

*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, et les guerriers de l'empire xéno n'ont plus qu'à fondre sur l'ennemi vulnérable avec une force meurtrière.*

### POUR LE BIEN SUPRÊME

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 ennemies spécifiques. Lorsqu'elles le font, 1 unité 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**). Jusqu'à la fin de la phase, 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.



## RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **EMPIRE T'AU**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Kauyon.

### RESTRICTIONS

- Si votre armée inclut une ou plusieurs unités **ÉTHÉRÉ**, elle ne peut pas inclure de figurine **COMMANDANT FARSIGHT**.
- Si votre armée inclut une figurine **COMMANDANT FARSIGHT**, elle ne peut inclure aucune unité **ÉTHÉRÉ**.

### KAUYON

*La philosophie tactique qu'on appelle le Kauyon permet aux commandants t'au d'attirer l'ennemi dans un piège mortel, et de déclencher ce dernier au moment idéal pour infliger un déluge de tirs dont nul ne peut échapper.*

À partir du troisième round de bataille, toutes les armes de tir dont sont équipées les figurines **EMPIRE T'AU** de votre armée ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]**. Tant qu'une unité est une unité Guidée (voir la règle Pour le Bien Suprême), les armes de cette unité ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 2]** à la place.



# EMPIRE T'AU – KAUYON

## STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Kauyon, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Kauyon.



### INJECTEURS DE STIMULANTS

KAUYON – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

*Ce système injecte au pilote une dose médicale de stimulants afin d'accélérer temporairement son métabolisme tout en augmentant sa tolérance à la douleur.*

**QUAND :** À la phase de Combat ou à la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

**CIBLE :** 1 unité **EXO-ARMURE EMPIRE T'AU** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 des attaques de l'unité attaquante.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, les figurines de votre unité ont l'aptitude **Insensible à la Douleur 6+**.



1PC



### FRAPPER ET DISPARAÎTRE

KAUYON – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Les T'au sont experts à tourmenter et déjouer leurs ennemis, leur infligeant des salves sanglantes avant de disparaître dans les ombres pour les attirer dans un piège.*

**QUAND :** À votre phase de Tir.

**CIBLE :** 1 unité **EXO-ARMURE EMPIRE T'AU** de votre armée ayant le mot-clé **VOL** dont des attaques ont été résolues à cette phase.

**EFFET :** Si votre unité est hors de Portée d'Engagement des unités ennemies, elle peut faire un mouvement Normal. En ce cas, votre unité ne peut pas déclarer de charge à ce tour.



2PC



### ENGAGEMENT COORDONNÉ

KAUYON – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Les groupes interarmes des T'au s'appellent Cadres de Chasse pour une bonne raison. Œuvrant en étroite collaboration, ils traquent et détruisent les cibles les plus dangereuses.*

**QUAND :** À votre phase de Tir.

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

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité ciblant 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**.



1PC



### EMBUSCADE À BOUT PORTANT

KAUYON – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Le Kauyon a pour principe premier de faire tomber l'ennemi dans des embuscades à bout portant fatales.*

**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 d'une figurine 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 pendant le premier ni pendant le deuxième round de bataille.



1PC



Si vous utilisez la règle de Détachement de Kauyon, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Kauyon.



### GRENADES À PHOTONS

KAUYON – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

*En jetant une salve de grenades à photons, les T'au laissent leurs ennemis éblouis et désorientés, incapables de couvrir la distance les séparant du corps à corps au moment crucial.*

1PC

**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 aussitôt faire un test d'Ébranlement, et jusqu'à la fin de la phase, soustrayez 2 à ses jets de Charge.



### EMBARQUEMENT DE COMBAT

KAUYON – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Ceux qui jouent le rôle du leurre dans le Kauyon doivent être prêts à battre en retraite rapidement avant d'être à portée de l'ennemi.*

1PC

**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 l'une des cibles de cette charge, et 1 **TRANSPORT** ami.

**EFFET :** Votre unité peut embarquer dans ce **TRANSPORT**. En ce cas, votre adversaire peut choisir de nouvelles cibles pour cette charge.

**RESTRICTIONS :** Toutes les figurines de votre unité **INFANTERIE EMPIRE T'AU** doivent être à 3" de ce **TRANSPORT** et il doit y avoir une capacité de transport suffisante pour embarquer l'unité entière.



# EMPIRE T'AU – KAUYON

## OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Kauyon, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Kauyon.

### PARANGON DU KAUYON

*Une longue méditation sur les préceptes du Chasseur Patient a conféré à ce guerrier émérite la maîtrise de cette stratégie d'embuscade. Lorsqu'il se rend à la bataille, il incarne les enseignements du Kauyon, au grand dam de ses infortunées victimes.*

Figurine **EMPIRE T'AU** seulement (hormis les figurines **MENTOR KROOT**). Tant que le porteur mène une unité, la règle de Détachement Kauyon de cette unité prend effet à partir du deuxième round de bataille au lieu du troisième.

### PRÉCISION DU CHASSEUR PATIENT

*Ce guerrier rôde sur le champ de bataille tel un prédateur alpha de haute technologie, traquant et évaluant sa proie avant de frapper. Lorsqu'il lance son attaque, chacun de ses tirs et de ses coups est guidé par des observations attentives, et frappe là où il causera le plus de mal.*

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 aussi 1 au jet de Blessure.

### PUCE ENGRAMMATIQUE DE PURETIDE

*Le Commandant Puretide était sans doute le stratège t'au le plus doué de tous les temps. Les T'au ne souhaitant pas laisser son génie tactique disparaître avec lui, à sa mort, son esprit fut numérisé et ses souvenirs accumulés enregistrés dans une immense base de données holographique sur sa planète natale, Dal'yth. Une portion de son génie a été transférée dans une puce neuronale, qui une fois implantée chirurgicalement dans le cerveau du porteur, lui permet d'accéder à la sagesse de Puretide.*

Figurine **EMPIRE T'AU** seulement (hormis les figurines **MENTOR KROOT**). Une fois par tour, vous pouvez utiliser un Stratagème sur l'unité du porteur, même si vous avez déjà utilisé ce Stratagème sur une unité différente à cette phase.

### LA DÉVASTATION PAR L'HARMONIE

*Après avoir étudié chaque nuance de l'art appliqué de la puissance de feu, ce guerrier maîtrise son emploi. Sous sa tutelle calme et son regard dur, les guerriers de la Caste du Feu maximisent chaque tir, en créant un blizzard de décharges capables de venir à bout des cibles les mieux protégées.*

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





# EMPIRE T'AU

## DRONES

Si vous avez amélioré une figurine pour qu'elle ait un drone, placez un pion de Drone à côté d'elle en guise de rappel. Ces pions de drone ne comptent pas comme des figurines en termes de règles.



### DRONE GARDIEN

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

### DRONE ARMÉ

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

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



### DRONE DE MARQUAGE

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

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

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



### DRONE BOUCLIER

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







# COMMANDANTE SHADOWSUN

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	4	3+	6	6+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-fléchettes	18"	5	2+	3	0	1
Éclateur à fusion haute puissance [FUSION 2]	18"	1	2+	10	-4	D6
Nacelle de missiles légère	24"	2	2+	7	0	2
Pistolet à impulsions [PISTOLET]	12"	1	3+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings d'exo-armure	Mêlée	3	4+	5	0	1

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, EXO-ARMURE, COMMANDANTE SHADOWSUN

Plaque de Données d'Équilibrage Janvier 2024

## APTITUDES

BASE : Infiltrateurs, Agent Solitaire, Discrétion

FACTION : Pour le Bien Suprême

**Combattante Agile** : Cette figurine est éligible pour tirer à un tour lors duquel elle a Battu en Retraite.

**Héroïne de l'Empire (Aura)** : Tant qu'une unité **EMPIRE T'AU** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Drone Gardien Avancé** : À chaque attaque de tir ciblant le porteur, soustrayez 1 au jet de Blessure.

**Drone de Commandement (Aura)** : Tant qu'une unité **EMPIRE T'AU** amie est à 6" du porteur, chaque fois que vous choisissez cette unité comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# COMMANDANTE SHADOWSUN

Accompagnée par un drone bouclier et un drone de commandement avancés, la Commandante O'Shaserra bondit au combat avec dynamisme. Elle est la maîtresse du Kauyon, qui tend des embuscades à ses ennemis avant de les frapper sans pitié. O'Shaserra mène ses attaques de front, et chaque tir de ses éclateurs à fusion annonce la mort d'un nouvel ennemi.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Commandante Shadowsun – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : lance-fléchettes ; 2 éclateurs à fusion haute puissance ; nacelle de missiles légère ; pistolet à impulsions ; poings d'exo-armure ; drone gardien avancé ; drone de commandement.

