

1500pts - Duolol (1500 points)

T'au Empire

Strike Force (2000 points)

Kauyon

CHARACTERS	
Darkstrider (60 points) <ul style="list-style-type: none">• Warlord• 1x Close combat weapon1x Shade	Piranhas (55 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Armoured hull1x Piranha fusion blaster2x Seeker missile2x Twin pulse carbine
Kroot Lone-spear (90 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Blast javelin1x Close combat weapon1x Hunting javelin1x Kalamandra's bite	Sky Ray Gunship (140 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Armoured hull1x Seeker missile rack2x Smart missile system
OTHER DATASHEETS	Sky Ray Gunship (140 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Armoured hull1x Seeker missile rack2x Smart missile system
Ghostkeel Battlesuit (160 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Battlesuit Support System1x Cyclic ion raker1x Ghostkeel fists1x Twin fusion blaster	Stealth Battlesuits (60 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Stealth Shas'vere• 1x Battlesuit Support System1x Battlesuit fists1x Burst cannon1x Gun Drone1x Homing Beacon1x Marker Drone• 2x Stealth Shas'ui• 2x Battlesuit fists2x Burst cannon
Ghostkeel Battlesuit (160 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Battlesuit Support System1x Cyclic ion raker1x Ghostkeel fists1x Twin fusion blaster	Stealth Battlesuits (60 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Stealth Shas'vere• 1x Battlesuit Support System1x Battlesuit fists1x Burst cannon1x Gun Drone1x Homing Beacon1x Marker Drone• 2x Stealth Shas'ui• 2x Battlesuit fists2x Burst cannon
Hammerhead Gunship (130 points) <ul style="list-style-type: none">• 2x Accelerator burst cannon1x Armoured hull1x Ion cannon2x Seeker missile	Stealth Battlesuits (60 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Stealth Shas'vere• 1x Battlesuit Support System1x Battlesuit fists1x Burst cannon1x Gun Drone1x Homing Beacon1x Marker Drone• 2x Stealth Shas'ui• 2x Battlesuit fists2x Burst cannon
Krootox Riders (105 points) <ul style="list-style-type: none">• 3x Krootox Rider• 3x Close combat weapon3x Krootox fists3x Repeater cannon	Tidewall Shieldline (105 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Tidewall Defence Platform• 1x Tidewall Shieldline
Pathfinder Team (90 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Pathfinder Shas'ui• 1x Close combat weapon2x Gun Drone1x Pulse Accelerator Drone1x Pulse carbine1x Pulse pistol• 9x Pathfinder• 9x Close combat weapon3x Ion rifle6x Pulse carbine9x Pulse pistol1x Semi-automatic grenade launcher	Exported with App Version: v1.16.0 (44), Data Version: v400
Pathfinder Team (90 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Pathfinder Shas'ui• 1x Close combat weapon2x Gun Drone1x Pulse Accelerator Drone1x Pulse carbine1x Pulse pistol• 9x Pathfinder• 9x Close combat weapon3x Ion rifle6x Pulse carbine9x Pulse pistol1x Semi-automatic grenade launcher	
Piranhas (55 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Armoured hull1x Piranha fusion blaster2x Seeker missile2x Twin pulse carbine	

RÈGLE D'ARMÉE

POUR LE BIEN SUPRÊME

Les Cadres de Chasse combattent pour le progrès de l'Empire T'au, et non pour le profit ou la gloire personnelle. Ce dévouement fougueux est à l'origine de tirs de couverture à l'efficacité prodigieuse. Les ennemis sont cloués sur place par des décharges fatales d'armes à impulsions, ou bien les désignateurs laser si caractéristiques des T'au exposent les positions adverses les mieux fortifiées, dont les occupants sont abattus avec une précision meurtrière.

Si votre Faction d'Armée est **EMPIRE T'AU**, à votre Phase de Tir, les unités de votre armée peuvent œuvrer par paire et s'aider mutuellement à cibler des unités ennemis spécifiques. Lorsqu'elles le font, l'une est l'unité Observatrice et l'autre est l'unité Guidé. L'unité ennemie ciblée est l'unité Pointée.

