

MINI ROGUE

SPELREGELS



PAOLO DI STEFANO & GABRIEL GENDRON



COLOFON

Auteurs: Paolo Di Stefano en Gabriel Gendron

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

Grafische vormgeving en illustraties: Gabriel Gendron

Extra grafische vormgeving: Paolo Di Stefano

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

Redactie: Léa Osseyrane, Gergely Kajtár, Hervé Catan, Jordan Heintzelman, Lorenzo Batallones, Sara Perley, Cedric Mesnjak

Testspelers: 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 en vele anderen sinds 2016. Bedankt!

Bedankt aan de 4925 backers die dit project mogelijk hebben gemaakt.



Nuts! Publishing
2 rue Castelmour
29000, Quimper
France



Geronimo Games SRL
2 rue Roger Marchal
5380, Fernelmont
Belgium

© 2021 Paolo Di Stefano en Gabriel Gendron
© 2021 Nuts! Publishing - © 2022 Geronimo Games

Symbolen gemaakt door: Lorc, Delapouite, Skoll, Quoting en DarkZaitzev.
Beschikbaar op <https://game-icons.net>. Onder licentie van CC-BY-3.0

MINI ROGUE

DOEL VAN HET SPEL

In dit spel, dat je als solospel of als coöperatief spel kunt spelen, kruipen de spelers in de huid van een held die zaal per zaal en verdieping na verdieping doordringt tot het hart van de kerker, op zoek naar het *Bloed van Og*, een legendarisch en mysterieus relikwie.

Elke zone van de kerker bestaat uit een raster van zaalkaarten. Telkens als een speler voor 2 zalen staat, kiest hij er één om te verkennen. Bij een ontmoeting moet een speler kiezen en dobbelen of zijn hulpmiddelen gebruiken om zijn avontuur verder te zetten.

In elke zaal kunnen de spelers een monster tegenkomen, een schat vinden, een kamp ontdekken, in hinderlagen lopen of andere verrassingen verwachten. Na elke verdieping wacht de spelers een ontmoeting met een sterke bewaker, die ze moeten verslaan om hun avontuur verder te zetten in de volgende zaal. De spelers winnen als ze de allerlaatste zaal van de kerker bereiken en de laatste bewaker verslaan om zo het *Bloed van Og* in hun bezit te krijgen.

SPEELMATERIAAL

spelregels	2 zwarte dobbelstenen (kerker)
5 bewakerskaarten	6 witte dobbelstenen (held)
4 heldenkaarten	2 paarse dobbelstenen (vloek)
2 gevechtshoudingkaarten	2 groene dobbelstenen (gif)
20 zaalkaarten	1 kerkerbord
1 referentiekaart Beloningen/ Geest	2 heldenborden
2 overzichtskaarten	18 houten blokjes:
2 heldenmeeples	1 donkergrijs, 2 blauwe,
4 heldenfiches	2 gele, 2 bruine, 3 rode,
	4 grijze, 4 paarse

VOORBEREIDING SOLOSPEL

1. Kies een heldenkaart en leg ze open links van je heldenbord.
2. Stel de juiste beginwaarden in, afhankelijk van de waarden rechtsboven op je heldenkaart. Als een waarde niet wordt vermeld, stel je de beginwaarde in op 0. Je geeft de waarden aan met de houten blokjes.

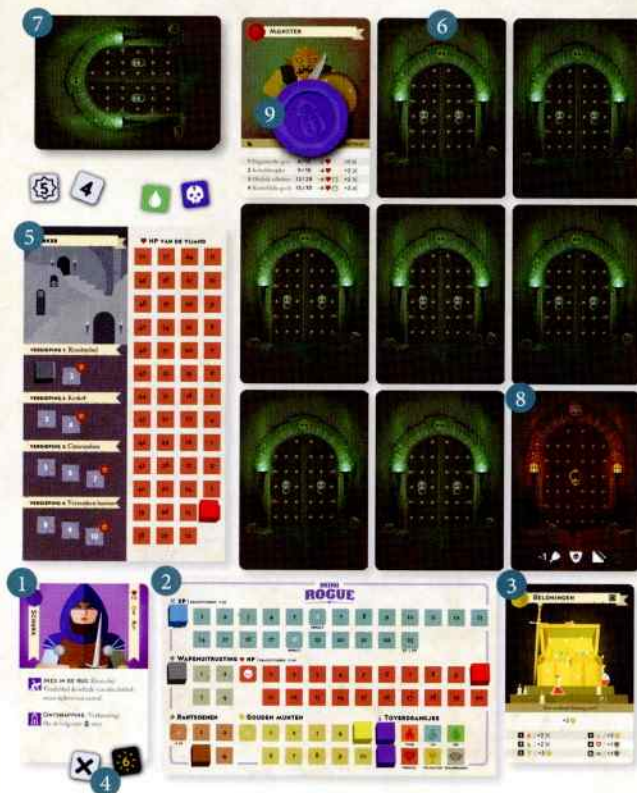
Voor een moeilijker spelniveau zijn de volgende beginwaarden aanbevolen.

Moeilijk: begin met -1 rantsoen en -1 HP

Extreem moeilijk: begin met -1 rantsoen en -2 HP

Roguelike: begin met -1 rantsoen, -2 HP en -3 gouden munten.

3. Leg de referentiekaart Beloningen/Geest rechts van het heldenbord.
4. Neem 1 kerkerdobbeltsteen en 1 heldendobbeltsteen en leg ze voor je neer. Je begint het spel met slechts 1 heldendobbeltsteen. Die gebruik je om de ontmoetingen af te handelen. Hoe meer ervaring je Held opdoet, hoe meer heldendobbeltstenen je verzamelt (zie 'Ervaringspunten en -niveaus', blz. 15). Leg de andere dobbeltstenen binnen handbereik klaar.
5. Leg het donkergrijze blokje op de eerste Zone van het kerkerbord, waarop '1' staat. Dit is het heldenblokje en het geeft aan waar je Held zich in de Kerker bevindt. Leg een rood blokje op de schedel om de HP van de vijand weer te geven.
6. Bereid de Zone van de Kerker voor: schud alle zaalkaarten en leg de bovenste 8 kaarten gedekt op tafel, zoals op de tekening op de bladzijde hiernaast te zien is.
7. Leg de overgebleven kaarten als een gedekte trekstapel opzij.
8. Leg de bewakerskaart *De Gedaante van Og* gedekt rechtsonder in de Zone. Schud de overgebleven bewakerskaarten en leg er 3 gedekt boven op de kaart *De Gedaante van Og*.
9. Draai ten slotte de kaart in de linkerbovenhoek van de Zone open en leg er je heldenfiche (of een meeple naar keuze) op. Dit is de ingang tot de Zone.



Een woordje uitleg van de ontwerpers:

Eindelijk is Mini Rogue er! We starten al met dit project begin 2016 en het is dankzij de geweldige ideeën van het team van Nuts! Publishing, de beste partners die we ons konden wensen, dat het spel in 2021 eindelijk op de markt kwam. Dat wij, en jullie, het afgewerkte spel nu in handen hebben, is een droom die is uitgekomen.

Dompel je onder in de gepaste sfeer door de lichten te dempen, een sombere sfeer te creëren en je gsm uit te schakelen. Speel je het spel coöperatief? Lees dan de kaarten voor met je beste schorre kerkerstem.

