



Direction du Renseignement

# GUERRIER YAUTJA DISQUE DE COMBAT

## Compétences de l'unité

- ✓ Chasseur expérimenté

## Armes

Disque de combat

FORCE	NB ATT	VAV
15	*	3

Capacité de l'arme : Disque de combat

Disque de combat

FORCE	NB ATT	VAV
15	3	3



Type  
Troupe  
Socle  
40 mm

POINTS DE VIE

 3

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 17

TIR

 12

ARMURE

 15(12)

FORCE

 14

RESISTANCE

 14

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

# CHIEN DE CHASSE

## Compétences de l'unité

- ✓ Cauchemar piquant
- ✓ Esquive
- ✓ Charge

## Armes

Morsure

FORCE	NB ATT	VAV
12	2	0



Type  
Soutien  
Socle  
30 mm

POINTS DE VIE

 1

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 13

TIR

 -

ARMURE

 12

FORCE

 10

RESISTANCE

 10

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

# CHASSEUR YAUTJA

## Compétences de l'unité

- ✓ Chasseur expérimenté

## Armes

Lanceur à plasma

FORCE	NB ATT	VAV
12	3	3

Capacité de l'arme : Plasma brûlant

Lames de poignet

FORCE	NB ATT	VAV
14	2	0



Type  
Troupe  
Socle  
40 mm

POINTS DE VIE

 3

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 12

TIR

 17

ARMURE

 15(12)

FORCE

 14

RESISTANCE

 14

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

# GUERRIER YAUTJA LANCE

## Compétences de l'unité

- ✓ Chasseur expérimenté

## Armes

Arbalète de poignet

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Capacité de l'arme : Disque de combat

Lance

FORCE	NB ATT	VAV
14	4	3



Type  
Troupe  
Socle  
40 mm

POINTS DE VIE

 3

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 17

TIR

 12

ARMURE

 15(12)

FORCE

 14

RESISTANCE

 14

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

## CHIEN DE CHASSE

### Compétences passives

- ✓ **Cauchemar piquant** - Le chien de chasse réussit automatiquement tous ses tests basés sur la compétence de Corps-à-corps pour sortir d'une tuile engagée.
- ✓ **Charge** - Si le chien de chasse réalise dans le même tour de jeu une action de déplacement d'au moins une tuile suivie d'une attaque en combat rapproché, il bénéficie d'un bonus de +2 à la valeur de test basé sur le corps-à-corps pour tous ses tests de combat rapproché.
- ✓ **Esquive** - Dès que le chien de chasse est 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.

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

## GUERRIER YAUTJA DISQUE DE COMBAT

### Compétences passives

- ✓ **Chasseur expérimenté** - Quand un jeton « blip » disposant de cette compétence est révélé, le Yautja correspondant peut être placé à une distance d'une tuile maximum du jeton « blip » révélé (mais pas dans une ligne de vue adverse).

### Compétences actives - Coût : 1 point d'action

- ✓ **Disque de combat** - Ciblez un adversaire jusqu'à 2 tuiles de distance (aucune ligne de vue n'est nécessaire). Un conduit de ventilation peut être ciblé mais on ne peut pas tirer au travers d'eux. Effectuez une action de combat à distance sur cette tuile avec un nombre d'attaque de 2 (Nb Att 2). S'il y a une tuile intermédiaire entre la tuile contenant le Yautja réalisant l'action et la tuile ciblée, vous pouvez également réaliser une action de combat à distance sur les adversaires présents sur cette tuile avec un nombre d'attaque de 2. Une seule blessure maximum peut être infligée par adversaire avec cette action. Cette action est une attaque à distance.

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

## GUERRIER YAUTJA LANCE

### Compétences passives

- ✓ **Chasseur expérimenté** - Quand un jeton « blip » disposant de cette compétence est révélé, le Yautja correspondant peut être placé à une distance d'une tuile maximum du jeton « blip » révélé (mais pas dans une ligne de vue adverse).

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

## CHASSEUR YAUTJA

### Compétences passives

- ✓ **Chasseur expérimenté** - Quand un jeton « blip » disposant de cette compétence est révélé, le Yautja correspondant peut être placé à une distance d'une tuile maximum du jeton « blip » révélé (mais pas dans une ligne de vue adverse).
- ✓ **Plasma brûlant** - Les tests d'armure réussis contre les dégâts causés par ce type d'arme doivent être relancés.