Chaque fois que vous choisissez une unité ayant cette aptitude pour tirer, si ce n'est pas une unité Observatrice, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, choisissez 1 autre unité amie ayant cette aptitude, qui est également éligible pour tirer (hormis les unités **FORTIFICATION**, Ébranlées et Observatrices). la première unité choisie est considérée comme une unité Guidée, et la deuxième comme une unité Observatrice.

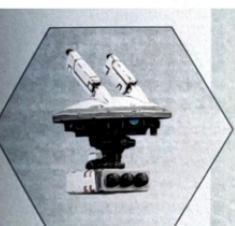
Choisissez ensuite 1 unité ennemie qui est visible de chacune de vos deux unités choisies: cette cible est l'unité Pointée.

Jusqu'à la fin de la phase:

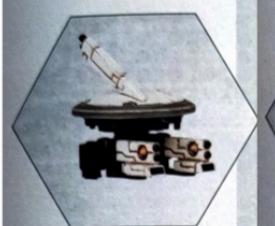
- À chaque attaque d'une figurine d'une unité Guidée qui cible son unité Pointée, améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir de l'attaque et, si l'unité Observatrice a le mot-clé **DÉSIGNATEUR LASER**, l'attaque a l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].
- À chaque attaque d'une figurine de l'unité Guidée qui ne cible pas son unité Pointée, dégradez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir de l'attaque.



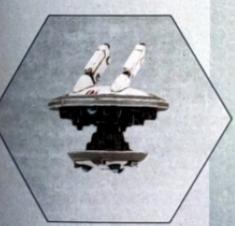
Drone Gardien



Drone Lance-missiles



Drone Armé



Drone Bouclier



Drone de Marquage

DRONE GARDIEN

Un drone gardien projette un champ d'énergie autour de lui-même et de l'escouade de guerriers qu'il accompagne, et fournit ainsi une protection cruciale dans la fureur des combats.

A chaque attaque de tir d'une figurine ciblant l'unité du porteur, soustrayez 1 au jet de Blessure.

DRONE ARMÉ

L'omniprésent drone armé fournit un tir d'appui à courte et moyenne portées aux guerriers sur le terrain, en lâchant une grêle de tirs à impulsions depuis sa plateforme balistique à stabilisation antigravitaire.

Le porteur est équipé de l'arme de tir suivante:

ARME DE TIR	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Carabine à impulsions jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	20"	2	5+	5	0	1

DRONE DE MARQUAGE

Ces fidèles drones portent des désignateurs laser qu'ils emploient pour triangler des solutions de tir optimisées contre les éléments ennemis prioritaires.

L'unité du porteur a le mot-clé **DÉSIGNATEUR LASER** et peut agir comme unité Observatrice pour une autre unité même si elle a Avancé à ce tour.

DRONE LANCE-MISSILES

Qu'elles abattent des véhicules légers ennemis ou perforent l'épaisse armure des troupes d'élite, les têtes tirées par les drones lance-missiles sont parfaitement adaptées à leur tâche.

Le porteur est équipé de l'arme de tir suivante:

ARME DE TIR	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Nacelle de missiles	30"	2	5+	7	-1	2

DRONE BOUCLIER

Plus communément assigné en escorte des exo-armures t'au, le résistant et populaire drone bouclier offre une couche de protection supplémentaire grâce à son champ de force.

Ajoutez 1 à la caractéristique de Points de Vie du porteur.

KAUYON

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

CHASSEUR PATIENT

La philosophie tactique appelée Kauyon permet aux commandants t'au d'attirer l'ennemi dans des pièges mortels avant de surgir au moment idéal pour déclencher une tempête de frappes décisives dont personne ne peut réchapper.

À partir du troisième round de bataille, les armes de tir dont les figurines Empire T'au de votre armée sont équipées ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1], ou l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2] à la place tant qu'elles ciblent l'unité Pointée de leur unité.



