

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MINI ROGUE

LIVRET DE RÈGLES

PAOLO DI STEFANO & GABRIEL GENDRON



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

Relecture : Léa Osseyrane, Gergely Kajtár, Hervé Catan, Jordan Heintzelman, Lorenzo Batallones, Sara Perley, Cedric Mesnjak

Testeurs de jeu : Rachel Bruner, Gabrielle Caron, Jérôme Cormier, Laurent Closier, Arnaud Delaunay, Tommy Di Stefano, Jean-Christian Goimard, Aaron Graff, Matt Grunstad, Jason Katke, Robert Menzies, Arnaud Moyon, Jean-Marc Prud'Homme, Toby Schreier, François Vaux, et bien d'autres depuis 2016. Vous vous reconnaitrez. Merci du fond du coeur !

Merci aux 4925 contributeurs qui ont donné vie à ce projet.



PUBLISHING

Nuts! Publishing

2 rue Castelmour
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**

MINI ROGUE



BUT DU JEU

Dans ce jeu solo ou coopératif, vous incarnez un aventurier qui, salle après salle et étage après étage, s'enfonce petit à petit au cœur du donjon, à la recherche du *Sang d'Og*: un artefact légendaire à l'aura chargée de mystères.

Chaque zone du donjon est composée d'une grille de cartes Salle. Lorsque vous faites face à deux salles, vous devez en choisir une et l'explorer. Pour résoudre une rencontre, vous devez faire un choix, lancer les dés ou encore utiliser vos ressources afin de poursuivre l'aventure.

Dans chaque salle, vous pourrez rencontrer un monstre, trouver un trésor, découvrir un campement, éviter des pièges ou faire face à de nombreuses autres surprises. Chaque étage se termine par la rencontre avec un terrible Gardien, que vous devrez terrasser afin de poursuivre votre périple vers la prochaine Salle. Vous remportez la victoire en atteignant la toute dernière salle du donjon et en anéantissant le dernier Gardien pour enfin mettre la main sur le *Sang d'Og*.

MATÉRIEL

Ce livret de règles	2 dés noirs (Donjon)
5 cartes Gardien	6 dés blancs (Personnage)
4 cartes Personnage	2 dés violets (Malédiction)
2 cartes Posture de combat	2 dés verts (Poison)
20 cartes Salle	1 plateau Donjon
1 carte Fantôme/Récompenses	2 plateaux Personnage
2 aides de jeu	18 cubes en bois :
2 meeples Personnage	1 gris foncé, 2 bleus, 2 jaunes,
4 jetons Personnage	2 marrons, 3 rouges, 4 gris,
	4 violets

MISE EN PLACE

1. Choisissez une carte Personnage et placez-la face visible, à gauche de votre plateau Personnage.
2. Ajustez vos valeurs de départ en fonction des caractéristiques indiquées en haut à droite de votre carte Personnage. Lorsque la valeur d'une caractéristique n'est pas indiquée, mettez-la à 0. Vous suivrez l'évolution de vos caractéristiques avec les cubes en bois.

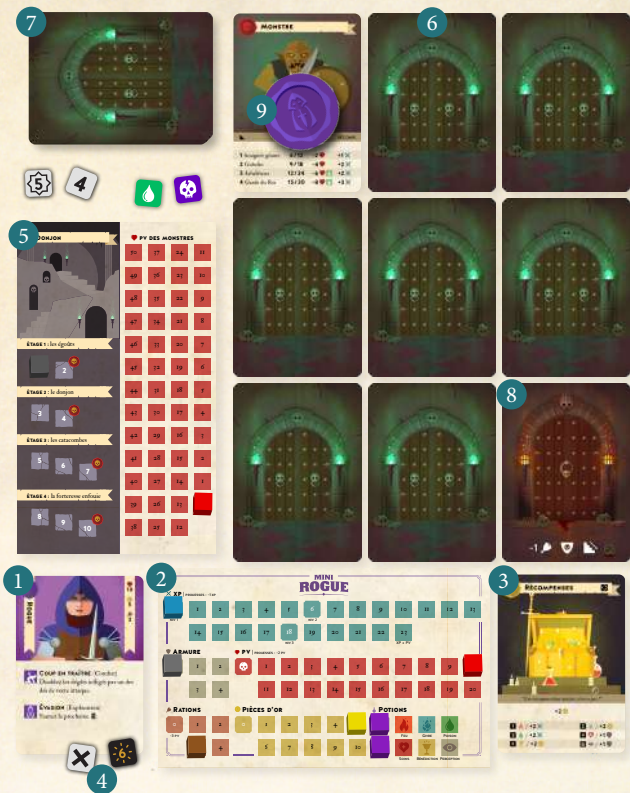
Si vous voulez rendre le jeu plus difficile, nous vous suggérons ces modes de difficulté.

Difficile : commencez avec -1 Ration et -1 PV

Extrême : commencez avec -1 Ration et -2 PV

Roguelike : commencez avec -1 Ration, -2 PV et -3 Pièces d'or.

3. Placez la carte de référence Fantôme/Récompenses à droite de votre plateau Personnage.
4. Prenez un dé Donjon et un dé Personnage et gardez-les près de vous. Vous commencez la partie avec un seul dé Personnage qui vous servira à résoudre les rencontres. Plus vous gagnerez d'expérience, plus vous obtiendrez de dés Personnage (voir Expérience et Niveaux). Conservez les autres dés à proximité.
5. Placez le cube gris foncé sur la première Zone du plateau Donjon, marquée « 1 ». C'est le cube d'aventurier et il représente la position de votre personnage dans le Donjon. Pour suivre les PV des monstres, placez un cube rouge sur l'icône de crâne.
6. Mettez en place la Zone : mélangez toutes les cartes Salle. Disposez ensuite les huit premières cartes, face cachée, comme indiqué sur l'image.
7. Les cartes restantes sont mises à part, face cachée.
8. Placez la carte Gardien *Les Restes d'Og*, face cachée, dans le coin inférieur droit de la Zone. Mélangez les cartes Gardien restantes et placez-en trois, face cachée, par-dessus *Les Restes d'Og*.
9. Pour terminer, dévoilez la carte dans le coin supérieur gauche de la Zone et placez-y votre jeton Personnage (ou le meeple de votre choix). Il s'agit de l'Entrée.



Un message des concepteurs :

Voici enfin Mini Rogue ! Ce projet a commencé au début 2016, et c'est grâce aux idées judicieuses de Nuts! Publishing, les meilleurs partenaires que l'on pouvait espérer avoir, que ce jeu voit maintenant le jour en 2021. C'est un rêve devenu réalité que d'enfin avoir ce jeu entre nos mains, et entre les vôtres aussi !

Pour la meilleure expérience possible, tamisez les lumières, mettez une ambiance sonore glauque et éteignez vos appareils électroniques. Vous jouez en mode coopératif ? Lisez les cartes à voix haute avec votre voix la plus rauque.