## COMMANDANT SUPRÊME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, EXO-ARMURE, COMMANDANTE SHADOWSUN



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# COMMANDANT FARSIGHT

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	5	3+	6	6+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil à plasma froid à haute intensité	24"	2	2+	8	-3	3
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de l'Aube – frappe	Mêlée	4	2+	10	-2	3
Lame de l'Aube – balayage	Mêlée	8	2+	6	-1	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, EXO-ARMURE, COMMANDANT FARSIGHT

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Pour le Bien Suprême**

**Voie de la Courte Lame** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité ciblant une unité ennemie à 9", ajoutez 1 au jet de Blessure.

**Offensive Agressive** : Une fois par bataille, quand cette figurine est choisie pour combattre, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, à chacune de ses attaques, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# COMMANDANT FARSIGHT

*Agressif et rebelle, le Commandant D'Shova est le maître du Mont'ka, le Coup Mortel. Pilotant son exo-armure écarlate, il taille un chemin sanglant dans les rangs ennemis, menant ses forces séparatistes de la Caste du Feu tout en brandissant la mystérieuse lame de l'Aube avec un tel talent qu'aucun ennemi ne peut lui résister.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Commandant Farsight – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : fusil à plasma froid à haute intensité; lame de l'Aube.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- EXO-ARMURES CRISIS

**MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, EXO-ARMURE, COMMANDANT FARSIGHT**



**MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU**

# COMMANDANT EN EXO-ARMURE CRISIS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	5	3+	5	7+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lanceur de charges à dispersion <small>[DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]</small>	24"	D6	3+	3	0	1
Canon à induction	18"	4	3+	5	0	1
▶ Cyclo-éclateur à ions – standard	18"	3	3+	7	-1	1
▶ Cyclo-éclateur à ions – surcharge <small>[À RISQUE]</small>	18"	3	3+	8	-2	2
Éclateur à fusion <small>[FUSION 2]</small>	12"	1	3+	9	-4	D6
Nacelle de missiles	30"	2	3+	7	-1	2
Fusil à plasma froid	24"	1	3+	8	-3	3
Lance-flammes t'au <small>[IGNORE LE COUVERT, TORRENT]</small>	12"	D6	N/A	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings d'exo-armure	Mêlée	3	4+	5	0	1

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

**MOTS-CLÉS :** VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, PERSONNAGE, EXO-ARMURE, COMMANDANT EN EXO-ARMURE CRISIS

## APTITUDES

**BASE :** Frappe en Profondeur, Meneur

**FACTION :** Pour le Bien Suprême

**Commandant Crisis :** Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

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

**Générateur de bouclier :** Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

**Système d'Appui d'Arme :** À chaque attaque de tir du porteur, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs au jet de Touche.



**MOTS-CLÉS DE FACTION :** EMPIRE T'AU

# COMMANDANT EN EXO-ARMURE CRISIS

Alliage mortel d'expertise stratégique, de courage et de puissance technologique, chaque Commandant T'au pilote son exo-armure et dirige ses armées avec talent. Son honneur est de manier certaines des armes les plus récentes produites par l'empire, ce qui le pousse à lutter avec une ardeur redoublée pour le Bien Suprême.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon à induction de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 lanceur de charges à dispersion\*
  - 1 système d'appui d'exo-armure\*
  - 1 cyclo-éclateur à ions
  - 1 éclateur à fusion
  - 1 nacelle de missiles
  - 1 fusil à plasma froid
  - 1 générateur de bouclier\*
  - 1 lance-flammes t'au
  - 1 système d'appui d'arme\*
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 drone armé\*\*
  - 1 drone de marquage\*\*
  - 1 drone bouclier\*\*
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 3 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 lanceur de charges à dispersion\*
  - 1 système d'appui d'exo-armure\*
  - 1 canon à induction
  - 1 cyclo-éclateur à ions
  - 1 éclateur à fusion
  - 1 nacelle de missiles
  - 1 fusil à plasma froid
  - 1 générateur de bouclier\*
  - 1 lance-flammes t'au
  - 1 système d'appui d'arme\*

\* Cette figurine ne peut pas avoir plusieurs exemplaires de ces pièces d'équipement.

\*\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire T'au.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Commandant en Exo-armure Crisis

Cette figurine est équipée de : canon à induction ; poings d'exo-armure.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- EXO-ARMURES CRISIS

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, PERSONNAGE, EXO-ARMURE, COMMANDANT EN EXO-ARMURE CRISIS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# COMMANDANT EN EXO-ARMURE ENFORCER



M	E	SV	PV	CD	CO
8"	5	2+	6	7+	2

🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Lanceur de charges à dispersion <small>[DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]</small>	24"	D6	3+	3	0	1
	Canon à induction	18"	4	3+	5	0	1
➡	Cyclo-éclateur à ions – standard	18"	3	3+	7	-1	1
➡	Cyclo-éclateur à ions – surcharge <small>[À RISQUE]</small>	18"	3	3+	8	-2	2
	Éclateur à fusion <small>[FUSION 2]</small>	12"	1	3+	9	-4	D6
	Nacelle de missiles	30"	2	3+	7	-1	2
	Fusil à plasma froid	24"	1	3+	8	-3	3
	Lance-flammes t'au <small>[IGNORE LE COUVERT, TORRENT]</small>	12"	D6	N/A	4	0	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Poings d'exo-armure	Mêlée	3	4+	5	0	1

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

**MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, PERSONNAGE, EXO-ARMURE, COMMANDANT EN EXO-ARMURE ENFORCER**

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Pour le Bien Suprême**

**Commandant Enforcer** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de tir ciblant une figurine de cette unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

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

**Générateur de bouclier** : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

**Système d'Appui d'Arme** : À chaque attaque de tir du porteur, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs au jet de Touche.



**MOTS-CLÉS DE FACTION : EMPIRE T'AU**

# COMMANDANT EN EXO-ARMURE ENFORCER

Les Commandants au tempérament agressif choisissent souvent de se rendre au combat en pilotant une Exo-armure XV85 Enforcer. Particulièrement imposantes et redoutables, ces exo-armures ont un blindage plus épais et bénéficient d'un arsenal impressionnant. Elles sont particulièrement adaptées aux milieux confinés et périlleux des combats urbains.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon à induction de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 lanceur de charges à dispersion\*
  - 1 système d'appui d'exo-armure\*
  - 1 cyclo-éclateur à ions
  - 1 éclateur à fusion
  - 1 nacelle de missiles
  - 1 fusil à plasma froid
  - 1 générateur de bouclier\*
  - 1 lance-flammes t'au
  - 1 système d'appui d'arme\*
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 drone armé\*\*
  - 1 drone de marquage\*\*
  - 1 drone bouclier\*\*
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 3 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 lanceur de charges à dispersion\*
  - 1 système d'appui d'exo-armure\*
  - 1 canon à induction
  - 1 cyclo-éclateur à ions
  - 1 éclateur à fusion
  - 1 nacelle de missiles
  - 1 fusil à plasma froid
  - 1 générateur de bouclier\*
  - 1 lance-flammes t'au
  - 1 système d'appui d'arme\*

\* Cette figurine ne peut pas avoir plusieurs exemplaires de ces pièces d'équipement.

\*\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire T'au.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Commandant en Exo-armure Enforcer

Cette figurine est équipée de : canon à induction ; poings d'exo-armure.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- EXO-ARMURES CRISIS

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, PERSONNAGE, EXO-ARMURE, COMMANDANT EN EXO-ARMURE ENFORCER



MOTS-CLÉS DE FACTION : EMPIRE T'AU



# COMMANDANT EN EXO-ARMURE COLDSTAR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	5	3+	6	7+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lanceur de charges à dispersion <small>[DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]</small>	24"	D6	3+	3	0	1
Canon à induction	18"	4	3+	5	0	1
➡ Cyclo-éclateur à ions – standard	18"	3	3+	7	-1	1
➡ Cyclo-éclateur à ions – surcharge <small>[À RISQUE]</small>	18"	3	3+	8	-2	2
Éclateur à fusion <small>[FUSION 2]</small>	12"	1	3+	9	-4	D6
Canon à induction surcadencé	18"	8	3+	5	0	1
Nacelle de missiles	30"	2	3+	7	-1	2
Fusil à plasma froid	24"	1	3+	8	-3	3
Lance-flammes t'au <small>[IGNORE LE COUVERT, TORRENT]</small>	12"	D6	N/A	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings d'exo-armure	Mêlée	3	4+	5	0	1

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

**MOTS-CLÉS :** VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, PERSONNAGE, EXO-ARMURE, COMMANDANT EN EXO-ARMURE COLDSTAR

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Pour le Bien Suprême**

**Commandant Coldstar :** Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont une caractéristique de Mouvement de 12" et les armes de tir dont les figurines de l'unité sont équipées ont l'aptitude **[ASSAUT]**.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

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

**Générateur de bouclier :** Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

**Système d'Appui d'Arme :** À chaque attaque de tir du porteur, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs au jet de Touche.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
EMPIRE T'AU

# COMMANDANT EN EXO-ARMURE COLDSTAR

Capable de s'élever au-dessus du champ de bataille à une vitesse vertigineuse, voire d'opérer dans le vide glacial de l'espace, l'exo-armure XV86 est une arme extrêmement avancée. Elle est favorisée par les Commandants qui veulent être partout à la fois, frappant et disparaissant là où leur présence est la plus requise.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon à induction surcadencé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 lanceur de charges à dispersion\*
  - 1 système d'appui d'exo-armure\*
  - 1 canon à induction
  - 1 cyclo-éclateur à ions
  - 1 éclateur à fusion
  - 1 nacelle de missiles
  - 1 fusil à plasma froid
  - 1 générateur de bouclier\*
  - 1 lance-flammes t'au
  - 1 système d'appui d'arme\*
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 drone armé\*\*
  - 1 drone de marquage\*\*
  - 1 drone bouclier\*\*

■ Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 3 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :

- 1 lanceur de charges à dispersion\*
- 1 système d'appui d'exo-armure\*
- 1 canon à induction
- 1 cyclo-éclateur à ions
- 1 éclateur à fusion
- 1 nacelle de missiles
- 1 fusil à plasma froid
- 1 générateur de bouclier\*
- 1 lance-flammes t'au
- 1 système d'appui d'arme\*

\* Cette figurine ne peut pas avoir plusieurs exemplaires de ces pièces d'équipement.

