

Gloomhaven: Boutons & Bestioles

Règles - Apprendre à jouer

Gloomhaven: Boutons & Bestioles est un jeu de combat tactique pour un joueur. Vous jouerez en tant que mercenaire dans une série de scénarios qui composent une histoire de campagne passionnante.

Malgré un emballage minuscule, c'est un grand jeu !

Ce guide vous enseignera les bases pour que vous puissiez jouer rapidement. Pour les règles complètes, lisez le livret de règles numérique. (*en cours de traduction*)

1. Commencez par prendre le paquet de cartes de scénario dans la boîte.
2. Retournez ensuite la carte du dessus et lisez l'histoire "Cette sensation de rétrécissement".

Avant de commencer, vous devrez choisir un personnage. Il y a six personnages disponibles, chacun décrit au dos de sa carte de personnage respective.

Préparation du Personnage

Ce guide utilisera la Brute. Si vous êtes nouveau dans le monde de Gloomhaven, nous vous recommandons d'utiliser la Brute pour commencer. Rassemblez les éléments suivants :

- A. Votre carte de personnage et la figurine correspondante.
- B. Le cadran de points de vie marron, réglé sur la valeur maximale de points de vie de votre personnage pour le niveau 1, indiquée sur votre carte de personnage.
- C. Les quatre cartes d'aptitude de niveau 1 listées au dos de votre carte de personnage. Celles-ci sont double-face et commencent sur leur face A.
- D. Votre plateau de modification d'attaque de personnage marron. Placez un cube blanc dans l'emplacement le plus haut.

Mise en Place du Scénario

Il est temps de lire le Scénario 1 : Un Accueil Brut, la prochaine carte du paquet de scénarios.

- A. Lisez le scénario jusqu'à l'objectif inclus.
- B. Récupérez la carte de monstre Gardien Bandit, notée dans la liste de monstres du scénario.
- C. Retournez la carte de scénario sur son côté carte. Certaines cases hexagonales ont des terrains avec des règles spéciales, définies par leur bordure colorée.

Ni vous ni les ennemis ne pouvez traverser les obstacles, mais vous pouvez les attaquer avec des attaques à distance.

Les dangers blesseront quiconque s'y déplace. Ces dangers infligent 1 dégât à chaque fois que la case est atteinte..

Disposition des Monstres

Notez la quantité et les couleurs des cubes des monstres affichés sur la carte.

D. Placez un cube vert dans l'hexagone marqué avec le cube vert et un cube bleu dans son hexagone correspondant.

F. Placez votre figurine dans l'hexagone de départ.

G. Récupérez un plateau de monstre et placez la carte du Gardien Bandit dans la fente de la carte.

H. Réglez les points de vie maximaux des bandits, comme indiqué sur leur carte de monstre, sur les cadrans de points de vie correspondant à la couleur de leurs cubes.

I. Placez un cube blanc dans l'emplacement central du plateau de monstre.

J. Récupérez le plateau de modification de monstre rouge et placez un cube blanc dans l'emplacement le plus haut.

K. Gardez les jetons de condition, la carte de référence des icônes et le dé à portée de main pour une utilisation ultérieure.

Jouer un Scénario

Chaque scénario se joue sur une série de rounds, et chaque round se compose des étapes suivantes :

1. Sélection de Cartes : Tout d'abord, choisissez deux de vos cartes de capacité à jouer pendant le round.

2. Ordre d'Initiative : Ensuite, déterminez l'ordre dans lequel vous et les monstres prendrez des tours.

3. Tours de Personnage et de Monstre : Enfin, réalisez les tours dans l'ordre déterminé par l'initiative, du plus bas au plus élevé.

Ces rounds continuent jusqu'à ce que l'objectif du scénario soit atteint ou que votre personnage soit épuisé.

Avant de jouer le premier round, il y a quelques concepts importants à comprendre. D'abord, nous devons passer en revue les actions et les capacités.

La moitié supérieure ou inférieure de chacune de vos cartes constitue une action unique. À votre tour, vous effectuerez l'action supérieure de l'une des cartes que vous avez choisies pour le round et l'action inférieure de l'autre.

