

Dungeon Looters

But du jeu

Le vainqueur est le personnage qui est sorti du donjon avec la plus grande valeur d'objets. Si personne n'arrive à sortir du donjon à temps, personne n'a gagné.

Mise en place

Il faut distribuer à chaque joueur :

- 3 pièces du donjon.
- 4 Cartes MJ.

Placer les deux types de cartes, MJ et trésors en deux paquets distinct face cachée. Les pièces du donjon sont aussi placées en tas.

Les joueurs peuvent aussi décider de pré-placer des pièces sur la surface de jeu.

Chaque joueur lance 1d6, l'ordre des résultats détermine l'ordre dans lequel les joueurs placent sur la table la pièce dans laquelle il doit débiter. Cette pièce a obligatoirement une porte menant à l'extérieur du donjon.

La place entre deux pièces de départ est d'au moins de 1 salle.

Les personnages des joueurs sont placés dans une case adjacente à la porte menant à l'extérieur du donjon. Le sherpa lui est placé n'importe où dans la salle.

Le joueur qui commence à jouer est celui qui obtient le score le plus élevé sur 1d6. Le tour se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour

- Poser une pièce du donjon puis en piocher une
- Piocher une carte MJ face visible
- Se déplacer, effectuer une action, jouer une ou des cartes MJ.
- Annoncer la fin de son tour par un « au suivant !! » clair et précis.

1 Poser une pièce du donjon

Le joueur pose une pièce du donjon puis en pioche une. La pièce doit s'insérer parfaitement dans le donjon. Une carte MJ est posée face cachée sur cette pièce, le premier joueur qui y entrera la prendra en main.

2 Piocher une carte MJ face visible

Le joueur pioche une carte MJ face visible et il en applique immédiatement les effets, sauf contre indication sur la carte. Cette carte est ensuite envoyée à la défausse.

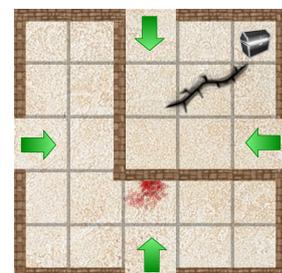


Illustration 1: pièce du Donjon

3 Le déplacement

Le joueur déplace son personnage, ce déplacement est non sécable sauf s'il doit entrer dans une salle du donjon qui n'a jamais été posée. Dans les autres cas, si vous arrêtez son déplacement et qu'il reste des points de mouvements, ceux-ci ne sont pas réutilisables plus tard dans le tour.

Le joueur peut tenter un sprint, dans ce cas il ne peut pas effectuer d'autre action que son déplacement. Le sprint double son mouvement. En revanche, il a un malus de -2 pour esquiver les pièges.

4 Effectuer une action

Qu'appelons nous actions ? Les différentes actions sont :

- Crocheter une serrure
- Défoncer un coffre
- Chercher la bagarre
- Utiliser une compétence

Le joueur peut effectuer une seule action par tour. Celle-ci peut être faite avant ou après le déplacement.

5 Jouer une carte MJ

Vous pouvez jouer une carte MJ. Les effets de la carte jouée sont appliqués immédiatement.

6 La fin du tour du joueur

Quand le joueur à fini son tour il dit « au suivant !! ».

N'importe quand

Jouer une carte MJ

Vous pouvez jouer une carte MJ n'importe quand (même si ce n'est pas votre tour) sauf durant le déplacement d'un aventurier. Les effets de la carte jouée sont appliqués immédiatement.

Placer des coffres

Pour placer les coffres le joueur doit systématiquement jouer une carte MJ lui permettant de faire apparaître un coffre. Les coffres ne peuvent être placés que sur les cases noircies du plateau. Une fois le coffre placé il y reste, même s'il a été vidé de son contenu, chaque emplacement ne peut donc être utilisé qu'une seule fois. **On ne peut placer un ou des coffres que dans des salles sans aventuriers !**

Les cartes associées aux coffres présentent les caractéristiques suivantes :

- une DD (difficulté de dé) DD
- Le nombre de trésors qu'il contient (1,2,3,4,5).



