

T'AU EMPIRE



Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines T'au Empire. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, son équipement et ses aptitudes.

MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé **<SEPT>**. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

<SEPT>

Tous les T'au sont issus d'un monde sept, ou proviennent des Enclaves Farsight: pour simplifier nous parlerons de Septs. Certaines fiches techniques précisent de quel Sept l'unité est issue, mais dans le cas contraire, elle aura le mot-clé **<SEPT>**. Quand vous intégrerez une telle unité à votre armée, vous devez préciser de quel Sept l'unité est issue. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **<SEPT>** sur la fiche technique de l'unité par le nom du Sept de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure un Firesight Marksman dans votre armée, et que vous décidez qu'il est issu du Sept Vior'la, son mot-clé de Faction **<SEPT>** devient **SEPT VIOR'LA** et son aptitude Drones Connectés dirait: "Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de tir des **MV71 SNIPER DRONES SEPT VIOR'LA** tant qu'ils sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude."

Les unités **ETHEREAL** ne peuvent pas être issues des **ENCLAVES FARSIGHT**.

MAÎTRE DE GUERRE

Une fois par bataille, au début de la phase d'Action, 1 **COMMANDER** de votre armée peut déclarer soit un Kaucion, soit un Mont'ka:

Kaucion: Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de tir des unités **<SEPT>** amies tant qu'elles sont à 12" ou moins du **COMMANDER** utilisant cette aptitude si elles ne se sont pas déplacées à ce tour.

Mont'ka: Jusqu'à la fin du tour, les unités **<SEPT>** amies peuvent effectuer une action de Tir au lieu d'une action de Combat lorsqu'elles exécutent un ordre d'Assaut, si elles étaient à 12" ou moins du **Commander** utilisant cette aptitude au début de la phase d'Action.

Sauf mention contraire, l'aptitude Maître de Guerre ne peut s'utiliser qu'une fois par bataille, quel que soit le nombre d'unité de votre armée ayant cette aptitude.

LISTE D'ARMES DE COMMANDER

Cette liste contient les profils d'armes pour la fiche technique de Commander. Ajoutez 1 au Rang de Puissance pour chaque Lanceur de Charges à Dispersion, Éclateur à Fusion et Nacelle de Missiles, et 2 pour chaque Canon à Induction, Cyclo-éclateur à Ions, Lance-flammes et Fusil à Plasma Froid.

LISTE D'ARMES DE COMMANDER

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lanceur de Charges à Dispersion	Lourde	18"	1	8+	10+	Barrage
Canon à Induction	Lourde	18"	2	8+	9+	-
Cyclo-éclateur à Ions*	Lourde	18"	2	8+	8+	-
Lance-flammes	Lourde	8"	1	7+	10+	Brasier
Éclateur à Fusion	Lourde	18"	1	10+	4+	-
Nacelle de Missiles	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Fusil à Plasma Froid	Lourde	24"	1	7+	7+	Tir Rapide

* Ne peut pas être pris par un Commander qui a une XV86 Coldstar Battlesuit.

COMMANDER SHADOWSUN



Commander Shadowsun est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Éclateurs à Fusion ; Armes de Corps à Corps. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Commander Shadowsun	8"	3+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Éclateurs à Fusion	Lourde	18"	2	10+	4+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Command-link Drone (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Command-link Drone, elle a les aptitudes supplémentaires suivantes : **Relais de Commandement**.
- Cette unité peut avoir Shield Drones (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a Shield Drones, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.

APTITUDES

Infiltrateurs, Discrétion, Maître de Guerre

Génie du Kauyon : Une fois par bataille, au début de la phase d'Action, cette unité peut déclarer un Kauyon même si un Kauyon ou un Mont'ka a déjà été déclaré. Mont'ka et Kauyon ne peuvent pas être déclarés tous les deux au même tour.

