

CODEx

EMPIRE T'AU



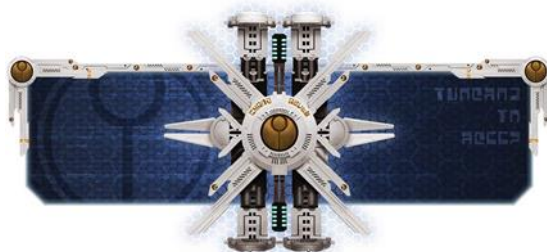
UN CODEX EPIC ARMAGEDDON
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE

EMPIRE T'AU

Codex Epic Armageddon

Sommaire

| | |
|-----------------------------|----|
| SOMMAIRE | 2 |
| EMPIRE T'AU | 3 |
| LISTE D'ARMEE | 5 |
| FEUILLES DE REFERENCE | 16 |



Crédits

Développement

French ERC

Mise en page, fluff

El Luce, Le Merco, Zecid, FouSW

Textes et traductions

Games Workshop

Lexicanum

Photos et illustrations

Games Workshop

TFXTyler



Mentions légales : Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, éditées par Games Workshop. Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu.

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société. Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Astra Militarum, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 1989-2017. Tous droits réservés.

EMPIRE T'AU

Pour le Bien Suprême

A la Bordure Orientale de la galaxie, un nouvel empire grandit rapidement. Ambitieux et unis par un but commun, les T'au cherchent à diffuser leur doctrine éclairée à travers la galaxie, convaincus que le moment est venu pour eux de régner. Quiconque refuse de se plier au bien suprême de l'Empire T'au doit reconnaître qu'il est dans l'erreur.

Aucun équipement militaire n'égale en sophistication celui de l'Empire T'au, mais pour s'assurer la victoire, un commandeur doit appliquer la philosophie du Bien Suprême en combinant ses ressources. Des lignes de fusiliers appuyés par des chars antigrav, des drones et des auxiliaires extraterrestres tiennent l'ennemi à l'écart. Pendant ce temps, des exo-armures hérissées d'armes dévastatrices à la pointe de la technologie T'au plongent sur l'ennemi pour lui porter le coup de grâce avant qu'il ne puisse l'anticiper.

Guerriers du Feu T'au



L'Empire T'au dans Epic Armageddon

Les armées de l'Empire T'au allient un très bon équilibre entre la puissance de feu, la résistance et la mobilité. Que ce soit par des escadrons de blindés dotés de technologies antigrav, des cadres d'infanteries bien équipés et motorisés ou encore de redoutables formations d'Exo-armures en tous genres, les T'au développent presque toujours un volume de feu considérable.

En plus de posséder des formations et Engins de Guerre capables de puissants tirs directs à longue portée, les T'au sont capable de provoquer un déluge de feu supplémentaire grâce au déclenchement d'armes guidées.

Ses formations, extrêmement performantes dans leur domaine, sont souvent en mesure d'égaler (voir surpasser) leurs équivalents dans les autres armées. Cependant, cela se fait au prix d'un coût élevé et d'effectifs réduits, rendant les formations T'au peu adaptées à la guerre d'attrition.

Partie de Chasse du Sept de T'au : T'au est le point central et la planète d'origine de la civilisation T'au toute entière. En conséquence, sa force militaire est naturellement la plus puissante de l'Empire T'au. Les troupes de ce Sept comptent un très grand nombre de vétérans disciplinés, tous dévoués à la cause du Bien Suprême au-delà de toute mesure.



Une force d'intervention du Sept de T'aun : Ce Sept issu de la Première Sphère d'Expansion est la toute première colonie extérieure à la planète d'origine des T'au. Tau'n abritant les plus vastes docks de chantiers orbitaux de tout l'Empire, ses habitants sont toujours considérés comme des pionniers et les guerriers chargés de les protéger ont pour prédilection le combat spatial en apesanteur.



LISTE D'ARMEE

L'Empire T'au a une valeur stratégique de 3.

Toutes les formations de l'Empire T'au, les formations d'Auxiliaires et les formations de la Caste de L'air ont une initiative de 2+. Les Cadres Exo-armure Crisis, Formations Exo armure Riptides et Mantas ont une initiative de 1+.

Règle spéciale : Désignateur laser

Le **Désignateur laser** est un dispositif porté par des unités T'au ayant la règle spéciale **Désignateur laser (x)** notée dans leur profil. Un **Désignateur laser** possède une portée de 30 cm et est utilisé en même temps que les attaques de tir ou de fusillade, avant que les jets pour toucher ne soient effectués. Une unité neutralisée ne peut pas faire usage de son **Désignateur laser**.

Lorsqu'il est utilisé contre une formation ennemie, chaque unité T'au (à portée et en ligne de vue d'unités de cette formation ennemie) possédant cette règle lui inflige un nombre de **Marquages de Désignateur laser Désignateur Laser (2)** infligera 2 **Marquages de Désignateur laser** à 30 cm sur une formation ennemie dont des unités sont à portée et en ligne de vue.

