



## MARINE COLONIAL

### 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



Type  
Troupe  
Socle  
30 mm

POINTS DE VIE  
1

MOUVEMENT  
1

CORPS-A-CORPS  
12

TIR  
14

ARMURE  
13

FORCE  
9

RESISTANCE  
9

Tarkilias V2.0



## MARINE COLONIAL

#### 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  
1

MOUVEMENT  
1

CORPS-A-CORPS  
12

TIR  
14

ARMURE  
13

FORCE  
9

RESISTANCE  
9

Tarkilias V2.0



## MARINE COLONIAL

### 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

Tarkilias V2.0



## MARINE COLONIAL

### 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



Type  
Troupe  
Socle  
30 mm

POINTS DE VIE  
1

MOUVEMENT  
1

CORPS-A-CORPS  
12

TIR  
14

ARMURE  
13

FORCE  
9

RESISTANCE  
9

Tarkilias V2.0





Direction du Renseignement

## MARINE COLONIAL

### 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

## 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.

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

## MARINE COLONIAL

### 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

## MARINE COLONIAL

### 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

## COMMANDO WEYLAND YUTANI - MITRAILLEUSE M56

### Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe
- ✓ Périmètre sécurisé!

### Armes



Mitrailleuse  
M56

FORCE	NB ATT	VAV
14	3	1

Capacité de l'arme : Tir assisté



Couteau de  
combat

FORCE	NB ATT	VAV
11	1	0

POINTS DE VIE

1

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

14

TIR

16

ARMURE

13(10)

FORCE

11

RESISTANCE

11

Tarkilias V2.0



Type  
Troupe  
Socle  
30 mm



Direction du Renseignement

## COMMANDO WEYLAND YUTANI

### Compétences de l'unité

- ✓ Tactique d'équipe
- ✓ Périmètre sécurisé!

### 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
11	1	0

POINTS DE VIE

1

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

14

TIR

16

ARMURE

13(10)

FORCE

11

RESISTANCE

11

Tarkilias 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



Lance-flammes

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Capacité de l'arme : Feu d'enfer



Couteau de  
combat

FORCE	NB ATT	VAV
11	1	0

POINTS DE VIE

1

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

14

TIR

16

ARMURE

13(10)

FORCE

11

RESISTANCE

11

Tarkilias V2.0



Type  
Troupe  
Socle  
30 mm



Direction du Renseignement

## COMMANDO WEYLAND YUTANI - DÉTECTEUR DE MOUVEMENT

### Compétences de l'unité

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

### 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
11	1	0

POINTS DE VIE

1

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

14

TIR

16

ARMURE

13(10)

FORCE

11

RESISTANCE

11

Tarkilias V2.0



Type  
Troupe  
Socle  
30 mm





Direction du Renseignement

## COMMANDO WEYLAND YUTANI

### 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).

Tarkillias V2.0



Direction du Renseignement

## COMMANDO WEYLAND-YUTANI 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.
- ✓ **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).

Tarkillias V2.0



Direction du Renseignement

## 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.

Tarkillias V2.0



Direction du Renseignement

## 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 - 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).

Tarkillias V2.0



## MARINE COLONIAL CAPITAINE

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
10	1	0



Type  
Leader  
Socle  
30 mm

POINTS DE VIE  
3

MOUVEMENT  
1

CORPS-A-CORPS  
15

TIR  
17

ARMURE  
15(11)

FORCE  
10

RESISTANCE  
10

Tarkilias V2.0



## COMMANDO WEYLAND YUTANI - CAPITAINE

Compétences de l'unité

✓ Périmètre sécurisé!

