

**THE HUNTMASTER** AIM

WEAPON



ON ACTIVATION  
Tout ennemi adjacent à sa figurine est repoussé d'une case.

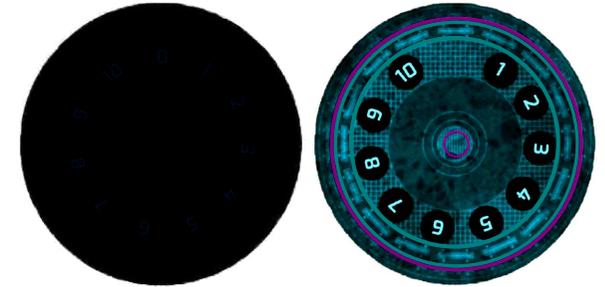
DURANT UN TIR  
L'ennemi ciblé *Discard* une carte.

BACKUP WEAPON

HEALTH 10 SPEED 7 AIM 8 TECH 5 DEFENSE 6 MELEE 5

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2018 FOX



**PREDATOR THE HUNTMASTER**




**FAST CLAW** **AIM**

**WEAPON** **BACKUP WEAPON**



**ON ACTIVATION**

Fast Claw oblige un ennemi adjacent à lui à *Discard* une carte.

**PASSIVE**

Si Fast Claw est en Mêlée au combat, ses griffes lui permettent d'attaquer deux fois.

HEALTH: 9    SPEED: 7    AIM: 7    TECH: 5    DEFENSE: 6    MELEE: 5

**EQUIPMENT** **EQUIPMENT**

TM & © 2018 FOX



**FAST CLAW**




**GRAY STRIPE** **AIM**

**WEAPON**



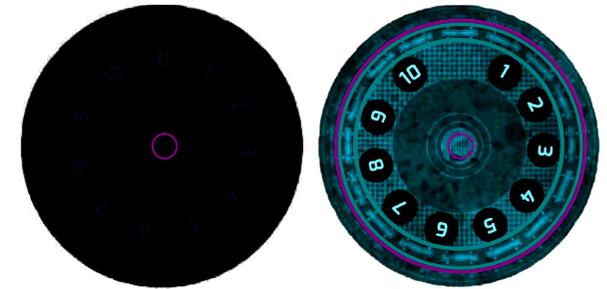
**FIN D' ACTIVATION**  
Recyclez une carte par ennemi éliminé.

**BACKUP WEAPON**

| HEALTH | SPEED | AIM | TECH | DEFENSE | MELEE |
|--------|-------|-----|------|---------|-------|
| 8      | 6     | 6   | 4    | 3       | 3     |

**EQUIPMENT** **EQUIPMENT**

TM & © 2018 FOX



**GRAY STRIPE**




**SHARP EYE** **AIM**

**WEAPON** **BACKUP WEAPON**



**DURANT UN TIR**  
*Recycler une carte.*

| HEALTH | SPEED | AIM | TECH | DEFENSE | MELEE |
|--------|-------|-----|------|---------|-------|
| 8      | 7     | 8   | 5    | 4       | 3     |

**EQUIPMENT** **EQUIPMENT**

TM & © 2018 FOX



**SHARP EYE**

**PREDATORS**

**HUNTER**

**WEAPON**

**AIM**

**BACKUP WEAPON**

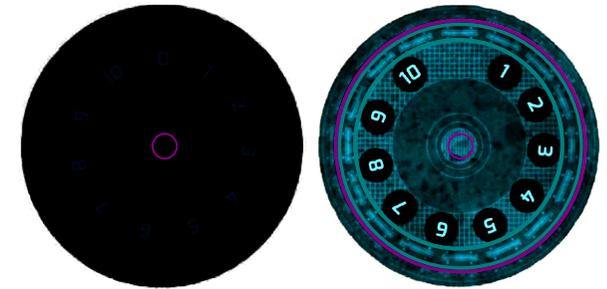
**ON ACTIVATION**  
Ce Prédateur peut éliminer un Blip distant de 4 cases de lui.

**PASSIVE**  
Si ce Prédateur utilise un Canon à Plasma, sa Défense est diminuée de 2 points. Si le tir est raté, il recule de 2 cases par rapport à sa cible.

HEALTH: 10  
SPEED: 6  
AIM: 5  
TECH: 8  
DEFENSE: 7  
MELEE: 5

**EQUIPMENT**

TM & © 2018 FOX



**HUNTER**

**HONORED HELDER** **AIM**

**WEAPON** **BACKUP WEAPON**



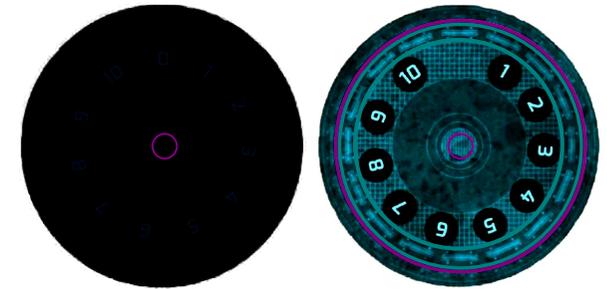
**ON ACTIVATION**  
Les ennemis distants de 2 cases de sa figurine sont repoussés de 2 cases de plus.

**PASSIVE**  
Si ce Prédator utilise un Combi-Stick, la Défense de la cible est diminuée de 2 points.

| HEALTH | SPEED | AIM | TECH | DEFENSE | MELEE |
|--------|-------|-----|------|---------|-------|
| 9      | 6     | 6   | 4    | 5       | 3     |

**EQUIPMENT** **EQUIPMENT**

TM & © 2018 FOX



**HONORED HELDER**




# EAGER YOUTH



**FIN D'ACTIVATION**  
 Vous pouvez vous déplacer sur un autre emplacement en utilisant un jeton gratuit « Invisible »

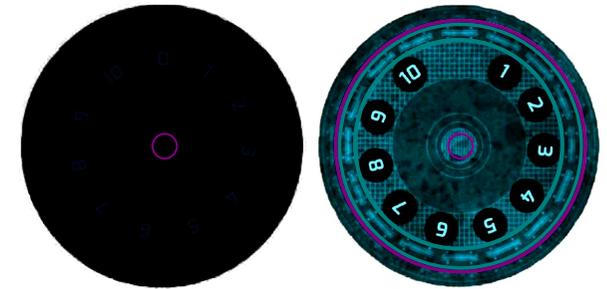
**PASSIVE**  
 Quand Eager Youth utilise un Equipement, cet Equipement est *Exhaust*.