Au cours de son activation, une formation T'au peut utiliser ses Désignateurs laser selon l'action qu'elle effectue :

1. Tir : Lors d'un tir et pour chaque **Marquage de Désignateur laser** infligé par une formation Tau, le joueur Tau peut décider d'appliquer l'un des effets suivants :

-Faire tirer une arme guidée possédée par une unité à portée de tir, depuis n'importe quelle formation n'ayant pas tiré avec ses armes guidées ce tour - ci. Ces tirs d'armes sont considérés comme étant effectués par la formation utilisant ses **Désignateurs laser**: Ils n'infligent qu'un pion impact à la formation ennemie visée, quel que soit le nombre de formations T'au impliquées.

OU

-Donner un bonus de +1 au jet pour toucher d'un autre tir de la formation.

2. Assaut : Au cours de sa phase d'assaut et pour chaque Marquage de **Désignateur laser** infligé par sa formation, le joueur T'au peut décider d'appliquer l'effet suivant :

-Donner un bonus de +1 à un jet pour toucher d'une autre attaque de fusillade de la formation.

Note : Chaque jet pour toucher ne peut bénéficier que d'un seul bonus de +1 au jet pour toucher grâce à un **Désignateur laser**.

Règle spéciale : Déflecteurs

Certaines unités et Engins de Guerre T'au sont équipés d'un puissant champs déflecteur pour se protéger. Les unités ayant la règle spéciale **Déflecteurs** notée dans leurs profils bénéficient d'une sauvegarde de type invulnérable égale à la valeur renseignée entre parenthèse. Exemple : **Déflecteurs (5+)**.



Règle spéciale : Armes guidées

Les armes guidées sont des armes disposant d'un système de localisation, et un calculateur de trajectoire. Ces armes sont capables d'atteindre une cible hors de ligne de vue, et ceci de façon autonome. Les armes ayant la note Arme guidée mentionnée dans leur profil s'utilisent selon cette règle spéciale.

Une Arme guidée ne peut être employée que sur une unité sur laquelle a été infligé un Marquage de Désignateur laser. Une formation ne peut tirer qu'une fois par tour avec ses Armes guidées, qu'elle ait déjà été activée ou non.

Toutes les règles relatives au tir comme l'allocation des touches et le feu croisé s'appliquent à partir de la formation d'où partent les armes guidées.

Lorsqu'elles tirent, les Armes guidées ne nécessitent pas de ligne de vue et ne sont jamais affectés par les modificateurs pour toucher dus à un ordre (+1 de tir soutenu ou -1 d'avance rapide), ou de couverts. Cependant, une unité à couvert disposera toujours de sa sauvegarde de couvert, seul le modificateur pour toucher sera ignoré.

Note : Les unités démoralisées, neutralisées ou ayant effectué un redéploiement ne peuvent pas utiliser leurs armes guidées.

Règle spéciale : Propulseurs

Les Propulseurs fonctionnent exactement comme les Réacteurs dorsaux (voir Livre de règles). De plus, lorsqu'une formation exécute une action d'avance ou de d'avance rapide, ses unités ayant la règle spéciale « Propulseurs » notée dans leur profil peuvent choisir de tirer avant ou après l'un de ses mouvements.

Exemple : Tir puis mouvement lors d'une action d'avance, mouvement puis tir puis mouvement pour une action d'avance rapide, etc...

Exo-armures Crisis



Règle spéciale : Drones

Les Drones sont des unités pilotées par des intelligences artificielles conçus et utilisés par les T'au pour les assister dans toutes sortes de tâches.

A la guerre les Drones participent aux batailles en suivant leurs protocoles de combat, dont ceux de sauvegarder les précieuses vies des guerriers T'au et amplifier leur puissance de feu déjà considérable.

Les unités ayant la règle spéciale **Drones** notée dans leur profil ne génèrent pas de pion d'impact lorsqu'elles sont détruites, ni lorsqu'elles sont touchées par des armes ayant la note Rupture. Toute autre règle générant des pions d'impact lorsque les touches sont allouées ces unités sont ignorées.

Les Drones d'une formation n'empêchent pas celle-ci de débiter en garnison si elle dispose des prérequis pour le faire. Une formation composée uniquement de Drones ne peut pas tenir d'objectifs, bien qu'elle puisse contester ceux-ci.

Note : Les unités de Drones comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut.

Règle spéciale : Vaisseaux T'au

Torpilles gravitiques : Les vaisseaux de la Caste de l'Air des T'au sont armés de Torpilles gravitiques. Celles-ci sont des Armes guidées tirées depuis l'orbite, sur des cibles marquées par les Désignateurs laser des troupes au sol.

