

2.2 Actions spéciales

Apply poison (Appliquer du poison)

Action simple

Le combattant peut empoisonner une de ses armes de tir ou de mêlée, pour la prochaine attaque avec cette arme. Le poison s'évapore après l'attaque qu'elle est réussie ou non à toucher un adversaire. Le combattant dispose d'assez de poison pour toute la partie.

Assault shot (Tir d'assaut)

Action complexe, mouvement, combat

Le combattant combine une action complexe de mouvement et une attaque avec une arme à distance. Il peut juste interrompre son mouvement quand il le souhaite pour effectuer son attaque à distance. Le mouvement est complété une fois l'attaque résolue.

Du fait du mouvement du combattant, le tir est plus difficile, le combattant ne dispose que d'une **valeur d'ATT de 1** pour ce tir.

Bayonet charge (Charge de baïonnette)

Action complexe, mouvement, combat

Une charge de baïonnette fonctionne exactement comme une charge normale, mais l'attaquant reçoit un bonus de FOR de +3 (au lieu de +2) pour cette attaque.

Si le combattant subit une critique à l'un de ses bras, il ne peut plus utiliser cette capacité.

Bowling

Action spéciale

Lorsqu'il attaque avec un boulet de canon, ce combattant le jouera toujours sur le sol en ligne droite, Il ne le jette jamais. Le bric-à-brac et les obstacles ainsi que les combattants gênent le passage de la balle et arrêtent son mouvement.

Cependant, une bille roulée est plus précise. Un combattant utilisant cette compétence ignore le caractère imprécis du boulet de canon et ne subit pas la pénalité de -1 A.

Bribery (Corruption) Farrador Barrigon uniquement

Simple action, combat

Le combattant peut tenter de corrompre une troupe adverse dans son rayon d'autorité.

Le combattant désigné effectue un test de moral par rapport à sa valeur la plus basse possible (dernière case grise). Le moral des meneurs, lieutenants et ou sergents ne peut pas être utilisé. Les bonus applicable directement au moral du combattant (insensible et couard par exemple) ainsi que les compétences Résolu, Sans peur, et autres effets affectant directement la valeur de moral du combattant sont normalement pris en compte.

Si le combattant désigné échoue au test, le combattant soudoyé effectue immédiatement **une action simple** sous les ordres du combattant qui l'a corrompu. Cette action simple ne peut être qu'une attaque. Elle doit être utilisée pour attaquer un combattant allié à celui qui a été soudoyé. Cette action est considérée comme un ordre, le combattant soudoyé ne peut pas en recevoir d'autre dans ce tour.

Concealment (Camouflage)

Action simple

Tant que Tapayaxin est au contact avec un élément de décor faisant au moins la moitié de sa taille, Elle peut masquer sa présence. De fait elle ne peut plus être prise pour cible par une attaque à distance.

Seule exception à cette règle, les armes à effet de zone.

Même en étant camouflée, Tapayaxin peut être attaquée au corps à corps à tout moment. Dès qu'elle effectue une action de mouvement, elle redevient visible et peut être à nouveau prise pour cible à distance. Tapayaxin elle-même peut effectuer des attaques, des visées, etc. avec sa sarbacane tout en restant dissimulée.

Close hatch (Fermer le baril)

Action simple

Dès que Grogg ferme le baril, il se fond dans le décor comme un autre tonneau et ne peut plus être pris pour cible à distance.

À une exception près: les armes explosives peuvent le frapper parce qu'elles n'ont pas besoin de le distinguer comme cible.

Il pourrait juste être pris dans l'explosion par accident. Dans ce cas, il compte comme étant « à couvert », cependant.

Un combattant au contact socle à socle peut utiliser le baril pour se mettre « à couvert » et/ou comme obstacle défensif tant que le baril est fermé.

Grogg peut être attaqué en combat rapproché pendant que la trappe est fermée. Cependant, dès que cela arrive ou dès que Grogg se déplace, le couvercle s'ouvre à nouveau. Après tout, il doit être capable de voir ce qui se passe et où il va. Le couvercle s'ouvre automatiquement. Ce n'est pas une action.

Concentration

Action simple, Mystique et Exorciste uniquement

Si le mystique se concentre avant d'invoquer ou d'expulser un LOA, **il gagne une offrande préférée supplémentaire** pour le duel.

La concentration ne fonctionne que pour une invocation ou expulsion effectuée immédiatement après, dans la même phase d'activation.

Distribute supplies (Distribution d'équipement)

Action simple

Torpe porte sur lui 6 arquebuses chargées qu'il peut distribuer pendant la partie.

