

# MINI ROGUE

A ROGUELIKE MICROGAME

Un jeu de Paolo Di Stefano et Gabriel Gendron  
(v3.2.2)

**Mini Rogue** est un micro-jeu profondément inspiré des roguelikes et des jeux de rôles originaux. Mouvement sur grille, niveaux générés aléatoirement, mort permanente, gestion de ressources, action, exploration et découvertes sont tous les éléments qui composeront votre aventure lors d'une partie de Mini Rogue.

## But du Jeu

Dans ce jeu solo ou coopératif, chaque joueur incarne un aventurier. Vous vous enfoncerez toujours plus loin dans les profondeurs du donjon, le traversant de salle en salle, de zone en zone, d'étage en étage, à la recherche du Sang d'Og, un artefact légendaire.

Chaque zone du donjon est disposée en embranchement. Lorsque vous faites face à deux salles, vous devez n'en choisir qu'une. Chaque rencontre est résolue par un choix ou en lançant les dés, et vous devez ensuite décider comment poursuivre l'aventure.

Dans chaque salle, vous pourrez rencontrer un monstre, trouver un coffre au trésor, découvrir une zone de repos, ou faire face à plusieurs autres surprises, bonnes comme mauvaises. Chaque étage se termine par un Gardien, que vous devrez terrasser afin de continuer votre périple. Vous ne pouvez venir à bout du jeu qu'en atteignant la toute dernière salle, au cœur du donjon, et en anéantissant le Gardien final pour enfin mettre la main sur le Sang d'Og.

Ceci est un aperçu PnP. Il y aura plus de contenu (salles, personnages, boss, etc.) dans la version finale. Dans la section Matériel, vous trouverez en rouge les quantités présentes dans la version définitive.

## Matériel du Jeu

- Ce livret de règles.
- 18 cartes (30 dans la version finale).
- 2 dés noirs (donjon).
- 6 dés blancs (aventurier).
- 2 dés violets (malédiction).
- 2 dés verts (poison).
- 1 plateau Donjon.
- 2 plateaux Personnage.
- 2 jetons Personnage (4 dans la version finale).
- 17 jetons en bois.

## Mise en place

1. Placez le plateau Personnage et la carte de référence Récompense devant vous. Choisissez une carte Personnage, ou tirez-en une au hasard, puis placez-la à gauche du plateau Personnage (**voir Classes et Compétences des Personnages**).
2. Ajustez les valeurs de départ sur le plateau Personnage en fonction des statistiques indiquées par la carte personnage. Vous mettez à jour les valeurs de votre personnage, en déplaçant les jetons en bois, tout au long de la partie. Quand une valeur n'est pas indiquée sur la carte personnage, le jeton en bois doit être positionné sur le 0.
3. Placez le plateau Donjon à votre gauche ou votre droite. Placez le cube gris sur la première zone du premier étage du donjon (marquée 1). Ce cube représente la position de votre ou vos aventurier(s) dans le donjon. Placez un cube rouge sur l'icône de crâne dans la section "PV Monstre".
4. Mettez de côté deux cubes violets à côté du plateau Personnage. Ils servent à indiquer les potions que possède votre personnage.
5. Prenez un dé blanc et gardez-le près de vous. Il s'agit de votre premier Dé Aventurier, il vous sera nécessaire pour résoudre les rencontres. Plus vous gagnerez en expérience, plus vous pourrez débloquer de dés (**voir Expérience et Niveaux**).
6. Mettez en place la Zone de Donjon : mélangez toutes les cartes Salle. Disposez ensuite 8 de ces cartes, face cachée, comme indiqué sur l'image.
7. Placez *Les Restes d'Og*, face visible, dans le coin inférieur droit de la Zone de Donjon. Mélangez les cartes Gardien restantes et placez-les, face cachée, par-dessus *Les Restes d'Og*.
8. Pour finir, dévoilez la carte dans le coin supérieur gauche de la Zone de Donjon. Il s'agit de l'**Entrée**.

## Le Plateau Donjon

Le Donjon que vous explorez est unique à chaque partie, mais le cœur du jeu reste toujours le même :

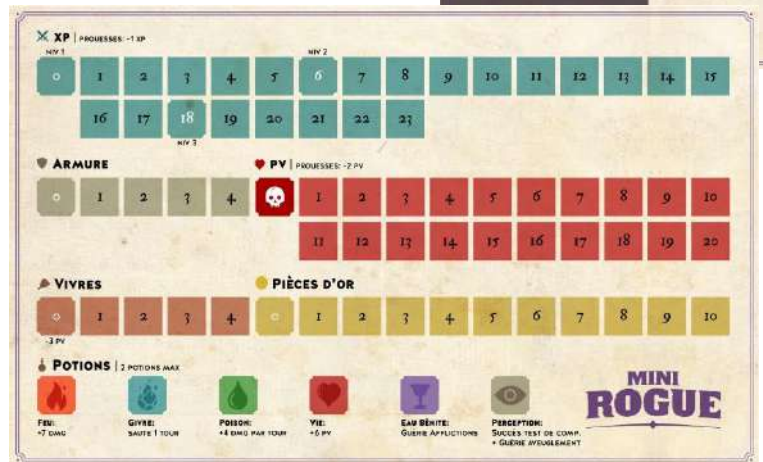
- Le Donjon comporte 4 Étages. Plus l'Étage est profond, plus le défi sera grand.
- Le Donjon commence au premier Étage et se termine au quatrième Étage.
- Chaque Étage contient des Zones numérotées.
- À chaque tour, vous explorerez une Zone qui comprend huit cartes Salle (**voir Cartes Salle**), puis vous vous enfoncerez plus profondément, vers la prochaine Zone (**voir Phase de Descente**).