Une fois que le vaisseau a terminé son activation et à n'importe quel moment durant le même tour, le tir des Torpilles gravitiques peut être déclenché par des unités d'une formation Tau ayant des Désignateurs laser, en allouant les touches à partir de celle-ci.

| Cadres | Composition | Améliorations | Coût |
|---------------------------|--|---|----------|
| Cadre Exo-armures Crisis | 4 unités d'Exo-armures XV8 Crisis | Crisis, Drones lourds, Drones d'attaque, Commandeur, Ta'lissera | 200 pts |
| Cadre Blindé | 6 Hammerheads | Blindés Tau, Skyray, Drone de communication | 375 pts |
| Cadre de Guerriers de Feu | 8 unités de Strike team Guerriers de Feu | Ethéré, Guerriers de Feu, Cibleurs, Drones d'attaques, Skyray, Ta'lissera, Drones sniper. | 225 pts |
| | | Ajoutez 4 Devilfishs | +100 pts |
| | | Remplacez 2 Guerriers de Feu par des Cibleurs | +25 pts |

| Formations de Soutien | 2 formations de soutien par Cadre | Améliorations | Coût |
|------------------------------|--|--------------------------|---------|
| Exo-armures Stealth | Six unités d'Exo-armures XV15 Stealths | Stealths | 250 pts |
| Exo-armures Broadships | 4 unités d'Exo-armures XV88 Broadships | Broadships | 250 pts |
| Groupe de Cibleurs | 4 unités de Cibleurs et 2 Devilfishs | Cibleurs | 175 pts |
| Groupe de Reconnaissance | 6 Tétras | Reconnaissance | 175 pts |
| Vague Piranha | 6 Piranhas | Piranhas | 175 pts |
| Groupe d'Appui feu | 3 Stingrays | Skyray, Blindés Tau | 175 pts |
| Groupe d'interdiction blindé | 3 Hammerheads | Skyray | 200 pts |
| Drones d'attaque | 6 unités de Drones d'attaque | Drones lourd | 150 pts |
| Aile Skysweep | 3 Skyrays | | 250 pts |
| Exo-armures Riptides | 3 Exo-armures Riptides | Drone d'attaque, Riptide | 225 pts |

| Formations d'Auxiliaires | 1 formation par cadre Guerriers de Feu | Améliorations | Coût |
|--------------------------|---|---|---------|
| Harde de Kroots | 1 Mentor Kroot et 10 unités de Carnivores Kroots | Ajoutez 5 unités de Carnivores Kroot pour 75 pts, 3 Krootox pour 75 pts, 3 Grand Knarlocs pour 50 pts | 175 pts |
| Essaim Vespide | 1 Ka'Bri'Dan et 6 unités de Frelons Vespide | Ajoutez 3 unités de Frelons Vespide pour 75 pts ou 6 unités de Frelons Vespide pour 150 pts | 150 pts |

| Caste de l'Air | Jusqu'à 1/3 (un tiers) des points de l'armée | Coût |
|-----------------------------|--|-------------------|
| Escadrille d'interception | 2 ou 4 chasseurs Barracudas | 175 pts / 325 pts |
| Escadrille de bombardiers | 2 bombardiers Tiger Sharks | 300 pts |
| Escadrille d'attaque au sol | 1 ou 2 Tiger-Sharks AX-1-0 | 175 pts chacun |
| Destroyer Manta | 1 Destroyer Manta | 850 pts |
| Transporteur Orca | 1 Transporteur Orca (0-1 Transporteur Orca par Cadre d'infanterie) | 200 pts |
| Soutien Orbital | 1 croiseur de classe Emissary OU 1 cuirassé de classe Custodian | 200 pts / 300 pts |

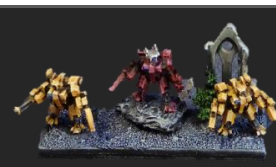
| Améliorations | Composition | Coût |
|-------------------------|--|------------------|
| Commandeur | Ajoutez un Shas'El à la formation (1 seul peut être promu Shas'O gratuitement). | 50 pts |
| 0-1 Ethéré | Ajoutez 1 Ethéré à la formation. | 50 pts |
| Guerriers de Feu | Ajoutez 4 unités de Strike teams Guerriers de Feu à la formation. Peuvent avoir 2 Devilfishs pour +50pts | 100 pts |
| Cibleurs | Ajoutez 2 unités de Cibleurs et 1 Devilfish à la formation | 100 pts |
| Stealths | Ajoutez 3 unités de XV15 Stealths à la formation | 125 pts |
| Crisis | Ajoutez 2 unités de XV8 Crisis à la formation | 125 pts |
| Broadsides | Ajoutez 2 unités d'Exo-armures XV88 Broadsides à la formation | 125 pts |
| Reconnaissance | Ajoutez 3 Tetras à la formation | 75 pts |
| Drones d'attaque | Ajoutez 2 à 4 unités de Drones d'attaque à la formation | 25 pts chacun |
| Drones lourds | Ajoutez 2 ou 4 unités de Drones lourds à la formation | 75 pts / 150 pts |
| 0-1 Drones Snipers | Ajoutez 1-4 unités de Drones snipers à la formation | 50 pts chacun |
| Blindés T'au | Ajoutez trois véhicules au choix parmi : Hammerheads (n'importe quel profil), Stingrays | 175 pts |
| Skyray | Ajoutez 1 Skyray à la formation | 75 pts |
| Drones de communication | Ajoutez la note meneur à 1 véhicule de la formation | 25 pts |
| Ta'lissera | Ajoutez la note meneur à 1 unité de la formation | 25 pts |
| Piranha | Ajoutez 3 Piranhas de n'importe quel profil | 75 pts |
| Riptide | Ajoutez 1 à 3 Exo-armures Riptide de n'importe quel profil | 75 pts chacun |



