou la carte est placée dans votre pile de cartes perdues si l'action possède une icône de carte perdue (voir [28](#)).

 **Bonus de manche** : Ces bonus s'activent lorsque la capacité est utilisée et expirent à la fin de la manche.

 **Bonus persistants** : Ces bonus s'activent lors de l'utilisation de la capacité et restent actifs jusqu'à ce que vous choisissiez de les annuler ou que la durée ou l'événement spécifié soit

écoulé. Par exemple, une capacité classique  n'a  pas de durée définie et expire uniquement lorsque vous choisissez de l'annuler, tandis qu'un bonus affectant votre prochaine attaque expire après votre prochaine attaque.

Un personnage peut retirer volontairement de sa zone active une carte bénéficiant d'un bonus de manche ou d'un bonus persistant avant l'expiration de ce bonus, mais cette action annule le bonus. Ceci est possible à tout moment, sauf pendant l'utilisation d'une autre capacité. Les cartes de votre zone active pouvant être défaussées, vous pouvez les considérer comme se trouvant dans la zone où elles seront déplacées une fois défaussées : la main pour les cartes de face A, la défausse pour les cartes de face B, ou la pile des cartes perdues pour toute carte marquée d'une icône de perte. Ainsi, les cartes de votre zone active peuvent être comptabilisées dans les deux cartes de votre main et/ou de votre défausse requises pour vous reposer (voir [27](#)). De même, elles peuvent être défaussées puis jetées ou perdues pour annuler des dégâts (voir [28](#)). Lorsque vous récupérez des cartes défaussées (en vous reposant, par exemple) ou perdues (par des actions spéciales), vous pouvez choisir de les récupérer dans votre zone active ou de les y laisser.

Les actions dotées de capacités bonus actives peuvent également posséder d'autres capacités, mais celles-ci ne s'activent que lorsque la carte est jouée. Il existe une grande variété de capacités bonus actives. Bien que ces capacités soient généralement définies par du texte, deux d'entre elles sont courantes et comportent des règles supplémentaires.

Des bonus permanents avec des frais limités

Certains effets persistants ne peuvent être utilisés qu'un certain nombre de fois avant d'être perdus ou défaussés. Ce nombre est comptabilisé par le nombre de rotations de la carte. Lors de la première utilisation, orientez la carte normalement. Ensuite, à chaque déclenchement du bonus, faites pivoter la carte de 90 degrés dans le sens horaire, même si aucun avantage n'est obtenu. Si le bonus est déclenché lorsque l'  icône se trouve du côté de la carte le plus proche du joueur, défaussez ou perdez la carte (selon la présence ou non d'une  icône).



22

Bouclier

« **Bouclier X** » est une capacité positive qui confère au personnage actif un bonus de bouclier de X. Ce bonus réduit la valeur d'attaque d'une attaque subie de X. Il n'est appliqué qu'après la prise en compte de tous les bonus, malus et modificateurs d'attaque. Les bonus de bouclier multiples se cumulent pour n'offrir qu'une seule réduction de la valeur d'attaque. Un bonus de bouclier ne s'applique pas aux sources de dégâts autres que les attaques et n'annule pas les effets ajoutés.

La capacité de bouclier s'applique au personnage actif, sauf indication contraire.

User de représailles

« **Riposte X** » est une capacité positive qui confère à la figurine active un bonus de riposte de X. Ce bonus inflige X dégâts à toute figurine qui l'attaque, si elle se trouve dans la portée spécifiée après la résolution de tous les effets d'attaque (y compris les poussées et les tractions). Si aucune portée n'est spécifiée, le bonus s'applique uniquement aux attaquants adjacents. Ce bonus est déclenché par chaque attaque et s'applique après la résolution de celle-ci.

Certaines capacités de riposte incluent des effets supplémentaires, tels que la repoussement ou des altérations d'état. Ces effets sont appliqués après l'application des dégâts de riposte.

Un bonus de riposte n'est pas une attaque ni un effet ciblé ; par conséquent, les dégâts ne peuvent être réduits par un bonus de bouclier. Si une figurine ripostant est tuée ou épuisée par

une attaque, le bonus de riposte est annulé. Plusieurs bonus de riposte se cumulent pour former une seule source de dégâts, mais chaque bonus ne s'applique que dans sa zone d'effet.

Le droit de représailles s'applique au personnage agissant, sauf indication contraire.



23

Mouvement forcé

Le déplacement forcé est toute capacité négative ciblée permettant à une figurine de contrôler le mouvement d'une autre. Il doit respecter toutes les règles de mouvement normales de la cible. Par exemple, si une figurine volante est forcée de se déplacer, le vol reste applicable.

Il existe deux capacités de déplacement forcé principales :

« **Pousser X** » force la cible à se déplacer jusqu'à X hexagones de la figurine active. Chaque hexagone saisi éloigne la cible de la figurine active.

L'action « **Tirer X** » force la cible à se déplacer de X hexagones vers le personnage actif. Chaque hexagone parcouru doit rapprocher la cible du personnage actif.

Lorsque vous poussez ou tirez la cible, vous déterminez la direction et la distance de son déplacement. Si vous poussez ou tirez la cible dans une case dangereuse, elle subit les effets de cette case, sauf si elle est en vol.

Lorsqu'un monstre effectue une poussée ou une traction, vous déterminez la direction, mais la cible doit se déplacer le plus loin possible. Les poussées et les tractions ne sont pas affectées par un terrain difficile, mais toutes les autres règles de déplacement normales s'appliquent (y compris celles concernant les figurines volantes). Les figurines immobilisées restent sensibles aux poussées et aux tractions.

Les effets de poussée et de traction peuvent être ajoutés à d'autres capacités, permettant ainsi de forcer le déplacement d'une ou plusieurs cibles après la résolution de l'effet principal. 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 tuée ou épuisée.

Plusieurs effets de poussée ou d'attraction sont combinés. Par exemple, si une capacité de niveau « **1** » acquiert le niveau « **2** », le résultat est une capacité de niveau « **3** ».



24

Contrôle

Le contrôle vous permet de contraindre un monstre à utiliser une ou plusieurs capacités. Vous décidez de la manière dont la capacité est exécutée. Pendant l'utilisation de cette capacité, la créature contrôlée considère vos ennemis comme ses propres ennemis.

