



Direction du Renseignement

DRONE XÉNOMORPHE

Compétences de l'unité

- ✓ Sang acide
- ✓ Limiers de la ruche
- ✓ Esquive
- ✓ Griffes d'escalade

Armes

Griffes

FORCE	NB ATT	VAV
10	1	0

Coup de queue

FORCE	NB ATT	VAV
11	1	0

Capacité de l'arme : Paroxysme

POINTS DE VIE

 1

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 10

TIR

 -

ARMURE

 10

FORCE

 10

RESISTANCE

 10

Tarkilias V2.0



Type
Troupe
Socle
30 mm



Direction du Renseignement

LARVE XÉNOMORPHE

Compétences de l'unité

- ✓ Sang acide
- ✓ Petit
- ✓ Esquive améliorée

Armes

Etreinte de visage

FORCE	NB ATT	VAV
-	1	0

Capacité de l'arme : Etreinte de visage

POINTS DE VIE

 1

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 10

TIR

 -

ARMURE

 10

FORCE

 5

RESISTANCE

 5

Tarkilias V2.0



Type
Troupe
Socle
30 mm



Direction du Renseignement

GUERRIER XÉNOMORPHE

Compétences de l'unité

- ✓ Sang acide

Armes

Jet d'acide

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Capacité de l'arme : Jet d'acide

Griffes

FORCE	NB ATT	VAV
13	3	0

Coup de queue

FORCE	NB ATT	VAV
14	1	0

Capacité de l'arme : Paroxysme

POINTS DE VIE

 1

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 16

TIR

 10

ARMURE

 15

FORCE

 13

RESISTANCE

 13

Tarkilias V2.0



Type
Troupe
Socle
30 mm



Direction du Renseignement

GUERRIER XÉNOMORPHE IMMATURE

Compétences de l'unité

- ✓ Sang acide
- ✓ Dissimulation améliorée

Armes

Griffes

FORCE	NB ATT	VAV
10	2	0

Coup de queue

FORCE	NB ATT	VAV
11	1	0

Capacité de l'arme : Paroxysme

POINTS DE VIE

 1

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 15

TIR

 -

ARMURE

 13

FORCE

 10

RESISTANCE

 10

Tarkilias V2.0



Type
Troupe
Socle
30 mm



LARVE XÉNOMORPHE

Direction du Renseignement

Compétences passives

- ✓ **Sang acide** - Quand le xénomorphe subit une blessure, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 6, le joueur choisit alors un Marine ou un Yautja présent sur la même tuile et lui applique immédiatement une touche automatique de force 10. Placez également un jeton de dégât par l'acide sur la tuile (les points d'occupation de la tuile sont réduits de 1 pour chaque jeton présent sur la tuile et sauf précision contraire, jusqu'à 2 jetons maximum peuvent être placés sur chaque tuile et leur effet est cumulatif). Si vous ne pouvez pas placer ce jeton (tuile entièrement occupée), la touche automatique est quand même effectuée.
- ✓ **Esquive améliorée** - Dès que le xénomorphe 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.
- ✓ **Etreinte de visage** - Un adversaire touché par la larve dans un combat rapproché (corps-à-corps) doit passer un test de Résistance à la place d'un test d'Armure, ou prendre une blessure. S'il est retiré du jeu par la larve, le joueur xénomorphe peut immédiatement placer une figurine appropriée (s'il lui en reste) à sa place. Le xénomorphe nouvellement placé doit être déployé sur n'importe quelle « tuile infectée » non engagée et est considéré comme ayant été déjà activé durant ce tour. Cette compétence n'a aucun effet sur les androïdes.
- ✓ **Petit** - La larve xénomorphe ne peut jamais participer à une action « Forcer une porte ». Toutefois elle peut terminer son activation sur une tuile « Conduit de Ventilation ». La larve 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



DRONE XÉNOMORPHE

Direction du Renseignement

Compétences passives

- ✓ **Sang acide** - Quand le xénomorphe subit une blessure, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 6, le joueur choisit alors un Marine ou un Yautja présent sur la même tuile et lui applique immédiatement une touche automatique de force 10. Placez également un jeton de dégât par l'acide sur la tuile (les points d'occupation de la tuile sont réduits de 1 pour chaque jeton présent sur la tuile et sauf précision contraire, jusqu'à 2 jetons maximum peuvent être placés sur chaque tuile et leur effet est cumulatif). Si vous ne pouvez pas placer ce jeton (tuile entièrement occupée), la touche automatique est quand même effectuée.
- ✓ **Esquive** - Dès que le xénomorphe a été touché par une attaque, il peut lancer 1D20. Sur un résultat de 1 à 5, il esquive l'attaque qui n'a donc aucun effet. Sur un résultat de 6 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.
- ✓ **Griffes d'escalade** - Le xénomorphe peut traverser une tuile pleinement occupée mais ne peut pas terminer son mouvement sur une tuile entièrement occupée.
- ✓ **Limiers de la ruche** - Les xénomorphes disposant de cette compétence reçoivent un bonus de +1 à leur valeur de mouvement quand ils réalisent une action avancée « courir ».