Il peut échanger une arquebuse vide contre une chargée avec **un** combattant ami de l'Armada au **contact socle à socle** avec lui. L'arquebuse est simplement notée disponible sur la carte du combattant comme s'il venait de la recharger lui-même. Le combattant ne peut pas avoir plus d'une arquebuse chargée, et ne peut échanger qu'une arquebuse vide contre une pleine.

Seulement **une** arquebuse peut être échangée **par tour** parce que Torpe a besoin de temps pour ranger la précieuse arme qu'il récupère. Lorsqu'il a échangé toute ses arquebuses, il ne peut plus faire d'échange ni les recharger, il est trop maladroit pour ça.

Double charge

Action complexe, combat

Cette action combine une charge avec une attaque à distance. **Avant** que le combattant n'effectue la charge, il peut effectuer un tir considéré à **courte portée** avec un malus de **-1 en Att** contre la cible de sa charge.

L'arme de tir doit être chargée et prête à servir évidemment.

Si cette attaque met la cible de la charge « hors combat », la charge échoue et le combattant ne se déplace que d'un mouvement simple complet vers la position de sa cible. La même règle s'applique si la cible fuit, suite au tir, hors de la portée de charge du combattant.

Dress wound (Soigner)

Action simple

Le combattant peut tenter de faire un bandage à un autre membre de son équipage au contact socle à socle, ou sur lui-même.

Le combattant blessé regagne immédiatement un nombre de points de **Vie** égale à **la moitié** de la valeur d'une carte Destin, arrondie au supérieur. Les points de vie récupérés sont décochés sur la carte du combattant.

Un combattant blessé ne peut pas récupérer plus de points de **Vie** que sa valeur maximale.

Pour pouvoir effectuer cette action, le soigneur et le combattant blessé ne doivent pas être au contact d'un adversaire.

Si la carte Destin tirée porte un *symbole crâne*, le soigneur a bâclé le travail et le combattant soigné ne gagne pas de points de Vie, au contraire, il subit **un** point de dégât supplémentaire, dans une localisation sélectionnée au hasard, cela peut provoquer une blessure critique : appliquez les règles habituelles.

L'effet d'une blessure critique **ne peut pas** être soigné par cette action.

Erect barricad (Eriger une barricade) Ahondaro uniquement

Action simple, mouvement

Avec une action simple, l'Ahondaro peut ériger un segment de barricade à partir de la saleté, des planches et des débris au sol. Aucun terrain existant ne doit être modifié, abattu, brisé ou même partiellement enlevé afin de libérer de la place pour la barricade. Les segments de barricades ne peuvent être construits que s'ils reposent sur un sol solide.

Le segment nouvellement érigé doit être placé dans la ligne de vue d'Ahondaro, soit en contact avec son socle ou en contact socle à socle avec un autre segment de barricade, avec lequel Ahondaro est en contact socle à socle.

Comme acte final de l'action de construction, l'Ahondaro peut être déplacé au contact socle à socle avec le segment de barricade érigé le plus récemment. Cela fait partie de la même action et ne coûte aucun MOV. Chaque segment de barricade ne doit pas avoir plus de 2,5 cm de largeur. Il devrait faire environ 2,5 cm de haut et environ 1 cm d'épaisseur.

La barricade compte comme un obstacle défensif et fournit un couvert. La barricade est permanente et reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Expulse (Expulser)

Action simple, combat, mystique et exorciste uniquement

Un mystique peut tenter d'expulser un LOA d'un combattant en effectuant un « duel de pouvoir ».

Le mystique reçoit une pénalité de -1 à la valeur d'invocation lors de l'expulsion d'un loa.

Le prix du sang qui devrait être payé en invoquant un LOA doit également être payé lors de l'expulsion.

Une expulsion n'est pas une attaque, ni en combat rapproché, ni à distance. Il ne peut pas être utilisé comme une réaction par un personnage en attente. Une expulsion peut cependant provoquer une action de réaction car les gestes et incantations nécessaires sont visibles.

Un LOA qui est sous l'influence d'un mystique peut être expulsé automatiquement par ce dernier. Aucun « duel de pouvoir » n'est nécessaire et le mystique n'a pas à payer de prix du sang.

Firestorm (Tempête de feu)

Action simple, combat

Si le combattant a au moins deux armes de tir chargées dans ses mains, il peut faire feu des deux armes sur une même cible. Seulement une attaque est résolue, le combattant reçoit pour cette attaque les bonus + 1 A et +2 FOR de l'arme.