Lorsqu'une capacité de déplacement contrôlée est exécutée, il s'agit d'un déplacement forcé. Un déplacement ne peut être contrôlé si la figurine contrôlée n'a pas de chemin valide ou est immobilisée.

Lorsqu'une capacité d'attaque contrôlée est utilisée, la figurine ciblée utilise sa propre table de modificateurs d'attaque. Une capacité d'attaque ne peut être contrôlée si la figurine ciblée n'a aucune cible valide ou est désarmée.

Une figurine peut être contrôlée pour effectuer une capacité « X » ou « X », même si elle ne possède aucune capacité d'attaque ou de déplacement lors de son action pour ce tour. Une figurine contrôlée conserve tous ses bonus permanents et ses traits spéciaux. Une capacité contrôlée n'est pas considérée comme un tour distinct.

Subir des dommages

Certaines capacités infligent des dégâts aux figurines sans qu'une attaque soit effectuée. Ces dégâts ne sont modifiés par aucun autre facteur. Subir des dégâts n'est pas une capacité ciblée.

Récupérer

 **Récupérer** est une capacité positive et non ciblée qui vous permet de récupérer des cartes de capacité défaussées, retournées ou perdues (voir [28](#)). Vous regardez votre main, votre pile de défausse ou votre pile de cartes perdues, sélectionnez des cartes jusqu'au nombre spécifié par la capacité, et vous les remettez dans votre main, face A.



25

Tour de personnage

À votre tour, sauf si vous effectuez un repos long (voir [27](#)), vous effectuerez l'action du haut de l'une de vos cartes de capacité jouées et l'action du bas de l'autre. Vous ne pouvez pas effectuer deux actions du haut ni deux actions du bas. Vous pouvez effectuer l'action dans l'ordre que vous souhaitez ; la carte choisie pour votre initiative n'a plus d'importance.

Une fois l'action effectuée, les cartes Capacité face A sont retournées sur leur face B et retournent dans votre main au lieu d'être défaussées. Les cartes face B, quant à elles, sont défaussées. Les cartes Capacité sont placées de part et d'autre de la carte Personnage : les cartes Capacité défaussées à gauche, les cartes Capacité perdues à droite et les cartes Capacité actives au-dessus de la carte Personnage. Les cartes de votre main doivent rester séparées.

Cartes de capacité

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



Une carte de capacité comporte les éléments suivants :

- A. **Indicateur de côté** : Indique si vous regardez le côté A ou le côté B de la carte.
- B. **Nom de la carte** : Le nom de la carte.
- C. **Niveau** : Le niveau de la carte, soit un niveau de base 1, soit un niveau amélioré 2 (voir 35).
- D. **Valeur d'initiative** : Cette valeur détermine quand vous agissez pendant le tour (voir 11).
- E. **Actions** : Chaque carte comporte une action en haut et une action en bas. Les capacités d'une action sont effectuées de haut en bas, chaque capacité étant séparée par une ligne.
 - a. Une action peut inclure une icône de capacité active (voir 21), auquel cas la carte est placée dans votre zone active.
 - b. Une action peut inclure une icône perdue (voir 28), auquel cas la carte est placée dans la pile perdue après que son action a été effectuée.
- F. **Icônes d'action de base** : Une carte de capacité peut toujours être utilisée pour une action de base « 2 » (face supérieure) ou « 2 » (face inférieure). Dans ce cas, la carte est retournée et renvoyée dans votre main (si elle était face A) ou défaussée (si elle était face B), comme si elle ne comportait aucune autre icône.

Articles

Chaque carte de scénario comporte deux entrées d'objets, affichées au-dessus et en dessous de l'entrée du scénario. Les objets offrent une grande variété de bonus et de capacités supplémentaires utilisables en plus de vos deux actions normales par tour.



Une fiche article comprend les éléments suivants :

- A. **Nom de l'article** : Le nom de l'article.
- B. **Effet de l'objet** : Quand l'objet peut être utilisé et quel bonus ou capacité vous obtenez.
- C. **Utilisation des objets** : Que devient un objet après son utilisation (voir 26) ? Certains objets sont simplement dépensés, tandis que d'autres sont perdus. Certains objets peuvent même être utilisés plusieurs fois.
- D. **Type d'objet** : Chaque objet compte pour l'un des trois types suivants : , , ou . Ces types déterminent les objets que vous pouvez apporter dans un scénario.

Limites d'articles

Tous les objets que vous apportez dans un scénario sont placés sous votre fiche de personnage et peuvent être utilisés comme indiqué dans la description de l'objet.

Vous pouvez utiliser n'importe quel objet disponible (voir [35](#)), mais vous ne pouvez en emporter qu'un nombre limité dans un scénario. Vous pouvez emporter jusqu'à deux  objets, ou un seul  objet, et un nombre d'  objets égal à la moitié du niveau du scénario (arrondi à l'entier supérieur).

Utilisation de l'article

 **Icône « Épuisé » :** Cette icône indique que l'objet est épuisé après utilisation. La carte est alors tournée sur le côté. Les objets épuisés peuvent être récupérés lors de votre prochain repos long (voir [27](#)).

 **Icône « Perdu » :** Cette icône indique que l'objet est perdu après utilisation. Dans ce cas, remplacez la carte dans la pile d'objets non utilisés. Les objets perdus ne pourront plus être utilisés pour le reste du scénario.

Certains objets ne possèdent aucune de ces icônes. Cela signifie que l'objet applique un effet passif. Il n'y a pas de limite au nombre d'utilisations d'un objet à effet passif.

**27**

Déclencheurs obligatoires

Les déclencheurs obligatoires sont des effets ou des capacités qui ne peuvent être ignorés si une partie de l'action est effectuée. Dans ce cas, la capacité ou l'effet est mis en évidence dans un encadré précédé d'un point d'exclamation « ! ». Il s'agit notamment des déclencheurs obligatoires.

- **Capacités négatives :** La capacité indiquée a un effet négatif sur vous.
- **Icônes perdues :** La carte doit être perdue.
- **Icônes actives :** La carte doit être placée dans votre zone active.

