

# INDEX

Jeu de stratégie coopératif et d'exploration de donjons

2 à 4 Joueurs | 30 minutes par joueur

## Préface :

INDEX est une lettre d'amour au genre Roguelike et aux Dungeon Crawlers traditionnels, et ainsi reprend des aspects fondamentaux, tels que la génération procédurale, la « mort permanente », et la promesse de valoriser la maîtrise acquise du joueur à travers les parties. Ainsi, il est probable que vous perdiez vos premières parties, et c'est normal, ne vous découragez pas.

Le contenu du jeu disponible actuellement est à considérer comme une démo fonctionnelle, qui vous permet de découvrir un tiers du jeu total, qui sera constitué de 3 zones au lieu d'une, c'est-à-dire 9 étages au lieu de 3. Il est à noter que l'expérience de jeu et le matériel ont été pensés pour permettre de sauvegarder votre progression, afin de ne pas avoir à tout faire d'une traite.

Enfin, même si les règles sont finalisées, la présentation de ces dernières dans ce document peut encore évoluer. Ainsi, si vous avez des questions, des incompréhensions sur la manière dont certaines choses fonctionnent, ou des suggestions sur des changements à y apporter, je suis disponible par mail ([owen.davies@laposte.net](mailto:owen.davies@laposte.net)) ou par Discord (Scaelin#4471).

Merci de votre aide au développement d'INDEX, et bonne lecture des règles.

## **Introduction :**

Dans Index, les joueurs vont combattre des monstres, acquérir des objets, affronter des boss, et gravir les étages pour sortir du donjon. Ils devront faire preuve d'esprit d'équipe et de sens tactique pour éviter la mort et sortir victorieux. Le donjon est divisé en 3 zones distinctes, chacune plus difficile que la précédente, et chaque zone elle-même composée de 3 étages et d'un boss qu'il faudra vaincre.

## **Matériel :**

- 4 Cartes Joueur
- 4 Cartes Aptitude
- 9 Cartes Rations
- 21 Cartes Objet
- 6 Cartes Objet secret (numérotés de 1 à 6)
- 12 Cartes Ennemi
- 7 Cartes Ennemi spécial
- 2 Cartes Boss
- 18 Cartes Salle (dont les cartes Entrée et Sortie de l'étage)
- 8 Dés à 6 faces

## **Mise en place :**

- 1) Séparez les différents types de cartes en piles facilement identifiables, pour y accéder pendant la partie.
- 2) Chaque joueur choisit une carte Joueur, qui va le représenter pour la durée de la partie. Sur cette carte sont indiquées quelles cartes il possède au début de la partie (une carte Aptitude et une carte Objet).



Exemple : Alice a choisi la carte Joueur « Rêveur ». Elle place donc devant elle la carte en question, ainsi que l'Aptitude « Rêve » et l'Objet « Bâton Spirituel » indiqués sur sa carte Joueur.

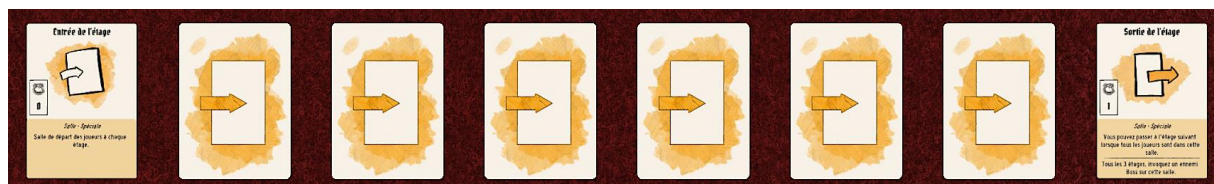
3) Chaque joueur prend un nombre de cartes « Rations » dépendant du nombre de joueurs et les place devant lui.

- 2 joueurs : 4 Rations par joueur
- 3 joueurs : 3 Rations par joueur
- 4 joueurs : 2 Rations par joueur

Note : Il est possible de jouer seul à Index. Dans ce cas, le joueur contrôle deux personnages, et suit virtuellement les mêmes règles qu'à 2 joueurs.

4) Chaque joueur prend un dé et le place sur la face 6. Il sera utilisé pour comptabiliser les Points de Vie (PV) du joueur.