PLATEAU DONJON

Le Donjon que vous explorez est unique à chaque partie, mais sa structure demeure la même :

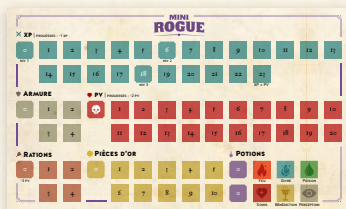
Le Donjon comprend quatre Étages (🏰). Plus vous descendez profondément dans le Donjon, plus les défis auxquels vous ferez face seront grands. Le Donjon commence au premier étage et s'enfonce jusqu'au quatrième étage. Chaque Étage contient un nombre variable de Zones.

Le 3^{ème} Étage, « les catacombes », comprend les Zones 5, 6 et 7.

Chaque tour, vous explorerez une Zone constituée de huit cartes Salle (🏠), puis vous vous enfoncerez plus profondément vers la prochaine Zone (voir Phase de Descente).



PLATEAU PERSONNAGE



Votre personnage possède plusieurs caractéristiques. Elles ne peuvent jamais être plus élevées que les valeurs maximales indiquées sur votre plateau.

✂ **XP (points d'expérience)** : gagner des XP augmente le niveau de votre personnage et lui permet ainsi de débloquer des dés Personnage supplémentaires.

🛡 **Armure** : chaque point d'Armure permet de réduire de 1 les dégâts d'une attaque Ennemie.

♥ **PV (points de vie) :** ils représentent la vie de votre personnage. Si vos PV tombent à zéro, vous perdez la partie.

🍖 **Rations :** chaque fois que votre personnage termine d'explorer une Zone, il doit se nourrir. Si vous êtes à court de Rations, la faim vous fait perdre 3 PV.

🕸 **Pièces d'or :** utilisez-les pour faire des achats chez les Marchands et effectuer des offrandes au Sanctuaire.

💧 **Potions :** votre personnage peut transporter un maximum de deux Potions. Ces potions possèdent divers effets dont vous pourrez vous servir durant les combats ou l'exploration (voir Potions).

Si vous devez perdre une ressource (Armure, Pièces d'or, etc.) que vous ne possédez pas, perdez 1 PV par ressource manquante.

APERÇU DES DÉS

Les joueurs peuvent chacun utiliser 1 dé Donjon, 1 dé Poison, 1 dé Malédiction et un maximum de 3 dés Personnage.

🎲 **Dés Personnage :** ces dés blancs représentent les compétences de votre personnage. En combat, ils déterminent les dommages qu'il inflige. Vous commencez la partie avec un seul dé Personnage, mais à mesure que vous progressez dans les sombres couloirs du Donjon et que votre personnage gagne de l'expérience, vous obtiendrez des dés Personnage supplémentaires.

🎲 **Dé Donjon :** ce dé noir est utilisé pour déterminer les conséquences des rencontres de nombreuses cartes Salle. Il peut être utilisé pour déterminer si l'attaque d'un Monstre réussit ou échoue, l'effet d'un Piège, ou encore l'objet ou la Potion que vous avez découvert.

🎲 **Dé Poison :** ce dé vert est ajouté à votre réserve de dés lorsque votre personnage est empoisonné (voir Effets).

🎲 **Dé Malédiction :** ce dé violet est ajouté à votre réserve de dés lorsque votre personnage est maudit (voir Effets).

SÉQUENCE DE JEU

Chaque tour de jeu, vous explorez une Zone du Donjon de l'Entrée à la Sortie, de gauche à droite et de haut en bas.

Vous devez résoudre les Salles que vous traversez pour pouvoir aller de l'avant. Voici un tour de jeu en détail :

Phase de Préparation

(Sauter cette étape si vous venez d'effectuer la mise en place.)

1. Mélangez toutes les cartes Salle et placez-en huit, face cachée, comme indiqué sur l'image. Mettez de côté les cartes Salle non utilisées, face cachée.
2. Révélez la carte en haut à gauche (Entrée) et placez-y votre jeton ou votre meeples Personnage. L'Entrée de chaque Zone est toujours située à cet endroit.
3. Sur le plateau Donjon, si la Zone actuelle est associée à l'icône de Gardien (un crâne doré sur un cercle rouge), révélez la carte Gardien dans le coin inférieur droit de la Zone. Bientôt, vous aurez à l'affronter.



Phase d'Exploration

4. Résolez la carte Salle où se trouve votre jeton ou votre meeples Personnage (voir Cartes Salle).
5. Une fois la Salle résolue, révélez, si possible, les deux cartes Salle adjacentes : la carte située à sa droite et celle située en-dessous. Vous devez choisir la Salle vers laquelle vous déplacer. Vous ne pouvez jamais vous déplacer vers la gauche ou vers le haut. Si vous vous trouvez dans la rangée du bas ou dans la colonne de droite, vous devez vous déplacer vers l'unique Salle disponible.
6. Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que vous atteigniez la Sortie (la carte dans le coin inférieur droit de la Zone). Si la carte Gardien est révélée, résolvez-la maintenant !

Procédez ensuite à la Phase de Descente. Remarque : Si vous avez vaincu le dernier Gardien, vous n'avez pas à effectuer la Phase de Descente, vous remportez la victoire !

Phase de Descente

7. Consommez 1 Ration. Si vous ne pouvez pas en consommer, car vous n'en avez plus, vous êtes affamé et perdez 3 PV.
8. Retournez votre carte Personnage face visible si vous avez utilisé une Compétence (voir Classes et Compétences des Personnages).
9. Déplacez votre cube d'aventurier sur la prochaine Zone du plateau Donjon.
10. Ramassez toutes les cartes Salle, révélées ou non, et ajoutez-les au paquet de cartes inutilisées. Un nouveau tour commence.

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 d'effectuer un Test de Compétence (🎲) pour les résoudre. Pour effectuer un Test de Compétence, lancez tous vos dés Personnage ainsi que le dé Donjon. Si l'un des dés Personnage obtient un résultat en forme d'étoile (🌟) ou (🌟), vous avez réussi l'action entreprise.

Vous devez interpréter le résultat du dé Donjon en fonction de la Salle dans laquelle vous vous trouvez ainsi que de la réussite ou de l'échec du Test de Compétence.





Par exemple, Martha est de niveau 2 et doit esquiver un piège. Elle effectue un Test de Compétence en lançant à la fois ses deux dés Personnage et le dé Donjon. Pour échapper au piège, elle doit obtenir au moins un résultat de 🌟 ou 🌟 sur un de ses dés Personnage.

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 s'il est réussi.

COMBAT

Chaque fois que vous affrontez un Monstre ou un Gardien (voir cartes Salle), vous menez un Combat. Chaque camp devra attaquer et se défendre. Votre personnage attaque toujours en premier. Une fois son attaque réalisée, il va devoir se défendre face à l'attaque de l'Ennemi. C'est un combat à mort, et le premier à perdre tous ses PV meurt atrocement.