Relais de Commandement : Si cette unité a un Command-link Drone, après que cette unité a effectué une action de Mouvement, vous pouvez choisir 1 unité **T'AU EMPIRE** amie à 6" ou moins de cette unité. Jusqu'à la fin de la phase, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de l'unité amie choisie.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, T'AU SEPT

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, BATTLESUIT, PERSONNAGE, COMMANDER, XV22 STALKER, RÉPULSEUR, SHADOWSUN

COMMANDER FARSIGHT



13



Commander Farsight est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Fusil à Plasma Froid à Haute Intensité; Lame de l'Aube. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Commander Farsight	8"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Fusil à Plasma Froid à Haute Intensité	Lourde	30"	1	6+	6+	Tir Rapide
Lame de l'Aube	Mêlée	Mêlée	x2	7+	7+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Maître de Guerre

Génie du Mont'ka: Une fois par bataille, au début de la phase d'Action, cette unité peut déclarer un Mont'ka même si un Kaucion ou un Mont'ka a déjà été déclaré. Mont'ka et Kaucion ne peuvent pas être déclarés tous les deux au même tour.

Voie de la Lame Courte: Relancez les jets de touche de 1 pour les unités **ENCLAVE FARSIGHT** amies lorsqu'elles utilisent des armes de mêlée tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. Relancez les jets de touche de 1 pour les unités **ENCLAVE FARSIGHT** amies lorsqu'elles utilisent des armes de tir tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité et qu'elles ciblent une unité **ORKS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, FARSIGHT ENCLAVES

MOTS-CLÉS: LÉGER, BATTLESUIT, VOL, PERSONNAGE, COMMANDER, RÉPULSEUR, FARSIGHT

COMMANDER



Un Commander est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Commander	8"	3+	2+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon à Induction Surcadencé	Lourde	18"	4	8+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité doit être équipée de 2 objets de la liste *Armes de Commander*.
- Cette unité peut également être équipée de 2 objets de la liste *Armes de Commander*.
- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) :
 - XV8-02 Crisis Iridium Battlesuit. Si cette unité a une XV8-02 Crisis Iridium Battlesuit, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.
 - XV85 Enforcer Battlesuit. Si cette unité a une XV85 Enforcer Battlesuit, elle :
 - Gagne l'aptitude suivante : **Exo-armure Enforcer**.
 - A le mot-clé **XV85 ENFORCER** au lieu du mot-clé **XV8 CRISIS**.
 - XV86 Coldstar Battlesuit. Si cette unité a un XV86 Coldstar Battlesuit, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 20".
 - Est équipée de 1 Canon à Induction Surcadencé au lieu de 1 objet de la liste *Armes de Commander*.
 - A le mot-clé **XV86 COLDSTAR** au lieu du mot-clé **XV8 CRISIS**.
- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Si cette unité a un Gun Drone, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Marker Drone, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Shield Drone, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Maître de Guerre

Exo-armure Enforcer : Au début de la phase de Dégâts, si cette unité a une XV85 Enforcer Battlesuit, vous pouvez lui retirer 1 pion Explosion. Les petits pions Explosion doivent être retirés avant les grands pions Explosion.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LÉGER, BATTLESUIT, VOL, PERSONNAGE, XV8 CRISIS, RÉPULSEUR, COMMANDER

AUN'VA



Aun'Va est une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de : Lames de Duel.

Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Aun'Va (3 figurines)	6"	3+	3+	2	2	7	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lames de Duel	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

L'Échec n'Est Pas Envisageable : Les unités T'AU EMPIRE amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Loyauté Suprême : Vous pouvez relancer les tests de Moral effectués pour les unités T'AU EMPIRE du Détachement de cette unité tant que cette dernière est sur le champ de bataille.

Paradoxe de Dualité : Soustrayez 1 aux jets de blessure pour les attaques qui ciblent cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, T'AU SEPT

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ETHEREAL, ETHEREAL GUARD, AUN'VA

AUN'SHI



4



Aun'Shi est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : **Lame de Duel**.

Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Aun'Shi	6"	2+	4+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lame de Duel	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

L'Échec n'Est Pas Envisageable : Les unités **T'AU EMPIRE** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Maître Duelliste : Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, SEPT VIOR'LA

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ETHEREAL, AUN'SHI

ETHEREAL



Un Ethereal est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : **Lame de Duel**.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ethereal	6"	3+	4+	1	1	7	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lame de Duel	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Carabine à Impulsions	Armes Légères	18"	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Si cette unité a un Gun Drone, elle est également équipée de 1 Carabine à Impulsion.
 - Si cette unité a un Marker Drone, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Shield Drone, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.
- Cette unité peut avoir un Hover Drone (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Hover Drone, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 8".
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉPULSEUR**, **VOL**.

APTITUDES

L'Échec n'Est Pas Envisageable : Les unités **T'AU EMPIRE** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ETHEREAL

CADRE FIREBLADE



4



Un Cadre Fireblade est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fusil à Impulsions ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Cadre Fireblade	6"	3+	2+	1	1	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Fusil à Impulsions	Armes Légères	30"	Util.	9+	10+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Si cette unité a un Gun Drone, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Marker Drone, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Shield Drone, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.

APTITUDES

Feu Redoublé : Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités **<SEPT>** à 6" ou moins d'un ou plusieurs Cadre Fireblades **<SEPT>** amis tant qu'elles effectuent des attaques avec des Carabines à Impulsions et Fusils à Impulsions qui ciblent une unité à mi-portée ou moins de l'arme utilisée pour l'attaque en question.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, **<SEPT>**

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CADRE FIREBLADE

DARKSTRIDER



Darkstrider est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Carabine à Impulsions ; Armes de Corps à Corps. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Darkstrider	7"	3+	2+	1	1	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Carabine à Impulsions	Armes Légères	18"	Util.	9+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

APTITUDES

Infiltrateurs

Analyseur Structurel : Une fois par tour, après que cette unité a effectué une action de Tir, vous pouvez choisir 1 unité **LÉGÈRE SEPT T'AU** amie à 6" ou moins de cette unité. Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de tir de l'unité choisie qui ciblent une unité qui a été ciblée par cette unité à ce tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, T'AU SEPT

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, DARKSTRIDER

LONGSTRIKE



12



Longstrike est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Carabines à Impulsions ; Canon-rail ; Coque Blindée. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Longstrike	12"	6+	2+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon à Induction	Lourde	18"	2	8+	9+	-
Canon à Ions	Lourde	60"	2	6+	6+	Surcharge
Canon-rail	Lourde	72"	1	8+	4+	Destructeur
Systèmes de Missiles Autodirecteurs	Lourde	30"	2	7+	9+	Barrage
Carabine à Impulsions	Armes Légères	18"	Util.	9+	9+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon-rail, cette unité peut être équipée de 1 Canon à Ions.
- Au lieu de 2 Carabines à Impulsions, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants :
2 Canons à Induction ; Systèmes de Missiles Autodirecteurs.

APTITUDES

As de Blindé : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de tir de cette unité qui ciblent les unités **LOURDES** ou **SUPER-LOURDES**.

Parangon de la Caste du Feu : Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de tir des unités **TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP SEPT T'AU** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Glisseur : On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, T'AU SEPT

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, PERSONNAGE, TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP, LONGSTRIKE

BREACHER TEAM



3



Une Breacher Team est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de: Éclateurs à Impulsions; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Breacher Team (5 figurines)	6"	5+	4+	1	1	5	8+
Breacher Team (10 figurines)	6"	5+	4+	2	2	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Éclateurs à Impulsions	Armes Légères	15"	x2	5+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**): Guardian Drone, Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Si cette unité a un Guardian Drone, elle gagne l'aptitude suivante: **Ignore les Dégâts (6+)**.
 - Si cette unité a un Gun Drone, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Marker Drone, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Shield Drone, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, BREACHER TEAM