| HEALTH | SPEED | AIM | TECH | DEFENSE | MELEE |
|--------|-------|-----|------|---------|-------|
| 7      | 5     | 4   | 3    | 4       | 3     |

WEAPON | BACKUP WEAPON

EQUIPMENT | EQUIPMENT

TM & © 2018 FOX



# EAGER YOUTH




**OUTCAST** **AIM**

**WEAPON** **BACKUP WEAPON**



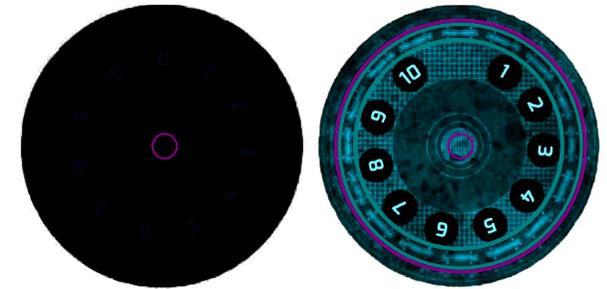
**ON ACTIVATION**  
Recycler une carte.

**EN MELEE**  
Discard une carte et relancez le dé d'attaque si votre jet de dé est raté.

HEALTH: 8    SPEED: 7    AIM: 7    TECH: 5    DEFENSE: 4    MELEE: 5

**EQUIPMENT** **EQUIPMENT**

TM & © 2018 FOX



**OUTCAST**




## TARGETING LASER



EQUIPMENT

COST



### ACTION

Révélez une carte:

- ★ Relancez le dé d'Attaque.
- 👁️ Augmentez votre Compteur de Visée AIM.
- ❗ Discard cette carte.



## SELF DESTRUCT



EQUIPEMENT

COST



### ACTION

Exhaust 2 cartes.

Explosez et détruisez toutes les figurines dans une zone de 5 cases à partir de votre figurine.

Discard ensuite cette carte.



## BIO-HELMET



EQUIPMENT

COST



### FREE ACTION

Tirez une carte d'Endurance et Révélez une carte.

- ★ Relancez le dé de Défense.
- 👁️ La cible désignée Exhaust une carte de sa main.
- ❗ Discard cette carte.



## HUNTER'S BIO-HELM



EQUIPMENT

COST



FREE ACTION: désignez une cible, cette dernière ne peut pas vous attaquer.

- ★ Relancez le dé de Défense.
- 👁️ Utilisez la Vision Thermale et attaquez à travers un mur avec -1 AIM.
- ❗ Discard cette carte.



## TARGETING LASER



EQUIPMENT

COST



### ACTION

Révélez une carte:

- ★ Relancez le dé d'Attaque.
- 👁️ Augmentez votre Compteur de Visée AIM.
- ❗ Discard cette carte.



## SELF DESTRUCT



EQUIPEMENT

COST



### ACTION

Exhaust 2 cartes.

Explosez et détruisez toutes les figurines dans une zone de 5 cases à partir de votre figurine.

Discard ensuite cette carte.



## BIO-HELMET



EQUIPMENT

COST



### FREE ACTION

Tirez une carte d'Endurance et Révélez une carte.

- ★ Relancez le dé de Défense.
- 👁️ La cible désignée Exhaust une carte de sa main.
- ❗ Discard cette carte.



## HUNTER'S BIO-HELM



EQUIPMENT

COST



FREE ACTION: désignez une cible, cette dernière ne peut pas vous attaquer.

- ★ Relancez le dé de Défense.
- 👁️ Utilisez la Vision Thermale et attaquez à travers un mur avec -1 AIM.
- ❗ Discard cette carte.



## TARGETING LASER



**EQUIPMENT** COST 2

**ACTION**  
Tirer une carte d'Endurance et Révélez une carte:

- ★ Relancez le dé d'Attaque.
- 👤 Augmentez votre Compteur de Visée AIM de 2 points.
- ❗ Discard cette carte.



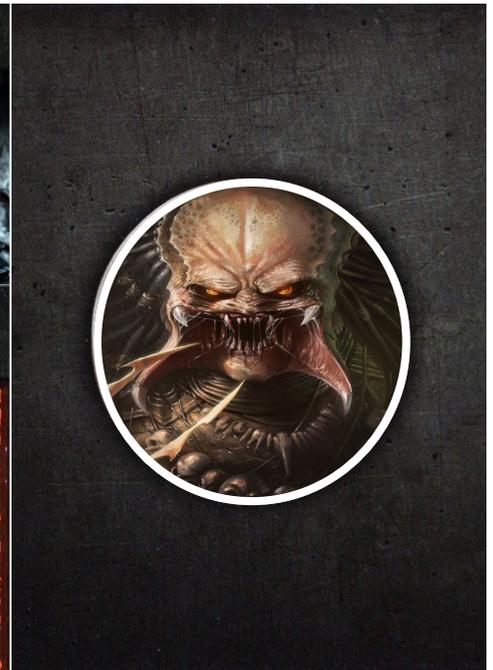
## TARGETING LASER



**EQUIPMENT** COST 2

**ACTION**  
Tirer une carte d'Endurance et Révélez une carte:

- ★ Relancez le dé d'Attaque.
- 👤 Augmentez votre Compteur de Visée AIM de 2 points.
- ❗ Discard cette carte.



## BIO-HELMET



**EQUIPMENT** COST 1

**FREE ACTION**  
Tirez 2 cartes d'Endurance et Révélez une carte:

- ★ Relancez le dé de Défense.
- 👤 La cible désignée Exhaust 2 cartes de sa main.
- ❗ Discard cette carte.



