



Direction du Renseignement

MARK DRAKE

2^{EME} CLASSE - MITRAILLEUSE M56

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe

Armes

Mitrailleuse M56

FORCE	NB ATT	VAV
14	3	1

Capacité de l'arme : Tir assisté

Couteau de combat

FORCE	NB ATT	VAV
9	1	0

« Et on est payé une solde de misère pour ça. »



Type
Troupe
Socle
30 mm

POINTS DE VIE

1

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

12

TIR

14

ARMURE

13

FORCE

9

RESISTANCE

9

Tarkillias V2.0



Direction du Renseignement

AL APONE

SERGENT

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe

Armes

Fusil à pompe M37A2

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	1

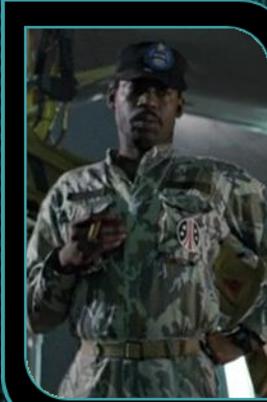
Capacité de l'arme : Fusil à pompe

Capacité de l'arme : Tir à bout portant

Couteau de combat

FORCE	NB ATT	VAV
9	1	0

« Alors mes cailles vous attendez quoi, votre café au pieu? Encore une jolie journée de soleil! Etre dans les marines, c'est comme des vacances à la ferme. Chaque repas est un banquet, chaque fin de mois on est millionnaire, chaque corvée est une partie de plaisir. »



Type
Troupe
Socle
30 mm

POINTS DE VIE

2

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

14

TIR

16

ARMURE

13

FORCE

9

RESISTANCE

9

Tarkillias V2.0



Direction du Renseignement

TREVOR WIERZBOWSKI

SOLDAT - LANCE-FLAMMES

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe
- ✓ Toubib !

Armes

Lance-flammes

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Capacité de l'arme : Feu d'enfer

Couteau de combat

FORCE	NB ATT	VAV
9	1	0



Type
Troupe
Socle
30 mm

POINTS DE VIE

1

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

12

TIR

14

ARMURE

13

FORCE

9

RESISTANCE

9

Tarkillias V2.0



Direction du Renseignement

RICCO FROST

1^{ERE} CLASSE - DÉTECTEUR DE MOUVEMENT

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe
- ✓ Scanner

Armes

Fusil M41A1

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Lance-grenades M40

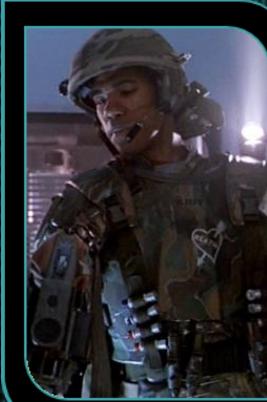
FORCE	NB ATT	VAV
16	1	0

Capacité de l'arme : Lance-grenades

Couteau de combat

FORCE	NB ATT	VAV
9	1	0

« Elle non plus elle n'aime pas le pain de maïs »



Type
Troupe
Socle
30 mm

POINTS DE VIE

1

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

12

TIR

14

ARMURE

13

FORCE

9

RESISTANCE

9

Tarkillias V2.0



Direction du Renseignement

AL APONE SERGENT

Compétences passives

- ✓ **Tactique d'équipe** - Dès qu'un jeton « blip! » du joueur contrôlant la faction des marines coloniaux est révélé, ce dernier peut le remplacer par n'importe laquelle de ses figurines non encore révélées et possédant cette compétence.

De plus, lorsqu'un marine de type « Troupe » perd un point de vie, celui-ci peut être enlevé à un autre marine de type « Troupe » située sur la même tuile à la place du marine initialement ciblé.

