

MINI ROGUE

LIVRET DE RÈGLES



PAOLO DI STEFANO & GABRIEL GENDRON

TABLE DES MATIÈRES

Matériel.....	p. 3
Mise en place.....	p. 4
Plateaux Cité et Personnage	p. 6
Aperçu des dés	p. 7
Séquence de jeu	p. 8
Tests de Compétence.....	p. 9
Combat	p. 10
Prouesses	p. 11
Effets.....	p. 12
Potions	p. 14
Objets	p. 15
Points d'expérience et Niveaux	p. 15
Classes et Compétences des Personnages.....	p. 16
Difficulté.....	p. 16
Cartes Salle	p. 17
Résolution des cartes Salle.....	p. 20
Exemple de tour.....	p. 22
Fin de la partie	p. 24
Mode coopératif à 2 joueurs.....	p. 24
Variante avec Postures de combat.....	p. 26
Crédits.....	p. 27
Icônes	p. 28
Détails d'une carte Salle.....	p. 28

MINI ROGUE

BUT DU JEU

Dans cette extension-standalone solo ou compétitive, vous incarnez un aventurier ou une aventurière à la recherche du *Sang d'Og*, l'artefact maudit dont s'est emparé le Roi corrompu.

Vous pourrez également incarner un serviteur des Dieux anciens et manipuler à votre guise l'agencement de la Cité pour mener les aventuriers à leur perte.

Si vous possédez le jeu de base de Mini Rogue, vous pourrez même jouer au jeu à trois en coopératif, ou à quatre avec le module Overlord.

MATÉRIEL

Ce livret de règles	2 aides de jeu
1 Livret additionnel spécifique au Conseil	2 Personnages en bois
1 Livret de campagne	4 jetons Personnage
5 cartes Gardien	1 dé noir (Donjon)
4 cartes Personnage	3 dés blancs (Personnage)
1 carte Postures de combat	1 dé violet (Malédiction)
20 cartes Salle	1 dé vert (Poison)
4 cartes Histoire	1 plateau Cité
6 cartes Renforcement	1 plateau Personnage
3 cartes Overlord	1 plateau Overlord
1 carte Avatar de l'Overlord	14 cubes en bois :
1 carte Criminel/Récompenses	3 noirs, 1 bleu, 1 jaune,
	1 marron, 2 rouges, 3 gris,
	2 violets, 1 rouge foncé

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 Criminel/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 noir sur la première Zone du plateau Cité, marquée « 1 ». C'est le cube d'aventurier et il représente la position de votre personnage dans la Cité. Pour suivre les PV des Ennemis, placez un cube rouge sur l'icône de crâne (☠). Pour une expérience différente, vous pouvez utiliser l'autre côté du plateau Cité, « La Cathédrale ».
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 du Roi*, face cachée, dans le coin inférieur droit de la Zone. Mélangez les cartes Gardien restantes (à l'exclusion de l'Avatar) et placez-en trois, face cachée, par-dessus *Les Restes du Roi*.
9. Pour terminer, dévoilez la carte dans le coin supérieur gauche de la Zone et placez-y votre jeton Personnage (ou le Personnage en bois de votre choix). Il s'agit de l'Entrée.

PLATEAU CITÉ

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

La Cité comprend quatre Étages (🏰), pour correspondre au Donjon du jeu de base. Plus vous descendez profondément dans La Cité, plus les défis auxquels vous ferez face seront grands. Vous commencez au premier étage et vous vous enfoncez jusqu'au quatrième étage. Chaque Étage contient un nombre variable de Zones.

Le 3^e Étage, « les jardins ombragés », 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).

La Cité	PV DES MONSTRES			
Étage 1 : les rues sombres	10	17	24	31
Étage 2 : le quartier marchand	49	36	23	10
Étage 3 : les jardins ombragés	48	35	22	9
Étage 4 : l'implantation royale	47	34	21	8
	46	33	20	7
	45	32	19	6
	44	31	18	5
	43	30	17	4
	42	29	16	3
	41	28	15	2
	40	27	14	1
	39	26	13	0
	38	25	12	

PLATEAU PERSONNAGE

MINI ROGUE													
XP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
ARMURE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
RATIONS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
PIÈCES D'OR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
POTIONS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

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 réduit de 1 les dégâts des attaques ennemies. L'Armure ne protège pas contre les dégâts des Pièges, du Poison ou autre à moins que ce ne soit explicitement indiqué.

- ♥ **PV (points de vie) :** ils représentent la vie de votre personnage. Si vos PV tombent à zéro, vous perdez la partie. Vous pouvez aller au-delà de vos PV de départ, jusqu'à 20.
- 🍷 **Rations :** chaque fois que votre personnage termine d'explorer une Zone, il doit se nourrir. Si vous êtes à court de Rations lors de la phase de Descente (et uniquement à ce moment), 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

Vous pourrez 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 de la Cité 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 Personnage en bois. L'Entrée de chaque Zone est toujours située à cet endroit.
3. Sur le plateau Cité, 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. Résolvez la carte Salle où se trouve votre jeton ou votre Personnage en bois (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 Cité.
10. Ramassez toutes les cartes Salle, révélées ou non, et ajoutez-les au paquet de cartes inutilisées. Un nouveau tour commence.

Attention : n'oubliez pas d'effectuer la phase de Descente même après avoir vaincu un Gardien.