Chaque action se compose d'une ou plusieurs capacités représentées par des icônes et des chiffres.

Les deux capacités les plus courantes sont Déplacement et Attaque. Ces deux capacités sont si importantes que vous pouvez choisir de renoncer à l'action supérieure de toute carte pour effectuer à la place une capacité d'attaque de base Attaque 2 ou renoncer à toute action inférieure pour effectuer une capacité de déplacement de base Déplacement 2.

Déplacement

Lorsque vous effectuez une capacité de Déplacement, vous pouvez vous déplacer d'un nombre d'hexagones jusqu'à la valeur de la capacité. Par exemple, avec un Déplacement 2, vous pouvez vous déplacer de deux hexagones, en vous déplaçant vers un hexagone adjacent à chaque point de mouvement.

Attaque

Une capacité d'Attaque vous permet de cibler un ennemi adjacent et d'infliger des dégâts égaux à la valeur de la capacité, modifiée par un jet de modification d'attaque.

Chaque fois que vous effectuez une attaque, lancez le dé et appliquez le modificateur correspondant du tableau sur votre plateau de modification.

Le modificateur appliqué provient de la colonne du résultat du dé et de la ligne marquée par le cube blanc.

Par exemple, si vous effectuez une Attaque 2 de base et obtenez un résultat + alors que le cube marque la troisième ligne, l'attaque infligera 3 dégâts (2 de la valeur de l'attaque et +1 du modificateur tiré).

Capacités Supplémentaires

Outre les déplacements et les attaques, il existe quelques autres capacités et effets ajoutés sur les cartes.

Saut : Le mouvement avec Saut vous permet de vous déplacer en toute sécurité à travers les dangers et les obstacles. Vous ne pouvez pas terminer votre mouvement sur un obstacle, et vous subissez toujours les effets d'un danger sur lequel vous vous arrêtez.

Portée : Une attaque avec Portée vous permet de cibler un ennemi à une distance allant jusqu'à la valeur de portée. Cependant, une attaque à distance contre une cible adjacente aura un désavantage.

Zone d'effet : Une attaque de zone d'effet peut affecter plusieurs cibles. Lancez un modificateur séparé pour chacune.

L'hexagone gris indique votre position par rapport aux hexagones de cible rouges. Si une zone n'inclut pas d'hexagone gris, au moins un hexagone de cible doit être à portée, mais la zone peut être tournée ou inversée.

Conditions : Une capacité de condition applique la condition indiquée à la cible (ou la cible d'une attaque si indiquée comme un effet d'attaque). L'effet de chaque condition est décrit sur la carte de référence des icônes.

Placez les jetons de condition appliqués sur votre carte de personnage ou, pour un monstre ciblé, à côté de son cadran de points de vie.

Perforation : Une attaque avec perforation ignore un montant du bonus de bouclier de la cible jusqu'à la valeur de perforation.

Bouclier : Le Bouclier est un bonus actif qui annule les dégâts de chaque attaque qui vous cible. Les dégâts annulés sont égaux à la valeur du bouclier.

Un bonus actif dure jusqu'à la fin du round ou plus longtemps. Ces actions sont marquées par une icône en bas à droite.

Un bonus de round dure jusqu'à la fin du round tandis qu'un bonus persistant dure jusqu'à ce que vous choisissiez de le terminer. Placez les cartes avec des bonus actifs au-dessus de votre carte de personnage dans la zone active.

Pousser

La capacité Pousser vous permet de déplacer la cible d'un nombre d'espaces jusqu'à la valeur de la poussée. Chaque espace déplacé doit augmenter la portée à la cible d'un.

Éléments

Ignorez les éléments, tels que le vent sur la carte de la Brute, pour l'instant. Nous les expliquerons plus tard.

Il y a encore plus à apprendre, mais mettons d'abord cela en pratique. Il est temps de commencer le premier round du scénario.

1. Sélection de Cartes

Au début de chaque round, vous choisissez deux cartes de votre main, que vous jouerez pendant le round. Faites-le maintenant.

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

Par exemple, en tant que Brute, vous pourriez choisir Coup de Bouclier et Coup Puissant avec l'intention de vous déplacer à côté du bandit vert avec l'action inférieure de Coup de Bouclier puis attaquer avec l'action supérieure de Coup Puissant , poussant le bandit dans le danger et vous renforçant.