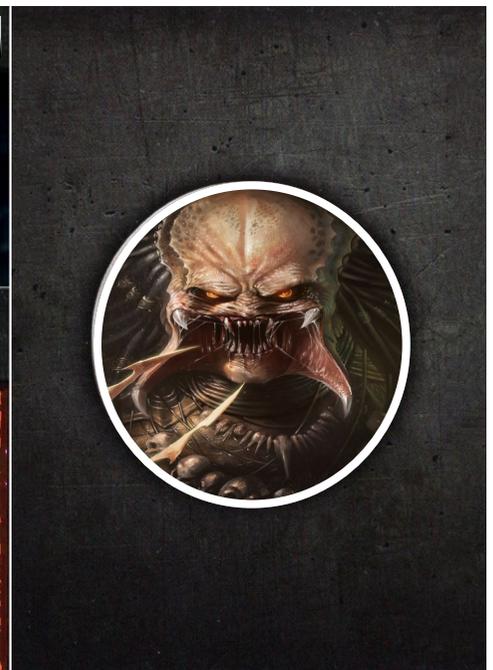
## HUNTER'S BIO-HELM



**EQUIPMENT** COST 1

**FREE ACTION:** désignez une cible, cette dernière ne peut pas vous attaquer.

- ★ Relancez le dé de Défense.
- 👤 Utilisez la vision Thermale et attaquez à travers un mur avec +1 AIM.
- ❗ Discard cette carte.



## PREDATOR MEDI-KIT



EQUIPMENT

COST



### ACTION

- *Exhaust* une carte. Lancez un dé 6 et *Recyclez* un nombre de cartes, égal au résultat du dé.
- Enlevez une Blessure au Prédateur ciblé, situé à 2 cases de votre Prédateur.
- *Discard* cette carte pour utiliser le Médi-kit.



## CLOAKED



EQUIPMENT

COST



### ACTION

- Vous obtenez en jouant cette carte +1 en Défense.
- ★ Posez 3 jetons « Invisible », déplacez-vous sur chaque jeton en les défaussant.
  - 🎯 Désignez une cible, celle-ci ne peut pas vous attaquer.
  - ! *Exhaust* cette carte.



## BIO-HELMET



EQUIPMENT

COST



### FREE ACTION

Tirez une carte d'*Endurance* et *Révélez* une carte.

- ★ Relancez le dé de Défense.
- 🎯 La cible désignée *Exhaust* une carte de sa main.
- ! *Discard* cette carte.



## PREDATOR MEDI-KIT



EQUIPMENT

COST



### ACTION

- *Exhaust* une carte. Lancez un dé 6 et *Recyclez* un nombre de cartes, égal au résultat du dé.
- Enlevez une Blessure au Prédateur ciblé, situé à 2 cases de votre Prédateur.
- *Discard* cette carte pour utiliser le Médi-kit.



## PREDATOR MEDI-KIT



EQUIPMENT

COST  
3

### ACTION

- *Exhaust* une carte. Lancez un dé 6 et *Recyclez* un nombre de cartes, égal au résultat du dé.
- Enlevez une Blessure au Prédateur ciblé, situé à 2 cases de votre Prédateur.
- *Discard* cette carte pour utiliser le Médi-kit.



## CLOAKED



EQUIPMENT

COST  
3

### ACTION

- Vous obtenez en jouant cette carte +1 en Défense.
- ★ Posez 3 jetons « Invisible », déplacez-vous sur chaque jeton en les défaussant.
  - 🎯 Désignez une cible, celle-ci ne peut pas vous attaquer.
  - ! *Exhaust* cette carte.



## BIO-HELMET



EQUIPMENT

COST  
3

### FREE ACTION

- Tirez une carte d'Endurance et Révélez une carte.
- ★ Relancez le dé de Défense.
  - 🎯 La cible désignée *Exhaust* une carte de sa main.
  - ! *Discard* cette carte.



## PREDATOR MEDI-KIT



EQUIPMENT

COST  
3

### ACTION

- *Exhaust* une carte. Lancez un dé 6 et *Recyclez* un nombre de cartes, égal au résultat du dé.
- Enlevez une Blessure au Prédateur ciblé, situé à 2 cases de votre Prédateur.
- *Discard* cette carte pour utiliser le Médi-kit.



PLASMA LAUNCHER  
AUTOGUIDED LASER



EQUIPMENT

COST

2

ACTION

*Exhaust* une carte pour utiliser cet Equipement.

Ajouter 2 points à votre Compteur de visée AIM.

Si vous échouez dans votre Attaque, ne modifiez pas votre AIM et relancez le dé d'Attaque, une fois.



PLASMA LAUNCHER  
AUTOGUIDED LASER



EQUIPMENT

COST

2

ACTION

*Exhaust* une carte pour utiliser cet Equipement.

Ajouter 2 points à votre Compteur de visée AIM.

Si vous échouez dans votre Attaque, ne modifiez pas votre AIM et relancez le dé d'Attaque, une fois.



EM FIELD DETECTOR



EQUIPMENT

COST

2

ACTION

*Exhaust* 2 cartes pour utiliser cet Equipement.

Vous pouvez contrôler durant un tour un Alien Xénomorphe ou un Essaim d'Aliens, situé à 4 cases de votre figurine.

*Exhaust* ensuite cette carte.



EM FIELD DETECTOR



EQUIPMENT

COST

2

ACTION

*Exhaust* 2 cartes pour utiliser cet Equipement.

Vous pouvez contrôler durant un tour un Alien Xénomorphe ou un Essaim d'Aliens, situé à 4 cases de votre figurine.

*Exhaust* ensuite cette carte.



## BONUS GHOST CAMOUFLAGE



EQUIPMENT

COST  
2

### ACTION

*Exhaust* 3 cartes pour utiliser cet Equipement.

Posez 2 ou 3 jetons bonus d'Invisibilité, distants de 5, 10 et 15 cases respectivement de votre figurine sur le plan de jeu.

Vous pouvez vous déplacer sur ces jetons bonus en sautant, en une seule action, mais sans traverser d'autres figurines sur votre parcours. Vous restez Invisible, même sur le dernier jeton tant que vous ne l'avez pas quitté. Défaussez ensuite les jetons bonus au tour suivant et *Discard* cette carte.



## PLASMA LAUNCHER AUTOGUIDED LASER



EQUIPMENT

COST  
2

### ACTION

*Exhaust* une carte pour utiliser cet Equipement.

Ajouter 2 points à votre Compteur de visée AIM.

Si vous échouez dans votre Attaque, ne modifiez pas votre AIM et relancez le dé d'Attaque, une fois.



## EM FIELD DETECTOR



EQUIPMENT

COST  
2

### ACTION

*Exhaust* 2 cartes pour utiliser cet Equipement.