## Le Plateau Personnage

Votre Personnage possède plusieurs statistiques :

- Points d'Expérience (XP) : comme dans un jeu de rôle, votre personnage gagnera en niveaux d'expérience. Gagner des XP vous permettra de gagner des niveaux et de débloquer des dés Aventurier additionnels. Votre Personnage commence la partie au niveau 1, avec un seul dé Aventurier débloqué, et 0 XP.
- Armure : chaque point d'armure permet de réduire les dégâts ennemis de 1, sauf indication contraire.
- Points de vie (PV) : ces points représentent la vie de votre Personnage. Si ces points tombent à zéro, votre Personnage meurt et vous perdez la partie.
- Vivres : chaque fois que votre Personnage termine une Zone, il doit se nourrir. Si vous êtes à court de vivres, la faim vous fera perdre des PV.
- Pièces d'or : elles sont utiles pour régler vos achats chez les Marchands et faire des offrandes au Sanctuaire.
- Potions : votre personnage ne peut transporter que deux Potions au maximum.



À tout moment, les statistiques de votre Personnage ne peuvent être plus élevées que les valeurs maximales indiquées sur le Plateau.

## Dés Aventurier

Ces dés blancs sont également appelés Dés Aventurier. Ils représentent les capacités et l'expérience naturelles de votre personnage et, au combat, ils représentent les dégâts que votre personnage inflige. Vous commencez la partie avec un seul dé Aventurier, mais à mesure que vous progressez et que votre personnage gagne de l'expérience, vous obtiendrez des dés Aventurier supplémentaires.

## Expérience et Niveaux

À mesure que vous acquérez de l'expérience, vos habiletés de combat et de survie en seront améliorées.

Les Points d'Expérience (XP) sont gagnés de différentes façons, que ce soit en lisant des codex, en se reposant, en évitant des pièges ou en triomphant de monstres.

Grâce à l'obtention d'XP, votre Personnage gagnera des Niveaux, et le nombre de dés Aventurier sera plus important. Plus vous aurez de dés Aventurier débloqués, plus votre personnage sera capable d'infliger de lourds dégâts, d'éviter aisément des pièges, de crocheter des coffres au trésor, et de trouver des objets.



Suivez l'évolution des XP sur le plateau Personnage. Les Niveaux sont marqués sur la piste des XP par des carrés avec une mention NIV. Lorsque vous franchissez un Niveau, vous devez ajuster le nombre de dés Aventurier pour qu'il soit égal à votre Niveau actuel.

Lorsque vous aurez atteint la quantité maximale d'XP, **toute quantité d'XP que vous gagneriez normalement se transforme en 1 PV.**

Par exemple, après avoir battu un monstre du 4e Étage, 3 XP vous seraient normalement attribués. Si votre Personnage est déjà au maximum d'XP, vous gagnez simplement 1 PV.

## Tests de Compétence

*Les amateurs se fient au hasard et à la chance. Les experts ne se fient qu'à eux-mêmes.*

Certaines rencontres vous demanderont de faire un Test de Compétence pour les résoudre. Pour effectuer un Test de Compétence, lancez tous vos dés Aventurier et vérifiez si au moins l'un d'eux obtient un résultat en forme d'étoile ( ou ). Si oui, vous avez réussi le Test de Compétence.



Le dé Donjon est lancé simultanément avec les dés Aventurier à chaque fois qu'une rencontre le requiert. Vous aurez à interpréter son résultat selon la Salle dans laquelle vous vous trouvez.

L'interprétation du jet de dé de Donjon dépend de la salle.



*Par exemple, Martha est de niveau 2 et doit éviter un piège. Elle effectue un test de compétence en lançant à la fois ses dés Aventurier et le dé Donjon et doit obtenir au moins un résultat de 5 ou 6 pour y échapper. Le résultat du dé Donjon déterminera le type de piège qu'elle déclenche si le test de compétence échoue OU la récompense qu'elle obtient si le test de compétence est un succès.*

## Afflictions

*"Le vieil Erghen a les mains pleines de pouces ! Si maudit qu'il trébuche même sur d'la mousse !" - Extrait d'une comptine locale.*

Les Monstres et Sanctuaires que vous croiserez dans le donjon peuvent vous affliger d'une malédiction, ou vous empoisonner. Lorsque votre Personnage est atteint d'une Affliction, prenez le dé approprié ( pour Malédiction,  pour Poison) et ajoutez-le à votre main de dés. Dans le cas d'un aveuglement, retournez simplement votre jeton Personnage du côté approprié.

L'aveuglement vous empêche de révéler les prochaines cartes Salle (phase d'exploration). Vous devrez espérer que la prochaine pièce que vous choisirez sera à votre avantage. Les Afflictions se déclenchent lorsque vous lancez votre main de dés Aventurier pour un Test de Compétence ou un Combat, et qu'un symbole apparaît sur l'un des dés d'Affliction :

-  Vous perdez immédiatement 1 PV.
-  Soustrayez 1 du résultat de chaque dé (incluant les lancés additionnels).