HET KERKERBORD

De Kerker die je verkent, is in elk spel anders, maar de structuur blijft dezelfde:

de Kerker bestaat uit 4 Verdiepingen (🏰). Hoe dieper je afzakt in de Kerker, hoe moeilijker de uitdagingen die je te wachten staan. De Kerker begint op de eerste Verdieping en je kunt afdalen tot de vierde Verdieping. Elke Verdieping bestaat uit een wisselend aantal Zones.

De derde Verdieping, 'de catacomben', bestaat uit de Zones 5, 6 en 7.

In elke ronde verken je een Zone, die bestaat uit 8 zaalkaarten (🏠), daarna dring je door naar de volgende Zone (zie 'De Afdalingsfase', blz. 9).



HET HELDENBORD



Je Held beschikt over verschillende hulpmiddelen. De niveaus van die hulpmiddelen kunnen nooit hoger zijn dan de maximale waarden op je heldenbord.

✕ **XP (ervaringspunten):** als je XP verdient, stijgt de ervaring van je Held en zo kun je extra heldendobbelstenen vrijspelen.

🗡 **Wapenuitrusting:** elk wapenuitrustingspunt beperkt de schade bij een vijandelijke aanval met 1.

♥ **HP (levenspunten):** deze stellen het leven van je Held voor. Als je 0 HP hebt, verlies je het spel.

🍷 **Rantsoenen:** telkens als je Held een Zone heeft verkend, moet hij eten. Heb je te weinig rantsoenen, dan verlies je 3 HP door de honger.

👉 **Gouden munten:** deze kun je gebruiken om inkopen te doen bij de Handelaren en offers te brengen bij een Altaar.

💧 **Toverdrankjes:** je Held kan maximaal 2 toverdrankjes bij zich hebben. Toverdrankjes hebben verschillende effecten tijdens een gevecht of het verkennen (zie 'Toverdrankjes', blz. 14).

Als je een hulpmiddel (wapenuitrusting, gouden munten...) moet afgeven maar je hebt het niet, verlies je 1 HP per ontbrekend hulpmiddel.

OVERZICHT DOBBELSTENEN

Je mag 1 kerkerdobbelsteen, 1 vloekdobbelsteen en maximaal 3 heldendobbelstenen gebruiken.

🎲 **Heldendobbelstenen:** deze witte dobbelstenen stellen de vaardigheden van je Held voor. Tijdens een gevecht bepalen ze de schade die ze veroorzaken. Je begint het spel met slechts 1 heldendobbelsteen, maar naarmate je verder doordringt in de donkere gangen van de Kerker en je Held meer ervaring krijgt, krijg je extra heldendobbelstenen.

🎲 **Kerkerdobbelsteen:** deze zwarte dobbelsteen bepaalt de gevolgen van een ontmoeting op de verschillende zaalkaarten. Je kunt hem gebruiken om te bepalen of de aanval van een Monster slaagt of mislukt, om het effect van een Valstrik te bepalen of om te kijken welk voorwerp of toverdrankje je hebt ontdekt.

🎲 **Gifdobbelsteen:** voeg deze groene dobbelsteen toe aan je voorraad dobbelstenen als je Held wordt vergiftigd (zie 'Effecten', blz. 12).

🎲 **Vloekdobbelsteen:** voeg deze paarse dobbelsteen toe aan je voorraad dobbelstenen als je Held wordt vervloekt (zie 'Effecten', blz. 12).

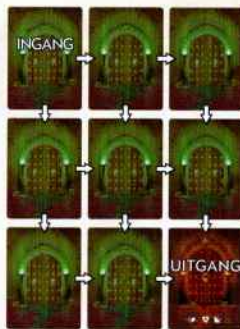
SPELVERLOOP

In elke spelronde verken je een Zone van de Kerker, van de ingang tot de uitgang, van links naar rechts en van boven naar beneden. Je moet de Zalen die je doorkruist, verkennen om vooruit te komen. We overlopen een spelronde in detail:

Vorbereidingsfase

(Sla deze fase over in de eerste ronde.)

1. Schud alle zaalkaarten en leg er 8 gedekt op de tafel, zoals in de tekening hiernaast. Leg de overgebleven zaalkaarten gedekt opzij.
2. Draai de kaart linksboven (ingang) om en leg er je heldenfiche of -meeple op. De ingang van een Zone bevindt zich altijd linksboven.
3. Als op het kerkerbord bij de Zone die je gaat verkennen, een bewakerssymbool staat (een gouden schedel in een rode cirkel), draai je de bewakerskaart rechtsonder in de Zone om. Je komt later oog in oog met deze Bewaker te staan.



Verkenningfase

4. Verken de Zaal waar je heldenfiche of -meeple zich bevindt. Handel daarvoor de zaalkaart af (zie 'Zaalkaarten', blz. 16).
5. Zodra je een Zaal hebt verkend, mag je, indien mogelijk, de 2 aangrenzende zaalkaarten (rechts van en onder de huidige zaalkaart) omdraaien. Kies naar welke Zaal je zult gaan. Je mag nooit diagonaal, naar links of omhoog gaan. In de onderste rij en de rechtse kolom kun je niet kiezen en moet je naar de enige beschikbare Zaal gaan.
6. Herhaal de stappen 4 en 5 tot je de uitgang bereikt (de kaart rechtsonder in de Zone). Als daar een bewakerskaart open ligt, handel je ze nu af.

Daarna begint de Afdalingsfase. Opgelet! Als je de laatste Bewaker hebt overwonnen, volg er geen Afdalingsfase meer, maar heb je het spel gewonnen!

Afdalingsfase

7. Leg 1 rantsoen af. Als je geen rantsoen bezit, heb je honger en verlies je 3 levenspunten (HP).
8. Leg je heldenkaart terug open voor je neer als je een vaardigheid hebt gebruikt (zie 'Klassen en vaardigheden van Helden', blz. 16).
9. Verplaats het donkergrijze blokje naar de volgende Zone op het kerkerbord.
10. Neem alle zaalkaarten (zowel de open als de gedekte) van de tafel en voeg ze toe aan de stapel overgebleven zaalkaarten. Een nieuwe ronde begint.

BEKWAAMHEIDSTESTS

Onervaren strijders vertrouwen op het toeval en op geluk. Ervaren strijders vertrouwen alleen op zichzelf.

In sommige Zalen moet je een Bekwaamheidstest (🎲) afleggen voor je de zaalkaart mag afhandelen. Voor een Bekwaamheidstest dobbel je met je heldendobbelstenen en de kerkerdobbelsteen. Als op een van je heldendobbelstenen een ster staat (🌟 of 🌟), heb je de Bekwaamheidstest doorstaan.

Het resultaat van de kerkerdobbelsteen hangt af van de Zaal waarin je je bevindt en van de uitslag van je Bekwaamheidstest.

Voorbeeld: Lotte heeft niveau 2 en moet een Valstrik ontwijken. Ze doet een Bekwaamheidstest en dobbelt met haar 2 heldendobbelstenen en de kerkerdobbelsteen. Om de Valstrik te ontwijken, moet ze minstens 🌟 of 🌟 werpen met een van haar heldendobbelstenen.

Het resultaat van de kerkerdobbelsteen bepaalt de Valstrik als de Bekwaamheidstest mislukt of de beloning die ze ontvangt als ze slaagt voor de Bekwaamheidstest.

GEVECHT

Telkens als je een Monster of een Bewaker tegenkomt (zie 'Zaalkaarten', blz. 17), vindt een gevecht plaats. Beide kampen moeten aanvallen en zich verdedigen. Jouw Held valt altijd als eerste aan. Na zijn aanval moet je Held zich verdedigen tegen de aanval van de vijand. Het is een gevecht op leven en dood en de eerste die al zijn levenspunten verliest, wacht een gruwelijke dood.