OPTIMISATIONS

PARANGON DU KAUYON

De longues méditations sur les principes du Chasseur Patient permettent à ce guerrier de maîtriser les embuscades habiles, au grand dam de ses proies.

Figurine **EMPIRE T'AU** seulement (figurines **MENTOR KROOT** exclues). Tant que le porteur mène une unité, la règle de Déclenchement Chasseur Patient s'applique à cette unité à partir du deuxième round au lieu du troisième.

PRÉCISION DU CHASSEUR PATIENT

Ce guerrier arpente le champ de bataille tel un prédateur technologiquement avancé, qui jauge sa proie avant de frapper. Lors de son assaut, chaque tir est parfaitement ajusté pour être le plus efficace possible.

Figurine **EMPIRE T'AU** seulement. À chaque attaque de tir du porteur, ajoutez 1 au jet de Touche. À partir du troisième round de bataille, ajoutez également 1 au jet de Blessure.

UNITÉ DE PROJECTION HOLOGRAPHIQUE SOLIDE

Cet émetteur d'ondes holographiques projette des rayons de lumière lourde pour former des images réalistes tout en masquant la position réelle de ses alliés à l'aide de champs réfracteurs sophistiqués.

Figurine **EMPIRE T'AU** seulement. Après que les deux joueurs ont déployé leurs armées, choisissez jusqu'à trois unités **EMPIRE T'AU** de votre armée et redéployez-les. Ce faisant, vous pouvez placer ces unités en Réserve Stratégique, quel que soit le nombre d'unités se trouvant déjà en Réserve Stratégique.

LA DÉVASTATION PAR L'HARMONIE

Dirigés par leurs chefs, les guerriers de la caste du Feu optimisent leurs tirs en un blizzard d'énergie mortel.

Figurine **EMPIRE T'AU** seulement (figurines **MENTOR KROOT** exclues). Tant que le porteur mène une unité, chaque fois que cette unité est une unité Observatrice, jusqu'à la fin de la phase, les armes de tirs dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES] tant qu'elles ciblent leur unité Pointée.

Lorsque les cadres t'au appliquent un plan de bataille du Kauyon, ils emploient nombre d'unités légères, rapides et discrètes dans des forces de reconnaissance. Tandis que les éléments de plateformes de tir semi-stationnaires comme les équipes d'Attaque ou les exo-armures Broadside se présentent comme des appâts visibles et censément vulnérables, des équipes de Cibleurs, des exo-armures furtives, des glisseurs d'attaque rapides et des tirailleurs auxiliaires étrangers prennent des positions d'encerclement et d'embuscade. Ces éléments cachés ne se dévoilent que lorsque l'ennemi mord à l'hameçon, dans un déluge de tirs disciplinés et de contre-attaques dévastatrices. Les unités plus lourdes comme les exo-armures balistiques Stormsurge ou les escadrons de Chars Sky Ray surgissent d'un camouflage technologique pour pilonner l'ennemi pris en embuscade. Puis, tandis que la cible cède à la panique et tente désespérément de se replier, des équipes d'exo-armures fondent depuis les cieux pour couper toute retraite. Rares sont les proies qui parviennent à échapper à ces pièges.

UN PIÈGE TENTANT

KAUYON – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Le Kauyon enseigne que de nombreuses choses peuvent attirer l'ennemi vers la position souhaitée.

1PC

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : Une unité EMPIRE T'AU de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase. La première fois que vous utilisez ce Stratagème, vous devez également choisir un pion d'objectif qui n'est pas dans la zone de déploiement adverse ; jusqu'à la fin de la bataille, c'est votre pion d'objectif de Piège.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir de votre unité qui cible une unité ennemie à portée de votre pion d'objectif de Piège, ajoutez 1 au jet de Blessure.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas utiliser ce Stratagème aux premier et deuxième rounds de Bataille.

EMBUCADE À BOUT PORTANT

KAUYON – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

La puissance de feu doit être déchaînée à distance, surtout en visant un ennemi qui ne soupçonne rien.