Les munitions sont utilisées pour les deux armes, la tempête de feu ne peut être utilisée qu'avec des armes de tir.

Flurry of blows (Déluge de coups)

Action complexe, combat

Le combattant effectue **3 attaques indépendantes** avec **2 A**, chacune contre un adversaire au contact socle à socle. Ces attaques sont forcément contre le même adversaire.

Cette action ne peut être effectuée qu'avec des armes de mêlée.

Invocation

Action simple, combat, mystiques seulement

Un mystique peut tenter d'invoquer un loa en effectuant un « duel de pouvoir ».

Une invocation n'est pas une attaque, ni en combat rapproché, ni à distance. Elle ne peut pas être utilisée comme une réaction par un personnage en attente. Une invocation peut cependant provoquer une action de réaction, car les gestes et les incantations nécessaires sont visibles.

Juggernaut (Mastodonte)

Action complexe, mouvement, combat

Avec un mastodonte, l'attaquant se déplace sur les autres combattants et les attaque en même temps. Il peut se déplacer d'une distance allant jusqu'à son double de MOV courant en ligne droite. Pendant un mastodonte, l'attaquant ne peut à aucun moment utiliser les types de mouvement nager, grimper ou sauter. La destination de son mouvement doit être dans la LDV du personnage et dans son arc de vision. L'attaquant ne peut se déplacer que sur des coïmbattants qui ont une base plus petite que la sienne. Si un autre combattant est même partiellement sous la base de l'attaquant à la fin de son mouvement, le combattant déplacé est écarté. Il est positionné le plus près possible de sa position d'origine mais à 1cm de distance de la base de l'attaquant. Ce mouvement ne doit pas réorienter le combattant repoussé. L'attaquant peut terminer son mouvement au contact socle à socle avec un autre combattant. Cependant, il ne peut pas attaquer ce combattant dans le cadre de l'action mastodonte, ce n'est pas une charge ou un assaut. Chaque combattant (ami ou ennemi) dont la base a été partiellement recouverte par celle de l'attaquant lors de son mouvement subit une attaque au corps à corps. La force de base de l'attaquant est utilisée pour déterminer les dommages. Tous les combattants touchés sont sujets à tomber avec un pouvoir de pénétration de 3. Franjo peut exécuter cette action même s'il est un animal.

Kiss of death (Baiser de la mort) Reine des Ombres seulement

Action simple, combat

Un adversaire en contact socle à socle peut être paralysé par un « baiser de la mort ». La victime doit être attaquée et touchée de la manière normale. S'il est touché, l'adversaire ne subit aucun dommage ou coup critique, mais il est sans défense jusqu'au début de sa prochaine activation.

Make soup (Préparer la soupe)

Action simple

Lors de cette action, le combattant tire une carte du Destin. S'il n'affiche pas le symbole du crâne, le combattant a réussi à préparer une autre portion de Potage Sibyllin. Si la carte porte un crâne, cependant, la soupe est un échec retentissant et le « cuisinier » de la soupe doit payer un prix du sang de 1. Le combattant peut remettre la soupe à un allié en contact socle à socle (lire : « lui faire goûter mon gombo») ou l'utiliser pour lui-même en dépensant une action simple. L'autre combattant profite alors de l'objet comme d'un équipement. Un combattant ne peut bénéficier que d'une seule portion de Potage Sibyllin à la fois.

Order (Ordre)

Action simple

Le combattant peut donner un ordre à un autre combattant du même équipage dans les limites du rayon d'autorité du premier. Ceci permet à l'autre combattant d'effectuer une action simple supplémentaire immédiatement. Cette action s'effectue en dehors de la séquence d'activation normale et sans tenir compte du fait que le combattant qui reçoit l'ordre est ou non déjà été activé dans le tour.

Un combattant peut donner un ordre par tour. Un combattant ne peut recevoir qu'un seul ordre par tour. Un combattant ayant l'attribut solitaire ou mercenaire ne peut pas recevoir d'ordres. Un combattant paniqué ne peut pas donner d'ordres et ne peut pas non plus recevoir d'ordres.

Passing play (Jeu de passe)

Action simple, combat

L'utilisation d'un jeu de passe augmente la force d'un projectile lorsqu'un combattant passe à un autre qui le détourne et l'expédie ensuite. Cela accélère davantage le projectile qui se déplace déjà à grande vitesse. Pour faire une passe, les deux combattants doivent avoir l'action spéciale « jeu de passe », ils doivent être à portée de leurs armes à distance, ils doivent être en mesure d'utiliser leur arme à distance spécifique à cette action, et le combattant actif qui effectue la passe doit avoir dans sa ligne de vue le combattant receveur.