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Paroxysme** - Le xénomorphe attaque les unités engagées avec toutes les attaques cumulées de ses griffes et de sa queue. C'est une action de combat rapproché.

Tarkiliias V2.0



GUERRIER XÉNOMORPHE IMMATURE

Direction du Renseignement

Compétences passives

- ✓ **Sang acide** - Quand le xénomorphe subit une blessure, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 6, le joueur choisit alors un Marine ou un Yautja présent sur la même tuile et lui applique immédiatement une touche automatique de force 10. Placez également un jeton de dégât par l'acide sur la tuile (les points d'occupation de la tuile sont réduits de 1 pour chaque jeton présent sur la tuile et sauf précision contraire, jusqu'à 2 jetons maximum peuvent être placés sur chaque tuile et leur effet est cumulatif). Si vous ne pouvez pas placer ce jeton (tuile entièrement occupée), la touche automatique est quand même effectuée.
- ✓ **Dissimulation améliorée** - Les xénomorphes disposant de cette compétence et qui sont situés sur une « Tuile infestée » au début du tour de jeu sont placés en état « caché » avant leur activation sans avoir à dépenser un point d'action pour réaliser l'action « Se dissimuler » et peuvent être activés normalement.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Paroxysme** - Le xénomorphe attaque les unités engagées avec toutes les attaques cumulées de ses griffes et de sa queue. C'est une action de combat rapproché.

Tarkiliias V2.0



GUERRIER XÉNOMORPHE

Direction du Renseignement

Compétences passives

- ✓ **Sang acide** - Quand le xénomorphe subit une blessure, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 6, le joueur choisit alors un Marine ou un Yautja présent sur la même tuile et lui applique immédiatement une touche automatique de force 10. Placez également un jeton de dégât par l'acide sur la tuile (les points d'occupation de la tuile sont réduits de 1 pour chaque jeton présent sur la tuile et sauf précision contraire, jusqu'à 2 jetons maximum peuvent être placés sur chaque tuile et leur effet est cumulatif). Si vous ne pouvez pas placer ce jeton (tuile entièrement occupée), la touche automatique est quand même effectuée.

Compétences actives - Coût : 1 point d'action

- ✓ **Jet d'acide** - Désignez une tuile cible adjacente à la tuile occupée par le xénomorphe réalisant l'attaque. Pour chaque adversaire présent sur la tuile ciblée, réalisez un test de combat à distance (Tir). Si le test de Tir réussit, alors la figurine ciblée subit une touche de force 12 et de VAV 0. Cette action est une action combat à distance.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Paroxysme** - Le xénomorphe attaque les unités engagées avec toutes les attaques cumulées de ses griffes et de sa queue. C'est une action de combat rapproché.

Tarkiliias V2.0



GARDE ROYAL XÉNOMORPHE

Compétences de l'unité

- ✓ Sang acide
- ✓ Phéromones royales

Armes

Griffes

FORCE	NB ATT	VAV
15	4	2

Coup de queue

FORCE	NB ATT	VAV
16	1	0

Capacité de l'arme : Paroxysme

POINTS DE VIE 3

MOUVEMENT 1

CORPS-A-CORPS 17

TIR -

ARMURE 15(12)

FORCE 15

RESISTANCE 15

Tarkilias V2.0



Type
Soutien
Socle
40 mm



GUERRIER XÉNOMORPHE ÉVOLUÉ

Compétences de l'unité

- ✓ Sang acide

Armes

Jet d'acide

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Capacité de l'arme : Jet d'acide

Griffes

FORCE	NB ATT	VAV
14	4	0

Coup de queue

FORCE	NB ATT	VAV
15	1	0

Capacité de l'arme : Paroxysme

POINTS DE VIE 2

MOUVEMENT 1

CORPS-A-CORPS 17

TIR 11

ARMURE 15(10)

FORCE 14

RESISTANCE 14

Tarkilias V2.0



Type
Leader
Socle
30 mm



HYBRIDE XÉNOMORPHE -YAUTJA

Compétences de l'unité

- ✓ Sang acide
- ✓ Injection d'embryon

Armes

Griffes

FORCE	NB ATT	VAV
14	5	3

Coup de queue

FORCE	NB ATT	VAV
15	1	0

Capacité de l'arme : Paroxysme

POINTS DE VIE 4

MOUVEMENT 1

CORPS-A-CORPS 17

TIR -

ARMURE 15(12)