Compétences actives - Coût : 1 point d'action

- ✓ **Fusil à pompe** - Désignez une tuile cible dans votre ligne de vue et à portée 2 maximum du marine réalisant l'action. Pour 4 ennemis maximum sur la tuile ciblée et pour 4 ennemis maximum situés sur la tuile située entre celle du marine et la tuile ciblée, effectuez un test de Tir par adversaire. Chaque adversaire subit une « Touche » de force 8 et de VAV 2. « Fusil à pompe » est une action de combat à distance. Cette action ne peut pas être utilisée avec l'action « Tir à bout portant » dans le même tour.
- ✓ **Tir à bout portant** - Désignez jusqu'à 3 adversaires engagés avec le marine utilisant cette compétence. Effectuez un test de Tir par adversaire. Chaque adversaire subit une « Touche » de force et de VAV égales à la force et le VAV de l'arme. « Tir à bout portant » est une action de combat rapproché (Corps-à-corps). Cette action ne peut pas être utilisée avec l'action « Fusil à pompe » dans le même tour.

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

MARK DRAKE 2^{ÈME} CLASSE - MITRAILLEUSE M56

Compétences passives

- ✓ **Tactique d'équipe** - Dès qu'un jeton « blip! » du joueur contrôlant la faction des marines coloniaux est révélé, ce dernier peut le remplacer par n'importe laquelle de ses figurines non encore révélées et possédant cette compétence.

De plus, lorsqu'un marine de type « Troupe » perd un point de vie, celui-ci peut être enlevé à un autre marine de type « Troupe » située sur la même tuile à la place du marine initialement ciblé.

- ✓ **Tir assisté** - Cette compétence permet au marine qui la possède de relancer ses tests de combat à distance (Tir) échoués.

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

RICCO FROST 1^{ÈRE} CLASSE - DÉTECTEUR DE MOUVEMENT

Compétences passives

- ✓ **Tactique d'équipe** - Dès qu'un jeton « blip! » du joueur contrôlant la faction des marines coloniaux est révélé, ce dernier peut le remplacer par n'importe laquelle de ses figurines non encore révélées et possédant cette compétence.

De plus, lorsqu'un marine de type « Troupe » perd un point de vie, celui-ci peut être enlevé à un autre marine de type « Troupe » située sur la même tuile à la place du marine initialement ciblé.

- ✓ **Scanner** - Cette compétence fournit une ligne de vue sur toutes les tuiles dans un rayon de 3 tuiles. Elle ne peut être utilisée que dans le cadre d'une action « Feu d'enfer » ou dans le cadre de l'utilisation de la carte Stratégie « Grenade! ».

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Lance-grenades** - Un marine équipé du fusil M41A peut dépenser ses 2 points d'actions pour utiliser le lance-grenades M40 situé sous le canon à la place du M41A. Si une blessure est infligée avec cette arme, la cible perd alors 2 points de vie au lieu d'un. L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

TREVOR WIERZBOWSKI SOLDAT - LANCE-FLAMMES

Compétences passives

- ✓ **Tactique d'équipe** - Dès qu'un jeton « blip! » du joueur contrôlant la faction des marines coloniaux est révélé, ce dernier peut le remplacer par n'importe laquelle de ses figurines non encore révélées et possédant cette compétence.

De plus, lorsqu'un marine de type « Troupe » perd un point de vie, celui-ci peut être enlevé à un autre marine de type « Troupe » située sur la même tuile à la place du marine initialement ciblé.

- ✓ **Toubib !** - Un marine disposant de cette compétence accorde à tous les Marines situés sur la même tuile et les tuiles adjacentes, la capacité de réaliser un test de soin avec 4 pour valeur de test lorsque ceux-ci reçoivent une blessure.

Compétences actives - Coût : 1 point d'action

- ✓ **Feu d'enfer** - Toutes les figurines et jetons « blip! » situées sur une tuile ciblée jusqu'à une portée de 2 tuiles reçoivent une touche automatique pour chaque attaque de l'arme (Nb Att). La force et la VAV de la touche automatique sont ceux précisés par les caractéristiques de l'arme utilisée. Une tuile située après un angle peut être ciblée sans avoir de ligne de vue à condition que la cible se trouve dans un rayon de 3 tuiles d'une figurine disposant de la compétence «Scanner». L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

DWAYNE HICKS

CAPORAL

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe

Armes

Fusil M41A1	FORCE	NB ATT	VAV
	12	1	0

Lance-grenades M40	FORCE	NB ATT	VAV
	16	1	0

Capacité de l'arme : Lance-grenades

Couteau de combat	FORCE	NB ATT	VAV
	9	1	0

« Traîne pas la savate Hudson, tu vas rater le pique-nique »