*Toutes les afflictions peuvent être guéries avec une Eau Bénite.*

*L'aveuglement peut également être guéri avec une potion de Perception.*

*Par exemple, en Combat, un lancer de dés de 6, 2 et 1 avec le dé Malédiction qui affiche un crâne, devient 5, 1, et 0. Cela veut dire que seul le dé de 5 inflige des dégâts.*







*Lors d'un Test de Compétence, un lancer de dé maudit qui affiche 5 et un crâne devient 4, ce qui fait échouer le Test.*

**Attention : vous ne pouvez avoir qu'un seul dé Poison, et qu'un seul dé Malédiction, au maximum.** Vous ne pouvez pas être doublement empoisonné ou doublement maudit. En revanche, vous pouvez tout à fait être à la fois Maudit et Empoisonné.

## Potions

*De vieux élixirs que l'on croyait perdus dans les abysses du temps. Curieux de les retrouver dans ce donjon...*

Les Potions vous seront d'une grande utilité lorsque vous serez en danger. Nous comptons 6 Potions différentes :

Potion	Symbole	Type	Description
Feu		Offensive	Ajoutez 7 points de dégâts à votre attaque.
Givre		Offensive	L'ennemi n'agit pas lors de son prochain tour de combat.
Poison		Offensive	L'ennemi perd 4 PV au début de chacun de ses tours de combat.
Vie		Défensive	Gagnez 6 PV. Utilisez cette Potion à n'importe quel moment.
Eau Bénite		Défensive	Soignez toutes vos Afflictions. Utilisez cette Potion à n'importe quel moment.
Perception		Défensive	Réussissez le Test de Compétence en cours ou soignez-vous de l'Affliction Aveuglement.

- Vous ne pouvez transporter que deux Potions à la fois au maximum. Indiquez les Potions que vous possédez en plaçant des cubes sur les endroits appropriés de votre Plateau Personnage.
- Vous ne pouvez pas transporter deux fois la même Potion.
- Vous pouvez toujours défausser une Potion pour faire place à une nouvelle Potion.

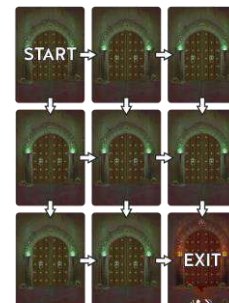
- Vous pouvez boire une Potion de Vie ou d'Eau Bénite à tout moment.

## Séquence de Jeu

À chaque tour de jeu, vous guidez votre Personnage à l'intérieur d'une Zone de Donjon, de l'entrée à la sortie, de gauche à droite, et de haut en bas. Chaque zone contient des Salles qui doivent être résolues, une à la fois, pour pouvoir aller de l'avant. Voici un tour de jeu en détail :

### Phase de Préparation

1. Mélangez toutes les cartes Salle et placez-en huit, face cachée, comme indiqué sur l'image. Les cartes Salle non-utilisées doivent être mises de côté, face cachée.
2. Placez votre Jeton Personnage sur la carte dans le coin supérieure gauche. C'est l'**Entrée** de la Zone.
3. Sur le plateau Donjon, si la Zone actuelle a l'icône de Gardien (crâne doré sur cercle rouge), révéléz la carte Gardien dans le coin inférieur droit de Zone. Bientôt, vous aurez à y faire face.



### Phase d'Exploration

4. Révélez la carte Salle sous votre Jeton Personnage, et résolvez-la (voir Cartes Salle).
5. Une fois la carte Salle résolue, révéléz la carte située à sa droite et celle située en-dessous, si possible. Ce sont les Salles suivantes. Vous devez en choisir l'une des deux et y déplacer votre Jeton Personnage. Vous ne pouvez jamais bouger le Jeton vers la gauche ou le haut. Si vous vous trouvez dans la rangée du bas ou la colonne de gauche, vous n'avez pas le choix et vous devez vous déplacer vers l'unique Salle suivante.
6. Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que vous rencontriez la **Sortie**, c'est-à-dire la carte dans le coin inférieur droit de la Grille. Révéléz-la puis passez à la Phase de Descente. NOTE : à moins d'être affecté par aveuglement, une fois que vous avez commencé à vous déplacer, vous n'avez pas besoin de révéler la carte Salle sur laquelle vous vous trouvez lors de l'étape 4.









### Phase de Descente

7. Consommez une ration de Vivres. Si vous ne pouvez pas consommer une ration puisque vous n'en avez plus, vous perdez 3 PV à la place.
8. Remettez votre carte Personnage face visible si vous avez utilisé une Compétence ce tour-ci (voir Classes et Compétences des Personnages).
9. Déplacez votre cube d'aventurier sur la prochaine Zone, sur le plateau Donjon. Si vous n'avez pas rejoint la dernière Zone de Donjon, une nouvelle Séquence commence. Sinon, voir Fin de la Partie.

## Cartes Salle

Chaque carte Salle a une façon unique d'être résolue.

La plupart des cartes Salle ont des icônes pour aider le joueur à comprendre leur fonctionnement.