Aanvalsfase

1. Werp al je dobbelstenen, met andere woorden al je heldendobbelstenen, de kerkerdobbelsteen en de gif- en vloekdobbelsteen (als je die bezit).
2. Activeer de vloek- en gifdobbelsteen (🐍 en ☠️), als je die hebt geworpen (zie 'Effecten', blz. 12).
3. Leg de heldendobbelstenen met daarop een kruis (⊗) opzij. Het zijn mislukte aanvallen.
4. Je mag nu de heldendobbelstenen met daarop 'rake klappen' (👊) opnieuw werpen: tel het nieuwe resultaat van deze dobbelstenen bij het vorige resultaat van deze dobbelstenen, tenzij het nieuwe resultaat een kruis is, dan brengt deze dobbelsteen helemaal geen schade toe.
5. Je kunt krachttoeren verrichten (zie blz. 11): voor elke krachttoer werp je een heldendobbelsteen (ook een kruis) opnieuw en verminder je je ervaringspunten met 1 punt of je levenspunten met 2 punten. Je kunt met elke dobbelsteen slechts 1 krachttoer verrichten (je mag met andere woorden dezelfde dobbelsteen niet meerdere keren werpen voor een krachttoer).
6. Herhaal de stappen 3, 4 en 5 tot je tevreden bent met het resultaat of tot je geen dobbelstenen meer opnieuw kunt werpen. Tel vervolgens de waarden van je heldendobbelstenen op. Die waarde is de schade die je je vijand toebrengt.
7. Je kunt nu een toverdrankje dat je bezit, gebruiken. Zodra je een toverdrankje hebt gebruikt, leg je het blokje daarvan opzij.
8. Breng de vijand de gedubbelde schade toe. Als hij het overleeft, ga je over naar de Aanvalsfase van de vijand.

Aanvalsfase van de vijand

9. Als je vijand levenspunten overhoudt, bekijk je het resultaat van de kerkerdobbelsteen om te zien of zijn aanval slaagt of niet:

❶: hij mist; je lijdt geen schade.

❷ tot ❸: hij raakt je; de vijand brengt je de schade toe die op zijn kaart staat, min je wapenuitrustingspunten.

❹: hij raakt je en doorboort je wapenuitrusting; de vijand brengt je de schade toe die op zijn kaart staat, zonder rekening te houden met je wapenuitrustingspunten.

10. Als je minstens 1 schade lijdt, moet je de effecten van de vijand toepassen (zie 'Effecten', blz. 12).

11. Herhaal beide Aanvalsfases tot jij of de vijand het gevecht verliest.

Voorbeeld: je komt een Monster tegen dat je 6 schade kan toebrengen. Je hebt 10 HP en 3 wapenuitrustingspunten. Tijdens jouw Aanvalsfase, werp je een ❹ op de kerkerdobbelsteen. Je lijdt dus 6 schade, want je wapenuitrustingspunten worden genegeerd. Je houdt nog 4 HP over.

Als je echter een ❷, ❸, ❹ of ❸ had geworpen met de kerkerdobbelsteen, dan had je de 3 wapenuitrustingspunten mogen aftrekken van de 6 schade die het Monster je toebrengt. Je zou dan slechts 3 schade lijden en 7 HP overhouden.

KRACHTTOEREN

Als je aanvalt, kun je krachttoeren (⚡) verrichten. Als je ervoor kiest een krachttoer te verrichten, mag je een heldendobbelsteen opnieuw werpen. Met elke dobbelsteen kun je maximaal 1 krachttoer verrichten per aanval. Een krachttoer kost je wel 1 XP of 2 HP. Dankzij sommige voorwerpen kun je krachttoeren verrichten zonder XP of HP te verliezen.

Zodra je een dobbelsteen opnieuw werpt voor een krachttoer, moet je het resultaat aanvaarden (tenzij het een 'rake klap' is, want dan mag je volgens de spelregels van een gevecht de dobbelsteen opnieuw werpen). Je mag de dobbelstenen één voor één opnieuw werpen en na elke worp beslissen of je nog een krachttoer wilt doen (met een andere beschikbare dobbelsteen).

Voorbeeld: je werpt 2 dobbelstenen tijdens een aanval, met als resultaat [X] en [6]. Je legt de [X] opzij en kiest ervoor de [6] opnieuw te werpen, want dat is een 'rake klap'. Je werpt een [X] en dus leg je de dobbelsteen opzij. Je brengt geen schade toe, daarom besluit je een krachttoer te verrichten. Je verliest 1 XP om 1 [X] opnieuw te werpen. Je werpt een [3]. Je brengt dus 3 schade toe.

EFFECTEN

Je zult al snel ontdekken dat de kerker veel verrassingen in petto heeft...

Monsters en Valstrikken brengen je Held niet altijd alleen fysieke schade toe, maar hebben soms ook verzwakkende effecten. Ze vertragen onder andere je vooruitgang door je wapenuitrusting te negeren, je te vervloeken of je te verhinderen aangrenzende Zalen te ontdekken. Je moet de effecten van een aanval van een vijand alleen toepassen als je tijdens het gevecht levenspunten bent verloren.

Vloek: voeg de vloekdobbelsteen toe aan je voorraad dobbelstenen.

Je wordt vervloekt als je met je dobbelstenen een vloeksymbool (☹) werpt: je moet dan de waarde van al je heldendobbelstenen met 1 verminderen (ook van de dobbelstenen die je opnieuw werpt). Je kunt een Vloek opheffen met een Zegening (☺) of het toverdrankje Wijwater (🍷). Leg de vloekdobbelsteen opzij als je de Vloek kunt opheffen.

Voorbeeld: in een gevecht verandert een vervloekte dobbelsteenworp van [6], [2], [X] en [☹] in [3], [X] en [X]. Tijdens een Bekwaamheidstest verandert een vervloekte dobbelsteenworp van [3] en [☹] in [4], zodat je niet slaagt.

Opmerking: als je wordt vervloekt, maar je staat al onder het effect van een Vloek, dan mag je de nieuwe Vloek negeren (je kunt slechts 1 vloekdobbelsteen in je dobbelsteenvoorraad hebben).

Gif: voeg de gifdobbelsteen toe aan je voorraad dobbelstenen.

Je wordt vergiftigd als je met je dobbelstenen een gifsymbool (☠) werpt: je verliest direct 1 HP. Je kunt het effect van het Gif tenietdoen met een Zegening of het toverdrankje Wijwater. Leg de gifdobbelsteen opzij als je de vergiftiging kunt tenietdoen.

Opmerking: als je wordt vergiftigd, maar je bent al vergiftigd, dan mag je het nieuwe Gif negeren.

Verblind: je mag geen zaalkaarten meer omdraaien voor je kiest naar welke Zaal je zult gaan, maar je draait alleen de kaart om van de Zaal waar je naartoe bent gegaan. Draai je heldenfiche om (of leg je heldenmeeples neer) om aan te tonen dat je verblind bent, tot je het effect kunt opheffen met het toverdrankje Waarneming (👁), het toverdrankje Wijwater of een Zegening.

Niet te stoppen: bij de schade die je lijdt, negeer je je wapenuitrustingspunten. Je past het effect ook toe als je Held geen HP tijdens de aanval verliest.

Verzwakking: je verliest direct 1 XP. Indien nodig pas je het aantal heldendobbelstenen aan.

Herstel: de vijand geneest zichzelf en ontvangt evenveel HP als er op het symbool staan.