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, le dé Donjon ainsi que les dés Poison et Malédiction (le cas échéant). 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. Vous pouvez utiliser une compétence de Combat si vous le souhaitez.
2. Lancez votre réserve de dés, qui contient tous vos dés Personnage, le dé Donjon et les dés Poison et Malédiction (le cas échéant).
3. Activez les effets Malédiction et Poison (☠ et ☠), le cas échéant (voir Effets).
4. Vous pouvez maintenant relancer les dés Personnage qui ont obtenu des Coups Critiques (6): pour chacun de ces dés, additionnez le nouveau résultat au résultat précédent. Si le nouveau résultat est un Échec (X), aucun dégât n'est infligé par ce dé. **Un résultat X annule toujours tous les autres résultats obtenus avec ce même dé.**

Vous pouvez relancer plusieurs coups critiques à la suite. Par exemple, avec un seul dé, il est possible d'obtenir 6663, pour un total de 21. Il est également possible d'obtenir 6666X, auquel cas le total est de 0.

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 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 infliger 6 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.*








Attention : le Gardien final, Les Restes du Roi, est particulier. Regardez la section Cartes Monstre et Gardien pour en savoir plus.

PROUESSES ⚡

Avec l'énergie du désespoir, votre aventurière peut changer l'issue d'un combat. Cependant, une telle chose possède un coût.

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 ne pouvez pas utiliser les Prouesses en dehors des combats.**






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, la Cité 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 durant un Combat ou un Test de Compétence et qu'un symbole Malédiction () apparaît : soustrayez alors 1 de chacun de vos dés Personnage (y compris ceux que vous relancez). Un  devient  de cette manière. 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 donc 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 durant un Combat ou un Test de Compétence et qu'un symbole Poison (☠) apparaît : vous perdez immédiatement 1 PV. Le Poison peut être soigné avec une Bénédiction (☼) ou 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 Personnage en bois 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 Cité 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. Mélangez toutes les autres cartes Salle et créez une nouvelle Zone à explorer. **Retirez de la partie la carte Gardien de l'Étage précédent. Comme vous n'êtes pas passé par la phase de Descente, ne récupérez pas vos compétences de Personnage et ne consommez pas de rations.** Lorsque vous explorez cette nouvelle Zone, considérez la Salle dans laquelle vous êtes comme étant déjà résolue.







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

Remarque : si vous vous trouvez au dernier Étage de la Cité, 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 cette cité grouillante...*

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 (👁), que vous soyez affecté par un seul de ces effets ou l'ensemble.
-  **Perception** : réussissez automatiquement un Test de Compétence (lancez uniquement le dé Donjon et regardez le résultat de la colonne Succès), et/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 les rats voraces au 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 de la Séquence de jeu).

Les **Compétences Passives** modifient les règles du jeu. Elles ne sont pas « utilisées », mais s'appliquent constamment, même si votre carte est face cachée.

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

DIFFICULTÉ


Vous avez accès à différents modes de difficulté pour modifier à votre guise le challenge apporté par le jeu :










- **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

Appliquer ces malus peut faire passer vos valeurs de départ en-dessous de 0. Laissez-les alors simplement à 0 et jouez normalement.

Enfin, le choix de votre Personnage altère également la difficulté du jeu. Certains sont plus difficiles à jouer que d'autres. Trouver lequel convient le mieux à votre façon de jouer fait partie de l'expérience.

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, comme par exemple payer de l'or, des rations ou réussir un Test de Compétence.
- / Vous devez choisir l'une des options indiquées.
- () Action facultative.



CARTES OBJET

Des armes brisées et des boucliers fendus... Cette cache d'armes 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 Codex obscura ( ) , déchiffrez-le en réussissant le  , ou sentez votre esprit s'engluer dans ce charabia incompréhensible et perdez 1  . Si vous réussissez le  , prenez la carte et gardez-la à vos côtés jusqu'à ce que vous en utilisiez une compétence ou que vous la remplaciez par un nouvel 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 Cité 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 (■). Vous devez posséder le jeu de base si vous voulez jouer en coop (voir p. 24).
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, défaissez la carte, résolvez la carte de référence Récompenses puis procédez à la Phase de Descente.

Remarque : le Gardien *Les Restes du Roi* 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 (⊗ ± 1), 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

Toutes les échoppes ne sont pas fermées et vous pourrez trouver des marchands prêts à vous aider... Contre une certaine rémunération.

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 de la Cité.

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.

Supposons que vous soyez en train de résoudre une carte Trésor. Si vous avez affronté un Monstre (ou le Criminel) ou si vous êtes passé par un Piège dans cette Zone, gagnez la plus forte récompense en or. Dans le cas contraire, gagnez 1 Pièce d'or. Ensuite, effectuez un Test de Compétence (🎲). En cas d'échec, rien d'autre ne se passe. Mais en cas de réussite, vous obtenez la récompense correspondant au résultat du dé Donjon.



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. Dans ce cas, 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. Contrairement aux cartes Trésor, vous n'avez pas besoin d'effectuer de Test de Compétence pour obtenir la récompense, le coffre est déjà ouvert. N'oubliez pas : vous obtenez toujours soit 2 Pièces d'or, soit vous piochez une carte Histoire en plus de la récompense.



CARTE DE RÉFÉRENCE - CRIMINEL

Les ruelles sombres de la Cité sont idéales pour faire des rencontres mortelles.