- 1,  Donner une ration pour résoudre cette carte.
-  Un don d'une pièce d'or peut changer le résultat.
-  Acheter et vendre.
-  Actualise votre compétence de personnage.
-  Lancez le dé Donjon. Un Test de compétence est nécessaire.
-  Un Test de compétence réussi peut changer le résultat du dé Donjon de plus ou moins 1.
-  Vous devez lancer le dé Donjon.
-  La carte est un objet, vous pouvez le prendre.
- ( ) Ce qui est entre parenthèses est facultatif.





## Monstres / Gardiens

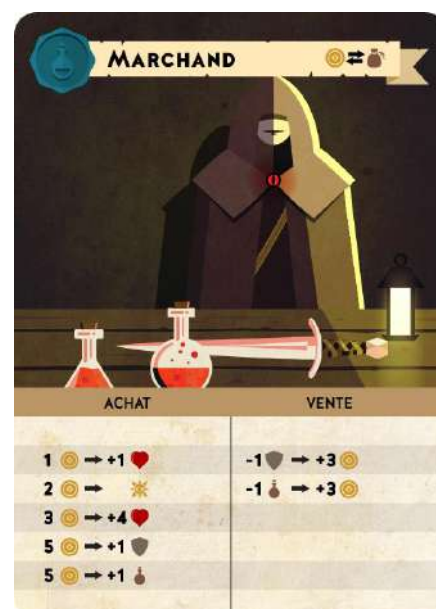
D'indicibles monstruosités règnent en maître dans cet endroit maudit. Malgré tout, vous êtes déterminé à braver les dangers et terminer votre quête : trouver le Sang d'Og.

Lorsque vous faites face à un ennemi, vous devez le combattre. C'est un combat à mort, et quiconque perd tous ses PV meurt d'une horrible manière.

1. Mettez à jour les PV de l'ennemi sur le plateau Donjon à l'aide d'un cube rouge. Les PV de départ de l'ennemi sont indiqués sur la carte et dépendent de l'Étage ainsi que du nombre de joueurs.
2. En place pour le Combat ([voir Combat](#)) ! Il vous faut le remporter.
3. Si vous survivez au combat, à vous les récompenses ! La récompense gagnée dépend de l'Étage où vous vous trouvez. Mettez à jour vos statistiques. Si vous avez vaincu un Gardien, lancez le dé Donjon et résolvez la carte de référence Récompense.

**N.B. :** *Le Gardien les Restes d'Og* a deux phases de combat. Durant la première phase, vous devez réduire ses PV à 0 avant de pouvoir initier la deuxième phase de combat. Aucun dégât n'est reconduit d'une phase à l'autre, ni effet de Poison, ni effet de Givre, etc.

**Les deux phases sont essentiellement des combats différents.**

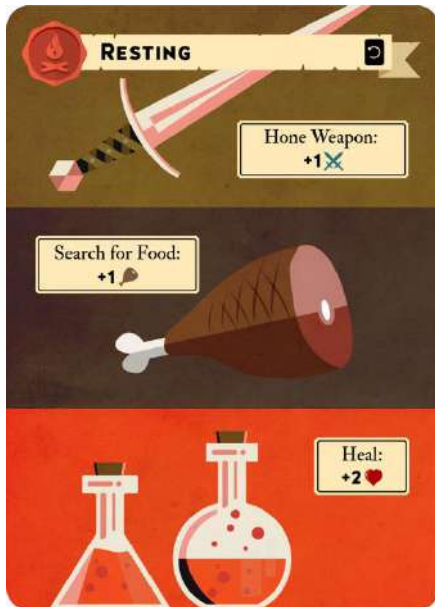


## Marchand

D'étranges individus se prétendant être des marchands peuvent être vus dans le donjon. Définitivement, un endroit hors du commun pour faire affaire...

Lorsque vous rencontrez une carte Marchand, vous pouvez acheter et vendre autant de fois que vous le voulez, tant que vous avez de quoi échanger. Faire affaire avec le Marchand n'est jamais obligatoire : vous pouvez choisir de passer cette carte.

Objets	Achat / Vente	Effets
Herbes curatives	1 Pièces d'Or / -	Gagnez immédiatement 1 PV.
Chapelet	2 Pièces d'Or / -	Soignez toutes vos Afflictions.
Racines médicinales	3 Pièces d'Or / -	Gagnez immédiatement 4 PV.
Pièce d'Armure	5 Pièces d'Or / 3 Pièces d'Or	Gagnez 1 point d'Armure.
Potions	5 Pièces d'Or / 3 Pièces d'Or	Gagnez une Potion.



## Repos

Nous avons tous besoin de repos de temps à autre, puisque la mort pourrait survenir à tout moment. Un peu de méditation vous aide à clarifier la tâche à accomplir.

Ici, vous ne pouvez choisir qu'une seule des actions disponibles sur la carte. Mettez à jour vos statistiques en conséquence et retournez votre carte de personnage face visible pour rendre à nouveau les compétences disponibles (dans le cas où vous auriez déjà utilisé une compétence de personnage dans la zone actuelle).



