

## DRACULA AMERICA - REGLES COOP/SOLO - v0.8.2 - 13/05/2020

Par LeRatierBretonnien - Licence CC BY-NC-ND

**OBJECTIFS ET PRINCIPES :** L'objectif est de proposer des parties en mode collaboratif ou solo, les bandes jouant ensemble contre un adversaire géré automatiquement par les règles ci-dessous. Le principe de conception a été dirigé par la simplicité et la volonté de garder au maximum le côté aléatoire du jeu. La mécanique d'automatisation découle donc directement de ces deux principes. De plus, toutes les règles complémentaires de l'auteur publiées sur son blog sont appliquées (sprint, feu nourri, ...).

### **ETAPES :**

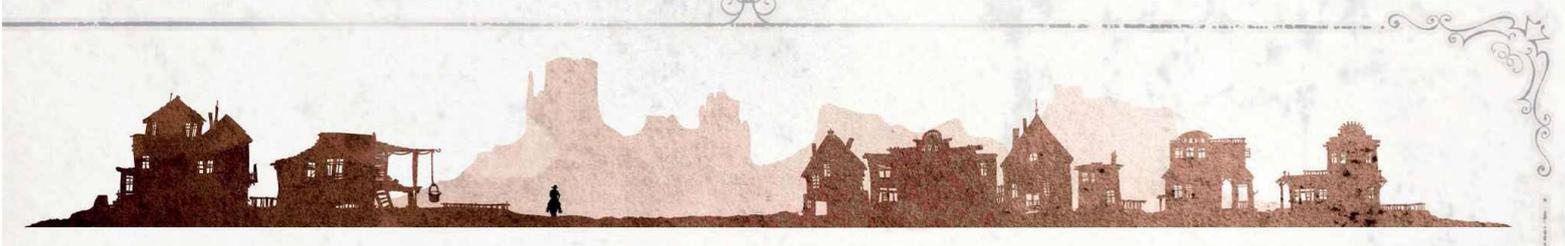
- 1 Choisir le scénario. Le mode coop/solo nécessite d'utiliser au préalable un scénario écrit. Ces règles sont fournies avec un premier scénario
- 2 Choisir les bandes en présence et les constituer, selon la méthode habituelle.
- 3 Selon le scénario, positionner les décors, les ennemis et les indices, si il y en a. Les indices sont de nouveaux éléments de jeu et sont détaillés plus bas.
- 4 Placer les bandes selon la règle habituelle.
- 5 Démarrer le jeu !

### **REGLES SPECIALES :**

1 Phase de pioche : Les ennemis sont gérés par un jeu de 54 cartes, comme les joueurs, et avec le même principe : nombre de figurines divisé par 2, plus 1 carte par boss (les ennemis peuvent avoir plusieurs boss !). A chaque tour, un des joueurs effectue un tirage du nombre de cartes ainsi calculé et les place en pile, face cachée. Les joueurs choisissent leur carte et découvrent ensuite la première carte du paquet des ennemis. L'ordre des actions est alors résolu selon la méthode habituelle.