FORCE 14

RESISTANCE 14

Tarkilias V2.0



Type
Leader
Socle
40 mm



GARDE ROYALE XÉNOMORPHE ÉVOLUÉ

Compétences de l'unité

- ✓ Sang acide
- ✓ Phéromones royales

Armes

Griffes

FORCE	NB ATT	VAV
16	5	2

Coup de queue

FORCE	NB ATT	VAV
17	1	0

Capacité de l'arme : Paroxysme

POINTS DE VIE 4

MOUVEMENT 1

CORPS-A-CORPS 18

TIR -

ARMURE 15(13)

FORCE 16

RESISTANCE 16

Tarkilias V2.0



Type
Leader
Socle
40 mm



GUERRIER XÉNOMORPHE ÉVOLUÉ

Compétences passives

- ✓ **Sang acide** - Quand le xénomorphe subit une blessure, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 6, le joueur choisit alors un Marine ou un Yautja présent sur la même tuile et lui applique immédiatement une touche automatique de force 10. Placez également un jeton de dégât par l'acide sur la tuile (les points d'occupation de la tuile sont réduits de 1 pour chaque jeton présent sur la tuile et sauf précision contraire, jusqu'à 2 jetons maximum peuvent être placés sur chaque tuile et leur effet est cumulatif). Si vous ne pouvez pas placer ce jeton (tuile entièrement occupée), la touche automatique est quand même effectuée.

Compétences actives - Coût : 1 point d'action

- ✓ **Jet d'acide** - Désignez une tuile cible adjacente à la tuile occupée par le xénomorphe réalisant l'attaque. Pour chaque adversaire présent sur la tuile ciblée, réalisez un test de combat à distance (Tir). Si le test de Tir réussit, alors la figurine ciblée subit une touche de force 12 et de VAV 0. Cette action est une action combat à distance.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Paroxysme** - Le xénomorphe attaque les unités engagées avec toutes les attaques cumulées de ses griffes et de sa queue. C'est une action de combat rapproché.

Tarkiliás V2.0



GARDE ROYAL XÉNOMORPHE

Compétences passives

- ✓ **Sang acide** - Quand le xénomorphe subit une blessure, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 6, le joueur choisit alors un Marine ou un Yautja présent sur la même tuile et lui applique immédiatement une touche automatique de force 10. Placez également un jeton de dégât par l'acide sur la tuile (les points d'occupation de la tuile sont réduits de 1 pour chaque jeton présent sur la tuile et sauf précision contraire, jusqu'à 2 jetons maximum peuvent être placés sur chaque tuile et leur effet est cumulatif). Si vous ne pouvez pas placer ce jeton (tuile entièrement occupée), la touche automatique est quand même effectuée.

- ✓ **Phéromones royales** - Tous les xénomorphes situés dans un rayon de 2 tuiles autour du xénomorphe possédant cette compétence bénéficient d'un bonus de +2 à leurs valeurs de test de combat rapproché (Corps-à-corps). Cet effet n'est pas cumulatif.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Paroxysme** - Le xénomorphe attaque les unités engagées avec toutes les attaques cumulées de ses griffes et de sa queue. C'est une action de combat rapproché.

Tarkiliás V2.0



GARDE ROYAL XÉNOMORPHE ÉVOLUÉ

Compétences passives

- ✓ **Sang acide** - Quand le xénomorphe subit une blessure, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 6, le joueur choisit alors un Marine ou un Yautja présent sur la même tuile et lui applique immédiatement une touche automatique de force 10. Placez également un jeton de dégât par l'acide sur la tuile (les points d'occupation de la tuile sont réduits de 1 pour chaque jeton présent sur la tuile et sauf précision contraire, jusqu'à 2 jetons maximum peuvent être placés sur chaque tuile et leur effet est cumulatif). Si vous ne pouvez pas placer ce jeton (tuile entièrement occupée), la touche automatique est quand même effectuée.

- ✓ **Phéromones royales** - Tous les xénomorphes situés dans un rayon de 2 tuiles autour du xénomorphe possédant cette compétence bénéficient d'un bonus de +2 à leurs valeurs de test de combat rapproché (Corps-à-corps). Cet effet n'est pas cumulatif.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Paroxysme** - Le xénomorphe attaque les unités engagées avec toutes les attaques cumulées de ses griffes et de sa queue. C'est une action de combat rapproché.

Tarkiliás V2.0



HYBRIDE XÉNOMORPHE -YAUTJA

Compétences passives

- ✓ **Sang acide** - Quand le xénomorphe subit une blessure, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 6, le joueur choisit alors un Marine ou un Yautja présent sur la même tuile et lui applique immédiatement une touche automatique de force 10. Placez également un jeton de dégât par l'acide sur la tuile (les points d'occupation de la tuile sont réduits de 1 pour chaque jeton présent sur la tuile et sauf précision contraire, jusqu'à 2 jetons maximum peuvent être placés sur chaque tuile et leur effet est cumulatif). Si vous ne pouvez pas placer ce jeton (tuile entièrement occupée), la touche automatique est quand même effectuée.

