

MINI ROGUE



MONTAGNE DE LA TOURMENTE

Vous, misérable qui arpentez ces terres, entrez dans un lieu où règne la terreur. Avec ou sans aide, rien ne peut vous préparer à ce qui vous attend. Le roi vous a confié une mission : découvrir ce qui est arrivé au Champion vous ayant précédé, et récupérer le Sang d'Og.

Maintenant, avancez et pénétrez dans le domaine du champion des Dieux Anciens.

MATÉRIEL

Ce livret de règles
1 carte Gardien
1 carte Personnage
7 cartes Salle

19 cartes Descente
6 cartes Parchemin
3 cartes Tourment
3 cartes Bijou maudit

Cette extension offre de nouveaux moyens de moduler la difficulté du jeu, grâce à l'introduction de sept modules. Vous pouvez jouer chaque module séparément ou combiné avec un ou plusieurs autres, ainsi qu'avec d'autres extensions et des modules de celles-ci ; ils sont tous compatibles.

APERÇU DES MODULES

Descente : augmente fortement la difficulté.

Montagne de la tourmente : augmente la difficulté.

Les salles tourmentées : augmente légèrement la difficulté.

Bijoux maudits : diminue la difficulté.

Parchemins : diminue légèrement la difficulté.

Le condamné : pas de changements.

Champion des Dieux anciens : pas de changements.

NOUVELLES ICÔNES

▲ **Angoisse** : augmentez votre Tourment de 1 si vous jouez avec le module Montagne de la tourmente et que vous n'avez pas encore vaincu votre tourmenteur. Autrement, perdez 1 ♥.

▼ **Soulagement** : diminuez votre Tourment de 1 si vous jouez avec le module Montagne de la tourmente et que vous n'avez pas encore vaincu votre tourmenteur. Autrement, gagnez 1 ♥.

 **Sauvage** : si l'Ennemi obtient un **5**, ajoutez -3  à son attaque.

 **Horde** : vous affrontez 3 Ennemis. Vous devez donc vaincre l'Ennemi 3 fois. Lancez le dé Donjon une fois par Ennemi restant lorsqu'ils attaquent. Lorsque vous éliminez un Ennemi, les dégâts non attribués se reportent sur le suivant. Pour vous rappeler du nombre d'Ennemis, placez un cube sur le nombre d'Ennemis restant. *Par exemple, vous affrontez la nuée de corbeaux qui a 3  et inflige -1 . Vous attaquez le premier corbeau. Il ne succombe pas, vous vous faites donc attaquer par 3 corbeaux, chacun infligeant ses dégâts (-1  x 3). Vous avez 1  et ignorez donc 1 dégât. Vous subissez -2 . Au tour suivant, vous tuez un corbeau. Ainsi, seuls les deux restant vous attaquent (-1  x 2).*

Utiliser une Potion de Givre ou de Poison n'affecte que l'Ennemi en cours.

 **Protection magique** : l'Ennemi ne peut pas être ciblé par des Potions ni des Parchemins.

 **Décomposition** : perdez 1 . Si vous ne pouvez pas, perdez 1 .

 **Distance** : après avoir lancé vos dés, résolvez d'abord l'attaque de l'Ennemi, puis la vôtre.

🌀 **Esquive** : si l'Ennemi obtient un **5**, il esquive votre attaque. Si vous avez plusieurs dés Personnage, il ignore uniquement celui de plus forte valeur.

DESCENTE

Mettez le jeu en place normalement. Mélangez toutes les cartes Descente ensemble pour former la pioche de Descente. Placez cette dernière, face cachée, à proximité des salles.

