

MINI ROGUE

LE CONSEIL
RÈGLES ADDITIONNELLES



PAOLO DI STEFANO & GABRIEL GENDRON



SOMMAIRE

Aperçu	p. 3
Nouvelles icônes	p. 3
Armure des Ennemis	p. 4
Jeu en solo.....	p. 4
Mode coopératif à 3.....	p. 4
Cartes Salle.....	p. 5
Combiner avec le jeu de base.....	p. 6
Module Overlord.....	p. 7
Mise en place.....	p. 7
Augure et Pouvoirs	p. 7
Dé Donjon.....	p. 8
Maître des salles	p. 8
Cartes Renforcement	p. 8
Avatar	p. 9
Caractéristiques de départ des aventuriers	p. 10
Aventuriers débutants.....	p. 10
Mode Automa	p. 11
Cartes Histoire.....	p. 12

APERÇU

Vous pouvez jouer en solo à cette extension stand-alone, ou vous pouvez jouer contre une ou un ami avec le module Overlord. Si vous possédez également le jeu de base Mini Rogue, vous pouvez jouer en coopération jusqu'à trois personnes, ou jusqu'à quatre avec le module Overlord !

Vous pouvez jouer la campagne en solo si vous ne possédez que Le Conseil. Si vous possédez également le jeu de base, vous pouvez jouer cette campagne en coopération avec une ou un ami.

NOUVELLES ICÔNES

 **Carte Histoire** : piochez une carte Histoire et résolvez-la. Une fois la carte résolue, défaussez-la face visible : vous ne pourrez plus la piocher pendant cette partie.

 **Sauvage** : si l'Ennemi obtient un **5**, ajoutez -3  à son attaque.

 **Horde** : vous affrontez 3 Ennemis. Vous devez donc vaincre l'Ennemi 3 fois. Lancez le dé Donjon une fois par Ennemi restant lorsqu'ils attaquent. Lorsque vous éliminez un Ennemi, les dégâts non attribués se reportent sur le suivant. Pour vous rappeler du nombre d'Ennemis restant, placez un cube sur le nombre correspondant au nombre d'Ennemis.

Par exemple, vous affrontez la Nuée de corbeaux qui a 3  et inflige -1 . Vous attaquez le premier corbeau. Il ne succombe pas, vous vous faites donc attaquer par 3 corbeaux, chacun infligeant ses dégâts (-1  x 3). Vous avez 1 , et ignorez donc 1 . Vous subissez -2 . Au tour suivant, vous tuez un corbeau. Ainsi, seuls les deux restant vous attaquent (-1  x 2).

Les Potions de Givre ou de Poison n'affectent que l'Ennemi en cours.

 **Protection magique** : l'Ennemi ne peut pas être ciblé par des Potions. Cet effet s'applique en tout temps.

 **Décomposition** : perdez 1 . Si vous ne pouvez pas, perdez 1 .

 **Distance** : après avoir lancé votre réserve de dés, résolvez d'abord l'attaque de l'Ennemi, puis la vôtre.

 **Esquive** : si l'Ennemi obtient un **5**, il esquive votre attaque. Si vous avez plusieurs dés Personnage, il ignore uniquement celui de plus forte valeur.

ARMURE DES ENNEMIS

Vous allez rencontrer des Ennemis qui possèdent de l'armure. Ils ignorent une partie de vos attaques, tout comme votre armure ignore les leurs. Pour chaque point d'armure que possède l'Ennemi, retirez 1 à votre attaque. Vous ne pouvez pas l'ignorer, peu importe votre jet de dés.

			DÉG.	RÉCOMP.
1	8 / 16	-	-2 ♥	+1 ✕ +1
2	11 / 22	-	-3 ♥	+1 ✕ +2
3	14 / 28	1	-5 ♥	+2 ✕ +2
4	17 / 34	2	-6 ♥	+2 ✕ +3

Important : les Potions ignorent l'armure des Ennemis.

Si vous n'infligez aucun dégât avec vos dés Personnage mais que vous utilisez une Potion de Feu ou de Poison, ne prenez pas l'armure de l'Ennemi en compte lorsque vous déterminez vos dégâts.

JEU EN SOLO

Mini Rogue : Le Conseil est un jeu à part entière. Vous n'avez pas besoin du jeu de base Mini Rogue ni d'aucune autre extension pour en profiter. Cependant, à l'exception du module Overlord, vous ne pouvez pas jouer à 2. Si vous possédez le jeu de base, vous pouvez sans souci jouer au mode coopératif en utilisant les cartes de cette extension, seules ou mélangées aux cartes du jeu de base.