Chaque fois que vous voyez ce sceau (☒) dans le contenu d'une carte, reportez-vous au côté Criminel de la carte de référence. Résolez 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 que 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 contre le Criminel 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 ou joueuse.
🚫🍷	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.
📖	Piochez une carte Histoire.
↑10 ❤	Ajustez vos PV à cette valeur s'ils étaient inférieurs à celle-ci.
-1 🗑	Défaussez un Objet en votre possession.
🔴	Affrontez la carte de référence Criminel.
✖	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.

EXEMPLE DE TOUR

Supposons que vous jouiez la Chasseuse de rats, en difficulté normale (10 ♥, 5 ☉, 3 ♠ et ♣). Vous commencez dans la première Zone du premier Étage de la Cité. Vous avez déjà effectué la phase de Préparation (p.8) et pouvez maintenant révéler la première Salle.

Vous êtes dans la Pyrée (p.20). La bannière indique (☉) ☘, ce qui signifie que vous devez seulement lancer le dé Donjon et que vous pouvez payer 1 ☉ avant de lancer le dé pour ajouter 1 au résultat de ce dernier. Vous décidez de ne pas dépenser d'or et obtenez un 2. Il semble que les Dieux Anciens vous aient maudit : prenez le dé de Malédiction ☘. La Pyrée est résolue. Il est temps de révéler les deux cartes suivantes. À droite se tient un Monstre. Au-dessous, un Piège.

Vous rendez visite au Monstre (p.18) car vous souhaitez gagner de l'XP. Vous déplacez votre pion sur le Garde de la Cité. Vous placez les PV de l'ennemi sur le plateau Cité et commencez le combat (p.10). Après quelques tours, vous ressortez vainqueur (+1 ♣ +1 ☉) avec seulement quelques éraflures (-2 ♥). Le Monstre est résolu. Vous révélez les deux cartes adjacentes. À droite se tient un autre Monstre et au-dessous des geôles abandonnées.




Vous choisissez la salle Sépulture (p.18) car elle semble moins risquée. La bannière indique ☘ ± 1, ce qui signifie que vous devez effectuer un Test de Compétence (p.9) tout en lançant le dé Donjon. Vous obtenez

1, ☘ et ☘. À cause de la Malédiction, votre ☘ devient un 4 et vous ratez votre Test de Compétence (p.12). Comme vous avez raté le Test de Compétence, vous ne pouvez pas modifier le résultat du dé Donjon et devenez Aveugle (👁) (p. 13). Retournez votre jeton.






Jusqu'à ce que vous vous soigniez, vous ne pourrez pas révéler les Salles adjacentes avant de vous déplacer. La geôle étant résolue, vous choisissez la prochaine Salle au hasard.



Malheureusement vous tombez sur un Piège (p.18). La bannière indique , ce qui signifie encore une fois que vous devez effectuer un Test de Compétence tout en lançant le dé Donjon pour résoudre la Salle. Vous obtenez **4**, **3** et **1**, donc vous échouez votre Test de Compétence et devez affronter le Criminel (p.20).







Vous voulez en finir aussi vite que possible. Ainsi, dès le premier tour du combat, vous utilisez votre Compétence de combat : appât.

Vous retournez votre carte Personnage (p.16), perdez **1**  et lancez votre dé Personnage ainsi que le dé Personnage supplémentaire.

Vous continuez le combat de manière habituelle et en venez à bout ! Vous gagnez la récompense du Criminel (+2 ). Heureusement, vous l'avez éliminé rapidement et n'avez perdu que **2** .



Vous avez résolu la carte Criminel et donc également la carte Piège. Vous pouvez à présent uniquement aller sur la dernière carte. Vous y déplacez donc votre jeton. Vous avez terminé la Zone. Procédez à la phase de Descente (p.9).

À présent, vous avez **6** , **5** , **3**  et **1**  puisque vous avez consommé une ration pour la Descente. Vous êtes toujours Aveugle () et Maudit (.



Pour les prochains combats, essayez de trouver de l'Armure (p.6). N'oubliez pas que vous pouvez dépenser de l'XP pour effectuer des Prouesses (p.11) afin de jouer sur votre chance. À présent, gagnez de l'expérience, montez de Niveau (p.15) et continuez jusqu'à la dernière Zone ! Bonne chance !

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 de la Cité et vaincu le dernier Gardien, le *Sang d'Og* vous appartient ! Vous pouvez sortir victorieux de cet endroit maudit. Vous avez gagné la partie, félicitations !

Mais pourquoi donc étiez-vous si attiré par cette pierre ?... Vous avez l'impression que ce n'est pas la première fois que vous la tenez entre vos mains



MODE COOPÉRATIF À 2 JOUEURS

(Seulement si vous possédez le jeu de base.)

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 ou joueuse choisit une carte Personnage.
2. Chaque joueur ou joueuse prépare son plateau Personnage ainsi que le plateau Cité, 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 traverse une Zone, comme dans les règles normales, de l'Entrée à la Sortie. Placez les deux jetons 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 et joueuses peuvent explorer des Salles différentes en respectant les règles de déplacement normales.

Lorsque les personnages se trouvent chacun dans une Salle différente, chaque personne résout elle-même l'action requise (Test de Compétence pour esquiver un piège ou ouvrir un coffre, etc.). Le résultat et les choix peuvent être différents pour chaque joueur et joueuse.

Par exemple, le Chef de groupe peut réussir le Test de Compétence d'un Piège, alors que l'autre joueur ou joueuse pourrait subir les conséquences d'un échec. Un autre exemple : tous les joueurs et joueuses réussissent à ouvrir le coffre de la carte Trésor. Dans ce cas, chacun et chacune récupère les récompenses correspondantes à leur lancer.