PROFILS

EMPIRE T'AU

| Type | Vitesse | SHAS'O Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|-------------------|---------|--------------------|-----------------------------|-----------|
| Personnage | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Ioniseur cyclique | (15cm) | Armes légères | Attaque supplémentaire (+1) | |



Notes : Commandant suprême, Sauvegarde invulnérable.

| Type | Vitesse | SHAS'EL Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|-------------------|---------|---------------------|-----------------------------|-----------|
| Personnage | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Ioniseur cyclique | (15cm) | Armes légères | Attaque supplémentaire (+1) | |



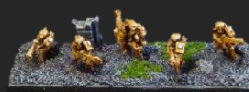
Notes : Commandant, Sauvegarde invulnérable.

| Type | Vitesse | ÉTHÉRÉ Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|---------------------------|---------|--------------------|-----------------------------|-----------|
| Personnage | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Armes de gardes d'honneur | (15cm) | Armes légères | Attaque supplémentaire (+1) | |



Notes : Charismatique, Meneur, Sauvegarde invulnérable.

| STRIKE TEAM GUERRIERS DE FEU | | | | |
|------------------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | 5+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| 2x Fusils à impulsion | 30cm | AP5+ | - | |
| Carabines à impulsion | (15cm) | Armes légères | - | |



| CIBLEURS | | | | |
|-----------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | 6+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Fusils rail | 30cm | AP5+/AC6+ | Rupture | |
| Carabines à impulsion | (15cm) | Armes légères | - | |



Notes : Éclaireurs, Désignateur laser (2).

| EXO-ARMURE XV15 STEALTH | | | | |
|-------------------------------|-------------|-----------------------|---------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 25cm | 4+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canons à induction Stealth Et | 30cm (15cm) | AP4+ Armes légères | Rupture - | |



Notes : Éclaireurs, Propulseurs, Téléportation, Frappe en premier.

| EXO-ARMURE XV104 RIPTIDE | | | | |
|-------------------------------|-------------|-------------------------------|----------------------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé | 25cm | 4+ | 5+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canon à induction lourd Et | 30cm (15cm) | 2x AP2+/AC5+ Armes légères | - Attaque supplémentaire (+1) | |
| Lance-missiles autodirecteurs | 30cm | AP5+ | Ignore les couverts | |



Notes : Blindage renforcé, Marcheur, Propulseurs, Sauvegarde Invulnérable.

| EXO-ARMURE XV104 RIPTIDE | | | | |
|-------------------------------|-------------|--------------------------|---------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé | 25cm | 4+ | 5+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Accélérateur à ion Et | 45cm (15cm) | 2x MA4+ Armes légères | - Macro arme | |
| Lance-missiles autodirecteurs | 30cm | AP5+ | Ignore les couverts | |



Notes : Blindage renforcé, Marcheur, Propulseurs, Sauvegarde Invulnérable.

| EXO-ARMURE XV8 CRISIS | | | | |
|-----------------------|-------------|-----------------------|-----------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 25cm | 3+ | 5+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Éclateur à fusion Et | 15cm (15cm) | MA5+ Armes légères | - Macro arme | |
| Nacelle de missiles | 45cm | AP4+/AC5+ | - | |



Notes : Propulseurs.

| EXO-ARMURE XV88 BROADSIDE | | | | |
|-------------------------------|---------|------------------|---------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule léger | 15cm | 4+ | 5+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Fusils rail lourds jumelés | 75cm | AC2+ | Lance | |
| Lance-missiles autodirecteurs | 30cm | AP5+ | Ignore les couverts | |



Notes : Blindage renforcé, Marcheur.

| DRONES D'ATTAQUE | | | | |
|-----------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 25cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Carabines à impulsion | (15cm) | Armes légères | - | |



Notes : Propulseurs, Drones.

| DRONES LOURDS | | | | |
|--------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 25cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canons à induction | 30cm | AP5+ | - | |



Notes : Propulseurs, Désignateur laser (1), Drones.

| DRONES SNIPERS | | | | |
|-----------------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Infanterie | 15cm | 5+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Fusil de sniper à impulsion | 30cm | AP5+ | Sniper | |



Notes : Désignateur laser (1), Drones.

| PIRANHA | | | | |
|---------------------------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule léger | 35cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canon à induction et drones d'attaque | 30cm | AP4+ | Rupture | |



Notes : Antigra.

| PIRANHA | | | | |
|----------------------|-------------|--------------------|---------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule léger | 35cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Éclateur à fusion Et | 15cm (15cm) | MA5+ Armes légères | Macro arme | |



Notes : Antigra.

| TETRA | | | | |
|--------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule léger | 35cm | 5+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Fusils à impulsion | 30cm | AP5+ | - | |



Notes : Éclaireur, Antigra, Désignateur laser (1).



| DEVILFISH | | | | |
|---------------------------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canon à induction et drones d'attaque | 30cm | AP4+ | Rupture | |



Notes : Antigrav, Transport : peut transporter 2 des unités suivantes, Guerriers de Feu, Cibleurs.

| STINGRAY | | | | |
|-------------------------------|---------|------------------|----------------------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé | 30cm | 5+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Missiles Stingray | 75cm | 2x AP5+ | Ignore les couverts, Arme guidée | |
| Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | Arme guidée | |
| Lance-missiles autodirecteurs | 30cm | AP5+ | Ignore les couverts | |