EXEMPLE DE CARTES DESCENTE



Lorsque vous jouez avec les cartes Descente, ajoutez une étape à la phase de Descente, entre les étapes 8 et 9 (*p.9 des règles de base*) :

- 8a. Piochez les deux premières cartes de la pioche de Descente. Défaussez-en une et résolvez l'autre, soit en appliquant simplement son effet, soit en effectuant un Test de Compétence et en appliquant le résultat correspondant, selon la carte que vous aurez choisie. Parfois, vous devrez effectuer un Test de Compétence, parfois non. Tout dépendra de ce que vous choisirez.
- Si vous êtes aveugle lorsque vous piochez une carte Descente**, ne piochez qu'une seule carte et résolvez-la. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

Variante multi-joueurs

Si vous jouez à plusieurs, les deux cartes sont révélées. Chaque personne en choisit une indépendamment du choix des autres et en applique l'effet. Si vous êtes aveugle, résolvez la première des deux cartes piochées.

Variante extrême

Vous pouvez accroître la difficulté en retirant la carte "Ruines d'un campement" des cartes Descente.

Variante Roguelike

Si vous voulez augmenter la difficulté, vous pouvez ajouter cette simple règle : ne gagnez aucune récompense lorsque vous réussissez le  d'une carte Descente.

MONTAGNE DE LA TOURMENTE

Lorsque vous jouez avec ce module, mettez le jeu en place normalement, mais prenez une carte Tourment avec vous. Vous pouvez la choisir ou la prendre au hasard. Glissez-la sous votre plateau Personnage de manière à cacher toutes les lignes de tourments (voir l'exemple ci-dessous).



Progression du tourment

Lorsque vous remplissez les conditions indiquées après les icônes ▲ et ▼ de votre carte Tourment, glissez votre carte d'un cran dans la direction indiquée (▲ vers le haut, ▼ vers le bas).

Parfois, vous révélez une ligne vide, mais si quelque chose y est écrit, vous devrez en tenir compte tant que cette ligne est révélée. Lorsque vous rencontrez les icônes ▲ et ▼ pendant la partie, sur des cartes Salle par exemple, augmentez ou diminuez votre tourment de la même manière.

Tourments

Leurs effets sont variés. Par exemple, ils peuvent augmenter la puissance du Fantôme, empêcher certains effets de se produire, réduire le nombre de dés à lancer lors des Tests de Compétence (quel que soit votre niveau), et bien d'autres choses encore. Mais tous les tourments ont quelque chose en commun : après avoir résolu une carte, si vous êtes à la dernière étape de Tourment, vous retournez la carte et commencez un combat contre votre tourmenteur. Le combat se déroule en deux phases, tout comme le combat contre les Restes d'Og. Lorsque vous défaites votre tourmenteur, défaussez votre carte Tourment.

Une fois votre tourmenteur vaincu, ne piochez pas de nouvelle carte Tourment. Vous n'êtes plus affecté par les tourments pendant cette partie. Si vous rencontrez l'icône ▲, elle vous fait perdre 1 ♥, tandis que ▼ vous fait gagner 1 ♥.

Variante multi-joueurs

Si vous jouez à plusieurs, chaque personne prend

une carte Tourment. Lorsque vous affrontez votre Tourmenteur, si un autre aventurier est dans la même salle que le vôtre, affrontez ensemble votre tourmenteur.

LES SALLES TOURMENTÉES

Ce module comprend les sept cartes Salle incluses dans cette extension. Lorsque vous mettez le jeu en place, mélangez toutes les cartes Salle de cette extension avec les autres cartes Salle. Les nouvelles Salles sont conçues pour fonctionner en synergie avec le module Montagne de la tourmente. Il est donc recommandé de toujours inclure ce dernier lorsque vous jouez avec ces cartes Salle, pour une meilleure expérience de jeu.



L'HORREUR

Le bruit court qu'une créature indicible rôde dans les environs...

L'horreur est un Monstre unique : vous ne pouvez pas la vaincre. Si vous la rencontrez parmi les trois premiers Étages, vous devez vous enfuir et subir les conséquences d'avoir été si proche d'elle. Si vous la rencontrez au quatrième Étage, vous devez effectuer un Test de Compétence. En cas de succès, rien ne se passe. Toutefois, les conséquences en cas d'échec sont terribles. Vous ne voulez définitivement pas que cela se produise. Notez que même si l'Horreur ne peut être

vaincue, c'est un Monstre et elle compte donc dans les bonus des salles Trésor.



