

MINI ROGUE



HLUBINY ZATRACENÍ

Opravdu jste si mysleli, že jste prozkoumali celou kobku? Skrývá totiž řadu dalších tajemství, která si troufne odhalit jen opravdu ostřílený dobrodruh.

Odvážíte-li se něčeho takového, nebude cesty zpět. Mějte proto oči dokořán a nevěřte žádným spojencům. Jinak vás zastihne smrt.

Čekají vás hlubiny zatracení.

HERNÍ MATERIÁL

- Sešit pravidel
- 2 karty bossů
- 3 karty postav
- 7 karet místností
- 26 karet příběhu

PŘÍPRAVA HRY

1. Hru připravte v souladu s běžnými pravidly. Použijte všechny karty ze základní hry i z tohoto rozšíření.
2. Zamíchejte všechny karty příběhu a jejich balíček umístěte lícem dolů vedle balíčku karet místností.

KARTY MÍSTNOSTÍ

Toto rozšíření přidává do hry nové místnosti.



LUPIČ

*Zkrachovalý rytíř? Zapomenutý panoš?
Ať už je to kdokoli, tento lupič má zájem
především o vaši výbavu.*

Lupič není žádná krvežíznivá nestvůra jako ostatní obyvatelé kobky. Než by riskoval svůj život v duelu s vámi, byl by raději, kdybyste mu zaplatili daň v podobě zlaťáků nebo jídla. Při vyhodnocení této karty tedy jednoduše zaplaťte uvedené množství zlaťáků či jídla, nebo se pusťte do boje. Záleží jen na vás.



PROKLETÁ RELIKVIE

„Lze nalézt artefakty prokleté rukou nelidskou či božskou, jež jsou často smrtící. Těch se střež a vyvaruj.“

- úryvek z Pojednání o nepoznaném

Tuto kartu předmětu si hráč při jejím vyhodnocení **musí** vzít, a má-li ve své výbavě jakýkoli jiný předmět, tato karta jej **nahradí**.

Poté, co si hráč vezme prokletou relikvii, se stává prokletým a účinků kletby se **nemůže** zbavit svatým lektvarem ani požehnáním. Tento předmět nesmíte nahradit žádným jiným.

Chcete-li prokletou relikvii odhodit, prodejte ji nic netušícímu **kupci**, požádejte ve **svatyni** staré bohy, aby vás jí zbavili, nebo kletbu smyjte v **kašně**.





PAST


Soukolí, bodce, řetězy, olej a samozřejmě také nezaměnitelný pach zaschlé krve...

Tato karta pasti se od ostatních lehce liší. Místo hodu kostkou kobky, který určuje, s jakou pastí jste se setkali, závisí druh jejího mechanismu na patře, v němž se momentálně nacházíte – stejně jako v případě nestvůr.



TAJNÁ CHODBA

Vykročte do neznáma...

Tajná chodba vás dovede ke skryté lokaci. Při vyhodnocení karty tajné chodby (nebo pokaždé, kdy je nutné vyhodnotit ) si doberte kartu příběhu a vyhodnoťte ji jako první. Následně vyhodnoťte i samotnou kartu tajné chodby. Kartu příběhu poté odhodte lícem nahoru. Během právě probíhající hry už ji znovu nepoužijete.

KARTY PŘÍBĚHU

Karty příběhu jsou malými vypravěčskými vstupy do světa Mini Rogue. Hráči často nabízejí výběr z několika možností a staví jej do nezvyklé situace. Mohou být smrtící pastí, setkáním se ztraceným kupcem nebo konfrontací s krutým nepřítelem.

Při vyhodnocení karty příběhu si vezměte vrchní kartu z balíčku karet příběhu. Přečtěte její text a vyberte si jednu z dostupných možností. Některé možnosti jsou spojené se symboly žetonů postav: Znamená to, že danou akci smí provést pouze odpovídající postava.

*Dvě karty příběhu (**Přítel, či nepřítel?** a **Dávná výstraha**) byly napsány dvěma z našich podporovatelů, Andrewem Garnettem a Danielem Winograd-Cortem. Na váš příspěvek k Mini Rogue jsme patřičně hrdí!*

PŘÍKLAD KARTY PŘÍBĚHU

Dobrodruh

1 Najdeš mrtvého dobrodruha ležícího tváří k zemi. Při bližším ohledání si za tělem všimneš batohu s jídlem a měšce se zlatáky. Pak si uvědomíš, že dobrodruh je natažený na nášlapné desce. Rozhlédneš se kolem a zjistíš, že ve zdech jsou řady čtvercových otvorů. Je to past!

Co uděláš?

2 Vezmi si zlato.


Potřebuješ ho víc než ten mrtvý.

+2 

2 Vezmi si jídlo.

Past se nespustí.

+1 


3  Opatrně mu sundej zbroj.



4

✓ *Dobrá práce.*

+1 

4  *Tvůj příliš rychlý pohyb spustí past.*

-2 

1. Tato část obsahuje příběh. Nejprve si ho přečtěte!
2. Zde jsou možnosti, z nichž máte na výběr. Smíte si zvolit pouze jednu z nich. Jakmile si vyberete, své vlastnosti a výbavu upravte podle údaje v pravé části karty.
3. Tuto možnost si smíte zvolit pouze tehdy, odpovídá-li vaše postava symbolu na kartě. V tomto případě smí uvedenou možnost využít pouze postavy Asasínka nebo Zloděj. Jiné postavy si ji vybrat nemohou.
4. Tato možnost vyžaduje ověření schopností. Zvolíte-li si možnost s ověřením schopností, její důsledky (úspěch/neúspěch) jsou uvedené níže. V tomto případě po ověření schopností získáte 1 bod zbroje (✓), nebo vaše postava ztratí 2 životy (✗).



PODĚKOVÁNÍ

Autoři hry: Paolo Di Stefano a Gabriel Gendron

Vývoj hry: Yohann Hériot, Guillaume Sandance, Florent Coupeau, Scott Moore, Paolo Di Stefano, Gabriel Gendron

Grafika a ilustrace: Gabriel Gendron

Úprava grafiky: Paolo Di Stefano

Překlad CZ: Petr Šťastný

DTP CZ: Marek Jaroš

Korektury: Kateřina Brouk



PUBLISHING

Nuts! Publishing

2 rue Castelmour, 29000, Quimper, Francie

© 2021 Paolo Di Stefano a Gabriel Gendron

© 2021 Nuts! Publishing

Autoři symbolů: Lorc, Delapouite, Skoll, Quoting a DarkZaitzev.
Ke stažení na <https://game-icons.net> pod licenci CC BY 3.0.