Val: verplaats het donkergrijze blokje op het kerkerbord van de huidige Zone naar de Zone eronder.

Neem de zaalkaart waarop je je nu bevindt en leg die op de plaats van de Ingang (linksboven) van de Zone van de Kerker. Schud alle andere zaalkaarten en bereid een nieuwe Zone voor om te verkennen. **Verwijder de bewakerskaart van de vorige Verdieping uit het spel.** Terwijl je deze Zone verkent, mag je de Zaal waarin je vertrekt, beschouwen als zijnde verkend.

Voorbeeld: als je in de Kerker in Zone 2 een val maakt, kom je terecht in Zone 4.

Opmerking: als je je op de laagste Verdieping van de Kerker bevindt of als je met het bord *Toren* speelt, negeer dan het symbool 'Val' en blijf in de huidige Zone. Je lijdt echter wel de schade die bij het symbool 'Val' staat op de kaart.

TOVERDRANKJES

Vind jij deze oude toverdrankjes, waarvan men dacht dat ze voor altijd verloren waren, terug in de kerker?

De toverdrankjes kunnen je helpen als je in gevaar bent. Er zijn 6 verschillende toverdrankjes:

🔥 **Vuur:** breng 7 schade toe aan de vijand.

❄️ **Ijs:** de vijand mag deze ronde niets doen. Je werpt dus de kerkerdobbelsteen (🎲) niet.

🌿 **Gif:** breng 4 schade toe aan de vijand tijdens alle ronden van dit gevecht, ook in de huidige.

🩹 **Herstel:** ontvang 6 HP.

💧 **Wijwater:** dit toverdrankje geneest je Held van de effecten van een Gif (🌿), een Vloek (👹) en Verblinding (🌀).

👁️ **Waarneming:** slaag automatisch in een Bekwaamheidstest (werp alleen de kerkerdobbelsteen en raadpleeg de succeskolom voor het resultaat) en/of genees het effect van Verblinding.

De aanvalstoverdrankjes (Vuur, Ijs en Gif) kun je alleen gebruiken in een gevecht, terwijl je de verdedigingstoverdrankjes (Herstel, Wijwater en Waarneming) op eender welk moment kunt gebruiken. Alle toverdrankjes zijn slechts 1 keer bruikbaar.

Je Held kan niet meer dan 2 toverdrankjes tegelijkertijd dragen. Geef aan welke toverdrankjes je bezit door op je heldenbord blokjes te leggen op de betreffende velden.

Je Held kan geen 2 toverdrankjes van dezelfde soort dragen. Je mag altijd een toverdrankje afgeven om plaats te maken voor een nieuw toverdrankje.



VOORWERPEN

Een ervaren held laat nooit een voorwerp achter dat hem later nog van nut kan zijn.

Voorwerpen (👉) zijn zaalkaarten die je verdient bij een geslaagde Bekwaamheidstest, door ze te kopen met gouden munten of op andere manieren. Je Held kan slechts 1 voorwerp dragen. Als je een voorwerp verdient terwijl je er al één bezit, moet je er één afgeven.

Je kunt sommige voorwerpen meerdere malen gebruiken. In dat geval leg je een blokje op de kaart zelf telkens als je ze gebruikt. Als je het voorwerp niet meer kunt gebruiken, leg je de kaart af bij de zaalkaarten.

ERVARINGSPUNTEN EN -NIVEAUS

Naarmate je held meer ervaring opdoet, kan hij beter vechten en overleven.

Je kunt op verschillende manieren Ervaringspunten (✕ XP) verdienen, onder andere door een gevecht te winnen, een manuscript te lezen, te rusten of Valstrikken te ontwijken.

Door XP te verdienen bereik je een hoger niveau en krijg je meer heldendobbelstenen. Hoe meer heldendobbelstenen je hebt, hoe beter je kunt vechten en Valstrikken kunt ontwijken.

Geef het aantal XP van je Held aan op je heldenbord. Je bereikt een volgend niveau als je op het Ervaringsspoor een veld met daarbij de vermelding 'NIVEAU' bereikt. Telkens als je een volgend niveau bereikt, mag je het aantal heldendobbelstenen aanpassen. Het totale aantal heldendobbelstenen waarover je beschikt, is altijd gelijk aan het niveau dat je hebt bereikt. Probeer geen XP te verliezen, want als je daardoor op een lager niveau terechtkomt, moet je een heldendobbelsteen afgeven.

Als je het maximale aantal XP hebt bereikt en je verdient nog XP, stijgt je in plaats daarvan op het Levenspuntenspoor.

Voorbeeld: als je een Monster op Verdieping 4 hebt verslagen, verdien je normaal 3 XP. Als je al het maximale aantal XP hebt bereikt, verdien je in de plaats daarvan 3 HP.

KLASSEN EN VAARDIGHEDEN VAN HELDEN

Edellieden, studenten, soldaten: helden vind je in alle klassen maar ze verenigen zich in de kerker.

Iedere Held heeft unieke vaardigheden. Als je Held een vaardigheid heeft gebruikt, draai je je heldenkaart om, zodat ze gedekt ligt. Een Held kan zijn vaardigheden niet gebruiken zolang zijn kaart gedekt ligt, behalve passieve vaardigheden, die altijd van toepassing zijn.

Er zijn 4 soorten vaardigheden:

Verkenningvaardigheden: een Held kan deze vaardigheden alleen gebruiken als de volgende zaalkaarten zijn omgedraaid maar er nog geen kaart werd afgehandeld.

Gevechtvaardigheden: een Held kan deze vaardigheden alleen gebruiken voor een Aanvalsfase.

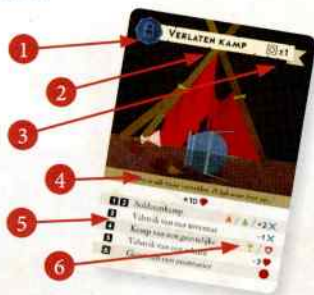
Voorbereidingsvaardigheden: een Held kan deze vaardigheden alleen gebruiken voor de zaalkaarten worden geschud en op de tafel worden gelegd (zie Stap 1 in het spelverloop, blz. 8).

Passieve vaardigheden: deze vaardigheden veranderen de spelregels. Een Held 'gebruikt' ze niet, ze zijn altijd van toepassing.

Als je het symbool  ziet, bijvoorbeeld op de kampvuurkaart of op de achterkant van de bewakerskaarten, mag je je heldenkaart omdraaien en open leggen om aan te geven dat je Held zijn vaardigheden opnieuw mag gebruiken.

OVERZICHT ZAALKAART

1. Soort kaart
2. Naam van de Zaal
3. Hoe handel je deze Zaal af?
4. Beschrijving van de sfeer
5. Mogelijke resultaten
6. Gevolgen



ZAALKAARTEN

Elke zaalkaart (-kaart) wordt anders afgehandeld. Op de meeste zaalkaarten staan rechts bovenaan symbolen die aangeven welke acties je moet (of mag) uitvoeren om de Zaal af te handelen.

- 1  Geef 1 rantsoen af.
-  Leg een Bekwaamheidstest af.
-  +1 Leg een Bekwaamheidstest af. Als je slaagt, mag je het resultaat van de kerkerdobbelsteen met 1 verhogen of verlagen.
-  Dobbel alleen met de kerkerdobbelsteen.
-  Offer 1 gouden munt om het resultaat van de kerkerdobbelsteen met 1 te verhogen.
-   Je mag voorwerpen kopen of verkopen.
-  Je Held beschikt opnieuw over zijn vaardigheden.
-  Je vindt een voorwerp. Je mag het oprapen als je voldoet aan de voorwaarden voor het symbool, bijvoorbeeld munten of rantsoenen afgeven of een Bekwaamheidstest afleggen.
- / Je moet een van de opties kiezen.
- () Mogelijke extra actie.



