

FAQ

Notes :

- Le but de cette FAQ est d'être exhaustive et facile d'accès (certaines questions apparaissent dans plusieurs catégories).
- Elle est idéale pour vous accompagner lors de vos premières parties.
- Nous intégrerons petit à petit vos retours pour ajouter, retirer et/ou modifier des questions.

Mode de difficulté

Q : si je joue en mode roguelike avec le croisé, est-ce que je démarre avec 5 PV ou avec 8 PV ?

R : pour le mode Roguelike, il faut appliquer le modificateur aux stats de bases jusqu'à un résultat minimum de 0. La règle qui fait perdre 1 PV par ressource manquante s'applique uniquement pour la résolution des cartes Salle.

Q : est-il possible de dépasser le nombre de points de vie de départ ?

R : oui, chaque personnage peut monter jusqu'à 20 points de vie

Echecs et Coups critiques

Q : si le 6 critique est suivi d'un 2, ça fait 8, mais s'il est suivi d'un X, ça fait 0 ; mais en cas de relance, on perd quoi qu'il en soit le bénéfice du critique ?

R : un résultat de 0 annule toujours tous les autres résultats obtenus avant.
Exemple : je roule : 6,6,0. J'ai 0. Je peux faire une prouesse pour relancer ce dé Échec (X) et obtenir un nouveau résultat, par exemple 4.

Q : vous relancez, vous, si vous tombez sur un six puis à nouveau sur un six ?

R : la séquence de relance (pour un coup Critique) peut s'effectuer autant de fois qu'un joueur le désire, par exemple : on pourrait obtenir, 6, 6, 6, 3 pour un total de 21 dégâts d'un coup.

Q : page 12, il est indiqué qu'en cas de critique et avec un résultat de 3 sur la relance, cela compte comme 3 points... ce n'est pas plutôt 9 ?

R : dans l'exemple le joueur obtient un Échec (X) et un 6 (Coup Critique). Il décide de relancer le coup critique et obtient un résultat d'Échec avec le 6.

Le nouveau résultat est donc un Échec et le joueur doit mettre le dé de côté...

Pour ne pas avoir 2 résultats Échec, il décide d'effectuer une relance en perdant 1 XP et relance un dé qui était un échec et obtient un résultat de 3.

Dé Donjon

Q : à quoi ça sert de lancer le dé donjon pendant les combats ? Il ne sert à rien, si ?

R : page 11, il détermine l'attaque du monstre. Un résultat de 1 est un échec pour le monstre (il ne vous atteint pas), et un résultat de 6 est un coup critique pour le monstre (son attaque ignore votre armure).

Test de compétence

Q : pour le test de compétence, le joueur lance ses dés et le dés donjon. Cela signifie-t-il qu'il lance sa réserve de dés (dé poison, dé malédiction, etc.)

R : Oui.

Prouesse

Q : peut-on faire une prouesse sur un dé Échec (résultat « croix ») ?

R : oui, on peut effectuer une prouesse sur un dé qui est mis de côté (résultat Manqué : X).

Q : si je me sers d'une prouesse pour relancer un dé de combat après avoir fait un critique puis un X. D'après l'exemple donné dans la règle ça ne sauve pas mon critique même si la relance est autre chose qu'un X c'est bien ça ?

R : le X annule le coup critique, et faire une Prouesse ne sauve pas celui-ci. C'est donc un tout nouveau résultat de dé.

Cartes Salle

Q : pour la carte Ermite, le tunnel permet-il de déplacer directement la carte ermite près de la sortie ou y a-t-il des restrictions ?

R : le tunnel de l'ermite permet de déplacer 2 autres cartes présentes dans la zone mais pas la carte elle-même.

Exemple : le joueur rencontre au préalable un trésor et un ermite par la suite, il peut remettre le trésor sur son chemin et le résoudre grâce à cela.

Q : pour le tunnel de la carte Ermite, est-ce qu'on peut les regarder ou est-ce à l'aveugle ? Peut-on prendre une carte déjà révélée/ utilisée ?

R : on peut échanger n'importe quelle carte Salle, qu'elle ait été révélée ou non mais si elle n'a pas été visitée auparavant on ne peut pas les dévoiler.

Q : carte Ermite, est-on obligé de choisir une option sur une carte Salle où on va (si je ne peux ou ne veut rien payer par ex.) ?

R : vous devez résoudre la carte et choisir l'une des options.