Le combattant actuellement actif utilise une simple action d'attaque pour une attaque à distance et propulse ainsi le projectile vers le combattant receveur. Ce dernier n'a pas besoin d'être activé ou de dépenser une action lui-même. Son arme n'a pas besoin d'être chargée, puisque le projectile lui est seulement passé.

Cependant, le combattant receveur est considéré comme étant celui qui effectue l'attaque, c'est-à-dire la portée, la LDV, etc. sont déterminés en utilisant le receveur comme point de référence. C'est l'attribut A du receveur qui est utilisé pour l'attaque.

Un jeu de passe ne peut pas être boosté par le fait de viser ou d'autres actions mais bénéficie des cartes d'événement et cartes d'équipement.

Un tir qui est détourné au moyen d'un jeu de passe gagne la capacité d'arme « perforant » dû au surcroît de vitesse.

Poison weapon (Arme empoisonnée) Cucaracha seulement

Action simple

Cucaracha peut empoisonner les armes de combattants alliés pour 3 attaques de mêlée pendant le jeu. Le combattant doit être en contact socle à socle avec elle.

Le poison sur l'arme est efficace pour une seule attaque et dissipé par la suite.

Raking Blow (Balayage)

Action complexe, combat

Le combattant fait une action d'attaque en combat rapproché avec un bonus de +1 A et +3 ST. Il ne peut effectuer ce type d'attaque que si aucun de ses bras n'a subi de coup critique.

Rallying cry (Cri de ralliement)

Action simple

Tous les combattants alliés qui paniquent actuellement et qui se trouvent dans le rayon d'autorité du meneur disposant de cette action spéciale peuvent effectuer immédiatement un test de moral, même s'ils ont déjà essayé de se rallier dans leur phase active. Ils peuvent utiliser le moral actuel du meneur pour ce test.

La panique et la fuite se terminent immédiatement dès que le combattant réussit le test de moral. Le combattant peut être réorienté immédiatement et reçoit pour cela un mouvement de rotation gratuit. Le combattant peut agir normalement au tour suivant.

Un cri de ralliement ne peut pas être utilisé si le combattant qui veut le prononcer est paniqué. Un cri de ralliement ne peut être utilisé qu'une fois par tour par un même équipage, quel que soit le nombre de combattant de l'équipage capable de le faire.

Run by attack (Attaque en passant)

Action spéciale

Action complexe, Mouvement, Combat

Le combattant peut combiner une action complexe de mouvement avec une attaque en mêlée.

Il interrompt son mouvement à n'importe dès qu'il entre en contact temporaire socle à socle avec un adversaire afin d'exécuter une action d'attaque avec une arme de mêlée. L'action de mouvement ainsi interrompue est poursuivie après que l'action d'attaque a été résolue.

L'action d'attaque est par nécessité précipitée, et le combattant n'a donc que A1 pour cette attaque.

Les combattants ne restent liés en combat rapproché que si le mouvement restant de l'attaquant n'est pas suffisant pour s'éloigner de plus de 1 cm du défenseur après l'action d'attaque.

Afin d'annoncer et d'exécuter une « attaque en passant », l'attaquant a besoin d'une LDV sur sa cible.

Pour Ironball :

Une attaque en passant peut également être utilisée pour arracher un boulet de canon à un adversaire. C'est aussi une attaque précipitée avec A1.

Shadowrun (Course des ombres)

Action complexe

En utilisant la course des ombres, le maître assassin peut couvrir des distances incroyables invisible et attaquer un adversaire en mêlée ou à distance. L'adversaire n'a pas besoin d'être visible ou dans l'arc de vision du maître assassin au début de son activation.

Si le maître assassin est en contact socle à socle avec un décor, il peut être placé socle à socle avec tout autre élément de décor à une distance maximale de deux fois le MOUV actuel du Maître Assassin.

Les deux décors doivent tous deux être d'une hauteur d'au moins la moitié de celle du Maître Assassin.

La course des ombres peut également être utilisée pour franchir une distance verticale, par exemple, le maître assassin peut commencer son mouvement au niveau du sol au contact d'un immeuble et le terminer au troisième étage à 24 cm de l'endroit où il a commencé.

Si la portée de la course des ombres est insuffisante pour entrer en contact socle à socle avec le décor choisi à l'origine comme destination, le Maître Assassin reste debout. Son action complexe est gaspillée et sa phase active est terminée.