### 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
12	1	0



Type  
Leader  
Socle  
30 mm

POINTS DE VIE  
3

MOUVEMENT  
1

CORPS-A-CORPS  
15

TIR  
17

ARMURE  
15(12)

FORCE  
12

RESISTANCE  
12

Tarkilias V2.0



## MARINE COLONIAL COLONEL

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
10	1	0



Type  
Leader  
Socle  
30 mm

POINTS DE VIE  
5

MOUVEMENT  
1

CORPS-A-CORPS  
15

TIR  
17

ARMURE  
15(13)

FORCE  
10

RESISTANCE  
10

Tarkilias V2.0



## MARINE COLONIAL MAJOR

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
10	1	0



Type  
Leader  
Socle  
30 mm

POINTS DE VIE  
4

MOUVEMENT  
1

CORPS-A-CORPS  
15

TIR  
17

ARMURE  
15(12)

FORCE  
10

RESISTANCE  
10

Tarkilias V2.0





Direction du Renseignement

## 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).

Tarkillias V2.0



Direction du Renseignement

## 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).

Tarkillias V2.0



Direction du Renseignement

## 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).

Tarkillias V2.0



Direction du Renseignement

## 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).

Tarkillias V2.0



## MARINE COLONIAL SERGENT

### Compétences de l'unité

✓ Tactique d'équipe

### Armes



Fusil à pompe  
M37A2

**FORCE** 12 **NB ATT** 1 **VAV** 1

Capacité de l'arme : Fusil à pompe

Capacité de l'arme : Tir à bout portant



Couteau de  
combat

**FORCE** 9 **NB ATT** 1 **VAV** 0



Type  
Troupe  
Socle  
30 mm

POINTS DE VIE  
2

MOUVEMENT  
1

CORPS-A-CORPS  
14

TIR  
16

ARMURE  
13

FORCE  
9

RESISTANCE  
9

Tarkilias V2.0



## CHARGEUR CATERPILLAR P 5000

### Compétences de l'unité

### Armes



Lance-flammes

**FORCE** 16 **NB ATT** 2 **VAV** 2

Capacité de l'arme : Feu d'enfer



Pincés  
hydrauliques

**FORCE** 9 **NB ATT** 1 **VAV** 0



Type  
Soutien  
Socle  
50 mm

POINTS DE VIE  
4

MOUVEMENT  
1

CORPS-A-CORPS  
14

TIR  
14

ARMURE  
14(12)

FORCE  
9

RESISTANCE  
9

Tarkilias V2.0



## MAJOR ALAN « DUTCH » SCHAEFER

### Compétences de l'unité

### Armes



Mitrailleuse  
M56

**FORCE** 14 **NB ATT** 3 **VAV** 1

Capacité de l'arme : Tir assisté



Bras  
hydraulique

**FORCE** 14 **NB ATT** 2 **VAV** 3



Type  
Leader  
Socle  
30 mm

POINTS DE VIE  
4

MOUVEMENT  
1

CORPS-A-CORPS  
14

TIR  
17

ARMURE  
12(12)

FORCE  
12

RESISTANCE  
12

Tarkilias V2.0



## TOURELLE DE DÉFENSE AUTOMATISÉE UA 571-C

### Compétences de l'unité

✓ Equipement autonome ✓ Déploiement  
✓ Sentinelle automatisée



Mitrailleuse  
M30

**FORCE** 14 **NB ATT** 4 **VAV** 1



Type  
Soutien  
Socle  
30 mm

POINTS DE VIE  
1

MOUVEMENT  
-

CORPS-A-CORPS  
-

TIR  
12

ARMURE  
10

FORCE  
-

RESISTANCE  
-

Tarkilias V2.0





## CHARGEUR CATERPILLAR 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).

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 ennemies 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





Type  
Leader  
Socle  
30 mm

## LIEUTENANT LINN KUROSAWA

### Compétences de l'unité

✓ Esquive

### Armes



Pistolet M4A3

FORCE

12

NB ATT

2

VAV

0

Capacité de l'arme : Tir assisté



Katana

FORCE

12

NB ATT

4

VAV

1

POINTS DE VIE  
3

MOUVEMENT  
1

CORPS-A-CORPS  
17

TIR  
14

ARMURE  
12(12)

FORCE  
10

RESISTANCE  
10

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

## LIEUTENANT LINN KUROSAWA

### 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.