Q : je me repose à l'Abri Abandonné, je peux arriver à 20 PV même si mon personnage n'en a que 10 de base ?

R : le personnage remonte à 10 pv s'il a moins de 10 pv (ce n'est pas +10 pv).

Q : j'ai du mal à résoudre la carte Armurerie, merci par avance de votre aide.

R : il faut faire un Test de Compétence pour voir si le personnage réussit à trouver une arme.

Si le test est un succès, le dé de donjon indique quelle arme le personnage trouve. Le joueur prend la carte à ses côtés et utilise un petit cube pour indiquer le nombre d'utilisation de l'arme qu'il possède. L'arme permet de faire des Prouesses (relancer un dé) sans payer le coût de -1XP ou -2HP. Une fois que toutes les utilisations gratuites possibles sont épuisées, la carte est remise dans la pioche de carte non-utilisée, elle retournera en jeu au prochain niveau.

Q : pour les Sépultures, si l'on réussit le test de compétence, peut-on utiliser un +1 pour passer d'un résultat de 6 à 1 ?

R : pour les cartes Sépultures, on peut faire +1 / -1 mais pas pour passer de 6 à 1, donc oui, on ne peut faire que -1 sur le dé donjon qui affiche un 6. À noter que ce +1/-1 n'est pas obligatoire : réussir le test de compétence ne fait que vous donner la possibilité de le faire. Si vous avez un résultat de 4, et que vous réussissez votre test de compétence, cela veut dire que vos choix sont les résultats 3, 4 et 5.

Dans votre exemple de résultat de 6 avec un test de compétence réussi, cela veut dire que vous pouvez choisir le résultat 5, ou le résultat 6.

Q : quand on paye la taxe du Bandit, est-ce qu'on gagne la récompense ?

R : non. Thématiquement, c'est une taxe ou un péage. Il ne vous donne rien en retour excepté la vie sauve.

Q : si le joueur commence sur la carte Corbeau, il retourne les deux suivantes. Il choisit la salle trésor (celle avec les dents sur le coffre). Il fait 5 avec son dé perso et 6 avec le dé donjon. Du coup : il récupère 1 pièce d'or et il doit affronter le fantôme de niveau 1 et je gagne +1 d'Armure ?

R : oui, exactement. Il récupère une pièce d'or, et doit affronter le fantôme. Ce n'est qu'après avoir vaincu le fantôme que le joueur peut gagner +1 d'Armure.

Q : comment fonctionne le premier choix d'achat pour le Chasseur ?

R : le coût d'une nourriture dépend de l'étage auquel vous vous trouvez. Si vous êtes au deuxième étage, une nourriture vous coûtera 2 pièces d'or.

Q : pour les cartes salles, comment savoir celles à résoudre ou celles facultatives ?

R : la résolution des cartes Salle est détaillée à partir de la page 17 du livret de règles (le type de cartes ainsi que des icônes d'aide à la résolution apparaissent sur le bandeau en haut des cartes Salle). Globalement, toutes les cartes sont à résoudre (sauf en cas d'utilisation de compétences particulières ou pour une carte Marchand).

Q. [Marchands] Si on n'a pas assez de pièces d'or, peut-on payer avec des points de vie ?

R. Et bien non ! Tu perds les points de vie quand tu dois perdre des choses mais que tu n'en as plus. Chez le marchand cependant, tu peux dépenser des sous, mais n'en a pas l'obligation. Ca ne fonctionne donc pas, mais c'est bien tenté ;).

Cartes Monstre

Q : si j'ai une carte monstre qui me présente 4 monstres différents, je tire au dé pour savoir lequel j'affronte ?

R : les 4 monstres correspondent aux différents monstres que vous affrontez selon l'étage du donjon dans lequel ton perso se trouve.

Exemple : je suis à l'étage 1, j'affronte toujours le premier monstre. Donc les monstres sont de plus en plus forts (nombre de points de vie et attaques).

Q : quand on rencontre un monstre qui a un malus à côté de la valeur de dégâts, il l'inflige à chaque fois ?

R : non, les effets ne s'activent que si le joueur perd des PV (page 12 à la fin du paragraphe sur les effets), excepté pour l'effet Inarrêtable (ignore l'armure).

Q : sur la carte Troll, que veulent dire les cœurs avec un chiffre ?

R : il s'agit de l'icône de Régénération (dos de l'aide de jeu et page 13 du livret de règles).

Q : un ennemi peut-il dépasser son niveau de PV de départ ?

R : non.