VOORWERPKAARTEN

Kapotte wapens, verroeste harnassen en gebroken schilden... In deze oude wapensmederij valt niets te rapen... Hoewel, kijk eens goed, wie weet vind je toch iets nuttig.

Om een voorwerпкаaart af te handelen moet je voldoen aan de voorwaarden die bovenaan de kaart staan. Kun je daaraan voldoen, dan mag je de kaart nemen en naast je heldenkaart leggen. Een Held kan slechts 1 voorwerp tegelijkertijd bezitten. Zodra je het voorwerp hebt gebruikt, leg je de kaart af bij de zaalkaarten.

Voorbeeld: om de kaart Kraai af te handelen, geef je 1 rantsoen af of je negeert de kraai, waardoor hij 1 munt van je steelt. Als je de kraai voert, krijg je de kaart en mag je de vaardigheden ervan gebruiken. Je kunt de kaart later vervangen door een andere voorwerпкаaart.



MONSTER- EN BEWAKERSKAARTEN

Onbeschrijflijke monsters beschermen nu deze vervloekte plek. Ondanks alles ben je vastbesloten je missie te voltooien en het Bloed van Og te vinden.

Als je een vijand tegenkomt, moet je ertegen vechten. Elk kamp vecht om de beurt. Het is een gevecht op leven en dood en wie al zijn HP verliest, wacht een wrede dood.

1. Geef de HP van de vijand op het kerkerbord aan met een blokje. De HP van de vijand staan vermeld op de zijn kaart en hangen af van de Verdieping (L) waarop je je bevindt. Als je het spel coöperatief speelt, gebruik je de meest rechtse waarde (M).
2. Ga het gevecht aan (zie 'Gevecht', blz. 10).
3. Als je de vijand hebt verslagen, zoek je in de kolom 'Beloning' op wat je verdient. Ook dat hangt af van de Verdieping waarop je je bevindt. Pas je waarden op je heldenbord aan. Als je een Bewaker hebt verslagen, handel je de kaart Beloningen af.

Opmerking: voor de Bewaker *De Gedaante van Og* zijn 2 gevechtsfasen nodig. Maak een einde aan de eerste fase door zijn HP terug te brengen tot 0. Daarna kun je aan de tweede gevechtsfase beginnen. Eventuele overgebleven schade of effecten van Gif of IJs mag je niet meenemen naar de volgende fase. De twee fasen zijn losstaande gevechten.



VALSTRIKKAARTEN

Veel helden sterven niet door te vechten, maar door onoplettend te zijn tijdens hun avontuur.

Om een valstrikkaart af te handelen, leg je een Bekwaamheidstest af. Als je slaagt, ontvang je de beloning in de kolom 'Geslaagd' die overeenkomt met het resultaat van de kerkerdobbelsteen. Slaag je niet in de test, dan voer je de effecten in de kolom 'Mislukt' uit.



GRAFKAARTEN

Je aarzelt niet om deze oude graven te verstoren, want je kunt er nuttige voorwerpen vinden.

Om een grafkaart af te handelen, leg je een Bekwaamheidstest af. Als je slaagt, mag je het resultaat van de kerkerdobbelsteen met 1 verhogen of verlagen. Slaag je niet in de test, dan moet je het resultaat van de kerkerdobbelsteen aanvaarden.



KAMPVUURKAARTEN

We hebben allemaal af en toe rust nodig, want de dood kan op elk moment toeslaan. Door even te mediteren behoud je een heldere geest.

Als je bij een Kampvuur rust en je heldenkaart ligt gedekt, dan mag je ze omdraaien en open leggen. Je Held kan nu opnieuw zijn vaardigheden gebruiken. Kies daarna een van de beschikbare opties en pas de waarden op je heldenbord aan.



HANDELAARSKAARTEN

Er dwalen vreemde figuren rond in de kerker die beweren dat ze handelaars zijn. Het is nochtans een vreemde plek om te handelen...

Als je een Handelaar tegenkomt, kun je zo vaak als je wil voorwerpen kopen en verkopen, zolang je voorwerpen en munten hebt. Het is niet verplicht te handelen met een Handelaar. Je mag de kaart ook gewoon negeren.



SCHATKAARTEN

Je komt tijdens je verkenning van de kerker zonder twijfel oude kisten vol buit tegen. Vergeet niet dat monsters en valstrikken deze kostbare schatten van de kerker beschermen...

Als je een schat ontdekt, vind je gouden munten en soms ook nuttige voorwerpen die je goed kunt gebruiken tijdens dit avontuur.

Je ontvangt altijd minstens 1 munt. Als je echter in de huidige Zone van de Kerker al een Monster of Valstrik bent tegengekomen, ontvang je meer munten, zoals aangegeven op de kaart.

Om een schatkist te openen, leg je een Bekwaamheidstest af. Als je slaagt, ontvang je de beloning die overeenkomt met het resultaat van de kerkerdobbelsteen. In geval er meerdere beloningen zijn, kies je er één van.

Opmerking: ook als je niet slaagt in de Bekwaamheidstest, mag je de munten die je ontving voor je de test aflegde, bijhouden.



ALTAARKAARTEN

Niemand zal ooit weten wie dit altaar bezoedelde. Misschien kan een offer de goden gunstig stemmen?

Om een altaarkaart af te handelen, werp je de kerkerdobbelsteen en kijk je de resultaten op de kaart na. Voor je dobbelt, mag je 1 gouden munt offeren om het resultaat met 1 te verhogen. Als je een offer brengt, ben je verplicht het resultaat met 1 te verhogen, tenzij je een dobbelt.



REFERENTIEKAART BELONINGEN

In de crypten, nissen en gangen is de uitrusting van verschillende helden achtergebleven. Zul ook jij hier je laatste adem uitblazen?

Telkens als je dit zegel in de kolom met resultaten op een kaart ziet, neem je deze referentiekaart erbij om te bepalen welke beloning je krijgt. Werp de kerkerdobbelsteen en kies een van de twee beloningen. Vergeet niet dat je behalve de beloning ook altijd 2 gouden munten krijgt.



REFERENTIEKAART GEEST

Kwade geesten uit het hiernamaals zouden niets liever doen dan jou aan stukken scheuren en je ziel uit je lijf rukken.

Telkens als je dit zegel in de kolom met resultaten op een kaart ziet, draai je de referentiekaart naar de kant Geest. Handel deze kaart af zoals de monsterkaarten.

AFHANDELING VAN EEN ZAALKAART

Onderaan de zaalkaarten staat welke hulpmiddelen of punten je krijgt of moet afgeven na het afhandelen van de zaalkaart. Als er meerdere symbolen staan, handel je ze van links naar rechts af.

Voorbeeld: staat er +2 , dan moet je vechten voor je 2 gouden munten krijgt.

Staat er , dan verlies je evenveel HP als het nummer van de Verdieping waarop je je bevindt en daarna word je vergiftigd.

