

MINI ROGUE



ABISMOS DE PERDICIÓN

¿De verdad creías que habías explorado todos los rincones de la mazmorra? Hay muchos más secretos de los que imaginas...

Si te atreves, si de verdad crees que eres capaz, adéntrate más allá y mantente alerta. No confíes en nadie, pues será lo último que hagas.

Adéntrate en los Abismos de Perdición.

COMPONENTES

- Este Reglamento
- 2 Cartas de Jefe
- 3 Cartas de Personaje
- 7 Cartas de Sala
- 26 Cartas de Evento

PREPARACIÓN

1. Prepara la partida como de costumbre, usando todas las cartas del juego base y de esta expansión.
2. Baraja las cartas de Evento y colócalas formando un mazo, bocabajo, junto al mazo de cartas de Sala.

CARTAS DE SALA

Esta expansión añade nuevas cartas de Sala.



BANDIDO

Fuera un caballero desterrado o un escudero abandonado, este bandido tiene más interés en robar que en luchar.

El Bandido no es un Monstruo ávido de sangre como otros. Prefiere que le entregues algo de Oro o Comida antes de tener que batirse en duelo contigo. Para resolver esta carta, puedes elegir entre pagar lo que pide (*la cantidad de Oro o de Comida indicada en la carta*) o iniciar un Combate contra él.



RELIQUIA MALDITA

Se pueden encontrar artefactos malditos en la mazmorra, esperando a que alguien imprudente decida tomarlos sin pensar.

-Hablando de lo Maldito, 3:5

Debes quedarte este Objeto al resolver su carta. Sustituye a cualquier Objeto que tuvieras antes.

Cuando tu Personaje obtenga la Reliquia Maldita, queda Maldito y no puede usar una Poción Sagrada o una Bendición para curarse de esta aflicción. Tampoco puedes sustituir este objeto por otro.

Para librarte de la Reliquia Maldita, puedes vendérsela a un Mercader confiado, rezar a los Dioses Antiguos en un Altar para que te curen o bañarte en una Fuente para purificarte.





TRAMPA

Mecanismos, estacas, cadenas, aceite... y un inconfundible olor a sangre seca.

Esta carta de Trampa es un poco distinta a las demás: en vez de lanzar el Dado de Mazmorra para determinar a qué trampa te enfrentas, en esta carta depende del Piso en el que estés, como si fuera un Monstruo.



PASADIZO SECRETO

Explora cualquier túnel a lo desconocido...

El Pasadizo Secreto te lleva a un lugar escondido. Para resolver esta carta, o cualquier situación en la que debas resolver el icono , toma la primera carta del mazo de cartas de Evento y resuélvela. Después, resuelve también la carta de Pasadizo Secreto. Descarta la carta de Evento bocarriba, no volverá a usarse durante esta partida.

CARTAS DE EVENTO

Las cartas de Evento brindan pequeñas incursiones narrativas al universo de Mini Rogue. Suelen ofrecer una elección enmarcada en una situación peculiar. Puede ser una trampa mortal, un encuentro con un mercader perdido o un enfrentamiento contra un enemigo letal, entre otras opciones.

Para resolver una carta que tenga un icono de Evento , toma la primera carta del mazo de Eventos. Lee el título del Evento y la situación que describe, y elige una de las opciones que ofrece. Algunas opciones están asociadas con los símbolos de las distintas Clases de Personaje. En esos casos, la acción asociada solo puede realizarla un Personaje de dicha Clase.

Dos de las cartas de Evento, ¿Amigo o Enemigo? y Una Vieja Advertencia, son obra de dos de nuestros mecenas, Andrew Garnett y Daniel Winograd-Cort, respectivamente. ¡Estamos muy contentos con vuestras contribuciones a Mini Rogue!

EJEMPLO DE CARTA DE EVENTO

El Aventurero

1 Encuentras un aventurero muerto que yace bocabajo. Examinándolo con atención, ves una ración de comida atrapada bajo su cuerpo y una bolsa para monedas. También notas que el aventurero está sobre una placa de presión y que hay filas y filas de agujeros en la pared... ¡Es una trampa!

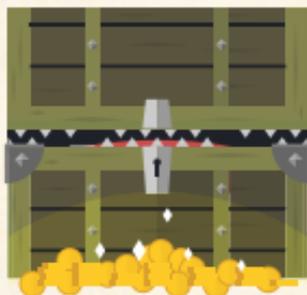
¿Qué harás?

2 Tomar el Oro.
Mejor para ti que para el muerto. +2 

2 Tomar la Comida.
La trampa no se ha activado. +1 

3  Despojarle de su armadura.  4
✓ *Buen pulso.* +1 
✗ *Has estado torpe, la trampa se activa.* -2 

1. La situación de la carta. ¡Léela en primer lugar!
2. Estas son las opciones de entre las que puedes elegir una, nada más. Una vez hayas elegido, ajusta tus características según lo indicado en la columna de la derecha de la carta.
3. Solo puedes elegir esta opción si este símbolo coincide con el de la Clase de tu Personaje. En este ejemplo, solo pueden elegir esta opción la Pícara y el Ladrón. Las demás Clases, no.
4. Esta opción requiere que realices una Prueba de Habilidad. Si eliges una acción que requiera Prueba de Habilidad, el resultado (*fallo o éxito*) se indica debajo. En este ejemplo, el resultado de la Prueba de Habilidad hace que ganes 1 Punto de Armadura (✓) o que pierdas 2 PV (✗).



CRÉDITOS

Diseño de juego: Paolo Di Stefano y Gabriel Gendron

Desarrollo: Yohann Hériot, Guillaume Sandance, Florent Coupeau, Scott Moore, Paolo Di Stefano y Gabriel Gendron

Diseño gráfico e ilustraciones: Gabriel Gendron

Diseño gráfico adicional: Paolo Di Stefano

Revisión de textos: Léa Osseyrane, Gergely Kajtár, Hervé Catan, Jordan Heintzelman, Lorenzo Batallones, Sara Perley y Cedric Mesnjak

Edición original:

© 2021 Paolo Di Stefano y Gabriel Gendron

© 2021 Nuts! Publishing

Todos los derechos reservados.

Edición en español:

© 2022 TRANJIS GAMES, S.L. (B-87478038).

Calle Clavo 14, Rivas Vaciamadrid, 28522 Madrid.

Dirección editorial: Álex Garcigregor.

Traducción y maquetación: Álex Garcigregor.

Revisión: Sergio Pérez.

Artefinalización: **WAH! studio**



Iconos: Lorc, Delapouite, Skoll, Quoting y DarkZaitzev.
Disponibles en
<https://game-icons.net>.
Bajo licencia CC BY 3.0

tranjisgames.com



@tranjisgames