Carte Fantôme / Récompense

Q : est-ce que je dois affronter le fantôme à chaque fois que je pioche une carte Monstre ?

R : non, vous affrontez le Fantôme seulement quand l'icône Monstre apparaît dans le résultat d'une carte. Par exemple: un lancé du dé donjon nous donnerait un résultat de 6 qui correspondrait à un combat avec la carte de référence Fantôme.

Q : quelles sont les différences entre le symbole de la potion Eau bénite et le symbole Récompense ?

R : l'Eau bénite dispose de trois petits traits au-dessus de l'icône. Le symbole de la carte Récompense est identique à celui des cartes Trésor (un sceau de cire jaune illustré d'un graal).

Cartes Piège

Q : on est les 2 sur le même piège, je joue en 1er et fait une réussite, mon acolyte rate son lancer et tombe sur le fantôme : doit-il l'affronter seul ou puis-je l'aider ? S'il l'affronte seul, le monstre a-t-il ses PV normaux ou ses PV 2 joueurs puisque nous sommes dans la même salle ?

R : vous devez l'affronter à deux, car vous êtes dans la même salle.

Thématiquement, vous ne laisseriez quand même pas votre acolyte affronter une horreur abyssale seule, non ?

Descente

Q : lorsqu'on est à un étage sans gardien, on révèle une carte donjon classique en bas à droite ou on doit juste « y arriver » ?

R : on y arrive, c'est la sortie vers la prochaine zone.

Q : faut-il consommer une ration après avoir affronté le gardien.

R : oui, il faut consommer une ration après avoir vaincu un gardien (descente).

Q : quand on descend et que l'on ne peut pas payer de ration, on perd 3 points de vie. Est-ce aussi le cas quand on doit payer une ressource pour un piège / monstre ?

R : le manque de ration pour la descente fait perdre 3 points de vie. Si un joueur doit payer une ressource dans un autre cas (or, ration, etc.), il perd uniquement 1 point de vie par ressource manquante (voir page 7 du livret de règles).

Trésor

Q : sur un trésor présentant les symboles combat et piège après le /, on doit résoudre les deux ? Et comment fait-on pour résoudre le piège ?

R : sur la carte Trésor, on obtient la première récompense si le joueur n'a pas résolu de piège ou monstre. On obtient la deuxième récompense si le joueur a résolu un piège OU un monstre (page 19, sous Trésor, 2e paragraphe).

Il n'y a pas de barre "/" entre les symboles Piège - Monstre mais il faut effectivement comprendre "ou" comme indiqué dans la règle.

Q : que signifie « rencontrer durant l'exploration », il faut avoir dévoilé la carte, ou l'avoir résolue (s'y être rendu) ?

R : ici « rencontrer » signifie « résoudre la salle ». Thématiquement, le Monstre ou le Piège protègent l'accès à une salle Trésor un peu plus loin dans la zone. Normalement vous l'aurez résolue, mais si vous avez la Rogue, vous pouvez sauter une salle, donc esquiver le piège/monstre. C'est considéré comme une résolution.

Q : pour les récompenses du coffre, séparées par un /, est-ce moi qui choisis, ça ne dépend pas du fait d'avoir ou pas rencontré un monstre ou un piège ?

R : oui, page 19 des règles (Cartes Trésor).

Q : sur l'une des cartes Trésor, quand je fais 6, je dois combattre et gagner de l'armure. Est-ce que je gagne l'armure avant ou après le combat ?

R : vous devez combattre, puis gagner l'armure après avoir vaincu le monstre. Page 20 (Résolution des cartes Salle).

Objet

Q : la relique maudite peut-elle être revendue uniquement sur la carte "marchand" ou bien sur toutes les cartes de type marchand ?

R : pour la relique maudite, je confirme qu'elle peut être revendue sur toutes les cartes de type Marchand.

Potion

Q : le poison s'applique-t-il à toutes les phases d'attaque ou juste à celle du perso qui a utilisé le poison ? Un monstre peut-il être empoisonné 2 fois ?

R : page 24, sous Potions : Les dégâts du Poison sont infligés à l'Ennemi à chaque Phase d'Attaque. Non, un monstre ne peut être empoisonné qu'une seule fois.

Q : sur un ennemi empoisonné, une fiole givrée lui fait passer son tour, subit-il quand même des dégâts s'il est empoisonné ?

R : la fiole givrée empêche la résolution du dé Donjon, elle ne fait pas réellement passer son tour à l'ennemi, il subit donc les dégâts de poison.