Vous pouvez contrôler durant un tour un Alien Xénomorphe ou un Essaim d'Aliens, situé à 4 cases de votre figurine.

*Exhaust* ensuite cette carte.



## EM FIELD DETECTOR



EQUIPMENT

COST  
2

### ACTION

*Exhaust* 2 cartes pour utiliser cet Equipement.

Vous pouvez contrôler durant un tour un Alien Xénomorphe ou un Essaim d'Aliens, situé à 4 cases de votre figurine.

*Exhaust* ensuite cette carte.



## DARTS



WEAPON

COST



### BACKUP

*Exhaust* une carte pour utiliser cette arme.

La cible est blessée et immobilisée, elle ne peut pas attaquer durant un tour.



Déplacez-vous de 2 cases.



*Discard* cette carte, la cible *Recycle* une carte.



## THROWING DISK



WEAPON

COST



### RANGED / MELEE / BACKUP

**ACTION:** *Exhaust* 3 cartes pour utiliser cette arme. Elle provoque une Blessure si l'attaque réussit. *Révélez* ensuite une carte:



Ajoutez une Blessure à la cible et *Discard* 2 cartes.



*Recyclez* 3 cartes.



## ACID RESISTANT CLAWS



WEAPON

COST



### BACKUP / ACID RESISTANCE / +1 MELEE

*Exhaust* 1 carte à chaque fois que vous utilisez cette arme, provoquant une Blessure, et *Révélez* une carte:



*Recycler* une carte.



Votre cible a -1 en Défense.



*Discard* cette carte.



## WRIST BLADES



WEAPON

COST



### BACKUP

*Exhaust* une carte à chaque fois que vous utilisez cette arme pour provoquer une Blessure.

Quand un Prédateur attaque avec cette arme, il gagne +1 en Mêlée mais réduit sa Défense d'un point.



## DARTS



WEAPON

COST



### BACKUP

*Exhaust* une carte pour utiliser cette arme.

La cible est blessée et immobilisée, elle ne peut pas attaquer durant un tour.



Déplacez-vous de 2 cases.



*Discard* cette carte, la cible *Recycle* une carte.



## THROWING DISK



WEAPON

COST



### RANGED / MELEE / BACKUP

**ACTION:** *Exhaust* 3 cartes pour utiliser cette arme. Elle provoque une Blessure si l'attaque réussit. *Révélez* ensuite une carte:



Ajoutez une Blessure à la cible et *Discard* 2 cartes.



*Recyclez* 3 cartes.



## ACID RESISTANT CLAWS



WEAPON

COST



### BACKUP / ACID RESISTANCE / +1 MELEE

*Exhaust* 1 carte à chaque fois que vous utilisez cette arme, provoquant une Blessure, et *Révélez* une carte:



*Recycler* une carte.



Votre cible a -1 en Défense.



*Discard* cette carte.



## WRIST BLADES



WEAPON

COST



### BACKUP

*Exhaust* une carte à chaque fois que vous utilisez cette arme pour provoquer une Blessure.

Quand un Prédateur attaque avec cette arme, il gagne +1 en Mêlée mais réduit sa Défense d'un point.



## PLASMA CANNON



COST  
5

WEAPON

RANGED / BACKUP

*Exhaust* 3 cartes d'Endurance pour activer cette arme et provoquer deux Blessures.

Si le tir est réussi, la cible *Discard* 3 cartes de sa main ou du deck d'Endurance.

## COMBI-STICK



COST  
4

WEAPON

RANGED / MELEE / BACKUP

*Exhaust* une carte pour utiliser cette arme. Il faut être au moins à 4 cases de la cible pour l'utiliser. Si le tir est réussi:

- vous blessez et ramenez la cible vers vous, elle sera adjacente à votre figurine.
- Prenez une carte d'Endurance à votre cible.

## ACID RESISTANT CLAWS



COST  
2

WEAPON

BACKUP / ACID RESISTANCE / +1 MELEE

*Exhaust* 1 carte à chaque fois que vous utilisez cette arme, provoquant une Blessure, et *Révélez* une carte:

★ *Recycler* une carte.

🌿 *Votre cible a -1 en Défense.*

! *Discard* cette carte.

## WRIST BLADES



COST  
0

WEAPON

BACKUP

*Exhaust* une carte à chaque fois que vous utilisez cette arme pour provoquer une Blessure.

Quand un Prédateur attaque avec cette arme, il gagne +1 en Mêlée mais réduit sa Défense d'un point.

## PLASMA CANNON



COST  
5

WEAPON

RANGED / BACKUP

*Exhaust* 3 cartes d'Endurance pour activer cette arme et provoquer deux Blessures.

Si le tir est réussi, la cible *Discard* 3 cartes de sa main ou du deck d'Endurance.

## COMBI-STICK



COST  
3

WEAPON

RANGED / MELEE / BACKUP

*Exhaust* une carte pour utiliser cette arme. Il faut être au moins à 4 cases de la cible pour l'utiliser. Si le tir est réussi:

- vous blessez et ramenez la cible vers vous, elle sera adjacente à votre figurine.
- Prenez une carte d'Endurance à votre cible.

## ACID RESISTANT CLAWS



COST  
2

WEAPON

BACKUP / ACID RESISTANCE / +1 MELEE

*Exhaust* 1 carte à chaque fois que vous utilisez cette arme, provoquant une Blessure, et *Révélez* une carte:

★ *Recycler* une carte.

🌿 *Discard* votre cible a -1 en Défense.

! *Discard* cette carte.

## WRIST BLADES



COST  
0

WEAPON

BACKUP

*Exhaust* une carte à chaque fois que vous utilisez cette arme pour provoquer une Blessure.

Quand un Prédateur attaque avec cette arme, il gagne +1 en Mêlée mais réduit sa Défense d'un point.

## PLASMA CANNON



COST  
5

WEAPON

RANGED / BACKUP

*Exhaust* 3 cartes d'Endurance pour activer cette arme et provoquer deux Blessures.

Si le tir est réussi, la cible *Discard* 3 cartes de sa main ou du deck d'Endurance.