5) Mettez les cartes Salle « Entrée de l'étage » et « Sortie de l'étage » de côté, puis mélangez les cartes Salle restantes et placez-en 6 aléatoirement, face cachée, en ligne au centre de la table, et l'Entrée à gauche et la Sortie à droite, comme ceci :



Cette ligne de Salles forme le premier Étage que vous allez explorer.

- Entrée de l'école**

Quelle question  
L'une des réponses des joueurs a été posée  
100%

**Sortie de l'école**

Quelle question  
Vous pouvez poser si l'élève ou l'élève  
L'un des joueurs a été posé dans cette  
100%

**Rêver**

Quelle question  
Vous pouvez poser si l'élève ou l'élève  
L'un des joueurs a été posé dans cette  
100%

**Raisonnement**

Quelle question  
Vous pouvez poser si l'élève ou l'élève  
L'un des joueurs a été posé dans cette  
100%

**Raisons**

Quelle question  
Vous pouvez poser si l'élève ou l'élève  
L'un des joueurs a été posé dans cette  
100%

**Raisonnement du Directeur**

Quelle question  
Vous pouvez poser si l'élève ou l'élève  
L'un des joueurs a été posé dans cette  
100%

**Raisons**


Quelle question  
Vous pouvez poser si l'élève ou l'élève  
L'un des joueurs a été posé dans cette  
100%

**Raisonnement**

Quelle question  
Vous pouvez poser si l'élève ou l'élève  
L'un des joueurs a été posé dans cette  
100%

### Déroulement de la partie :

- La phase des Joueurs
- La phase des Ennemis

Pendant la phase des Joueurs, ces derniers choisissent l'ordre dans lequel ils vont jouer, à tour de rôle. Chacun leur tour, les joueurs vont avoir jusqu'à 3 Points d'Action (PA, symbolisé par  ) à dépenser pour se déplacer, interagir avec des objets ou des salles, et attaquer des ennemis. Une fois qu'un joueur termine son tour de jeu, un autre joueur joue son tour, et ainsi de suite jusqu'à

ce que tous les joueurs aient joué, mettant ainsi fin à la phase des Joueurs. Il est possible de terminer son tour avec des PA restants, mais ils sont alors perdus et ne pourront pas être récupérés plus tard. Ainsi, il n'est pas possible pour Alice d'utiliser 2 PA, laisser Bruno faire son tour de jeu entier, puis d'utiliser son troisième PA dans le même tour.

La phase d'ennemis correspond au moment où les ennemis dans les Salles jouent leur tour. L'ordre dans lequel ils jouent leur tour est de gauche à droite, selon leur placement dans les différentes Salles. Dans le cas où plusieurs ennemis soient dans la même Salle, on se réfère alors à la règle d'or d'Index : « **Si le jeu a le choix entre plusieurs options, les joueurs choisissent** », c'est-à-dire ici que les joueurs résolvent le tour des ennemis dans la même salle dans l'ordre de leur choix. La manière dont les ennemis fonctionnent sera détaillée plus bas.

Les tours se poursuivent, alternant entre phase des Joueurs et phase des Ennemis jusqu'à ce que les joueurs sortent de l'étage, ou que les PV d'un joueur soient réduits à 0, signifiant une défaite pour l'équipe entière.

## Présentation des éléments de jeu :

### Les Salles :

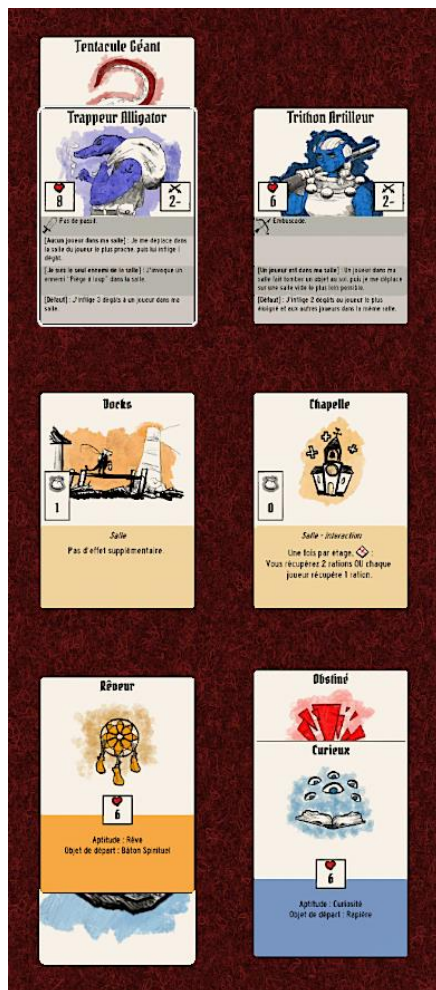


Les Salles correspondent à l'environnement dans lequel les joueurs et ennemis vont se déplacer et combattre. Une carte Salle a deux éléments importants :