Q : on affronte un monstre à 2. Mon compère se fait massacrer, le monstre lui inflige un coup qui peut le terrasser : ai-je le droit de lui lancer ma potion de soin pour qu'il l'utilise de justesse avant le coup fatal ?

R : oui, la règle indique que l'on peut utiliser à tout moment une potion Défensive.

Q : sur l'eau bénite, il est indiqué qu'elle soigne notre personnage « des effets du poison, de la malédiction et de l'aveuglement ».

R : la potion d'eau bénite soigne tous les effets négatifs, d'un seul coup.

Q : quelles sont les différences entre le symbole de la potion eau bénite et le symbole récompense ?

R : l'eau bénite dispose de trois petits traits au-dessus de l'icône. Le symbole de la carte Récompense est identique à celui des cartes Trésor (un sceau de cire jaune illustré d'un graal).

Q : est-il possible de dépasser le nombre de points de vie de départ de son personnage ?

R : oui, chaque personnage peut monter jusqu'à 20 points de vie.

Malédiction et Poison

Q : pour les dés de malédiction et de poison, est-ce qu'il faut aussi les lancer lors des tests de compétence classique (comme pour éviter un piège) ?

R : les dés Malédiction et Poison sont jetés à chaque fois que le joueur doit lancer sa réserve de dés. Une situation de combat et un Test Compétence sont dans l'exemple de la page 12 du livret de règles.

Q : pour le test de compétence, le joueur lance ses dés et le dés donjon. Cela signifie-t-il qu'il lance sa réserve de dés (dé poison, dé malédiction, etc.).

R : oui.

Q : lors d'un combat, lorsque je dois lancer un dés poison j'applique le dégât même si j'ai gagné le combat ?

R : oui, on applique les dés de Poison et/ou Malédiction après avoir lancé sa réserve de dés (voir point 2 de la séquence de combat).

Gardiens

Q : le nécromancien - on trouve un objet en cas de victoire. Et comment s'utilise son effet « défaussez pour ressusciter un personnage à 1PV » ? Je meurs, je le défausse sans gagner les récompenses, je n'ai pas perdu et je reviens à 1 PV. Pour la récompense en cas de victoire (expérience + objet), est-ce l'un ou l'autre ?

R : oui, l'icône indique que vous avez trouvé un Objet. Cet objet compte dans la limite. En cas de victoire, on obtient les deux récompenses (XP + carte comme objet pour ressusciter). Il n'y a pas de « / » pour indiquer un choix à faire.

Effets

Q : avec Affaiblissement, la règle qui dit qu'on perd un PV quand on ne peut pas payer une ressource s'applique-t-elle aussi aux XP ?

R : oui, l'XP est aussi une ressource dans le jeu.

Q : les Restes d'OG qui se joue en 2 temps. Dans la règle, il est bien spécifié que ce sont 2 combats différents. Donc, quand je le « tue » la première fois avec mon dernier lancer de dés, je n'applique pas les dégâts qu'il m'aurait fait lors de cette attaque, n'est-il pas ?! S'il est empoisonné, le reste-t-il ?

R : oui, si on le tue dans la première phase, on n'applique pas les dégâts de son attaque. On passe au combat phase 2. Il ne reste pas empoisonné d'une phase à l'autre.

Q : pour le changement d'étage après avoir vaincu un gardien, applique-t-on les mêmes contraintes que lorsqu'on est à un étage sans gardien (ration, etc.) ?

R : oui, absolument. Après avoir résolu un Gardien on effectue la phase de Descente. Voir le point 6, page 8.

Q : faut-il consommer une ration après avoir affronté le gardien ?

R : oui, il faut consommer une ration après avoir vaincu un gardien (descente).

Compétences / Cartes Personnage

Q : [Rogue] Quand on utilise « coup de traître » sur un dé avec la valeur 6, je double la somme du résultat et de la relance, ou juste le 6 ?

R : On double la somme du résultat total d'un seul dé.

Q : [Rogue] Que signifie « sauter une salle » ? Est-ce que cela signifie que l'on s'y rend mais qu'on ne la résout pas ?

R : Cela signifie qu'on peut passer par une Salle sans se soucier de ce qu'elle contient. Vous n'aurez rien besoin d'y faire. Elle est tout de même considérée comme résolue.

Q : [Mage] Comment fonctionne son pouvoir "Clairvoyance" ?