1PC

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité EMPIRE T'AU de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir de votre unité qui cible une unité ennemie à 9°, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas utiliser ce Stratagème aux premier et deuxième rounds de Bataille.

ENGAGEMENT COORDONNÉ

KAUYON – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les Cadres de Chasse des T'au agissent de concert pour détruire les cibles les plus dangereuses.

1PC

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité EMPIRE T'AU de votre armée qui vient d'être choisie comme unité Observatrice (voir Pour le Bien Suprême).

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir de votre unité qui cible son unité Pointée, améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir de cette attaque et, si votre unité a le mot-clé DÉSIGNATEUR LASER, cette attaque a l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

EMBARQUEMENT DE COMBAT

KAUYON – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Ceux qui servent d'appât doivent être prêts à se retirer rapidement quand l'ennemi arrive à portée.

QUAND : À la phase de Charge adverse, juste après qu'une unité ennemie a déclaré une charge.

CIBLE : 1 unité INFANTERIE EMPIRE T'AU de votre armée qui a été choisie comme une des cibles de cette charge, et 1 unité TRANSPORT amie.

EFFET : Votre unité embarque dans ce TRANSPORT.

RESTRICTIONS : Toutes les figurines de votre unité INFANTERIE doivent être à 3° de ce TRANSPORT, et la capacité de ce dernier doit être suffisante pour embarquer toute l'unité.

GRENADES À PHOTONS

KAUYON – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Grâce à une volée de grenades à photons, les T'au aveuglent et désorientent leur ennemi.

QUAND : À la phase de Charge adverse, juste après qu'une unité ennemie a déclaré une charge.

CIBLE : 1 unité GRENADES EMPIRE T'AU de votre armée qui a été choisie comme l'une des cibles de cette charge.

EFFET : Cette unité ennemie doit immédiatement faire un test d'Ebranlement et, jusqu'à la fin de la phase, soustrayez 2 aux jets de Charge pour cette unité ennemie.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas cibler une unité à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemis.

MUR DE MIROIRS

KAUYON – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les Cadres Stealth des T'au emploient des champs occultants et des faisceaux de réfraction à large spectre pour dissimuler leur avance.

QUAND : À la fin de la phase de Combat adverse.

CIBLE : 1 unité STEALTH, GHOSTKEL ou COMMANDANTE SHADOWSUN de votre armée.

EFFET : Retirez votre unité du champ de bataille et placez-la en Réserve Stratégique.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir une unité à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemis.

DARKSTRIDER

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	3	4+	3	7+	1

Darkstrider (60 points)

- Warlord
- 1x Close combat weapon
- 1x Shade

ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Ombre [ASSAUT]

18" 2 2+ 5 0 2

ARMES DE MÉLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Arme de corps à corps

Mêlée 3 4+ 3 0 1

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : ÉQUIPE DE CIBLEURS

APTITUDES

BASE : Infiltrateurs, Meneur, Éclaireurs 7"

ACTION : Pour le Bien Suprême

Analyseur Structuré : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de tir d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.**Panoplie de Brouillage :** Les unités ennemis placées sur le champ de bataille depuis les Réserves ne peuvent pas être placées à 12" de cette figurine.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Darkstrider – Héros Épique

Cette figurine est équipée de : Ombre ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, DÉSIGNATEUR LASER,
DARKSTRIDERMOTS-CLÉS DE FACTION :
EMPIRE T'AU

SOLILANCE KROOT

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	5	5+	6	7+	2

Kroot Lone-spear (90 points)

- 1x Blast javelin
- 1x Close combat weapon
- 1x Hunting javelin
- 1x Kalamandra's bite

ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Javelot explosif [ASSAUT, DÉFLAGRATION]

18" D6 4+ 10 -2 2

Canon long kroot [LOURD, PRÉCISION]

36" 1 3+ 6 -2 3

ARMES DE MÉLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Arme de corps à corps

Mêlée 3 3+ 4 0 1

Javelot de chasse [LANCE]

Mêlée 3 3+ 4 -1 1

Morsure de Kalamandra [ATTAKUES BONUS]

Mêlée 4 4+ 5 -1 1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

• Cette figurine peut remplacer son canon long kroot par 1 javelot explosif et 1 javelot de chasse.