## Corbeau

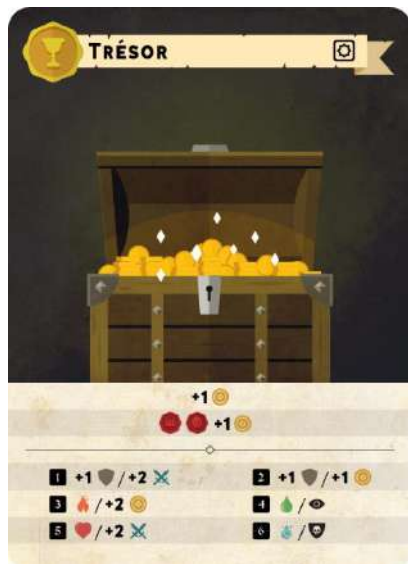
Il a atterri sur votre épaule, à l'improviste, son bec piquant votre sac à dos. Ses yeux crient famine. Allez-vous le nourrir et ainsi gagner un nouvel ami dans ce cadre plus qu'inhospitalier ? Pour résoudre la carte Corbeau, nourrissez le corbeau avec 1 Nourriture.

Le corbeau restera avec vous jusqu'à ce que vous utilisiez l'une de ses 2 compétences.

- Il existe deux types de compétences pour le corbeau : l'exploration et la préparation.
- L'exploration ne peut être utilisée qu'après avoir résolu une carte salle et avant de se déplacer vers la suivante.
- La préparation ne peut être utilisée qu'avant de préparer la grille du donjon.

Résoudre la carte Corbeau en donnant de la nourriture n'est jamais obligatoire (vous pouvez sauter la carte).

## Trésor



Vous croiserez sans doute sur votre chemin de *vieux coffres remplis de butins plus ou moins intéressants. Des Monstres et des Pièges judicieusement placés protègent encore les trésors les plus précieux du donjon.*

Lorsque vous tombez sur un Trésor, nous ne trouvez pas uniquement quelques pièces d'Or, mais aussi des objets fort utiles.

- Lorsque vous résolvez la carte Trésor, vous gagnez 1 pièce d'Or.
- Si vous avez affronté un Monstre ou un Piège durant l'exploration de la Zone en cours, gagnez 1 pièce d'Or additionnelle.

Pour crocheter le coffre au trésor, effectuez un Test de Compétence et lancez le Dé Donjon simultanément. Si vous réussissez le Test de Compétence, choisissez un des deux objets indiqués par le Dé Donjon.

Résultat	Effets
1	Gagnez 1 point d'armure ou 2 XP.
2	Gagnez une Potion de feu OU 2 pièces d'Or.
3	Gagnez une Potion de vie OU 2 XP.
4	Gagnez 1 point d'armure OU 1 pièce d'Or.
5	Gagnez une Potion de poison OU une Potion de perception.
6	Gagnez une Potion de givre OU Rafraîchissez vos Compétences de Personnage.



## Sanctuaire

*Quels blasphèmes ont souillés cet autel, nul ne le saura jamais. Une offrande pourrait-elle orienter le jugement des Dieux en votre faveur ?*

Pour résoudre la carte Sanctuaire, lancez le Dé Donjon puis consultez la table de résultats. Vous pouvez offrir une pièce d'Or avant de lancer le Dé Donjon pour ajouter 1 au résultat obtenu.

Résultat	Description
1	Malédiction et Poison sont le fruit de votre prière. Ajoutez les dés de Malédiction ☠️ et de Poison 💧 à votre main de dés.
2 3	Maudit soyez-vous, impie ! Ajoutez le dé Malédiction ☠️ à votre main de dés.
4	Les Anciens Dieux sont agréablement convaincus de votre ferveur. Soignez toutes vos Afflictions et gagnez 2 PV.
5	Les Anciens Dieux vous apprécient. Soignez toutes vos Afflictions et gagnez 1 PV.
6	Les Anciens Dieux sont amusés. Gagnez 1 PV.





## Sépulture

Il vous importe peu de profaner ces anciennes sépultures, tant que vous pouvez tomber sur quelque objet de valeur. Avec l'expérience, vous apprenez où chercher.

Lorsque vous résolvez une carte Sépulture, effectuez un Test de Compétence et lancez simultanément le Dé Donjon.

- Si le Test de Compétence est réussi, vous serez en mesure de modifier le résultat du Dé Donjon de plus ou moins 1. Ajustez vos statistiques en conséquence.

Résultat	Description
<b>1</b> Eau Bénite	<i>Un mélange d'eau bénite et d'antidote au goût amer de légumes verts bouillis.</i> Gagnez 1 Potion d'Eau Bénite.
<b>2</b> Vivres	<i>De la viande salée étonnamment nutritive au goût de viande et de poussière.</i> Gagnez 1 ration de Vivres.
<b>3</b> Butin	<i>Vous trouvez quelques pièces d'or sous un cadavre momifié.</i> Gagnez 1 pièce d'Or.
<b>4</b> Codex	<i>Vous trouvez des informations sur les créatures qui vous entourent.</i> Gagnez 1 XP.
<b>5</b> Horde de Rats	<i>Des rongeurs bien gras et répugnants vous arrachent des mains votre bout de pain.</i> Perdez 1 Vivre (perdez 3 HP si vous n'avez plus de Vivres).
<b>6</b> Fantôme	<i>Une apparition vous saute aux yeux, battez-vous !</i> Résolvez ce combat avec la carte Fantôme (au dos de la carte de référence Récompense).



## Arsenal

Des armes brisées, des armures rouillées, des boucliers fendus. Ce vieil arsenal n'offre rien de bon. Mais peut-être que si vous vous approchiez un peu plus et que vous prêtiez attention...

- Lorsque vous résolvez une carte Arsenal, effectuez un Test de Compétence et lancez le dé Donjon.

