

# Mante

25

10/15

27

29

36/38/40

24



## ATTRIBUTS

For 12	Arm 11/15	Int 11
Hab 17	Esq 10	FE 13
Dex 10	Con 15	FA 10

## CAPACITÉS

Camouflage	Capture
Réflexe métamorphique	Frappe éclair

## ÉQUIPEMENT

Arme	Dist.	For
Biocytes	-	6
Projection acide	5	0 + Spécial

# CONSORTIUM

## MANTE

Unique

### Armement

Quatre Biocytes (une attaque).  
Projection acide: 1 ●, -5 Hab jusqu'à la fin du tour adverse.

### Camouflage

Mante peut commencer la Mission en état *Camoufflé*.  
Aucune attaque conventionnelle ou explosif ne peut la blesser à plus de 20 cm de portée. Une fois révélée, cette capacité devient inefficace contre les attaques psychiques.

### Réflexe métamorphique

Mante gagne un bonus de +2 ● non cumulable contre les tirs.

### Capture

Si elle était *Camoufflée* Mante peut jouer durant la *Phase de Mouvement* adverse. Elle peut se déplacer de 5 cm et utiliser chacune de ses armes une fois. Une blessure des Biocytes *Sonne* la cible mais ne peut la tuer. Le captif peut se libérer par un test de For en opposition. Tant qu'il est *Au Contact* de Mante elle gagne +4 ●, son III ● est réduit de moitié, elle n'est pas considérée en *Mélee* tout tir rate contre Mante est subit par le captif, et il perdra 2 ● à la fin du tour de sa libération.

### Frappe éclair

Mante peut sacrifier son tour de jeu pour jouer durant la *Phase de Mouvement* adverse. Elle peut faire une *Action de Mélee* contre un adversaire à 15 cm, qui perdra 2 ● à la fin de son tour. Si la cible meurt sur le coup, Mante peut revenir à sa place initiale.