2. Ordre d'Initiative

Après avoir choisi vos deux cartes, choisissez la valeur d'initiative de l'une d'elles. Cela détermine quand vous prendrez votre tour pendant le round. Plus votre initiative est basse, plus vous agissez tôt.

Ensuite, vous déterminerez l'initiative des Gardes Bandits. Lancez le dé et déplacez le cube blanc sur le plateau de monstre vers l'emplacement correspondant au résultat du dé. La colonne sous le cube indique l'initiative des bandits et les capacités qu'ils effectueront ce round. Les deux bandits effectueront ces mêmes capacités.

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

3. Tours de Personnage et de Monstre

Le reste du round se compose de votre tour et des tours des monstres. Celui qui a l'initiative la plus basse agira en premier.

Tours de Personnage

À votre tour, vous effectuerez l'action supérieure de l'une de vos cartes choisies et l'action inférieure de l'autre. Vous pouvez effectuer l'une ou l'autre action en premier.

Après avoir terminé une action, retournez la carte sur sa face B et remettez-la dans votre main. Si l'action a une icône de bonus actif, placez-la dans votre zone active au-dessus de votre carte de personnage pour l'instant.

Suivez les dégâts que vous subissez en réduisant vos points de vie actuels sur votre cadran de points de vie.

Tours de Monstre

À son tour, un monstre effectue les capacités listées sous le cube blanc. Chaque monstre du même type effectue les mêmes actions, mais ils prennent leurs tours dans l'ordre numérique.

Les monstres n'effectuent que les capacités listées. Si une capacité de mouvement n'est pas listée, ils ne se déplaceront pas.

Les monstres effectuent les capacités de la même manière que vous, en suivant quelques directives supplémentaires.

Mouvement des Monstres

Les monstres se déplacent sur le chemin le plus court vers leur cible (vous) sans entrer dans les dangers. Ils choisiront un chemin autour des dangers même si cela signifie qu'ils ne peuvent pas se mettre à portée pour attaquer à leur tour.

Dégâts des Monstres

Lorsqu'un monstre subit des dégâts, suivez les dégâts sur le cadran de points de vie de la couleur correspondante. Dès qu'un monstre atteint zéro point de vie, il meurt.

Lorsqu'un monstre meurt, retirez son cube de la carte et retirez toutes les conditions qu'il avait subies.

Bonus Actifs des Monstres

Les bonus persistants listés en bas de la carte du monstre, comme le Bouclier 1 des gardes bandits, sont actifs à tout moment.

Les bonus de round provenant des capacités tirées ne sont actifs qu'une fois que le monstre a pris son tour, mais ils restent actifs jusqu'à la fin du round.

Les bonus actifs multiples se cumulent. Par exemple, si le cube sur le plateau de monstre marque la colonne la plus à gauche, les Gardes Bandits ont un bonus de Bouclier 1 une fois que les bandits ont été activé/pris leur tour. Cette valeur de bouclier s'ajoute à leur bonus persistant, donnant temporairement à chaque bandit un Bouclier 2.

Fin de Round

Après que vous et les bandits avez pris vos tours, le round se terminera.

Les cartes dans votre zone active avec des bonus de round sont maintenant retournées sur leur face B et retournées dans votre main. Les bonus persistants peuvent rester dans votre zone active.

Vous devriez maintenant avoir deux cartes face A et deux cartes face B dans votre main (à moins que vous n'ayez un bonus persistant actif, auquel cas vous n'aurez qu'une seule carte face B).

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

Cartes Face B

Les cartes face B dans votre main peuvent être choisies au début du round comme les cartes face A. Cependant, au lieu de les retourner après utilisation, les cartes face B sont défaussées et ne peuvent pas être utilisées à nouveau avant d'être récupérées.

Cible

Une capacité avec une Cible spécifie la cible ou les cibles affectées. Si seul un nombre est donné, vous pouvez cibler jusqu'à ce nombre d'ennemis à portée de la capacité.

Riposte

La Riposte est un bonus actif qui vous permet d'infliger des dégâts à un ennemi qui vous attaque. Les dégâts infligés sont égaux à la valeur de la riposte.