*Illustration 2:
Case à coffre*

Pour chaque coffre placé sur le plateau, posez un jeton de couleurs coffre correspondant :

- Jaune si le coffre est vierge.
- Rouge si on a tenté de le déverrouiller mais que l'on a échoué.
- Noir s'il a été vidé.

Poser un piège

Cette action peut être effectuée par n'importe qui et n'importe quand sauf durant la phase de déplacement d'un personnage.

Les mécanismes du jeu

Passer une porte

Toutes les portes du donjon sont à l'origine non verrouillées. Cependant, il se peut que les autres joueurs décide de verrouiller certaines portes via les cartes MJ.

Une porte verrouillée possède une DD de 10. Pensez à signaler les portes verrouillées avec des jetons de couleur.

Face à une telle situation, deux actions sont possibles :

- Crocheter la serrure, une seule tentative possible et **la compétence déverrouillage est requise**, qui coûte une action, le joueur effectue un jet de dé d6 auquel il ajoute sa dextérité, si le résultat est supérieur ou égal à la DD de la porte, elle s'ouvre.
- Force la porte, le joueur effectue un jet de dé d6 auquel il ajoute sa Force, si le résultat est supérieur ou égal à la DD de la porte, elle est défoncée, il peut lancer le dé autant de fois qu'il a de point de force et ajouter leur résultat pour obtenir une valeur supérieur ou égale à la DD. S'il échoue, il ne défonce pas la porte et aura tout à recommencer le tour prochain.

Les combats

• *Le corps à corps*

Deux joueurs engagent un combat si l'un d'entre eux a des intentions hostiles et les deux personnages sont sur des cases adjacentes, diagonales exclues.

Le corps à corps se résout sur un jet d'opposition :

Compétence se battre + d6, le vainqueur est celui qui obtient le plus grand résultat. En cas d'égalité, il faut relancer le dé... Attention 1 est toujours un échec critique et donc synonyme de défaite.

Le vainqueur choisit un objet que possède le vaincu. Le vaincu choisit une pièce de la bordure extérieur du donjon dans laquelle il réapparaîtra au début de son tour. Il aura le mal du respawn et durant son prochain tour il aura un malus de -2 pour combattre.

Les pièges

Parmi les cartes MJ, il y a des cartes pièges. Celles-ci permettent d'effectuer 3 actions différentes :

- Poser un piège
- Placer un leurre

La pose de piège

Tout le monde peut poser des pièges. La pose de pièges se fait grâce au cartes MJ Pièges. Vous pouvez tomber dans les pièges que vous avez posé.

Les différents pièges

Il y a trois types de piège, associé à trois jetons pièges différents. Les objets perdus sont défaussés sauf s'il y a le Sherpa, dans ce cas ils sont donnés au Sherpa.

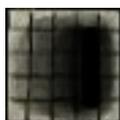


- **Le piège à Ours**

DD = 10

Effet mineur : le joueur voit son déplacement réduit de 1 ce tour-ci en raison d'un grand écart pour éviter le piège.

Effet Majeur : le joueur sacrifiera son action le tour prochain pour se sortir du piège. Il stoppe son mouvement sur le piège.

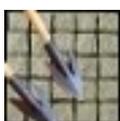


- **La trappe**

DD = 10

Effet mineur : l'aventurier saute gracieusement au dessus de la trappe. Rien ne se passe.

Effet majeur : Il tombe stupidement dans le trou. Il perd son mouvement en cours et ne pourra pas se déplacer le tour prochain (il aura cependant une action). De plus, l'aventurier devra sacrifier un objet lourd ou massif pour sortir du trou.