Repos

Le repos est le principal moyen de récupérer des cartes de votre défausse. Vous avez deux options : un repos court ou un repos long. Dans les deux cas, le repos n'est possible que si vous avez au moins deux cartes en main et/ou dans votre défausse. (Ceci inclut les cartes avec des bonus persistants dans votre zone active (voir [21](#)), à condition qu'elles n'aient pas été utilisées pour une action avec l'icône de carte perdue.) Se reposer entraîne toujours la perte d'une carte.

Durant la phase de fin de tour (voir [33](#)), vous pouvez effectuer un court repos. Lors d'un court repos, reprenez toutes les cartes de votre défausse dans votre main et retournez toutes les cartes face B de votre main sur leur face A, puis défaussez une carte au hasard. Si vous souhaitez conserver la carte défaussée, vous pouvez subir 1 dégât pour défausser une autre carte au hasard, mais cette action n'est possible qu'une seule fois par court repos.

Lors de l'étape de sélection des cartes (voir 10), au lieu de choisir deux cartes dans votre main, vous pouvez demander un repos long. Cela constitue votre tour complet pour ce round (au lieu de jouer deux cartes) et s'effectue à l'initiative 99. Lorsque vous demandez un repos long, vous suivez les étapes suivantes :

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

Pour vous reposer, vous devez défausser une carte. Si vous n'avez plus de cartes à défausser en main, vous devez défausser une carte de la zone active ne portant pas l'icône de défausse. S'il n'y a plus de cartes à défausser dans la zone active, poursuivez les étapes du repos et vérifiez la fatigue au début du tour suivant, comme d'habitude.



28

Actions perdues

 Les actions perdues ne peuvent être effectuées qu'une seule fois. Si une action porte l'icône « perdue », la carte correspondante doit être placée dans votre pile de cartes perdues après son exécution (en totalité ou en partie), où elle restera jusqu'à la fin du scénario (sauf si elle est récupérée).

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

Certaines actions perdues sont marquées d'une  icône. Si vous effectuez une action perdue avec cette icône, la carte ne pourra être récupérée d'aucune manière jusqu'à la fin du scénario. Placez la carte dans la pile des actions perdues, mais faites-la pivoter de 180 degrés pour qu'elle soit à l'envers, à titre de rappel.

Dégâts de personnage

Lorsque vous subissez des dégâts, vous devez soit réduire vos points de vie d'autant, soit annuler ces dégâts. Il existe deux façons d'annuler les dégâts :

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

- **Perte de cartes :** Vous pouvez annuler les dégâts en défaussant ou en perdant des cartes de trois manières différentes :
 - **Défaussez** une carte face A de votre choix de votre **main** .
 - **Défaussez de votre main** deux cartes face B de votre choix .
 - **Défaussez** une carte de votre choix de votre **main ou de votre pile de défausse** .

Si vous n'avez pas encore joué votre tour, les cartes que vous avez sélectionnées lors de l'étape de sélection des cartes ne sont pas dans votre main ni dans votre pile de défausse et ne peuvent donc pas être défaussées ou perdues pour annuler les dégâts.

Même si les dégâts sont annulés, les effets ou conditions provenant de la source des dégâts s'appliquent toujours.

Épuisement

On peut s'épuiser de deux manières :

- **Points de vie nuls :** Si votre jauge de points de vie atteint zéro.
- **Pas de cartes :** Si vous n'avez pas au moins deux cartes en main (pour jouer) ou au moins deux cartes en main et/ou dans votre pile de défausse (pour vous reposer) au début d'un tour.

Si vous vous épuisez, vous perdez le scénario.

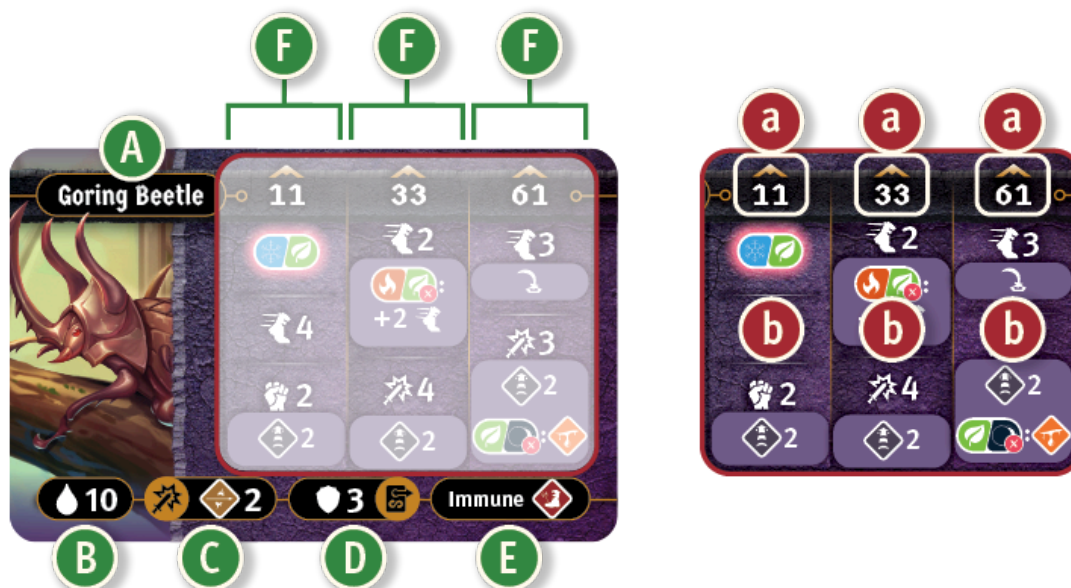


Tours de monstre

Lors de son tour, un monstre utilise ses capacités en fonction du résultat du jet de dés pour son type. Ces capacités sont automatisées et suivent des règles précises, ce qui limite considérablement vos interventions concernant leur comportement.

Cartes Monstre

Chaque type de monstre apparaît sur une face d'une carte monstre recto-verso, ce qui détermine ses statistiques et ses capacités.