Notes : Antigrav, Blindage renforcé, Désignateur laser (2).

| SKYRAY | | | | |
|-------------------------------|---------|------------------|---------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé | 30cm | 5+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Missiles Skyay | 45cm | 2x AA5+ | - | |
| Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | Arme guidée | |
| Lance-missiles autodirecteurs | 30cm | AP5+ | Ignore les couverts | |



Notes : Antigrav, Blindage renforcé, Désignateur laser (2).

| HAMMERHEAD CANON RAIL | | | | |
|-------------------------------|---------|------------------|---------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canon rail | 75cm | AP5+/AC3+ | Lance | |
| Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | Arme guidée | |
| Lance-missiles autodirecteurs | 30cm | AP5+ | Ignore les couverts | |



Notes : Antigrav, Blindage renforcé.

| HAMMERHEAD CANON A ION | | | | |
|-------------------------------|---------|------------------|---------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Véhicule blindé | 30cm | 5+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canon à ion | 60cm | 2x AP3+/AC6+ | - | |
| Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | Arme guidée | |
| Lance-missiles autodirecteurs | 30cm | AP5+ | Ignore les couverts | |

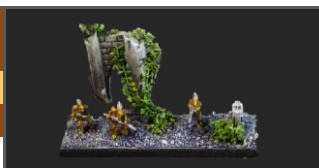


Notes : Antigrav, Blindage renforcé.

AUXILIAIRES

MENTOR KROOT

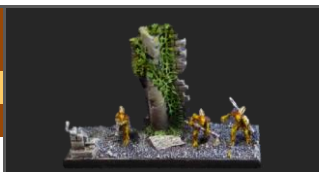
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|----------------------|-----------|------------------|-----------------------------|-----------|
| Personnage | - | 6+ | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Armes de mercenaires | (contact) | Armes d'assaut | Attaque supplémentaire (+1) | |



Notes : Meneur.

CARNIVORES KROOT

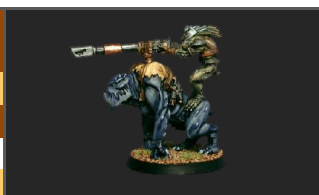
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|--------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Infanterie | 15cm | - | 4+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Fusils Kroot | (15cm) | Armes légères | - | |



Notes : Éclaireur, Infiltrateur.

KROOTOX

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|----------------|-----------|------------------|-----------------------------|-----------|
| Véhicule léger | 15cm | 5+ | 4+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canon Kroot | 30cm | AP5+/AC6+ | - | |
| Griffes | (contact) | Armes d'assaut | Attaque supplémentaire (+1) | |



Notes : Marcheur.

GRAND KNARLOC

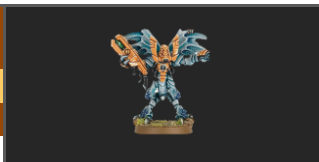
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------------|-----------|------------------|--|-----------|
| Véhicule blindé | 20cm | 4+ | 4+ | 5+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Griffes et crocs | (contact) | Armes d'assaut | Attaque supplémentaire (+1), Macro arme | |



Notes : Marcheur.

KA'BRI'DAN VESPID

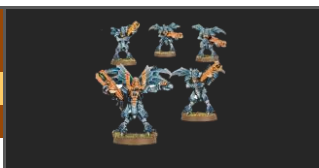
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Personnage | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| - | - | - | - | |



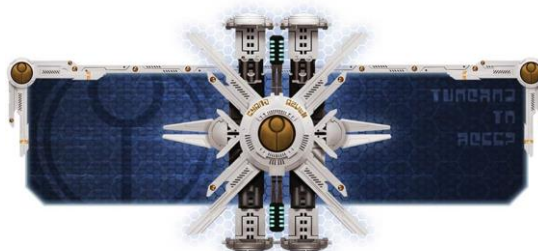
Notes : Meneur.

FRELONS VESPID

| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
|-------------------|---------|------------------|---------------|-----------|
| Infanterie | 30cm | 6+ | 6+ | 4+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Blaster à neutron | (15cm) | Armes légères | - | |

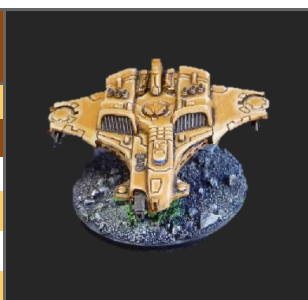


Notes : Propulseurs.