POINTS DE VIE 1

MOUVEMENT 1

CORPS-A-CORPS 12

TIR 14

ARMURE 13

FORCE 9

RESISTANCE 9

Tarkillias V2.0



Type
Troupe
Socle
30 mm



Direction du Renseignement

WILLIAM HUDSON

1^{ÈRE} CLASSE

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe

Armes

Fusil M41A1	FORCE	NB ATT	VAV
	12	1	0

Lance-grenades M40	FORCE	NB ATT	VAV
	16	1	0

Capacité de l'arme : Lance-grenades

Couteau de combat	FORCE	NB ATT	VAV
	9	1	0

« Hé! Peut être que t'as pas bien regardé le match à la télévision, mais on vient de se faire torcher le cul, mec! »

POINTS DE VIE 1

MOUVEMENT 1

CORPS-A-CORPS 12

TIR 14

ARMURE 13

FORCE 9

RESISTANCE 9

Tarkillias V2.0



Type
Troupe
Socle
30 mm



Direction du Renseignement

ELLEN RIPLEY

LIEUTENANT - PILOTE WEYLAND-YUTANI

Compétences de l'unité

Armes

Fusil M41A1	FORCE	NB ATT	VAV
	12	1	0

Lance-grenades M40	FORCE	NB ATT	VAV
	16	1	0

Capacité de l'arme : Lance-grenades

Lance-flammes	FORCE	NB ATT	VAV
	12	1	0

Capacité de l'arme : Feu d'enfer

« Ne la touche pas sale pute! »

POINTS DE VIE 4

MOUVEMENT 1

CORPS-A-CORPS 14

TIR 14

ARMURE 13

FORCE 9

RESISTANCE 9

Tarkillias V2.0



Type
Leader
Socle
30 mm



Direction du Renseignement

WILLIAM GORMAN

LIEUTENANT

Compétences de l'unité

Armes

Fusil M41A1	FORCE	NB ATT	VAV
	12	1	0

Lance-grenades M40	FORCE	NB ATT	VAV
	16	1	0

Capacité de l'arme : Lance-grenades

Couteau de combat	FORCE	NB ATT	VAV
	9	1	0

« Très bien. Ecoutez tous. Je veux qu'on réussisse cette mission sans la moindre bavure.»

POINTS DE VIE 3

MOUVEMENT 1

CORPS-A-CORPS 14

TIR 16

ARMURE 13

FORCE 9

RESISTANCE 9

Tarkillias V2.0



Type
Leader
Socle
30 mm



Direction du Renseignement

WILLIAM HUDSON

1^{ÈRE} CLASSE

Compétences passives

- ✓ **Tactique d'équipe** - Dès qu'un jeton « blip! » du joueur contrôlant la faction des marines coloniaux est révélé, ce dernier peut le remplacer par n'importe laquelle de ses figurines non encore révélées et possédant cette compétence.

De plus, lorsqu'un marine de type « Troupe » perd un point de vie, celui-ci peut être enlevé à un autre marine de type « Troupe » située sur la même tuile à la place du marine initialement ciblé.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Lance-grenades** - Un marine équipé du fusil M41A peut dépenser ses 2 points d'actions pour utiliser le lance-grenades M40 situé sous le canon à la place du M41A. Si une blessure est infligée avec cette arme, la cible perd alors 2 points de vie au lieu d'un. L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

DWAYNE HICKS

CAPORAL

Compétences passives

- ✓ **Tactique d'équipe** - Dès qu'un jeton « blip! » du joueur contrôlant la faction des marines coloniaux est révélé, ce dernier peut le remplacer par n'importe laquelle de ses figurines non encore révélées et possédant cette compétence.