Dans le cas où l'un ou l'une d'entre vous voudrait vraiment résoudre une carte avant l'autre, si vous êtes tous deux d'accord, n'hésitez pas à le faire. L'important est d'être d'accord en tant qu'équipe.

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 et joueuse 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 et joueuses peuvent choisir entre deux nouvelles Salles à explorer. Ils et elles discutent ensemble du meilleur plan d'action. Lorsque les deux ont atteint la Sortie de la Zone et ont effectué la Phase de Descente, le rôle de Chef de groupe passe à l'autre personne. Les joueurs et joueuses placent leurs jetons (ou Personnages en bois) 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 (Codex obscura, Cache d'armes, etc.), si les deux personnages se trouvent dans la Salle et veulent la carte, chaque joueur et joueuse doit la résoudre. Si l'un des deux peut obtenir la carte, il le fait. Cette personne peut ensuite donner la carte à l'autre ou l'échanger avec elle. **Chaque joueur ou joueuse 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 ou joueuse effectue sa Phase d'Attaque, puis l'Ennemi attaque le deuxième joueur ou joueuse.

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 personnes 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 Ennemi empoisonné ne peut pas être empoisonné deux fois.

Phase de Descente : les deux joueurs et joueuses 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 choisissez sur la carte.

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.

CRÉDITS

Auteurs : Paolo Di Stefano et Gabriel Gendron

Développement du jeu : Yohann Hériot, Guillaume Sandance, Johan Sancho Vittrup, Paolo Di Stefano et Gabriel Gendron

Illustrations : Prashanka Mawalagedara et Gabriel Gendron

Graphisme : Paolo Di Stefano et Maud Rossi

Campagne : Paolo Di Stefano

Traduction : Aurélie Le Léannec et Yohann Hériot

Relecture : Léa Osseyrane, Gergely Kajtár, Hervé Catan, Jordan Heintzelman, Lorenzo Batallones, Sara Perley, Cedric Mesnjak, Johan Sancho Vittrup, Carolyn Gates, Florent Coupeau, Marco Poutré et Scott Moore

Testeurs et testeuses : 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, Doc Dehli, Hurazil, Alison Solo_BoardingGame, David, Jérôme Barchietto, Charles Laurent, Kevin Goulch, Ryan Maesen et bien d'autres depuis 2016. Vous vous reconnaitrez. Merci du fond du cœur !

Remerciements spéciaux : Vicvic91, PseudoFenton et Laenitus
Merci aux 3717 contributeurs qui ont donné vie à ce projet.



Nuts! Publishing

118, avenue de Fouesnant
29950 Bénodet,
France
www.nutspublishing.com

© 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 quefairedemesdechets.fr

ICÔNES

Effets

- 🌀 Perdez 1 ✖
- 🚫 Ne révélez pas les Salles
- 🛡️ Attaque ignore votre Armure
- ❤️ L'Ennemi régénère ses PV
- 👹 Ajoutez le dé Malédiction
- 🍄 Ajoutez le dé Poison
- 👇 Chutez dans la Zone au-dessous
- ☀️ Soignez 🍄, 👹 et 🚫
- 🔥 L'Ennemi inflige 3 ❤️ de plus sur un 5.
- ♣️ Affrontez 3 Ennemis.
- 🛡️ Immunisé aux 👹.
- 👉 Perdez 1 🍄.
- 🗡️ L'Ennemi attaque en premier.
- 👁️ L'Ennemi esquivé sur un 5.

Potions

- 🔥 Infligez 7 pts de dégâts
- 👁️ L'Ennemi saute un tour
- 🍄 Infligez 4 pts de dégâts/tour
- ❤️ Gagnez 6 PV
- 🏆 Soignez 🍄, 👹 et 🚫
- 👁️ Succès 🗡️ et soigne 🚫
- 🍄 Une Potion de votre choix

Cartes

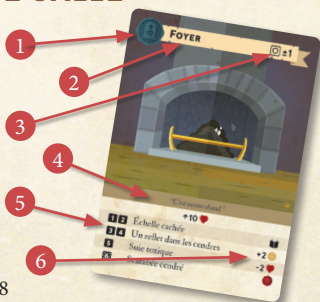
- 🏠 Carte Salle
- 📍 Numéro de l'Étage actuel
- ✖ Aucune conséquence
- ⚡ Effectuez une Prouesse
- 👤 Un joueur ou une joueuse
- 🗡️ Faites un Test de Compétence
- 🎲 Lancez le dé Donjon seulement
- 🎯 Offrande : ajoute 1 au 🎲
- / Choisissez une option
- () Optionnel
- 🛡️ Compétences rafraîchies
- 📖 Piochez une carte Histoire
- 👉 Récupérez l'Objet si possible
- 👉👉👉 Négociez avec le Marchand
- 🗡️±1 Si Test de Compétence réussi, vous pouvez modifier le 🎲 de ±1

Autres

- 👁️ Utilisez la carte référence Criminel
- 👉 Utilisez la carte référence Récompenses
- 🗡️/ Annule ou empêche l'utilisation
- ↑10 ❤️ Ajustez vos PV à cette valeur s'ils sont inférieurs à celle-ci