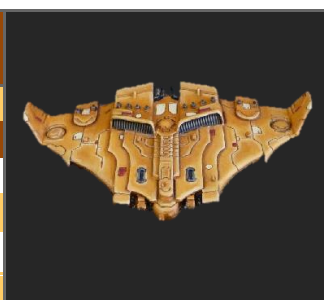


CASTE DE L'AIR

| CHASSEUR BARRACUDA | | | | |
|--------------------------|----------|------------------|-------------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Aéronef | Chasseur | 6+ | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canon à ion | 30cm | 2x AP3+/AC6+ | Arc de tir frontal fixe | |
| Nacelle de missiles | 30cm | AP4+/AC5+/AA5+ | Arc de tir frontal fixe | |
| Drones | 15cm | AA5+ | - | |
| Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | Arme guidée | |



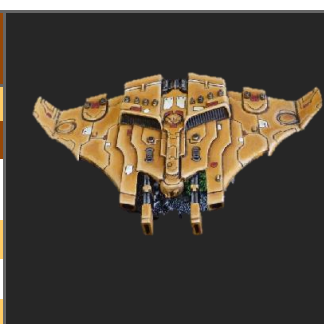
| TIGER SHARK | | | | |
|-----------------------------|------------|------------------|-------------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Aéronef/Engin de guerre | Bombardier | 6+ | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| 2x Canons à ion | 30cm | 2x AP3+/AC6+ | Arc de tir frontal fixe | |
| Nacelle de missiles | 30cm | AP4+/AC5+/AA5+ | Arc de tir frontal fixe | |
| Drones | 15cm | AA5+ | - | |
| 2x Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | Arme guidée | |



Capacité de dommage : 2

Touche critique : Le Tiger Shark s'écrase au sol et est détruit.

| TIGER SHARK AX-1-0 | | | | |
|-----------------------------|------------|------------------|---|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Aéronef/Engin de guerre | Bombardier | 6+ | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canons rail lourds | 45cm | MA3+ | Arc de tir frontal fixe, Tueur de titan (1D3) | |
| Nacelle de missiles | 30cm | AP4+/AC5+/AA5+ | Arc de tir frontal fixe | |
| Drones | 15cm | AA5+ | - | |
| 2x Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | Arme guidée | |



Capacité de dommage : 2

Touche critique : Le Tiger Shark AX-1-0 s'écrase au sol et est détruit.

| TRANSPORTEUR ORCA | | | | |
|-----------------------------|------------|------------------|-------------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Aéronef/EG | Bombardier | 4+ | 6+ | 6+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Canons à induction jumelés | 30cm | AP4+/AA5+ | - | |
| Nacelle de missiles | 30cm | AP4+/AC5+/AA5+ | Arc de tir frontal fixe | |
| 2x Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | Arme guidée | |



Capacité de dommage : 3

Touche critique : L'Orca s'écrase au sol et est détruit, ainsi que toutes les unités à bord.

Notes : Assaut planétaire, Transport : peut transporter 12 des unités suivantes : Guerriers de Feu, Cibleurs, Stealths, Broadsides (prennent 2 places), Crisis (prennent 2 places), Drones d'attaque, Drones lourd, Mentor Kroot, Carnivores Kroots.

| DESTROYER MANTA | | | | |
|-----------------------------|---------|------------------|---|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Engin de guerre | 20cm | 5+ | - | 3+ |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Artillerie rail | 75cm | 2x MA2+ | Arc de tir frontal fixe, Tueur de titan (1D3) | |
| 3x Canons à ion jumelés | 60cm | 2x AP2+/AC5+ | Arc de tir frontal | |
| 4x Drones | 15cm | AA5+ | - | |
| Nacelle de missiles | 30cm | AP4+/AC5+/AA5+ | Arc de tir frontal fixe | |
| 4x Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | Arme guidée | |



Capacité de dommage : 10

Touche critique : Touche critique: Bouclier Tau désactivé, toutes les touches critiques suivantes font perdre 1 point de structure supplémentaire.

Notes : Déflecteurs (4+), Antigra, Sans peur, Blindage renforcé, Assaut planétaire, Transport : peut transporter 16 des unités suivantes : Guerriers de Feu, Cibleurs, Stealths, Crisis (prennent 2 places), Broadsides (prennent 2 places), Drones d'attaque, Drones lourds, Mentor Kroot, Carnivores Kroots, Krootox, Tetras (prennent 2 places), Piranhas (prennent 2 places). Le Manta peut embarquer en plus 4 des unités suivantes : Devilfish, Hammerhead, Skyray, Stingray.

| CROISEUR DE CLASSE EMISSARY | | | | |
|-----------------------------|---------|------------------|----------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Vaisseau | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| Frappe chirurgicale | - | MA2+ | Tueur de titan (1D3) | |
| 6x Torpilles gravitiques | - | MA5+ | Arme guidée | |



Notes : Transport : jusqu'à 6 des unités suivantes : Orcas, Mantas (prennent 3 places) ainsi que les troupes qu'ils contiennent.

| CUIRASSE DE CLASSE CUSTODIAN | | | | |
|------------------------------|---------|------------------|----------------------|-----------|
| Type | Vitesse | Blindage | Corps à Corps | Fusillade |
| Vaisseau | - | - | - | - |
| Arme | Portée | Puissance de feu | Notes | |
| 2x Frappe chirurgicale | - | MA2+ | Tueur de titan (1D3) | |
| 6x Torpilles gravitiques | - | MA5+ | Arme guidée | |



Notes : Transport : jusqu'à 18 des unités suivantes : Orcas, Mantas (prennent 3 places) ainsi que les troupes qu'ils contiennent. Lent, ne peut être utilisé dans les 2 premiers tours de la partie à moins que le scénario ne dise le contraire.