STRIKE TEAM



3



Une Strike Team est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 6**) ou 12 figurines (**Rang de Puissance 7**). Elle est équipée de : Fusils à Impulsions ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Strike Team (5 figurines)	6"	5+	4+	1	1	5	8+
Strike Team (10 figurines)	6"	5+	4+	2	2	5	8+
Strike Team (12 figurines)	6"	5+	4+	3	2	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Fusils à Impulsions	Armes Légères	30"	Util.	6+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : Guardian Drone, Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Si cette unité a un Guardian Drone, elle gagne l'aptitude suivante : **Ignore les Dégâts (6+)**.
 - Si cette unité a un Gun Drone, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Marker Drone, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Shield Drone, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, STRIKE TEAM

KROOT CARNIVORES



4



Les Kroot Carnivores sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (Rang de Puissance 7). Elle est équipée de: Fusils Kroot (Tir); Fusils Kroot (Mêlée).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kroot Carnivores (10 figurines)	7"	3+	4+	1	2	4	10+
Kroot Carnivores (20 figurines)	7"	3+	4+	2	4	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Fusils Kroot (tir)	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Fusils Kroot (mêlée)	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

APTITUDES

Infiltrateurs

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, KROOT

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, KROOT CARNIVORES

KROOT SHAPER



3



Un Kroot Shaper est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : **Lame Rituelle**.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kroot Shaper	7"	3+	4+	1	1	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lame Rituelle	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Sage en son Genre : Les unités **KROOT** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Le Shaper Ordonne : Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités **KROOT** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, KROOT

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, KROOT SHAPER

KROOTOX RIDERS



1



Les Krootox Riders sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 2**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 3**). Elle est équipée de: Canons Kroot; Poings de Krootox.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Krootox Riders (1 figurine)	8"	3+	4+	1	1	4	10+
Krootox Riders (2 figurines)	8"	3+	4+	2	2	4	10+
Krootox Riders (3 figurines)	8"	3+	4+	3	3	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canons Kroot	Armes Légères	48"	Util.	8+	8+	Tir Rapide
Poings de Krootox	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, KROOT

MOTS-CLÉS: LÉGER, CAVALERIE, KROOTOX RIDERS

XV25 STEALTH BATTLESUITS



6



Les XV25 Stealth Battlesuits sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de: Canons à Induction; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
XV25 Stealth Battlesuits (3 figurines)	8"	5+	4+	1	1	6	6+
XV25 Stealth Battlesuits (6 figurines)	8"	5+	4+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canons à Induction	Armes Légères	18"	x3	8+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**): Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Si cette unité a un Gun Drone, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Marker Drone, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Shield Drone, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.

APTITUDES

Infiltrateurs, Discretion

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, BATTLESUIT, VOL, INFANTERIE, RÉPULSEUR, XV25 STEALTH BATTLESUITS

XV8 CRISIS BATTLESUITS



Les XV8 Crisis Battlesuits sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 13**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 19**). Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
XV8 Crisis Battlesuits (3 figurines)	8"	5+	4+	1	2	6	6+
XV8 Crisis Battlesuits (6 figurines)	8"	5+	4+	2	4	6	6+
XV8 Crisis Battlesuits (9 figurines)	8"	5+	4+	3	6	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lanceur de Charges à Dispersion	Lourde	18"	1	8+	10+	Barrage
Canon à Induction	Lourde	18"	2	8+	9+	-
Cyclo-éclateur à Ions	Lourde	18"	2	8+	8+	-
Lance-flammes	Lourde	8"	1	7+	10+	Brasier
Éclateur à Fusion	Lourde	18"	1	10+	4+	-
Nacelle de Missiles	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Fusil à Plasma Froid	Lourde	24"	1	7+	7+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 3 figurines que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par Canon à Induction, Cyclo-éclateur à Ions, Lance-flammes et Fusil à Plasma Froid) : 3 Lanceurs de Charges à Dispersion ; 3 Canons à Induction ; 3 Cyclo-éclateurs à ions ; 3 Lance-flammes ; 3 Éclateurs à Fusion ; 3 Nacelles de Missiles ; 3 Fusils à Plasma Froid.
- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par tranche de 3 figurines que comprend cette unité) : Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
 - Si cette unité a des Gun Drones, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a des Marker Drones, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a des Shield Drones, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LÉGER, BATTLESUIT, VOL, RÉPULSEUR, XV8 CRISIS BATTLESUITS