## COMBI-STICK



COST  
3

WEAPON

RANGED / MELEE / BACKUP

*Exhaust* une carte pour utiliser cette arme. Il faut être au moins à 4 cases de la cible pour l'utiliser. Si le tir est réussi:

- vous blessez et ramenez la cible vers vous, elle sera adjacente à votre figurine.
- Prenez une carte d'Endurance à votre cible.

## ACID RESISTANT CLAWS



COST  
2

WEAPON

BACKUP / ACID RESISTANCE / +1 MELEE

*Exhaust* 1 carte à chaque fois que vous utilisez cette arme, provoquant une Blessure, et Révélez une carte:

★ Recycler une carte.

🌿 Votre cible a -1 en Défense.

! *Discard* cette carte.

## WRIST BLADES



COST  
0

WEAPON

BACKUP

*Exhaust* une carte à chaque fois que vous utilisez cette arme améliorée pour provoquer 2 Blessures sur une Attaque réussie.

Quand un Prédateur attaque avec cette arme, il gagne +1 en Mêlée mais réduit sa Défense d'un point.

## PLASMA CANNON



RANGED / BACKUP

*Exhaust* 3 cartes d'Endurance pour activer cette arme et provoquer deux Blessures.

Si le tir est réussi, la cible *Discard* 3 cartes de sa main ou du deck d'Endurance.



## COMBI-STICK



RANGED / MELEE / BACKUP

*Exhaust* une carte pour utiliser cette arme améliorée. Il faut être au moins à 8 cases de la cible pour l'utiliser. Si le tir est réussi:

- vous blessez et ramenez la cible vers vous, elle sera adjacente à votre figurine.
- Prenez 2 cartes d'Endurance à votre cible.



## ACID RESISTANT CLAWS



BACKUP / ACID RESISTANCE / +1 MELEE

*Exhaust* 1 carte à chaque fois que vous utilisez cette arme améliorée, provoquant 2 Blessures, et Révélez une carte:

★ Recycler 3 cartes.

🌿 Votre cible a -1 en Défense.

! Discard cette carte.



## WRIST BLADES



BACKUP

*Exhaust* une carte à chaque fois que vous utilisez cette arme améliorée pour provoquer 2 Blessures sur une Attaque réussie.

Quand un Prédateur attaque avec cette arme, il gagne +1 en Mêlée mais réduit sa Défense d'un point.



## PLASMA CANNON



**WEAPON** COST 5

**RANGED / BACKUP**

*Exhaust 3 cartes d'Endurance pour activer cette arme améliorée et provoquer trois Blessures.*

Si le tir est réussi, la cible *Discard* 3 cartes de sa main ou du deck d'Endurance.



## COMBI-STICK



**WEAPON** COST 3

**RANGED / MELEE / BACKUP**

*Exhaust une carte pour utiliser cette arme améliorée. Il faut être au moins à 8 cases de la cible pour l'utiliser. Si le tir est réussi:*

- vous blessez et ramenez la cible vers vous, elle sera adjacente à votre figurine.
- Prenez 2 cartes d'Endurance à votre cible.



## ACID RESISTANT CLAWS



**WEAPON** COST 2

**BACKUP / ACID RESISTANCE / +1 MELEE**

*Exhaust 1 carte à chaque fois que vous utilisez cette arme améliorée, provoquant 2 Blessures, et Révélez une carte:*

- ★ *Recycler 3 cartes.*
- 🌿 *Votre cible a -1 en Défense.*
- ! *Discard cette carte.*



## WRIST BLADES



**WEAPON** COST 0

**BACKUP**

*Exhaust une carte pour utiliser cette arme améliorée et provoquer 2 Blessures sur une Attaque réussie.*

Quand un Prédateur attaque avec cette arme, il gagne +1 en Mêlée mais réduit sa Défense d'un point.



## DWINDLING OPTION



HAZARD

COST



### ATTACH CARD TO THE PREDATOR

Vous devez *Discard* une carte pour chaque ennemi adjacent à votre figurine, à la fin de tour.



## DISHONOR



HAZARD

COST



### PERMANENT

Pour chaque Attaque ratée d'un Prédateur, vous devez *Exhaust* une carte de votre main ou du deck d'*Endurance*.



## GRAPPLE



HAZARD

COST



### ATTACH CARD TO THE PREDATOR

Quand le Prédateur est à terre, il *Discard* un Equipement ou une Arme de sa main.



## JUGGERNAUT



HAZARD

COST



### ATTACH CARD TO THE PREDATOR

Quand vous effectuez une Attaque à distance, relancez le dé d'Attaque si le résultat est 3 ou moins.



## FLESH BLOOD



HAZARD

COST



### ATTACH CARD TO THE PREDATOR

Au départ du tour du Prédateur,  
Révélez une carte:

Le Prédateur jette un dé 6 et  
*Exhaust* le nombre équivalent de  
cartes au résultat du dé.

Le Prédateur subit une attaque  
d'un ennemi adjacent.



## DETERIORATING SITUATION



HAZARD

COST



### DUREE DE 5 TOURS.

Le Prédateur *Discard* une carte du deck  
d'*Endurance* par tour.



## STUDY THE ENEMY



EVENT

COST



### FREE ACTION

Tirez 2 carte d'Endurance. Enlevez 3 cartes du deck d'Endurance de votre ennemi.

Vous pouvez les ajouter à votre main et les utiliser ensuite ou les détruire en les mettant dans la pile *Discard* de votre ennemi. *Exhaust* cette carte.



## DISPLAY OF SKILL



EVENT

COST



### PERMANENT

Payer le coût de cette carte pour gagner +1 sur votre Compteur de Visée AIM ou gagner +1 sur votre capacité Tech.



## DISENGAGING ATTACK



EVENT

COST



### FREE ACTION

Quand un Prédateur est adjacent à un ennemi, il peut se déplacer pour être hors de sa ligne de vue mais c'est l'unique action qu'il pourra effectuer dans ce tour.

*Exhaust* ensuite cette carte.



## OBSERVE YOUR PREY



EVENT

COST



### FREE ACTION

Si vous êtes équipé de la carte *Cloaked*, Révélez une carte:

- Augmentez votre Compteur de Visée AIM.
- Vous pouvez relancer un dé d'Attaque en Mêlée.
- Discard* une carte d'Equipement.



