



Direction du Renseignement

MARINE COLONIAL MITRAILLEUSE M56



Type
Troupe
Socle
30 mm

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe

Armes



Capacité de l'arme : Tir assisté

POINTS DE VIE
 1MOUVEMENT
 1CORPS-À-CORPS
 12TIR
 14ARMURE
 13FORCE
 9RESISTANCE
 9

Tarkilius V2.0



Direction du Renseignement

MARINE COLONIAL



Type
Troupe
Socle
30 mm

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe

Armes

POINTS DE VIE
 1MOUVEMENT
 1CORPS-À-CORPS
 12TIR
 14ARMURE
 13FORCE
 9RESISTANCE
 9

Tarkilius V2.0

MARINE COLONIAL LANCE-FLAMMES



Type
Troupe
Socle
30 mm

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe
- ✓ Toubib !

Armes



Capacité de l'arme : Feu d'enfer

POINTS DE VIE
 1MOUVEMENT
 1CORPS-À-CORPS
 12TIR
 14ARMURE
 13FORCE
 9RESISTANCE
 9

Tarkilius V2.0



Direction du Renseignement

MARINE COLONIAL DÉTECTEUR DE MOUVEMENT



Type
Troupe
Socle
30 mm

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe
- ✓ Scanner

Armes

POINTS DE VIE
 1MOUVEMENT
 1CORPS-À-CORPS
 12TIR
 14ARMURE
 13FORCE
 9RESISTANCE
 9

Tarkilius V2.0



MARINE COLONIAL

Direction du Renseignement

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).

Tarkilias V2.0

MARINE COLONIAL DÉTECTEUR DE MOUVEMENT

Direction du Renseignement

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).

Tarkilias V2.0



MARINE COLONIAL

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.

Tarkilias V2.0

MARINE COLONIAL LANCE-FLAMMES

Direction du Renseignement

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).

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

COMMANDO WEYLAND

YUTANI - MITRAILLEUSE M56

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe
- ✓ Périmètre sécurisé!

Armes



Capacité de l'arme : Tir assisté



POINTS DE VIE



MOUVEMENT



CORPS-À-CORPS



ARMURE



RESISTANCE



Tarkilius V2.0

Type
Troupe
Socle
30 mm

Direction du Renseignement

COMMANDO WEYLAND

YUTANI

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe
- ✓ Périmètre sécurisé!

Armes



POINTS DE VIE



MOUVEMENT



CORPS-À-CORPS



ARMURE



RESISTANCE



Tarkilius V2.0

Type
Troupe
Socle
30 mm

Direction du Renseignement

COMMANDO WEYLAND

YUTANI - LANCE-FLAMMES

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe
- ✓ Toubib!
- ✓ Périmètre sécurisé!

Armes



Capacité de l'arme : Feu d'enfer



POINTS DE VIE



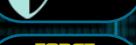
MOUVEMENT



CORPS-À-CORPS



ARMURE



RESISTANCE



Tarkilius V2.0

Type
Troupe
Socle
30 mmType
Troupe
Socle
30 mm

COMMANDO WEYLAND

YUTANI - DÉTECTEUR DE MOUVEMENT

Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe
- ✓ Scanner
- ✓ Périmètre sécurisé!

Armes



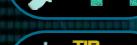
POINTS DE VIE



MOUVEMENT



CORPS-À-CORPS



ARMURE



RESISTANCE



Tarkilius V2.0

Type
Troupe
Socle
30 mm



COMMANDO WEYLAND YUTANI

Direction du Renseignement

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.

✓ **Périmètre sécurisé!** - Tant qu'au moins une unité disposant de cette compétence est encore en jeu, dès qu'une porte est ouverte avec succès par une unité de la faction Yautja ou Xénomorphe, lancez 1D20, sur un résultat de 1 à 5 toutes les figurines situées sur les tuiles adjacentes à la porte reçoivent une touche automatique de force 8 et de valeur anti-véhicule de 2.

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).

Tarkilius V2.0



COMMANDO WEYLAND-YUTANI

DÉTECTEUR DE MOUVEMENT

Direction du Renseignement

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.

✓ **Périmètre sécurisé!** - Tant qu'au moins une unité disposant de cette compétence est encore en jeu, dès qu'une porte est ouverte avec succès par une unité de la faction Yautja ou Xénomorphe, lancez 1D20, sur un résultat de 1 à 5 toutes les figurines situées sur les tuiles adjacentes à la porte reçoivent une touche automatique de force 8 et de valeur anti-véhicule de 2.

✓ **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).

Tarkilius V2.0



COMMANDO WEYLAND-YUTANI

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.

✓ **Périmètre sécurisé!** - Tant qu'au moins une unité disposant de cette compétence est encore en jeu, dès qu'une porte est ouverte avec succès par une unité de la faction Yautja ou Xénomorphe, lancez 1D20, sur un résultat de 1 à 5 toutes les figurines situées sur les tuiles adjacentes à la porte reçoivent une touche automatique de force 8 et de valeur anti-véhicule de 2.

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

Tarkilius V2.0



COMMANDO WEYLAND-YUTANI

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.

✓ **Périmètre sécurisé!** - Tant qu'au moins une unité disposant de cette compétence est encore en jeu, dès qu'une porte est ouverte avec succès par une unité de la faction Yautja ou Xénomorphe, lancez 1D20, sur un résultat de 1 à 5 toutes les figurines situées sur les tuiles adjacentes à la porte reçoivent une touche automatique de force 8 et de valeur anti-véhicule de 2.