XV8 CRISIS BODYGUARDS



8



Les XV8 Crisis Bodyguards sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 15**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 22**). Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
XV8 Crisis Bodyguards (3 figurines)	8"	5+	4+	1	2	6	6+
XV8 Crisis Bodyguards (6 figurines)	8"	5+	4+	2	4	6	6+
XV8 Crisis Bodyguards (9 figurines)	8"	5+	4+	3	6	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lanceur de Charges à Dispersion	Lourde	18"	1	8+	10+	Barrage
Canon à Induction	Lourde	18"	2	8+	9+	-
Cyclo-éclateur à Ions	Lourde	18"	2	8+	8+	-
Lance-flammes	Lourde	8"	1	7+	10+	Brasier
Éclateur à Fusion	Lourde	18"	1	11+	4+	-
Nacelle de Missiles	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Fusil à Plasma Froid	Lourde	24"	1	7+	7+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 3 figurines que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par Canon à Induction, Cyclo-éclateur à Ions, Lance-flammes et Fusil à Plasma Froid): 3 Lanceurs de Charges à Dispersion; 3 Canons à Induction; 3 Cyclo-éclateurs à ions; 3 Lance-flammes; 3 Éclateurs à Fusion; 3 Nacelles de Missiles; 3 Fusils à Plasma Froid.
- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par tranche de 3 figurines que comprend cette unité): Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
 - Si cette unité a des Gun Drones, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a des Marker Drones, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a des Shield Drones, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Protecteurs Attitrés: Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **PERSONNAGE <SEPT>** amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et qui se trouve à 6" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion de cette unité **PERSONNAGE** et placez-les à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, BATTLESUIT, VOL, RÉPULSEUR, XV8 CRISIS BODYGUARDS

FIRESIGHT MARKSMAN



3



Un Firesight Marksman est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Firesight Marksman	5"	5+	3+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

APTITUDES

Discrétion

Drones Connectés: Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de tir des MV71 SNIPER DRONES <SEPT> tant qu'ils sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, FIRESIGHT MARKSMAN

XV95 GHOSTKEEL BATTLESUIT



Une XV95 Ghostkeel Battlesuit est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :
Lance-flammes ; Collisionneur à Fusion ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
XV95 Ghostkeel Battlesuit	12"	5+	4+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon à Induction	Lourde	18"	2	8+	9+	-
Cyclo-araseur à Ions	Lourde	24"	2	8+	8+	Surcharge
Lance-flammes	Lourde	8"	2	7+	10+	Brasier
Éclateurs à Fusion	Lourde	18"	2	10+	4+	-
Collisionneur à Fusion	Lourde	18"	1	8+	3+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Collisionneur à Fusion, cette unité peut être équipée de 1 Cyclo-araseur à Ions.
- Au lieu de ses Lance-flammes, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 2 Canons à Induction ; Éclateurs à Fusion.

APTITUDES

Infiltrateurs, Discretion

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LOURD, BATTLESUIT, VOL, MONSTRE, RÉPULSEUR, XV95 GHOSTKEEL BATTLESUIT

XV104 RIPTIDE BATTLESUIT



13



Une XV104 Riptide Battlesuit est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon à Induction Lourde ; Systèmes de Missiles Autodirecteurs ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
XV104 Riptide Battlesuit	12"	5+	4+	2	3	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Éclateurs à Fusion	Lourde	18"	2	10+	4+	-
Canon à Induction Lourd	Lourde	36"	6	7+	8+	-
Accélérateur à Ions	Lourde	72"	4	6+	6+	Surcharge
Nacelle de Missiles	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Fusils à Plasma Froid	Lourde	24"	2	7+	7+	Tir Rapide
Systèmes de Missiles Autodirecteurs	Lourde	30"	2	7+	9+	Barrage
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Systèmes de Missiles Autodirecteurs, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : Éclateurs à Fusion ; Fusils à Plasma Froid.
- Au lieu de 1 Canon à Induction Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Accélérateur à Ions.
- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 Shielded Missile Drones (**Rang de Puissance +1** par drone). Pour chaque Shielded Missile Drone que comprend cette unité, elle est également équipée de 1 Nacelle de Missiles.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LOURD, BATTLESUIT, VOL, MONSTRE, RÉPULSEUR, XV104 RIPTIDE BATTLESUIT

