



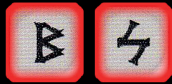
Activation

Mode COURSE
Mouvement ou charge
passent à « L »



Activation

Mode FURTIF
Tirs adverses divisés par 2
durant le tour



Activation

Activez
Predator ou Scout



Corps-à-corps / Réaction

Gagnez 2 dés d'attaque
ou de défense



Ordres

Prenez 2 de vos dés
Saga disponibles,
lancez-les et ajoutez-les
à vos dés Saga inactifs.

SAGA MODE

PREDATOR



LEURRE

Tir / Réaction

Choisissez une unité adverse et
activez un Tir gratuit sur une
unité de votre choix
(Hormis Seigneur)
Ce tir ne génère pas de fatigue
à l'unité choisie.



DISQUE DE CHASSE

Tir / Corps-à-corps / Réaction

Activez le disque de chasse.
Toutes les figurines adverses se
trouvant à « C » du Prédateur
ont une touche automatique.



TERREUR INVISIBLE

Corps-à-corps / Réaction

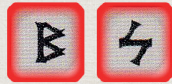
Si le mode Furtif est activé durant ce tour,
activez terreur invisible et l'adversaire
aura ses attaques diminuées de 4 dés
pour ce Corps-à-corps.



FILETS DE CHASSE

Corps-à-corps / Réaction

Désignez une unité. (Hormis Seigneur)
Activez les filets de chasse
2 figurines de l'unité choisie
ne pourront pas combattre
pendant 2 tours.
Utiliser un marqueur filet.



TIR DE PRÉCISION

Tir / Réaction

Résoudre Tir normal (4 dés « L »)
et ajoutez 2 touches automatiques
supplémentaires.



GRIFFES DE DOULEUR

Corps-à-corps

Réduisez l'armure de votre
créature de 1 et Gagnez 4 dés
d'attaque, à l'issue du combat, même
gagné, reculer à « C ».



LANCE DE SANG

Tir spécial / Réaction

Se placer à « C » de sa cible, et activer la
lance de sang, (largeur gabarit et portée
de « L+M »). Les figurines adverses se
trouvant sur sa trajectoire ont une
touche. Chaque unité traversée
(2 maxi en enfilade) aura une touche
automatique supplémentaire.



KIT MÉDICAL

Soins réparateurs / Activation

Début de votre tour. Activez Kit Médical et
aller au contact d'un arbre. Votre créature
à l'abris sur la cime est intouchable jusqu'à
la fin du tour. Récupérer 2 points de vie.
Enlever toutes vos fatigues.
Reprise tour prochain au pied de l'arbre.
Saut à « M » si pied encombré de troupes.



TU ES MA PROIE

Corps-à-corps

Réduisez l'armure de votre
créature de 1
Gagnez 2 dés d'attaque
+ 1 touche automatique.



CAPACITÉS SPÉCIALES

LEURRE

Tir / Réaction

Le Predator utilise un Leurre holographique efficace qui donne l'illusion qu'il se trouve dans les rangs adverses. Une unité dotée de Tir va paniquer et va immédiatement cibler une unité de sa propre bande. (Pas de tir sur le Seigneur)

Activez une unité adverse de votre choix pour un Tir gratuit sur une unité adverse de votre choix à portée de Tir. (Hors Seigneur) Ce tir ne génère aucunement une fatigue à l'unité choisie.

DISQUE DE CHASSE

Tir / Corps-à-Corps / Réaction

Sans nul doute l'arme la plus dévastatrice. Razon volant redoutable, il coupe et transperce sans que rien ne l'arrête ou presque. Dessinant une trajectoire courbe tout autour de son maître, ce boomerang de la mort dévaste les rangs adverses. Même au C-à-C, comme il est lancé, il est considéré comme une arme de Jet. **Rappel : Code du chasseur**

Activez le disque de chasse. Toutes les figurines adverses se trouvant à «C» du Prédateur auront une touche automatique.

TERREUR INVISIBLE

Corps-à-corps / Réaction

Le Predator dispose d'une technologie pouvant le rendre pratiquement invisible, c'est le mode Furtif. Si celui-ci est activé et que le chasseur arrive sur une unité pour un Corps-à-corps, activez «Terreur invisible» et l'effroie gagnera les rangs adverses. Leurs attaques en aveugle seront moins efficaces.

«Si le mode Furtif à été activé au préalable», activez Terreur invisible et les unités adverses engagées ont leur attaques diminuées de 4 Dés.

FILETS DE CHASSE

Corps-à-Corps / Réaction

Le Predator active son filet de chasse, qui file droit vers sa proie, le filet enserre la cible, un compagnon va immédiatement essayer de libérer son frère d'armes. Pour cela 2 figurines seront hors de combat pendant un certain laps de temps. Idéal pour supprimer des attaques ou des tirs pendant 2 tours.