\*\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire T'au.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Commandant en Exo-armure Coldstar

Cette figurine est équipée de : canon à induction surcadencé ; poings d'exo-armure.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- EXO-ARMURES CRISIS

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, PERSONNAGE, EXO-ARMURE, COMMANDANT EN EXO-ARMURE COLDSTAR



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# SABRE DE FEU

M

6"

E

3

SV

4+

PV

3

CD

7+

CO

1



## ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil à impulsions de Cadre de Feu [TIR RAPIDE 1]	30"	1	3+	5	0	2

## ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	4+	3	0	1

## APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Pour le Bien Suprême**

**Feu Redoublé** : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de tir dont les figurines de l'unité sont équipées.

**Fin Tireur** : À chaque attaque de tir de cette figurine, sur une Blessure Critique, cette attaque a une caractéristique de Pénétration d'Armure de -3.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, SABRE DE FEU



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# SABRE DE FEU

*Spécialistes des tactiques s'appuyant sur l'infanterie, les Sabres de Feu renoncent à l'honneur de revêtir une exo-armure, afin de lutter parmi les soldats du rang avec une totale abnégation. Leur sagesse de vétéran bénéficie grandement aux guerriers aux côtés desquels ils se battent, optimisant la férocité et la précision de leur puissance de feu.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 drone armé\*
  - 1 drone de marquage\*
  - 1 drone bouclier\*

*\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire T'au.*

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sabre de Feu

**Cette figurine est équipée de :** fusil à impulsions de Cadre de Feu ; arme de corps à corps.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉQUIPE DE BRÉCHEURS
- ÉQUIPE D'ATTAQUE

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, SABRE DE FEU**



**MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU**

# MENTOR KROOT

M

7"

E

3

SV

6+

PV

3

CD

7+

CO

1



## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil kroot [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Fusil à impulsions [TIR RAPIDE 1]	30"	1	4+	5	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame rituelle de Mentor	Mêlée	3	2+	5	0	1

## APTITUDES

BASE : Meneur, Éclaireurs 7", Discrétion

**Le Mentor Ordonne** : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+. Si les figurines de cette unité détruisent une unité ennemie à la phase de Combat, jusqu'à la fin de la bataille, tant que cette figurine mène cette unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ à la place.

**Dépeçage Ritualisé** : Chaque fois que cette figurine termine un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques de sa lame rituelle de Mentor.

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, GRENADES, INFANTERIE, KROOT, MENTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# MENTOR KROOT

*Avisés et rusés comme des prédateurs alpha, les Mentors Kroots guident leur peuple par l'exemple et dans le sang. Sur le champ de bataille, cela implique de garder un œil sur leurs partisans les plus féroces, diriger la sauvagerie d'une escouade et d'une meute, et faucher les ennemis les plus puissants dans une débauche sanguinaire qui galvanise les Kroots qui en sont témoins.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fusil kroot de cette figurine peut être remplacé par 1 fusil à impulsions.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Mentor Kroot

Cette figurine est équipée de : fusil kroot; lame rituelle de Mentor.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- CARNIVORES KROOTS

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, GRENADES, INFANTRIE, KROOT, MENTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# ÉTHÉRÉ

M

6"

E

3

SV

5+

PV

3

CD

6+

CO

1



## ARMES DE MÊLÉE

Sceptre honorifique

## PORTÉE

Mêlée

A

2

CC

4+

F

5

PA

0

D

1

## APTITUDES

BASE : Meneur

**L'Échec n'est Pas Envisageable** : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

**Commandement Coordonné** : À votre phase de Commandement, jetez 1 D6 : sur 4+, vous gagnez 1PC.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Drone Glisseur** : Le porteur a le mot-clé **VoL** et a une caractéristique de Mouvement de 10".

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, ÉTHÉRÉ

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# ÉTHÉRÉ

Les Éthérés sont sereins et avisés, les chefs spirituels des T'au, qui incarnent l'harmonie et la sagesse du Bien Suprême. En temps de guerre, ils se rendent en personne sur le champ de bataille, où ils combattent avec des armes rituelles, portés au-dessus du sol par un drone glisseur tout en invoquant la puissance élémentaire des castes du peuple t'au.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 drone glisseur.
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 drone armé\*
  - 1 drone de marquage\*
  - 1 drone bouclier\*

*\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire T'au.*

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Éthéré

Cette figurine est équipée de : sceptre honorifique.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉQUIPE DE BRÉCHEURS
- ÉQUIPE D'ATTAQUE

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, ÉTHÉRÉ

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU



# AUN'VA

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	5+	5	7+	1	AUN'VA

6"	3	5+	2	7+	1	GARDE DES ÉTHÉRÉS
----	---	----	---	----	---	-------------------



ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	6+	2	0	1
Lame de duel suprême	Mêlée	3	3+	5	0	1

## APTITUDES

BASE : **Agent Solitaire**

**Bouclier de Dualité** : Une fois par bataille, à chaque attaque ciblant cette unité, cette unité peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 2+.

**Paradoxe de Dualité** : À chaque attaque ciblant cette unité, soustrayez 1 au jet de Touche et soustrayez 1 au jet de Blessure.

**Loyauté Suprême (Aura)** : Tant qu'une unité **EMPIRE T'AU** amie est à 6" de cette unité, chaque fois que l'unité **EMPIRE T'AU** fait un test d'Ébranlement ou de Commandement, ajoutez 1 à ce test.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE | AUN'VA : PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, ÉTHÉRÉ, AUN'VA

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# AUN'VA

Aucune figure de proue n'est plus illustre pour les T'au que l'Éthéré Suprême, Aun'Va. Sous son regard de pierre, les Cadres de Chasse redoublent d'efforts pour atteindre l'excellence, luttant comme si une incarnation vivante du T'au'Va se déplaçait parmi les combattants de la Caste du Feu et exigeait d'eux tout ce qu'ils peuvent donner.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Aun'Va – HÉROS ÉPIQUE
- 2 Gardes des Éthérés

Aun'Va est équipé de : arme de corps à corps.

Chaque Garde des Éthérés est équipé de :  
lame de duel suprême.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE | AUN'VA : PERSONNAGE, HÉROS  
ÉPIQUE, ÉTHÉRÉ, AUN'VA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# AUN'SHI

M

6"

E

3

SV

6+

PV

3

CD

7+

CO

1



## ARMES DE MÊLÉE

Fidélité [TOUCHES SOUTENUES 1]

## PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

3+

F

5

PA

-1

D

2

## APTITUDES

BASE : Meneur

**Obstination Galvanisante :** Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité.

**Guerrier Martial :** Chaque fois que cette figurine est choisie pour combattre, choisissez 1 des aptitudes suivantes afin qu'elle soit active en résolvant ces attaques :

- **Élégance Directe :** Fidélité à l'aptitude [PRÉCISION].
- **Frappe Puissante :** Fidélité à l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].
- **Posture Tourbillonnante :** Fidélité à l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2] au lieu de [TOUCHES SOUTENUES 1].