PATHFINDER TEAM



Une Pathfinder Team est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 9**). Elle est équipée de : Carabines à Impulsions ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Pathfinder Team (5 figurines)	7"	5+	4+	1	1	5	8+
Pathfinder Team (10 figurines)	7"	5+	4+	2	2	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Fusil à lons	Lourde	30"	1	6+	8+	Surcharge
Carabines à Impulsions	Lourde	18"	x2	6+	8+	-
Fusil-rail	Lourde	30"	1	8+	6+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 3 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme) : 1 Fusil à lons ; 1 Fusil-rail.
- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Si cette unité a un Gun Drone, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Marker Drone, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a un Shield Drone, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.
- Cette unité peut avoir un Recon Drone (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Recon Drone, elle ne subit pas de pénalité pour les attaques d'armes de tir sur des cibles masquées.
- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : Grav-inhibitor Drone, Pulse Accelerator Drone.
 - Si une unité ennemie entame une action de Mouvement à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités accompagnées par un Grav-inhibitor Drone, réduisez de 2" sa caractéristique de Mouvement jusqu'à l'achèvement de cette Action de Mouvement.
 - Si cette unité a un Pulse Accelerator Drone, ajoutez 6" à la portée de ses Carabines à Impulsions.

APTITUDES

Infiltrateurs

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PATHFINDER TEAM

TX4 PIRANHAS



3



Les TX4 Piranhas sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 3 figurines (**Rang de Puissance 9**) ou 5 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de : Carabines à Impulsions ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
TX4 Piranhas (1 figurine)	16"	6+	4+	1	1	4	8+
TX4 Piranhas (3 figurines)	16"	6+	4+	3	3	4	8+
TX4 Piranhas (5 figurines)	16"	6+	4+	5	5	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon à Induction	Lourde	18"	2	8+	9+	-
Éclateur à Fusion	Lourde	18"	1	10+	4+	-
Carabines à Impulsions	Lourde	18"	x2	6+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants :
1 Éclateur à Fusion ; 1 Canon à Induction.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TX4 PIRANHAS

TACTICAL DRONES



3



Les Tactical Drones sont une unité comprenant 4 figurines. Elle peut comprendre 8 figurines (**Rang de Puissance 5**) ou 12 figurines (**Rang de Puissance 7**). Elle est équipée de : Carabines à Impulsions; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tactical Drones (4 figurines)	8"	5+	5+	1	1	4	8+
Tactical Drones (8 figurines)	8"	5+	5+	2	2	4	8+
Tactical Drones (12 figurines)	8"	5+	5+	3	3	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Carabines à Impulsions	Lourde	18"	x2	6+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par tranche de 4 figurines que comprend cette unité) : Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
- Si cette unité a des Gun Drones, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
- Si cette unité a des Marker Drones, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
- Si cette unité a des Shield Drones, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Protocoles d'Identification des Menaces : Cette unité doit cibler l'unité ennemie la plus proche lorsqu'elle effectue une action de Tir. Si plusieurs unités sont équidistantes, choisissez 1 de ces unités comme cible.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LÉGER, DRONE, VOL, TACTICAL DRONES

VESPID STINGWINGS



5



Les Vespids Stingwings sont une unité comprenant 4 figurines. Elle peut comprendre 8 figurines (**Rang de Puissance 11**) ou 12 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de: Éclateurs à neutrons; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vespids Stingwings (4 figurines)	14"	4+	4+	1	1	6	8+
Vespids Stingwings (8 figurines)	14"	4+	4+	2	2	6	8+
Vespids Stingwings (12 figurines)	14"	4+	4+	3	3	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Éclateurs à neutrons	Armes Légères	18"	Util.	6+	6+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, VESPID

