

DRACULA AMERICA

Règles optionnelles de Jonathan Haythornthwaite - Traduction FR v1.0

SPRINT

Une fois par activation, une figurine debout non-engagée peut effectuer un 'Sprint' au lieu de faire une action normale de mouvement. Pendant ce mouvement, la figurine bénéficie de +2" de distance de mouvement (donc habituellement 6"). Ce mouvement doit être effectué uniquement en ligne droite, après avoir choisi la direction. Le 'Sprint' peut-être utilisé pour charger ou engager un ennemi.

FEU NOURRI

Une fois par activation, une figurine peut effectuer un 'Feu nourri' au lieu de faire une action de Tir. Cette action doit obligatoirement viser la cible visible la plus proche. Le tireur effectue un jet de Tir à 1 dé, sans aucun modificateurs applicables. Si le Tir est un succès, la cible doit faire un test de Sang-Froid à 1 dé. Si ce test réussit, la cible n'est pas affectée. Si c'est un échec, la cible reçoit un marqueur Activé. Une fois le 'Feu Nourri' effectué, l'action du tireur se termine immédiatement : aucun talent ou arme ne permet de faire un tir additionnel dans cette même action.

TIR AVEUGLE

Une fois par activation, une figurine peut faire un 'Tir aveugle' au lieu d'une action de Tir normale.

Effectuez un 'Feu Nourri', comme indiqué dans la règle précédente (cela compte comme votre action de 'Feu Nourri' pour cette activation), mais considérez que le tir a été fait 1" en avant de la position de la figurine et dans sa ligne de vue. Cette position de départ du tir doit pouvoir être atteignable par la figurine : cela représente l'action de tirer rapidement au coin d'un bâtiment, avant de se remettre à couvert. Cette action permet par exemple d'éviter de déclencher la 'Vigilance' d'un tireur.

FAIRE LE MORT

Une figurine debout non-engagée peut décider de 'Faire le mort' à la fin d'une action de Mouvement. La figurine est alors couchée sur le côté et un marqueur 'Faire le mort' lui est assignée, de manière à la différencier des figurines 'Au sol'. Une figurine qui 'Fait le Mort' peut se remettre debout au prix d'une action. Tant qu'elle est au sol, la figurine est plus difficile à voir et bénéficie donc du bonus de couvert contre les tirs. Elle peut se déplacer de 2", ne peut pas charger ni engager un ennemi et ne peut pas tenir un 'Passant innocent'. De plus, en combat, la figurine faisant le mort subit un malus de -1 dé. Elle peut par contre tirer ou lancer des sorts.

COMBAT

Quand l'attaquant touche, le jet de sauvegarde du défenseur est basé sur le nombre de succès total de l'attaque, pas sur la différence. La règle reste inchangée si l'attaquant choisi de pousser (ie différence des succès).

Si le défenseur gagne le combat, il ne frappe pas son attaquant, mais peut décider de rester au contact ou de repousser son attaquant (ie différence des succès en pouces).

POINTS D'INVOCATION

Chaque bande possédant un pouvoir d'Invocation reçoit un budget de 4 points à chaque début de partie. A chaque fois qu'une Invocation est tentée, un nombre de points d'invocation est dépensé, quelque soit le résultat du sort. A 0, il n'est plus possible de lancer le sort Invocation. Chaque type d'entité invoquée a le coût suivant :

- Entité simple : 1/2 point
- Entité mineure : 1 point
- Entité majeure : 2 points