2 Phase d'action : Les ennemis sont gérés selon les principes suivants :

- Si la carte est as-roi-dame-valet-10-9, alors 1 figurine ennemie a 2 activations.
- Si la carte est 8-7-6-5-4-3-2, alors 2 figurines ennemies ont 1 activation chacune.
- Dans tout les cas, les figurines sont tirées au hasard parmi celles n'ayant pas été encore activées. Les actions effectuées suivent alors les modèles suivants.
- Si la figurine a un profil de combattant, elle effectue la première action possible dans l'ordre suivant :
  - 1 Si la figurine est déjà au contact, elle attaque.
  - 2 Si une figurine ennemie est à portée de charge, elle charge et déclenche son attaque, y compris sur une cible au sol.
  - 3 Elle se déplace vers la figurine des joueurs visible la plus proche.
  - 4 Si aucune figurine de joueur n'est visible, la figurine effectue une rotation dans le sens horaire jusqu'à voir une figurine des joueurs. Lorsque c'est le cas, la figurine effectue un déplacement dans la direction de sa cible.
  - 5 Si aucune figurine de joueur n'est visible et si le scénario propose un Objectif, alors la figurine effectue un déplacement vers cet Objectif.
  - 6 Sinon, la figurine effectue une action de déplacement aléatoire.
- Si la figurine a un profil de tireur, elle effectue la première action possible dans l'ordre suivant ;
  - 1 Si une figurine ennemie est au sol et atteignable en 1 action de mouvement, alors la figurine la charge.
  - 2 Si la figurine voit une cible à portée courte ou moyenne de son arme, elle effectue une action de Tir.
  - 3 Si la figurine peut se placer à portée courte ou moyenne d'une cible en 1 action de mouvement, elle effectue ce mouvement.
  - 4 Si la figurine voit une cible à portée de tir (quelque soit la portée), elle effectue une action de Tir.
  - 5 Sinon, elle se déplace vers la figurine des joueurs visible la plus proche.



6 Si aucune figurine de joueur n'est visible, la figurine effectue une rotation dans le sens horaire jusqu'à voir une figurine des joueurs. Lorsque c'est le cas, la figurine effectue un déplacement dans la direction de sa cible.

7 Si aucune figurine de joueur n'est visible et si le scénario propose un Objectif, alors la figurine effectue un déplacement vers cet Objectif.

8 Sinon, la figurine se place en vigilance.

- Une figurine ennemie en vigilance s'active automatiquement selon les règles usuelles de vigilance et applique la première action possible dans l'ordre suivant :

- 1 Si la figurine a un profil de Tireur et que la cible est à portée, elle effectue une action Tir.

- 2 Si la figurine a un profil de Combattant et que la cible est à portée de charge, elle effectue une Charge.

- 3 Dans tout les autres cas, la figurine ne fait rien et perd donc sa Vigilance.

- **Remarque 1** : Les profils « combattants » ou « tireur » sont indiqués dans le scénario.

- **Remarque 2** : Dans le cas où l'ennemi n'a plus que 2 cartes ou moins, les figurines restantes sélectionnées effectue systématiquement 2 activations, quelque soit la valeur de la carte.

3. Les autres phases restent inchangées.

**INDICES** : Certains scénarios utilisent des Indices : ce sont des marqueurs de votre choix à placer sur le terrain. Sans indication spéciale du scénario, les Indices sont placés aléatoirement : divisez votre terrain en 10 lignes et 10 colonnes (10 « lignes » de 10cm et 10 « colonnes » de 10 cm par exemple sur une table 100x100). Chaque résultat aux D10 indique alors une ligne et une colonne, respectivement. Placez l'indice au centre de cette intersection. Les indices ne peuvent être placés dans les zones de déploiement des joueurs. Les effets et utilisation des indices sont décrits dans chaque scénario.

**OBJECTIFS** : Certains scénarios indiquent un ou plusieurs Objectifs. Ces Objectifs peuvent être une position, un bâtiment ou encore une figurine. Les Objectifs sont utilisés pour les déplacements des créatures, comme indiqué dans la phase d'action décrite ci-dessus. Des effets spéciaux peuvent également s'appliquer et sont décrits dans le scénario.

**EXEMPLE 1** : Dans une partie à 2 joueurs, pendant l'un des tours, la faction des ennemis sort un Dix de Trèfle. Les 2 joueurs sortent respectivement une dame de Carreau et un 8 de Coeur. Avec du Trèfle, c'est donc l'ennemi qui agit en premier, et avec une double activation (Dix). Il reste 5 figurines non-activées : l'un des joueurs lance 1D10 pour choisir la figurine qui agit, avec un 5 c'est la troisième qui est choisie, et c'est un zombi. Celui-ci ne voit personne dans sa ligne de vue : il effectue une rotation et voit un cow-boy de l'un des joueurs, à environ 9'. N'ayant pas d'obstacles devant lui, le zombi utilise sa première activation pour sprinter vers sa victime (6"), puis utilise sa seconde activation pour charger. Avec 4D6 et 3 réussites, le cow-boy est en mauvaise posture !