- Le nombre d'objets présents à l'intérieur de la Salle (ici 0, représentés par le symbole encadré)
- Les effets éventuels de la Salle, écrits dans le cadre coloré en bas de la carte. Certains effets se déclenchent quand la Salle est révélée, d'autres demandent aux joueurs d'être dans la salle pour interagir avec, par exemple.

Une salle avec le type « Interaction » indique que pour utiliser l'effet indiqué, le joueur doit être dans la salle en question.





On place toujours les autres éléments de jeu relativement à leur position dans une salle :

- Les joueurs et les objets sont placés en dessous de la salle dans laquelle ils se trouvent
- Les ennemis sont placés au-dessus de la salle dans laquelle ils se trouvent



Dans l'exemple ci-contre :

- La salle Docks contient deux ennemis (un Trappeur Alligator et un Tentacule Géant), un joueur (le Rêveur) et un objet non révélé.
- La salle Chapelle contient un ennemi (le Trithon Artilleur) et deux joueurs (l'Obstiné et le Curieux).

## Les Ennemis :



Les ennemis représentent la principale menace que les joueurs doivent affronter dans le donjon. Chaque ennemi a différentes caractéristiques :

- Ses Points de Vie (PV, ici 6). Si les PV d'un ennemi sont réduits à 0, il meurt et est remis sous la pile d'ennemis. Utilisez des dés placés sur la carte de l'ennemi pour comptabiliser ses PV restants.
- Une valeur de Riposte (ici « 3- »). Cette valeur indique les chances de l'ennemi d'infliger des dégâts à ses attaquants (voir « attaquer avec une arme »).
- La distance de Riposte, indiquée par  ou , indique si l'ennemi peut riposter dans la même salle ou à distance, respectivement (voir « attaquer un ennemi avec une arme »).

- La première ligne de texte correspond aux aptitudes passives de l'ennemi. Parfois ces aptitudes passives sont écrites sous la forme de mot-clef (comme ici « Charge 1 »), ces mots-clefs sont explicités à la fin des règles. Sinon, l'effet sera indiqué explicitement sur la carte. Les aptitudes passives s'appliquent en permanence et ne sont pas sujettes aux conditions d'utilisation comme les aptitudes actives.
- En dessous, un ennemi peut avoir entre 1 et 3 aptitudes actives (ici 2). Lors de la phase des ennemis, chaque ennemi choisit une de ses aptitudes actives et en applique les effets. Les aptitudes actives sont écrites au format [condition] : effet. Pour savoir quelle aptitude effectuer pour chaque ennemi, on vérifie quelle est la première condition qui est validée en commençant par le haut, et on applique les effets de l'aptitude qui remplit ses conditions. La dernière aptitude a toujours la condition « Défaut », c'est-à-dire qu'elle sera choisie si aucune autre condition n'est valide.

Exemple : Lors de la phase des ennemis, c'est au Bagarreur de la Crique de jouer. Il se trouve dans la même salle qu'un joueur, le Curieux. La condition de sa première aptitude n'est pas validée, puisqu'il manque un joueur dans la salle, on vérifie donc la suivante. L'aptitude suivante est celle par défaut, on applique donc ses effets, et le Curieux va subir 3 dégâts.

Note : Les **Boss** fonctionnent de la même manière que les ennemis standard, à l'exception qu'ils apparaissent différemment.

Note : Si un ennemi apparaît pendant la phase des ennemis, il ne va pas utiliser d'aptitude active ce tour.

## Les Objets




Les objets sont des outils ou des armes qui peuvent être utilisés par le joueur qui les possède, ou récupérés dans les salles.

Certains objets sont des armes, signifiant qu'ils peuvent être utilisés pour déclarer une attaque contre un ennemi. Ils sont reconnaissables par les trois valeurs :

- La précision (ici 3+), qui indique le résultat à obtenir pour que l'attaque réussisse


- Les dégâts (ici 1), qui indiquent combien de PV la cible de l'attaque va perdre si l'attaque réussit.
- La Portée (ici 0), qui indique à quelle distance à laquelle on peut attaquer un ennemi avec cette arme. 0 signifie qu'il faut être dans la même salle que la cible, 1 dans la salle adjacente, 2 encore une salle plus loin, etc. Si la Portée est écrite au format « X – Y », alors la cible peut être à n'importe quelle distance entre X et Y inclus.