MODE COOPÉRATIF À 3

Si vous possédez le jeu de base Mini Rogue, vous pouvez jouer jusqu'à trois en coopératif.

COMBAT

Pour obtenir les valeurs de PV des Ennemis, il suffit d'additionner les valeurs solo et coopérative. Par exemple, un ennemi ayant 8/16 PV aura 24 PV (16 + 8) lorsque vous l'affronterez à trois. Pour suivre les PV d'un Ennemi s'ils dépassent 50, placez le cube rouge sur 50 sur la piste des PV, et le cube rouge foncé sur le reste des PV. Ainsi, un Monstre avec 55 PV aura son cube rouge sur le 50, et le cube rouge foncé sur le 5.



CARTES SALLE



TOUR D'ALARME

Les gardes sont en patrouille. Ne vous faites pas repérer, ou vous pourriez le regretter.

C'est un Piège comme un autre, mais avec une particularité : si vous échouez, vous **devez** ramasser la carte, qui est alors considérée comme un Objet. Ainsi, si vous possédez un autre Objet, vous devez le défausser pour prendre la Tour d'alarme, à moins que cet autre Objet ne vous oblige également à le ramasser (comme la Relique maudite de l'extension Profondeurs damnées, par exemple). Dans un tel cas, vous pouvez porter plusieurs Objets.

Une fois que la Tour d'alarme a été déclenchée, vous devez affronter deux fois de suite chaque carte Monstre que vous rencontrez jusqu'à la fin de l'Étage. Défaussez ensuite cette carte.



GARDIEN ENDORMI

La nuit, en vous faufilant d'une allée à l'autre, vous pourriez réveiller de puissants ennemis...

Le Gardien endormi fonctionne comme n'importe quel Piège, mais si vous échouez au Test de Compétence et que vous obtenez un **5** ou un **6**, vous allez affronter un Gardien ! Pour cela, prenez tous les Gardiens inutilisés et vaincus, mélangez-les et piochez-en un que vous affrontez. Si vous êtes au 4^e Étage, considérez que le Gardien vient du 3^e Étage. Une fois le combat terminé, le Piège est résolu.



FORGERONNE

Née dans le vieux quartier, sa survie ne tint qu'à sa façon de manier le marteau de façon... innovante.

Après avoir terminé d'acheter et de vendre des choses, s'il vous reste assez d'or, vous pouvez acheter son Marteau de lancer (3  → ). Une fois le Marteau acheté, la carte se comporte comme un Objet, et toutes les règles des Objets s'y appliquent.



CEINTURE DE POTIONS

Le cuir craquelé et la boucle écaillée témoignent d'un usage fréquent. Et il reste encore un flacon dessus...

Pour récupérer la Ceinture de potions, vous devez réussir un Test de Compétence (). Elle vous permet de porter une Potion supplémentaire. Lorsque vous la récupérez, vous gagnez immédiatement une Potion d'Eau bénite. Vous pouvez échanger à

n'importe quel moment des Potions entre votre plateau Personnage et la Ceinture. Lorsque vous consommez une Potion depuis la Ceinture, ne défaussez pas la carte. Cependant, toutes les règles habituelles des Objets s'appliquent.



CODEx OBSCURA

Un sifflement discret se fait entendre. Comme le souffle d'un vent venu d'ailleurs, s'échappant d'entre les pages...

Vous devez réussir un Test de Compétence (🎲) pour le récupérer. En cas d'échec, vous ne le récupérez pas et vous perdez 1 ⚔️.



COMBINER AVEC LE JEU DE BASE

Le Conseil a été conçu pour être totalement compatible avec le jeu de base Mini Rogue, comme le sont toutes les extensions. En règle générale, vous pouvez mélanger toutes vos cartes Salle, tous vos Gardiens et tous vos Personnages ensemble.

Si vous voulez des parties moins aléatoires, vous pouvez prendre - parmi toutes vos cartes Salle - 4 Monstres, 4 Pièges, 2 Trésors, 1 Feu de camp, 3 Objets, 4 Sépultures, 2 Marchands, 1 Sanctuaire.

Vous pouvez prendre le Gardien final de votre choix parmi les Restes d'Og et les Restes du Roi. Vous pouvez aussi le prendre au hasard pour garder le suspense.