**EXEMPLE 2** : Dans la même partie, à l'un des tours suivant, les ennemis tirent un 7 de Coeur. Les 2 joueurs sortent respectivement un Roi de Pique et un 4 de Carreau. Avec du Coeur et une valeur de 7, l'ennemi agit en second. Comme la valeur de la carte est de 7, les ennemis doivent activer 2 figurines pour 1 seule action chacune. Après les actions du premier joueur, il reste 3 figurines ennemies non-activées (2 zombies et 1 Ame Perdue) : avec un 1 sur 1D6, c'est un zombi qui agit. Celui-ci est déjà au contact d'une victime, il attaque donc avec 3D6 et ne produit aucune réussite. Pour la seconde figurine, avec un 5 sur 1D6, c'est l'Ame Perdue qui est activée. Elle voit une cible à moins de 12" et effectue donc un tir à 3D8, qui s'avère donner 2 réussites. Avec seulement un 3 sur le jet d'encaissement, sa victime se retrouve au sol !

# DRACULA AMERICA - CAMPAGNE COOP/SOLO

## La Valse du Nécromant

### Episode 1 - Le réveil de William Anderson

**PREAMBULE** : Ce premier scénario s'inscrit dans le cadre d'une campagne plus vaste, en cours de rédaction. Il sert donc surtout de tests aux règles de jeu coopératif/solo.

*William Anderson, l'infâme Bushwalker a été réveillé d'entre les morts par un mystérieux Nécromant, dont la puissance semble terrifiante. La force maléfique de William Anderson a de plus fait se lever d'infâmes zombis autour de lui ! Devant cet adversaire inconnu, les factions décident de s'unir et de combattre ce nouveau fléau avant qu'il ne prenne trop de pouvoir.*

#### Figurines nécessaires :

- 1 Cow-Boy Zombi : William Anderson,
- (Nombre de figurines des joueurs) Zombis « de base » (par exemple, si vous êtes 2 joueurs, avec chacun 5 figurines, placez 10 figurines de zombis (2 x 5)).

#### Mise en place :

Placez un cimetière au centre de la table, sur un cercle d'environ 8". Positionnez le reste du décor comme vous le souhaitez. Placez 5 indices, comme indiqué dans la règle de placement générique. Un seul indice par intersection de ligne/colonne, rejouez les placements identiques. Pour chaque indice, jetez un ID6. Sur 4+, placez l'un des zombis au contact de l'indice. Les joueurs se positionnent comme pour une partie normale.

Placez la figurine de William Anderson au centre du cimetière, en utilisant le profil de l'Ame Perdue. Dans un rayon de 3" autour de lui, placez de manière équilibrée le reste des zombis. Ces zombis utilisent le profil des Zombis du livre de base et sont des combattants du point de vue des règles d'actions automatiques. Ils sont placés de telle manière à regarder vers « l'extérieur » du cimetière, c'est à dire qu'ils tournent le dos à William.

#### Règles spéciales :

William Anderson ne peut être tué que par le revolver ou le sabre de Samuel P. Cox. Heureusement, ces armes sont cachées quelque part autour du cimetière ! Les Zombis et William combattent jusqu'au bout et ne sont pas sujet aux tests de sang-froid. Les zombis ne peuvent pas effectuer d'actions de Sprint.

En plus des capacités de l'Ame Perdue, William Anderson possède 2 revolver et peut donc tirer 2 fois par tour, toujours à 3D8, sans aucun autre modificateur. Ses armes ne s'enrayent jamais. Lorsqu'il n'est pas au sol, William est totalement immunisé à toute forme de dégâts (combat, tir ou magique), possède une vision à 360° et ne peut être tué que par les armes de Samuel P. Cox (voir plus bas). William est le Boss des ennemis et est un Objectif. William étant un personnage spécial, son plan d'actions est le suivant :

- 1 Si une figurine ennemie est à portée, William effectue un tir.
- 2 Si aucune figurine n'est à portée de tir, William tente de lancer son pouvoir «Apparition de Zombie» : sur un jet de cran réussi, 1 zombie apparaît aléatoirement sur l'un des indices encore en jeu. Si tout les indices ont été ramassés (cf. plus bas), le pouvoir n'a aucun effet.
- 3 Si il reste une action à William, il se place en vigilance.