- **Les flèches**

DD = 10

Effet mineur : l'aventurier esquive adroitement la flèche par une roulade, il dispose d'un mouvement gratuit de 2 cases en ligne droite à partir du piège.

Effet majeur : Aie, la flèche dans le cul ! Il aura un malus de -1 au prochain combat, ce malus est cumulable jusqu'à 3 fois.



- **Le leurre**

Rien ne se passe quand vous tombez dessus...

Désamorcer un piège

Le joueur doit être sur une case adjacente à celui-ci. Il effectue un jet de dé de 6 auquel il ajoute sa compétence désamorcer et des bonus s'il en a. Si le résultat est **supérieur strictement à la DD** du piège, celui-ci est désamorcé. Notez que seuls les personnages dotés de la capacité à désamorcer les pièges peuvent le faire. S'il est inférieur ou égal, le piège est déclenché. Il lance alors un dé sur un résultat de 1 ou 2, il subit alors l'effet majeur. Dans les autres cas il ne se passe rien.

Esquiver un piège

Le joueur lance un d6 et ajoute sa dextérité, s'il est **supérieur strictement** à la DD du piège il subit l'effet mineur du piège, sinon il subit l'effet majeur du piège.

A l'assaut des coffres

Pour déverrouiller

Le joueur doit effectuer un jet de D6 + réflexes doit être supérieur ou égale à la DD du coffre plus les éventuels bonus. **La compétence déverrouillage est requise**. Si lors de sa tentative, le joueur fait 1, la serrure se brise et le coffre ne peut plus être croché.

Forcer un coffre

Si la caractéristique Force est supérieur à la DD du coffre, pas de jet de dé nécessaire. Sinon, le joueur jette un d6 tant que la somme de la compétence forcer + les résultats des dés n'a pas égalée ou dépassée la DD du coffre. Le joueur ne peut lancer qu'un nombre de dés égal à sa force.

Une fois que c'est le cas, on fait la différence entre le résultat et la DD. Le joueur perd cette différence d'objet dans le coffre. Exemple, le barbare force un coffre qui lui donne 4 d'objets en obtenant un 12 alors que la DD est de 10, il a alors le droit à seulement 2 d'objets.

Piocher des cartes trésors

Quand le coffre est croché le joueur pioche autant de carte trésor qu'indiqué sur le jeton coffre. Quand le coffre est forcé, il pioche le nombre de trésors indiqué sur la carte moins la différence entre son résultat au dé et la DD du coffre.

Les Archétypes de personnages

Chaque archétypes de personnages possède des caractéristiques et des aptitudes différentes, ils ne poursuivent aussi pas forcément les mêmes buts.

Le nain parcourt le donjon à la recherche de trésor.

Le barbare cherche tuer des aventuriers plutôt qu'à récupérer des trésors.

Le goblin est un chercheur malin et vicieux.

Le marchand est complet mais évitera à tout prix la baston.