Phase d'Attaque

1. Lancez votre réserve de dés, qui contient tous vos dés Personnage, le dé Donjon et les dés Poison et Malédiction (le cas échéant).
2. Activez les dés Malédiction et Poison ( et ) , le cas échéant. (voir Effets).
3. Mettez de côté tous les dés Personnage qui sont des Échecs ().
4. Vous pouvez maintenant relancer les dés Personnage qui ont obtenu des Coups Critiques (): pour chacun de ces dés, additionnez le nouveau résultat au résultat précédent. Si le nouveau résultat est un Échec, aucun dégât n'est infligé par ce dé.
5. Vous pouvez effectuer des Prouesses: pour chaque Prouesse, relancez un dé Personnage (même un Échec), en diminuant votre XP de 1 point ou vos PV de 2 points. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule Prouesse par dé (c'est à dire que vous ne pouvez pas relancer plusieurs fois le même dé au moyen de 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. Ensuite, additionnez les valeurs de vos dés Personnage. C'est le nombre de dégâts que vous infligez à votre Ennemi.
7. Vous pouvez maintenant utiliser une Potion en votre possession. Une fois la Potion consommée, mettez son cube de côté.
8. Infligez tous les dégâts à l'Ennemi. S'il survit, passez à la Phase d'Attaque de l'Ennemi.

Phase d'Attaque de l'Ennemi

9. S'il reste des PV à votre Ennemi, consultez le dé Donjon pour savoir si son attaque est réussie ou non :

1 : l'attaque vous manque ; vous ne subissez aucun dégât.

2 à **5** : l'attaque est réussie ; l'Ennemi vous inflige le nombre de dégâts indiqué sur sa carte, moins vos points d'Armure.


6 : l'attaque est réussie et perce votre armure ; l'Ennemi vous inflige le nombre de dégâts indiqué sur sa carte sans tenir compte de vos points d'Armure.

10. Si vous avez subi au moins 1 point de dégât, appliquez les Effets de l'Ennemi (voir Effets).
11. Répétez la séquence de Combat jusqu'à ce que vous ou votre Ennemi perdiez le combat.








*Vous faites face à un Monstre qui peut vous faire infliger points de dégât. Vous avez 10 PV et 3 points d'Armure. Durant la Phase d'Attaque, vous obtenez un **6** sur le dé Donjon. Vous subissez alors 6 points de dégât, car vos points d'Armure sont ignorés. Vous avez dorénavant 4 PV.*

*Par contre, si vous aviez obtenu un **2**, **3**, **4** ou **5** sur le dé Donjon, vos 3 points d'Armure auraient pu être déduits des 6 points de dégât infligés par le Monstre. Seulement 3 points de dégât vous auraient été infligés et vous auriez donc 7 PV.*

PROUESSES

Lors de votre attaque, vous pouvez effectuer des Prouesses (). Une Prouesse vous permet de relancer un dé Personnage, et chaque dé ne peut bénéficier que d'une Prouesse au maximum. Chacune de ces relances a un coût : 1 XP ou 2 PV. Certains Objets vous permettent d'effectuer des Prouesses, sans perdre d'XP ou de PV.

Une fois qu'un dé a été relancé à l'aide d'une Prouesse, vous devez en accepter le résultat (sauf si c'est un Coup Critique, auquel cas vous pouvez le relancer selon les règles de combat normales). Vous pouvez toujours relancer un seul dé avant de décider ou non d'en relancer un autre, au moyen d'une autre Prouesse.




Vous lancez 2 dés lors d'une attaque et vous obtenez  et . Vous mettez de côté le  et vous choisissez de relancer le  puisque c'est un Coup Critique. Après la relance, il devient un  et est alors mis de côté. Vous n'infligeriez aucun dégât, alors vous décidez d'effectuer une Prouesse en perdant 1 XP pour relancer un . Ce dé relancé tombe sur un . Vous infligez donc 3 points de dégât.




EFFETS

Comme vous allez bientôt le découvrir, le donjon n'est jamais en manque de surprises...


Les Monstres et les Pièges ne se contentent pas toujours de blesser votre personnage physiquement, ils ont parfois des Effets affaiblissants. Ces Effets entraveront votre progression, entre autres, en ignorant votre Armure, en vous maudissant ou en vous retirant la possibilité de révéler les Salles adjacentes. Les Effets de l'attaque d'un Ennemi s'appliquent uniquement si vous avez perdu des PV lors de l'attaque.

 **Malédiction** : ajoutez le dé Malédiction à votre réserve de dés.


La Malédiction s'abat sur vous lorsque vous lancez votre réserve de dés et qu'un symbole Malédiction () apparaît : soustrayez alors 1 de chacun de vos dés Personnage (y compris ceux que vous relancez). La Malédiction peut être levée au moyen d'une Bénédiction () ou d'une Potion d'Eau Bénite (). Mettez le dé Malédiction de côté lorsque vous êtes guéri.

En combat, un jet de dés maudits de , ,  et  devient ,  et . Durant un Test de Compétence, un jet maudit de  et  devient un  et est raté.



Remarque : si un Effet vous maudit mais que vous êtes déjà sous l'effet d'une Malédiction, ignorez cet Effet (vous ne pouvez avoir qu'un seul dé Malédiction dans votre réserve).


 **Poison** : ajoutez le dé Poison à votre réserve de dés.


Le Poison s'active lorsque vous lancez votre réserve de dés et qu'un


symbole Poison () apparaît : vous perdez immédiatement 1 PV. Le Poison peut être soigné au moyen d'une Bénédiction ou d'une Potion d'Eau Bénite. Mettez le dé Poison de côté lorsque vous êtes guéri.


Remarque : si un Effet devait vous empoisonner, mais que vous êtes déjà empoisonné, ignorez-le.

 **Aveuglement** : ne révélez plus les Salles avant de vous déplacer et ne révélez que la Salle dans laquelle vous pénétrez. Retournez votre jeton Personnage (ou couchez votre meeple sur le côté) pour indiquer que vous êtes sous l'effet de l'Aveuglement jusqu'à ce que vous vous guérissiez au moyen d'une Potion de Perception () , d'une Potion d'Eau Bénite ou d'une Bénédiction.

 **Inarrêtable** : l'attaque ignore vos points d'Armure. Cet Effet s'applique sans que votre personnage n'ait besoin de perdre de PV lors de l'attaque.

 **Affaiblissement** : perdez immédiatement 1 XP, puis ajustez votre nombre de dés Personnage, si nécessaire.

 **Régénération** : l'Ennemi se soigne et regagne autant de PV qu'indiqué dans l'icône.

 **Chute** : déplacez votre cube d'aventurier sur le plateau Donjon de sa Zone actuelle vers la Zone juste en-dessous.

Prenez la carte Salle sur laquelle vous vous trouvez et placez-la à la place de l'Entrée (en haut à gauche) de la Zone de Donjon. Mélangez toutes les autres cartes Salle et créez une nouvelle Zone à explorer. **Retirez de la partie la carte Gardien de l'Étage précédent.** Lorsque vous explorez cette nouvelle Zone, considérez la Salle dans laquelle vous êtes comme étant déjà résolue.