Tous les objets, arme ou non, ont également un ou plusieurs effets dans le cadre du bas. Si un objet a plusieurs effets, ils sont séparés par une ligne horizontale. Tout ce qui se trouve avant le « : » correspond à la condition pour utiliser l'effet, et ce qui est après correspond à l'effet en lui-même. Si un effet n'a pas de condition, c'est qu'il est actif en permanence (ici, le premier effet de la Dague Noire est actif en permanence, le second a une condition d'activation).

Le symbole d'engagement () indique qu'il faut engager la carte, c'est-à-dire l'incliner à l'horizontale. Il faudra alors la dégager (la remettre à la verticale) avant de pouvoir à nouveau utiliser l'effet (voir « Se reposer »).

Note : Les **Aptitudes** fonctionnent de la même manière que les objets non-arme, mais ne sont pas considérés comme des objets.

## Actions du joueur :

Pendant son tour, un joueur dispose de 3 PA qu'il peut utiliser comme il le souhaite. Dépenser ces PA permet d'effectuer des actions, et certaines actions ne coûtent pas de PA. Une dépense de PA dans un effet est symbolisée par .

Les actions possibles sont :

- Révéler les prochaines Salles (1 PA)
- Se déplacer (1 PA)
- Attaquer avec une arme (1 PA)
- Ramasser, poser ou donner un objet (1 PA)
- Se reposer (2 PA)
- Utiliser des objets ou des aptitudes (Coût variable, indiqué sur la carte)