FEUILLES DE REFERENCE

| Unité | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Armes | Portée | Puissance de feu | Notes |
|---|-------|---------|----------|----|----|---|------------------------|---|--|
| Shas'O | Perso | - | - | - | - | Ioniseur cyclique | (15cm) | Armes légères Attaque supplémentaire (+1) | Commandant Suprême, Sauvegarde invulnérable. |
| Shas'El | Perso | - | - | - | - | Ioniseur cyclique | (15cm) | Armes légères Attaque supplémentaire (+1) | Commandant, Sauvegarde invulnérable. |
| Éthéré | Perso | - | - | - | - | Armes de gardes d'honneur | (15cm) | Armes légères Attaque supplémentaire (+1) | Charismatique, Meneur, Sauvegarde invulnérable. |
| Strike team Guerriers de Feu | Inf | 15cm | 5+ | 6+ | 4+ | 2x Fusils à impulsion Carabines à impulsion | 30cm (15cm) | AP5+ Armes légères | |
| Cibleurs | Inf | 15cm | 6+ | 6+ | 6+ | Fusils rail Carabines à impulsion | 30cm (15cm) | AP5+/AC6+ Rupture Armes légères | Éclaireurs, Désignateur laser (2). |
| Exo-armures Stealth | Inf | 25cm | 4+ | 6+ | 4+ | Canons à induction Stealth | 30cm | AP4+ Rupture | Éclaireurs, Propulseurs, Téléportation, Frappe en premier. |
| Exo-armure Riptide | VB | 25cm | 4+ | 5+ | 4+ | Canon à induction lourd Et Lance-missiles autodirecteurs | 30cm (15cm) 30cm | 2x AP2+/AC5+ Armes légères Attaque supplémentaire (+1) AP5+ Ignore les couverts | Blindage renforcé, Marcheur, Propulseurs, Sauvegarde Invulnérable. |
| Exo-armure Riptide | VB | 25cm | 4+ | 5+ | 4+ | Accélérateur à ion Et Lance-missiles autodirecteurs | 45cm (15cm) 30cm | 2x MA4+ Armes légères Macro arme AP5+ Ignore les couverts | Blindage renforcé, Marcheur, Propulseurs, Sauvegarde Invulnérable. |
| Exo-armures Crisis | | | 3+ | 5+ | 4+ | Éclateur à fusion Et Nacelle de missiles | 15cm (15cm) 45cm | MA5+ Macro arme AP4+/AC5+ | Propulseurs. |
| Exo-armures Broadside | VL | 15cm | 4+ | 5+ | 5+ | Fusils rail lourds jumelés Lance-missiles autodirecteurs | 75cm 30cm | AC2+ Lance AP5+ Ignore les couverts | Blindage renforcé, Marcheur. |
| Drones d'attaque | Inf | 25cm | 5+ | 6+ | 5+ | Carabines à impulsion | (15cm) | Armes légères | Propulseurs, Drones. |
| Drones lourds | Inf | 25cm | 5+ | 6+ | 5+ | Canons à induction | 30cm | AP5+ | Propulseurs, Désignateur laser (1), Drones. |
| Drones snipers | Inf | 5cm | 5+ | 6+ | 6+ | Fusils de sniper à impulsion | 30cm | AP5+ Sniper | Désignateur laser (1), Drones. |

| Unité | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Armes | Portée | Puissance de feu | Notes |
|------------------------|-------|---------|----------|----|----|---------------------------------------|----------------|---|---|
| Piranha | VL | 35cm | 5+ | 6+ | 5+ | Canon à induction et Drones d'attaque | 30cm | AP4+ Rupture | Antigrav. |
| Piranha | VL | 35cm | 5+ | 6+ | 5+ | Éclateur à fusion Et | 15cm (15cm) | MA5+ Macro arme | Antigrav. |
| Tetra | VL | 35cm | 5+ | 6+ | + | Fusils à impulsion | 30cm | AP5+ | Éclaireur, Antigrav, Désignateur laser (1). |
| Devilfish | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ | Canon à induction et Drones d'attaque | 30cm | AP4+ Rupture | Antigrav, Transport : peut transporter 2 des unités suivantes : Guerriers de Feu, Cibleurs. |
| Stingray | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 6+ | Missiles Stingray | 75cm | 2x AP5+ Ignore les couverts, Arme guidée | Antigrav, Blindage renforcé, Désignateur laser (2). |
| | | | | | | Lance-missiles autodirecteurs | 30cm | AP5+ Ignore les couverts | |
| Skyray | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 6+ | Missiles Skyay | 45cm | 2x AA5+ | Antigrav, Blindage renforcé, Désignateur laser (2). |
| | | | | | | 2x Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | |
| | | | | | | Lance-missiles autodirecteurs | 30cm | Arme guidée Ignore les couverts | |
| Hammerhead canon rail | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 5+ | Canon rail | 75cm | AP5+/AC3+ Lance | Antigrav, Blindage renforcé. |
| | | | | | | Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | |
| | | | | | | Lance-missiles autodirecteurs | 30cm | Arme guidée Ignore les couverts | |
| Hammerhead canon à ion | VB | 30cm | 5+ | 6+ | 4+ | Canon à ion | 60cm | 2x AP3+/AC6+ | Antigrav, Blindage renforcé. |
| | | | | | | Missiles à guidage laser | 75cm | AC4+ | |
| | | | | | | Lance-missiles autodirecteurs | 30cm | Arme guidée Ignore les couverts | |
| Mentor Kroot | Perso | - | 6+ | - | - | Armes de mercenaires | (contact) | Armes d'assaut Attaque supplémentaire (+1) | Meneur. |
| Carnivores Kroot | Inf | 15cm | - | 4+ | 6+ | Fusils Kroot | (15cm) | Armes légères | Éclaireur, Infiltrateur. |
| Krootox | VL | 15cm | 5+ | 4+ | 6+ | Canon Kroot Griffes | 30cm (contact) | AP5+/AC6+ Armes d'assaut Attaque supplémentaire (+1) | Marcheur. |
| Grand Knarloc | VB | 20cm | 4+ | 4+ | 5+ | Griffes | (contact) | Armes d'assaut Attaque supplémentaire (+1) Macro arme | Marcheur. |
| Ka'Bri'Dan Vespide | Perso | - | - | - | - | - | - | - | Meneur. |
| Frelons Vespide | Inf | 30cm | 6+ | 6+ | 4+ | Carabines à impulsion | (15cm) | Armes légères | Propulseurs |

