CHASSEUR PRÉDATOR

Chasseur expérimenté (P) Quand un jeton «blip» disposant de cette compétence est révélé, la figurine prédator correspondante peut être placée à un distance d'1 tuile maximum du jeton «blip» révélé. La figurine ne devra cependant pas se trouver dans une ligne de vue adverse.

Plasma brûlant (P) Les tests d'armure réussis contre les dégats causés par ce type d'arme doivent être rélancés.

GUERRIER PRÉDATOR - DISQUE DE COMBAT

Chasseur expérimenté (P) Quand un jeton «blip» disposant de cette compétence est révélé, la figurine prédator correspondante peut être placée à un distance d'une tuile maximum du jeton «blip» révélé. La figurine ne devra cependant pas se trouver dans une ligne de vue adverse.

Disque de combat (A) Ciblez une figurine adversaire jusqu'à 2 tuiles de distance (aucune ligne de vue n'est nécessaire) et lancez 2D20 pour chaque tuile occupée entre le prédator et sa cible. Chaque jet de dé ayant un résultat compris entre 1 et 10 (inclus) inflige une blessure à un adversaire choisi par le joueur prédator (le joueur adverse choisit la figurine blessée). Une seule blessure maximum peut être infligée par figurine. Aucun test d'armure n'est possible pour l'adversaire. Cette action compte comme une attaque à distance.

GUERRIER PRÉDATOR - LANCE

Chasseur expérimenté (P) Quand un jeton «blip» disposant de cette compétence est révélé, la figurine prédator correspondante peut être placée à un distance d'une tuile maximum du jeton «blip» révélé. La figurine ne devra cependant pas se trouver dans une ligne de vue adverse.