Une carte Monstre peut avoir les caractéristiques suivantes :

- A. **Nom du monstre** : Le nom du type de monstre.
- B. **Valeur en points de vie** : Il s'agit de la quantité totale de dégâts qu'un monstre de ce type peut subir avant de mourir.
- C. **Effets d'attaque** : Ces effets s'appliquent à toutes les capacités d'attaque effectuées par les monstres de ce type.
- D. **Bonus persistants** : il s'agit de bonus actifs dont bénéficient tous les monstres de ce type pendant toute la durée du scénario.
- E. **Immunités aux conditions** : Il s'agit de conditions qu'un monstre de ce type ne peut contracter en raison de son immunité.
- F. **Colonnes d'action** : Chaque type de monstre possède trois colonnes d'action. Après avoir sélectionné vos cartes de capacité pour le tour, un jet d'action est effectué pour chaque type de monstre ayant au moins une figurine sur le plateau. Cette action détermine quand et comment les monstres de ce type agiront durant le tour. Les capacités d'une action sont appliquées de haut en bas, chaque capacité étant séparée par une ligne. Chaque colonne d'action contient les éléments suivants :
 - G. a. **Valeur d'initiative** : cette valeur détermine à quel moment les monstres de ce type agissent pendant le tour.
 - b. **Liste des capacités** : Cette liste indique les capacités que les monstres de ce type utilisent lors de leurs tours, si possible, et dans quel ordre.

Chaque monstre n'utilise que les capacités indiquées sur l'action correspondant à son type pour le tour en cours. Par exemple, si l'action obtenue ne mentionne aucune capacité de déplacement, il ne se déplacera pas. De même, si l'action obtenue ne mentionne aucune capacité d'attaque, il n'attaquera pas.

Ordre d'exécution de Monster

Chaque monstre agit selon le résultat du jet d'initiative pour son type lors du tour en cours. Dans l'ordre d'initiative, les monstres d'un même type agissent dans l'ordre numérique croissant. Chaque monstre termine son tour avant que le suivant n'agisse.

Monstres d'élite

Un monstre d'élite effectue deux tours par round, un à chaque valeur d'initiative obtenue au jet de dés. Il utilise les capacités de la première action obtenue au jet de dés lors de son premier tour et celles de la seconde action obtenue au jet de dés lors de son second tour.

Concentration (Normale)

Comme Buttons & Bugs est un jeu solo, vous êtes la seule cible des monstres. Ils vous prendront pour cible avec toutes leurs attaques et leurs capacités ciblées négatives.

Le monstre repère la case hexagonale libre la plus proche depuis laquelle il peut utiliser ses capacités d'attaque ; cette case est appelée « case d'attaque ». Si le monstre ne peut pas attaquer pendant son tour, soit parce qu'il ne possède pas de capacité d'attaque, soit parce qu'il est désarmé, il se déplace comme pour une attaque de mêlée monocible. Le monstre emprunte le chemin le plus court vers sa case d'attaque. S'il ne peut pas l'atteindre pendant ce tour, il prendra le chemin le plus court qui le rapproche le plus possible de cette case. S'il ne peut pas se rapprocher davantage de la case d'attaque pendant ce tour, il ne se déplacera pas.

« Le plus proche » et « le plus court » signifient utiliser le moins de points de mouvement possible pour contourner les obstacles et les dangers (si possible) et/ou traverser un terrain difficile en utilisant les règles de mouvement normales, de saut et de vol.

Concentration (avec des alliés)

Pour choisir leur cible parmi plusieurs ennemis, monstres et alliés doivent d'abord se fixer un objectif. Ce choix s'effectue selon les priorités suivantes :

1. L'ennemi que l'attaquant peut cibler en utilisant le moins de points de mouvement possible. Ce calcul tient compte des effets du terrain difficile et de la nécessité de traverser le moins de cases de terrain dangereuses possible. Le nombre de points de mouvement peut être nul si un ou plusieurs ennemis sont déjà à portée.
2. L'ennemi le plus proche de l'attaquant.

3. L'ennemi qui agit en premier dans l'ordre d'initiative.

Si l'attaquant subit un désavantage en utilisant une attaque à distance contre un ennemi adjacent, il utilisera le moins de points de mouvement possible pour se déplacer vers une case non adjacente à sa cible. Si l'attaquant ne peut pas attaquer pendant son tour, soit parce qu'il ne possède pas de capacité d'attaque, soit parce qu'il est « » , il se concentre et se déplace comme s'il effectuait une attaque au corps à corps.

Priorité du chemin

Les monstres privilégient toujours le chemin qui déclenche le moins de dangers, même si cela signifie ne pas maximiser le nombre de cibles. Ils ne déclenchent de dangers que lorsqu'il n'existe aucun autre chemin viable pour attaquer un ennemi. Par exemple, si un monstre peut attaquer en se déplaçant de deux hexagones à travers un hexagone dangereux ou en se déplaçant de dix hexagones et en évitant le danger, il choisira le chemin de dix hexagones. Peu importe que le monstre puisse ou non atteindre le bout du chemin pendant son tour actuel.

Pas de concentration

Si vous êtes invisible ou si le monstre ne peut pas atteindre une case hexagonale valide, compte tenu de son mouvement infini, à partir de laquelle il peut effectuer son attaque, le monstre ne se déplace pas et n'attaque pas, mais effectue tout de même toutes les autres capacités listées dans son action lancée.

**31**

Mouvement des monstres

Une fois qu'un monstre a identifié son chemin vers une case d'attaque, il effectue ensuite les actions indiquées dans son résultat du jet de dés, dans l'ordre ; la première étant généralement son déplacement. Un monstre ne se déplace pendant son tour que si «  X » figure dans son résultat du jet de dés.

Un monstre utilise toujours le minimum de points de mouvement nécessaires pour optimiser ses attaques durant son tour. S'il ne peut pas attaquer, il ne se déplace que s'il peut raccourcir le chemin vers sa case d'attaque. Si un monstre adjacent effectue une attaque à distance, il s'éloignera d'abord pour éviter tout désavantage, si possible.

Le fait qu'un monstre possède des capacités autres que celles  indiquées dans son action n'affecte en rien son déplacement. Il se déplacera simplement selon les règles ci-dessus, puis utilisera pleinement ses autres capacités.