Dans le Donjon, une chute de la 2^e Zone vous fait tomber dans la 4^e Zone.

Remarque. : si vous vous trouvez au dernier Étage du Donjon ou si vous jouez avec le plateau *Tour*, ignorez l'icône de Chute et restez dans la Zone actuelle. Vous devez malgré tout subir les points de dégât associés à l'icône de Chute, comme indiqué sur la carte.

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. Voici les 6 différentes Potions que vous pourrez trouver :

-  **Feu** : infligez 7 points de dégât à votre Ennemi.
-  **Givre** : l'Ennemi n'agit pas ce tour-ci. Ne résolvez pas le dé Donjon (⚰).
-  **Poison** : infligez 4 points de dégât à l'Ennemi à tous vos tours de Combat, y compris le tour actuel.
-  **Soins** : gagnez 6 PV.
-  **Eau Bénite** : soignez votre personnage des effets du Poison (🟢), de la Malédiction (👁) et de l'Aveuglement (👁).
-  **Perception** : réussissez automatiquement un Test de Compétence (lancez uniquement le dé Donjon et regardez le résultat de la colonne Succès), ou soignez-vous de l'effet de l'Aveuglement.

Les Potions offensives (Feu, Givre et Poison) peuvent seulement être utilisées en Combat, alors que les Potions défensives (Soins, Eau Bénite et Perception) peuvent être utilisées à n'importe quel moment. Toutes les Potions sont à usage unique.

Vous ne pouvez pas transporter plus de deux Potions à la fois. Indiquez les Potions que vous possédez en plaçant des cubes aux endroits appropriés de votre plateau Personnage.

Vous ne pouvez pas transporter deux Potions de la même sorte. Vous pouvez toujours défausser une Potion pour faire place à une nouvelle Potion.



OBJETS

Un aventurier expérimenté ne laisse jamais traîner un outil qui pourrait lui être utile plus tard.

Les Objets (🔑) sont des cartes Salle que vous obtenez à la suite d'un Test de Compétence réussi, en dépensant de l'or, ou par d'autres moyens. Vous ne pouvez transporter qu'un seul Objet à la fois. Si vous obtenez un Objet alors que vous en possédez déjà un, vous devez en défausser un.

Les Objets peuvent avoir une ou plusieurs utilisations. S'ils en ont plusieurs, faites le suivi de leur utilisation avec un cube sur la carte elle-même. Lorsque l'Objet est utilisé pour la dernière fois, défaussez la carte avec les cartes Salle.

POINTS D'EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

À mesure que vous acquérez de l'expérience, vos capacités de combat et de survie s'amélioreront.

Les Points d'Expérience (✂ XP) sont gagnés de diverses façons, en gagnant des combats, en lisant un codex, en se reposant ou en évitant des Pièges.

En obtenant des XP, vous gagnez des Niveaux et augmentez votre nombre de dés Personnage. Plus vous débloquez de dés Personnage, plus vous devenez efficace pour attaquer ou esquiver des pièges.

Suivez l'évolution de vos XP sur votre plateau Personnage.

Les Niveaux sont indiqués sur la piste des XP par des carrés avec une mention NIV. Lorsque vous atteignez un Niveau, vous devez immédiatement ajuster votre nombre de dés Personnage. Celui-ci est toujours égal à votre Niveau actuel. Méfiez-vous toutefois de la perte d'XP. Si vous perdez suffisamment d'XP et que vous vous retrouvez au Niveau inférieur, vous perdez un dé Personnage.

Lorsque vous aurez atteint le maximum d'XP, les XP que vous gagneriez normalement se transforment en PV.

Après avoir battu un Monstre du 4^e Étage, vous gagnez normalement 3 XP. Si vous avez déjà atteint votre maximum d'XP, vous gagnez 3 PV à la place.

CLASSES ET COMPÉTENCES DES PERSONNAGES

Chaque Personnage possède des Compétences uniques. Lorsqu'une Compétence est utilisée, retournez votre carte Personnage face cachée. Un Personnage ne peut plus utiliser de Compétences tant que sa carte est face cachée, à l'exception des Compétences Passives qui s'appliquent en tout temps.

Voici les quatre types de Compétences.

Les **Compétences d'Exploration** peuvent seulement être utilisées après avoir révélé les prochaines cartes Salle à explorer, mais avant de résoudre une de ces cartes.

Les **Compétences de Combat** doivent toujours être utilisées avant une Phase d'Attaque.

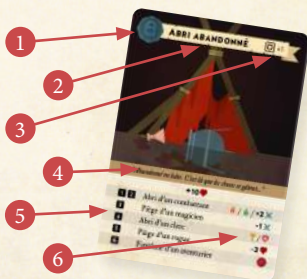
Les **Compétences de Préparation** doivent toujours être utilisées après avoir mélangé le paquet de cartes Salle et avant de les mettre en place (voir l'étape 1 du tour de jeu).

Les **Compétences Passives** modifient les règles du jeu. Elles ne sont pas « utilisées », mais s'appliquent constamment.


Lorsque vous voyez l'icône ☠, par exemple sur la carte Feu de camp ou au dos des cartes Gardien, retournez votre carte Personnage pour indiquer que vos Compétences sont de nouveau disponibles.









DÉTAILS D'UNE CARTE SALLE

1. Type de la carte
2. Nom de la Salle
3. Comment résoudre cette Salle
4. Texte d'ambiance
5. Résultats possibles
6. Conséquences



CARTES SALLE

Chaque carte Salle () possède une façon unique d'être résolue. La plupart des cartes Salle ont des icônes dans leur bannière supérieure qui indiquent les actions que vous devez (ou pouvez) entreprendre afin de les résoudre.

- 1  Perdez 1 Ration.
-  Effectuez un Test de Compétence.
-  ± 1 Effectuez un Test de Compétence. S'il est réussi, vous pouvez modifier le résultat du dé Donjon par +1 ou -1.
-  Lancez uniquement le dé Donjon.
-  Faites une offrande de 1 Pièce d'or afin d'ajouter 1 au résultat du dé Donjon.
-  Vous pouvez acheter ou vendre.
-  Vos Compétences sont à nouveau disponibles.
-  Vous avez trouvé un Objet. Vous pouvez le récupérer si vous respectez les conditions devant l'icône.
- / Vous devez choisir l'une des options indiquées.
- () Action facultative.



CARTES OBJET

Des armes brisées, et des boucliers fendus... Ce vieil arsenal n'a rien de valeur à offrir. En l'observant de plus près, vous pourriez trouver quelque chose malgré tout...