## AT THE LIMIT



EVENT

COST  
3

### FREE ACTION / MELEE

Tirez une carte d'Endurance et Révélez une carte:

- La Défense de votre ennemi diminue d'un point.
- Effectuez une Attaque supplémentaire en Mêlée.

Exhaust ensuite cette carte.



## CALCULATED RISK



EVENT

COST  
3

### ACTION

Exhaust une carte.

Quand le dé des Aliens est jeté pour déplacer les Blips, vous pouvez par l'Action de cette carte, relancer le dé pour modifier le résultat du déplacement.

Exhaust ensuite cette carte.



## TRICK LIGHT



EVENT

COST  
3

### TAKE A CARD

Tirez une carte d'Endurance.

Choisissez une cible ou un Blip qui soit dans votre ligne de vue, échangez votre place contre la leur.

Exhaust ensuite cette carte.



## COUNTER



EVENT

COST  
3

### FREE ACTION

Exhaust cette carte et Révélez une carte:

- Discard une carte Hasard (Menace) en jeu attachée à un Prédateur.
- Discard cette carte.
- Prenez dans le deck Exhaust une carte Hasard (Menace) et jouez-la immédiatement.



## AT THE LIMIT



 **EVENT** **COST** 

**FREE ACTION / MELEE**

Tirez une carte d'Endurance et Révélez une carte:

-  La Défense de votre ennemi diminue d'un point.
-  Effectuez une Attaque supplémentaire en Mêlée.

*Exhaust ensuite cette carte.*



## CALCULATED RISK



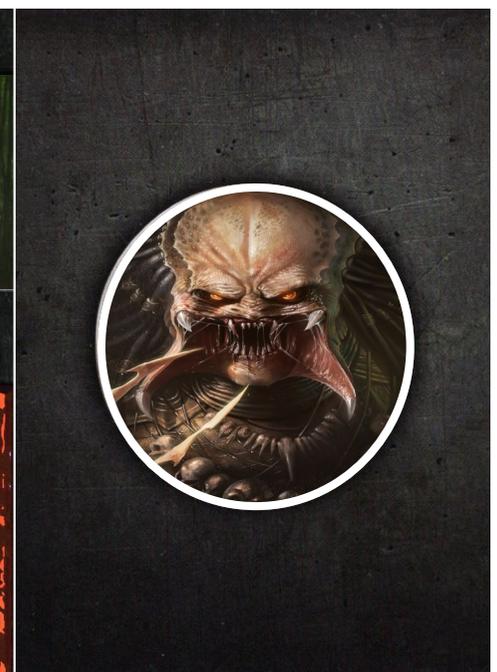
 **EVENT** **COST** 

**ACTION**

*Exhaust* une carte.

Quand le dé des Aliens est jeté pour déplacer les Blips, vous pouvez par l'Action de cette carte, relancer le dé pour modifier le résultat du déplacement.

*Exhaust ensuite cette carte.*



## TRICK LIGHT



 **EVENT** **COST** 

**TAKE A CARD**

Tirez une carte d'Endurance.

Choisissez une cible ou un Blip qui soit dans votre ligne de vue, échangez votre place contre la leur.

*Exhaust ensuite cette carte.*



## COUNTER



 **EVENT** **COST** 

**FREE ACTION**

*Exhaust* cette carte et Révélez une carte:

-  Discard une carte Hasard (Menace) en jeu attachée à un Prédateur.
-  Discard cette carte.
-  Prenez dans le deck *Exhaust* une carte Hasard (Menace) et jouez-la immédiatement.



## DISARMEMENT



EVENT

COST  
2

### ACTION

*Exhaust* une carte.

La cible attaquée perd une carte Armement (Weapon) (elle doit donc *Discard* une carte Armement de sa fiche et non de sa main), si elle échoue dans sa Défense.



## A KILL WITH NO HONOR



EVENT

COST  
0

### FREE ACTION AFTER KNOCKDOWN

Si vous êtes KO ou blessé, vous pouvez *Discard* autant de cartes en main que vous avez d'ennemis adjacents à votre figurine. Chaque carte restante et gardée dans votre main, tue ou blesse alors, un ennemi adjacent à votre figurine. *Discard* ensuite cette carte.



## LAY OF THE LAND



EVENT

COST  
0

### FREE ACTION

Tirez une carte d'*Endurance*.

*Recyclez* 3 cartes si vous éliminez un ennemi.

*Exhaust* ensuite cette carte.



## AT THE LIMIT



EVENT

COST  
0

### FREE ACTION

Vous perdez 2 points sur votre Compteur de Visée AIM sur une réattaque mais vous pouvez vous déplacer de 4 cases, ensuite.

*Exhaust* ensuite cette carte.



## THE HUNT BEGINS



- Jetez un dé 6 et choisissez votre cible. Si elle est tuée, durant ce tour, vous *Recycler* autant de cartes que le nombre indiqué sur le dé 6.
- Si l'ennemi n'est pas mort, vous devez *Exhaust* autant de cartes que le nombre indiqué sur le Dé 6.
- *Exhaust* ensuite cette carte.



## KILL AND KILL AGAIN



### RANGED ATTACK

*Exhaust* 2 cartes.

Quand vous réalisez un résultat de 3 ou moins sur le Dé 10, en attaquant à distance, vous gagnez une **FREE ACTION** supplémentaire.

*Exhaust* ensuite cette carte.



## LAY OF THE LAND



### FREE ACTION

Tirez 2 cartes d'*Endurance*, *Recyclez* 3 cartes et déplacez-vous de 4 cases.

*Exhaust* ensuite cette carte.



