

Attaques de monstres spécifiques sur des Synthétiques

Xénomorphes

| Stade | Attaque | Effet sur les Synthétiques |
|----------|---|--|
| 2 | Baiser de la mort (attaque #6) | Le Facehugger peut effectuer une embrassade facehug sur un Synthétique en tant qu'attaque, mais le Synthétique n'est pas Brisé par l'attaque : il est aveuglé car le Facehugger lui couvre les yeux. Le Facehugger restera accroché jusqu'à ce qu'il puisse fuir. Toute tentative de l'enlever risque de provoquer une attaque d' <i>Éclaboussure d'Acide</i> si on le coupe pour le détacher. |
| 3 | Morsure à la jambe (attaque #5) | Le Synthétique subit la blessure critique n°2 de la Table des Coups Critiques pour Synthétiques. |
| 3 | Morsure à la gorge (attaque #6) | Effectuez un jet sur la Table des Coups Critiques pour Synthétiques. Un résultat de 6 compte comme un 6 et la tête du Synthétique est écrasée ; sinon, appliquez la blessure critique n°4, Dislocation de la Tête. |
| 4 & 5 | Un prisonnier pour la ruche (attaques #5 et #4) | L'attaque inflige des dégâts mais n'a aucun autre effet. Un xénomorphe qui effectue cette attaque contre un Synthétique cherchera à infliger un maximum de dégâts, plutôt que de retenir son attaque pour injecter du venin. |
| 4, 5 & 6 | Morsure à la tête (attaque #6) | Effectuez un jet sur la Table des Coups Critiques pour Synthétiques. Un résultat de 6 compte comme un 6 et la tête du Synthétique est écrasée ; sinon, appliquez la blessure critique n°4, Dislocation de la Tête. |
| 6 | Morsure bestiale (attaque #3) | Faites un jet sur la Table des Coups Critiques pour Synthétiques. |
| 6 | Coup écrasant (attaque #4) | Faites trois jets sur la Table des Coups Critiques pour Synthétiques et appliquez tous les résultats. |
| 6 | Empalement caudal (attaque #5) | Le Synthétique subit la blessure critique n°6 de la table des Coups Critiques, et est déchiré en deux par le coup (il "fait un Bishop"). |

Néomorphes

| Stade | Attaque | Effet sur les Synthétiques |
|----------|--------------------------------------|--|
| 3 & 4 | Morsure à la jambe (attaque #5) | Le Synthétique subit la blessure critique n°2 de la Table des Coups Critiques pour Synthétiques. |
| 3, 4 & 5 | Morsure à la gorge (attaque #6 & #5) | Lancez un dé sur la Table des Coups Critiques pour Synthétiques. Un résultat de 6 compte comme un 6 et la tête du Synthétique est écrasée, sinon appliquez la blessure critique n°4, Dislocation de la Tête. |
| 4 & 5 | Empalement caudal (attaque #6) | Le Synthétique subit la blessure critique n°6 de la table des Coups Critiques, et est déchiré en deux par le coup (il "fait un Bishop"). |

Espèces extrasolaires

| Espèce | Attaque | Effet sur les Synthétiques |
|---------------------|------------------------------------|--|
| La nuée | Ronger jusqu'à l'os (attaque #6) | Faites un jet sur la Table des Coups Critiques pour Synthétiques. |
| Scorpionide Talakan | Attaque paralysante (attaque #6) | Si la cible subit un coup critique, le Synthétique subit la blessure critique n°2 de la Table des Coups Critiques pour Synthétiques. |
| Ver Léonin | Attaque incapacitante (attaque #5) | Si la cible subit un coup critique, le Synthétique subit la blessure critique n°5 de la Table des Coups Critiques pour Synthétiques. |

Enjoy your facehug!