

# PREDATORS

*Les Predators (ou Yautja), sont des extraterrestres qui sillonnent l'univers à la recherche de proies qu'ils considèrent comme des trophées. Fort et rapide, le Yautja possède une dextérité et des réflexes hors du commun, ce qui en font des guerriers redoutables ou plutôt... des prédateurs...*

*Les Yautja vivent en clan et possèdent une hiérarchie bien établie en fonction de l'expérience et du nombre de trophée.*

*Malgré tout cet aspect guerrier, les Yautja possèdent un code d'honneur.*

## Choix des combattants

Un clan de Yautja doit contenir au moins 3 combattants.

Le nombre de figurine ne doit pas dépasser 10.

Le nombre autorisé de chaque type de combattant est indiqué dans leur profil, à l'exception des Jeunes Yautja pour lesquels il n'y a pas de limite.

## Compétences Favorites

Les tableaux de compétences préférées des Yautja sont Mouvement, Combat, Survie.

## Règles spéciales

**Hiérarchie** : Le Yautja avec le plus de trophée est le chef de clan.

Si un Yautja arrive au même nombre de trophée que le chef de clan, un combat a lieu (avec risque de mort) après la partie, le Yautja qui remporte le combat devient ou reste le chef de clan.

Si un Homme de main devient le nouveau chef de clan, il devient un héros avec 1 point de réputation.

**Code d'honneur** : Les Yautja ne chassent pas les faibles (enfants, femmes ou hommes désarmés). Ces proies n'ont pas de valeur à leurs yeux.

Si un héros adverse a plus d'expérience que le Yautja qui le traque alors ce dernier le considère comme son égal et n'utilisera pas contre lui sa technologie (camouflage optique, canon d'épaule). Uniquement les armes blanches ou de jet.

Les Yautja ne se rendent jamais. Ils combattent jusqu'au bout. Pas de Sauve qui Peut volontaire.

**Trophée** : Pour les Yautja, Les points d'expériences acquis lors de la mise Hors de Combat d'un ennemi correspondent à un trophée.

1 *trophée* rapporte 1 point d'expérience si la proie était un homme de main.

1 *trophée impressionnant* rapporte 2 point d'expérience si la proie était un héros ou un animal particulièrement féroce.

Préparer un trophée prends un tour complet sans mouvement. La proie peut être déplacée avant pour être dans un lieu plus tranquille pour faire sa besogne.

Les *trophées* ne se partage pas.

**Mouvement** : Les Yautja sont très rapide. Ils se déplacent de 7 pouces.

**Vision infrarouge** : Les Yautja ne voient qu'en infrarouge. Toute figurine ennemie qui ne dégage pas de chaleur est pratiquement invisible pour eux. Pour la prendre pour cible, ils doivent faire faire un 6 sur 1d6.

**Invisible** : La technologie avancée des Yautja, leur permet d'avoir un camouflage optique. Il faut faire 5+ pour les prendre pour cible. L'eau endommage le camouflage (Traverser une rivière ou s'il pleut, etc.) et le rend inopérant pour le reste de la partie.

## Héros

### ELDER YAUTJA

(1) 35 pts

*Chasseur très expérimenté, le Elder Yautja impose le respect au sein de son clan. Il ne tolérera pas qu'un autre Yautja prétende à son titre envié de chef de clan et n'hésitera pas à le remettre à sa place.*



S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
4+	4	5	5	2	2	4	1	1

### Règles spéciales :

**Leader :** Si une figurine amie située à moins de 6 pouces doit passer un test de cran, alors la valeur de cran (P) du leader peut être utilisée à la place de la sienne. S'il faut passer un test de sauve qui peut, le cran du Elder Yautja doit être utilisé, même si son cran n'est pas le plus élevé du Clan.

**Expérience de départ :** le Elder Yautja commence avec 8 points d'expérience.

**Trophée :** le Elder Yautja commence avec 4 Trophées.

### YAUTJA ASSOIFFÉ

(0- 3) 20 pts

*Les Yautja assoiffé viennent juste de passer leur rite de passage. Voulant confirmer au plus vite leur nouveau statut au sein du clan, ils sont très motivé et surtout imprévisible.*



S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
5+	3	3	3	1	1	4	1	0

### Règles spéciales :

**Imprévisible :** à chaque phase de mouvement, lancer un d6. sur un résultat de 1, le Yautja assoiffé ne se contrôle pas et se déplace vers la cible la plus proche (il peut la charger).