| Unité | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Armes | Portée | Puissance de feu | Notes |
|--------------------|------|---------|----------|----|----|---|--------------------------------------|--|--|
| Barracuda | A | C | 6+ | - | - | Canon à ion Nacelle de missiles Drones Missiles à guidage laser | 30cm 30cm 15cm 75cm | 2x AP3+/AC6+, FrtF AP4+/AC5+/AA5+, FrtF AA5+ AC4+ Arme guidée | |
| Tiger Shark | A/EG | B | 6+ | - | - | 2x Canon à ion Nacelle de missiles Drones 2x Missiles à guidage laser | 30cm 30cm 15cm 75cm | 2x AP3+/AC6+, FrtF AP4+/AC5+/AA5+, FrtF AA5+ AC4+ Arme guidée | Capacité de dommage :2 Touche critique : Le Tiger Shark s'écrase au sol et est détruit. |
| Tiger Shark AX-1-0 | A/EG | B | 6+ | - | - | Canon rail lourd Nacelle de missiles Drones 2x Missiles à guidage laser | 45cm 30cm 15cm 75cm | MA3+, FrtF Tueur de titan (1D3) AP4+/AC5+/AA5+, FrtF AA5+ AC4+ Arme guidée | Capacité de dommage :2 Touche critique : Le Tiger Shark AX-1-0 s'écrase au sol et est détruit. |
| Transporteur Orca | A/EG | B | 4+ | 6+ | 6+ | Canons à induction jumelés Nacelle de missiles 2x Missiles à guidage laser | 30cm 30cm 75cm | AP4+/AA5+ AP4+/AC5+/AA5+, FrtF AC4+ Arme guidée | Capacité de dommage : 3 Touche critique : L'Orca s'écrase au sol et est détruit, ainsi que toutes unités à bord. Notes : Assaut planétaire, Transport : peut transporter 12 des unités suivantes, Guerriers de Feu, Cibleurs, Stealths, Broadships (prennent 2 places), Crisis (prennent 2 places), Drones d'attaque, Drones lourd, Mentor Kroot, Carnivores Kroots.. |
| Destroyer Manta | EG | 20cm | 5+ | - | 3+ | Artillerie rail 3x Canons à ion jumelés Nacelle de missiles 4x Drones 4x Missiles à guidage laser | 75cm 60cm 30cm 15cm 75cm | 2x MA2+, FrtF Tueur de titan (1D3) 2x AP2+/AC5+, FrtF AP4+/AP5+/AA5+ AA5+ AC4+ Arme guidée | Capacité de dommage : 10 Touche critique : Touche critique : Bouclier Tau désactivé, tous les critiques suivants font perdre 1 point de structure supplémentaire. Notes : Défecteurs (4+) ,Antigrav, Sans peur, Blindage renforcé, Assaut planétaire, Transport : Peut transporter 16 des unités suivantes : Guerriers de Feu, Cibleurs, Stealths, Crisis (prennent 2 places), Broadships (prennent 2 places), Drones d'attaque, Drones lourds, Mentor Kroot, Carnivores Kroots, Krootox, Tetras (prennent 2 places), Piranhas (prennent 2 places). Le Manta peut embarquer en plus 4 des unités suivantes : Devilfish, Hammerhead, Skyray, Stingray. |
| Croiseur Emissary | V | - | - | - | - | Frappe chirurgicales 6x Torpilles gravitiques | - | MA2+ Tueur de titan (1D3) MA5+ Arme guidé | Notes : Transport : jusqu'à 6 des unités suivantes : Orcas, Mantas (prennent 3 places) ainsi que les troupes qu'ils contiennent. |
| Cuirassé Custodian | V | - | - | - | - | 2x Frappe chirurgicales 6x Torpilles gravitiques | - | MA2+ Tueur de titan (1D3) MA5+ Arme guidé | Notes : Transport : jusqu'à 18 des unités suivantes : Orcas, Mantas (prennent 3 places) ainsi que les troupes qu'ils contiennent. Lent, ne peut être utilisé dans les 2 premiers tours de la partie à moins que le scénario ne dise le contraire. |