APTITUDES

BASE : Agent Solitaire, Éclaireurs 7", Discréption

Repérage Avancé : À chaque attaque de tir de cette figurine qui touche une unité ennemie, jusqu'à la fin du tour, chaque fois qu'une autre figurine KROOT de votre armée fait une attaque qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Touche.**Tirer et Disparaître :** À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, si elle n'est pas Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6". En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette figurine n'est pas éligible pour déclarer une charge.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Solilance kroot

Cette figurine est équipée de : canon long kroot ; arme de corps à corps ; morsure de Kalamandra.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, KROOT, SOLILANCE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
EMPIRE T'AU

EXO-ARMURE GHOSTKEEL



M	E	SV	PV	CD	CO
10"	8	2+	12	7+	3

- 2 u. de Ghostkeel Battlesuit (320 points)
- Ghostkeel Battlesuit (160 points)
 - 1x Battlesuit Support System
 - 1x Cyclic ion raker
 - 1x Ghostkeel fists
 - 1x Twin fusion blaster
 - Ghostkeel Battlesuit (160 points)
 - 1x Battlesuit Support System
 - 1x Cyclic ion raker
 - 1x Ghostkeel fists
 - 1x Twin fusion blaster

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Cyclo-araseur à ions – standard	36"	6	4+	7	-1	2
Cyclo-araseur à ions – surcharge [RISQUE]	36"	6	4+	8	-2	3
Collisionneur à fusion [FUSION 2]	18"	2	4+	12	-4	D6
Canon à induction jumelé [JUMELÉ]	18"	4	4+	5	0	1
Éclateur à fusion jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	12"	1	4+	9	-4	D6
Lance-flammes t'au jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	4	0	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings de Ghostkeel	Mélee	3	5+	6	0	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son collisionneur à fusion par 1 cyclo-araseur à ions.
- Cette figurine peut remplacer son lance-flammes t'au jumelé par 1 des choix suivants :
 - 1 éclateur à fusion jumelé
 - 1 canon à induction jumelé
- Cette figurine peut être équipée de 1 système d'appui d'exo-armure.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, FUMÉE, EXO-ARMURE, GHOSTKEEL

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D3, Infiltrateurs, Agent Solitaire, Discréption

FACTION : Pour le Bien Suprême

Drones Furtifs : Deux fois par bataille, après qu'une attaque a été allouée à cette figurine, vous pouvez remplacer par 0 la caractéristique de Dégâts de cette attaque.

Note des Concepteurs : Placez 2 pions de Drone Furtif à côté de l'unité, et retirez-en 1 chaque fois que cette aptitude est utilisée.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Système d'Appui d'Exo-armure : Le porteur est éligible pour tirer à un tour où il a Battu en Retraite mais il perd le mot-clé FUMÉE.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exo-armure Ghostkeel

Cette figurine est équipée de : collisionneur à fusion; lance-flammes t'au jumelé; poings de Ghostkeel.

MOTS-CLÉS DE FACTION:
EMPIRE T'AU

CHAR HAMMERHEAD



M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	14	7+	3

Hammerhead Gunship (130 points)

- 2x Accélérator burst cannon
- 1x Armoured hull
- 1x Ion cannon
- 2x Seeker missile

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à induction accéléré	18"	4	4+	6	-1	1
Canon à ions – standard [DÉFLAGRATION]	60"	D6+3	4+	?	-1	2
Canon à ions – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	60"	D6+3	4+	8	-2	3
Canon-rail [LOUD, BLESSURES DÉVASTATRICES]	72"	1	4+	20	-5	D6+6
Missile Seeker [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6+1
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Carabine à impulsions jumelée [JUMELÉ]	20"	2	4+	5	0	1
Système de missiles autodirecteurs [TIR INDIRECT]	30"	3	4+	5	0	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mélee	3	5+	6	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son canon-rail par 1 canon à ions.
- Cette figurine peut remplacer ses 2 carabines à impulsions jumelées par 1 des choix suivants :
 - 2 canons à induction accélérés
 - 2 systèmes de missiles autodirecteurs

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, VOL, CHAR HAMMERHEAD

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION : Pour le Bien Suprême

Chasseur de Blindés : À chaque attaque de cette figurine qui éclate un MONSTRE à l'VÉHICULE, ajoutez 1 au jet de Touche.