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, ÉTHÉRÉ, AUN'SHI

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# AUN'SHI

*Aun'Shi est un héros au sein de son peuple, un humble guerrier dont la présence inspire les T'au de la Caste du Feu comme un fanal. Mariant la nature exaltante de sa caste avec un talent martial exceptionnel, Aun'Shi mène les T'au à la victoire tout en tranchant et emplant l'ennemi avec sa lame de duel ouvragée.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Aun'Shi – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Fidélité.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÉQUIPE DE BRÉCHEURS
- CARNIVORES KROOTS
- ÉQUIPE D'ATTAQUE

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, ÉTHÉRÉ, AUN'SHI



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# DARKSTRIDER

M

7"

E

3

SV

4+

PV

3

CD

7+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Ombre [ASSAUT]	18"	2	2+	5	0	2
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	4+	3	0	1

## APTITUDES

BASE : Infiltrateurs, Meneur, Éclaireurs 7"

FACTION : Pour le Bien Suprême

**Analyseur Structurel** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

**Panoplie de Brouillage** : Les unités ennemies placées sur le champ de bataille depuis les Réserves ne peuvent pas être placées à 12" de cette figurine.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, DÉSIGNATEUR LASER, DARKSTRIDER



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# DARKSTRIDER

*Aussi marginal qu'expert des opérations clandestines, le Sous-commandant El'Myamoto est un chef redoutable lors des missions de reconnaissance et de sabotage. Son analyseur structurel lui permet de déceler les failles des ennemis les plus indomptables. Par ailleurs, sa maîtrise de la guérilla rend encore plus mortelles les forces sous ses ordres.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Darkstrider – HÉROS ÉPIQUE

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

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- ÉQUIPE DE CIBLEURS

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, DÉSIGNATEUR LASER, DARKSTRIDER**

**MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU**

# LONGSTRIKE

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



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	3+	7	-1	2
▶ Canon à ions – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	60"	D6+3	3+	8	-2	3
Canon-rail [BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD]	72"	1	3+	20	-5	D6+6
Missile Seeker [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6+1
<b>Tir Unique :</b> Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Carabine à impulsions jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	20"	2	4+	5	0	1
Système de missiles autodirecteurs jumelé [TIR INDIRECT, JUMELÉ]	30"	4	4+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	5+	6	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, LONGSTRIKE

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Pour le Bien Suprême**

**Chasseur de Blindés :** À chaque attaque de cette figurine ciblant un **MONSTRE** ou **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 ses attaques.

**Exo-armure XVO2 Pilot :** À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 unité **CHAR HAMMERHEAD** amie à 12". Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

## 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.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# LONGSTRIKE

Réputé dans tout l'Empire T'au en tant qu'as des as de blindé, le Shas'la T'au Sha'ng possède un talent inégalé pour la guerre mécanisée. Son Exo-armure XV02 Pilot lui permet de communiquer intimement avec l'intelligence artificielle de son blindé de prédilection, améliorant ses systèmes de ciblage et veillant à ce que chaque tir se solde par un coup au but fracassant.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon-rail de cette figurine peut être remplacé par 1 canon à ions.
- Les 2 carabines à impulsions jumelées de cette figurine peuvent être remplacées par 1 des choix suivants:
  - 2 canons à induction accélérés
  - 2 systèmes de missiles autodirecteurs jumelés
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 missiles Seeker.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Longstrike – HÉROS ÉPIQUE

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, LONGSTRIKE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU



# ÉQUIPE D'ATTAQUE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	4+	1	7+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Carabine à impulsions	20"	2	4+	5	0	1
Pistolet à impulsions [PISTOLET]	12"	1	4+	5	0	1
Fusil à impulsions [TIR RAPIDE 1]	30"	1	4+	5	0	1
Système de missiles de tourelle d'appui [TIR INDIRECT, JUMELÉ]	30"	2	5+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	5+	3	0	1

## APTITUDES

**FACTION :** Pour le Bien Suprême

**Tir de Couverture :** Tant que cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, chaque fois que vous la choisissez comme cible du Stratagème Tir en État d'Alerte, les touches sont causées sur des jets de Touche non modifiés de 4+ en résolvant ce Stratagème.

**Tourelle d'Appui DS8 :** À votre phase de Mouvement, si cette unité Reste Immobile, jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, sa figurine de Shas'ui Guerrier de Feu est équipée de l'arme système de missiles de tourelle d'appui.

**Note des Concepteurs :** Placez un pion de Tourelle d'Appui DS8 à côté de cette unité en guise de rappel.

**MOTS-CLÉS :** INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, DÉSIGNATEUR LASER, GUERRIER DE FEU, ÉQUIPE D'ATTAQUE



**MOTS-CLÉS DE FACTION :** EMPIRE T'AU

# ÉQUIPE D'ATTAQUE

Les Équipes d'Attaque de Guerriers de Feu sont l'épine dorsale de nombre de Cadres de Chasse, au sein desquels elles déchainent une puissance de feu antipersonnel à laquelle peu d'ennemis peuvent résister. Robustes, fiables, nombreuses et ayant accès à des armes spécialisées et des drones d'appui, ces unités tiennent la ligne quelle que puisse être l'adversité.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Shas'ui Guerrier de Feu peut être équipé de jusqu'à 2 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 drone gardien\* (il ne peut pas avoir plusieurs exemplaires de cette pièce d'équipement)
  - 1 drone armé\*
  - 1 drone de marquage\*
  - 1 drone bouclier\*
- Chaque figurine de Guerriers de Feu (n'importe quel nombre) peut avoir son fusil à impulsions remplacé par 1 carabine à impulsions.

\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire Tau.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Shas'ui Guerrier de Feu
- 9 Guerriers de Feu

Chaque figurine est équipée de : pistolet à impulsions ; fusil à impulsions ; arme de corps à corps.

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, GRENADES, DÉSIGNATEUR LASER, GUERRIER DE FEU, ÉQUIPE D'ATTAQUE**



**MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU**

# ÉQUIPE DE BRÉCHEURS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	4+	1	7+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Éclateur à impulsions [ASSAUT]	10"	2	3+	6	-1	1
Pistolet à impulsions [PISTOLET]	12"	1	4+	5	0	1
Système de missiles de tourelle d'appui [TIR INDIRECT, JUMELÉ]	30"	2	5+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	5+	3	0	1

## APTITUDES

**FACTION :** Pour le Bien Suprême

**Percez et Nettoyez :** À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité ciblant une unité ennemie à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

**Tourelle d'Appui DS8 :** À votre phase de Mouvement, si cette unité Reste Immobile, jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, sa figurine de Shas'ui Guerrier de Feu est équipée de l'arme système de missiles de tourelle d'appui.

**Note des Concepteurs :** Placez un pion de Tourelle d'Appui DS8 à côté de cette unité en guise de rappel.

**MOTS-CLÉS :** INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, DÉSIGNATEUR LASER, GUERRIER DE FEU, ÉQUIPE DE BRÉCHEURS



**MOTS-CLÉS DE FACTION :** EMPIRE T'AU

# ÉQUIPE DE BRÉCHEURS

Lorsqu'il faut chasser des ennemis de positions fortifiées, nettoyer des bâtiments ou aborder des navires spatiaux, on fait appel aux Guerriers de Feu des Équipes de Brêcheurs. Leurs éclateurs à impulsions sont mortels à courte portée, mais couplés à leur épaisse armure, leur discipline et des drones d'appui spécialisés, les Brêcheurs sont des unités effrayables lors des fusillades.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Shas'ui Guerrier de Feu Brêcheur peut être équipé de jusqu'à 2 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 drone gardien\* (il ne peut pas avoir plusieurs exemplaires de cette pièce d'équipement)
  - 1 drone armé\*
  - 1 drone de marquage\*
  - 1 drone bouclier\*

\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire T'au.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Shas'ui Guerrier de Feu Brêcheur
- 9 Guerriers de Feu Brêcheurs

Chaque figurine est équipée de : éclateur à impulsions ; pistolet à impulsions ; arme de corps à corps.

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, GRENADES, DÉSIGNATEUR LASER, GUERRIER DE FEU, ÉQUIPE DE BRÉCHEURS**



**MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU**

# CARNIVORES KROOTS

M

7"

E

3

SV

6+

PV

1

CD

7+

CO

1



## ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil kroot [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Fusil kroot	Mêlée	2	3+	4	0	1

## APTITUDES

BASE : Éclaireurs 7", Discrétion

**Festin Macabre** : Si cette unité détruit une unité ennemie à la phase de Combat, jusqu'à la fin de la bataille, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, KROOT, CARNIVORES



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# CARNIVORES KROOTS

Rapides et féroces, les escouades de Carnivores Kroots utilisent la connaissance du terrain et leur instinct de prédateur pour se rapprocher de leurs proies. Ce qui leur fait défaut en termes de résistance, ils le compensent en termes de sauvagerie, criblant l'ennemi de salves de fusils avant de charger et tailler leurs victimes en lambeaux.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 10-20 Carnivores Kroots

Chaque figurine est équipée de : fusil kroot.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, KROOT, CARNIVORES

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# CAVALIERS KROOTOX

M

7"

E

5

SV

6+

PV

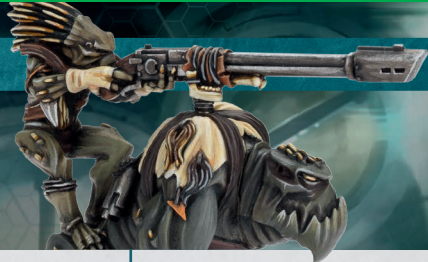
4

CD

7+

CO

2



## ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon kroot	36"	2	4+	7	0	2

## ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings de Krootox	Mêlée	4	3+	6	-1	2

## APTITUDES

BASE : Éclaireurs 7"

**Meute de Kroots :** Tant qu'une ou plusieurs unités **CARNIVORES KROOT** amies sont à 6" de cette unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