Attaques de monstres

Un monstre n'attaque pendant son tour que si «  X » figure parmi ses actions. La portée de l'attaque est précisée dans la description de la capacité. Si aucune portée n'est spécifiée, il s'agit d'une attaque au corps à corps.

Autres capacités des monstres

- **Bonus actifs** : Les bonus permanents de la carte Monstre sont actifs en permanence. Les bonus de tour issus des jets de dés ne sont actifs qu'une fois que le monstre a joué son tour, mais ils le restent jusqu'à la fin du tour. Plusieurs bonus actifs se cumulent pour ne former qu'un seul effet.
- **Capacités de soin** : Le monstre se soigne ou soigne un allié à portée. Il cible toujours le monstre à portée dont l'écart entre ses points de vie actuels et maximums est le plus important.
- **Capacités ciblées négatives** : Elles sont ciblées de la même manière que les capacités d'attaque, mais n'affectent pas la façon dont le monstre se déplace.
- **Conditions positives** : Le monstre s'applique l'état ou applique l'état à un allié situé à portée spécifiée. Il cible toujours le monstre le plus proche qui n'est pas déjà affecté. En cas d'égalité, il cible le monstre qui agit en premier dans l'ordre d'initiative.



Monstres et Éléments

Les monstres peuvent absorber et consommer des éléments.

L'infusion se produit instantanément lors du jet d'action. Un monstre consomme un élément uniquement lorsqu'il utilise une capacité qui bénéficie de sa consommation. Lorsqu'un monstre d'un type consomme un élément pour la première fois, cette consommation profite à tous les monstres de ce type.

Si un monstre consomme un élément sauvage ou mixte, vous décidez quelle infusion est consommée.

Engendrant des monstres

Si les règles du scénario indiquent que les monstres apparaissent à des endroits et à des moments précis, ajoutez-les à la carte aux moments indiqués. Si un emplacement spécifié n'est pas vide, placez le monstre dans la case hexagonale vide la plus proche.

Les monstres invoqués agissent durant le même tour où ils ont été ajoutés à la carte. Si un nouveau type de monstre n'a pas d'action prévue pour ce tour, effectuez un jet de dé.

Vérifiez la valeur d'initiative de chaque monstre ajouté. Si sa valeur d'initiative est postérieure à celle du personnage actif, il agira dans l'ordre d'initiative normal. Si sa valeur d'initiative est

antérieure à celle du personnage actif, il agira ensuite. Lorsque plusieurs nouveaux types de monstres devraient agir ensuite, ils agiront en fonction de leurs valeurs d'initiative.

Dégâts et mort des monstres

Les points de vie de chaque monstre sont suivis à l'aide du cadran de points de vie du monstre, qui correspond à la couleur du cube le représentant sur la carte.

Lorsqu'un monstre subit des dégâts, réduisez ses points de vie d'autant. Dès que ses points de vie atteignent zéro, il meurt.

Lorsqu'un monstre meurt, retirez son cube de la carte et supprimez toutes les conditions de son plateau de monstre.

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

**33**

Fin du tour

Une fois que tous les personnages sur la carte ont joué, la phase de fin de tour commence. Effectuez les opérations suivantes dans l'ordre :

1. Déclenchez tous les effets de fin de tour prévus dans les règles du scénario ou sur les objets ou les cartes de capacité.
2. Pour les cartes de capacité dans la zone active avec des bonus de tour :
 - Carte face A : retournez-la sur sa face B et remettez-la dans votre main.
 - Carte face B : placez-la dans votre pile de défausse.
 - Si la carte comporte une icône de carte perdue, placez-la dans votre pile de cartes perdues.
3. Si vous avez au moins deux cartes dans votre main et/ou votre pile de défausse, vous pouvez effectuer un court repos (voir [27](#)).

Suivi des tours

Si un scénario comporte des effets qui se produisent à des moments précis, les rounds peuvent être suivis à l'aide d'un cadran de points de vie de monstre supplémentaire. Avancez le cadran de round d'un cran à la fin de chaque round.

**34**

Fin d'un scénario

À la fin d'un scénario, celui-ci est soit perdu, soit réussi, selon que son objectif a été atteint ou non. Le scénario est perdu si vous êtes épuisé ou si une autre condition de perte définie dans les règles du scénario se produit. Le scénario est réussi si l'objectif spécifique défini dans les règles du scénario est atteint.

Une fois la fin du scénario déclenchée, la partie se poursuit jusqu'à la fin du tour en cours, puis le scénario prend fin. Si le scénario pouvait être à la fois perdu et réussi au cours du même tour, il est perdu.

Vous récupérez toutes vos cartes de capacité défaussées et perdues, tous vos objets dépensés et perdus, et votre jauge de points de vie est réinitialisée à son maximum. Toutes les conditions sont supprimées.

Scénario perdu

Si vous avez échoué au scénario, vous devez le retenter.

Scénario terminé

Une fois le scénario terminé, lisez sa conclusion, qui se trouve dans la fiche du scénario. Cette conclusion vous indiquera quel scénario jouer ensuite dans la campagne.

Difficulté variable

Les cartes de difficulté variable constituent un système libre permettant d'augmenter ou de diminuer la difficulté du jeu, ou simplement d'apporter un peu de variété supplémentaire.

Si vous souhaitez rendre le jeu plus difficile, vous pouvez choisir une plage de difficulté souhaitée (+1-3 : DIFFICILE ou +4-6 : TRÈS DIFFICILE) puis tirer des cartes Lutte au hasard (côté rouge) jusqu'à ce que la somme de toutes les cartes soit dans la plage souhaitée.

À l'inverse, si vous souhaitez rendre le jeu plus facile, vous pouvez choisir une plage de difficulté souhaitée (-1-3 : FACILE ou -4-6 : TRÈS FACILE) puis tirer des cartes Ease aléatoires (côté bleu) jusqu'à ce que la somme de toutes les cartes soit dans la plage souhaitée.

De plus, vous pouvez tirer une combinaison aléatoire de cartes difficulté et facilité pour apporter davantage de variété à un scénario.

La difficulté globale du scénario est déterminée par la différence entre la valeur totale de difficulté et la valeur totale de facilité.