Pour résoudre une carte Objet, regardez les icônes dans la bannière de la carte. Si vous respectez les conditions, vous pouvez prendre la carte et la placer à côté de votre carte Personnage. Un joueur ne peut posséder qu'un seul Objet à la fois. Une fois l'Objet utilisé, défaussez sa carte dans la pile des Salles.

Afin de résoudre la carte Corbeau, nourrissez-le en défaussant 1 Ration, ou ignorez-le et il vous vole 1 Pièce d'or. Si vous le nourrissez, prenez sa carte. Vous la conserverez jusqu'à ce que vous utilisiez une de ses Compétences ou que vous la remplaciez par une autre carte Objet.



CARTES MONSTRE ET GARDIEN

D'indicibles monstruosités règnent en maître dans cet endroit maudit. Malgré tout, vous êtes résolu dans votre quête :

trouver le Sang d'Og.

Lorsque vous faites face à un Ennemi, vous devez le combattre. Chaque camp attaque l'autre tour à tour. C'est un combat à mort et quiconque perd tous ses PV meurt atrocement.

1. Mettez à jour les PV de l'Ennemi sur le plateau Donjon à l'aide d'un cube. Ses PV sont indiqués sur sa carte et dépendent de l'Étage (■) où vous vous trouvez. Si vous jouez en mode coopératif, utilisez la deuxième valeur (■).
2. Effectuez le Combat (voir Combat).
3. Si vous avez vaincu l'Ennemi, consultez la colonne Récompense (**RÉCOMP.**). La récompense gagnée dépend de l'Étage où vous vous trouvez. Mettez à jour vos caractéristiques. Si vous avez vaincu un Gardien, résolvez la carte de référence Récompenses.

Remarque : le Gardien *Les Restes d'Og* comprend deux phases de combat. Vous devez terminer la première phase en réduisant ses PV à 0. Vous pouvez alors commencer la seconde phase de combat. Aucun dégât n'est reconduit d'une phase à l'autre, ni effet de Poison ou de Givre. En somme, les deux phases sont des combats différents.



CARTES PIÈGE

Bon nombre d'aventuriers ont péri non pas au combat, mais à cause de leur inattention.

Pour résoudre une carte Piège, effectuez un Test de Compétence. En cas de réussite, obtenez la récompense indiquée dans la colonne « Réussite » correspondant au résultat du dé Donjon. Dans le cas contraire, appliquez les effets de la colonne « Échec ».



CARTES SÉPULTURE

Il vous importe peu de profaner ces anciennes sépultures, tant que vous pouvez tomber sur quelque objet de valeur.

Pour résoudre une carte Sépulture, effectuez un Test de Compétence. En cas de réussite, vous pouvez modifier le résultat du dé Donjon de +1 ou -1. Si le Test de Compétence est un échec, vous devez accepter le résultat du dé Donjon.



CARTES FEU DE CAMP

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 garder l'esprit clair.

Lorsque vous vous reposez auprès d'un Feu de camp et que votre carte Personnage est face cachée, retournez-la face visible. Vous pouvez ainsi de nouveau utiliser vos compétences. Ensuite, choisissez une des options disponibles et ajustez vos caractéristiques en conséquence.



CARTES MARCHAND

D'étranges individus prétendant être des marchands peuvent être vus en train d'errer dans le donjon. C'est pourtant 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 d'ignorer cette carte.



CARTES TRÉSOR

Sur votre chemin, vous croiserez sans doute d'anciens coffres remplis de butin. Mais des monstres et des pièges protègent encore les trésors les plus précieux du donjon.

Lorsque vous résolvez une carte Trésor, vous trouverez des Pièces d'or et vous aurez l'occasion de trouver des objets utiles à votre quête.

Vous gagnez toujours au moins 1 Pièce d'or. Toutefois, si vous avez rencontré un Monstre ou un Piège durant l'exploration de la Zone actuelle, gagnez à la place la plus grande quantité de Pièces d'or, comme indiqué sur la carte.


Pour ouvrir un coffre au trésor, effectuez un Test de Compétence. Si vous le réussissez, gagnez la récompense qui correspond au dé Donjon, ou choisissez une des options, le cas échéant.

Remarque : même si vous ratez le Test de Compétence, gardez les Pièces d'or trouvées avant d'effectuer ce Test.



CARTES SANCTUAIRE

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

Pour résoudre une carte Sanctuaire, lancez le dé Donjon, puis consultez le tableau de résultats. Avant de lancer le dé, vous pouvez faire une offrande de 1 Pièce d'or pour ajouter 1 au résultat obtenu. Lorsque vous faites une offrande, vous devez ajouter 1 au résultat de votre jet, sauf si vous obtenez un .



CARTE DE RÉFÉRENCE - RÉCOMPENSES

*Les cryptes, les alcôves et les couloirs abritent l'équipement
de nombreux aventuriers. Périrez-vous ici vous aussi ?*

Chaque fois que vous voyez ce sceau dans le contenu d'une carte, reportez-vous au côté Récompenses de la carte de référence. Lancez simplement le dé Donjon et choisissez laquelle des deux récompenses vous désirez. N'oubliez pas : vous obtenez toujours 2 Pièces d'or en plus de la récompense.





CARTE DE RÉFÉRENCE - FANTÔME

*Des esprits vicieux de l'au-delà ne rêvent que de déchirer
votre chair et de dévorer votre âme.*

Chaque fois que vous voyez ce sceau dans le contenu d'une carte, reportez-vous au côté Fantôme de la carte de référence. Résolvez cette carte comme n'importe quelle autre carte Monstre.

RÉSOLUTION DES CARTES SALLE

Lorsque vous résolvez une carte Salle, des icônes vous indiquent les caractéristiques vous devez gagner ou perdre. S'il y a plusieurs icônes, résolvez-les de gauche à droite.

*Si vous voyez  +2 , vous devez remporter le combat avant de
pouvoir récolter vos deux Pièces d'or.*




*Si vous voyez   , vous perdez autant de PV que le numéro de
l'Étage où vous vous situez, puis vous devenez empoisonné.*

TABLE DES SYMBOLES

+1 ✂	Gagnez 1 XP.
+1 🛡	Gagnez 1 point d'Armure.
+1 ❤	Gagnez 1 PV.
+1 🍪	Gagnez 1 Ration.
+1 🎯	Gagnez 1 Pièce d'or.
🔥	Gagnez une Potion de Feu.
❄	Gagnez une Potion de Givre.
💧	Gagnez une Potion de Poison.
💖	Gagnez une Potion de Soins.
🏆	Gagnez une Potion d'Eau Bénite.
👁	Gagnez une Potion de Perception.
🧪	Gagnez la Potion de votre choix.
🛡	Vous pouvez de nouveau utiliser vos Compétences.
☀	Bénédiction : soigne Poison, Malédiction et Aveuglement.
👤	Un joueur.
🚫🧪	Vous soigne si vous étiez sous l'effet du Poison.
🚫🧪	Vous soigne si vous étiez sous l'effet d'une Malédiction.
🚫🏆	Empêche l'utilisation de Potions d'Eau Bénite.
🚫☀	Empêche l'utilisation de Bénédictions.
🚫📉	Vous ne pouvez pas chuter.
↑10 ❤	Ajustez vos PV à cette valeur s'ils étaient inférieurs à celle-ci.
-1 🗑	Défaussez un Objet en votre possession.
👹	Entamez un Combat contre la carte de référence Fantôme.
✖	Aucune conséquence.
-📉 🍪	Perdez un nombre de Rations égal au numéro de votre Étage.
-📉 ❤	Perdez un nombre de PV égal au numéro de votre Étage.