De plus, lorsqu'un marine de type « Troupe » perd un point de vie, celui-ci peut être enlevé à un autre marine de type « Troupe » située sur la même tuile à la place du marine initialement ciblé.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Lance-grenades** - Un marine équipé du fusil M41A peut dépenser ses 2 points d'actions pour utiliser le lance-grenades M40 situé sous le canon à la place du M41A. Si une blessure est infligée avec cette arme, la cible perd alors 2 points de vie au lieu d'un. L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

WILLIAM GORMAN

LIEUTENANT

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Lance-grenades** - Un marine équipé du fusil M41A peut dépenser ses 2 points d'actions pour utiliser le lance-grenades M40 situé sous le canon à la place du M41A. Si une blessure est infligée avec cette arme, la cible perd alors 2 points de vie au lieu d'un. L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

ELLEN RIPLEY

LIEUTENANT - PILOTE WEYLAND-YUTANI

Compétences actives - Coût : 1 point d'action

- ✓ **Feu d'enfer** - Toutes les figurines et jetons « blip! » situées sur une tuile ciblée jusqu'à une portée de 2 tuiles reçoivent une touche automatique pour chaque attaque de l'arme (Nb Att). La force et la VAV de la touche automatique sont ceux précisés par les caractéristiques de l'arme utilisée. Une tuile située après un angle peut être ciblée sans avoir de ligne de vue à condition que la cible se trouve dans un rayon de 3 tuiles d'une figurine disposant de la compétence «Scanner». L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Lance-grenades** - Un marine équipé du fusil M41A peut dépenser ses 2 points d'actions pour utiliser le lance-grenades M40 situé sous le canon à la place du M41A. Si une blessure est infligée avec cette arme, la cible perd alors 2 points de vie au lieu d'un. L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

JENETTE VASQUEZ

1^{ÈRE} CLASSE - MITRAILLEUSE M56

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe

Armes

Mitrailleuse M56

FORCE	NB ATT	VAV
14	3	1

Capacité de l'arme : Tir assisté

Couteau de combat

FORCE	NB ATT	VAV
9	1	0

« Ecoute ma grande, je veux savoir une seule chose. Où est-ce qu'il se cache? »



Type
Troupe
Socle
30 mm

POINTS DE VIE



MOUVEMENT



CORPS-A-CORPS



ARMURE



FORCE



RESISTANCE



Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

BISHOP

TECHNICIEN SYNTHÉTIQUE 341-B

Compétences de l'unité

- ✓ Technicien armement
- ✓ Protocole médical
- ✓ Technicien maintenance d'urgence

Armes

Couteau de combat

FORCE	NB ATT	VAV
14	1	0

Tourelle de défense 571-C

Placez ici au maximum un jeton « Tourelle de défense » pour indiquer que Bishop transporte ce matériel.
Sauf précision contraire, Bishop débute toujours la partie avec un jeton présent sur sa carte.

« Je préfère homme artificiel mais c'est personnel. »



Type
Soutien
Socle
30 mm

POINTS DE VIE



MOUVEMENT



CORPS-A-CORPS



ARMURE



FORCE



RESISTANCE



Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

TIM CROW

SOLDAT

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe

Armes

Fusil M41A1

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Lance-grenades M40

FORCE	NB ATT	VAV
16	1	0

Capacité de l'arme : Lance-grenades

Couteau de combat

FORCE	NB ATT	VAV
9	1	0



Type
Troupe
Socle
30 mm

POINTS DE VIE



MOUVEMENT



CORPS-A-CORPS



ARMURE



FORCE



RESISTANCE



Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

CYNTHIA DIETRICH

CAPORAL - LANCE-FLAMMES

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe
- ✓ Toubib !

Armes

Lance-flammes

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Capacité de l'arme : Feu d'enfer

Couteau de combat

FORCE	NB ATT	VAV
9	1	0

« Surtout si on se réveille pour voir ta gueule Drake. »