Panoplie de Ciblage : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer, vous pouvez relancer 1 jet de Touche ou vous pouvez relancer 1 jet de Blessure en résolvant ces attaques.

ENDOMMAGÉ: 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Char Hammerhead

Cette figurine est équipée de : 1 canon-rail; 2 carabines à impulsions jumelées; coque blindée.

MOTS-CLÉS DE FACTION:
EMPIRE T'AU



Krootox Riders (105 points)
 • 3x Krootox Rider
 • 3x Close combat weapon
 • 3x Krootox fists
 • 3x Repeater cannon

ARMES DE TIR		PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à répétition [TIR RAPIDE 2]		36"	2	4+	7	-1	2
Canon à filet [DÉFLAGRATION, LOURD]		36"	D6+1	4+	6	0	1
ARMES DE MÈLÉE		PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps		Mélee	2	3+	4	0	1
Poings de Krootox [ATAQUES BONUS]		Mélee	4	3+	6	-1	2

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine [n'importe quel nombre] peut remplacer son canon à répétition par 1 canon à filet.

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 7"

Meute de Kroots : Une fois par tour, à la phase de Tir adverse, quand une unité INFANERIE KROOT amie à 6" de cette unité est choisie comme cible d'une attaque, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, après que l'unité ennemie a résolu ses attaques, l'unité ayant cette aptitude peut tirer comme si c'était votre phase de Tir, mais en résolvant ces attaques, elle peut cibler seulement cette unité ennemie [et seulement si c'est une cible éligible].

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1-3 Cavaliers Krootox

Chaque figurine est équipée de : canon à répétition ; arme de corps à corps ; poings de Krootox.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, GRENADES, KROOT, CAVALIERS KROOTOX

MOTS-CLÉS DE FACTION :
EMPIRE T'AU

ÉQUIPE DE CIBLEURS



■ 2 u. de Pathfinder Team (180 points)

- Pathfinder Team (90 points)
 - 1x Pathfinder Shas'ui
 - 1x Close combat weapon
 - 2x Gun Drone
 - 1x Pulse Accelerator Drone
 - 1x Pulse carbine
 - 1x Pulse pistol
- 9x Pathfinder
 - 9x Close combat weapon
 - 3x Ion rifle
 - 6x Pulse carbine
 - 9x Pulse pistol
 - 1x Semi-automatic grenade launcher

■ Pathfinder Team (90 points)

- 1x Pathfinder Shas'ui
- 1x Close combat weapon
- 2x Gun Drone
- 1x Pulse Accelerator Drone
- 1x Pulse carbine
- 1x Pulse pistol
- 9x Pathfinder
 - 9x Close combat weapon
 - 3x Ion rifle
 - 6x Pulse carbine
 - 9x Pulse pistol
 - 1x Semi-automatic grenade launcher

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 7"

FACTION : Pour le Bien Suprême

Cible Téléversée : Une fois par tour, quand vous utilisez l'aptitude Pour le Bien Suprême, vous pouvez choisir cette unité pour être une unité Observatrice une deuxième fois. Ce faisant, vous pouvez changer l'unité ennemie qui est l'unité Pointée de cette unité.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Drone Inhibiteur : Chaque fois qu'une unité ennemie choisit l'unité de porteur comme cible d'une charge, soustrayez 2 au jet de Charge [ce n'est cumulatif avec aucun autre modificateur négatif à ce jet de Charge].

Drone Impulseur : Ajoutez 6" à la caractéristique de Portée des carabinettes à impulsions dont les figurines de l'unité du porteur sont équipées.

