

Archétypes Rôdeurs du Corail AO V0.7

Règles générales pour les Rôdeurs :

Le Rôdeur se Cache (Action) : Une figurine peut utiliser son action pour acquérir le statut Rôdeur Caché. Elle ne peut alors se déplacer que de la moitié de son déplacement de base à moins de se dévoiler. Une figurine initialement cachée qui charge ou tire sur une autre figurine perd son statut Rôdeur Caché à la fin de son Activation.

Par contre elle voit sa Mêlée augmentée de 1 pour ce tour de jeu et l'adversaire ne peut effectuer de tir en réaction à la charge.

Une figurine avec le statut Rôdeur Caché est dévoilée si au début de son activation une figurine ennemie a une vue complète sur elle ou bien si une figurine ennemie se trouve au début de son activation à moins de 2 pas de la figurine ayant le statut Rôdeur Caché.

Une figurine ne peut tirer sur une figurine ayant le statut Rôdeur Cachée ni l'engager au corps à corps tant qu'elle n'est pas dévoilée. Elle ne la voit pas non plus.

Une figurine ayant le statut Rôdeur Caché ne peut bloquer le passage d'une autre figurine, à travers un couloir ou une fenêtre par exemple, et doit être décalée en conséquence pour autoriser ce passage.

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

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

Pistolet avec Silencieux : 1 main, Portée 12 pas, Impact 2, Cdt 2, Silencieux

Silencieux : Lorsqu'elle tire avec cette arme la figurine ne fait pas de bruit. Elle ne perd donc pas son statut Rôdeur Caché si elle l'avait.

Civil : Cette figurine compte comme ayant un Mental diminué de 3 pour les Tests de Déroute.

Machette : 1 main, Impact 0

Chef de groupe Rôdeur :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
5	5	5	5	5

Équipement :

- Paire de Machettes
- Pistolet avec Silencieux

Compétences :

- Maniement de 2 armes à une main
- Chef de bande
- Le Rôdeur se Cache
- Maître Furtif

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

Chef de bande : Cette figurine est le Chef de la Bande de Rôdeurs.

Maître Furtif : Cette figurine n'a pas besoin d'effectuer une action pour acquérir le statut Le Rôdeur se cache et peut en outre se déplacer de son mouvement de base en ayant ce statut.

Physicienne Rôdeuse :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
3	3	4	3	5

Équipement :

- Machette
- Pistolet avec Silencieux
- TekniBlock

Compétences :

- Soins
- Civil
- Le Rôdeur se Cache

Soins (Action) : cette figurine peut soigner une figurine hors de combat amie à moins de 1 pas : les deux figurines acquièrent alors le statut Rôdeur Caché et celle qui est hors de combat redevient alors apte au combat au Tour du Joueur suivant.

La figurine dotée de la règle Soins peut aussi se soigner elle-même si elle est Hors de Combat.

Teckniblock (Action) : Ciblez une figurine à moins de 6 pas. Cette figurine voit sa Précision et l'Impact de son arme de tir augmentés de +1 pour ce tour.

Guérillero Rôdeur :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
4	4	5	5	4

Équipement :

- Fusil-Lanceur
- Machette
- Pistolet avec Silencieux
- Grenade Fumigène

Compétences :

- Le Rôdeur se Cache

Fusil-Lanceur : 2 mains, Portée 15 pas, Impact 2, Cdt 2, Silencieux

Grenade Fumigène : 2 mains, portée 15 pas, Gabarit 3 pas, Fumigène Neurotoxique

Fumigène Neurotoxique : Tout tir sur une figurine située au moins partiellement sous le gabarit voit sa difficulté augmentée de 2, Cette règle n'est pas cumulable avec elle-même. En outre on ne peut tracer de ligne de vue à travers le gabarit. Toute figurine passant au moins partiellement sous le gabarit pour charger une figurine ennemie voit sa mêlée réduite de 1 et la zone recouverte par le gabarit compte comme un terrain difficile. Ces effets durent jusqu'au début du prochain Tour.

Tirailleur Rôdeur :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
3	3	6	4	4

Équipement :

- Arme de Sniper
- Pistolet avec Silencieux
- Machette

Compétences :

- Visée Stable
- Le Rôdeur se Cache

Arme de Sniper : 2 mains, Portée 30 pas, Impact 2, Silencieux

Visée Stable : Lorsque cette figurine vise sa cible, ses tirs ne subissent pas de malus de distance.

Assassin Rôdeur :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
6	6	3	4	4

Équipement :

- Machette sonique
- Pistolet avec Silencieux

Compétences :

- Le Rôdeur se Cache

Machette sonique : 1 main, Impact 2, Sanguinaire

Coup létaux : Cette figurine confère à son arme la capacité Perce Armure

Ele'Mentane Rôdeuse :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
4	2	2	3	6

Équipement :

- Machette

Compétences :

- Bouclier Ele'mentik
- Télékinésie Ele'mentik
- Dernier Recours
- Civil
- Le Rôdeur se Cache

Bouclier Ele'mentik : Confère à cette figurine une sauvegarde de 6-.

Télékinésie Ele'mentik (Action) : Ciblez une figurine ennemie à moins de 10 pas, même sans ligne de vue dessus, et déplacez là de 3 pas. Si elle rencontre un obstacle lors de ce déplacement elle subit un touche d'impact 0.

Dernier Recours : Si cette figurine est hors de combat, elle peut quand même faire une Action à condition de réussir un Test sous Esprit.

Trappeur Rôdeur :

Initiative	Mêlée	Précision	Vigueur	Mental
4	4	4	4	4

Équipement :

- Couteau
- Pistolet avec Silencieux
- Mines Magnétoexplosives

Compétences :

- Déploiement avancé
- Le Rôdeur se Cache

Mines Magnétoexplosives (Action) : La figurine équipée de Mines Magnétoexplosives peut en placer une en un point à 2 pas et à plus de 2 pas de toute figurine ennemie. On représente la Mine Magnétoexplosive par un jeton. La première fois qu'une figurine passe au moins partiellement sous un gabarit de 3 pas centré sur la Mine Magnétoexplosive, celle ci explose, occasionnant à cette figurine une touche d'impact 2. On retire alors le jeton. Cette action peut être effectuée seulement 3 fois par partie.

Déploiement avancé : La figurines peut faire un mouvement de 6 pas avant le premier tour.