

Vagrantsong



Vagrantsong est un jeu de combat contre des boss (*boss battler*) coopératif axé sur la narration. Les joueurs incarnent des marginaux piégés dans un train hanté,

avec pour objectif de restaurer l'« Humanité » des fantômes, appelés *Haints*, afin de les libérer.

1. Le cycle principal

Le jeu se déroule en une série de scénarios composés de deux phases :

Phase de scénario : Une bataille tactique contre le boss où l'on déplace son personnage, interagit avec l'environnement et utilise des pièces pour effectuer des actions contre le *Haint*.

Phase de camp : Une phase narrative et d'amélioration pour se regrouper, se soigner et se préparer à l'affrontement suivant.

2. Structure des tours

Chaque round comprend le tour de chaque joueur, suivi du tour du *Haint*.

Tour du joueur

Chaque joueur possède 3 pièces.

Les pièces doivent être placées sur la carte personnage pour effectuer des actions telles que se Déplacer, Frapper (attaquer le *Haint* pour lui donner de l'Humanité), Enquêter (interagir avec des événements) ou Utiliser une capacité.

Tour du *Haint*

Le *Haint* agit en fonction de son « Humeur ».

Un jeton est tiré du « Bindle » (sac) pour déterminer le comportement, le déplacement et les attaques du fantôme.

3. Mécaniques clés

Humanité : Augmenter l'Humanité du *Haint* est l'objectif principal. Atteindre un certain seuil permet de « briser » et de libérer le *Haint*.

Blessures et *Westbound* : Si vous perdez toute votre santé, vous retournez une capacité pour marquer une blessure. Si vous subissez trop de blessures, vous devenez « *Westbound* » ; si tous les joueurs deviennent *Westbound*, le scénario est perdu.



Capacités et Bibelots : Les personnages évoluent en acquérant de nouveaux « Bibelots » (objets) et capacités au cours de la campagne.

Le profil du vagabond (Carte personnage) La carte personnage suit :

Déplacement : Espaces parcourables par action.

Valeurs d'Enquête/Frappe : Chiffres à obtenir avec les dés pour réussir les actions.

Capacités : Capacités uniques qui définissent le style de jeu.

Santé : Suivie sur la carte et retournée en cas de blessures.



Conseils pour réussir

Collaboration : Le jeu est punitif ; il est nécessaire de coordonner le placement des pièces.

Rituels : Prioriser les rituels de chaque scénario aide à obtenir des indices et des récompenses, facilitant ainsi l'affrontement.

Gestion du Bindle : Surveiller la piste du cycle aide à prévoir quand un « Effet de cycle » rendra le tour du *Haint* plus dangereux.