VOILE ABYSSAL

Vous retrouver ainsi pris au piège n'est pas quelque chose que vous recherchez...

Il s'agit d'un piège comme les autres, mais avec une particularité : si vous échouez, vous **devez** récupérer cette carte. Cela signifie que si vous possédez un autre objet, vous devez le défausser pour acquérir le Voile Abyssal. À moins que cet autre objet ne vous oblige également à le ramasser. Dans une telle circonstance, vous pouvez porter plusieurs objets (d'autres effets peuvent vous permettre de posséder plusieurs objets, par exemple, la carte Bracelet de force du module Bijoux maudits).

Lorsque vous êtes prisonnier du Voile abyssal, votre tourment augmente à chaque fois que vous rafraîchissez vos compétences. Vous avez la possibilité de vous défausser de cette carte dans n'importe quelle salle Sanctuaire ●.



BIJOUX MAUDITS

"Le marchand n'a pas évoqué les étranges voix que j'entends. Ni les démangeaisons..."

Lorsque vous jouez avec ce module, choisissez un Bijou maudit ou prenez-en un au hasard lors de la

mise en place. Mettez-le à côté de votre Personnage, face visible.

Vous pouvez utiliser les compétences des Bijoux maudits de la même manière que vous utilisez vos propres compétences : après utilisation, retournez la carte. Notez que les compétences de votre Bijou maudit sont indépendantes de vos propres compétences. Ce qui signifie que lorsque vous avez utilisé une compétence de Personnage, vous pouvez encore utiliser une compétence de votre Bijou maudit, et vice versa.

Ne retournez pas votre Bijou maudit lorsque vous visitez un Feu de camp ou lorsque vous rencontrez cette icône ☠. Vous pouvez le retourner face visible seulement lors de la phase de Descente, lorsque vous retournez votre carte Personnage face visible, en payant le coût indiqué au dos du Bijou maudit ou dans sa bannière.



Vous ne pouvez pas perdre votre Bijou maudit, mais si vous ne payez pas son coût pour le retourner face visible, il ne vous sera pas d'une grande aide. Pensez bien à récupérer les ressources nécessaires en chemin.

Variante multi-joueurs

Si vous jouez à plusieurs, chaque personne porte un Bijou maudit. Ils fonctionnent exactement comme dans une partie solo.



PARCHEMINS

Des fragments immémoriaux d'une connaissance capable d'altérer la réalité qui étaient perdus... jusqu'à présent.

Lorsque vous jouez avec ce module, mélangez les Parchemins et placez-les dans une pioche face cachée à proximité de la zone de jeu.

Lorsque vous obtenez une Potion (n'importe laquelle, ce peut être une 🍷, une 💧 ou même 💜), vous pouvez, si vous le souhaitez, piocher un Parchemin à la place. Si vous le faites, ne prenez pas la Potion et piochez le premier Parchemin de la pioche. Vous ne pouvez porter qu'un seul Parchemin à la fois.

Vous pouvez jouer un Parchemin à n'importe quel moment où vous pouvez en appliquer les effets.

Lorsque vous le jouez, choisissez la partie qui vous sied le mieux. L'une est gratuite et l'autre a un coût. Si vous choisissez la partie ayant un coût, payez-le avant de pouvoir bénéficier de ses effets. Peu importe la partie choisie, défaissez le Parchemin après utilisation (il se vaporise une fois l'un de ses sorts lancé).

Si vous arrivez à court de Parchemins dans la pioche, mélangez ceux ayant été défaussés pour reformer une pioche avec.



Des extensions, comme Le Conseil, introduisent des Ennemis avec une armure. Tout comme les Potions, les Parchemins ignorent l'armure.

Variante multi-joueurs

Chaque personne peut porter un Parchemin. Vous pouvez l'échanger, le donner ou le prendre si vous êtes dans la même Salle qu'une autre personne.