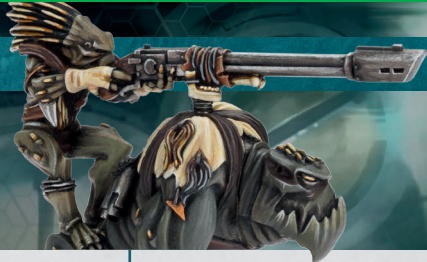
MOTS-CLÉS : MONTÉ, KROOT, CAVALIERS KROOTOX



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# CAVALIERS KROOTOX

Les Krootox font d'excellentes plateformes de tir vivantes. Ils avancent pesamment avec leur canon sanglé sur leur dos, un artilleur kroot appuyé sur les hanches de sa monture primitive. Bien que peu agressifs, les Krootox considèrent les Carnivores Kroots comme leurs congénères, et déploieront toute leur force et leur résistance pour les défendre.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Cavaliers Krootox

Chaque figurine est équipée de : canon kroot ; poings de Krootox.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, KROOT, CAVALIERS KROOTOX



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU



# EXO-ARMURES CRISIS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	5	3+	4	7+	2



🌀	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Lanceur de charges à dispersion [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	24"	D6	4+	3	0	1
	Canon à induction	18"	4	4+	5	0	1
➡	Cyclo-éclateur à ions – standard	18"	3	4+	7	-1	1
➡	Cyclo-éclateur à ions – surcharge [À RISQUE]	18"	3	4+	8	-2	2
	Éclateur à fusion [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
	Nacelle de missiles	30"	2	4+	7	-1	2
	Fusil à plasma froid	24"	1	4+	8	-3	3
	Lance-flammes t'au [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Poings d'exo-armure	Mêlée	3	5+	5	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, EXO-ARMURE, CRISIS

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Pour le Bien Suprême**

**Turbo-répulseurs** : Chaque fois que cette unité Avance, ne faites pas de jet d'Avance pour elle. À la place, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement de ses figurines.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

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

**Générateur de bouclier** : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

**Système d'Appui d'Arme** : À chaque attaque de tir du porteur, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs au jet de Touche.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# EXO-ARMURES CRISIS

Les Exo-armures Crisis frappent où la bataille fait le plus rage. Pilotées par de courageux vétérans de la Caste du Feu, ces armures sont aussi robustes et bien armées que les blindés légers de nombreuses espèces, or leurs répulseurs leur permettent de traverser le champ de bataille dans une succession de bonds rapides ou d'être larguées depuis des Destroyers Manta.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son canon à induction remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 lanceur de charges à dispersion\*
  - 1 système d'appui d'exo-armure\*
  - 1 cyclo-éclateur à ions
  - 1 éclateur à fusion
  - 1 nacelle de missiles
  - 1 fusil à plasma froid
  - 1 générateur de bouclier\*
  - 1 lance-flammes t'au
  - 1 système d'appui d'arme\*
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 drone armé\*\*
  - 1 drone de marquage\*\*
  - 1 drone bouclier\*\*
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de jusqu'à 3 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré\*\*\* :
  - 1 lanceur de charges à dispersion\*
  - 1 système d'appui d'exo-armure\*
  - 1 canon à induction
  - 1 cyclo-éclateur à ions
  - 1 éclateur à fusion
  - 1 nacelle de missiles
  - 1 fusil à plasma froid
  - 1 générateur de bouclier\*
  - 1 lance-flammes t'au
  - 1 système d'appui d'arme\*

\* Chaque figurine ne peut pas avoir plusieurs exemplaires de ces pièces d'équipement.

\*\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire T'au.

\*\*\* Chaque figurine ne peut pas être équipée de plus de 3 armes de tir.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Shas'vre Crisis
- 2-5 Shas'ui Crisis

Chaque figurine est équipée de : canon à induction ; poings d'exo-armure.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, EXO-ARMURE, CRISIS



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

## APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Discrétion**

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 Blessure de 1.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Système d'Appui d'Exo-armure** : L'unité du porteur est éligible pour tirer à un tour lors duquel 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 ennemies.

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

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# EXO-ARMURES STEALTH

Type d'exo-armure comparativement plus léger et spécialisé, la XV25 dissimule son pilote derrière un champ furtif qui altère vision et capteurs. Bénéficiant de répulseurs et d'une impressionnante puissance de feu, ces équipes font d'excellents agents avancés pouvant déployer des balises pour guider l'insertion au combat de forces entières conservées en orbite basse.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Shas'vre 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, le canon à induction de 1 figurine peut être remplacé 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.

\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire Tau.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Shas'vre Stealth
- 2-5 Shas'ui Stealth

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

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

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# EXO-ARMURE GHOSTKEEL

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



🎯 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 [À 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 MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings de Ghostkeel	Mêlée	3	5+	6	0	2

➤ 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, Discretion

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 lors duquel 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.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# EXO-ARMURE GHOSTKEEL

Rien d'aussi imposant ne devait pouvoir se glisser sur le champ de bataille sans être repéré, mais entre son champ furtif et son brouillage actif, l'Exo-armure Ghostkeel en est capable. Une fois en position, son pilote déchaîne ses armes, piégeant, submergeant et dispersant l'ennemi terrifié en quelques secondes.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le collisionneur à fusion de cette figurine peut être remplacé par 1 cyclo-araseur à ions.
- Le lance-flammes t'au jumelé de cette figurine peut être remplacé 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.

## 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 : VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, FUMÉE, EXO-ARMURE, GHOSTKEEL



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# ÉQUIPE DE TIR FURTIVE

M

6"

E

3

SV

4+

PV

4

CD

7+

CO

3



## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusils de sniper à impulsions [LOURD, PRÉCISION]	36"	3	4+	5	-1	2
Pistolet à impulsions [PISTOLET]	12"	1	3+	5	0	1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes de corps à corps	Mêlée	4	5+	3	0	1

## APTITUDES

BASE : Infiltrateurs, Agent Solitaire, Discrétion

FACTION : Pour le Bien Suprême

**Ciblage Précis** : Tant que cette figurine est une unité Guidée, à chacune de ses attaques ciblant son unité Pointée, vous pouvez relancer le jet de Touche.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, DÉSIGNATEUR LASER, ÉQUIPE DE TIR FURTIVE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# ÉQUIPE DE TIR FURTIVE

Caché derrière un champ de camouflage miroitant, l'Observateur Furtif joue le rôle d'instrument de ciblage qui transmet des données aux Drones Sniper MV71 qui lui sont asservis. Ainsi, il améliore les routines de priorisation des intelligences artificielles des drones, en les rendant plus rusés et d'autant plus mortels contre des ennemis lointains.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Observateur Furtif

**Cette figurine est équipée de :** fusils de sniper à impulsions ; pistolet à impulsions ; armes de corps à corps.

**Note des Concepteurs :** La figurine d'Observateur Furtif et les figurines de drone sniper sont traitées comme une seule figurine en termes de règles. Toutes les distances sont mesurées depuis et jusqu'à la figurine d'Observateur Furtif. Les figurines de drone sniper ne comptent pas comme des figurines au regard des règles.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, DÉSIGNATEUR LASER, ÉQUIPE DE TIR FURTIVE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU



# ÉQUIPE DE CIBLEURS

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



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Canon à induction de drone	18"	4	5+	5	0	1
➡	Fusil à ions – standard [LOURD]	30"	3	5+	7	-1	1
➡	Fusil à ions – surcharge [À RISQUE, LOURD]	30"	3	5+	8	-2	2
	Carabine à impulsions	20"	2	4+	5	0	1
	Pistolet à impulsions [PISTOLET]	12"	1	4+	5	0	1
	Fusil-raïl [BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD]	30"	1	5+	10	-4	3
➡	Lance-grenades semi-automatique – PEM [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	1	4+	3	0	1
➡	Lance-grenades semi-automatique – fusion	18"	1	4+	6	-1	3

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	1	5+	3	0	1

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

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, DÉSIGNATEUR LASER, ÉQUIPE DE CIBLEURS**

## 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. En ce cas, vous pouvez changer l'unité ennemie qui est l'unité Pointée de cette unité.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Drone Inhibiteur :** Soustrayez 2 aux jets de Charge pour les unités ennemies qui déclarent une charge contre l'unité du porteur (ce n'est cumulatif avec aucune autre réduction à ce jet de Charge).