OVERZICHT SYMBOLEN

+1	Ontvang 1 XP.
+1	Ontvang 1 wapenuitrustingspunt.
+1	Ontvang 1 HP.
+1	Ontvang 1 rantsoen.
+1	Ontvang 1 gouden munt.
	Ontvang een toverdrankje Vuur.
	Ontvang een toverdrankje Ijs.
	Ontvang een toverdrankje Gif.
	Ontvang een toverdrankje Herstel.
	Ontvang een toverdrankje Wijwater.
	Ontvang een toverdrankje Waarneming.
	Ontvang een toverdrankje naar keuze.
	Je Held mag zijn vaardigheden opnieuw gebruiken.
	Zegening: geneest je Held van Gif, Vloek en Verblindings.
	Een speler.
	Geneest je Held van het effect van Gif.
	Geneest je Held van het effect van een Vloek.
	Verhindert het gebruik van Wijwater.
	Verhindert het gebruik van Zegeningen.
	Je Held kan niet vallen.
+10	Verhoog je HP tot de vermelde waarde (als je minder hebt).
-1	Verwijder een voorwerp dat je bezit.
	Begin een gevecht tegen de referentiekaart Geest.
	Geen effect.
-1	Verlies evenveel rantsoenen als het nummer van je Verdieping.
-1	Verlies evenveel HP als het nummer van je Verdieping.
-1	Betekent uiteraard dat je 1 HP verliest; dat geldt ook voor alle andere symbolen hierboven.

EINDE VAN HET SPEL

Als het aantal HP ooit tot 0 zakt, bezwijkt je Held aan zijn verwondingen en verlies je het spel.

Als je de laatste Zaal van de Kerker bereikt en daar de laatste Bewaker kunt verslaan, is het *Bloed van Og* eindelijk van jou! Neem het en verlaat die vervloekte Kerker met opgeheven hoofd. Proficiat, je wint het spel!

Maar wat trekt je toch zo aan in die edelsteen? Weet je nog wel waarom je in de eerste plaats naar de kerker bent gekomen?



COÖPERATIEVE MODUS VOOR 2 SPELERS

Je kunt Mini Rogue in deze modus met 2 spelers spelen of alleen, waarbij je met 2 Helden speelt.

Voorbereiding

1. Iedere speler kiest een heldenkaart.
2. De spelers bereiden het kerkerbord voor en iedere speler bereidt zijn heldenbord voor, volgens de basisspelregels.
3. Bepaal wie de startspeler is. Hij is de leider van de groep.

Spelverloop

In elke spelronde verkent de Heldengroep een Zone van de Kerker, van de Ingang tot de Uitgang, zoals in de normale spelregels beschreven. De spelers leggen de 2 heldenfiches (of heldenmeeples) op de eerste zaalkaart (de Ingang). Te beginnen met de leider van de groep moet iedere Held de zaalkaart waarop de Helden zich bevinden, afhandelen. Nadat de eerste kaart is afgehandeld, mogen de Helden naar verschillende Zalen gaan (waarbij ze de normale spelregels voor verplaatsing volgen).

Als de Helden zich in verschillende Zalen bevinden, moet iedere speler zelf de vereiste actie uitvoeren (en een Bekwaamheidstest

afleggen om een Valstrik te vermijden, een kist te openen enzovoort). De 2 spelers moeten op elkaar wachten voor ze naar een volgende Zaal mogen gaan, de ene Held kan dus niet naar een nieuwe Zaal gaan als de andere Held zijn Zaal nog niet heeft afgehandeld. De Helden verlaten hun Zaal tegelijkertijd.

Als de Helden zich in dezelfde Zaal bevinden, moeten ze de zaalkaart na elkaar afhandelen, te beginnen met de leider van de groep. De 2 spelers mogen verschillende acties uitvoeren met een ander resultaat tot gevolg. De leider van de groep kan bijvoorbeeld slagen voor een Bekwaamheidstest en zo een Valstrik vermijden, terwijl de tweede speler niet slaagt voor de test. In dat geval ontvangt de leider van de groep de beloning, terwijl de tweede speler de gevolgen van zijn mislukking moet dragen. Het zou ook kunnen dat beide spelers erin slagen een schatkist te openen en allebei een beloning ontvangen.

Als de beide Helden zich na het afhandelen van een kaart in dezelfde Zaal bevinden, mogen ze zoveel gouden munten, voorwerpen, rantsoenen, toverdrankjes of wapenrustingspunten uitwisselen of aan elkaar schenken als ze dat willen. Iedere speler mag na het uitwisselen en schenken niet meer dan de maximale hoeveelheden bezitten.

Als de Helden een Zaal hebben afgehandeld en (wel of niet) hebben uitgewisseld of geschonken, mogen de spelers opnieuw tot 2 Zalen kiezen om te verkennen. Ze beslissen samen hoe ze dat het beste aanpakken. Als de Helden de Uitgang van de Zone hebben bereikt en de Afdalingsfase hebben uitgevoerd, wordt de andere speler de leider van de groep. De spelers leggen hun heldenfiches (of -meeples) op de Ingang van de volgende Zone.

Als een van beide Helden sterft, is het spel afgelopen en verliezen beide spelers.

Voorwerpkaarten: als beide Helden zich in dezelfde Zaal bevinden en er een voorwerpkaart (Wapensmederij, Kraai...) willen afhandelen en in hun bezit krijgen, moeten ze de kaart afhandelen. Als een van beide spelers de kaart verdient, neemt hij ze. Hij kan ze vervolgens aan de andere speler geven of uitwisselen. **Iedere speler mag slechts 1 voorwerp bezitten.**

Val: als een van de Helden een Val (♣) meemaakt, valt de andere Held ook (volgens de normale regels van een Val), ongeacht in welke Zaal die Held zich bevindt, maar hij moet eerst nog de kaart waarop hij zich bevindt, afhandelen.

Monster- en bewakerskaarten: als beide Helden zich op dezelfde Monster- of bewakerskaart bevinden, gebruiken de spelers de tweede kolom van de levenspunten. Vervolgens, te beginnen met de leider van de groep, gebeurt het gevecht in de volgende volgorde:

1. De leider van de groep voert een Aanvalsfase uit, daarna valt de vijand de leider van de groep aan.
2. De andere speler voert een Aanvalsfase uit, daarna valt de vijand die speler aan.

Herhaal deze stappen tot de vijand of een Held sterft. In een gevecht met twee ontvangen beide spelers de beloningen (XP, schatten enzovoort) als ze de vijand verslaan.

Opmerking: als slechts 1 speler een vijand aanvalt, gebruikt hij de eerste kolom van de levenspunten, zoals in het solospel.

Toverdrankjes: de spelers gebruiken toverdrankjes op dezelfde manier als in het solospel. In elke Aanvalsfase brengt het toverdrankje de vijand schade toe. De spelers kunnen een vergiftigd Monster niet nog een keer vergiften.

Afdalingsfase: beide spelers moeten hun Helden voeden, hun heldenkaart opnieuw open leggen (als ze gedekt lag) en samen naar de volgende Zone gaan.

VARIANT MET GEVECHTSHOUDINGEN

Deze variant kan door 1 of 2 spelers worden gespeeld. De gevechtshoudingen veranderen de effecten van de resultaten van de heldendobbelstenen tijdens een gevecht. Bij de verschillende gevechtshoudingen verschilt de schade die je toebrengt en lijdt.

Er zijn 3 gevechtshoudingen: Agressief, Evenwichtig en Defensief. De spelers leggen een heldenfiche of -meeple op de gevechtshouding die ze willen gebruiken.