Comme le bouclier, la riposte peut être acquise en tant que bonus de round ou bonus persistant.

Actions Perdues

Après avoir réalisé une action avec l'icône perdue, placez la carte dans votre pile de cartes perdues, à droite de votre carte de personnage, où elle restera jusqu'à la fin du scénario.

Si l'action perdue a un bonus actif, la carte est toujours considérée comme perdue et doit être déplacée vers la pile de cartes perdues lorsque son bonus actif se termine.

Contrôle des Dégâts

Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez annuler les dégâts en défaussant ou en perdant des cartes de l'une des trois manières suivantes :

1. Défausser une carte face A de votre main.
2. Défausser deux cartes face B de votre main.
3. Perdre une carte de votre pile de défausse.

Éléments

Les infusions élémentaires, telles que le vent sur la carte de la Brute, peuvent renforcer certains effets.

Tant qu'une infusion est visible sur une carte dans votre main, zone active, ou une de vos cartes choisies, elle peut être consommée une fois par round.

L'option de consommer un élément est représentée par une icône élémentaire marquée et suivie de l'effet ajouté après un deux-points.

Par exemple, lors de la capacité d'attaque de la carte de la Brute, vous pouvez consommer du vent pour ajouter +1 Attaque et 2 à l'ensemble de la capacité d'attaque.

Guérison

Une capacité de guérison permet à la cible de regagner des points de vie égaux à la valeur de la guérison. Par exemple, la carte Œil pour Œil de la Brute peut vous guérir de 2 points de vie.

Repos

Il y a deux façons de se reposer : le repos court et le repos long, et les deux vous permettent de récupérer des cartes de votre pile de défausse au coût de perdre une carte.

Vous pouvez vous reposer uniquement si vous avez au moins deux cartes dans votre main et/ou pile de défausse.

Repos Court

Vous pouvez effectuer un repos court à la fin d'un round. Lorsque vous le faites, retournez toutes les cartes de votre pile de défausse à votre main et retournez-les sur leur face A. Ensuite, vous perdez une carte au hasard. Si vous le souhaitez, vous pouvez subir 1 dégât pour perdre une carte aléatoire différente à la place.

Repos Long

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

1. Retournez toutes les cartes de votre pile de défausse à votre main. Ensuite, perdez une carte de votre choix de votre main.
2. Effectuez une "Guérison + 2, à soi-même".
3. Vous récupérerez également des objets, mais vous n'avez pas d'objets pour l'instant. Vous pouvez en apprendre plus sur les objets après avoir terminé le premier scénario.

Épuisement

Vous pouvez devenir épuisé de deux manières :

- Aucun Point de Vie : Si vous avez zéro point de vie.
- Aucune Carte : Si vous n'avez pas deux cartes en main (à jouer) ou deux cartes dans votre main et pile de défausse (pour vous reposer).

Si vous devenez épuisé, vous perdez le scénario.

Continuer à Apprendre et à Jouer

En utilisant ce que vous avez appris jusqu'à présent, vous devriez être capable de jouer le reste du scénario jusqu'à atteindre l'objectif ou devenir épuisé.

Après avoir terminé le scénario, vous devriez revoir ce que vous avez appris en lisant les règles complètes. *(en cours de traduction)*

Il y a quelques concepts non couverts par ce livret auxquels vous voudrez prêter une attention particulière :

- Objets
- Récupération
- Effets de Scénario
- Terrain
- Capacités Améliorées

Bonne chance, aventurier !

Crédits

Design du jeu : Joe Klipfel, Nikki Valens

Écriture : Isaac Childres

Production : Price Johnson

Direction artistique : BJ Hensley, Arch Anderson

Sculpture : Chris Lewis

Illustration : Mofei Wang, Yanis Cardin

Conception graphique : Arch Anderson, Jason D. Kingsley

Mise en page des règles : Jason D. Kingsley

Édition : Jaym Gates

Traduction FR Fan Made : Arié ZARKA (Dés100Solo)

Relecture FR : Eric Moreau

Visitez cephalofair.com/bnb ou scannez le code QR pour lire les règles complètes.