Type
Troupe
Socle
30 mm

POINTS DE VIE



MOUVEMENT



CORPS-A-CORPS



ARMURE



FORCE



RESISTANCE



Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

BISHOP TECHNICIEN SYNTHÉTIQUE 341-B

Compétences passives

- ✓ **Protocole médical d'urgence** - Bishop a accès à la base de données médicales du vaisseau. Tant que Bishop est en jeu, il accorde, à toutes les figurines de la faction Marines situées sur la même tuile que lui et les tuiles adjacentes, la capacité de réaliser un test de soin avec 6 pour valeur de test lorsque celles-ci reçoivent une blessure. Cette compétence ne peut pas se cumuler avec la compétence «Toubib !» si un autre marine disposant de cette dernière est aussi à portée de la figurine réalisant le test.
- ✓ **Technicien maintenance** - Bishop a accès à tous les systèmes du vaisseau. Tant que Bishop est en jeu, il permet au joueur Marine d'augmenter la limite du nombre de cloisons qu'il peut sceller grâce à l'action «Sceller la cloison» jusqu'à 5 au cours de la partie.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Technicien armement** - Pour 2 points d'action, Bishop peut déployer en jeu ou désinstaller une tourelle de défense automatisée UA 571-C. Bishop ne peut faire entrer en jeu au maximum qu'une seule tourelle durant la partie. La tourelle déployée est placée sur la même tuile que Bishop et ne sera active qu'en début de tour suivant. Bishop peut également désinstaller une tourelle (qu'il l'ai lui-même installée ou non et ayant déjà été activée ou non) pour éventuellement la redéployer à un autre endroit. La tourelle à désinstaller doit se trouver sur la même tuile que Bishop; une fois l'action réalisée, la tourelle est retirée du plateau de jeu.

Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

JENETTE VASQUEZ 1ÈRE CLASSE - MITRAILLEUSE M56

Compétences passives

- ✓ **Tactique d'équipe** - Dès qu'un jeton « blip! » du joueur contrôlant la faction des marines coloniaux est révélé, ce dernier peut le remplacer par n'importe laquelle de ses figurines non encore révélées et possédant cette compétence. De plus, lorsqu'un marine de type « Troupe » perd un point de vie, celui-ci peut être enlevé à un autre marine de type « Troupe » située sur la même tuile à la place du marine initialement ciblé.
- ✓ **Tir assisté** - Cette compétence permet au marine qui la possède de relancer ses tests de combat à distance (Tir) échoués.

Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

CYNTHIA DIETRICH CAPORAL - LANCE-FLAMMES

Compétences passives

- ✓ **Tactique d'équipe** - Dès qu'un jeton « blip! » du joueur contrôlant la faction des marines coloniaux est révélé, ce dernier peut le remplacer par n'importe laquelle de ses figurines non encore révélées et possédant cette compétence. De plus, lorsqu'un marine de type « Troupe » perd un point de vie, celui-ci peut être enlevé à un autre marine de type « Troupe » située sur la même tuile à la place du marine initialement ciblé.
- ✓ **Toubib !** - Un marine disposant de cette compétence accorde à tous les Marines situés sur la même tuile et les tuiles adjacentes, la capacité de réaliser un test de soin avec 4 pour valeur de test lorsque ceux-ci reçoivent une blessure.

Compétences actives - Coût : 1 point d'action

- ✓ **Feu d'enfer** - Toutes les figurines et jetons « blip! » situées sur une tuile ciblée jusqu'à une portée de 2 tuiles reçoivent une touche automatique pour chaque attaque de l'arme (Nb Att). La force et la VAV de la touche automatique sont ceux précisés par les caractéristiques de l'arme utilisée. Une tuile située après un angle peut être ciblée sans avoir de ligne de vue à condition que la cible se trouve dans un rayon de 3 tuiles d'une figurine disposant de la compétence «Scanner». L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

TIM CROW SOLDAT

Compétences passives

- ✓ **Tactique d'équipe** - Dès qu'un jeton « blip! » du joueur contrôlant la faction des marines coloniaux est révélé, ce dernier peut le remplacer par n'importe laquelle de ses figurines non encore révélées et possédant cette compétence. De plus, lorsqu'un marine de type « Troupe » perd un point de vie, celui-ci peut être enlevé à un autre marine de type « Troupe » située sur la même tuile à la place du marine initialement ciblé.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Lance-grenades** - Un marine équipé du fusil M41A peut dépenser ses 2 points d'actions pour utiliser le lance-grenades M40 situé sous le canon à la place du M41A. Si une blessure est infligée avec cette arme, la cible perd alors 2 points de vie au lieu d'un. L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