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



MINI ROGUE

LE CONSEIL
RÈGLES ADDITIONNELLES



PAOLO DI STEFANO & GABRIEL GENDRON



SOMMAIRE


Aperçu	p. 3
Nouvelles icônes	p. 3
Armure des Ennemis	p. 4
Jeu en solo	p. 4
Mode coopératif à 3	p. 4
Cartes Salle	p. 5
Combiner avec le jeu de base	p. 6
Module Overlord	p. 7
Mise en place.....	p. 7
Augure et Pouvoirs	p. 7
Dé Donjon	p. 8
Maître des salles	p. 8
Cartes Renforcement	p. 8
Avatar	p. 9
Caractéristiques de départ des aventuriers	p. 10
Aventuriers débutants.....	p. 10
Mode Automa	p. 11
Cartes Histoire	p. 12



APERÇU


Vous pouvez jouer en solo à cette extension stand-alone, ou vous pouvez jouer contre une ou un ami avec le module Overlord. Si vous possédez également le jeu de base Mini Rogue, vous pouvez jouer en coopération jusqu'à trois personnes, ou jusqu'à quatre avec le module Overlord !








Vous pouvez jouer la campagne en solo si vous ne possédez que Le Conseil. Si vous possédez également le jeu de base, vous pouvez jouer cette campagne en coopération avec une ou un ami.

NOUVELLES ICÔNES


 **Carte Histoire** : piochez une carte Histoire et résolvez-la. Une fois la carte résolue, défaussez-la face visible : vous ne pourrez plus la piocher pendant cette partie.




 **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 restant, placez un cube sur le nombre correspondant au nombre d'Ennemis.


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  Vous subissez -2 . Au tour suivant, vous tuez un corbeau. Ainsi, seuls les deux restant vous attaquent (-1  x 2).

Les Potions de Givre ou de Poison n'affectent que l'Ennemi en cours.

 **Protection magique** : l'Ennemi ne peut pas être ciblé par des Potions. Cet effet s'applique en tout temps.

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

 **Distance** : après avoir lancé votre réserve de 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.

ARMURE DES ENNEMIS

Vous allez rencontrer des Ennemis qui possèdent de l'armure. Ils ignorent une partie de vos attaques, tout comme votre armure ignore les leurs. Pour chaque point d'armure que possède l'Ennemi, retirez 1 à votre attaque. Vous ne pouvez pas l'ignorer, peu importe votre jet de dés.



			DÉG.	RÉCOMP.
1	8/16	-	-2	+1X+1
2	11/22	-	-3	+1X+2
3	14/28	1	-5	+2X+2
4	17/34	2	-6	+2X+3

Important : les Potions ignorent l'armure des Ennemis.

Si vous n'infligez aucun dégât avec vos dés Personnage mais que vous utilisez une Potion de Feu ou de Poison, ne prenez pas l'armure de l'Ennemi en compte lorsque vous déterminez vos dégâts.

JEU EN SOLO

Mini Rogue : Le Conseil est un jeu à part entière. Vous n'avez pas besoin du jeu de base Mini Rogue ni d'aucune autre extension pour en profiter. Cependant, à l'exception du module Overlord, vous ne pouvez pas jouer à 2. Si vous possédez le jeu de base, vous pouvez sans souci jouer au mode coopératif en utilisant les cartes de cette extension, seules ou mélangées aux cartes du jeu de base.

MODE COOPÉRATIF À 3

Si vous possédez le jeu de base Mini Rogue, vous pouvez jouer jusqu'à trois en coopératif.

COMBAT

Pour obtenir les valeurs de PV des Ennemis, il suffit d'additionner les valeurs solo et coopérative. Par exemple, un ennemi ayant 8/16 PV aura 24 PV (16 + 8) lorsque vous l'affronterez à trois. Pour suivre les PV d'un Ennemi s'ils dépassent 50, placez le cube rouge sur 50 sur la piste des PV, et le cube rouge foncé sur le reste des PV. Ainsi, un Monstre avec 55 PV aura son cube rouge sur le 50, et le cube rouge foncé sur le 5.



CARTES SALLE



TOUR D'ALARME

Les gardes sont en patrouille. Ne vous faites pas repérer, ou vous pourriez le regretter.

C'est un Piège comme un autre, mais avec une particularité : si vous échouez, vous **devez** ramasser la carte, qui est alors considérée comme un Objet. Ainsi, si vous possédez un autre Objet, vous devez le défausser pour prendre la Tour d'alarme, à moins que cet autre Objet ne vous oblige également à le ramasser (comme la Relique maudite de l'extension Profondeurs damnées, par exemple). Dans un tel cas, vous pouvez porter plusieurs Objets.

Une fois que la Tour d'alarme a été déclenchée, vous devez affronter deux fois de suite chaque carte Monstre que vous rencontrez jusqu'à la fin de l'Étage. Défaussez ensuite cette carte.



GARDIEN ENDORMI



La nuit, en vous faufilant d'une allée à l'autre, vous pourriez réveiller de puissants ennemis...

Le Gardien endormi fonctionne comme n'importe quel Piège, mais si vous échouez au Test de Compétence et que vous obtenez un **5** ou un **6**, vous allez affronter un Gardien ! Pour cela, prenez tous les Gardiens inutilisés et vaincus, mélangez-les et piochez-en un que vous affrontez. Si vous êtes au 4^e Étage, considérez que le Gardien vient du 3^e Étage. Une fois le combat terminé, le Piège est résolu.



FORGERONNE


Née dans le vieux quartier, sa survie ne tint qu'à sa façon de manier le marteau de façon... innovante.