Le filet de chasse ne sera jamais utilisé contre un seigneur, car ce n'est pas du tout Sport !

Activez les filets de chasse, 2 figurines de l'unité choisie ne pourront pas riposter pendant 2 tours. (utiliser un marqueur sur les 2 figurines qui seront HS)

TIR DE PRÉCISION

Tir / Réaction

Lors de l'activation du tir de précision via guidage laser, il est inévitable que le chasseur fasse mouche.

Activez votre Tir normal (4 dés à «L») et ajoutez 2 touches automatiques supplémentaires.

Rappel : Code du chasseur

GRIFFES DE DOULEUR

Corps-à-Corps

Le Predator active son arme de poing préférée, des griffes accérées qui inspirent une terreur sans nom. Cependant cet excès de zèle l'oblige à s'exposer et à le rendre vulnérable. Prudent, il va se désengager à la fin du combat.

Réduisez l'armure de votre créature de 1 et Gagnez 4 dés d'attaque, à l'issue du combat, dans tous les cas de figure, reculer à «C»



CAPACITÉS SPÉCIALES

LANCE DE SANG

Tir spécial / Réaction

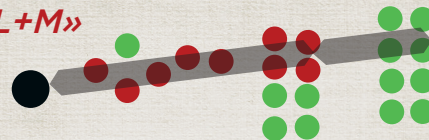
Le Predator active sa lance de sang, elle n'est puissante que si elle est lancée à proximité de sa cible l'obligeant à s'exposer. Capable de perforer 2 lignes adverses. Le gabarit Saga donne la largeur du faisceau de ce trident en fusion, télescopique et destructeur. Sa longue portée rectiligne permet de toucher une deuxième unité plus éloignée.

Predator à «C» de sa cible, activez la lance de sang (Portée de «L+M» pour 2 unités en enfilade maximum). Les figurines traversées par le gabarit sont touchées. À cela on ajoute une touche automatique par unité traversée (soit 2 au maximum).

Rappel : Code du chasseur

On utilise les 2 gabarits Saga.

«L+M»



Exemple : Le predator est venu se positionner à «C» d'une unité. Ici les 9 figurines des 2 premières unités adverses sont touchées par le gabarit. À cela on ajoute 1 touche automatique par unité traversée. Soit au Total : 9 touches + 2 Auto = 11

La 3^{ème} unité derrière n'est jamais concernée l'inertie de la lance étant stoppée.

KIT MÉDICAL

Activation / Soins réparateur

Quand la bête blessée, elle n'hésite pas à s'octroyer un soin réparateur à l'aide de son kit médical. Montant à la cime d'un arbre, elle se soigne rapidement, même si sa proie prend de l'avance vers la sortie, elle n'en sera que plus prompte à la rattrapper au tour suivant.

Début de votre tour, le Predator va au contact d'un arbre et active son Kit Médical. étant à l'abris, la créature est intouchable lors des soins. Elle passe 1 tour et récupère 2 points de vie. Enlève toutes ses fatigues.

Récupération d'un dé Saga si le cap des 6 pts de vie est remonté.

(la figurine peut être posée en haut de l'arbre ou retirée, elle revient au tour suivant au pied de l'arbre, de façon favorable. Dans le cas unique où le pied de l'arbre serait entouré d'ennemis, il saute à «M» en terrain dégagé).

TU ES MA PROIE

Corps-à-Corps / Réaction

La créature se retrouve devant une unité récalcitrante, enivrée par le défi que représente cette cible zélée, le Predator augmente sa rage, mais baisse son armure en retirant son casque de chasse... **en signe de profond respect.**

Réduisez l'armure de votre créature de 1 et gagnez 2 dés d'attaque et 1 touche automatique supplémentaire.

OPTIONS DE JEU PREDATORS

2 Predators : 1 Alpha à 4 points de vie

1 Scout à 4 points de vie

Règle je suis à **vos** ordres pour l'Alpha

Total Dés Saga 4

Perte 1 dés Saga définitif à 50% des effectifs

3 Predators : 1 Alpha à 4 points de vie

2 Scouts à 2 points de vie

Règle je suis à **vos** ordres pour l'Alpha

Total Dés Saga 4

Perte 1 dés Saga définitif à 50% des effectifs

Chaque Predator ou Scout est une unité indépendante (séparés)





SAGA
MODE

PREDATOR

RÈGLE SPÉCIALE
POUR SCÉNARIO JOUR DE CHASSE

PRÉDATOR .:

1 seule figurine et **4 dés SAGA**. (voir chapitre Options de Jeu si ajout de Predators Scouts).

Détermination : Je suis à mes Ordres ! Activation gratuite.

Mouvement «**M**» et Charge à «**M**» - Bénéficie d'une activation «**COURSE**» et «**MODE FURTIF**» sur le plateau.

