

© Prodos Games Lid 2017. Permission is granted to photocopy for personal use only.

Im Corporation. All rights reserved.

PREDATOR HUNTER

PLASMA CASTER

ST	ROA	AVV
12	3	3

HOT PLASMA (P)

WRIST BLADES

ST	ROA	AVV
+0	2	0

SEASONED HUNTER (P) 40mm BASE

Icons: M1, CC12, RS17, ST14, CON14, W3, F15(12)

©FOX

PREDATOR WARRIOR - COMBI-STICK

WRIST DART

ST	ROA	AVV
12	1	0

COMBI-STICK

ST	ROA	AVV
+0	4	3

SEASONED HUNTER (P) 40mm BASE

Icons: M1, CC17, RS12, ST14, CON14, W3, F15(12)

©FOX

PREDATOR WARRIOR - SMART-DISC

SMART-DISC THROW

ST	ROA	AVV
+1	*	3

SMART-DISC THROW(A)

ST	ROA	AVV
+1	3	3

SEASONED HUNTER (P) 40mm BASE

Icons: M1, CC17, RS12, ST14, CON14, W3, F15(12)

©FOX

SEASONED HUNTER (P) - Quand un pion Ping Predator, avec la compétence spéciale Seasoned Hunter, est révélé, la figurine du Predator respectif peut être placée n'importe où dans une case adjacente au point de révélation, du moment qu'aucun adverse n'a de Ligne de Vue dessus.

HOT PLASMA (P) - Les tests d'armure réussis contre les coups provoqués par une arme avec la compétence spéciale Hot Plasma (P) doivent être relancés.

SEASONED HUNTER (P) - Quand un pion Ping Predator, avec la compétence spéciale Seasoned Hunter, est révélé, la figurine du Predator respectif peut être placée n'importe où dans une case adjacente au point de révélation, du moment qu'aucun adverse n'a de Ligne de Vue dessus.

SEASONED HUNTER (P) - Quand un pion Ping Predator, avec la compétence spéciale Seasoned Hunter, est révélé, la figurine du Predator respectif peut être placée n'importe où dans une case adjacente au point de révélation, du moment qu'aucun adverse n'a de Ligne de Vue dessus.

SMART DISC THROW (A) - Une Figurine Predator équipée d'un Smart-Disc peut utiliser 1 Point d'Action pour choisir une Tuile Cible à une ou deux tuiles de distance (les Tuiles de Conduit de Ventilation peuvent être ciblées mais on ne peut pas tracer de LDV à travers elles). Faites une Attaque à Distance avec un RoA de 2 sur cette tuile. Si une Tuile Intermédiaire se trouve entre la Tuile Cible et la Tuile de votre Figurine, cette dernière et les Figurines ennemies qui s'y trouvent, subissent également l'Attaque à Distance d'un RoA de 2. Une Figurine touchée ne peut pas subir plus d'1 Blessure par attaque. Un jet de Smart-Disc (A) compte comme une action de tir.

Im Corporation. All rights reserved.

© Prodos Games Ltd 2017. Permission is granted to photocopy for personal use only.

PREDATOR BERSERKER ELDER



GATLING PLASMA CASTER	ST	ROA	AVV
	10	6	3

HOT PLASMA (P)

TWIN FERAL BLADES	ST	ROA	AVV
	+0	5	3

SEASONED HUNTER (P)
RAGE! (A)

40mm BASE

SE ©FOX

PREDATOR HUNTER ELDER



GATLING PLASMA CASTER	ST	ROA	AVV
	10	6	3

HOT PLASMA (P)

RELIC COMBI-STICK	ST	ROA	AVV
	+1	5	4

SEASONED HUNTER (P)

40mm BASE

SE ©FOX

PREDATOR WARRIOR ELDER



RELIC SMART DISC	ST	ROA	AVV
	+2	+	4

SMART DISC THROW (A)

RELIC SMART DISC	ST	ROA	AVV
	+2	4	4

SEASONED HUNTER (P)

40mm BASE

SE ©FOX

MACHIKO NOGUCHI



SWORD	ST	ROA	AVV
	+2	2	1

WRIST BLADES	ST	ROA	AVV
	+0	2	0

PLASMA CASTER	ST	ROA	AVV
	12	3	3

HOT PLASMA (A); BETWEEN TWO WORLDS (P)
EXPERT HUNTER (P); TRAINED IN THE ARTS (P)
DODGE (P)

40mm BASE

HLZ ©FOX

SEASONED HUNTER (P) - Quand un pion Ping Predator, avec la compétence spéciale Seasoned Hunter, est révélé, la figurine du Predator respectif peut être placée n'importe où dans une case adjacente au point de révélation, du moment qu'aucun adverse n'a de Ligne de Vue dessus.