Vous pouvez prendre la carte de référence de votre choix parmi les cartes Fantôme et Criminel. Vous pouvez soit en choisir une pour la partie (lors de la mise en place), soit alterner entre différentes cartes de référence (dans un ordre séquentiel ou dans un ordre aléatoire) chaque fois que vous avez besoin d'en consulter une. Il en va de même pour le côté Récompenses des cartes de référence



MODULE OVERLORD

Le module Overlord vous invite à jouer un serviteur des Dieux anciens. Avec ce module, vous jouez contre un aventurier (ou jusqu'à trois aventuriers si vous avez aussi le jeu de base). Les aventuriers pénètrent dans la Cité et tentent d'en atteindre le centre pour vaincre le Gardien final : l'Overlord.

L'Overlord est le chef d'orchestre qui manœuvre les pièges et tout ce qui tente de tuer les aventuriers dans les ruelles sombres de la Cité. L'Overlord dispose d'un plateau, de deux cubes pour suivre ses points de Renforcement et ses points d'Augure, d'une carte Overlord et de cartes Renforcement.

MISE EN PLACE

1. Choisissez une carte Overlord et placez-la face visible sur votre plateau Overlord. Placez un cube noir sur la troisième case (2) de la piste d'Augure. Vous commencez avec deux points d'Augure.
2. Mélangez les cartes Renforcement et placez-les face cachée, près de vous. Placez un cube noir sur la première case (0) de la piste de Renforcement au dos de la carte du sommet de la pile.
3. Lors de la mise en place, remplacez le Gardien de fin de partie par l'Avatar. Une fois que les aventuriers auront atteint sa carte, vous leur ferez face.
4. Piochez trois Salles dans les cartes Salle inutilisées. Elles constituent votre main. Défaussez-les et piochez-en trois nouvelles à la fin de chaque Étage.
5. Les aventuriers choisissent leurs Personnages, puis ils choisissent un Personnage supplémentaire pour bénéficier de ses Compétences et pour compléter leurs caractéristiques de départ (voir Caractéristiques de départ des aventuriers).



AUGURE ET POUVOIRS

L'Overlord commence la partie avec 2 points d'Augure. Suivez-les sur le plateau Overlord à l'aide d'un cube noir. L'Overlord peut dépenser ces points pour activer des pouvoirs. Les pouvoirs se trouvent sur la carte Overlord, sur les cartes Renforcement et sur le plateau Overlord.

L'Overlord gagne 3 points d'Augure à chaque fois que les aventuriers effectuent la phase de Descente, et 1 point



d'Augure à chaque fois que le dé Donjon tombe sur **1** pendant un combat. Chaque fois que l'Overlord gagne des points d'Augure, ils sont ajoutés à sa piste d'Augure. Il ne peut pas en avoir plus de 5 à tout moment.

L'Overlord peut utiliser un pouvoir quand il le souhaite en payant son coût en points d'Augure. Si un pouvoir spécifie quand il doit être utilisé, il ne peut être utilisé qu'à ce moment.

DÉ DONJON

Lorsque le dé Donjon doit être lancé, c'est l'Overlord qui le lance. Face à plusieurs aventuriers et aventurières, l'Overlord doit d'abord annoncer pour qui il jette le dé avant de le lancer.

MAÎTRE DES SALLES

Au début de la partie, l'Overlord pioche trois cartes Salle. En utilisant son pouvoir de base Divination, utilisable une seule fois par Zone pendant la phase de préparation, il peut regarder une carte Salle dans la Zone (à l'exception de l'entrée et la sortie) et éventuellement l'échanger avec une carte de sa main. Cela lui permet de piéger le chemin des aventuriers, ou d'en retirer des salles bénéfiques.

À la fin de chaque Étape, l'Overlord défausse toutes ses cartes Salle et en pioche trois nouvelles.

CARTES RENFORCEMENT

Chaque fois que l'Overlord utilise un pouvoir qui indique ☞ ou ☞☞, il déplace son marqueur Renforcement (cube noir) d'un ou deux crans vers la droite, en fonction du nombre de symboles. Lorsque le marqueur atteint la dernière case (✓), l'Overlord pioche la première carte de la pioche Renforcement. Il place ensuite le marqueur sur le 0 de la nouvelle carte au sommet de la pioche. Les points restants sont reportés sur cette carte.

Lorsqu'il pioche une carte Renforcement, l'Overlord doit la jouer immédiatement et la placer sous son plateau, soit en haut, à gauche, à droite ou en bas, en ne laissant apparaître que la partie voulue. Il peut l'utiliser pour appliquer des effets à toutes les cartes Salle d'une même catégorie, s'octroyer des pouvoirs supplémentaires, améliorer son Avatar pour les deux phases de la bataille finale, ou ajouter des effets à tous les Ennemis en





fonction du jet de dé Donjon pendant le combat. **Un maximum de 3 cartes Renforcement** peut être mis **sur chaque côté** du plateau.