Après avoir terminé d'acheter et de vendre des choses, s'il vous reste assez d'or, vous pouvez acheter son Marteau de lancer (**3**  → ). Une fois le Marteau acheté, la carte se comporte comme un Objet, et toutes les règles des Objets s'y appliquent.



CEINTURE DE POTIONS

Le cuir craquelé et la boucle écaillée témoignent d'un usage fréquent. Et il reste encore un flacon dessus...

Pour récupérer la Ceinture de potions, vous devez réussir un Test de Compétence (). Elle vous permet de porter une Potion supplémentaire. Lorsque vous la récupérez, vous gagnez immédiatement une Potion d'Eau bénite. Vous pouvez échanger à

n'importe quel moment des Potions entre votre plateau Personnage et la Ceinture. Lorsque vous consommez une Potion depuis la Ceinture, ne défaussez pas la carte. Cependant, toutes les règles habituelles des Objets s'appliquent.



CODEX OBSCURA

Un sifflement discret se fait entendre. Comme le souffle d'un vent venu d'ailleurs, s'échappant d'entre les pages...

Vous devez réussir un Test de Compétence (🎲) pour le récupérer. En cas d'échec, vous ne le récupérez pas et vous perdez 1 ✖.



COMBINER AVEC LE JEU DE BASE

Le Conseil a été conçu pour être totalement compatible avec le jeu de base Mini Rogue, comme le sont toutes les extensions. En règle générale, vous pouvez mélanger toutes vos cartes Salle, tous vos Gardiens et tous vos Personnages ensemble.

Si vous voulez des parties moins aléatoires, vous pouvez prendre - parmi toutes vos cartes Salle - 4 Monstres, 4 Pièges, 2 Trésors, 1 Feu de camp, 3 Objets, 4 Sépultures, 2 Marchands, 1 Sanctuaire.

Vous pouvez prendre le Gardien final de votre choix parmi les Restes d'Og et les Restes du Roi. Vous pouvez aussi le prendre au hasard pour garder le suspense.

Vous pouvez prendre la carte de référence de votre choix parmi les cartes Fantôme et Criminel. Vous pouvez soit en choisir une pour la partie (lors de la mise en place), soit alterner entre différentes cartes de référence (dans un ordre séquentiel ou dans un ordre aléatoire) chaque fois que vous avez besoin d'en consulter une. Il en va de même pour le côté Récompenses des cartes de référence



MODULE OVERLORD

Le module Overlord vous invite à jouer un serviteur des Dieux anciens. Avec ce module, vous jouez contre un aventurier (ou jusqu'à trois aventuriers si vous avez aussi le jeu de base). Les aventuriers pénètrent dans la Cité et tentent d'en atteindre le centre pour vaincre le Gardien final : l'Overlord.

L'Overlord est le chef d'orchestre qui manœuvre les pièges et tout ce qui tente de tuer les aventuriers dans les ruelles sombres de la Cité. L'Overlord dispose d'un plateau, de deux cubes pour suivre ses points de Renforcement et ses points d'Augure, d'une carte Overlord et de cartes Renforcement.

MISE EN PLACE

1. Choisissez une carte Overlord et placez-la face visible sur votre plateau Overlord. Placez un cube noir sur la troisième case (2) de la piste d'Augure. Vous commencez avec deux points d'Augure.
2. Mélangez les cartes Renforcement et placez-les face cachée, près de vous. Placez un cube noir sur la première case (0) de la piste de Renforcement au dos de la carte du sommet de la pile.
3. Lors de la mise en place, remplacez le Gardien de fin de partie par l'Avatar. Une fois que les aventuriers auront atteint sa carte, vous leur ferez face.
4. Piochez trois Salles dans les cartes Salle inutilisées. Elles constituent votre main. Défaussez-les et piochez-en trois nouvelles à la fin de chaque Étage.
5. Les aventuriers choisissent leurs Personnages, puis ils choisissent un Personnage supplémentaire pour bénéficier de ses Compétences et pour compléter leurs caractéristiques de départ (voir Caractéristiques de départ des aventuriers).



AUGURE ET POUVOIRS

L'Overlord commence la partie avec 2 points d'Augure. Suivez-les sur le plateau Overlord à l'aide d'un cube noir. L'Overlord peut dépenser ces points pour activer des pouvoirs. Les pouvoirs se trouvent sur la carte Overlord, sur les cartes Renforcement et sur le plateau Overlord.

L'Overlord gagne 3 points d'Augure à chaque fois que les aventuriers effectuent la phase de Descente, et 1 point



d'Augure à chaque fois que le dé Donjon tombe sur **1** pendant un combat. Chaque fois que l'Overlord gagne des points d'Augure, ils sont ajoutés à sa piste d'Augure. Il ne peut pas en avoir plus de 5 à tout moment.

L'Overlord peut utiliser un pouvoir quand il le souhaite en payant son coût en points d'Augure. Si un pouvoir spécifie quand il doit être utilisé, il ne peut être utilisé qu'à ce moment.

DÉ DONJON




Lorsque le dé Donjon doit être lancé, c'est l'Overlord qui le lance. Face à plusieurs aventuriers et aventurières, l'Overlord doit d'abord annoncer pour qui il jette le dé avant de le lancer.

MAÎTRE DES SALLES

Au début de la partie, l'Overlord pioche trois cartes Salle. En utilisant son pouvoir de base Divination, utilisable une seule fois par Zone pendant la phase de préparation, il peut regarder une carte Salle dans la Zone (à l'exception de l'entrée et la sortie) et éventuellement l'échanger avec une carte de sa main. Cela lui permet de piéger le chemin des aventuriers, ou d'en retirer des salles bénéfiques.