Si le Test de Compétence est réussi, vous gagnez l'arme indiquée par le dé Donjon. Prenez la carte Arsenal et gardez-la près de votre carte Personnage. Mettez-y un cube sur le chiffre correspondant à l'arme obtenue.

Lorsque toutes les Prouesses octroyées par l'arme ont été utilisées, défaissez cette carte dans la pile de cartes Salle non utilisées (voir Prouesses page 11).

Résultat	Description
<b>1 2 3</b>	Dague rouillée : gagnez 1 Prouesse gratuite.
<b>4 5</b>	Épée longue de bonne facture : gagnez 2 Prouesses gratuites.
<b>6</b>	Hache de guerre intacte : gagnez 3 Prouesses gratuites.

## Pièges

Nombre d'aventuriers ont péri non pas au combat, mais à cause de leur inattention. Ne reproduisez pas leurs erreurs !

Lorsque vous résolvez une carte Piège, effectuez un Test de Compétence et lancez le dé Donjon.



- Si le Test de Compétence est réussi, vous esquiviez le piège. Obtenez la récompense associée au résultat du dé Donjon, dans la colonne Succès.
- Si le Test de Compétence est un échec, le piège s'enclenche. Mettez à jour les statistiques sur votre plateau Personnage. Si vous ne pouvez pas appliquer la pénalité puisque vous n'avez, par exemple, pas assez d'Armure ou de Vivres, perdez 2 PV à la place.

Résultat	Échec	Succès
1 2	Une colonie de terrifiants rats affamés s'écoule des murs et saute sur vos rations. Perdez 1 Vivre par Étage.	Gagnez 1 Potion d'Eau Bénite.
3 4	Une pluie d'acide tombe du plafond et s'attaque à votre équipement. Perdez 1 point d'Armure.	Gagnez 1 point d'Armure.
5 6	D'immenses haches rouillées s'abattent sur vous, vous tranchant et vous laissant infecté. Perdez 1 PV par Étage, et ajoutez le dé Poison à votre main.	Gagnez 1 Potion de Perception.



Résultat	Échec	Succès
1 2	Vous marchez sur une dalle piégée : des pics empoisonnés jaillissent du sol et vous transpercent. Perdez 1 PV et ajoutez le dé Poison à votre main	Gagnez 1 XP.
3 4	Le sol tremble ! Vous perdez pied et tombez sur des pieux. Perdez 1 PV par Étage	Gagnez 2 XP.
5 6	Les planches branlantes cèdent sous votre poids et vous tombez. Perdez 3 PV, et tombez à l'étage suivant. Sur le plateau de Donjon, déplacez votre cube d'aventurier sur la Zone directement sous la Zone actuelle.	Gagnez 1 Potion de Perception.

**Prenez la carte Piège courante et mettez-la à l'Entrée de la Grille de Donjon (coin supérieur gauche). Mélangez toutes les autres cartes Salle et remplissez la Grille de Donjon comme à l'habitude. Cette carte est considérée comme déjà résolue.**

**Enlevez une carte de la pile de cartes Gardien.**

Si vous ne pouvez pas tomber à un Étage plus bas, perdez seulement 3 PV.



### Carte de référence - Récompense

Les cryptes, les alcôves et les couloirs labyrinthiques abritent l'équipement de nombreux aventuriers. Si vous ne souhaitez pas périr ici également, mieux vaut se servir de ce qu'ils vous ont laissé.

Chaque fois que vous voyez le sceau avec une coupe dorée dans le contenu d'une carte, reportez-vous à cette carte de référence. Lancez simplement le dé Donjon et décidez quelle récompense vous préférez obtenir entre la potion et l'autre option. Au dos de cette carte, vous trouverez la carte de référence – Fantôme.



### Carte de référence - Fantôme

Des esprits vicieux de l'au-delà ne rêvent que de déchirer votre chair et dévorer votre âme. Les fantômes sont des monstres que vous ne rencontrerez pas de la même manière que les autres monstres. Vous risquez de les réveiller à chaque fois que vous manquez de respect aux esprits en profanant une tombe.

Chaque fois que vous voyez le sceau Crâne cramoisi dans le contenu d'une carte, reportez-vous à cette carte de référence. Résolez cette carte comme n'importe quelle autre carte Monstre. Au dos de cette carte, vous trouverez la carte de référence - Récompenses.

### Classes et Compétences des Personnages

Il y a 4 Classes de Personnages. Chacune de ces Classes a des Compétences précises. Une fois qu'une Compétence a été utilisée, retournez votre carte Personnage face cachée, que la Compétence ait réussi ou échoué. À chaque passage sur une carte Repos ou Voyant et après chaque Phase de Descente, retournez votre carte Personnage face visible.


- Il existe des Compétences d'Exploration et des Compétences de Combat.
- Les Compétences d'Exploration doivent toujours être utilisés **avant** ou **après** avoir résolu une Salle.
- Les Compétences de Combat ne peuvent être utilisées que **durant** la Phase d'Attaque d'un Combat.
- **Une Compétence de Combat remplace une attaque.** Si le Test de Compétence est réussi, ignorez le Dé Donjon.