Tir principal «**4 dés à L**»

Points de vie de départ 8 : Le Prédateur est coriace, il doit être tué 8 fois (un point de vie est une blessure grave), Utiliser un marqueur pour chaque «blessure grave» qu'il subit. (chaque sauvegarde raté entraîne la perte d'un point de vie).

Résistance 1 : Règle normale 3 fatigues pour annuler 3 pertes. gestion normale, **Mais il n'est Jamais épuisé !** (chaque sauvegarde raté est une blessure grave et entraîne la perte d'un point de vie).

Perte d'un Dé Saga si les 6 points de vie sont atteints. (voir Kit médical pour récupérer 1 dés Saga)

CODE DU CHASSEUR : Arme de Tir ou de Jet «NE DOIT PAS TUER LE SEIGNEUR»

Le Seigneur peut être blessé par ces armes, mais seule la mise à mort du Héros en combat singulier, au Corps-à-Corps, gage la victoire du Predator.

Matériel : se munir de marqueurs Pts de vie (jetons)

et un marqueur Filet de chasse (découpe en papier ou jetons à placer au moment)

Unité	Équipement	Armure Corps-à-corps / Tir	Agréssivité Corps-à-corps / Tir	RÈGLE SPÉCIALE
Chasseur	À pied (voir capacités)	5 (5)	8 (4)	8 Pts de vie Kit Médical (voir capacités)

BANDE SAGA

Règle Saga V1 ou V2 Originale. Le changement concerne uniquement la composition de la Bande qui est spécifique, ainsi que le déploiement et le terrain qui sera conforme au scénario jour de chasse.

BANDE 5 Pts + 1 Seigneur Gratuit (normal)

Tout Âge possible (supplément Saga au choix) : La bande utilise les capacités de son plateau d'origine.

COMPOSITION EXCLUSIVEMENT DE PIÉTONS :

- **1 Seigneur/Héros** : il sera l'objectif principal du Predator.

- **1 pts de Gardes uniquement + 4 Pts. au choix.** Option 2 Pts de mercenaires possibles.

Tuer le Prédateur gage la victoire de la Bande.

Le Seigneur atteint la zone de sécurité, gage la victoire de la bande

Si Seigneur est éliminé accidentellement par une arme de Tir ou de jet du Predator, gage de victoire de la bande.

Les petits conseils :

Le code du Chasseur oblige le Predator à tuer le Seigneur au C-à-C uniquement... Exploitez cette contrainte pour vos déplacements !

Attention aux attroupements et alignements, le Predator en raffole ! En même temps vous êtes un peu obligé...

Ne soyez pas timide, le predator est puissant mais mortel, il faut blesser et blesser encore l'animal, ou il dépècera votre Seigneur en haut d'un arbre !



JOUR DE CHASSE .:

DURÉE : 6 TOURS

Ce scénario mode survival permet d'entrevoir les possibilités de ce mode de jeu. Rapide et létal, un blitz dont les contraintes sont conçues pour calibrer les chances de réussite de chacun des partis. Le carnage est obligatoire, il y aura normalement beaucoup de pertes, mais la gestion de celles-ci permettra à l'un ou à l'autre de traverser l'épreuve. Prises de risque pour le prédateur, sacrifices pour le Seigneur... C'est l'univers cruel du Predator...

TERRAIN

Le Predator étant un chasseur avisé, il a choisit le terrain qui lui est favorable pour une embuscade. Aucun élément de décor comme des couverts légers ou lourds ou terrain difficile ou dangereux n'est permis dans ce scénario. Seul 5 arbres disposés selon le plan du scénario viennent agrémenter le tapis de jeu et ont un **rôle éventuel** à jouer pour le **Kit médical du Prédateur** mais ne sont nullement des couverts habituels.

Un arbre central en milieu de table et 4 arbres à «L» du centre du premier, disposés suivant le plan ci-dessous.

BANDE SAGA

Le joueur Bande Saga commence la partie, déploiement de 100 % de la bande dans la zone Jaune.

OBJECTIF DU SEIGNEUR : Tuer le Predator. Ou rejoindre la zone de sécurité (en bleu) avant la fin du 6^{ème} tour, en passant obligatoirement entre les arbres A et B (ligne fictive qui peut être symbolisée par une rivière ou il se jettera pour fuir et revenir plus fort !). Sa bande est prête à tous les sacrifices et devra l'aider à concrétiser l'un de ces objectifs de survie.

PREDATOR

Le joueur Predator joue en second, observant ses proies, il se positionne quelque part entre l'arbre A et B.

OBJECTIF DU PREDATOR : Tuer le Seigneur en combat singulier (code du chasseur). Si option Predators, idem.

Les 2 Factions sont à leur maximum de dés Saga. La chasse peut commencer, et souvenez-vous, « Si il saigne, il peut mourir »... bon Jeu !