Les effets du dé Donjon s'appliquent également à l'Avatar de l'Overlord pour les deux phases du combat final. Si l'Overlord est à court de cartes Renforcement, il ne peut tout simplement plus piocher de cartes au cours de la partie.

AVATAR

Lorsque les aventuriers arrivent sur la carte Avatar, le combat final commence. Ajoutez les bonus que l'Overlord a potentiellement ajoutés à son Avatar grâce aux cartes Renforcement. Ces cartes peuvent ajouter des points de vie bonus, de l'armure et des dégâts à chacune des deux phases de l'Avatar. Le combat commence par la première phase, comme contre les Restes du Roi. L'Overlord a le même nombre de points de vie pour la deuxième phase, qui commence lorsqu'il atteint 0 point de vie pour la première fois.

Note : si vous jouez à trois aventuriers contre l'Overlord, ajoutez ensemble les deux valeurs de points de vie.

L'Overlord peut utiliser ses pouvoirs pendant le combat final, y compris ceux de sa carte Overlord et de ses cartes Renforcement. Cependant, il ne peut utiliser que des pouvoirs qui peuvent être activés pendant le combat. Certains pouvoirs sont soumis à des conditions spécifiques concernant le moment où ils peuvent être utilisés et la fréquence de leur utilisation, tandis que d'autres peuvent être

utilisés à tout moment. Gardez à l'esprit que l'Overlord doit toujours dépenser les points d'Augure nécessaires pour activer ses pouvoirs. Toute progression sur la piste de Renforcement est ignorée pendant le combat final.

Les aventuriers gagnent la partie seulement s'ils et elles battent l'Avatar de l'Overlord dans ses deux phases. Sinon, la partie est gagnée par l'Overlord (qui gagne également si les aventuriers meurent avant de rencontrer son Avatar).

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART DES AVENTURIERS

Au début de la partie, les aventuriers bénéficient d'un petit bonus. Chacun et chacune d'entre vous choisit une carte Personnage inutilisée, puis choisit une caractéristique de cette carte et l'ajoute aux caractéristiques de son propre Personnage. Elle remplace la caractéristique de votre Personnage si vous l'aviez déjà. Vous pouvez également choisir des Potions (n'importe quelle caractéristique de départ est possible).

Vous avez le Docteur Peste (2 ☉) et vous choisissez d'ajouter les 5 ☉ de la Chasseuse de Rats. Cet or remplace votre or de départ. Vous commencez donc avec ceci : 13 ❤️, 5 ☉, 3 🐷, et 🍷.

De plus, prenez le Personnage inutilisé que vous avez choisi et glissez-le sous votre propre carte Personnage, en ne laissant visibles que les Compétences du Personnage supplémentaire. À partir de maintenant, vous pouvez utiliser les deux ensembles de Compétences séparément. Lorsque vous utilisez une Compétence, retournez face cachée uniquement la carte sur laquelle elle se trouve. Vous avez donc maintenant deux Compétences à utiliser jusqu'à ce que vous les récupériez. Lorsque vous récupérez vos Compétences, retournez toutes vos cartes Personnage face visible. La carte Personnage supplémentaire ne vous donne pas une classe de Personnage additionnelle pour les cartes Histoire.

AVENTURIERS DÉBUTANTS

Lorsque vous jouez l'Overlord contre des aventurières et aventuriers inexpérimentés, nous recommandons de laisser l'un d'entre eux bénéficier d'un bonus : après chaque combat contre un Gardien, laissez un aventurier ou une aventurière résoudre la carte Récompense deux fois (lancez à nouveau le dé Donjon pour cela). La personne qui reçoit



ce bonus peut changer à chaque fois. Ce sont les aventuriers et aventurières qui décident qui en bénéficie.

MODE AUTOMA

Ce mode de jeu avec l'Overlord peut être joué sans que personne ne joue l'Overlord, en suivant les règles normales mais avec les changements suivants :

Lors de la mise en place, choisissez l'un des Overlords et retournez-le sur sa face Automa (). Ensuite, chaque aventurier et aventurière choisit une carte Personnage inutilisée et la glisse sous sa carte Personnage (voir Caractéristiques de départ des aventuriers, p.10).