Classe	Compétences de Combat	Compétences d'Exploration
Mage	<b>Conjuration</b> Utilisez une Potion offensive de votre choix.	<b>Clairvoyance</b> Révélez jusqu'à 3 cartes Salle.
Rogue	<b>Poignarder</b> Doublez les dégâts que vous infligez au prochain tour.	<b>Évasion</b> Passez la prochaine Salle sans la résoudre. *

\* Déplacez votre Jeton Personnage sur la carte Salle, mais ne la résolvez pas. Révélez maintenant les prochaines cartes Salle.

## Prouesses

Il est possible pour votre Personnage de changer le résultat d'une attaque, grâce à l'énergie du désespoir. Mais cela ne se fait pas sans contrepartie.







- Lorsque vous attaquez, vous pouvez relancer n'importe quel dé Aventurier, même un , en réduisant vos XP de 1, ou vos PV de 2.
- Vous ne pouvez relancer un dé qu'une fois par phase d'Attaque. Une fois qu'un dé a été relancé à l'aide d'une Prouesse, vous devez en accepter le résultat (à moins que ce ne soit un Coup Critique, auquel cas vous pouvez le relancer selon les règles normales ; voir Combat, ci-dessous).
- Il n'est pas nécessaire d'effectuer toutes les Prouesses d'un coup : vous pouvez toujours regarder le résultat d'une première Prouesse avant de décider d'en faire une autre avec un autre dé.

Par exemple, vous lancez 3 dés et vous vous retrouvez avec ,  et . Vous mettez de côté le , vous gardez le  et vous relancez le  puisque c'est un Coup Critique. Le  devient un Raté , ce dé est mis de côté aussi. À ce moment-ci, les seuls dégâts que vous infligeriez seraient , alors vous décidez de faire une Prouesse en perdant un XP pour relancer un . Ce dé devient un . Les dégâts que vous infligez sont maintenant de  + , donc 8.





## Combat

À chaque fois que vous affrontez un ennemi (un Monstre ou un Gardien), vous entrez en Combat. Chaque parti devra attaquer et se défendre. Votre Personnage (ou le Chef de groupe) attaque toujours en premier. Une fois son attaque réalisée, il va devoir se défendre. C'est un combat à mort, et le premier qui perdra tous ses PV meurt de façon atroce.

### *Phase d'Attaque*

1. Lancez votre main de dés, incluant les dés d'Affliction et le Dé Donjon.
2. Activez tous les dés d'Affliction ( et ) qui ne sont pas vierges.
3. Mettez de côté tous les dés Aventurier qui ont échoué (). Un dé avec une valeur de 1 () ou moins est raté : aucun dégât n'est infligé, et vous devez mettre ce dé de côté jusqu'à la prochaine phase d'Attaque.
4. Vous pouvez maintenant relancer les dés qui sont des Coups Critiques (). Additionnez le nouveau résultat au résultat précédent, à moins que le nouveau résultat soit un échec . Dans ce cas, aucun dégât n'est infligé par ce dé.
5. Vous pouvez maintenant effectuer une ou plusieurs Prouesses (voir Prouesses).
6. Répétez les étapes 3, 4 et 5 jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat, ou que vous ne puissiez plus relancer de dé.
7. Faites la somme de tous les résultats obtenus sur vos dés, c'est le nombre de dégâts infligés à l'ennemi.
8. Vous pouvez maintenant utiliser une Potion en votre possession. Une fois la Potion consommée, mettez son cube de côté.

### *Phase de Contre-Attaque*






1. Une fois votre Attaque effectuée, si vous n'avez pas vaincu le Monstre (ou le Gardien), celui-ci contre-attaque. Consultez le Dé Donjon pour voir si l'attaque de l'ennemi a réussi ou échoué.
  - a. Si le résultat du Dé est de  : l'ennemi a raté et vous ne subissez aucun dégât.
  - b. Si le résultat du dé est de  à  : l'attaque de l'ennemi est un succès et vous inflige le nombre de dégâts indiqué sur sa carte. N'oubliez pas de soustraire vos points d'Armure aux dégâts qui vous sont infligés.
  - c. Si le résultat du Dé est de  : l'attaque ennemie est un Coup Critique et vous inflige directement le nombre de dégâts indiqué sur la carte. Votre Armure est ignorée.

Par exemple, si vous faite face à un Monstre de l'Étage 3 qui réussit son attaque, vous subirez 6 points de dégâts. Par contre, avec 2 points d'Armure, alors seulement  $(6 - 2 =)$  4 points de dégâts vous seront infligés.

2. Activez-la ou les Compétences de l'ennemi après une Attaque réussie, c'est-à-dire une attaque qui vous a fait perdre au moins 1 PV (voir Compétences des Monstres).
3. Répétez la séquence de Combat jusqu'à ce que vous ou votre ennemi ne perdiez.

## Compétences des Ennemis

Non seulement ils sont capables de vous éventrer d'un simple geste, mais ils peuvent aussi vous laisser de douloureux souvenirs...

Compétences	Symbole	Description
Malédiction		Ajoutez le dé Malédiction à votre main.
Poison		Ajoutez le dé Poison à votre main.
Inarrêtable		L'attaque ignore vos points d'Armure.
Affaiblir		Perdez 1 XP. Mettez à jour vos statistiques et votre nombre de dés Aventurier, au besoin.
Aveuglement		Vous ne pouvez pas révéler les salles suivantes avant de les avoir choisies. Peut être guéri avec la potion de Perception ou n'importe quel moyen de guérir les Afflictions.