Final Total	Difficulty
+ 4-6 	VERY HARD
+ 1-3 	HARD
0 	NORMAL
- 1-3 	EASY
- 4-6 	VERY EASY



35

L'aventure commence

Vous devriez maintenant être prêt à commencer votre aventure. Retournez la carte de couverture du paquet de scénarios, lisez le texte de l'histoire au verso, puis commencez votre voyage avec le scénario 1. Les règles suivantes vous seront utiles à la fin des scénarios 1 et 2, lorsque les objets et la progression de niveau seront respectivement introduits.

Fournitures d'articles

Chaque carte du paquet de scénarios comporte deux éléments imprimés en haut et en bas. Une fois le scénario 1 terminé, au début de chaque scénario, les éléments de toutes les cartes résolues ou ignorées (tous les scénarios précédents, ainsi que la carte de couverture et les cartes de collection) peuvent être équipés. Un seul élément par carte peut être équipé à la fois, mais différents éléments peuvent être équipés au début de chaque scénario.

Progression du personnage

Un indicateur de niveau, situé à droite du titre du scénario, détermine le niveau de votre personnage. Votre niveau influence quatre éléments :

- Combien de cartes de capacité de niveau 1 pouvez-vous améliorer (voir ci-dessous)
- Quel tableau de modificateurs devez-vous utiliser (utilisez le côté d'une carte qui correspond au niveau du scénario)
- Votre valeur maximale de points de vie (elle est imprimée sur votre fiche de personnage sous forme d'un nombre rouge en dessous de votre niveau indiqué)
- Nombre 🐱 d'objets que vous pouvez équiper (la moitié de votre niveau, arrondie à l'entier supérieur)

Cartes de capacité améliorées

Chaque carte de niveau 1 en votre possession peut être améliorée en une carte de niveau 2 spécifique au début d'un scénario. Pour chaque niveau de scénario supplémentaire après le niveau 1, une carte est améliorée au niveau 2. Vous décidez quelles cartes améliorer pour chaque scénario individuellement.

La liste des cartes de capacité et de leurs améliorations respectives figure au verso de chaque carte de personnage.



Annexe A : Inventaire des composants

- 1 Livre Apprendre à jouer
- 6 cartes de personnage
- 48 cartes de capacité
- 14 cartes Modificateurs
- 10 cartes Monstre
- 22 cartes de scénario
- 1 Carte de référence des icônes
- 2 plateaux de modification
- 4 plateaux Monstres
- 5 cadrans de points de vie
- 24 jetons de condition
- 6 figurines de personnages en plastique
- 10 cubes en plastique
- 1 matrice personnalisée

Pièces manquantes ? Si vous constatez qu'il manque des pièces à votre jeu, vous pouvez demander des pièces de rechange sur cephalofair.com/contact.



Annexe B : Guide des tours de monstres

1. Vérification initiale

1. Vérifier les conditions et la capacité d'attaque
 - Tout monstre, doté  ou non d'une capacité d'attaque, se déplace comme pour une attaque de mêlée à cible unique, mais n'effectue aucune attaque.
 - Tout monstre qui  ignore toutes ses capacités de déplacement mais peut effectuer toutes les autres actions possibles.
2. Vérifier les trajectoires de déplacement
 - Vérifiez s'il existe des chemins de déplacement pour attaquer les hexagones (c'est-à-dire les hexagones depuis lesquels une attaque peut être effectuée). Si aucun chemin n'existe (à cause d'obstacles ou d'autres figurines), le monstre ne se déplacera pas et n'attaquera pas.

2. Trouver le chemin

Le monstre trouve un chemin vers une case d'attaque avec la liste de priorité suivante :

1. Le chemin le moins dangereux.
2. Le chemin qui nécessite le moins de déplacements.

3. Utiliser les capacités des monstres

Chaque monstre utilise toutes ses capacités de haut en bas (déplacement, attaque et autres capacités), en résolvant entièrement chaque capacité avant de passer à la suivante. Pour les capacités de déplacement, veuillez respecter les règles suivantes :

- Le monstre doit terminer son mouvement par un chemin plus court vers sa case d'attaque qu'auparavant, sinon il ne bougera pas.
- Le monstre choisit un chemin de déplacement qui déclenche le moins de maléfices négatifs.
- Le monstre se déplace vers une case hexagonale depuis laquelle il peut attaquer.
- Si le monstre peut se déplacer vers plusieurs hexagones qui maximisent les priorités précédentes, il se déplace vers l'hexagone qui nécessite le moins de points de mouvement.
- Dans les cas où les mouvements du monstre restent ambigus, c'est à vous de décider.

Annexe C : Rappels importants

Attaques et dégâts

- Un modificateur d'attaque distinct est généré pour chaque cible d'une capacité d'attaque.
- Le cube de suivi des modificateurs d'attaque doit être déplacé après chaque attaque, y compris après chaque jet individuel lors d'attaques à cibles multiples.
- Un bonus de bouclier réduit uniquement les dégâts provenant des attaques, et non d'autres sources, mais ce bonus s'applique à toutes les attaques subies tant qu'il est actif.
- Même si une attaque n'inflige aucun dégât (par exemple, lorsqu'un 🚫 modificateur est obtenu), tous les effets supplémentaires de l'attaque sont tout de même appliqués.
- Vous pouvez annuler tous les dégâts provenant d'une même source en défaussant ou en perdant des cartes de l'une des trois manières suivantes :
 - **Défaussez** une carte face A de votre choix de votre **main** .
 - **Défaussez de votre main** deux cartes face B de votre choix .
 - **Défaussez** une carte de votre choix de votre **main ou de votre pile de défausse** .

Monstres

- À chaque tour, un dé est lancé pour chaque type de monstre présent sur la carte. Tous les monstres d'un même type utiliseront la même action.
- Un monstre d'élite effectue deux tours par round, en exécutant séparément les capacités de ses deux actions tirées au sort, à leurs positions respectives dans l'ordre d'initiative.
- Un monstre n'utilise que les capacités indiquées sur son action lancée pour ce tour.
- Un monstre n'applique aucun bonus actif issu de son action lancée avant son tour.
- Si un monstre ne trouve pas de case d'attaque, il ne bougera pas.
- Si un monstre ne doit pas effectuer d'attaque pendant son tour ou s'il est désarmé, il se déplace comme pour une attaque de mêlée à cible unique.