De speler begint een gevecht met de gevechtshouding Evenwichtig. Tijdens het gevecht, aan het begin van zijn Aanvalsfase, kan de speler de huidige houding behouden of zijn fiche of meeples op een aangrenzende houding (Agressief ↔ Evenwichtig ↔ Defensief) leggen. De houding Evenwichtig is de klassieke manier om Mini Rogue te spelen. De houding Agressief is riskanter. Bij de houding Defensief zijn geen 'rake slagen' en mislukte slagen mogelijk, en de speler krijgt een wapenuitrustingsbonus tijdens de huidige gevechtsronde.

CAMPAGNEMODUS

De Campagnemodus van Mini Rogue is een solospel dat bestaat uit een reeks hoofdstukken die de speler meer vertellen over het *Bloed van Og*. Bij elk hoofdstuk staat hoe de speler het spel moet voorbereiden. Het is een eindeloze spiraal van vallen en opstaan en de dood betekent niet het einde van het spel.

Spelverloop: lees hoofdstuk 1 en volg de instructies. Bereid elk hoofdstuk voor met moeilijkheidsgraad **Roguelike**. Als je Held sterft, speel je het huidige hoofdstuk opnieuw, tenzij anders vermeld. Je kunt vaardigheden die je verdient tijdens de Campagne vrijspelen met behulp van **vaardigheidspunten** die je verkrijgt. Hou vol en blijf proberen tot je wint!

Vaardigheidspunten: tussen 2 hoofdstukken, of als je Held sterft, verdien je vaardigheidspunten (♦), afhankelijk van hoe goed je speelde. Met die punten kun je permanente vaardigheden vrijspelen. Elk vaardigheidspunt dat je verdient en niet uitgeeft, geef je aan op je campagnebord (op de achterkant van het heldenbord).

Vaardigheidsbomen: er zijn 3 Vaardigheidsbomen: Verkenning, Overleving en Gevecht. Elke vaardigheid die je vrijspeelt (door vaardigheidspunten af te geven) levert je een permanente passieve bonus op tijdens de hele Campagne en biedt toegang tot nog betere vaardigheden. Vergeet je bonussen niet als je de Campagne later voortzet.

Relikwieën: telkens als je tijdens een scenario een Relikwie verdient, leg je een blokje op het betreffende veld op het campagnebord om je eraan te herinneren dat je het bezit. Relikwieën tellen niet mee voor het maximale aantal voorwerpen dat je mag bezitten en je verliest ze niet als je sterft. Als je pas later de Campagne voortzet, noteer dan welke Relikwieën je bezit (of geef het in de app Mini Rogue in: mini-rogue-app.com; of neem een foto van het campagnebord).

CAMPAGNE: EPISODE 1

Hoofdstuk 1: 'OP BEVEL VAN DE KONING ZAL DE KAMPIOEN VAN ONZE STAD OP WEG GAAN NAAR HET NOORDEN OP ZOEK NAAR HET BLOED VAN OG, DAT HIJ VEILIG EN GEZOND MAG TERUGKEREN MET HET KOSTBARE BEZIT VAN DE KONING.' De koning kijkt je somber aan terwijl hij je zegent. Hij ziet er moe uit door al zijn zorgen. De amulet die om zijn nek hangt en het licht van de toortsen weerspiegelt, trekt je aandacht. Ze is duidelijk door een uitstekend vakman gemaakt. In het midden zit een juweel van obsidiaan. De koning straalt een vaag buitenaards schijnsel uit... Het is tijd om de stad met haar veilige omwalling te verlaten en te beginnen aan je avontuur.

Als je Held een Schurk of een Kruisvaarder is, lees dan Hoofdstuk 2.1.

Als je Held een Tovenaar of een Priesteres is, lees dan Hoofdstuk 2.2.

Hoofdstuk 2.1: Je bestijgt je paard en zet koers recht naar de plek waar jij denkt dat de Smaragden Toren staat. Je zou de toren voor zonsondergang moeten kunnen bereiken, maar al snel duikt het pad het Donkere Woud in. Je prijst jezelf gelukkig dat het zonnig weer is, tot plotseling twee figuren met een zwarte kap op uit de struiken tevoorschijn komen en je paard doen schrikken. Je valt met een smak op de grond en kunt niet meer bij je wapen, terwijl de twee schaduwen steeds dichterbij komen... Rillend en smerig word je wakker. Waar ben je? Een flauw schijnsel van toortsen hult de omgeving in een groenige waas. Het lijkt erop dat je werd aangevallen en in een oud rioolstelsel werd achtergelaten. Zoek de uitgang!

Voorbereiding: Kerkerbord. Je bent vervloekt en vergiftigd.

Als je de Bewaker op de tweede Verdieping verslaat → 3.3

Als de Bewaker op de tweede Verdieping jou verslaat → 3.1

Hoofdstuk 2.2: Je bestijgt je paard en galoppeert over de Ivoeren Vlake. Voor de zon ondergaat, zou je een dorp en daarna een bos moeten tegenkomen. De vlakte is echter gehuld in mist, wat het moeilijk maakt je te oriënteren. Het pad is amper zichtbaar en de steppe verandert stilaan in een moeras. Plotseling duikt in de mist een oude, verweerde toren op. De resten van de muren zijn met wingerd bedekt. Je duwt de gigantische deuren open en stapt de toren binnen. Een benauwd gevoel maakt zich meester van je... Een krachtige windvlaag die uit alle richtingen lijkt te komen, slaat de deur met een klap dicht. Je zit opgesloten! Probeer te ontsnappen!

Voorbereiding: Torenbord. Leg de Vervloekte draak als tweede Bewaker. Je bent vervloekt.

Als je de Vervloekte Draak verslaat → 3.3

Als de Vervloekte Draak jou verslaat → 3.2

Hoofdstuk 3.1: Je wordt wakker in een hut. Een oude man verzorgt je wonden voorzichtig. 'Je hebt geluk gehad dat Eddar je tot in het rioolstelsel heeft gevolgd. Sekteleiden gingen hun gang met je en lieten je voor dood achter.' Je kleedt je aan en verzamelt je spullen. Je toverdrankjes hebben het blijkbaar niet overleefd, want er liggen alleen enkele glasscherven. De oude man kijkt je even aan, zucht dan diep en zegt: 'Neem dit relikwie. Het is de Huid van de Pelgrim. Eddar vond het op de plek waar hij jou vond. Als jij de kampioen bent, onthoud dan dat je nooit in je eentje het Bloed van Og zult vinden. Je hebt het Oog nodig om het te vinden...' De oude man loopt naar buiten en wijst zonder iets te zeggen naar de gigantische zwarte toren die de horizon in tweeën splitst.

Voorbereiding: Torenbord. Verwijder de bewakerskaart Vervloekte draak uit het spel. Ontvang het relikwie Huid van de Pelgrim.

Schurk: als je de Bewaker op de derde Verdieping verslaat → 4.1

Kruisvaarder: als je de Bewaker op de derde Verdieping verslaat → 4.2

Hoofdstuk 3.2: Je wordt wakker in een hut. Een man verzorgt je wonden. 'Kijk eens aan! Ben jij niet de kampioen?' vraagt hij je spottend. 'Jij denkt dus dat een draak een lachertje is? Hij beschermt ons dorp al generaties lang tegen gekken uit de stad.' Je merkt dat je bent vastgebonden. 'Je bent het ideale offer. Naar de brandstapel!' De verschroeiende vlammen zetten je kleding in lichterlaaie. Terwijl

je doodsangsten uitstaat, begin je een lied te zingen waarvan je de woorden niet begrijpt, in een taal die je niet eens kent. De laatste woorden die je hoort voor je de koude van de grond op je gezicht voelt, zijn: 'Zou hij de verkozene zijn?'