En mode Automa, l'Overlord ne gagne ni ne dépense de points d'Augure, et n'a pas de main de cartes. Au lieu de cela, consultez la carte Overlord chaque fois qu'un aventurier entre dans une nouvelle Zone pendant la phase de Descente, entre dans une Salle, ou consulte la carte de référence. Grâce à ses icônes, la carte Overlord indique **si un pouvoir se déclenche** en fonction du **type de Salle** ou de la **phase en cours**.

Par exemple, lorsque vous jouez contre Le Prophète en mode Automa, chaque fois que vous rencontrez une carte Monstre, l'Overlord déclenche son pouvoir « Voile démoniaque » : il avance alors le marqueur Renforcement de deux crans vers la droite, puis applique l'effet du pouvoir lui-même.

Si le pouvoir indique un symbole  ou , déplacez immédiatement le marqueur Renforcement en fonction du nombre de symboles (avant de résoudre l'effet du pouvoir). Si le marqueur atteint la dernière case () , piochez la carte Renforcement et lancez le dé Donjon pour déterminer où la placer sous le plateau Overlord (voir Cartes Renforcement, p.8) en vous référant aux icônes de dé en haut à droite de la carte Overlord. Les points restants sont reportés sur la carte suivante.

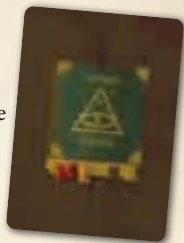
Le maximum de 3 cartes Renforcement sur un côté du plateau ne s'applique pas en mode Automa.

*Par exemple, Le Prophète doit piocher une carte Renforcement. Vous retournez la carte, lancez le dé Donjon et obtenez un résultat de **3**. Vous devez placer la carte dans la partie « Effets en combat ».*

Après avoir résolu la carte Renforcement, appliquez le pouvoir correspondant à la carte Salle. Continuez à jouer jusqu'à ce que vous ayez vaincu l'Avatar ou que vous soyez mort.

CARTES HISTOIRE

Les cartes Histoire sont de brèves incursions narratives dans l'univers de Mini Rogue. Vous vous retrouverez souvent face à une situation particulière et à des choix pour la résoudre. Pendant la mise en place, mélangez toutes les cartes Histoire et placez-les dans une pile face cachée : c'est la pioche d'Histoires.



Pour résoudre une carte Histoire, piochez la première carte Histoire. Lisez le paragraphe de contexte, puis choisissez l'une des options disponibles. Certaines options sont liées à des classes de Personnages ; ces options ne peuvent être choisies que par un Personnage de ladite classe.

1. C'est l'histoire que vous conte la carte. Commencez par la lire.
2. Ce sont les options qui vous sont proposées. Vous ne pouvez en choisir qu'une. Une fois votre choix acté, gagnez ou perdez les ressources indiquées dans la colonne de droite.
3. Vous ne pouvez choisir cette option que si votre classe de Personnage correspond à celle indiquée. Dans cet exemple, seul un soigneur (Docteur Peste, par exemple) peut choisir cette option. Les autres Personnages l'ignorent simplement.
4. Cette option vous demande d'effectuer un Test de Compétence. Si vous choisissez cette option, le résultat, qui dépend de votre réussite ou échec, est inscrit en dessous. Dans cet exemple, effectuer le Test de Compétence pourrait vous rapporter 2  (✓), ou faire perdre 5  à votre Personnage et lui faire gagner 5  (✗).

Le message énigmatique

Au plus profond d'une pièce, vous découvrez un parchemin cryptique, rendu inintelligible par un code complexe. Vous le lisez encore et encore, essayant d'en trouver le sens. Il vous obsède tellement que vos yeux vous font mal. Vos doigts agrippent douloureusement la page, incapables de lâcher prise. Vous savez qu'il y a quelque chose d'important là-dedans... Mais quoi ? Soudain, un souvenir surgit. Vous vous rappelez comment...

Que vous êtes-vous rappelé ?

2	Déchirer le parchemin magique. De fines volutes s'échappent des lambeaux.	-1 
	Lire les glyphes codés.	
	De nouvelles connaissances.	+1  
3	Dévoiler les connaissances codées.	 
	✓ Analyse maîtrisée des glyphes.	+2 
	✗ C'était trop en une seule fois !	-5  +5 

Si vous tombez à court de cartes Histoire et que vous devez en piocher une, rien ne se passe.

Vous pourrez trouver bien d'autres cartes Histoire dans l'extension Profondeurs Damnées ainsi que dans plusieurs packs promo. Si vous possédez des cartes Histoire supplémentaires, vous pouvez les mélanger avec les autres afin de former une seule et même pioche.