R : Il peut retourner jusqu'à 3 cartes Salle de son choix face visible.

Q : [Mage] Peut-il utiliser Clairvoyance en étant aveuglé ?

R : Oui, tout à fait.

Q : [Mage] L'icône « perception » signifie-t-il qu'il a cette compétence qu'il peut utiliser quand il veut ?

R : Il commence avec une potion de Perception dans son inventaire.

Q : [Sorcière] Sa compétence de combat s'applique-t-elle en plus de son attaque ? Est-ce que l'ennemi passe son tour ?

R : Les compétences de combat sont utilisées avant l'attaque (page 16 du livret de règle). Donc oui, elle s'applique en plus de son attaque. L'ennemi ne passe pas son tour, il faut appliquer uniquement le texte indiqué sur la carte.

Q : [Voleur] Peut-il dérober une récompense lors d'un combat contre un boss ? Faut-il lancer le dé Donjon ? Gagne-t-il la récompense et/ou 2 Pièces d'or en plus ?

R : Il faut lancer le dé Donjon et la récompense inclut bien les 2 pièces d'or (les deux pièces font partie intégrante de la carte Récompense).

Q. [Voleur] Si on utilise sa compétence "Détrousser" lors d'un combat avec un Gardien, peut-il revendiquer à nouveau la récompense après l'avoir tué, ou est-ce seulement une avance en attendant de battre le Gardien ?

R. "Détrousser" est une compétence spécifique au Voleur. Tu gagnes la récompense une 1e fois quand tu l'utilises. Lorsque tu bats le gardien, tu la gagnes une 2de fois. C'est très fort, mais attention, ça ne marche pas contre les monstres normaux !

Q : [Bones] Sa capacité passive reste-t-elle active, même si la carte est retournée ?

R : oui, sa capacité reste active même quand la carte est retournée.

Q : [Bones] Quand je veux utiliser sa capacité de combat et que je n'ai pas de dés malédiction, je considère que mon attaque gagne un +3. Est-ce correct ?

R : oui, tout à fait.

Mode coopératif

Q : Les 2 joueurs se trouvent en même temps sur une carte salle avec un monstre. On utilise le nombre de points de vie pour 2 joueurs mais la règle indique que « lorsque les 2 joueurs sont dans la même salle, ils doivent résoudre la carte chacun leur tour ... ». On combat donc 2 monstres ?

R : pour d'un combat en co-op contre un Monstre/Gardien, on utilise la 2e valeur de PV indiquée sur la carte et on alterne la séquence de combat :

Joueur 1 attaque et défend contre le monstre.

Joueur 2 attaque et défend contre le monstre.

Ainsi de suite jusqu'à ce que le monstre nous quitte pour un monde meilleur.

Précision : si on joue en co-op mais qu'un seul des personnages se bat contre un monstre (par exemple : je suis avec un monstre, l'autre perso sur une carte trésor) alors le joueur utilise la première valeur de PV du monstre.

Q : on affronte un monstre à 2. Mon compère se fait massacrer, le monstre lui inflige un coup qui peut le terrasser : ai-je le droit de lui lancer ma potion de soin pour qu'il l'utilise de justesse avant le coup fatal ?

R : oui, la règle indique que l'on peut utiliser à tout moment une potion Défensive.

Q : on est les 2 sur le même piège, je joue en 1er et fait une réussite, mon acolyte rate son lancer et tombe sur le fantôme : doit-il l'affronter seul ou puis-je l'aider ?

R : si 2 joueurs sont sur la même carte et que l'un des deux joueurs déclenche un combat contre un monstre, on débute un combat à deux.

Q : si mon coéquipier est sur une carte que je souhaite déplacer avec le tunnel, est-ce possible ? Mon coéquipier se déplace également ?

R : non, ce n'est pas possible de déplacer la carte où se trouve votre coéquipier avec tunnel.

Posture de combat

Q : pour les postures de combats, la posture défensive permet de gagner +1 en armure, enlève les coups critiques mais aussi les échecs.

Que se passe-t-il si on lance un dé qui à X comme résultat, on le relance ?

R : avec la posture de combat défensive : un résultat Échec à une valeur de 1 dégat.

Mode campagne

Q : que se passe-t-il quand on remplit la condition de victoire d'un chapitre de la campagne ?

R : dès que le joueur remplit une condition, il arrête sa partie et passe au chapitre suivant. Entre les chapitres il ne conserve pas ses ressources (xp, armure, or, etc.) sauf les compétences débarrées et les reliques trouvées dans les chapitres.