## Fin de la Partie

Si vous avez atteint la dernière Salle du Donjon et que vous avez vaincu le dernier Gardien, alors bravo ! Vous ramassez le Sang d'Og et pouvez ressortir victorieux du Donjon. Vous avez réussi, félicitations !

*Mais pourquoi donc étiez-vous si attiré par cette pierre ?... Vous rappelez-vous vraiment pourquoi vous êtes venu ici ?*

## Règles Coopératives pour 2 Joueurs

Mini Rogue peut aussi être joué avec une autre personne, ou en mode solitaire avec une seule personne qui contrôle deux personnages.

### Préparation :

1. Chaque joueur choisit une carte Personnage.
2. Chaque joueur prépare son plateau Personnage comme en mode solo. Par contre, seulement un joueur tiendra le compte de l'Or et des Vivres. Ces deux ressources sont partagées par les deux Personnages. Une ration de Vivre nourri les 2 Personnages.
3. Déterminez au hasard qui sera le premier joueur en lançant un dé chacun. Le joueur qui obtient la plus grande valeur est le premier joueur, nommé Chef de groupe.

## Comment Jouer

L'exploration d'une Zone commence avec les deux joueurs sur la carte d'Entrée, dans le coin supérieur gauche de la Zone. Les deux jetons de personnage seront placés sur la première carte Salle du donjon et en commençant par le chef de groupe, chaque joueur résout la carte Salle sur laquelle ils se tiennent. Une fois la première carte de la zone résolue, les deux joueurs sont libres d'explorer différentes salles (en suivant les restrictions des règles de mouvement normales).

Lorsque chaque joueur se trouve dans une pièce différente, chaque joueur résout lui-même l'action requise (Test de Compétence pour esquiver les pièges ou ouvrir le coffre au trésor, etc...)

Lorsque deux joueurs sont sur la même carte Salle, les joueurs résolvent la carte l'un après l'autre, en commençant par le chef de groupe. Il est possible que le résultat ou les choix d'action soient différents pour les deux joueurs (c'est-à-dire que le premier joueur peut réussir un Test de Compétence pour un piège tandis que le deuxième joueur peut échouer ; un joueur peut ne pas ouvrir un trésor mais l'autre peut réussir, etc...)

Une fois la carte résolue, les joueurs peuvent maintenant s'échanger (ou se donner) n'importe quel nombre de pièces d'Or, d'objets, de Vivres, de Potions ou de points d'armure entre eux. Chaque joueur doit respecter ses limites d'inventaire à la fin de l'échange.

Lorsqu'une salle est résolue et qu'un échange a eu lieu (ou non), les joueurs peuvent choisir entre deux nouvelles salles. Ils discutent ensemble du meilleur plan d'action. Lorsque les joueurs terminent la Zone et en explorent une nouvelle, le rôle de chef de groupe change et est attribué à l'autre joueur.

## Règles spécifiques Coop

Voici une série de règles spécifique aux parties coopératives à 2 joueurs.

### *Cartes d'objets*

Lors de la résolution d'une carte Objet (Arsenal, Corbeau, etc.), les deux joueurs doivent effectuer un Test de Compétence l'un après l'autre. Si l'un des deux joueurs réussit, ce joueur prend la carte. Si les deux joueurs échouent ou réussissent, ils doivent décider qui des deux reçoit la carte. Ils peuvent par la suite se le donner ou se l'échanger.

### **Cartes piège**

Lors de la résolution d'une carte Piège, les deux joueurs effectuent un Test de Compétence l'un après l'autre. Si un seul joueur échoue à un Test de Compétence, seul ce joueur subit les effets négatifs du piège. Dans le cas d'une fosse, si un joueur tombe, les deux joueurs doivent tomber au niveau inférieur (selon les règles normales de la fosse) quelle que soit la salle dans laquelle se trouve l'autre joueur (mais cet autre joueur doit tout de même résoudre sa carte Salle au préalable).

### **Cartes Monstre ou Gardien**

Lorsque vous résolvez un Monstre ou un Gardien avec les deux joueurs sur la même carte, consultez toujours la deuxième valeur de PV du monstre. Ensuite, en commençant par le chef de groupe, la séquence de combat sera résolue de cette façon :

1. Le chef de groupe effectue sa phase d'Attaque, puis l'ennemi attaque le chef de groupe.
2. Le deuxième joueur effectue sa phase d'Attaque, puis l'ennemi attaque le deuxième joueur.

Répétez cette séquence de combat jusqu'à ce que l'ennemi soit mort ou qu'un joueur périsse. Les deux joueurs gagnent des récompenses (XP, Trésor, etc.) en battant un Monstre ou un Gardien.

## **Règles de la phase de fouille spécifiques aux parties coopératives**

Les deux joueurs doivent manger (en ne consommant qu'une seule ration de Vivres pour les deux), retourner face visible leur carte Personnage et changer de zone ensemble.

### *Fin de la Partie*

Les deux joueurs repartent avec le sang d'Og, ou aucun ne revient du Donjon.

Si l'un des joueurs vient à mourir au cours de l'aventure, les deux joueurs perdent immédiatement la partie.

## **Crédits**

Création : Paolo Di Stefano et Gabriel Gendron.

Illustrations et conception graphique : Gabriel Gendron.

Mini Rogue – Publié par Nuts! Publishing. Droits d'auteurs Mountain Gold Games – Tous droits réservés 2020.