Drone de Reconnaissance : Le porteur est équipé de 1 canon à induction de drone et l'unité du porteur a l'aptitude Infiltrateurs.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Shas'ui Cibleur
- 9 Cibleurs

■ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANERIE, GRENADES, DÉSIGNATEUR LASER, ÉQUIPE DE CIBLEURS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
EMPIRE T'AU

PIRANHA

M E SV PV CD CO

14"

?

4+

?

7+

2



- 2 u. of Piranhas (110 points)**
- **Piranhas (55 points)**
 - 1x Armoured hull
 - 1x Piranha fusion blaster
 - 2x Seeker missile
 - 2x Twin pulse carbine
 - **Piranhas (55 points)**
 - 1x Armoured hull
 - 1x Piranha fusion blaster
 - 2x Seeker missile
 - 2x Twin pulse carbine

ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Canon à induction Piranha	18"	4	4+	6	-1	1
Éclateur à fusion Piranha [fusion 4]	12"	1	4+	9	-4	D6
Missile Seeker [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6+1
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Carabine à impulsions jumelée [JUMELÉ, ASSAUT]	20"	2	4+	5	0	1

ARMES DE MÉLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Coque blindée	Mélée	2	5+	4	0	1
---------------	-------	---	----	---	---	---

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine [n'importe quel nombre] peut remplacer son canon à induction Piranha par 1 éclateur à fusion Piranha.
- Chaque figurine [n'importe quel nombre] peut être équipée de jusqu'à 2 missiles Seeker.

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1, Éclaireurs 9*

FACTION : Pour le Bien Suprême

Tactique de Harcèlement par Drones : à la fin de votre phase de Mouvement, choisissez 1 unité ennemie à 12" de cette unité ; cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Piranha

Chaque figurine est équipée de : canon à induction Piranha; 2 carabinnes à impulsions jumelées; coque blindée.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, PIRANHA

MOTS-CLÉS DE FACTION :
EMPIRE T'AU

CHAR SKY RAY

M E SV PV CD CO

10"

10

3+

14

7+

3



2 u. of Sky Ray Gunship (280 points)

- **Sky Ray Gunship (140 points)**
 - 1x Armoured hull
 - 1x Seeker missile rack
 - 2x Smart missile system
- **Sky Ray Gunship (140 points)**
 - 1x Armoured hull
 - 1x Seeker missile rack
 - 2x Smart missile system

ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Canon à induction accélérée	18"	4	4+	6	-1	1
Rack de missiles Seeker [JUMELÉ]	48"	3	4+	14	-3	D6+1
Carabine à impulsions jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	20"	2	4+	5	0	1
Système de missiles autodirecteurs [TIR INDIRECT]	30"	3	4+	5	0	1

ARMES DE MÉLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Coque blindée	Mélée	3	5+	6	0	1
---------------	-------	---	----	---	---	---

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer ses 2 carabinnes à impulsions jumelées par 1 des choix suivants :
 - 2 canons à induction accélérés
 - 2 systèmes de missiles autodirecteurs

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Pour le Bien Suprême

Traqueur de Vélocité : À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité qui a le mot-clé Vol, vous pouvez relancer le jet de Touche.

Panoplie de Ciblage : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer, vous pouvez relancer 1 jet de Touche ou vous pouvez relancer 1 jet de Blessure en résolvant ces attaques.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Char Sky Ray

Cette figurine est équipée de : 1 rack de missiles Seeker; 2 carabinnes à impulsions jumelées; coque blindée.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, DÉSIGNATEUR LASER, CHAR SKY RAY

MOTS-CLÉS DE FACTION :
EMPIRE T'AU

EXO-ARMURES STEALTH

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	4	3+	2	7+	1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à induction	18"	4	4+	5	0	1
Éclateur à fusion [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6

ARMES DE MÈLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings d'exo-armure	Mélee	2	5+	4	0	1

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Shas'ver Stealth peut être équipé de jusqu'à 2 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
 - 1 drone armé*
 - 1 drone de marquage*
 - 1 drone bouclier*
- Par tranche de 3 figurines dans l'unité, 1 figurine peut remplacer son canon à induction par 1 éclateur à fusion.
- Par tranche de 3 figurines dans l'unité, 1 figurine peut être équipée de 1 système d'appui d'exo-armure.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Stealth Shas'ver
- 2-5 Stealth Shas'u

Le Shas'ver Stealth est équipé de : canon à induction, poings d'exo-armure, balise de position.