- ✓ **Injection d'embryon** - Un adversaire retiré du jeu suite à l'échec d'un test de combat rapproché (corps-à-corps) face à l'hybride doit effectuer un test de Résistance. S'il échoue, le joueur xénomorphe peut placer une figurine appropriée (s'il lui en reste) à sa place. Le xénomorphe nouvellement placé est considéré comme ayant déjà été activé durant ce tour. Cette compétence n'a aucun effet sur les androïdes.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Paroxysme** - Le xénomorphe attaque les unités engagées avec toutes les attaques cumulées de ses griffes et de sa queue. C'est une action de combat rapproché.

Tarkiliás V2.0



Direction du Renseignement

REINE XÉNOMORPHE

Compétences de l'unité

- ✓ Sang acide
- ✓ Phéromones royales
- ✓ Inarrêtable
- ✓ Résilient

Armes

	FORCE	NB ATT	VAV
Griffes	16	5	3

	FORCE	NB ATT	VAV
Coup de queue	11	1	0

Capacité de l'arme : Paroxysme

POINTS DE VIE
6

MOUVEMENT
1

CORPS-A-CORPS
18

TIR
-

ARMURE
15(14)

FORCE
16

RESISTANCE
16



Type
Leader
Socle
50 mm

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

BROYEUR XÉNOMORPHE

Compétences de l'unité

- ✓ Sang acide
- ✓ Inarrêtable

Armes

	FORCE	NB ATT	VAV
Griffes	16	4	10

	FORCE	NB ATT	VAV
Coup de queue	17	1	0

Capacité de l'arme : Paroxysme

POINTS DE VIE
7

MOUVEMENT
1

CORPS-A-CORPS
14

TIR
-

ARMURE
14

FORCE
16

RESISTANCE
16



Type
Soutien
Socle
Sans

Tarkilias V2.0



BROYEUR XÉNOMORPHE

Direction du Renseignement

Compétences passives

- ✓ **Sang acide** - Quand le xénomorphe subit une blessure, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 6, le joueur choisit alors un Marine ou un Yautja présent sur la même tuile et lui applique immédiatement une touche automatique de force 10. Placez également un jeton de dégât par l'acide sur la tuile (les points d'occupation de la tuile sont réduits de 1 pour chaque jeton présent sur la tuile et sauf précision contraire, jusqu'à 2 jetons maximum peuvent être placés sur chaque tuile et leur effet est cumulatif). Si vous ne pouvez pas placer ce jeton (tuile entièrement occupée), la touche automatique est quand même effectuée.
- ✓ **Inarrêtable** - Le xénomorphe disposant de cette compétence réussit toujours ses tests de l'action « Forcer une porte ».

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Paroxysme** - Le xénomorphe attaque les unités engagées avec toutes les attaques cumulées de ses griffes et de sa queue. C'est une action de combat rapproché.

Tarkiliias V2.0



REINE XÉNOMORPHE

Direction du Renseignement

Compétences passives

- ✓ **Sang acide** - Quand le xénomorphe subit une blessure, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 6, le joueur choisit alors un Marine ou un Yautja présent sur la même tuile et lui applique immédiatement une touche automatique de force 10. Placez également un jeton de dégât par l'acide sur la tuile (les points d'occupation de la tuile sont réduits de 1 pour chaque jeton présent sur la tuile et sauf précision contraire, jusqu'à 2 jetons maximum peuvent être placés sur chaque tuile et leur effet est cumulatif). Si vous ne pouvez pas placer ce jeton (tuile entièrement occupée), la touche automatique est quand même effectuée.
- ✓ **Inarrêtable** - Le xénomorphe disposant de cette compétence réussit toujours ses tests de l'action « Forcer une porte ».
- ✓ **Phéromones royales** - Tous les xénomorphes situés dans un rayon de 2 tuiles autour du xénomorphe possédant cette compétence bénéficient d'un bonus de +2 à leurs valeurs de test de combat rapproché (Corps-à-corps). Cet effet n'est pas cumulatif.
- ✓ **Résilient** - Le xénomorphe disposant de cette compétence ne peut jamais recevoir plus d'une blessure par test d'armure ou de résistance échoué.

Compétences actives avancées - Coût : 2 points d'action

- ✓ **Paroxysme** - Le xénomorphe attaque les unités engagées avec toutes les attaques cumulées de ses griffes et de sa queue. C'est une action de combat rapproché.

Tarkiliias V2.0