Lorsque la dernière carte des ennemis est jouée et si William n'a pas été activé, alors William effectue une double activation, quelle que soit la valeur de la carte.

Lorsque qu'une figurine d'un joueur passe sur l'un des indices, il peut gratuitement (ie sans actions supplémentaires) le révéler. Le joueur jette 1D8, ajoute le nombre d'indices déjà découvert au résultat et consulte la table suivante :

- 1-6 : Un zombi sort de terre et apparaît à 3" de la figurine, tourné vers elle.
- 7 : Vous avez trouvé le sabre de Samuel Cox !
- 8 : Vous avez trouvé le revolver de Samuel Cox !

S'il ne reste que 2 indices et que le sabre et le revolver n'ont pas été découverts, tirez au hasard pour savoir lequel des 2 objets les joueurs trouvent au moment de la fouille des indices restants.

## Episode 2 - Le Nerf de la Guerre

*William Anderson été défait, mais des rumeurs persistantes continuent d'arriver aux oreilles des différentes factions. L'un d'elles, récurrente, indique que la ville minière de Jerome Junction est la source d'argent permettant au Nécromant d'armer et de recruter parmi les rescapés des guerres entre groupes. Il convient de tarir cette source d'argent, et donc d'investir la place !*

### **Figurines nécessaires :**

- Samuel Wells, un lieutenant du Nécromant (Vétéran D8). Armé d'un fusil. Profil de Tireur.
- (nombre de figurines des joueurs)+1 soldats ou sbires, armés de fusil (Novice D6). Armés de Carabine. Profil de Tireur.

### **Mise en place :**

Jerome Junction est une ville minière, adossée à une falaise. : un des côtés de la table simule cette falaise, et est donc infranchissable. Placez un bâtiment faisant office de banque au milieu de ce côté, puis une rue principale y menant, avec des bâtiments et éléments de décors. Sur le toit de la banque, placez 2 soldats avec fusil, puis Samuel Wells et 1 soldat à l'intérieur au rez de chaussé. Les autres soldats sont placés à côté de la table, et apparaîtront selon les règles spéciales ci-dessous. Les figurines des joueurs entrent par le bord opposé à celui de la banque et doivent donc remonter la rue pour l'atteindre. Il n'y a pas d'indices dans ce scénario.

### **Objectifs :**

Il faut investir le rez de chaussé de la banque, et tuer Samuel Wells qui possède les clés du coffre, et ainsi voler l'argent.

### **Règles spéciales :**

Les hommes de Wells sont cachés dans les bâtiments et dans le décor. A chaque fois qu'une figurine effectue un déplacement, jetez 1d6 + X, avec X = 0 au départ. Sur un 6+, le compteur X est remis à 0 et un soldat surgit dans ou sur (1d2) le bâtiment le plus proche de la figurine ayant effectué le déplacement, et à la position la plus proche possible. S'il le peut, ce soldat effectue immédiatement un « Feu Nourri » sur la figurine, qui compte comme une action gratuite. Si ce « Feu Nourri » n'est pas possible le Soldat se place en Vigilance au titre d'une action gratuite. Si le résultat est 1-5, alors le compteur X s'incrémente de 1.

S'il n'y a plus de soldats à placer, il est inutile de tirer à nouveau le dé lors des déplacements.

Samuel Wells et le soldat dans la banque se mettront systématiquement en Vigilance, sauf à compter du quatrième tour, où ils effectueront leurs actions comme décrit dans les règles. Les autres soldats agissent toujours selon les règles de déplacement