**Trophée :** le Yautja Assoiffé commence avec 1 Trophée.

## Hommes de mains

### GUERRIER YAUTJA

(0- 4) 30pts

### Règles spéciales :



*Chasseur depuis un certain temps, les guerriers Yautja sont se assagit. Ils préparent leur chasse avec méthode et s'attardent à choisir avec soin leur cible pour que le trophée soit le plus impressionnant possible. Les plus glorieux d'entre eux tenteront de prendre la place de chef de clan.*

**Trophée :** le Guerrier Yautja commence avec 2 Trophée.

S	F	St	G	A	W	P
4	4	4	4	1	1	4

### JEUNE YAUTJA

15pts

### Règles spéciales :



*Les jeune Yautja n'ont aucune expérience de la chasse. Ils doivent passer le Kainde Amedha, un rite d'initiation à la chasse, en obtenant un trophée. Un échec pourrait signifié la mort...*

**Kainde Amedha :** Si le Jeune Yautja n'a pas au moins mis hors de combat une figurine ennemie dans la partie, alors on lance 1d6. sur un résultat de 4+, le conseil des anciens composé du Elder et des Guerriers Yautja, décide de lui accorder un délai pour passer son épreuve.

S	F	St	G	A	W	P
5	3	3	3	1	1	3

**Trophée :** le Jeune Yautja commence avec 0 Trophée.

Equipement des Héros		Equipement des hommes de main	
Bio-masque*	μ 15	Bio-masque**	μ 18
Lames rétractables	μ 2	Lames rétractables	μ 2
Lance Yautja	μ 5	Lance Yautja	μ 5
Lance-Harpon Yautja*	μ 13	Lance-Harpon Yautja**	μ 16
Disque tranchant	μ 5	Disque tranchant	μ 5
Lance-Filet	μ 9	Lance-Filet	μ 12
Medpack	μ 15	Canon d'épaule**	μ 30
Canon d'épaule*	μ 25		

\*disponible uniquement pour le Elder Yautja.

\*\*disponible uniquement pour les Guerriers Yautja.

## Description de l'équipement Yautja.

**Bio-masque** : permet de rajouter une vision nocturne et un guidage laser pour le canon d'épaule (+1 au dé pour toucher).

**Lames rétractables** : Arme blanche.

**Lance Yautja** : Arme improvisée, arme de jet.

**Lance-Harpon Yautja** : Arme improvisée, permet de tirer deux fois dans la partie. Ne peut être lancée.

**Disque tranchant** : Arme blanche, arme de jet, le disque revient à son propriétaire s'il ne rencontre pas d'obstacle (4+) durant son jet.

**Lance-Filet** : Comme le lasso mais avec une portée plus grande.

**Medpack** : Kit de soin qui agit comme un visite chez le toubib lors de la séquence de fin de partie.

**Canon d'épaule** : rechargement très lent (3 tours pour recharger), puissant (-1 à la valeur d'obstacle).

Arme	Portée	Force (St)	Pénalité au déplacement
Lance Yautja	F x 2	F	½
Lance-Harpon Yautja	12''	4	Tout
Disque tranchant	10''	3	Aucun
Lance-filet	10''	-	Tout
Canon d'épaule	24''	5	Tout

### Liste des compétences :

Identique à celles du livre de base sauf pour :

**Né sur une selle**, remplacer par un nouveau jet de dé

**Bretteur**, remplacer par **Maître d'arme**

**Commerçant**, remplacer par un nouveau jet de dé

**Joueur** remplacer par **Frappe éclair** (Supplément Frontier)

**Maître d'armes** : Après des années d'entraînement, le combattant est devenu un expert dans le maniement d'armes blanches. S'il est équipé de 2 armes blanches, la figurine bénéficie d'un + 1 pour blesser.