Évidemment, si vous voyez -1 ❤, vous devez perdre 1 PV, et il en va de même pour tout ce qui est indiqué précédemment.

FIN DE LA PARTIE

Si jamais vos PV tombent à zéro, vous succombez à vos blessures et perdez la partie.

Si vous avez atteint la dernière salle du donjon et vaincu le dernier Gardien, le *Sang d'Og* vous appartient ! Vous pouvez sortir victorieux de ce donjon maudit. Vous avez gagné la partie, félicitations !

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



MODE COOPÉRATIF À 2 JOUEURS

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

Mise en place

1. Chaque joueur choisit une carte Personnage.
2. Chaque joueur prépare son plateau Personnage ainsi que le plateau Donjon, comme dans les règles de base.
3. Déterminez au hasard le premier joueur, qui devient le Chef de groupe.

Comment jouer

Chaque tour, votre groupe traversera une Zone, comme dans les règles normales, de l'Entrée à la Sortie. Placez les deux jetons Personnage (ou meeples Personnage) sur la première carte Salle, c'est-à-dire l'Entrée. En commençant par le Chef de groupe, chaque personnage doit résoudre la carte Salle sur laquelle il se trouve. Une fois cette première carte résolue, les deux joueurs peuvent explorer des Salles différentes en respectant les règles de déplacement normales.

Lorsque les personnages se trouvent chacun dans une Salle différente, chaque joueur résout lui-même l'action requise (Test de Compétence pour esquiver un piège ou ouvrir un coffre, etc.). Les deux joueurs doivent s'attendre mutuellement pour se déplacer, ce qui signifie qu'un personnage ne peut pas explorer une nouvelle Salle avant que l'autre n'ait terminé de résoudre la sienne. Les personnages quittent leur Salle en même temps.

Lorsque les deux personnages se trouvent dans la même Salle, les joueurs doivent résoudre la carte chacun leur tour, en commençant par le Chef de groupe. Les deux joueurs peuvent faire des choix d'action différents ou obtenir des résultats différents. Le Chef de groupe peut réussir un Test de Compétence et ainsi éviter un piège, alors que le deuxième joueur peut échouer. Dans cet exemple, le Chef de groupe reçoit la récompense alors que le deuxième joueur subit les conséquences de son échec. Dans un autre exemple, les deux joueurs peuvent réussir à ouvrir un coffre au Trésor. Ils obtiennent donc une récompense chacun.

Après la résolution d'une carte, si les personnages se trouvent dans la même Salle, ils peuvent s'échanger (ou se donner) n'importe quel nombre de Pièces d'or, d'Objets, de Rations, de Potions ou de points d'Armure entre eux. Chaque joueur doit respecter les limites de sa réserve 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 à explorer. Ils discutent ensemble du meilleur plan d'action. Lorsque les joueurs ont atteint la Sortie de la Zone et ont effectué la Phase de Descente, le rôle de Chef de groupe passe à l'autre joueur. Les joueurs placent leurs jetons (ou meeples) Personnage sur l'Entrée de la nouvelle Zone.

En tout temps, si l'un des personnages meurt, la partie est terminée et le groupe perd.

Cartes Objet : lors de la résolution d'une carte Objet (Arsenal, Corbeau, etc.), si les deux personnages se trouvent dans la Salle et veulent la carte, chaque joueur doit la résoudre. Si l'un des deux joueurs peut obtenir la carte, il le fait. Ce joueur peut ensuite donner la carte à l'autre joueur ou l'échanger avec lui. **Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul Objet.**

Chute : dans l'éventualité d'une Chute (♣), si un des personnages tombe, l'autre tombe également (en suivant les règles normales de Chute), peu importe la carte sur laquelle il se situait, mais il doit d'abord terminer de résoudre sa propre carte.

Cartes Monstre ou Gardien : lorsque les deux personnages se trouvent sur la même carte Monstre ou Gardien, utilisez toujours la valeur de PV de la deuxième colonne. Ensuite, en commençant par le Chef de groupe, la séquence de combat est 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 personnage périsse. Dans un combat à deux, les deux joueurs gagnent des récompenses (XP, Trésor, etc.) quand l'Ennemi est vaincu.

Remarque : si vous affrontez seul un Ennemi, utilisez les PV de la première colonne, comme si vous jouiez en solo.

Potions : elles s'utilisent de la même manière que dans une partie en solo. Les dégâts du Poison sont infligés à l'Ennemi à chaque Phase d'Attaque. Un Monstre empoisonné ne peut pas être empoisonné deux fois.

Phase de Descente : les deux joueurs doivent se nourrir, retourner leur carte Personnage (si elle était face cachée) et changer de Zone ensemble.

VARIANTE AVEC POSTURES DE COMBAT

Cette variante peut se jouer seul ou à deux. Les Postures de combat servent à interpréter les résultats des dés Personnage durant les combats. Opter pour une Posture plutôt qu'une autre est un moyen de modifier les dégâts que vous infligez et ceux que vous recevez.

Il existe trois Postures : Agressive, Équilibrée et Défensive. Utilisez un jeton Personnage pour indiquer celle que vous choisirez.

Commencez chaque Combat en Posture Équilibrée. Pendant le Combat, au début de votre Phase d'Attaque, vous pouvez décider de conserver votre Posture actuelle ou de déplacer le jeton sur une Posture adjacente (**Agressive ↔ Équilibrée ↔ Défensive**). La Posture Équilibrée est la manière classique de jouer à Mini Rogue. La Posture Agressive est plus risquée. La Posture Défensive vous retire les Coups Critiques, mais vous empêche de rater vos coups, et vous confère un bonus d'Armure pour ce tour de Combat.

MODE CAMPAGNE

La campagne solo de Mini Rogue est un embranchement de Chapitres qui feront la lumière sur le *Sang d'Og*. Chaque Chapitre indique sa mise en place. Vous entrez dans une spirale sans fin, où l'erreur a sa place : la mort ne signifie pas la fin du jeu.