Voorbereiding: Torenbord, tweede Verdieping. Verwijder de bewakerskaart Vervloekte draak uit het spel.

Tovenaar: als je de Bewaker op de derde Verdieping verslaat → 4.1

Priesteres: als je de Bewaker op de derde Verdieping verslaat → 4.2

Hoofdstuk 3.3: Je opent je ogen en kijkt rond in de houten hut waarin je je bevindt. Je ziet pluimen, planten die lijken te bewegen, stenen en eeuwenoude botten. Een magere, oude vrouw groet je. Door haar ooglapje en haar ontbrekende vingers ziet ze er nogal mysterieus uit. 'Je bent sterk genoeg om mijn uitstekende bewaker te verslaan, maar te zwak om de pijn te verdragen,' zegt ze met krassende stem. 'Dit is mijn huis.' Ze staart je even aan en verrast verwijdt haar pupil zich. Ze grijpt een amulet van een plank en keert snel naar je terug terwijl ze zegt: 'Ze willen dat jij ze draagt. Het is het Bot van Ernazar.' Je hangt de amulet om je nek, maar bent nog te versuft om te beseffen wat je overkomt. Terwijl je blijft liggen met je ogen dicht, zingt de vrouw een lied in een ongewoon ritme, met woorden die je niet begrijpt, tot ze plotseling stopt en antwoordt op de vraag die je niet durfde stellen: 'Ze willen je terug, ze willen dat je afmaakt wat je begon.' Terwijl je de hut uit loopt, stel je vast dat het ooglapje van de vrouw nu aan de andere kant zit...

Voorbereiding: Torenbord, tweede Verdieping. Verwijder de bewakerskaart Vervloekte draak uit het spel. Neem het relikwie Bot van Ernazar.

Schurk of Tovenaar: als je de Bewaker op de derde Verdieping verslaat → 4.1

Priesteres of Kruisvaarder: als je de Bewaker op de derde Verdieping verslaat → 4.2

Hoofdstuk 4.1: In het vreselijke tafereel dat zich voor je ogen afspeelt, ontdek je een klein, rond relikwie, het Oog. Het zou je helderziend maken en dat is nodig om het *Bloed van Og* te vinden. Verzwakt door het gevecht kun je niet aan de verleiding weerstaan. Allerlei stemmen duiken op in je hoofd en de verleiding om het Oog te gebruiken om je innerlijke kracht naar boven te laten komen, is te groot. Je geeft je over en voelt hoe het zich opblaast aan je slechtste eigenschappen en ze tot een unieke kracht samenbalt. Diep in je lichaam weerklinken bovenaardse stemmen terwijl je je langzaam op de grond laat zakken: 'DE OROA IS TEVEEDEN. ZOEK HET HART VAN DE VERRADER, NEEM HET EN JE ZULT WORDEN BELOOND.'

Voorbereiding: Kerkerbord. Als je de Huid van de Pelgrim hebt, zet je de marker van je HP op 12. Anders zet je die marker op 10. Als je het Bot van Ernazar hebt, ontvang je 1 XP. Neem het relikwie Oog van Constantine.

Versla De Gedaante van Og op de laatste Verdieping → 5

Hoofdstuk 4.2: In het vreselijke tafereel dat zich voor je ogen afspeelt, ontdek je een klein, rond relikwie, het Oog van Constantine. Naar het schijnt maakt het wie op zoek is naar het Bloed van Og, helderziend. Je raapt het eerbiedig op en voelt de kwaadaardige energie die het uitstraalt. Uit de dode bewaker op de vloer weerklinkt een stem: 'DE OROA SLOEG JE GADE. JE WORDT GESPAARD ALS JE HET

HART VAN DE VERRADER VINDT.' Je keert terug naar de ingang van de toren. De deur staat open en je paard staat te wachten, erop gebrand deze plek zo snel mogelijk te verlaten. Het Oog wijst je de weg terug naar de kerker waar het voorwerp ligt dat je zoekt: het *Bloed van Og*.

Vorbereiding: Kerkerbord. Als je het Bot van Ernazar hebt, ontvang je 1 XP. Neem het relikwie Oog van Constantine.

Versla De Gedaante van Og op de laatste Verdieping → 5

Hoofdstuk 5: Wanneer je boven De Gedaante van Og gebogen staat, merk je dat hij nog niet dood is. Hij is verslagen, gebroken, aan mootjes gehakt, maar niet dood. Je buigt je nog wat verder voorover om het *Bloed van Og* van zijn nek te halen, en je ziet dat zijn wonden aan het helen zijn. Er gaat een rilling door zijn hele lijf als je het *Bloed van Og* losrukt. De robijn leek hem helende kracht te geven. Nu de amulet in je handen rust, besef je dat het een relikwie is: een kleine glazen bol gevuld met bloed. Terwijl je probeert te bedenken wat dit allemaal te betekenen heeft, weerklinken stemmen in jezelf: 'BRENG HET BLOED VAN DE VERRADER.'

Hang het Bloed van Og om je nek → 6.1

Breng het Bloed van Og naar de koning → 6.2

Hoofdstuk 6.1: Je wonden genezen, maar je huid jeukt. 'WIJ ZIJN OND'INOR, REJ KAMER, OLB'ERON, ALP'ALACHIUS. JE BAD VAAK AAN ONZE ALTAREN EN HIELD VOL ONDANKS AL ONZE BEPROEVINGEN. WIJ ZIJN GEEN GODEN VAN VERGEVINGSGEZINDHEID, VERGIFFENIS EN EERBID. WIJ HOUDEN VAN ONDEUGD, ZEDELOOSHEID EN ONEERLIJKHEID. ONDANKS DE WREDE INDRUK DAT ALLE HOOP IS VERVLOGEN HEEFT JE DOMHEID, OF EEN TOEVALLIGE MOEDIGE DAAD, JE TOCH ZOVER GEBRACHT DAT JE ONZE SCHURK VAN EEN BROER HERT VERSLAGEN IN ZIJN SCHUILPLAATS. JE RISKEERDE JE EIGEN MISERABELE LEVEN VOOR DE DROOM VAN ONSTERFELIJKHEID VAN IEMAND ANDERS.' Je krabt aan je huid, maar je voelt niets anders dan bot onder je nagels. Wat ben je in hemelsnaam geworden? 'ZIJN LEVENSKRACHT IS NU DE JOUWE EN JOUW LEVEN IS HET ONZE GEWORDEN.' Je geest trekt zich terug en verdwijnt en al je vragen leiden tot één antwoord: jij bent Og geworden.

Hoofdstuk 6.2: Je weerstaat de immense verleiding en keert terug naar de stad. Er wordt een groot feest georganiseerd omdat de grote kampioen is teruggekeerd. Als de koning ziet dat je hem niet alleen het *Bloed van Og* brengt, maar ook het Oog van Constantine, vraagt hij zich af wat je nog allemaal hebt meegebracht van je avontuur. Je bent niet echt in de stemming om te feesten en slaapt daarom weg van het feest dat voor jou is georganiseerd. Maar terwijl je door de straten loopt, word je aangevallen door de elitesoldaten van de koning. Ze slaan je en nemen je mee naar de gevangenis.

Volgens de geruchten hebben de relikwieën die je naar de koning bracht, van hem een god gemaakt, maar niet bepaald een genadige god. Je bent alle hoop verloren hier ooit nog buiten te geraken. Je zit gevangen in de diepste kerker van het paleis. Dat is niet bepaald hoe je je het einde van je leven voorstelde. Maar is dit wel het einde van je leven?