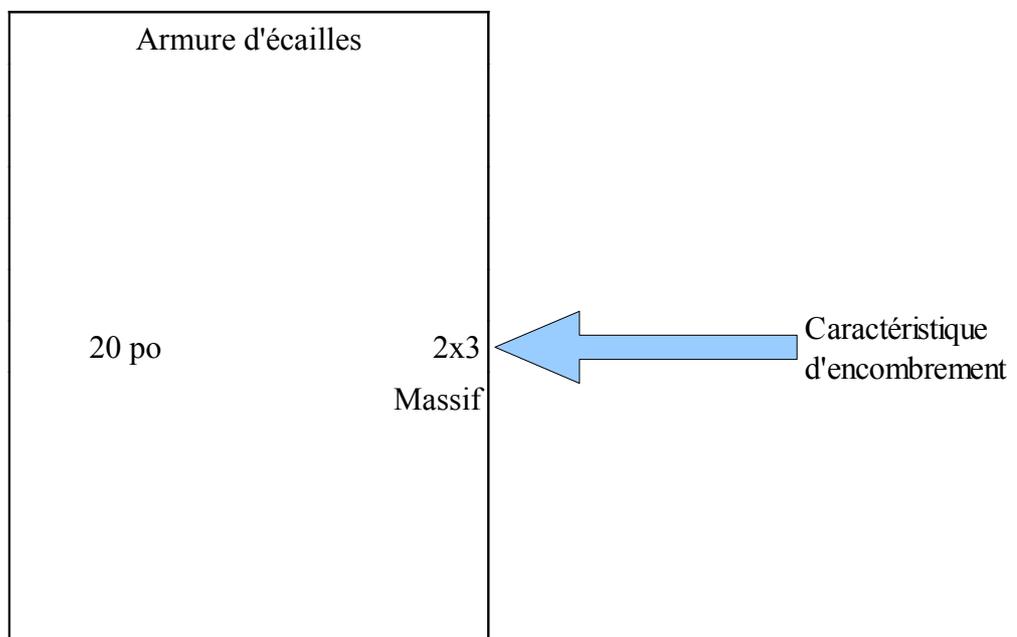
Le sherpa est perdu dans le donjon et profite des erreurs des autres.

Le troll concierge cherche à récupérer des trésors pour les ranger

La mamie liche est un sangsue ponctionnant des trésors aux aventuriers proches.

L'inventaire

L'aventurier n'est pas une mule, il ne peut être trop chargé sous peine de ne plus pouvoir avancer. L'arrangement de son inventaire doit toujours être correct, pas d'objet qui dépasse !! Chaque objet possède une caractéristique encombrement comme présenté plus bas.



Elle signifie que l'objet en question sera représenté physiquement dans l'inventaire par un jeton de la même taille. Dans ce cas de 2 unités sur 3. Il faudra que ce jeton puisse s'ajuster dans l'inventaire sans quoi il ne sera pas possible de prendre l'objet.

La bourse : lorsque le joueur entre pour la première fois en possession d'un objet de type bourse, il

place dans son inventaire une bourse (pions 2x2). Il peut ensuite stocker autant d'objet de type bourse dans ce sac sans que cela ne prenne une place supplémentaire dans l'inventaire. S'il est amené à perdre sa bourse, il perd tous tous les objets qui sont dedans !

Le poids : l'aventurier peut porter sans être surchargé sa force divisée par 2 en objets **lourds** et sa force divisée par 4 en objets **massifs**. Un objet massifs vaut deux objets lourds. Donc si le personnage peut porter 3 objets lourds, il pourra porter 1 objet lourd et un massif sans être surchargé, cependant il le sera s'il porte 2 objets lourds et 1 massif. Le calcul se fait en arrondissant à la valeur supérieure, par exemple, 3 en force = 2 objets gros portables.



*Illustration 3:
Le jeton bourse*

La surcharge : un aventurier surchargé voit son mouvement réduit par deux (arrondi au chiffre supérieur).

La fin du jeu

Quand la pile des cartes pièces est épuisée (les joueurs peuvent cependant en avoir encore en main) , ils disposent alors d'un certain nombre de tours pour ressortir du donjon. Ils doivent sortir dans les 7 tours qui suivent la pioche de la dernière pièces du donjon.

Remarque : le personnage Troll n'a pas besoin de sortir du donjon en fin de partie. Son but étant plutôt d'empêcher les aventuriers d'en sortir.

Un joueur dont l'aventurier est sorti en avance continu à jouer à son tour, il pioche toujours une carte MJ face visible et peut utiliser celles qu'il a en main.

Le Gagnant

Le vainqueur est celui qui a amassé le plus de PO durant la partie et qui a réussi à sortir du donjon à temps.

Les PO du troll sont décomptés comme suit :

- +1000 PO pour un aventurier dans le donjon après la fin du décompte
- +250 PO pour tout coffre encore plein.
- + 100 PO pour chaque objet qu'il a encore sur lui.