HOT PLASMA (P) - Les tests d'armure réussis contre les coups provoqués par une arme avec la compétence spéciale Hot Plasma (P) doivent être relancés.

RAGE! (A) - Une Figurine doit déclarer utiliser la compétence Rage! (A) au début de l'activation avant qu'aucun Point d'Action n'est encore été dépensé. La figurine utilisant la compétence spéciale Rage! peut relancer n'importe quel test de combat au Corps à Corps dans le tour de jeu et reçoit un modificateur de +2 à la St de son arme de Corps à Corps. La Figurine subit une Blessure à la Fin du Tour de Jeu.

SEASONED HUNTER (P) - Quand un pion Ping Predator, avec la compétence spéciale Seasoned Hunter, est révélé, la figurine du Predator respectif peut être placée n'importe où dans une case adjacente au point de révélation, du moment qu'aucun adverse n'a de Ligne de Vue dessus.

HOT PLASMA (P) - Les tests d'armure réussis contre les coups provoqués par une arme avec la compétence spéciale Hot Plasma (P) doivent être relancés.

SEASONED HUNTER (P) - Quand un pion Ping Predator, avec la compétence spéciale Seasoned Hunter, est révélé, la figurine du Predator respectif peut être placée n'importe où dans une case adjacente au point de révélation, du moment qu'aucun adverse n'a de Ligne de Vue dessus.

SMART DISC THROW (A) - Une Figurine Predator équipée d'un Smart-Disc peut utiliser 1 Point d'Action pour choisir une Tuile Cible à une ou deux tuiles de distance (les Tuiles de Conduit de Ventilation peuvent être ciblées mais on ne peut pas tracer de LDV à travers elles). Faites une Attaque à Distance avec un RoA de 2 sur cette tuile. Si une Tuile Intermédiaire se trouve entre la Tuile Cible et la Tuile de votre Figurine, cette dernière et les Figurines ennemies qui s'y trouvent, subissent également l'Attaque à Distance d'un RoA de 2. Une Figurine touchée ne peut pas subir plus d'1 Blessure par attaque. Un jet de Smart-Disc (A) compte comme une action de tir.

HOT PLASMA (A) - Les tests d'armure réussis contre les tirs causés par une arme dotée d'une compétence spéciale Hot Plasma (A) doivent être relancés.

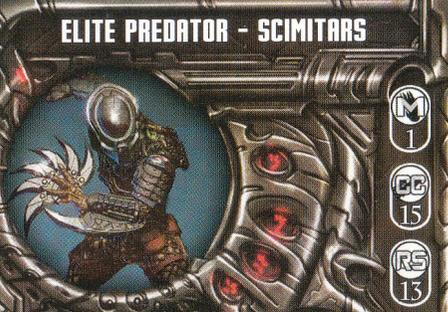
EXPERT HUNTER (P) - Quand un pion ping! avec la compétence spéciale Expert Hunter (P) est révélé, la figurine de Predator correspondant peut être placée n'importe où dans une tuile du point de révélation, mais ne peut pas être engagée.

BETWEEN TWO WORLDS (P) - Machiko ne peut pas exécuter les actions uniques de sa faction (voir pages 24 du livre de règle AVP:THB)

TRAINED IN THE ARTS (P) - Lorsque Machiko exécute une action CC, elle attaque avec les deux armes CC. De plus, après que les attaques de Machiko aient causé la perte d'une figurine ennemie, elle peut effectuer une action de désengagement gratuite (même si elle s'était déjà déplacée ce tour-ci).

DODGE (P) - Après qu'une figurine avec Dodge (P) soit touchée par une attaque avec les deux armes CC, soit touché par une attaque, lancez 1D20. Sur un résultat de 1-5, la figurine esquive et l'attaque n'a aucun effet. Sur 6-20, l'esquive échoue et la figurine doit alors continuer comme si elle avait été frappée normalement. Une esquive réussie ne peut pas éviter un tir de lance-flammes.