Personnage

- Vous utilisez initialement le tableau de modificateurs de base sur le plateau des modificateurs. Les tableaux de modificateurs d'attaque avancés sont utilisés lors des scénarios de niveau supérieur.
- Vous ne pouvez pas effectuer deux actions supérieures ou deux actions inférieures.
- Pour les actions de base, «  2 » est toujours une action du haut, et «  2 » est toujours une action du bas.

Éléments

- Les éléments infusés sont disponibles dès que leur icône est visible sur une carte de capacité jouée, une carte de capacité dans votre main ou votre zone active, ou sur une action de monstre obtenue par jet de dés.
- Un élément infusé est immédiatement indisponible si la carte de capacité sur laquelle il apparaît est retournée, défaussée ou perdue. Un élément infusé visible sur une action de monstre obtenue par jet de dés n'est plus disponible dès que tous les monstres de ce type sont éliminés.
- Plusieurs instances de chaque élément peuvent être infusées simultanément, mais chaque instance d'un élément infusé ne peut être consommée qu'une seule fois par tour.
- Lorsqu'un type de monstre consomme un élément, tous les monstres de ce type bénéficient des avantages de cette consommation.

Détails du scénario

- Le niveau du scénario est indiqué dans la description du scénario et détermine le nombre de cartes de capacité et d'objets de niveau 2 que vous pouvez sélectionner.
- Vous pouvez améliorer une carte de capacité pour chaque niveau suivant le premier.
- Vous pouvez chacun vous équiper d'un nombre d'  objets égal à la moitié du niveau du scénario (arrondi à l'entier supérieur).
- La fin d'un scénario ne peut survenir qu'à la fin d'un tour, même si l'objectif est atteint en cours de tour.

Annexe D : Index des articles

Article	Taper	Scénario.	Utiliser	Effet
Croc venimeux		1		Lors de votre attaque au corps à corps, ajoutez  .
Couteau à épines de rose		1		Pendant votre attaque,   ajoutez  1.
Bouclier de bouton		3		Lors d'une attaque ennemie, gagnez  1.
Marteau à ressort		3		Lors de votre attaque au corps à corps, ajoutez  2.
Fouet de vigne enchevêtrée		4		Pendant votre attaque,   ajoutez  .
clou en fer		4		Pendant votre tour, ajoutez  2 à toutes vos attaques de mêlée.
Bouclier en coquille de châtaigne		8		Lors d'une attaque ennemie, gagnez  1,  1.
Hameçon et ligne de pêche		8		Lors de votre attaque à distance, ajoutez  2,  2.
aiguilles à coudre		11		Pendant votre attaque, ajoutez  1.
Bouclier de pièce		12		Lors d'une attaque ennemie, gagnez  2.
Crayon taillé		12		Lors de votre attaque de mêlée à cible unique, ajoutez :    

Article	Taper	Scénario.	Utiliser	Effet
Épée longue raccourcie		13		Lors de votre attaque au corps à corps, ajoutez +1  .
Arc long rétréci		13		Lors de votre attaque à distance, ajoutez +1  ,  1.
Bouclier de carte à jouer		15		Lors d'une attaque ennemie, gagnez  4.
Éclat de verre		15		Lors de votre attaque au corps à corps, ajoutez  .
Couteau de poche		19		Lors de votre attaque au corps à corps, ajoutez +1  ,  2,  .
Bouclier de coquille irisé		19		Pendant votre tour, gagnez  1 pour le tour. Créez  .

Article	Taper	Scénario.	Utiliser	Effet
Casque Crâne de Moineau		1		Lors de votre attaque, prenez l'avantage.
Casque à bouchon de bouteille		1		Lors d'une attaque ennemie, considérez son  modificateur d'attaque comme un  modificateur d'attaque.
Vieille source		1		Pendant votre tour, augmentez  tous vos mouvements.
Bottes rétrécies et usées		1		Lors de votre déplacement, ajoutez +1  .

Article	Taper	Scénario.	Utiliser	Effet
Une goutte d'eau pure		2		À votre tour,   supprimez un état négatif.
Goutte de potion de puissance		2		Pendant votre tour, ajoutez +1  à toutes vos attaques.
Restes de table		5		Pendant votre tour,  +1 vous-même.
Aiguille magnétique		5		Pendant votre tour, contrôlez un ennemi à moins de  5 :  2.
Pollen de morelle		6		Après une attaque ennemie,   à  cet ennemi.
Flèches en plumes de rouge-gorge		6		Lors de votre attaque à distance monocible,   pour ajouter +1  ,  1.
Poudre volatile		7		Lors de votre attaque à distance monocible, ajoutez : 
Goutte de potion de guérison		7		Pendant votre tour,  +3 vous-même.
Huile de graissage		9		Pendant votre déplacement, ajoutez +2  .
engrenage en laiton		9		Après avoir déterminé l'initiative, augmentez ou diminuez-la de 10.
Goutte de potion d'endurance		10		Pendant votre tour,  placez une carte de niveau 1 de votre main ou de votre pile de défausse sur sa face A.

Article	Taper	Scénario.	Utiliser	Effet
Goutte de potion élémentaire		10		Pendant votre tour, créez  .
Une pincée de poudre de malheur		11		Pendant votre attaque, ajoutez  ,  .
Bille œil-de-chat porte-bonheur		14		Lors de votre attaque, considérez votre  modificateur d'attaque comme un  modificateur d'attaque.
Ortie des marais		14		Après une attaque ennemie,   à  cet ennemi.
Élixir de vigueur en goutte		16		Pendant votre tour,  placez une carte de votre main ou de votre pile de défausse sur sa face A.
Goutte d'elixir de hâte		16		Après avoir effectué l'action du haut d'une carte de capacité, effectuez également son action du bas.
Goutte de potion de force		17		À ton tour,  toi-même.
Gemme prismatique		17		Pendant votre attaque,  ajoutez +1  .
Gemme Brightlure		18		Après votre attaque,   pour contrôler la cible de l'attaque :  1.

Article	Taper	Scénario.	Utiliser	Effet
Gemme de Duskhaze		18		Lors d'une attaque ennemie,   pour gagner  1 et  cet ennemi.