Variante Overlord

Nous vous suggérons de décider ensemble si vous voulez cacher les Parchemins ou les révéler à l'Overlord. Les garder secret jusqu'à ce que vous les jouiez ajoute une certaine tension pour l'Overlord.



LE CONDAMNÉ

Autrefois l'apprenti d'un mage, il a dû apprendre à faire sans maître après un regrettable accident.

Ce module comprend simplement le Personnage du Condamné. Vous pouvez décider de le prendre (il fonctionne mieux avec le module Montagne de la tourmente), ou vous pouvez le mélanger avec les autres et prendre un Personnage au hasard.



CHAMPION DES DIEUX ANCIENS

Le champion du roi a terrassé Og, mais plutôt que de ramener le sang d'Og, il l'a gardé pour lui-même. Vous êtes à présent chargé de ramener cette relique.

Les Restes du Champion est un Gardien de fin, tout comme Les Restes d'Og. Lors de la mise en place, au lieu de placer Les Restes d'Og sous la pile des Gardiens, deux options s'offrent à vous : vous pouvez mettre Les Restes du Champion à la place, ou bien vous pouvez mélanger tous les Gardiens de fin ensemble et en placer un au hasard, sous la pile, sans le regarder.

Les Restes du Champion agit différemment des

Restes d'Og. Il n'a qu'une seule phase, mais possède différentes attaques. Au premier tour du combat, il effectue une attaque chargée de venin. On vous recommande de placer un cube sur l'emplacement dont le chiffre correspond à son attaque, pour vous rappeler où vous en étiez.



Au deuxième tour du combat, il vous laisse un répit et se régénère. Ses attaques continuent de la sorte jusqu'à la quatrième. Après quoi, si le combat continue, il reprend à la première attaque.

Variante multi-joueurs

De la même manière qu'un combat normal, chaque tour est un nouveau tour de combat. Ainsi, lorsqu'une personne attaque Les Restes du Champion, l'attaque de ce dernier est différente de l'attaque portée contre la personne précédente.

CREDITS

Auteurs : Johan Sancho Vittrup, Paolo Di Stefano et Gabriel Gendron

Développement : Johan Sancho Vittrup, Paolo Di Stefano et Yohann Hériot

Illustrations : Prashanka Mawalagedara et Gabriel Gendron

Graphisme : Paolo Di Stefano, Gabriel Gendron et Maud Rossi

Traduction : Yohann Hériot et Arnaud Moyon

Relecture : Florent Coupeau et Marco Poutré



PUBLISHING

Nuts! Publishing

118 avenue de Fouesnant, 29950, Bénodet, France

© 2025 Paolo Di Stefano et Gabriel Gendron

© 2025 Nuts! Publishing

Icônes faites par Lorc, Delapouite, Skoll, Quoting et DarkZaitzev.

Disponibles sur <https://game-icons.net>.

Sous licence CC BY 3.0



Adresses sur quatreindesecrains.fr

TABLE DE RÉOLUTIONS



Si vous jouez avec le module Montagne de la tourmente et que vous n'avez pas encore vaincu votre tourmenteur, augmentez votre Tourment de 1. Sinon, perdez 1 ❤️.



Si vous jouez avec le module Montagne de la tourmente et que vous n'avez pas encore vaincu votre tourmenteur, diminuez votre Tourment de 1. Sinon, gagnez 1 ❤️.



Sur un **5**, ajoutez -3 ❤️ à l'attaque de l'Ennemi.



Affrontez l'Ennemi trois fois. Les Ennemis combinent leurs attaques contre vous.



Immunisé contre les Potions offensives (🔥, 💧 et 🍷) et contre les Parchemins.



Perdez 1 🍷.



Résolvez l'attaque de l'Ennemi en premier.



Sur un **5**, votre attaque échoue. Si vous avez plusieurs dés Personnage, seul votre dé de plus forte valeur est ignoré.