**Drone Impulseur :** Ajoutez 6" à la caractéristique de Portée des carabines 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.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
EMPIRE T'AU

# ÉQUIPE DE CIBLEURS

Les Équipes de Cibleurs sèment la pagaille derrière les lignes ennemies. Redoutables, ils éliminent les cibles de choix avec des fusils-rails, tandis que leurs drones optimisent leurs armes à impulsions ou repoussent l'ennemi par des ondes gravitiques. Or, leur aptitude la plus mortelle consiste à marquer les cibles prioritaires pour que le reste de leur Cadre les anéantisse.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Shas'ui Cibleur peut être équipé de 1 des choix suivants :
  - 1 drone inhibiteur
  - 1 drone impulseur
  - 1 drone de reconnaissance
- Jusqu'à 3 Cibleurs peuvent avoir chacun leur carabine à impulsions remplacée par 1 des choix suivants :
  - 1 fusil à ions
  - 1 fusil-rail
- 1 figurine de cette unité équipée d'une carabine à impulsions peut être équipée de 1 lance-grenades semi-automatique. La carabine à impulsions de cette figurine ne peut pas être remplacée.
- 1 figurine de cette unité peut être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 drone armé\*
  - 1 drone de marquage\*
  - 1 drone bouclier\*

*\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire T'au.*

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Shas'ui Cibleur
- 9 Cibleurs

Chaque figurine est équipée de : carabine à impulsions ; pistolet à impulsions ; arme de corps à corps.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# PIRANHA

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	7	4+	7	7+	2



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
<b>Tir Unique :</b> 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 MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	2	5+	4	0	1

## 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.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, VOL, PIRANHA**

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**EMPIRE T'AU**

# PIRANHA

*Filant au-devant des forces t'au principales, les escadrons de ces antigrav légers éliminent les cibles d'opportunité avec des tirs nourris. Ils peuvent en outre détacher des escadrons entiers de drones pour semer la panique derrière les lignes ennemies, augmentant les dégâts causés par les Piranha, et couvrant leur repli rapide.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son canon à induction Piranha remplacé par 1 éclateur à fusion Piranha.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de jusqu'à 2 missiles Seeker.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Piranha

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, PIRANHA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# FRELONS VESPIDES

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	4+	1	7+	1



## 🎯 ARMES DE TIR

Éclateur à neutrons [ASSAUT]	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	18"	2	4+	5	-2	2

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

Griffes de frelon	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Mêlée	1	4+	4	-1	1

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

**Agilité Aéroportée** : À la fin de votre phase de Mouvement, si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez la retirer du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, VOL, FRELONS VESPIDES



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# FRELONS VESPIDES

*Ces auxiliaires étrangers sont portés au combat par des ailes membraneuses, et leur aptitude à se mouvoir dans les airs ne laisse aucun abri à l'ennemi. Assez résistants pour encaisser les tirs de riposte, ils déclenchent les salves radioactives de leurs éclateurs à neutrons qui ont tôt fait de réduire leurs cibles à l'état de cratères luisants.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ka'br'dan Vespide
- 4 Frelons Vespides

Chaque figurine est équipée de : éclateur à neutrons ; griffes de frelon.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, FRELONS VESPIDES



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# CHIENS KROOTS

M

12"

E

3

SV

6+

PV

1

CD

8+

CO

0



## ARMES DE MÊLÉE

Crocs déchiqueteurs

## PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

3+

F

3

PA

0

D

1

## APTITUDES

BASE : Éclaireurs 9", Discrétion

**Meute de Chasse :** Tant qu'une ou plusieurs unités **CARNIVORES KROOTS** amies à 6" de l'unité ayant cette aptitude sont à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité ayant cette aptitude, ajoutez 1 au jet de Blessure.

MOTS-CLÉS : BÊTES, KROOT, CHIENS

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# CHIENS KROOTS

Lâchés en meutes par des escouades de Carnivores Kroots, ces prédateurs se faufilent rapidement à travers le champ de bataille en quête de proies. Plongés sans une frénésie vorace par l'odeur du sang, les Chiens Kroots bondissent sur leurs victimes avec une vitesse effrayante, avant de la déchiqueter avec leurs mâchoires aviennes et leurs griffes acérées.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 4-12 Chiens Kroots

Chaque figurine est équipée de : crocs déchiqueteurs.

MOTS-CLÉS : BÊTES, KROOT, CHIENS

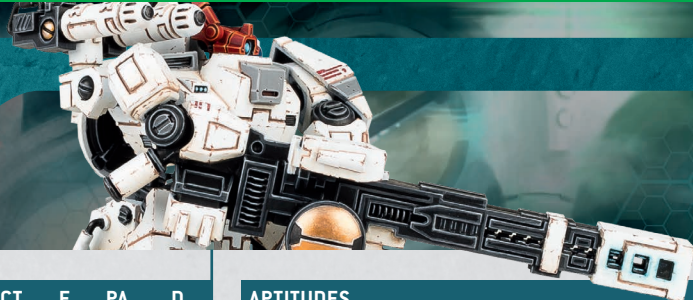


MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU



# EXO-ARMURES BROADSIDE

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	2+	8	7+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil-rail lourd [LOURD, BLESSURES DÉVASTATRICES]	60"	2	4+	12	-4	D6+1
Nacelles de missiles à haut rendement [JUMELÉ]	30"	6	4+	7	-1	2
Missile Seeker [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6+1
<b>Tir Unique :</b> Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Fusil à plasma froid jumelé [JUMELÉ]	24"	1	4+	8	-3	3
Système de missiles autodirecteurs jumelé [TIR INDIRECT, JUMELÉ]	30"	3	4+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Masse écrasante	Mêlée	3	5+	6	0	1

## APTITUDES

**FACTION :** Pour le Bien Suprême

**Blindage Avancé :** Les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les blessures mortelles.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

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

**Système d'Appui d'Arme :** À chaque attaque de tir du porteur, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, EXO-ARMURE, BROADSIDE

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# EXO-ARMURES BROADSIDE

Renonçant à la rapidité et la mobilité des autres exo-armures en faveur d'une puissance de feu décuplée, les équipes Broadside annihilent tout ce qui passe dans leur collimateur. Chaque exo-armure est un mastodonte blindé de haute technologie, dont le fusil-rail lourd et l'armement à longue portée ont tôt fait de réduire au silence les cibles les mieux protégées.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son fusil-rail lourd remplacé par 1 nacelles de missiles à haut rendement.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants, en un seul exemplaire maximum :
  - 1 système d'appui d'exo-armure
  - 1 missile Seeker
  - 1 fusil à plasma froid jumelé\*
  - 1 système de missiles autodirecteurs jumelé\*
  - 1 système d'appui d'arme
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants, en plusieurs exemplaires si désiré :
  - 1 drone armé\*\*
  - 1 drone de marquage\*\*
  - 1 drone lance-missiles\*\*
  - 1 drone bouclier\*\*

\* Aucune figurine ne peut être équipée à la fois d'un fusil à plasma froid jumelé et d'un système de missiles autodirecteurs jumelé.

\*\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire T'au.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Shas'vre Broadside
- 0-2 Shas'ui Broadside

Chaque figurine est équipée de : fusil-rail lourd ;  
masse écrasante.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, EXO-ARMURE, BROADSIDE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# EXO-ARMURE RIPTIDE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	9	2+	14	7+	4



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à induction lourd	36"	12	4+	6	-1	2
▶ Accélérateur à ions – standard	72"	6	4+	7	-2	3
▶ Accélérateur à ions – surcharge [À RISQUE]	72"	6	4+	8	-3	4
Éclateur à fusion jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	12"	1	4+	9	-4	D6
Fusil à plasma froid jumelé [JUMELÉ]	24"	1	4+	8	-3	3
Système de missiles autodirecteurs jumelé [TIR INDIRECT, JUMELÉ]	30"	3	4+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings de Riptide	Mêlée	6	5+	6	0	2

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, EXO-ARMURE, RIPTIDE

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Pour le Bien Suprême**

**Système d'appui d'exo-armure** : Le porteur est éligible pour tirer à un tour lors duquel il a Battu en Retraite.

**Charge Nova** : Une fois par bataille, à votre phase de Tir, choisissez 1 arme de tir dont cette figurine est équipée. Jusqu'à la fin de la phase, cette arme a l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

**Système d'Appui d'Arme** : À chaque attaque de tir du porteur, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs au jet de Touche.

## 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.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# EXO-ARMURE RIPTIDE

La Riptide combine la résistance et la puissance de feu d'un char d'assaut lourd et l'agilité d'un combattant rapide et talentueux. Alimentée par un réacteur Nova bourdonnant, l'exo-armure peut surcharger ses systèmes au besoin, tandis que des tirs concentrés peuvent éradiquer des formations entières de soldats ou de blindés ennemis.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon à induction lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 accélérateur à ions.
- Le fusil à plasma froid jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 éclateur à fusion jumelé
  - 1 système de missiles autodirecteurs jumelé
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 drones lance-missiles\*.