40

Annexe E : Errata des composants

Voici la liste complète des errata concernant les composants. En cas de divergence entre votre exemplaire physique du jeu et ces errata, jouez comme si les composants physiques correspondaient à la description ci-dessus.

Cartes de capacité

- **Vortex givrant** — La première capacité de l'action du bas devrait se lire comme suit : «  3  tous les ennemis à portée de  4 ». La portée était incorrectement indiquée comme étant de 2 dans la première édition.

Cartes Monstre

- **Démon de la Terre** — La deuxième action contient un encadré Unicode erroné après la consommation de l'élément dans la première impression. Cet encadré doit simplement être ignoré.



41

Crédits pour Gloomhaven : Buttons and Bugs

Inspiré par *Gloomholdin*

Conception et développement

Designers

Joe Klipfel et Nikki Valens

Développeur et chef de projet

Nikki Valens

Conception du scénario 20

Misty Burgess

En écrivant

Auteur narratif

Isaac Childres

Rédacteurs techniques

Nikki Valens, Isaac Childres, Jason D. Kingsley

Éditeur

Jaym Gates

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

Illustration**Artiste de couverture, de personnages et de monstres**

Mofei Wang

Artiste cartographe

Yannis Cardin

Directeurs artistiques

BJ Hensley et Arch Anderson

Modélisation 3D**Sculpteurs miniatures**

Chris Lewis

Conception graphique**Concepteur graphique principal**

Arch Anderson

graphiste

Jason D. Kingsley

Apprenez à jouer à Layout**Artist**

Jason D. Kingsley

Production**Producteur exécutif et responsable de la production**

Prix Johnson

Tests de jeu**Coordinateur des tests de jeu**

Nikki Valens

Testeurs de 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

Moteberg, Nicole Koprince, Peter Koprince, Ragnar Sigurður Ragnarsson, Ryan Huntley, Samuel Muriello, Sean Lim

Financement participatif**Responsable marketing et financement participatif**

Ross Thompson

Producteur Twitch

Ruel Gaviola

BackerKit**Remerciements spéciaux**

« Merci à ma femme, Krista, qui soutient sans relâche mes projets de création de jeux. » — Joe Klipfel

Générique de Gloomhaven : Pub Crawlers

Conception de jeux**Designer**

Nikki Valens

Développement de jeux

Misty Burgess, Isaac Childres, Nikki Valens

Illustration**Direction artistique**

Arch Anderson

Conception graphique

Arch Anderson, Chris Doughman, Layne Huber

Image clé

Mofei Wang

Art cartographique

Yanis Cardin

En écrivant**Rédaction de scénarios**

B. Lune

Texte des règles

Isaac Childres

Édition

Jaym Gates

Production

Arch Anderson, Layne Huber, Price Johnson

Tests de jeu**testeurs de jeu**

Ben Donovan, Christopher Elms, Fiona van den Heiligenberg, Duncan Henry, Price Johnson, Pete Koprince, Larry Marburger, Emily Moran, B.

Sculptures 3D

Chris Lewis

Moon, Sam Muriello, Conrad Oakes,

Zawadi Berg Sveta

**42**

Guide de référence rapide

Début d'un scénario (7)

1. Sélectionnez un scénario.
2. Lisez le scénario.
3. Récupérez tous les monstres nécessaires pour ce scénario.
4. Résolvez les effets du scénario et retournez la carte.
5. Placez les cartes de monstres dans leurs plateaux respectifs.
6. Placez les cubes de monstres et les figurines de personnages.
7. Définir le niveau du personnage et la difficulté du monstre.
8. Conditions du lieu à proximité.
9. Sélectionnez les objets que vous souhaitez emporter.
10. Sélectionnez les cartes de capacité améliorées.
11. Réglez toutes les valeurs de points de vie au maximum.
12. Appliquez les effets de scénario restants.

Phase de scénario (6)

1. Effets de début de manche
2. Sélection de cartes
3. Ordre d'initiative
4. Tours de personnages et de monstres
5. Fin du tour

Capacités ciblées (13)

- Attaque (18)
- Conditions (20)
- Guérir (21)
- Mouvement forcé (23)
- Contrôler les monstres (24)

Ordre de modification d'attaque (18)

1. Appliquez tous les bonus et malus d'attaque.
2. Lancez les dés et appliquez une carte de modificateur d'attaque.
3. Appliquez le bonus de bouclier de la cible.

Fin du tour (33)

1. Déclenchez tous les effets de fin de manche.
2. Supprimez tous les bonus de ronde de votre zone active.
3. Faites une courte pause si vous le souhaitez.

Fin d'un scénario (34)**Scénario perdu ou réussi :**

- Récupérez tous les objets et cartes de capacité mis au rebut ou perdus.
- Réinitialiser le cadran de santé du personnage au maximum.
- Supprimer toutes les conditions.

Si le scénario était perdu :

- Rejouez le scénario.

Si le scénario a été mené à terme :

- Lisez la conclusion du scénario.
- Le scénario indique quel scénario jouer ensuite.

Chronologie des effets d'attaque

- +X Attaque (18) – pendant la résolution des dégâts
- Pierce (19) – pendant la résolution des dommages
- +X Cible (13) – après la résolution de l'attaque
- Conditions (20) – après la résolution de l'attaque

- Mouvement forcé (23) – après la résolution de l'attaque
- Autres effets ajoutés (19) – après la résolution de l'attaque

Niveau de scénario (8)

Niveau de scénario	1	2	3	4	5
Cartes de capacité améliorées	0	1	2	3	4
Niveau de modificateur de personnage	1	2	3	4	5
 Articles	1	1	2	2	3

- Le niveau de difficulté des monstres reste « standard » tout au long de la campagne, mais il est possible de l'augmenter ou de le diminuer pour ajuster la difficulté des monstres selon les besoins.

Gloomhaven : Buttons & Bugs - Règles de vie

Gloomhaven : Buttons & Bugs -
Règles de vie

Ce guide de règles simplifié pour
Gloomhaven : Buttons & Bugs est conçu
pour être facile d'accès, de recherche et
d'impression. Il est mis à jour régulièrement
avec les corrections et errata. © 2024-2026
Cephalofair Games, LLC