## LAY OF THE LAND



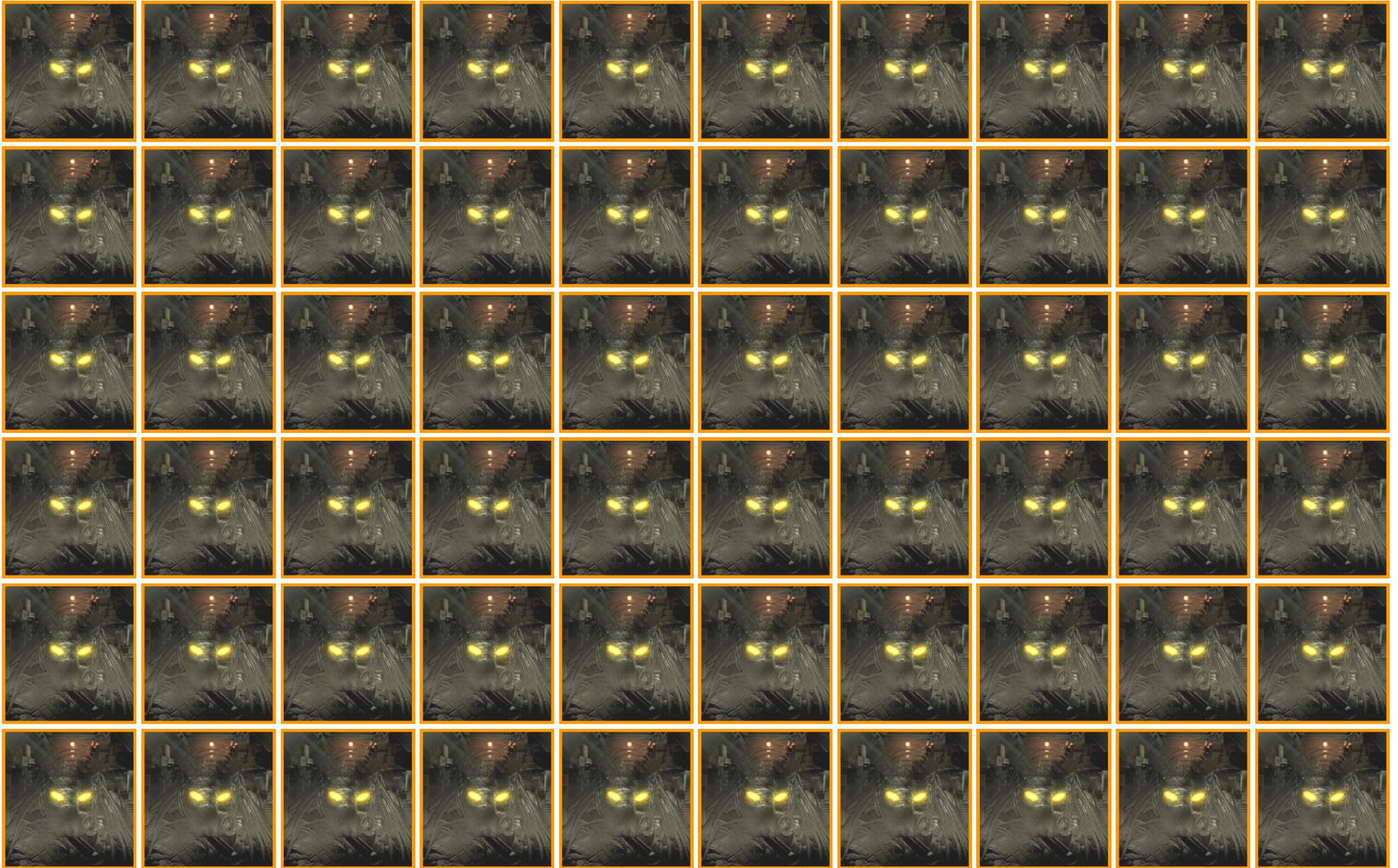
### FREE ACTION

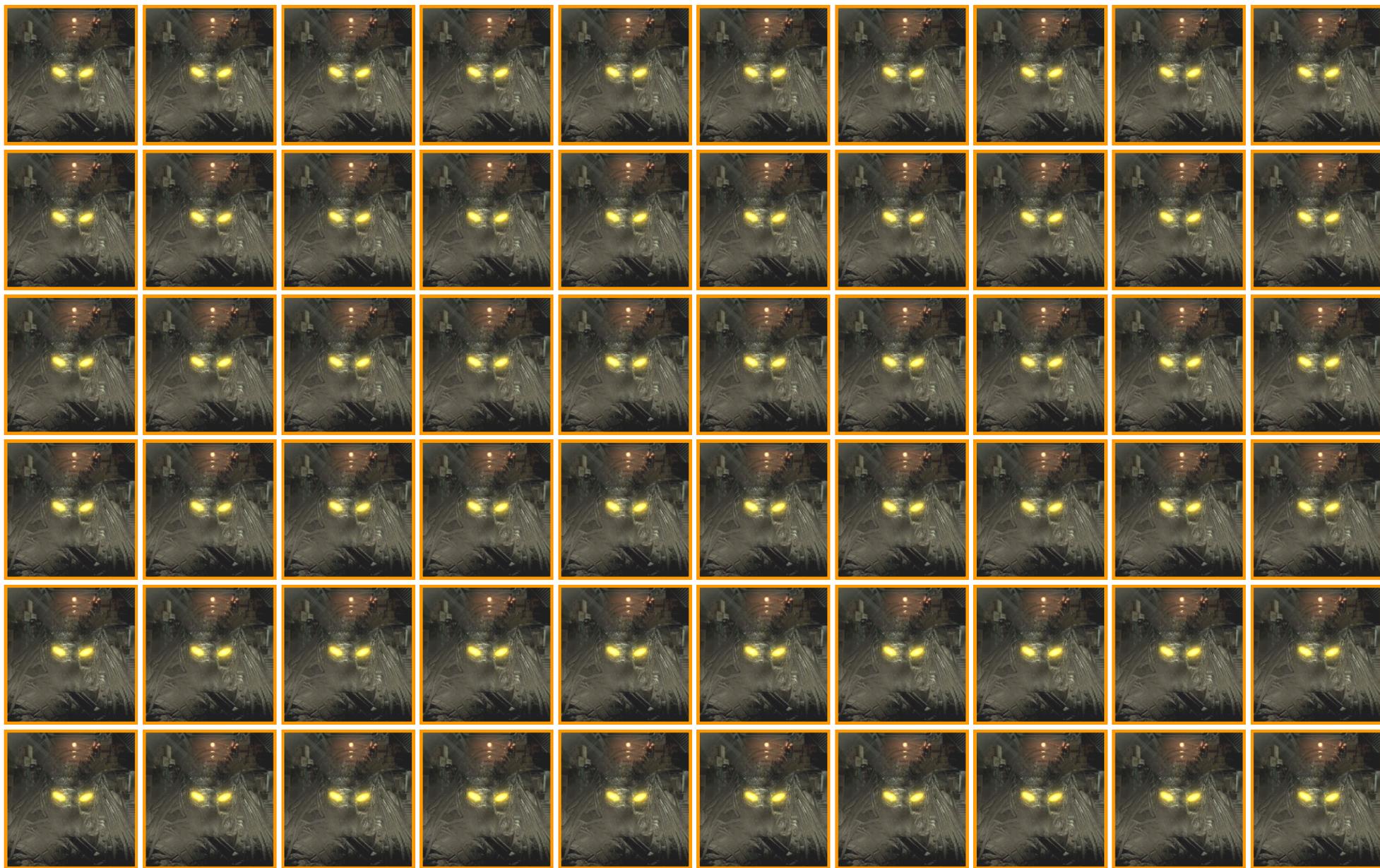
Tirez 2 cartes d'*Endurance*, *Recyclez* 3 cartes et déplacez-vous de 4 cases.