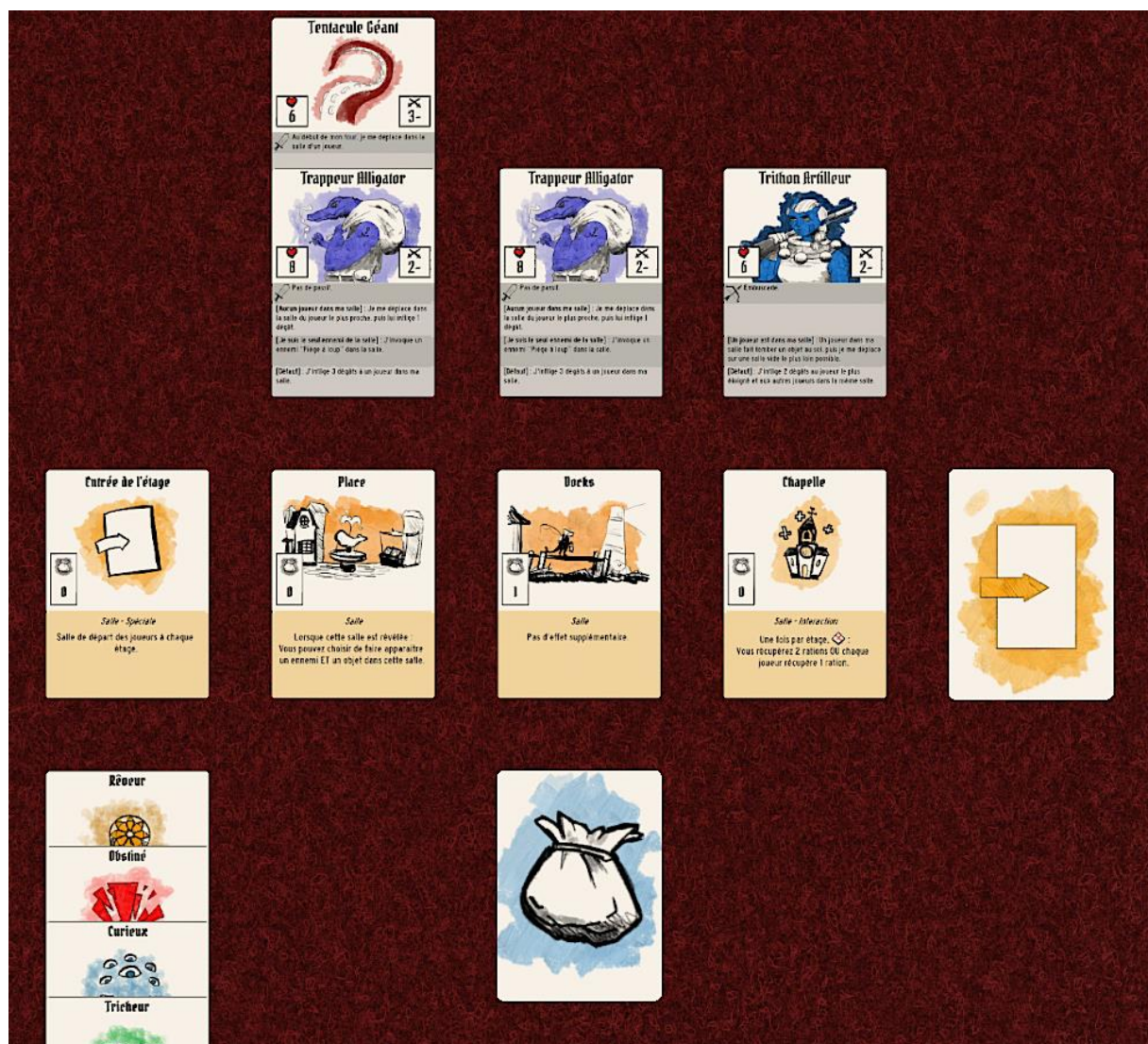


Vous pouvez réaliser ces actions dans l'ordre de votre choix, et autant de fois que vous le souhaitez, dans la limite de votre nombre de PA disponibles.

Les conséquences de ces actions sont décrites ici :

### Révéler les prochaines salles :

Lors de la mise en place, les salles entre « l'Entrée de l'étage » et « la Sortie de l'étage » sont non-révlées. Si un joueur est dans une salle adjacente à une Salle non-révlée, il peut dépenser 1 PA pour faire cette action. Lorsque vous ouvrez les prochaines salles, retournez face visible les trois prochaines salles non-révlées (elles deviennent révlées). Placez un nombre d'ennemis égal au nombre de joueurs dans les salles nouvellement révlées, et placez des objets dans ces Salles en fonction du nombre d'objets indiqué sur elles. Le joueur qui a effectué l'action a ensuite la possibilité de se déplacer immédiatement dans la salle adjacente qu'il vient de révéler, gratuitement, s'il le souhaite.



Exemple : Le joueur Curieux dépense 1 PA pour révéler les prochaines salles. Les trois prochaines salles sont révélées, étant Place, Docks et Chapelle. C'est une partie à 4 joueurs, donc on pioche 4 ennemis et on les place sur les salles révélées, en les distribuant dans l'ordre (Premier ennemi sur la première salle, deuxième ennemi sur la deuxième salle, etc.). Un ennemi placé dans une salle est placé au-dessus de la carte salle correspondant pour l'indiquer. La salle Docks indique qu'elle contient un objet, donc on pioche une carte objet pour la mettre dans la salle.

Important : À la fin de la phase des ennemis, si aucun ennemi n'a été dans une salle pendant le tour complet, alors on révèle les trois prochaines salles automatiquement (ça n'est pas une action des joueurs). Si toutes les salles étaient déjà révélées, alors l'étage se termine (voir « Terminer un étage »).

### **Se déplacer :**

Se déplacer permet au joueur d'aller d'une salle à l'autre. Un joueur doit dépenser 1 PA pour aller vers une salle adjacente révélée. Il peut faire cette action plusieurs fois par tour, dans la limite de ses PA disponibles.



### **Attaquer avec une arme :**

Il est nécessaire de posséder une arme pour effectuer cette action. Lorsqu'un joueur déclare une attaque, il choisit d'abord l'arme avec laquelle il attaque (s'il en possède plusieurs), puis choisit un ennemi à portée d'attaque de cette arme. Il lance alors un dé, appelé le dé d'attaque, et le résultat de l'attaque dépend du résultat obtenu :

- Si le résultat est supérieur ou égal à la précision de l'arme, alors le joueur inflige à sa cible des dégâts égaux aux dégâts de l'arme.
- Si le résultat est inférieur ou égal à la riposte de l'ennemi, alors le joueur subit 1 dégât.

Il est à noter que ces deux résultats ne sont pas incompatibles, il est possible de réussir une attaque et de quand même subir une riposte, selon les valeurs de précision et de riposte. En revanche, le joueur ne peut pas subir de riposte si :

- L'ennemi meurt des dégâts infligés par l'attaque

- Il attaque dans la même salle un ennemi 
- Il attaque à distance un ennemi 

Note : Il est possible d'attaquer plusieurs fois par tour, y compris le même ennemi et/ou avec la même arme.