Q : à la fin de chaque chapitre on gagne 1 point de compétence par niveau total, ou pour ceux qu'on a pris durant le chapitre ?

R : le joueur accumule les points de Compétences à la fin d'une partie que ce soit une réussite ou un échec.

Pour chaque Niveau de personnage au-delà de son premier niveau.

Pour chaque Étage du donjon que j'ai complété. (Exemple : je suis mort dans le 3e Étage donc je gagne 2 points de Compétence.)

Il est ensuite possible de dépenser des points pour débarrer des compétences passives (ces compétences restent entre pour toutes les parties).

Pour passer à un nouveau chapitre, il faut répondre à l'une des conditions identifiées à la fin du chapitre en cours, dans l'encadré.

Si le joueur meurt sans répondre à l'une des conditions pour passer à un autre chapitre, il reprend le présent Chapitre.

Q. [Campagne] Concernant le décompte des points de compétences en fonction des niveaux traversés : au chapitre 3.3, par exemple, on commence au 2d étage de la tour. Si on réussit ce chapitre, on est donc au 3e étage. Est-ce qu'on compte 2 niveaux traversés (depuis l'étage 1) ou seulement 1 (depuis l'étage 2 où on a commencé) ?

R. Dans cet exemple, tu commences au 2e étage (zone 4) et tu termines au 3e étage (zone 8). Si tu ne meures pas, tu as alors complété deux étages en tout, ce qui te fait deux points à répartir. Quand on parle de niveaux franchis, on parle bien des seuils de niveaux acquis avec l'expérience. Par exemple, si tu termines en étant au niveau 2, tu as gagné un niveau, donc tu gagnes un point de plus à répartir.

Q : en mode campagne, on gagne des points en fonction des étages / niveaux franchis pendant le chapitre précédent ou pendant tout le scénario ?

R : on accumule et dépense les points de Compétence après chaque partie jouée dans la partie en cours (pas tout le scénario). On calcule le nombre de points gagnés et fonction de ton niveau de perso et du dernière étage complété dans le donjon.

Q : l'os d'Ernazar s'active aussi après avoir tué un gardien ?

R : les Gardiens sont également considérés comme ennemis, donc oui.

Q : qui a écrit la campagne, le texte a-t-il été relu et le style actuel est-il volontaire ?

R : nous confirmons que les textes d'histoires sont bien traduits en français, ils ont été rédigés en anglais au départ mais la traduction française est aussi juste que la partie anglaise. Toute l'équipe derrière le projet est francophone. Les chapitres ont été rédigés dans un style occulté, le lecteur n'a pas tout le contexte : c'est totalement voulu et assumé (pour ajouter un peu de mystère).

Extensions

Q : peut-on intégrer toutes les cartes ?

R : oui, vous pouvez intégrer toutes les cartes des extensions dans le jeu de base (nous l'avons indiqué à la page de 2 de Profondeurs Damnées).

Q : j'ai mélangé toutes les cartes, comment retrouver les cartes ?

R : au cas où, il y a une icône pour identifier de quelle extension vient la carte, en bas à droite de l'illustration.

Q : dans l'extension Profondeurs Damnées, à quoi correspondent les icônes de personnages présent sur certaines cartes Histoire ?

R : il s'agit des types de personnage qui peuvent sélectionner cette option (pages 6 et 7 des règles).

Q : après avoir utilisé la carte Histoire Le portail pour monter des étages, que faut-il faire de la carte Gardien des étages passés ?

R : pour la carte Le portail, son effet fonctionne globalement comme une chute (les gardiens qui ont été passés sont retirés de la partie). Attention, les numéros d'étage se suivent dans l'ordre croissant (même dans la tour).

Q : [Cartes Histoire] En mode 2 joueurs, chaque joueur joue-t-il une carte dans son coin, ou joue-t-on la même carte tous les deux ?

R. La vraie façon de faire, c'est d'en tirer une chacun-e. Si vous êtes sur la même salle et que vous deviez piocher chacun-e une carte Histoire, à ce moment-là, la personne qui joue en 1er en pioche une et la résout. Si jamais c'est une carte comme "Le Reflet", par exemple, vous l'affrontez à deux car vous êtes sur la même salle. Ensuite, la 2e personne pioche sa carte Histoire également.

Application

Q : Où trouver l'application ?

R : Elle est disponible ici www.mini-rogue-app.com.