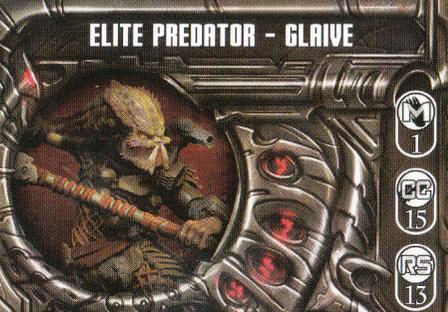
ELITE PREDATOR - SCIMITARS



SHURIKEN	ST	ROA	AVV
	9	2	0
PRECISION (P)			
PLASMA GASTER	ST	ROA	AVV
	12	3	3
HOT PLASMA (P)			
DUAL SCIMITARS	ST	ROA	AVV
	+0	3	0
BLOCK (P); EXPERT HUNTER			40MM BASE

SE ©FOX

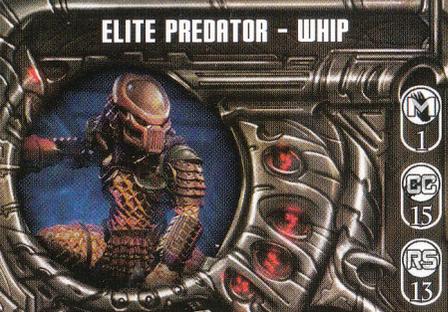
ELITE PREDATOR - GLAIVE



SHURIKEN	ST	ROA	AVV
	9	2	0
PRECISION (P)			
PLASMA GASTER	ST	ROA	AVV
	12	3	3
HOT PLASMA (P)			
GLAIVE	ST	ROA	AVV
	+0	*	0
SWEEPING STRIKE (A)			
CEREMONIAL DAGGER	ST	ROA	AVV
	3	2	0
SERRATED BLADE (P); EXPERT HUNTER (P)			40MM BASE

SE ©FOX

ELITE PREDATOR - WHIP



SHURIKEN	ST	ROA	AVV
	9	2	0
PRECISION (P)			
SPEARGUN	ST	ROA	AVV
	13	1	3
RAIL (P)			
SWORD	ST	ROA	AVV
	+2	2	1
WHIP	ST	ROA	AVV
	*	2	0
SURGE (P); REACH (P); EXPERT HUNTER (P)			40MM BASE

SE ©FOX

EXPERT HUNTER (P) - Quand un pion ping ! avec la compétence spéciale Expert Hunter (P) est révélé, la figurine de Predator correspondant peut être placée n'importe où dans une tuile du point de révélation, mais ne peut pas être engagée.

PRECISION (P) - Les figurines armées d'une arme possédant cette compétence ignorent les modificateurs RS négatifs.

HOT PLASMA (P) - Les tests d'armure réussis contre les tirs causés par une arme dotée d'une compétence spéciale Hot Plasma (A) doivent être relancés.

BLOCK (P) - Lorsqu'elle est la cible d'une attaque de mêlée, une figurine armée d'une arme dotée de la compétence block (P) peut obliger son adversaire à relancer un dé CC réussi.

EXPERT HUNTER (P) - Quand un pion ping ! avec la compétence spéciale Expert Hunter (P) est révélé, la figurine de Predator correspondant peut être placée n'importe où dans une tuile du point de révélation, mais ne peut pas être engagée.

PRECISION (P) - Les figurines armées d'une arme possédant cette compétence ignorent les modificateurs RS négatifs.

HOT PLASMA (P) - voir page 36 AvP THB

SWEEPING STRIKE (A) - cette figurine peut dépenser deux points d'action pour effectuer une action de combat spéciale Sweeping Strike (A). Effectuez une action de combat rapproché contre toutes les figurines ennemies sur la même tuile que votre figurine (lancez le dé séparément pour chaque cible), en utilisant les ST et AVV de cette arme.

SERRATED BLADE (P) - chaque fois qu'une figurine armée d'une arme dotée de cette compétence effectue une action de combat rapproché, elle peut forcer son adversaire à relancer un jet de sauvegarde déjà effectué, causée par le touché de cette arme.

EXPERT HUNTER (P) - Quand un pion ping ! avec la compétence spéciale Expert Hunter (P) est révélé, la figurine de Predator correspondant peut être placée n'importe où dans une tuile du point de révélation, mais ne peut pas être engagée.

PRECISION (P) - Les figurines armées d'une arme possédant cette compétence ignorent les modificateurs RS négatifs.

RAIL (P) - Lorsque vous tirez avec une arme dotée de cette capacité, pour chaque RoA vous pouvez cibler deux figurines ennemies sur des tuiles adjacentes et dans voter LDV. Si vous le faites, lancez le dé séparément pour chaque cible avec un modificateur de -2 au RS.

SURGE (P) - Lorsque l'arme ayant cette capacité touche sa cible, les figurines touchées passent un test CON au lieu d'un test d'armure, avec un modificateur de -3 à la valeur CON.

REACH (P) - Les figurines armées d'une arme possédant cette compétence peuvent effectuer des attaques en CC contre des figurines sur des tuiles adjacentes comme si elles étaient engagées.