*\* Les règles de ce drone se trouvent sur la carte de Drones de l'Empire T'au.*

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exo-armure Riptide

**Cette figurine est équipée de :** canon à induction lourd ; fusil à plasma froid jumelé ; poings de Riptide.

**MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, VOL, EXO-ARMURE, RIPTIDE**



**MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU**

# CHAR HAMMERHEAD

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



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+	7	-1	2
▶ Canon à ions – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	60"	D6+3	4+	8	-2	3
Canon-rail [LOURD, BLESSURES DÉVASTATRICES]	72"	1	4+	20	-5	D6+6
Missile Seeker [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6+1
<b>Tir Unique :</b> 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 jumelé [TIR INDIRECT, JUMELÉ]	30"	3	4+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	5+	6	0	1

▶ 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 ciblant un **MONSTRE** ou un **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.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# CHAR HAMMERHEAD

*Le Char Hammerhead incarne l'approche militaire des T'au. Non seulement ce char glisseur est résistant et possède une puissance de feu redoutable, mais il est assez rapide et maniable pour distancer les pesantes machines de guerre ennemies tout en suivant le rythme des progressions, des feintes et des redéploiements des Cadres de Chasse.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon-rail de cette figurine peut être remplacé par 1 canon à ions.
- Les 2 carabines à impulsions jumelées de cette figurine peuvent être remplacées par 1 des choix suivants:
  - 2 canons à induction accélérés
  - 2 systèmes de missiles autodirecteurs jumelés
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 missiles Seeker.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Char Hammerhead

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, CHAR HAMMERHEAD



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# CHAR SKY RAY

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



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à induction accéléré	18"	4	4+	6	-1	1
Rack de missiles Seeker	48"	3	4+	14	-3	D6+1
Carabine à impulsions jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	20"	2	4+	5	0	1
Système de missiles autodirecteurs jumelé [TIR INDIRECT, JUMELÉ]	30"	3	4+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	5+	6	0	1

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Pour le Bien Suprême**

**Scanners Aériens** : À chaque attaque de cette figurine avec une arme de tir ciblant 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.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**EMPIRE T'AU**

# CHAR SKY RAY

Ce char glisseur insolite s'appuie sur les désignateurs laser des autres unités t'au afin d'optimiser l'usage de ses missiles Seeker. Toutefois, les salves du Sky Ray sont alors inéluctables. Il s'agit d'un char antiaérien très efficace, qui emploie des traqueurs de vitesse avancés pour prédire les trajectoires des appareils ennemis et les décrocher du ciel avec ses missiles hurlants.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 carabines à impulsions jumelées de cette figurine peuvent être remplacées par 1 des choix suivants:
  - 2 canons à induction accélérés
  - 2 systèmes de missiles autodirecteurs jumelés

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Char Sky Ray

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

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

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU



# DEVILFISH

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	13	7+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à induction accéléré	18"	4	4+	6	-1	1
Missile Seeker [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6+1
<b>Tir Unique :</b> Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Carabine à impulsions jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	20"	2	4+	5	0	1
Système de missiles autodirecteurs jumelé [TIR INDIRECT, JUMELÉ]	30"	2	4+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	5+	6	0	1

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Pour le Bien Suprême**

**Déploiement Rapide :** Les unités peuvent débarquer de ce **TRANSPORT** après qu'il a Avancé. Les unités qui le font comptent comme ayant effectué un mouvement Normal à cette phase, et ne peuvent pas déclarer une charge au même tour, mais peuvent par ailleurs agir normalement pour le restant du tour.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, DEVILFISH**



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**EMPIRE T'AU**

# DEVILFISH

*Transport omniprésent de la Caste du Feu, le Devilfish est un emblème de l'expansion militaire des T'au. Robuste, racé et étonnamment agile, il véhicule les Guerriers de Feu en toute sécurité et à une vitesse impressionnante. Une fois sur place, ses canons à induction et ses drones amovibles ou systèmes de missiles fournissent un tir d'appui aux passagers.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 carabines à impulsions jumelées de cette figurine peuvent être remplacées par 2 systèmes de missiles autodirecteurs jumelés.
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 missiles Seeker.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Devilfish

**Cette figurine est équipée de :** canon à induction accéléré ; 2 carabines à impulsions jumelées ; coque blindée.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE EMPIRE T'AU**. Elle ne peut pas transporter de figurines **EXO-ARMURE**, **KROOT** ni **FRELONS VESPIDES**.

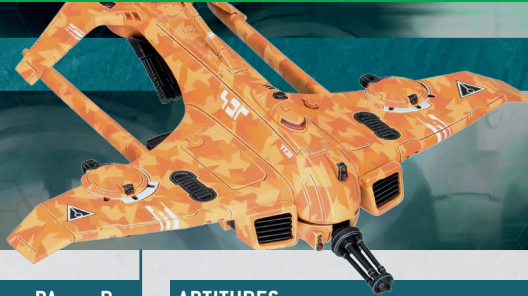
**MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, DEVILFISH**



**MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU**

# CHASSEUR RAZORSHARK

M	E	SV	PV	CD	CO
20+''	10	3+	12	7+	0



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à induction accéléré	18''	4	4+	6	-1	1
Nacelle de missiles	30''	2	4+	7	-1	2
Tourelle quadritube à ions – standard [JUMELÉ]	30''	8	4+	7	-1	1
Tourelle quadritube à ions – surcharge [À RISQUE, JUMELÉ]	30''	8	4+	8	-2	2
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.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	5+	6	0	1

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

**MOTS-CLÉS :** VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, CHASSEUR RAZORSHARK

## APTITUDES

**BASE :** Destruction Néfaste D3

**FACTION :** Pour le Bien Suprême

**Chasseur d'Attaque au Sol :** À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité ennemie n'ayant pas le mot-clé **Vol**, ajoutez 1 au jet de Touche.

## 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.



**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
EMPIRE T'AU

# CHASSEUR RAZORSHARK

Le Razorshark est un chasseur de supériorité aérienne assez résistant et armé pour servir d'appareil d'attaque au sol si besoin est. Déployés en large nombre pour arracher le contrôle du ciel en avant des offensives T'au d'envergure, les Razorshark strient les cieux de décharges à ions et de traînées de missiles Seeker.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon à induction accéléré de cette figurine peut être remplacé par 1 nacelle de missiles.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chasseur Razorshark

Cette figurine est équipée de : canon à induction accéléré ; tourelle quadritube à ions ; 2 missiles Seeker ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, CHASSEUR RAZORSHARK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# BOMBARDIER SUN SHARK

M	E	SV	PV	CD	CO
20+''	9	3+	12	7+	0



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Nacelle de missiles	30''	2	4+	7	-1	2
Nacelle de missiles jumelée [JUMELÉ]	30''	2	4+	7	-1	2
Missile Seeker [TIR UNIQUE]	48''	1	4+	14	-3	D6+1
<b>Tir Unique :</b> Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Fusil à ions jumelé – standard [JUMELÉ]	30''	3	4+	7	-1	1
Fusil à ions jumelé – surcharge [À RISQUE, JUMELÉ]	30''	3	4+	8	-2	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	5+	6	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, BOMBARDIER SUN SHARK

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Pour le Bien Suprême**

**Bombes à Impulsions :** Chaque fois que cette figurine termine un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée durant ce mouvement et jeter six D6 : pour chaque 3+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

## 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.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# BOMBARDIER SUN SHARK

Capable de micro-manufacturer ses propres munitions à énergie dans le feu de la bataille, le Sun Shark largue des bombes à impulsions sur l'ennemi et l'oblitère sous une puissance de feu écrasante.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La nacelle de missiles de cette figurine peut être remplacée par 1 nacelle de missiles jumelée.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Bombardier Sun Shark

Cette figurine est équipée de : nacelle de missiles ;  
2 missiles Seeker ; 2 fusils à ions jumelés ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, BOMBARDIER SUN SHARK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# LIGNE-BOUCLIER TIDEWALL

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

## APTITUDES

**BASE :** Destruction Néfaste 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 Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas à faire de test de Fuite Désespérée pour Battre en Retraite en étant Ébranlées, sauf pour celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemies ce faisant.

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

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

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+



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



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# LIGNE-BOUCLIER TIDEWALL

*En accord avec le Code du Feu, ces fortifications mobiles peuvent se redéployer pendant la bataille. Leur champ réfracteur absorbe voire renvoie les tirs ennemis, tandis que leur forme permet aux Guerriers de Feu retranchés de se mouvoir sur la ligne bouclier tandis que celle-ci gagne une nouvelle position.*

## 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 **INFANTRIE EMPIRE T'AU**. Elle 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 **INFANTRIE EMPIRE T'AU** à la place.



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



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU



# DRONEPORT TIDEWALL

M

4"

E

8

SV

3+

PV

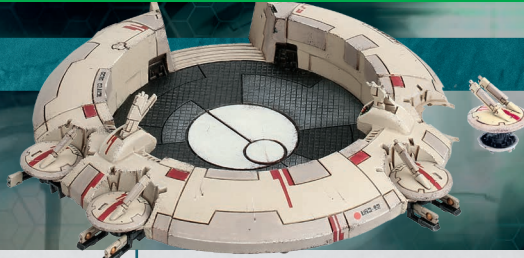
10

CD

7+

CO

0



## ARMES DE TIR

Drones défenseurs [ASSAUT, JUMELÉ]

PORTÉE

20"

A

8

CT

5+

F

5

PA

0

D

1

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 11

**Droneport** : Chaque fois que cette **FORTIFICATION** est choisie pour tirer, son arme drones défenseurs ciblera et résoudra ses attaques contre toutes les unités ennemies qui sont une cible éligible pour cette **FORTIFICATION**.