A la fin d'une course des ombres réussie, le Maître Assassin peut faire une attaque. Afin d'attaquer au corps à corps, le Maître Assassin doit être en contact socle à socle avec le décor d'arrivée ainsi qu'avec le L'adversaire ciblé par son attaque. Cela peut être de l'autre côté d'un obstacle défensif.

La course des ombres ne peut pas être utilisée si le Maître Assassin est en combat rapproché ou s'il panique.

En raison de la nature surprenante de l'attaque, le Maître Assassin reçoit un bonus de + 1 A à son attaque.

"Sic'em !" (Tue le !)

Action simple, une seule fois par tour

"Sic'em !" est traité comme un ordre. Le personnage ne peut donner qu'un seul ordre "Sic'em !" par tour, et uniquement à un combattant qu'il contrôle. Ce combattant contrôlé doit relever de l'autorité du combattant contrôlant et ne doit pas être paniqué.

Le combattant contrôlé reçoit une simple action de mouvement ou une simple action d'attaque avec cet ordre.

De plus, il est envoyé pour attaquer une cible spécifiée, qui doit être visible par le combattant qui le contrôle lorsqu'il donne l'ordre.

Le combattant soumis à cet ordre doit toujours tenter d'atteindre et d'attaquer sa cible. Les actions Nécessaires à cette fin deviennent des actions obligatoires pour le personnage. Il ne peut utiliser que les actions avancer, attaquer, se relever et charger pour ça.

Toutes les actions de mouvement doivent être effectuées dans une ligne aussi droite que possible vers la cible et doivent être exécutées d'une manière qui permet au combattant d'entrer en contact socle à socle avec sa cible par le trajet le plus court.

Les terrains et obstacles que le combattant ne peut pas franchir tels que des forêts ou des arbres individuels ou les adversaires doivent être contournés.

L'ordre "Sic'em !" se termine quand

- ◆ la cible est retirée du combat ou quitte le champ de bataille, ou
- ◆ le combattant lui-même est mis hors combat ou en panique, ou
- ◆ l'ordre "Sic'em !" est remplacé par un autre "Sic'em !".

Si un combattant qui est sous un ordre "Sic'em !" élimine son adversaire dès la première action de sa phase active, l'ordre "Sic'em !" se termine mais le combattant peut librement choisir la deuxième action de cette phase active parmi celles qui sont à sa disposition. Les animaux, par exemple, peuvent prendre une action simple du type mouvement, attaquer, se lever ou tenter de se rallier.

Un combattant soumis à un ordre "Sic'em !" et qui n'est pas pris dans un au corps à corps peut recevoir un nouvel ordre "Sic'em !", par exemple pour être envoyé attaquer une nouvelle cible.

Un ordre "Sic'em !" ne peut pas être transmis par un autre combattant, par exemple celui qui a le trait musicien.

Attaque furtive

Action complexe, mouvement, combat

En utilisant une attaque furtive, un combattant peut se faufiler jusqu'à un adversaire avec une action de mouvement complexe et ensuite effectuer une seule attaque avec une arme de mêlée lorsqu'elle entre en contact socle à socle.

L'adversaire n'a pas besoin d'être visible et n'a pas besoin d'être dans l'arc de vision du combattant.

Le combattant doit se déplacer vers l'adversaire avec une action de mouvement complexe de telle sorte qu'il puisse entrer en contact socle à socle avec l'adversaire. L'attaque furtive peut être combinée avec le saut, la montée, sauter vers le bas et tourner.

Si l'action de déplacement est insuffisante pour mettre le combattant en contact socle à socle avec son adversaire, le combattant doit effectuer une simple action de mouvement vers l'adversaire ; la phase active de l'attaquant se termine sans qu'il n'entre en contact socle à socle avec cet adversaire ou tout autre adversaire, c'est à dire que le combattant doit s'arrêter à au moins 1 cm de n'importe quel adversaire.

L'attaque est perdue.

Si le combattant entre en contact socle à socle avec l'adversaire, le caractère sournois de l'attaque lui accorde un bonus de +1 A à son attaque.

Attaque tornade

Action simple, combat

Lors d'une attaque tornade, le combattant attaque tous les adversaires avec lesquels il est en contact socle à socle.

Les coups et les dégâts sont déterminés séparément pour chaque adversaire.

Un combattant ne peut faire qu'une seule attaque tornade dans sa phase active.

L'attaque tornade ne peut se faire qu'avec une arme de mêlée. Il ne peut pas être combiné avec viser ou prendre de l'élan.