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

# NOVICE YAUTJA

## LANCE

### Compétences de l'unité

- ✓ Chasseur expérimenté
- ✓ Meute de chasse

### Armes

Arbalète de poignet

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Lance

FORCE	NB ATT	VAV
12	4	3

POINTS DE VIE

 2

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 15

TIR

 11

13(11)

FORCE

 12

RESISTANCE

 12

Tarkilias V2.0



Type  
Troupe  
Socle  
40 mm



Direction du Renseignement

# BERSERKER YAUTJA

### Compétences de l'unité

- ✓ Chasseur expérimenté
- ✓ Rage

### Armes

Mitrailleuse à plasma

FORCE	NB ATT	VAV
10	6	3

Capacité de l'arme : Plasma brûlant

Lames sauvages

FORCE	NB ATT	VAV
14	5	3

POINTS DE VIE

 4

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 17

TIR

 10

14(12)

FORCE

 14

RESISTANCE

 14

Tarkilias V2.0



Type  
Troupe  
Socle  
40 mm



Direction du Renseignement

# NOVICE YAUTJA

## LAMES DE POIGNET

### Compétences de l'unité

- ✓ Chasseur expérimenté
- ✓ Meute de chasse

### Armes

Arbalète de poignet

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Lames de poignet

FORCE	NB ATT	VAV
12	2	0

POINTS DE VIE

 2

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 15

TIR

 11

13(11)

FORCE

 12

RESISTANCE

 12

Tarkilias V2.0



Type  
Troupe  
Socle  
40 mm



Direction du Renseignement

# GUERRIÈRE YAUTJA

## LANCE

### Compétences de l'unité

- ✓ Chasseur expérimenté

### Armes

Arbalète de poignet

FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Capacité de l'arme : Disque de combat

Lance

FORCE	NB ATT	VAV
14	4	3

POINTS DE VIE

 3

MOUVEMENT

 1

CORPS-A-CORPS

 17

TIR

 12

15(12)

FORCE

 14

RESISTANCE

 14

Tarkilias V2.0



Type  
Troupe  
Socle  
40 mm



Direction du Renseignement

## BERSERKER YAUTJA

### Compétences passives

- ✓ **Chasseur expérimenté** - Quand un jeton « blip » disposant de cette compétence est révélé, le Yautja correspondant peut être placé à une distance d'une tuile maximum du jeton « blip » révélé (mais pas dans une ligne de vue adverse).
- ✓ **Plasma brûlant** - Les tests d'armure réussis contre les dégâts causés par ce type d'arme doivent être relancés.

### Compétences actives - Coût : 1 point d'action

- ✓ **Rage** - Le Yautja peut utiliser cette compétence en début de phase d'activation avant qu'aucun point d'action ne soit dépensé. Le Yautja peut alors relancer tous ses tests de combat rapproché durant le tour de jeu et reçoit un bonus de +2 à la force de ses armes de combat rapproché. A la fin de son activation, le Yautja perd un point de vie sans qu'un test d'armure ne soit possible.

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

## NOVICE YAUTJA LANCE

### Compétences passives

- ✓ **Chasseur expérimenté** - Quand un jeton « blip » disposant de cette compétence est révélé, le Yautja correspondant peut être placé à une distance d'une tuile maximum du jeton « blip » révélé (mais pas dans une ligne de vue adverse).
- ✓ **Meute de chasse** - Les Yautja disposant de cette compétence bénéficient d'un bonus +1 à tous leurs tests de combat rapproché et de combat à distance pour chaque autre Yautja disposant de la même compétence dans un rayon d'une tuile autour du Yautja actif.

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

## GUERRIÈRE YAUTJA LANCE

### Compétences passives

- ✓ **Chasseur expérimenté** - Quand un jeton « blip » disposant de cette compétence est révélé, le Yautja correspondant peut être placé à une distance d'une tuile maximum du jeton « blip » révélé (mais pas dans une ligne de vue adverse).

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

## NOVICE YAUTJA LAMES DE POIGNET

### Compétences passives

- ✓ **Chasseur expérimenté** - Quand un jeton « blip » disposant de cette compétence est révélé, le Yautja correspondant peut être placé à une distance d'une tuile maximum du jeton « blip » révélé (mais pas dans une ligne de vue adverse).
- ✓ **Meute de chasse** - Les Yautja disposant de cette compétence bénéficient d'un bonus +1 à tous leurs tests de combat rapproché et de combat à distance pour chaque autre Yautja disposant de la même compétence dans un rayon d'une tuile autour du Yautja actif.