**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 Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas à faire de test de Fuite Désespérée pour Battre en Retraite en étant Ébranlées, sauf pour celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemies ce faisant.

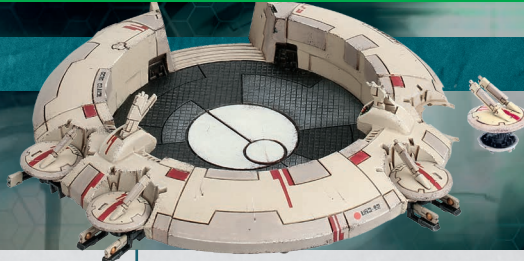
**Couvert Tidewall** : À chaque attaque de tir allouée à une figurine, si celle-ci n'est pas entièrement visible de toutes les figurines de l'unité attaquante à cause de cette **FORTIFICATION**, la figurine ciblée a le Bénéfice du Couvert contre cette attaque.

MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, DRONEPORT TIDEWALL

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# DRONEPORT TIDEWALL

Tel un refuge au milieu d'une tempête, les Droneports Tidewall abritent des nuées de Drones Tactiques et les protègent des tirs ennemis. Sur un ordre des opérateurs du droneport, les drones arrimés sont libérés pour se joindre au combat. Pendant ce temps, les droneports peuvent glisser et se relocaliser en fonction des fluctuations de la bataille.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Droneport Tidewall

Cette figurine est équipée de : drones défenseurs

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 11 figurines **INFANTRIE EMPIRE T'AU**. Elle ne peut pas transporter de figurines **EXO-ARMURE**, **KROOT** ni **FRELONS VESPIDES**.

MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, DRONEPORT TIDEWALL



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# TOURELLE TIDEWALL

M

4"

E

8

SV

3+

PV

14

CD

7+

CO

0



## ARMES DE TIR

Canon-rail Supremacy

[BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]

## PORTÉE

72"

A

1

CT

5+

F

20

PA

-5

D

D6+6

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 11

**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 Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas à faire de test de Fuite Désespérée pour Battre en Retraite en étant Ébranlées, sauf pour celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemies ce faisant.

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

MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, TOURELLE TIDEWALL



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# TOURELLE TIDEWALL

Ces tourelles antigrav abritent des canons-rails dont les projectiles supersoniques peuvent même arrêter net des machines de guerre super-lourdes. Elles constituent de redoutables postes de tir autour desquels les Lignes de Défense et Droneports Tidewall viennent se disposer, en formant des forteresses flottantes aptes à se replacer et à massacrer l'ennemi.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tourelle Tidewall

Cette figurine est équipée de : canon-rail Supremacy.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 11 figurines **INFANTERIE EMPIRE T'AU**. Elle ne peut pas transporter de figurines **EXO-ARMURE**, **KROOT** ni **FRELONS VESPIDES**.

MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, TOURELLE TIDEWALL



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# STORMSURGE

M

8"

E

11

SV

2+

PV

20

CD

7+

CO

6



## ARMES DE TIR

### PORTÉE

### A

### CT

### F

### PA

### D

Système de roquettes à grappes

[DÉFLAGRATION, LOURD]

48"

4D6

4+

5

0

1

Missiles Destroyer [LOURD]

72"

1

4+

16

-4

D6+2



Canon éclateur à impulsions – concentré [LOURD]

24"

2

4+

24

-6

12



Canon éclateur à impulsions – diffus [LOURD]

48"

6

4+

10

-2

4

Canon catalyseur à impulsions

[DÉFLAGRATION, LOURD]

72"

D6+3

4+

12

-3

3

Lanceur de charges à dispersion jumelé

[DÉFLAGRATION, LOURD, TIR INDIRECT, JUMELÉ]

24"

D6

4+

3

0

1

Canon à induction jumelé [LOURD, JUMELÉ]

18"

4

4+

5

0

1

Système de missiles autodirecteurs jumelé

[LOURD, TIR INDIRECT, JUMELÉ]

30"

2

4+

5

0

1

Lance-flammes t'au jumelé

[IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]

12"

D6

N/A

4

0

1



## ARMES DE MÊLÉE

### PORTÉE

### A

### CC

### F

### PA

### D

Piétinement fracassant

Mêlée

3

5+

8

-1

2

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, STORMSURGE

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6+2

FACTION : Pour le Bien Suprême

**Marcheur Lourd** : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Re traite, elle peut se déplacer par-dessus les autres figurines (hormis les figurines **TITANESQUE**) et les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

**Système d'Appui d'Arme** : À chaque attaque de tir de cette figurine, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs au jet de Touche.

**Tueur de Titans** : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité **TITANESQUE** ou **IMPOSANTE**, vous pouvez relancer le jet de Touche.

## ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, soustrayez 3 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif, et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# STORMSURGE

*Ces énormes marcheurs sont très pesants selon les normes des T'au, qui les déposent sur le champ de bataille à l'aide de Destroyers Manta. Or, une seule de ces tours ambulantes est l'équivalent d'une forteresse, qui ancre les lignes t'au tandis que leurs équipages déchainent des tempêtes de feu apocalyptiques capables d'éradiquer des armées entières.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon catalyseur à impulsions de cette figurine peut être remplacé par 1 canon éclateur à impulsions.
- Le lance-flammes t'au jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 lanceur de charges à dispersion jumelé
  - 1 canon à induction jumelé

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Stormsurge

**Cette figurine est équipée de :** système de roquettes à grappes ; missiles Destroyer ; canon catalyseur à impulsions ; 2 systèmes de missiles autodirecteurs jumelés ; lance-flammes t'au jumelé ; piétinement fracassant.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, STORMSURGE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# DRONES TACTIQUES

M

8"

E

3

SV

4+

PV

1

CD

7+

CO

0



## ARMES DE TIR

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

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	6+	3	0	1

## APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS : DRONE, VOL, DRONES TACTIQUES



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# DRONES TACTIQUES

Unités blindées contrôlées par intelligence artificielle et portée par des répulseurs gravitiques, les Drones Tactiques fournissent un appui aux unités T'au sur le terrain. Capables de déclencher des grêles de tirs de carabines à impulsions, ces unités sont envoyées sans hésiter en missions de recherche et destruction contre les éclaireurs et les véhicules légers.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 4-12 Drones Tactiques

Chaque figurine est équipée de : carabine à impulsions jumelée ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : DRONE, VOL, DRONES TACTIQUES

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU



# EXORÔDEURS KROOTS

M	E	SV	PV	CD	CO	
7"	3	6+	1	7+	1	EXORÔDEURS & COURTIER DE CHASSE
12"	3	6+	1	7+	0	CHIENS KROOTS



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Écorcheur dvorgite [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	-1	1
Arme à feu d'Exorôdeur [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Pistolet kroot [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1
Tribaleste londaxien [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD]	18"	3	5+	7	-1	1
Carabine à impulsions	20"	2	4+	5	0	1
Fusil à impulsions [TIR RAPIDE 1]	30"	1	4+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Crocs déchiqueteurs	Mêlée	3	3+	3	0	1
Lame rituelle	Mêlée	3	3+	5	0	1

## APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Discrétion**

**Chasseurs de Primes** : Au début de la bataille, choisissez 1 unité de l'armée adverse. À chaque attaque d'une figurine de l'unité avec cette aptitude ciblant cette unité ennemie, cette attaque a les aptitudes [TOUCHES FATALES] et [PRÉCISION].

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Pech'ra** : Les armes de tir dont est équipée l'unité du porteur ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, KROOT, EXORÔDEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU

# EXORÔDEURS KROOTS

Les Parentés d'Exorôdeurs sont des mercenaires opportunistes qui opèrent souvent pendant plusieurs années loin de leur monde natal. À la fois pillards, éclaireurs et infiltrateurs expérimentés, ils tendent des embuscades magistrales dans lesquelles ils déchainent les armes qu'ils ont amassées lors de leur longue carrière de chasseurs de primes.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'arme à feu d'Exorôdeur du Courtier de Chasse Kroot peut être remplacée par 1 des choix suivants :
  - 1 carabine à impulsions
  - 1 fusil à impulsions
- L'arme à feu d'Exorôdeur de 1 Exorôdeur Kroot peut être remplacée par 1 des choix suivants :
  - 1 Écorcheur dvorgite
  - 1 Tribaleste londaxien
- 1 Exorôdeur Kroot équipé d'une arme à feu d'Exorôdeur peut être équipé de 1 Pech'ra.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Courtier de Chasse Kroot
- 9 Exorôdeurs Kroots
- 2 Chiens Kroots

Le Courtier de Chasse Kroot est équipé de : arme à feu d'Exorôdeur ; pistolet kroot ; lame rituelle.

Chaque Exorôdeur Kroot est équipé de : arme à feu d'Exorôdeur ; pistolet kroot ; arme de corps à corps.

Chaque Chien Kroot est équipé de : crocs déchiqueteurs.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, KROOT, EXORÔDEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
EMPIRE T'AU