✓ **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 avancées - 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).

Tarkilius V2.0



Direction du Renseignement

MARINE COLONIAL CAPITAINE

Compétences de l'unité

Armes



POINTS DE VIE



MOUVEMENT



CORPS-À-CORPS



ARMURE



Tarkilius V2.0

Type
Leader
Socle
30 mm

Direction du Renseignement

COMMANDO WEYLAND YUTANI - CAPITAINE

Compétences de l'unité

✓ Périmètre sécurisé!

Armes



POINTS DE VIE



MOUVEMENT



CORPS-À-CORPS



ARMURE



Tarkilius V2.0

Type
Leader
Socle
30 mm

Direction du Renseignement

MARINE COLONIAL COLONEL

Compétences de l'unité

Armes



POINTS DE VIE



MOUVEMENT



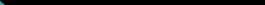
CORPS-À-CORPS



ARMURE



Tarkilius V2.0

Type
Leader
Socle
30 mmType
Leader
Socle
30 mm

MARINE COLONIAL MAJOR

Compétences de l'unité

Armes



POINTS DE VIE



MOUVEMENT



CORPS-À-CORPS



ARMURE



Tarkilius V2.0



COMMANDO WEYLAND-YUTANI CAPITAINE

Compétences passives

- ✓ **Périmètre sécurisé!** - Tant qu'au moins une unité disposant de cette compétence est encore en jeu, dès qu'une porte est ouverte avec succès par une unité de la faction Yautja ou Xénomorphe, lancez 1D20, sur un résultat de 1 à 5 toutes les figurines situées sur les tuiles adjacentes à la porte reçoivent une touche automatique de force 8 et de valeur anti-véhicule de 2.

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).

Tarkilias V2.0



MARINE COLONIAL CAPITAINE

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).

Tarkilias V2.0



MARINE COLONIAL MAJOR

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).

Tarkilias V2.0



MARINE COLONIAL COLONEL

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).

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

MARINE COLONIAL SERGENT



Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe

Armes



Capacité de l'arme : Fusil à pompe
Capacité de l'arme : Tir à bout portant



Tarkilia V2.0



Tarkilia V2.0



Type
Troupe
Socle
30 mm



Direction du Renseignement

CHARGEUR CATERPILLAR P 5000



Compétences de l'unité

Armes



Capacité de l'arme : Feu d'enfer



Tarkilia V2.0



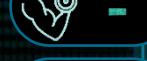
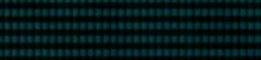
Type
Soutien
Socle
50 mm

TOURELLE DE DÉFENSE AUTOMATISÉE UA 571-C

Compétences de l'unité

- ✓ Equipement autonome
- ✓ Déploiement
- ✓ Sentinel automatisée

Armes



Type
Soutien
Socle
30 mm

Tarkilia V2.0



Direction du Renseignement

MAJOR ALAN « DUTCH » SCHAEFER



Compétences de l'unité

Armes



Capacité de l'arme : Tir assisté



Tarkilia V2.0



Type
Leader
Socle
30 mm



CHARGEUR CATERPILLAR P 5000

Direction du Renseignement

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).

Tarkilias V2.0

TOURELLE DE DÉFENSE AUTOMATISÉE UA 571-C

Compétences passives

- ✓ **Équipement autonome** - Cet équipement 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). Il ne peut pas bénéficier des règles spéciales de soin. Il réussit automatiquement tous les tests de force ou de résistance pouvant lui être imposés par une carte ou un effet du jeu. Il ne bénéficie pas des compétences spéciales de faction.
- ✓ **Sentinelle automatisée** - La tourelle est dotée, au début de chaque tour de jeu, d'un « jeton Sentinelle » et d'un jeton d'activation. Il est considéré comme ayant été activé à chaque début de tour.
- ✓ **Déploiement** - Le jeton de tourelle de défense automatisée peut être mis en jeu avant que la mission commence et après que toutes les autres unités et jetons « blip! » aient été déployés.

Le jeton de tourelle de défense automatisée est placé :

- sur une tuile de couloir normal ne contenant pas de figurines ennemis et jusqu'à 4 tuiles de distance depuis la tuile de déploiement des marines, ou
- sur la tuile de déploiement des marines et peut être porté par une figurine de la même faction en utilisant la règle spéciale "Transporter un pion".

Tarkilias V2.0



MARINE COLONIAL 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.

Tarkilias V2.0



MAJOR ALAN « DUTCH » SCHAEFER

Compétences passives

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

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement



Type
Leader
Socle
30 mm

LIEUTENANT LINN KUROSAWA

Compétences de l'unité

✓ Esquive

Armes

Pistolet M4A3

FORCE	NB ATT	VAV
12	2	0

Capacité de l'arme : Tir assisté

Katana

FORCE	NB ATT	VAV
12	4	1

POINTS DE VIE
 3

MOUVEMENT
 1

CORPS-À-CORPS
 17

TIR
 14

ARMURE
 12(12)

FORCE
 10

RESISTANCE
 10

Tarkilias V2.0



LIEUTENANT LINN KUROSAWA

Direction du Renseignement

Compétences passives

- ✓ **Esquive** - Dès que Linn est touchée par une attaque, elle peut lancer 1D20. Sur un résultat de 1 à 5, elle 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.
- ✓ **Tir assisté** - Cette compétence permet au marine qui la possède de relancer ses tests de combat à distance (Tir) échoués.