Comment jouer : commencez par lire le premier Chapitre et suivez les instructions. Lorsque vous mettez en place un Chapitre, faites-le avec le niveau de difficulté **Roguelike**. Si vous **mourrez**, recommencez le Chapitre en cours, à moins qu'il n'y ait des instructions contraires. Vous débloquentes des Compétences que vous conserverez entre chaque partie de la campagne grâce aux **Points de Compétence** que vous gagnerez. Recommencez jusqu'à ce que vous remportiez la victoire !

Points de Compétence : entre chaque Chapitre, ou lorsque vous mourrez, vous gagnerez des Points de Compétence (◆) en fonction de votre niveau de réussite durant le scénario. Ces points servent à débloquentes des Compétences permanentes. Chaque Point de Compétence que vous gagnez et que vous ne dépensez pas est conservé sur votre feuille de Campagne (au dos du plateau Personnage).

Arbre de Compétences : il comprend trois branches principales, qui sont l'Exploration, la Survie et le Combat. Chaque Compétence que vous débloquentes (en dépensant des Points de Compétence) vous accorde un bonus passif permanent pour toutes vos prochaines parties de cette campagne et vous permet d'accéder à des Compétences encore plus puissantes. N'oubliez pas d'utiliser tous vos bonus.

Reliques : chaque fois qu'un scénario vous confère une Relique, placez un cube sur votre feuille de Campagne pour vous souvenir qu'elle est en votre possession. Les Reliques ne comptent pas dans votre nombre maximal d'Objets et vous les conservez même si vous mourrez. Si vous faites une pause entre des aventures, prenez note de ce que vous possédez (en utilisant l'application Mini Rogue ou en prenant une photo).

CAMPAGNE : ÉPISODE 1

Chapitre 1 : « PAR DÉCRET DU ROI, LE CHAMPION DE NOTRE CITÉ ENTREPRENDRA SON VOYAGE VERS LE NORD AFIN DE RETROUVER LE SANG D'OG ! PUISSE-T-IL NOUS REVENIR SAIN ET SAUF, AVEC EN SA POSSESSION LE PRÉCIEUX BIEN DU ROI. » Le Roi vous regarde sombrement, ses yeux fatigués par la peine, alors que vous recevez sa bénédiction. Autour de son cou, une amulette capte votre attention alors qu'elle reflète la lumière des torches. Façonnée de main de maître, elle contient une obsidienne en son cœur. Une vague lueur, comme venue de l'au-delà, semble émaner du Roi...

Il est temps pour vous de quitter la Cité et ses murs rassurants afin d'entreprendre votre périple. **Si vous jouez un Rogue ou un Croisé, allez au Chapitre 2.1.**
Si vous jouez un Mage ou une Prêtresse, allez au Chapitre 2.2.

Chapitre 2.1 : Vous enfourchez votre cheval et vous dirigez tout droit vers là où vous pensez que se trouve la Tour d'émeraude. Vous devriez l'atteindre avant la tombée de la nuit, mais le sentier plonge au cœur de la Forêt obscure. Vous vous estimez fortuné de voyager sous un ciel dégagé et soudainement, deux individus encapuchonnés de noir surgissent des buissons, effrayant votre monture. Vous vous écrasez au sol et ne parvenez pas à atteindre votre arme, tandis que les deux ombres se rapprochent ! Tremblant et poisseux, vous émergez du sommeil. Où vous trouvez-vous ? La faible lueur des torches colore les alentours d'une teinte verdâtre. Il semble que vous ayez été agressé et jeté dans de vieux égoûts. Vous devez maintenant en trouver la sortie !

Mise en place : plateau Donjon. Vous êtes maudit et empoisonné.

Si vous battez le Gardien du deuxième Étage → 3.3

Si vous êtes battu par le Gardien du deuxième Étage → 3.1

Chapitre 2.2 : Vous enfourchez votre cheval et gallopez sur la Plaine d'ivoire. D'ici à ce que le Soleil se couche, vous devriez apercevoir un village, avant d'atteindre une zone boisée. Un brouillard recouvre la plaine, la rendant impraticable. Le sentier s'efface et la steppe se change peu à peu en marais. À travers la brume, vous apercevez une vieille tour décrépie. Des vignes dévorent ses murs en lambeaux. Face à l'entrée, vous poussez les portes gigantesques et entrez dans la tour. Vous commencez à ressentir une étrange sentiment d'oppression... Un vent violent provenant de toutes parts ferme soudainement les portes, vous scellant à l'intérieur. Vous devez vous échapper de cet endroit !

Mise en place : plateau Tour. Mettez le *Dragon Maudit* comme deuxième Gardien. Vous êtes maudit.

Si vous battez le Dragon Maudit → 3.3

Si vous êtes battu par le Dragon Maudit → 3.2

Chapitre 3.1 : Vous vous réveillez dans une hutte. Un vieil homme s'occupe soigneusement de vos blessures. « Vous avez de la chance qu'Eddar vous ait suivi jusque dans les égoûts. Des cultistes ont fait de vous ce qu'ils voulaient et vous ont ensuite laissé pour mort. » Vous vous rhabillez et rassemblez votre équipement. Apparemment, vos potions ont été brisées au passage, car seuls quelques éclats de verre demeurent. Le vieil homme vous regarde quelques instants, puis soupire et dit : « prenez cette relique, c'est la Chair du pèlerin. Eddar l'a trouvée où vous étiez étendu. Si vous êtes le champion, sachez que vous ne trouverez jamais le *Sang d'Og* par vous-même. Vous aurez besoin de l'Œil pour le trouver... » L'ancien vous emmène en dehors de sa hutte et vous montre sans mot dire une tour noire gargantuesque, séparant l'horizon en deux.

Mise en place : plateau Tour. Retirez le *Dragon Maudit* des Gardiens. Gagnez la Relique la *Chair du pèlerin*.

Rogue : si vous battez le Gardien du troisième Étage → 4.1

Croisé : si vous battez le Gardien du troisième Étage → 4.2

Chapitre 3.2 : Vous vous réveillez dans une hutte. Un homme s'occupe de vos blessures. « Eh bien ! ne serait-ce pas là le champion ? demande-t-il d'un ton moqueur. Vous preniez le dragon pour une farce ? Il protège notre village des fous de la Cité depuis des générations. » Vous êtes ligoté. « Vous ferez un sacrifice parfait. Au bûcher ! » Les flammes rugissent et entament vos habits. À l'apogée de la terreur, vos yeux se brouillent et vous entamez un cantique dont vous ne comprenez pas les mots, dans une langue qui vous est inconnue. Les derniers mots que vous entendez avant de sentir la froide poigne du sol sur votre visage sont : « Serait-il l'élu ? »

Mise en place : plateau Tour, deuxième Étage.

Retirez le *Dragon Maudit* des Gardiens.