COLETTE FERRO

CAPORAL

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe

Armes

Fusil M41A1

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Lance-grenades M40

FORCE	NB ATT	VAV
16	1	0

Capacité de l'arme : Lance-grenades

Couteau de combat

FORCE	NB ATT	VAV
9	1	0

« Spunkmeyer? »

POINTS DE VIE

 1

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 12

TIR

 14

ARMURE

 13

FORCE

 9

RESISTANCE

 9

Tarkiliás V2.0



Type
Troupe
Socle
30 mm



Direction du Renseignement

DANIEL SPUNKMEYER

SOLDAT

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe

Armes

Fusil M41A1

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Lance-grenades M40

FORCE	NB ATT	VAV
16	1	0

Capacité de l'arme : Lance-grenades

Couteau de combat

FORCE	NB ATT	VAV
9	1	0

«Attends une seconde, là il y a un truc bizarre.»

POINTS DE VIE

 1

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 12

TIR

 14

ARMURE

 13

FORCE

 9

RESISTANCE

 9

Tarkiliás V2.0



Type
Troupe
Socle
30 mm



Direction du Renseignement

JONES

SALETÉ DE CHAT

Compétences de l'unité

- ✓ Esquive améliorée
- ✓ Petit

Armes

Griffes

FORCE	NB ATT	VAV
5	4	0

POINTS DE VIE

 1

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 10

TIR

 -

ARMURE

 10

FORCE

 5

RESISTANCE

 5

Tarkiliás V2.0



Type
Soutien
Socle
30 mm

« Hudson, attrape le chat! »



Direction du Renseignement

ELLEN RIPLEY

LIEUTENANT - CHARGEUR P 5000

Compétences de l'unité

Armes

Lance-flammes

FORCE	NB ATT	VAV
16	2	2

Capacité de l'arme : Feu d'enfer

Pincés hydrauliques

FORCE	NB ATT	VAV
9	1	0

POINTS DE VIE

 5

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 14

TIR

 14

ARMURE

 14(12)

FORCE

 9

RESISTANCE

 9

Tarkiliás V2.0



Type
Leader
Socle
50 mm



Direction du Renseignement

DANIEL SPUNKMEYER SOLDAT

Compétences passives

- ✓ **Tactique d'équipe** - Dès qu'un jeton « blip! » du joueur contrôlant la faction des marines coloniaux est révélé, ce dernier peut le remplacer par n'importe laquelle de ses figurines non encore révélées et possédant cette compétence.

De plus, lorsqu'un marine de type « Troupe » perd un point de vie, celui-ci peut être enlevé à un autre marine de type « Troupe » située sur la même tuile à la place du marine initialement ciblé.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Lance-grenades** - Un marine équipé du fusil M41A peut dépenser ses 2 points d'actions pour utiliser le lance-grenades M40 situé sous le canon à la place du M41A. Si une blessure est infligée avec cette arme, la cible perd alors 2 points de vie au lieu d'un. L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

COLETTE FERRO CAPORAL

Compétences passives

- ✓ **Tactique d'équipe** - Dès qu'un jeton « blip! » du joueur contrôlant la faction des marines coloniaux est révélé, ce dernier peut le remplacer par n'importe laquelle de ses figurines non encore révélées et possédant cette compétence.

De plus, lorsqu'un marine de type « Troupe » perd un point de vie, celui-ci peut être enlevé à un autre marine de type « Troupe » située sur la même tuile à la place du marine initialement ciblé.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Lance-grenades** - Un marine équipé du fusil M41A peut dépenser ses 2 points d'actions pour utiliser le lance-grenades M40 situé sous le canon à la place du M41A. Si une blessure est infligée avec cette arme, la cible perd alors 2 points de vie au lieu d'un. L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

ELLEN RIPLEY LIEUTENANT - CHARGEUR P 5000

Compétences actives - Coût : 1 point d'action

- ✓ **Feu d'enfer** - Toutes les figurines et jetons « blip! » situées sur une tuile ciblée jusqu'à une portée de 2 tuiles reçoivent une touche automatique pour chaque attaque de l'arme (Nb Att). La force et la VAV de la touche automatique sont ceux précisés par les caractéristiques de l'arme utilisée. Une tuile située après un angle peut être ciblée sans avoir de ligne de vue à condition que la cible se trouve dans un rayon de 3 tuiles d'une figurine disposant de la compétence «Scanner». L'utilisation de cette arme est une action d'attaque à distance (Tir).