*Exhaust* ensuite cette carte.



# JETONS D'INVISIBILITE





### PHASE DES PREDATORS

Etape1: réinitialisez le compteur de visée.

Etape 2: Effectuez les capacités d'activation.

Etape 3: Equipez –les en cartes d'Endurance.

Etape 4: Effectuez 2 actions.

- Se déplacer
- Attaquer
- Poser une barricade
- Augmenter son compteur de visée
- Interagir
- Jouer une carte Action
- Poser 2 jetons d'Invisibilité ou plus et sauter de jeton en jeton.
- Se reposer.
- Faire une action Wide-Awake.

Etape 5: résoudre les capacités de fin d'activation.

Etape 6: Donner le jeton d'activation au joueur suivant.

### PHASE DES ALIENS

Etape1: activer les Aliens.

Etape 2: activer les Blips.

Etape 3: tirez des cartes Motion Tracker.

### PHASE DE FIN DE TOUR

Etape1: résoudre les effets de fin de tour.

Etape 2: Vérifiez les conditions de victoire ou de défaite.

Etape 3: Augmenter de 1, le compteur de tour, commencer un nouveau tour.

### PHASE DES PREDATORS

Etape1: réinitialisez le compteur de visée.

Etape 2: Effectuez les capacités d'activation.

Etape 3: Equipez –les en cartes d'Endurance.

Etape 4: Effectuez 2 actions.

- Se déplacer
- Attaquer
- Poser une barricade
- Augmenter son compteur de visée
- Interagir
- Jouer une carte Action
- Poser 2 jetons d'Invisibilité ou plus et sauter de jeton en jeton.
- Se reposer.
- Faire une action Wide-Awake.

Etape 5: résoudre les capacités de fin d'activation.

Etape 6: Donner le jeton d'activation au joueur suivant.

### PHASE DES ALIENS

Etape1: activer les Aliens.

Etape 2: activer les Blips.

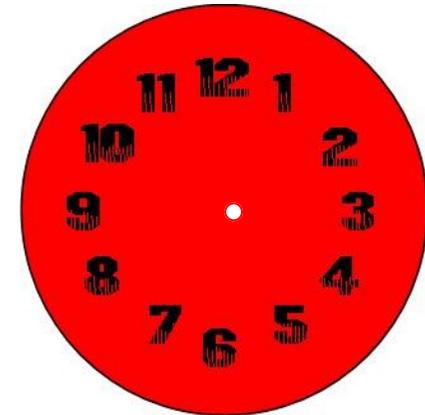
Etape 3: tirez des cartes Motion Tracker.

### PHASE DE FIN DE TOUR

Etape1: résoudre les effets de fin de tour.

Etape 2: Vérifiez les conditions de victoire ou de défaite.

Etape 3: Augmenter de 1, le compteur de tour, commencer un nouveau tour.



**CARTE RESUME DES ACTIONS  
ET COMPTEUR DE VISEE AIM PREDATOR  
(A DECOUPER ET A MONTER)**

# REGLE DES PREDATORS

Les Prédators au nombre de 8, obéissent aux mêmes règles que les Marines.

Ils bénéficient en plus d'un certain nombre de vies. Lorsque qu'ils reçoivent une Blessure, leur vie diminue de 1 point et ils doivent *Discard* une carte de leur main ou du deck d'Endurance. Un Medi-kit leur fait regagner une vie. A 0 vie, le Prédator est éliminé de la partie.

Ils bénéficient en outre de 5 jetons d'Invisibilité, donnés en début de partie, pour chaque personnage Prédator.

Ils peuvent, durant leur tour, effectuer une action d'Invisibilité en posant sur le plan de jeu, deux ou plusieurs jetons d'Invisibilité. Ces jetons doivent être distants respectivement de 5 cases à partir de la figurine puis de 10 cases puis de 15 case, etc...La carte Equipement, disponible dans le deck d'Endurance, ajoute cette possibilité en plus de l'action de base (jetons d'Invisibilité en bonus).

Prédator

|   |  |  |  |  |   |
|---|--|--|--|--|---|
| P |  |  |  |  |   |
|   |  |  |  |  |   |
|   |  |  |  |  |   |
|   |  |  |  |  |   |
|   |  |  |  |  |   |
|   |  |  |  |  | X |

Jeton d'Invisibilité, le 2ème jeton sera posé à 5 cases de ce jeton, le 3ème à 10 cases etc...

Le Prédator effectuant une action d'Invisibilité doit poser obligatoirement 2 jetons pour être non vu par ses ennemis. Il devra ensuite dans la même action sauter (Jump) sur ces jetons pour échapper à ses ennemis. Un Prédator, posé sur ce jeton, ne peut pas être attaqué. Au tour suivant, les jetons sont défaussés et le Prédator redevient visible et attaquant.

Le Prédator durant son parcours de saut (Jump) ne doit pas traverser une figurine adverse. **Il peut réaliser cette action s'il n'a pas de carte Hasard dans sa main.**

Lorsque cette action est effectuée, un Prédator peut effectuer une action de combat contre un ennemi qui sera sa deuxième action dans le tour. Il peut également se reposer.

Lorsque les jetons d'Invisibilité sont dépensés totalement, le Prédator ne peut plus effectuer cette action sauf s'il a en main la carte « Bonus Ghost Camouflage »

Les Prédators possèdent un deck d'environ 80 cartes d'Endurance qu'ils devront utiliser comme les Marines.

Bon jeu !