Mage : si vous battez le Gardien du troisième Étage → 4.1

Prêtresse : si vous battez le Gardien du troisième Étage → 4.2

Chapitre 3.3 : Vous ouvrez les yeux et regardez la cabane en bois où vous vous trouvez. Des plumes, des plantes semblant se mouvoir, des pierres et des ossements millénaires vous entourent. Une femme usée par les ans vous salue, son cache-œil et ses doigts manquants lui donnant un air mystérieux. « Assez fort pour vaincre mon puissant gardien, mais trop faible pour supporter la douleur, coasse-t-elle. Je vous ai ramené chez moi. » Elle vous fixe un instant, puis sa pupille dilate de surprise. Elle ramasse une amulette sur une étagère et revient en courant : « Ils veulent que vous le portiez. L'Os d'Ernazar. » Vous l'attachez autour de votre cou, trop étourdi pour comprendre ce qui vous arrive. Alors que vous êtes toujours étendu, les yeux fermés, elle entame un chant aux mots incompréhensibles, au rythme distordu, puis s'arrête pour répondre à la question que vous n'osiez pas poser : « Ils vous veulent à nouveau. Ils veulent que vous terminiez ce que vous avez commencé. » Alors que vous disparaissiez à travers le portail, vous remarquez que le cache-œil de la femme a changé de côté...

Mise en place : plateau Tour, deuxième Étage.

Retirez le *Dragon Maudit* des Gardiens. Gagnez la Relique l'Os d'Ernazar.

Rogue ou Mage : si vous battez le Gardien du troisième Étage → 4.1

Prêtresse ou Croisé : si vous battez le Gardien du troisième Étage → 4.2

Chapitre 4.1 : Terrassant l'horreur qui vous faisait face, vous tombez sur une petite relique sphérique. L'Œil. Il est censé apporter la clairvoyance nécessaire pour trouver le *Sang d'Og*. Cependant, affaibli par le combat, vous n'arrivez pas à repousser son attrait. Les voix dans votre tête se font légion et la tentation d'utiliser l'Œil afin de révéler votre propre puissance se fait trop forte. Vous abandonnant, vous le sentez qui se charge de vos vices les plus profonds, les rassemblant en une force sans commune mesure. Des voix d'outre-monde résonnent au plus profond de votre corps, alors que vous atterrissez doucement sur le sol : « L'OROA EST SATISFAIT. TROUVEZ LE CŒUR DU TRAITRE, PRENEZ-LE ET VOUS SEREZ RÉCOMPENSÉ. »

Mise en place : plateau Donjon. Si vous avez la *Chair du pèlerin*, placez vos PV à 12. Sinon, placez-les à 10. Si vous avez l'Os d'Ernazar, gagnez 1 XP.

Gagnez la Relique l'Œil de Constantine.

Battez les Restes d'Og au dernier Étage → 5

Chapitre 4.2 : Terrassant l'horreur qui vous faisait face, vos yeux s'arrêtent sur une petite relique sphérique. L'Œil de Constantine. Il est censé apporter la clairvoyance à celui qui chercherait le Sang d'Og. Le ramassant avec révérence, vous ressentez l'énergie maléfique qui en émerge. Une voix s'élève du gardien trépassé qui gît sur le sol : « L'OROA VOUS A OBSERVÉ. VOUS SEREZ ÉPARGNÉ SI VOUS RETROUVEZ LE CŒUR DU TRAITRE. » Vous rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la tour. La porte est ouverte et votre monture vous attend, pressée de quitter cet endroit. Guidé par l'Œil, vous vous rendez au donjon où repose l'objet de votre quête : le *Sang d'Og*.

Mise en place : plateau Donjon. Si vous avez l'Os d'Ernazar, gagnez 1 XP. Gagnez la Relique l'Œil de Constantine.

Battez les Restes d'Og au dernier Étage → 5

Chapitre 5 : Dressé au-dessus des Restes d'Og, vous voyez qu'il n'est pas encore mort. Vaincu, brisé, coupé et broyé, mais pas mort. Alors que vous vous penchez pour prendre le *Sang d'Og* à son cou, vous remarquez que ses blessures se referment. Un frisson secoue l'entièreté de sa carcasse alors que vous arrachez le *Sang d'Og*. Le rubis semblait lui donner des pouvoirs curatifs. Vos mains berçant l'amulette, vous réalisez qu'il s'agit en fait d'une relique : un petit globe en verre rempli de sang. Alors que vous essayez de comprendre le sens de tout cela, des voix résonnent dans tout votre être : « PORTEZ LE SANG DU TRAITRE. »

Attachez le *Sang d'Og* autour de votre cou → 6.1

Ramenez le *Sang d'Og* au Roi → 6.2

Chapitre 6.1 : Vos plaies se referment, mais votre peau vous gratte. « NOUS SOMMES OND'INOR, REJ'KAMER, OLB'ERON, ALP'ALACHIUS. VOUS AVEZ MAINTES FOIS PRIÉ À NOS AUTELS ET PERSÉVÉRÉ MALGRÉ NOS MISES À L'ÉPREUVE. NOUS NE SOMMES PAS DES DIEUX DE CLÉMENTE, DE PARDON ET DE CONSIDÉRATION. NOUS CHÉRISSONS LE VICE, L'IMMORALITÉ ET LA MALHONNÊTÉTÉ. L'EMPREINTE CRUELLE QUE TOUT ESPOIR EST VAIN. ET POURTANT, VOTRE STUPIDITÉ, OU UNE BRAVOURE MAL PLACÉE, VOUS A POUSSÉ À DÉFAIRE NOTRE FRÈRE SCÉLÉRAT DANS SON ANTRE. RISQUANT JUSQU'À VOTRE MISÉRABLE VIE POUR LE RÊVE D'IMMORTALITÉ D'UN AUTRE. » Vous vous grattez la peau, mais ne trouvez que des os sous vos ongles. Qu'êtes-vous devenu ? « SON ESSENCE DE VIE EST MAINTENANT VÔTRE. ET VOTRE VIE, NÔTRE. » Votre esprit s'étire et chavire alors que toutes vos questions trouvent une réponse : vous voilà devenu Og.

Chapitre 6.2 : Résistant à l'immense tentation, vous rentrez à la Cité. Un grand carnaval est organisé en l'honneur du retour du grand champion. Voyant que vous ne lui ramenez pas seulement le *Sang d'Og*, mais également l'Œil de Constantine, le Roi ne peut pas s'empêcher d'imaginer les autres merveilles que vous avez ramenées de votre périple. D'humeur plutôt solitaire, vous esquiviez la fête en votre honneur et arpentez les rues lorsque vous êtes attaqué par les gardes d'élite du Roi. Ils vous rouent de coups et vous enferment dans un cachot.

La rumeur dit que les reliques que vous avez ramenées au Roi l'ont transformé en un dieu, mais pas du genre miséricordieux. Vous avez abandonné tout espoir de sortir un jour d'ici. Emprisonné dans une geôle au plus profond du donjon de ce palais, ce n'est certainement pas la façon dont vous vous imaginiez terminer vos jours. Mais... Est-ce bien votre fin ?