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

JONES SALETÉ DE CHAT

Compétences passives

- ✓ **Esquive améliorée** - Dès que Jones a été touché par une attaque, il peut lancer 1D20. Sur un résultat de 1 à 10, il esquive l'attaque qui n'a donc aucun effet. Sur un résultat de 11 à 20, l'esquive échoue. L'action de combat est alors résolue normalement. Cette compétence ne peut pas être opposée à une attaque au lance-flammes.
- ✓ **Petit** - Jones ne peut pas interagir avec les portes cependant il peut terminer son activation sur une tuile « Conduit de Ventilation ». Il ne compte jamais dans les objectifs de mission (il ne compte pas comme ennemi éliminé ou comme trophée ; il ne peut pas porter de jeton objectif).

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

CARTER J. BURKE

AVOCAT WEYLAND-YUTANI

Compétences de l'unité

- ✓ Avocat

Armes

Pistolet M4A1

FORCE 10 NB ATT 1 VAV 0

POINTS DE VIE 1

MOUVEMENT 1

CORPS-A-CORPS 10

TIR 12

ARMURE 10

FORCE 9

RESISTANCE 9

« Faut pas vous affoler, avec moi vous ne risquez rien. »



Type
Soutien
Socle
30 mm

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

REBECCA « NEWT » JORDEN

PETITE FILLE DE COLON DÉBROUILLARDE

Compétences de l'unité

- ✓ Esquive améliorée
- ✓ Petit

Armes

Griffures

FORCE 3 NB ATT 1 VAV 0

POINTS DE VIE 1

MOUVEMENT 1

CORPS-A-CORPS 6

TIR -

ARMURE 8

FORCE 3

RESISTANCE 5

« Ils pourront pas être assez forts, je sais. »



Type
Soutien
Socle
30 mm

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

REBECCA « NEWT » JORDEN

PETITE FILLE DE COLON DÉBROUILLARDE

Compétences passives

- ✓ **Esquive améliorée** - Dès que Newts a été touché par une attaque, elle peut lancer 1D20. Sur un résultat de 1 à 10, elle esquive l'attaque qui n'a donc aucun effet. Sur un résultat de 11 à 20, l'esquive échoue. L'action de combat est alors résolue normalement. Cette compétence ne peut pas être opposée à une attaque au lance-flammes.
- ✓ **Petit** - Newt peut ouvrir les portes mais ne peut pas réaliser l'action « sceller la cloison ». Elle peut terminer son activation sur une tuile « Conduit de Ventilation ». Elle ne compte jamais dans les objectifs de mission (elle ne compte pas comme ennemi éliminé ou comme trophée ; elle ne peut pas porter de jeton objectif).

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

CARTER J. BURKE

AVOCAT WEYLAND-YUTANI

Compétences passives

- ✓ **Avocat** - Comme tout bon avocat, Burke n'a aucune morale, seuls l'argent et la satisfaction de son employeur comptent. Il dispose d'informations capitales à la survie du groupe mais ne vous en fera part que si cela sert ses intérêts (votre survie n'en fait pas forcément partie). La manipulation est sa meilleure arme pour arriver à ses fins.

A chaque début de tour, si Burke est en jeu, le joueur intégrant Burke dans ses troupes doit lancer 1D20 après avoir refait sa main de cartes « Stratégie » mais avant que la phase d'activation ne commence.

- Sur un résultat de 1 à 5, défaussez 2 cartes de votre main de cartes stratégies (vous êtes ainsi limité à 3 cartes « stratégie » durant ce tour). Quel sale traite ce Burke!
- Sur un résultat de 6 à 20, piochez une carte « Stratégie » supplémentaire. Vous disposez ainsi d'une main de 6 cartes « Stratégie » pour ce tour. Pour une fois, les informations transmises par Burke se sont révélées utiles. Restez quand même sur vos gardes!

Tarkiliias V2.0