À la fin de chaque Étage, l'Overlord défasse toutes ses cartes Salle et en pioche trois nouvelles.

CARTES RENFORCEMENT

Chaque fois que l'Overlord utilise un pouvoir qui indique  ou , il déplace son marqueur Renforcement (cube noir) d'un ou deux crans vers la droite, en fonction du nombre de symboles. Lorsque le marqueur atteint la dernière case ()[✓], l'Overlord pioche la première carte de la pioche Renforcement. Il place ensuite le marqueur sur le 0 de la nouvelle carte au sommet de la pioche. Les points restants sont reportés sur cette carte.

Lorsqu'il pioche une carte Renforcement, l'Overlord doit la jouer immédiatement et la placer sous son plateau, soit en haut, à gauche, à droite ou en bas, en ne laissant apparaître que la partie voulue. Il peut l'utiliser pour appliquer des effets à toutes les cartes Salle d'une même catégorie, s'octroyer des pouvoirs supplémentaires, améliorer son Avatar pour les deux phases de la bataille finale, ou ajouter des effets à tous les Ennemis en



Les aventuriers affrontent le Criminel avant de résoudre une Trésor.

MINI ROGUE OVERLORD

AUGURE | COMMENCEZ AVEC 7 POINTS

0 1 2 ? + 5

COMMENT GAGNER DES POINTS D'AUGURE :
 +2 points lors de la phase de Descente.
 +1 point si vous obtenez un 1 en combat.

Piochez 3 cartes au début de la partie.
 Lorsque vous changez d' , défaites-les et piochez 3 nouvelles cartes .
 Maximum 3 cartes Renforcement par côté.

POUVOIR DE BASE

DIVINATION
 Lors de la phase de Préparation, regardez 1 carte dans la Zone (hormis l'Entrée et la Sortie). Vous pouvez l'échanger avec une carte de votre main.

POUVOIRS

MAIN DU DESTIN
 (Instantané)
 Placez le dé Donjon sur la face de votre choix. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par .

LE PROPHETE

6 / 12 +7/14

1 +1

-2 -1

DESTINÉE INFERNALE
 Relancez le . Vous ne pouvez le faire qu'une fois par .

DÉDALE
 Regardez 3 face cachée de la Zone. Vous pouvez intervertir deux d'entre elles.

VOILE DÉMONIAQUE
 Choisissez une : aucune Potion ou Compétence ne peut être utilisée dans cette . Ne fonctionne pas sur les de Gardien.

5

EFFETS EN COMBAT

fonction du jet de dé Donjon pendant le combat. **Un maximum de 3 cartes Renforcement** peut être mis sur **chaque côté** du plateau.

Les effets du dé Donjon s'appliquent également à l'Avatar de l'Overlord pour les deux phases du combat final. Si l'Overlord est à court de cartes Renforcement, il ne peut tout simplement plus piocher de cartes au cours de la partie.

AVATAR

Lorsque les aventuriers arrivent sur la carte Avatar, le combat final commence. Ajoutez les bonus que l'Overlord a potentiellement ajoutés à son Avatar grâce aux cartes Renforcement. Ces cartes peuvent ajouter des points de vie bonus, de l'armure et des dégâts à chacune des deux phases de l'Avatar. Le combat commence par la première phase, comme contre les Restes du Roi. L'Overlord a le même nombre de points de vie pour la deuxième phase, qui commence lorsqu'il atteint 0 point de vie pour la première fois.

Note : si vous jouez à trois aventuriers contre l'Overlord, ajoutez ensemble les deux valeurs de points de vie.

L'Overlord peut utiliser ses pouvoirs pendant le combat final, y compris ceux de sa carte Overlord et de ses cartes Renforcement. Cependant, il ne peut utiliser que des pouvoirs qui peuvent être activés pendant le combat. Certains pouvoirs sont soumis à des conditions spécifiques concernant le moment où ils peuvent être utilisés et la fréquence de leur utilisation, tandis que d'autres peuvent être

utilisés à tout moment. Gardez à l'esprit que l'Overlord doit toujours dépenser les points d'Augure nécessaires pour activer ses pouvoirs. Toute progression sur la piste de Renforcement est ignorée pendant le combat final.

Les aventuriers gagnent la partie seulement s'ils et elles battent l'Avatar de l'Overlord dans ses deux phases. Sinon, la partie est gagnée par l'Overlord (qui gagne également si les aventuriers meurent avant de rencontrer son Avatar).

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART DES AVENTURIERS

Au début de la partie, les aventuriers bénéficient d'un petit bonus. Chacun et chacune d'entre vous choisit une carte Personnage inutilisée, puis choisit une caractéristique de cette carte et l'ajoute aux caractéristiques de son propre Personnage. Elle remplace la caractéristique de votre Personnage si vous l'aviez déjà. Vous pouvez également choisir des Potions (n'importe quelle caractéristique de départ est possible).

Vous avez le Docteur Peste (2 ☉) et vous choisissez d'ajouter les 5 ☉ de la Chasseuse de Rats. Cet or remplace votre or de départ. Vous commencez donc avec ceci : 13 ❤️, 5 ☉, 3 🍷, et 🏆.

