

Archétypes Lysthèses AO V0.7

Règles générales pour les Lysthèses :

Réflexes de Survie : Tant que la figurine est hors de combat sa Protection est augmentée de 1 et à la fin de son activation, redevient Apte au combat sur un 4-.

Perce Armure : Cette arme annule la Protection de la figurine ennemie touchée par cette arme.

Sanguinaire : Une figurine touchée par une arme avec l'attribut Sanguinaire obtient un coup fatal sur 1 ou un 2 au jet de Fatalité.

Maniement de 2 armes à une main : la figurine peut utiliser simultanément deux armes à une main.

Carapace de Corail : Protection 1

Griffes de Corail : 1 main, Impact 1

Lames de Corail : 1 main, Impact 2, Sanguinaire

Lysthèse Alpha :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
6	5	0	5	5

Équipement :

- Paire de Lames de Corail

Compétences :

- Maniement de 2 armes à une main
- Barrière Ele'mentik
- Chef de meute
- Réflexes de Survie
- Contrôle Ele'Mentik

Barrière Ele'mentik : Confère à cette figurine une sauvegarde de 3-.

Chef de Meute : Cette figurine est le Chef de la Meute de Lysthèses Coraux.

Contrôle Ele'Mentik (Action) : Ciblez une figurine ennemie à moins de 6 pas, en ligne de vue, non engagée en corps à corps et n'ayant pas été activée ce tour ci. Celle ci doit réussir un Test sous Mental ou être activée après l'Alpha et être jouée par le Joueur contrôlant l'Alpha.

Lysthèse Équarrisseur :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
6	5	0	5	3

Équipement :

- Trio de Lames de Corail
- Carapace de Corail

Compétences :

- Maniement de 3 armes à une main
- Prédateur Féroce

- Réflexes de Survie

Maniement de 3 armes à une main : La figurine peut utiliser simultanément trois armes à une main.

Prédateur Féroce : Pour engager une figurine ennemie au corps à corps cette figurine peut faire un déplacement de 9 pas.

Lysthèse Harponneur :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
5	4	4	5	3

Équipement :

- Paire de Griffes de Corail
- Tentacules Préhenseurs

Compétences :

- Maniement de 2 armes à une main
- Réflexes de Survie

Tentacules Préhenseurs : Portée 10 pas, Touche automatiquement, Ignore les couverts, Préhenseur

Touche automatiquement : Un tir de cette arme touche automatiquement.

Ignore les couverts : Un tir de cette arme ignore les sauvegardes de couvert.

Préhenseur : La figurine touchée doit réussir un test de vigueur ou être mise socle à socle avec cette figurine.

Lysthèse Sauvage :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
7	5	0	5	3

Équipement :

- Paire de Griffes de Corail
- Véloce

Compétences :

- Maniement de 2 armes à une main
- Bond fulgurant
- Réflexes de Survie
- Dépôt toxique

Véloce : Le mouvement de base de cette figurine est de 9 pas. Elle peut faire des bonds de 4 pas de long et ignore les terrains difficiles.

Bond fulgurant : Lorsque cette figurine charge une figurine ennemie et atteint sa cible, cette dernière est déplacée si c'est possible, de 1 pas et les deux figurines sont mises socle à socle.

Réveil du Corail (Action) : Posez un pion Corail Activé à moins de 1 pas de la figurine. Toute

figurine ennemie traversant un gabarit de 3 pas centré sur ce pion ou se trouvant en fin d'activation au moins partiellement sous ce gabarit subit une touche d'impact -2 ignorant les couverts. Cette action peut être effectuée seulement 3 fois par partie.

Lysthèse Dissimulateur :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
5	4	0	5	3

Équipement :

- Paire de Griffes de Corail

Compétences :

- Maniement de 2 armes à une main
- Discrétion biomimétique
- Explosion du Corail
- Réflexes de Survie

Griffes de Corail : 1 main, Impact 1

Discrétion biomimétique : Cette figurine peut commencer la partie hors zone de déploiement dans une zone de Corail Noir. Le joueur la contrôlant doit noter secrètement sur une feuille dans quelle zone de Corail Noire elle se trouve. Cette figurine peut se révéler et agir normalement lors de n'importe quel tour du joueur la contrôlant ou lors de l'activation d'une figurine si celle ci passe à moins de 6 pas du jeton. Dans ce dernier cas, on interrompt l'activation de la figurine en question et on procède comme si les deux figurines venaient d'être En vue l'une de le l'autre.

Tant qu'elle n'a pas été révélée cette figurine compte comme ayant une sauvegarde de couvert de 6- lorsqu'une figurine cible la zone de Corail Noire dans laquelle elle se trouve.

De plus tant qu'elle n'a pas été révélée cette figurine est considérée comme hors de combat pour les conditions de fin de partie.

Explosion du Corail : Lorsque cette figurine est dévoilée toute figurine ennemie à moins de 4 pas doit réussir un Test sous Mental ou être paralysée jusqu'au prochain tour. Elle ne peut se déplacer ni agir tant qu'elle est paralysée. Une figurine paralysée peut se défendre au corps à corps mais n'effectue pas de jet de dommage si elle remporte le combat.

Lysthèse Toxique :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
5	4	4	5	3

Équipement :

- Paire de Griffes de Corail
- Crache-acide

Compétences :

- Maniement de 2 armes à une main
- Réflexes de Survie

Crache-acide : 2 mains, Souffle 6 pas, impact 1

Lysthèse Mastodonte :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
3	4	0	5	3

Équipement :

- Griffes de Corail
- Bouclier de Corail

Compétences :

- Maniement de 2 armes à une main
- Robustesse
- Réflexes de Survie

Bouclier de Corail : 1 main, Bouclier lourd, Repousseur

Bouclier lourd : Protection 3 contre les attaques de tir, offre une sauvegarde de couvert (6-) contre les tirs à toute figurine dissimulée au moins partiellement par le Mastodonte et socle à socle avec lui. Les figurines socle à socle avec le Mastodonte peuvent être activées immédiatement après lui.

Repousseur : Une figurine d'au plus 1 PV touchée par cette arme est déplacée de 3 pas. Si elle rencontre un obstacle lors de ce déplacement, elle s'arrête et subit une touche d'Impact 1.

Robustesse : Même si cette figurine a le statut Blessée, elle continue de se comporter comme si elle était Apte au combat.