

MINI ROGUE



PROFONDEURS DAMNÉES

Vous pensiez avoir exploré les moindres recoins du donjon ? Il contient encore bien des secrets que seul un explorateur vétéran aurait le courage de découvrir.

Ce voyage est un aller sans retour. Gardez les yeux ouverts, vérifiez chaque détour, ou vous nourrirez les vers, vous n'aurez aucun secours.

Les profondeurs damnées vous attendent.

MATÉRIEL

- Ce livret de règles
- 2 cartes Gardien
- 3 cartes Personnage
- 7 cartes Salle
- 26 cartes Histoire

MISE EN PLACE

1. La mise en place reste la même que pour le jeu de base (vous jouerez avec toutes les cartes du jeu de base et de cette extension).
2. Mélangez toutes les cartes Histoire et placez-les en une pile face cachée près des cartes Salle.

CARTES SALLE

De nouvelles Salles font leur apparition dans cette extension !



BANDIT

Un chevalier déchu ? Un écuyer abandonné ? Peu importe qui il était, seules les ressources lui importent.

Le Bandit n'est pas un monstre assoiffé de sang comme les autres : même s'il vous menace, il vous laissera passer sans soucis si vous payez la taxe plutôt que de devoir risquer sa peau dans un duel contre vous. Pour résoudre cette carte, payez simplement la taxe indiquée, soit en Rations, soit en Pièces d'or, ou affrontez le Bandit en combat. Le choix est entre vos mains.



RELIQUE MAUDITE

« Façonnés de mains divines, des artefacts joncheront la route des intrépides. Maudit sera lui qui s'en emparera. »

- De L'inconnu

Quand vous résolvez cette carte, vous **devez** la récupérer. Elle **remplace tout autre objet** que vous possédez déjà.

Tant que vous portez la Relique maudite, vous êtes maudit et **ne pouvez plus** utiliser de Bénédiction ou de Potion d'Eau Bénite. Vous ne pouvez pas remplacer cet Objet par un autre.

Pour vous débarrasser de la Relique maudite, vendez-la à un **Marchand** trop naïf, implorez les Anciens Dieux au **Sanctuaire**, ou purifiez-vous de la malédiction à la **Fontaine**.





PIÈGE


Des rouages, des pics, de l'huile... et bien entendu une odeur de sang séché...

Cette carte Piège est légèrement différente des autres. Vous n'avez pas à lancer le dé Donjon pour déterminer le piège auquel vous êtes confronté. Celui-ci dépend simplement de votre Étage, tout comme pour les Monstres.




PASSAGE SECRET

Oserez-vous y pénétrer ?

Le Passage secret vous mènera à des endroits inconnus. Afin de le résoudre, ou à chaque fois que vous rencontrez un symbole , piochez une carte Histoire et résolvez-la. Lorsque vous résolvez une carte Histoire, la carte qui vous y a mené est également résolue. Mettez la carte Histoire de côté, car vous ne pourrez plus la piocher lors de cette partie.

CARTES HISTOIRE

Les cartes Histoire sont de brèves incursions narratives dans l'univers de Mini Rogue. Vous vous retrouverez souvent face à une situation particulière et à des choix pour la résoudre. Vous pourrez tomber sur un piège mortel, un marchand égaré ou encore un féroce adversaire.

Lorsque vous rencontrez le symbole , ou simplement lorsque vous êtes sur la carte Passage secret, vous devez piocher une carte Histoire. Pour la résoudre, lisez-la puis choisissez une des options qui s'offrent à vous. Certaines options sont associées à un symbole de personnage, et seul un personnage de la classe correspondante a la possibilité (mais pas l'obligation) de choisir cette option.







*Deux des cartes Histoire, **Ami ou ennemi ?** ainsi qu'**Un ancien avertissement**, ont été écrites par deux de nos contributeurs, respectivement Andrew Garnett et Daniel Winograd-Cort. Nous sommes heureux de ce que vous avez apporté à Mini Rogue !*

EXEMPLE DE CARTE HISTOIRE

L'aventurier

1 Le cadavre d'un aventurier gît face contre terre. Après inspection, vous remarquez des vivres ainsi qu'une bourse qui semble remplie d'or coincés sous le corps. Seulement, vous réalisez que le mort repose sur une dalle étrange. Vous tournez la tête et voyez que les murs autour de vous sont percés de trous. C'est un piège !

Que faites-vous ?

- | | | | |
|---|--|----|---|
| 2 | Prendre l'or.
<i>Vous en avez plus besoin que le mort.</i> | +2 |  |
| 2 | Prendre les vivres.
<i>Le piège ne se déclenche pas.</i> | +1 |  |
| 3 |  Retirer délicatement l'armure. | |  4 |
| | ✓ <i>Habile. Le piège ne se déclenche pas.</i> | +1 |  |
| 4 | ✗ <i>Trop brusque. Vous déclenchez le piège.</i> | -2 |  |

1. C'est l'histoire que vous conte la carte.
Commencez par la lire.
2. Ce sont les options qui vous sont proposées.
Vous ne pouvez en choisir qu'une. Une fois votre choix acté, gagnez ou perdez les ressources indiquées dans la colonne de droite.
3. Vous ne pouvez choisir cette option que si votre symbole de personnage correspond à celui de l'option. Dans cet exemple, seul un Rogue ou un Voleur peut choisir cette option. Les autres personnages l'ignorent simplement.
4. Cette option vous pousse à un Test de Compétence. Si vous choisissez une telle option, le résultat, qui dépend de votre réussite ou de votre échec, est inscrit en dessous. Dans cet exemple, effectuer le Test de Compétence pourrait vous octroyer une pièce d'Armure (✓), ou vous faire perdre 2 PV (✗).



CRÉDITS

Auteurs : Paolo Di Stefano et Gabriel Gendron

Développement du jeu : Yohann Hériot, Guillaume Sandance, Florent Coupeau, Scott Moore, Paolo Di Stefano, Gabriel Gendron

Graphisme et illustrations : Gabriel Gendron

Graphisme additionnel : Paolo Di Stefano

Relectures : Léa Osseyrane et Gergely Kajtár



PUBLISHING

Nuts! Publishing

2 rue Castelmeur, 29000, Quimper, France

© 2021 Paolo Di Stefano et Gabriel Gendron

© 2021 Nuts! Publishing

Icônes faites par : Lorc, Delapouite, Skoll, Quoting et DarkZaitzev. Disponibles sur <https://game-icons.net>.
 Sous licence **CC-BY-3.0**