

DECK DE LOOT

Règles alternatives - V1



Proposition de règles alternatives pour l'utilisation des Cartes Objets.

Ces règles sont à destination des joueurs qui souhaiteraient utiliser les "Deck de Loot" d'une façon plus poussée que juste comme une aide ou comme alternative aux Tokens Objets fournis par MG.

1- LA GESTION DU BRUIT

Les dés de bruits devant être jetés (suite à une action de base ou de cartes d'actions) sont stockés sur la carte du personnage du joueur.

Les dés ne sont donc plus jetés mais stockés, jusqu'au moment où 3 dés ou plus se retrouvent sur la carte du personnage.

À ce moment-là, un jet de tous les dés stockés doit être effectué suivant les règles standard. Un joueur peut ainsi être amené à faire plusieurs jets de dés sur son tour s'il est particulièrement bruyant.

Par contre à la fin du tour d'un jour, s'il reste 1 ou 2 dés sur sa fiche, ceux-ci sont défaussés sans effectuer aucun jet de dés.

Concernant les jets de dés dus aux fouilles ou au ramassage d'objet, chaque action de fouille ou de ramassage d'objet entraîne l'ajout d'un dé sur la carte du personnage

2- DECK DE LOOT

À la mise en place d'une mission, un "Deck de Loot" est créé suivant les ratios des types d'objets présent sur la carte du lieu.

Ce "Deck de Loot" une fois créé, préparez un "Deck d'Objets Normaux" et un "Deck d'Objets Vrils" (avec les cartes restantes) et identifiez les paquets par un Token idoine en dessous de chacun de ces 2 Decks d'objets.



Vous avez donc 3 Decks à coté du plateau un "Deck de Loot", un "Deck d'Objets Vrils" et un "Deck d'Objets Normaux".

La mise en place des Tokens objets sur le plateau de jeu est remplacé par une mise en place de Tokens neutre aux mêmes endroits.



!!! les Tokens d'objectifs sont mis en place de façon standard !!!
!!! Les CARTES OBJECTIFS sont conservées à part pour un usage unique d'aide de jeu !!!

Exemple de Tokens neutres :



Quand un objet est lâché par une unité ennemie, celui-ci tombe face visible.

Pour cela piochez une carte dans le "Deck d'Objets Vrils" ou "Deck d'Objets Normaux" suivant le type d'unité ennemie.

Placez la carte objet face visible sur le plateau, cet objet est désormais disponible pour être ramassé par les joueurs.

Pour ramassez un objet face visible ou face cachée (Token d'objet neutre) :

- 1- dépensez une action de fouille, dévoilez un objet face caché (retirez un token objet neutre et piochez une carte dans le Deck de Loot)
- 2- ramassez (s'il le désire) un objet parmi ceux qui sont face visible.

NB: chacune de ces 2 actions sont facultatifs

Ce faisant, le joueur ayant fait l'action de fouille doit poser un dés sur son plateau et éventuellement faire un jet de dés s'il atteint le nombre de 3 dés sur sa carte personnage.

Variante

Une variante destiné à une mise en place plus rapide des Raids est l'utilisation d'un seul "Deck de Loot" regroupant tout les type de carte (à l'exception des CARTES OBJECTIFS)

Ce deck sera utilisé pour les objets signifié sur la carte du lieu et pour les objets lâchés par une unité ennemie.