### **Ramasser, poser ou donner un objet :**

Les objets sont soit possédés par un joueur, soit posés dans une salle. Pour 1 PA, il est possible de :

- Ramasser un objet dans votre salle. Si l'objet est face cachée, il est alors révélé.
- Poser un objet que vous possédez dans votre salle.
- Donner un objet que vous possédez à un autre joueur dans votre salle.

Cependant, il est impossible de ramasser un objet dans une salle où se trouvent des ennemis. Donner un objet à un autre joueur dans la même salle qu'un ennemi reste possible.

Peu importe le transfert d'objet réalisé, un objet engagé ne change pas d'orientation et reste engagé.

Note : Les Rations et les Aptitudes ne sont pas des objets, et ne peuvent donc pas être transférées.

### **Se reposer :**

En plus de dépenser 2 PA, pour se reposer un joueur doit engager une de ses cartes Rations. Si toutes ses rations sont engagées, il n'est donc plus possible de se reposer.

Lorsqu'un joueur se repose, il peut récupérer jusqu'à 2 PV (on ne peut jamais dépasser le total de départ), et il peut dégager un de ses objets.

## **Terminer un étage :**

Pour terminer un étage, il y a deux possibilités :

- Tous les joueurs sont présents dans la salle « Sortie de l'étage ». L'étage se termine immédiatement lorsque le dernier joueur arrive dans la salle.
- À la fin de la phase des ennemis, si aucun ennemi n'a été dans aucune salle ce tour et que toutes les salles sont révélées, l'étage se termine.

Terminer l'étage met fin au tour en cours. Il n'est pas nécessaire de vaincre tous les ennemis de l'étage pour terminer l'étage, ni de ramasser tous les objets. En revanche, il est impossible de terminer un étage dans lequel se trouve un Boss.

Les objets laissés dans les salles sont remélangés dans la pile d'objets, les ennemis encore en vie sont remélangés dans la pile d'ennemis. Toutes les salles à l'exception de l'Entrée et de la Sortie sont remélangées dans la pile des salles.

Tous les joueurs récupèrent l'intégralité de leurs PV, et tous les objets et aptitudes sont dégagés. Les Rations engagées sont dégagées si l'étage terminé était un étage de boss, et restent engagées dans le cas contraire.

## **Démarrer l'étage suivant :**

Pour les deux premiers étages, la mise en place est la même :

- 6 salles non révélées entre l'Entrée et la Sortie
- Un objet non révélé dans la salle Sortie
- Les joueurs sont placés dans la salle Entrée

Lors du troisième étage en revanche :

- 3 salles non révélées entre l'Entrée et la Sortie
- Un objet non révélé dans la salle Sortie
- Les joueurs sont placés dans la salle Entrée
- Une carte Boss aléatoire est piochée, et le Boss est placé dans la salle Sortie.

Il est impossible de sortir de cet étage tant que le Boss est vivant. Il n'y a pas de règles supplémentaires particulières, le Boss se comporte comme un ennemi.

## Fin de partie :

La partie prend fin d'une de ces deux manières :

- Les PV d'un joueur sont réduits à 0 ou moins ; c'est une défaite pour l'ensemble de l'équipe de joueurs.
- Les joueurs terminent le 3<sup>ème</sup> étage ; c'est une victoire pour l'ensemble de l'équipe de joueurs. Félicitations !

## Annexe :

Explication des mots-clefs passifs des ennemis :

- **Tacle** : Les joueurs dans ma salle doivent payer 1 PA ou perdre 1 PV pour faire une action de déplacement.
- **Embuscade** : Lorsque j'apparais, je me déplace dans la salle la plus éloignée des joueurs.
- **Charge X** : Au début de mon tour, si aucun joueur n'est dans ma salle, je me déplace de jusqu'à X salles dans la direction du joueur le plus proche.

Rappel de la règle d'or :

**Si le jeu a le choix entre plusieurs options, les joueurs choisissent.**

Rappel des actions possibles :

- Révéler les prochaines Salles (1 PA)
- Se déplacer (1 PA)
- Attaquer avec une arme (1 PA)
- Ramasser, poser ou donner un objet (1 PA)
- Se reposer (2 PA)
- Utiliser des objets ou des aptitudes (Coût variable, indiqué sur la carte)