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

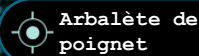
# ANCIEN - GUERRIER

## LANCE

### Compétences de l'unité

- ✓ Chasseur expérimenté

### Armes



FORCE	NB ATT	VAV
12	1	0

Capacité de l'arme : Disque de combat



Lance relique

FORCE	NB ATT	VAV
16	5	4



Type  
Leader  
Socle  
40 mm

POINTS DE VIE

4

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

18

TIR 13

15(13)

FORCE 15

RESISTANCE 15

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

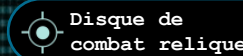
# ANCIEN - GUERRIER

## DISQUE DE COMBAT

### Compétences de l'unité

- ✓ Chasseur expérimenté

### Armes



FORCE	NB ATT	VAV
16	*	4

Capacité de l'arme : Disque de combat



Disque de combat relique

FORCE	NB ATT	VAV
17	4	4



Type  
Leader  
Socle  
40 mm

POINTS DE VIE

4

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

18

TIR 13

15(13)

FORCE 15

RESISTANCE 15

Tarkilias V2.0



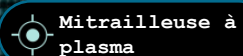
Direction du Renseignement

# ANCIEN - BERSERKER

### Compétences de l'unité

- ✓ Chasseur expérimenté
- ✓ Rage

### Armes



FORCE	NB ATT	VAV
10	6	3

Capacité de l'arme : Plasma brûlant



Lames sauvages

FORCE	NB ATT	VAV
15	5	3



Type  
Leader  
Socle  
40 mm

POINTS DE VIE

5

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

18

TIR 11

14(13)

FORCE 15

RESISTANCE 15

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

# ANCIEN - CHASSEUR

### Compétences de l'unité

- ✓ Chasseur expérimenté

### Armes



FORCE	NB ATT	VAV
12	3	3

Capacité de l'arme : Plasma brûlant



Lames de poignet

FORCE	NB ATT	VAV
15	2	0



Type  
Leader  
Socle  
40 mm

POINTS DE VIE

4

MOUVEMENT

1

CORPS-A-CORPS

13

TIR 18

15(13)

FORCE 15

RESISTANCE 15

Tarkilias V2.0



Direction du Renseignement

## ANCIEN - GUERRIER YAUTJA DISQUE DE COMBAT

### Compétences passives

- ✓ **Chasseur expérimenté** - Quand un jeton « blip » disposant de cette compétence est révélé, le Yautja correspondant peut être placé à une distance d'une tuile maximum du jeton « blip » révélé (mais pas dans une ligne de vue adverse).

### Compétences actives - Coût : 1 point d'action

- ✓ **Disque de combat** - Ciblez un adversaire jusqu'à 2 tuiles de distance (aucune ligne de vue n'est nécessaire). Un conduit de ventilation peut être ciblé mais on ne peut pas tirer au travers d'eux. Effectuez une action de combat à distance sur cette tuile avec un nombre d'attaque de 2 (Nb Att 2). S'il y a une tuile intermédiaire entre la tuile contenant le Yautja réalisant l'action et la tuile ciblée, vous pouvez également réaliser une action de combat à distance sur les adversaires présents sur cette tuile avec un nombre d'attaque de 2. Une seule blessure maximum peut être infligée par adversaire avec cette action. Cette action est une attaque à distance.

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

## ANCIEN - GUERRIER YAUTJA LANCE

### Compétences passives

- ✓ **Chasseur expérimenté** - Quand un jeton « blip » disposant de cette compétence est révélé, le Yautja correspondant peut être placé à une distance d'une tuile maximum du jeton « blip » révélé (mais pas dans une ligne de vue adverse).

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

## ANCIEN - CHASSEUR YAUTJA

### Compétences passives

- ✓ **Chasseur expérimenté** - Quand un jeton « blip » disposant de cette compétence est révélé, le Yautja correspondant peut être placé à une distance d'une tuile maximum du jeton « blip » révélé (mais pas dans une ligne de vue adverse).
- ✓ **Plasma brûlant** - Les tests d'armure réussis contre les dégâts causés par ce type d'arme doivent être relancés.

Tarkiliias V2.0



Direction du Renseignement

## ANCIEN - BERSERKER YAUTJA

### Compétences passives

- ✓ **Chasseur expérimenté** - Quand un jeton « blip » disposant de cette compétence est révélé, le Yautja correspondant peut être placé à une distance d'une tuile maximum du jeton « blip » révélé (mais pas dans une ligne de vue adverse).
- ✓ **Plasma brûlant** - Les tests d'armure réussis contre les dégâts causés par ce type d'arme doivent être relancés.

### Compétences actives - Coût : 1 point d'action

- ✓ **Rage** - Le Yautja peut utiliser cette compétence en début de phase d'activation avant qu'aucun point d'action ne soit dépensé. Le Yautja peut alors relancer tous ses tests de combat rapproché durant le tour de jeu et reçoit un bonus de +2 à la force de ses armes de combat rapproché. A la fin de son activation, le Yautja perd un point de vie sans qu'un test d'armure ne soit possible.

Tarkiliias V2.0