

MINI ROGUE

CAMPAGNE



PAOLO DI STEFANO & GABRIEL GENDRON



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 : choisissez un Personnage, puis lisez le premier Chapitre et suivez les instructions. Lorsque vous mettez en place un Chapitre, faites-le avec le niveau de difficulté **Roguelike** : vous ne commencez avec rien d'autre que vos **valeurs de départ**, les Compétences que vous avez débloqué et les Reliques que vous avez. Si vous **mourrez**, recommencez le Chapitre en cours, à moins qu'il n'y ait des instructions contraires. Si vous voulez changer de Personnage, vous devrez recommencer la campagne du début. Vous débloquerez 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 : vous gagnerez des Points de Compétence (◆) en fonction de votre niveau de réussite durant le scénario. Ces points servent à débloquer des Compétences permanentes. Chaque Point de Compétence que vous gagnez et que vous ne dépensez pas est conservé sur votre plateau de Campagne (au dos du plateau Personnage).

Comment gagner des Points de Compétence : vous en gagnerez entre chaque Chapitre, ou lorsque vous mourrez. Vous gagnerez 1 Point de Compétence par Étage complété. Compléter un Chapitre compte comme un Étage complété. De plus, vous gagnerez 1 Point de Compétence pour chaque Niveau atteint. Par exemple, si vous mourez au quatrième Étage (3◆) et que votre Personnage est de Niveau 3 (2◆) cela vous donnera 5 Points de Compétence. Si vous aviez survécu, compléter le Chapitre vous aurait ajouté un Point de Compétence additionnel.

Arbre de Compétences : il comprend trois voies principales, qui sont l'Exploration, la Survie et le Combat. Chaque Compétence que vous débloquez (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. Placez un cube sur les Compétences que vous avez débloquées. Ces bonus s'appliquent à toutes vos parties subséquentes. Vous ne pouvez pas débloquer plus de 2 voies, et vous ne pouvez débloquer qu'une seule branche par voie. Si vous avez débloqué une Compétence de niveau 2 dans une voie, vous ne pouvez pas débloquer d'autres Compétences de niveau 2 dans cette même voie.

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.

EXEMPLE DE CHAPITRE

Supposons que vous êtes au Chapitre 8. Vous lisez l'histoire, puis les instructions en-dessous :

Mise en place : utilisez le plateau **Donjon**. Ajoutez les dés Malédiction (⚡) et Poison (☠) à votre réserve. Si vous battez le Gardien du deuxième étage, allez au **11**. Au contraire, si ce Gardien vous bat, allez au **4**.

Vous devez donc faire ces étapes :

1. Utilisez le côté Donjon du plateau Donjon.
2. Ajoutez les dés Malédiction et Poison à votre réserve de dés.
3. Selon le Personnage choisi, mettez à jour vos valeurs de départ. N'oubliez pas d'appliquer le mode de difficulté Roguelike. Par exemple, pour un Rogue les valeurs seraient 8 PV, 2 rations et 2 or.
4. Commencez à jouer comme à l'habitude, et tentez de battre le Gardien du deuxième Étage. Si vous réussissez, gagnez 2 Points de Compétence puisque vous avez complété les deux premiers Étages. Ajoutez 1 Point par Niveau atteint. Supposons que vous avez atteint le Niveau 2. Cela équivaut à 1 Point. Au total, vous avez gagné 3 Points de Compétence. Si vous n'avez pas atteint le Gardien parce que vous êtes mort avant de le rencontrer, ou en y faisant face, vous avez échoué le Chapitre. Supposons que vous êtes toujours Niveau 1 et que vous êtes mort au deuxième Étage. Au total, vous n'avez gagné qu'un seul Point de Compétence.
5. Ce Chapitre termine au deuxième Étage. Si vous chutez (⬇) alors que vous êtes au deuxième Étage, vous restez à cet Étage et perdez les PV indiqués. Vous ne pouvez pas aller plus bas que le dernier Étage d'un Chapitre.
6. Vous pouvez maintenant débloquer des Compétences en utilisant vos Points de Compétence.
7. Il est temps d'aller au Chapitre suivant : si vous avez réussi les conditions dictées, allez au Chapitre 11. Si vous avez échoué durant le combat contre le Gardien, allez au 4. Autrement, recommencez le Chapitre. Dans tous les cas, remettez vos valeurs de départ à jouer et n'oubliez pas d'appliquer le mode de difficulté Roguelike.
8. Lisez l'histoire et les instructions du nouveau Chapitre, et recommencez les étapes. Si vous avez débloqué des Compétences, n'oubliez pas d'appliquer leurs effets passifs. Ceci s'applique aussi aux Reliques.

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 **8**. Si vous jouez un Mage ou une Prêtresse, allez au **10**.

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 esquivez 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 ?

3

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 TRAÎTRE. »

Si vous écoutez la voix désincarnée et mettez le *Sang d'Og* autour de votre cou, allez au 7. Si vous décidez plutôt d'honorer votre parole et de rapporter la relique au Roi, rendez-vous au 2.

4

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 : utilisez le plateau **Tour**. Retirez le **Dragon Maudit** du jeu. Gagnez la relique *Chair du pèlerin*. Vous devez battre le Gardien au troisième Étage. Si vous le battez en tant que **Rogue**, allez au 6. Sinon, après l'avoir battu, rendez-vous au 9.

5

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 : utilisez le plateau **Tour**, commencez au deuxième Étage. Retirez le **Dragon Maudit** du jeu. Vous devez battre le Gardien du troisième Étage. Si vous le faites en tant que **Mage**, rendez-vous au 6. Si vous le faites en tant que **Prêtresse**, allez au 9.

6

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 TRAÎTRE, PRENEZ-LE ET VOUS SEREZ RÉCOMPENSÉ. »

Mise en place : utilisez le 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 pour aller au 3.

7

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 CLÉMENCE, DE PARDON ET DE CONSIDÉRATION. NOUS CHÉRISSONS LE VICE, L'IMMORALITÉ ET LA MALHONNÉTÉTÉ. 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.



8

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 : utilisez le plateau **Donjon**. Ajoutez les dés Malédiction (⚡) et Poison (☠) à votre réserve. Si vous battez le Gardien du deuxième étage, allez au **11**. Au contraire, si ce Gardien vous bat, allez rendez-vous au **4**.

9

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 TRAÎTRE. » 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 : utilisez le 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 pour aller au **3**.

10

Vous enfourchez votre cheval et galopez 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 un 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 : utilisez le plateau **Tour**. Mettez le **Dragon Maudit** comme deuxième Gardien. Ajoutez le dé Malédiction (☹️) à votre réserve. Si vous battez le **Dragon Maudit**, allez au **11**. Au contraire, si ce Gardien vous bat, allez au **5**.

11

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 : utilisez le plateau **Tour**, commencez au deuxième Étage. Retirez le **Dragon Maudit** du jeu. Gagnez la Relique *l'Os d'Ernazar*. Battez le Gardien du troisième Étage. Si vous le faites en tant que **Rogue** ou **Mage**, rendez-vous au **6**. Si vous le faites en tant que **Prêtresse** ou **Croisé**, allez au **9**.