Chaque figurine de Shas'u Stealth est équipée de : canon à induction, poings d'exo-armure.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, VOL, EXO-ARMURE, STEALTH

2 u. de Stealth Battlesuits (120 points)

- Stealth Battlesuits (60 points)
 - 1x Stealth Shas'ver
 - 1x Battlesuit Support System
 - 1x Battlesuit fists
 - 1x Burst cannon
 - 1x Gun Drone
 - 1x Homing Beacon
 - 1x Marker Drone
- 2x Stealth Shas'u
- 2x Battlesuit fists
- 2x Burst cannon

• Stealth Battlesuits (60 points)

- 1x Stealth Shas'ver
- 1x Battlesuit Support System
- 1x Burst cannon
- 1x Gun Drone
- 1x Homing Beacon
- 1x Marker Drone
- 2x Stealth Shas'u
- 2x Battlesuit fists
- 2x Burst cannon

APTITUDES

BASE: Infiltrateurs, Discréption

FACTION: Pour le Bien Suprême

Observateurs d'Avant-garde: Chaque fois que cette unité est une unité Observatrice, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine de son unité Guidée ciblant son unité Pointée, relancez tout jet de Touche de 1 et relancez tout jet de Blessure de 1.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Système d'Appui d'Exo-armure: L'unité du porteur est éligible pour tirer à un tour où elle a Battu en Retraite, mais en ce cas, seules les figurines dotées de cet équipement peuvent faire des attaques de tir.

Balise de position: Une fois par bataille, vous pouvez utiliser le Stratagème Arrivée Précipitée pour OPC. La cible doit être placée à 3" de l'unité du porteur et à plus de 9" des unités ennemis.

Note des Concepteurs: Placez un plan de Balise de Position à côté de cette unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

MOTS-CLÉS DE FACTION:
EMPIRE T'AU

Tidewall Shieldline (105 points)

- 1x Tidewall Defence Platform
- 1x Tidewall Shieldline

LIGNE-BOUCLEUR TIDEWALL

M	E	SV	PV	CD	CO
4"	8	3+	10	7+	0

5+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



APTITUDES

BASE: Destruction Nefaste D3, Pont de Tir 20

Fortification: Tant qu'une unité ennemie est seulement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs FORTIFICATIONS de votre armée :

- Cette unité peut être choisie comme cible d'attaques de tir, mais à chacune de ces attaques, à moins qu'elle soit faite avec un Pistole, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas à faire à leur test de Fuite Désespérée pour Battre en Retraite en étant Ebranlées, sauf pour celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemis ce faisant.

Couvert Tidewall: À chaque attaque de tir qui cible une figurine, si celle-ci n'est pas entièrement visible de toutes les figurines de l'unité attaquant à cause de cette FORTIFICATION, la figurine cible a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

Plateforme de défense Tidewall: Si elle est équipée d'une plateforme de défense Tidewall, cette FORTIFICATION a une caractéristique de Points de Vie de 15.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ligne-bouclier Tidewall

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 plateforme de défense Tidewall.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 11 figurines INFANERIE EMPIRE T'AU. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines EXO-ARMURE, KROOT ni FRELONS VESPIDES. Si cette figurine est équipée d'une plateforme de défense Tidewall, elle a une capacité de transport de 22 figurines INFANERIE EMPIRE T'AU à la place.



MOTS-CLÉS: FORTIFICATION, VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, LIGNE-BOUCLEUR TIDEWALL

MOTS-CLÉS DE FACTION:

EMPIRE T'AU