De plus, prenez le Personnage inutilisé que vous avez choisi et glissez-le sous votre propre carte Personnage, en ne laissant visibles que les Compétences du Personnage supplémentaire. À partir de maintenant, vous pouvez utiliser les deux ensembles de Compétences séparément. Lorsque vous utilisez une Compétence, retournez face cachée uniquement la carte sur laquelle elle se trouve. Vous avez donc maintenant deux Compétences à utiliser jusqu'à ce que vous les récupériez. Lorsque vous récupérez vos Compétences, retournez toutes vos cartes Personnage face visible. La carte Personnage supplémentaire ne vous donne pas une classe de Personnage additionnelle pour les cartes Histoire.

AVENTURIERS DÉBUTANTS


Lorsque vous jouez l'Overlord contre des aventurières et aventuriers inexpérimentés, nous recommandons de laisser l'un d'entre eux bénéficier d'un bonus : après chaque combat contre un Gardien, laissez un aventurier ou une aventurière résoudre la carte Récompense deux fois (lancez à nouveau le dé Donjon pour cela). La personne qui reçoit



ce bonus peut changer à chaque fois. Ce sont les aventuriers et aventurières qui décident qui en bénéficie.




MODE AUTOMA

Ce mode de jeu avec l'Overlord peut être joué sans que personne ne joue l'Overlord, en suivant les règles normales mais avec les changements suivants :


Lors de la mise en place, choisissez l'un des Overlords et retournez-le sur sa face Automa (). Ensuite, chaque aventurier et aventurière choisit une carte Personnage inutilisée et la glisse sous sa carte Personnage (voir Caractéristiques de départ des aventuriers, p.10).

En mode Automa, l'Overlord ne gagne ni ne dépense de points d'Augure, et n'a pas de main de cartes. Au lieu de cela, consultez la carte Overlord chaque fois qu'un aventurier entre dans une nouvelle Zone pendant la phase de Descente, entre dans une Salle, ou consulte la carte de référence. Grâce à ses icônes, la carte Overlord indique **si un pouvoir se déclenche** en fonction du **type de Salle** ou de la **phase en cours**.

Par exemple, lorsque vous jouez contre Le Prophète en mode Automa, chaque fois que vous rencontrez une carte Monstre, l'Overlord déclenche son pouvoir « Voile démoniaque » : il avance alors le marqueur Renforcement de deux crans vers la droite, puis applique l'effet du pouvoir lui-même.

Si le pouvoir indique un symbole  ou , déplacez immédiatement le marqueur Renforcement en fonction du nombre de symboles (avant de résoudre l'effet du pouvoir). Si le marqueur atteint la dernière case ()³, piochez la carte Renforcement et lancez le dé Donjon pour déterminer où la placer sous le plateau Overlord (voir Cartes Renforcement, p.8) en vous référant aux icônes de dé en haut à droite de la carte Overlord. Les points restants sont reportés sur la carte suivante.

Le maximum de 3 cartes Renforcement sur un côté du plateau ne s'applique pas en mode Automa.

Par exemple, Le Prophète doit piocher une carte Renforcement. Vous retournez la carte, lancez le dé Donjon et obtenez un résultat de  3. Vous devez placer la carte dans la partie « Effets en combat ».

Après avoir résolu la carte Renforcement, appliquez le pouvoir correspondant à la carte Salle. Continuez à jouer jusqu'à ce que vous ayez vaincu l'Avatar ou que vous soyez mort.




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. Pendant la mise en place, mélangez toutes les cartes Histoire et placez-les dans une pile face cachée : c'est la pioche d'Histoires.



Pour résoudre une carte Histoire, piochez la première carte Histoire. Lisez le paragraphe de contexte, puis choisissez l'une des options disponibles. Certaines options sont liées à des classes de Personnages ; ces options ne peuvent être choisies que par un Personnage de ladite classe.






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 classe de Personnage correspond à celle indiquée. Dans cet exemple, seul un soigneur (Docteur Peste, par exemple) peut choisir cette option. Les autres Personnages l'ignorent simplement.

4. Cette option vous demande d'effectuer un Test de Compétence. Si vous choisissez cette option, le résultat, qui dépend de votre réussite ou échec, est inscrit en dessous. Dans cet exemple, effectuer le Test de Compétence pourrait vous rapporter 2  (✓), ou faire perdre 5  à votre Personnage et lui faire gagner 5  (✗).

Le message énigmatique

Au plus profond d'une pièce, vous découvrez un parchemin cryptique, rendu inintelligible par un code complexe. Vous le lisez encore et encore, essayant d'en trouver le sens. Il vous obsède tellement que vos yeux vous font mal. Vos doigts agrippent douloureusement la page, incapables de lâcher prise. Vous savez qu'il y a quelque chose d'important là-dedans... Mais quoi ? Soudain, un souvenir surgit. Vous vous rappelez comment...

Que vous êtes-vous rappelé ?

1	Déchirer le parchemin magique. <i>De fines volutes s'échappent des lambeaux.</i>	-1 
	Lire les glyphes codés. <i>De nouvelles connaissances.</i>	+1 
3	2 Dévoiler les connaissances codées. <i>✓ Analyse maîtrisée des glyphes.</i>	+2 
	<i>✗ C'était trop en une seule fois !</i>	-5  +5 

Si vous tombez à court de cartes Histoire et que vous devez en piocher une, rien ne se passe.

Vous pourrez trouver bien d'autres cartes Histoire dans l'extension Profondeurs Damnées ainsi que dans plusieurs packs promo. Si vous possédez des cartes Histoire supplémentaires, vous pouvez les mélanger avec les autres afin de former une seule et même pioche.