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, VESPID STINGWINGS

KROOT HOUNDS



2



Les Kroot Hounds sont une unité comprenant 4 figurines. Elle peut comprendre 8 figurines (**Rang de Puissance 4**) ou 12 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de : Crocs Déchiqueteurs.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kroot Hounds (4 figurines)	12"	3+	-	1	1	4	10+
Kroot Hounds (8 figurines)	12"	3+	-	2	2	4	10+
Kroot Hounds (12 figurines)	12"	3+	-	3	3	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Crocs Déchiqueteurs	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

APTITUDES

Prédateurs Voraces : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités autres que des **VÉHICULES** et qui ont un ou plusieurs pions Dégâts à côté d'elles.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, KROOT

MOTS-CLÉS : LÉGER, BÊTES, KROOT HOUNDS

XV88 BROADSIDE BATTLESUITS



6



Les XV88 Broadside Battlesuits sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 11**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
XV88 Broadside Battlesuits (1 figurine)	5"	5+	4+	1	1	6	5+
XV88 Broadside Battlesuits (2 figurines)	5"	5+	4+	2	2	6	5+
XV88 Broadside Battlesuits (3 figurines)	5"	5+	4+	3	3	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Fusil-rail Lourde	Lourde	60"	1	9+	5+	-
Nacelle de Missiles à Haut Rendement	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Fusils à Plasma Froid	Lourde	24"	2	7+	7+	Tir Rapide
Systèmes de Missiles Autodirecteurs	Lourde	30"	2	7+	9+	Barrage
Nacelle de Missiles	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants : 1 Fusil-rail Lourde ; 2 Nacelles de Missiles à Haut Rendement (**Rang de Puissance +1**).
- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants : Systèmes de Missiles Autodirecteurs ; Fusils à Plasma Froid.
- Cette unité peut avoir jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** pour chaque figurine que comprend cette unité) : Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
 - Si cette unité a des Gun Drones, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a des Marker Drones, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.
 - Si cette unité a des Shield Drones, améliorez sa caractéristique de Sauvegarde de 1.
- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle peut avoir jusqu'à 2 Missile Drones (**Rang de Puissance +1** par drone). Pour chaque Missile Drone que comprend cette unité, elle est également équipée de 1 Nacelle de Missiles.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LÉGER, BATTLESUIT, XV88 BROADSIDE BATTLESUITS

TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP



Un TX7 Hammerhead Gunship est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon-rail; 2 Carabines à Impulsions; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
TX7 Hammerhead Gunship	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon à Induction	Lourde	18"	2	8+	9+	-
Canon à Ions	Lourde	60"	2	6+	6+	Surcharge
Canon-rail	Lourde	72"	1	8+	4+	Destructeur
Systèmes de Missiles Autodirecteurs	Lourde	30"	2	7+	9+	Barrage
Carabine à Impulsions	Armes Légères	18"	Util.	9+	9+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon-rail, cette unité peut être équipée de 1 Canon à Ions.
- Au lieu de 2 Carabines à Impulsions, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 2 Canons à Induction; Systèmes de Missiles Autodirecteurs.

APTITUDES

Glisseur: On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP

TX78 SKY RAY GUNSHIP



Un TX78 Sky Ray Gunship est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Missiles Seeker ; 2 Carabines à Impulsions ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
TX78 Sky Ray Gunship	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon à Induction	Lourde	18"	2	8+	9+	-
Carabine à Impulsions	Armes Légères	18"	Util.	9+	9+	-
Missiles Seeker	Lourde	72"	1	8+	6+	Barrage
Systèmes de Missiles Autodirecteurs	Lourde	30"	2	7+	9+	Barrage
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Carabines à Impulsions, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 2 Canons à Induction ; Systèmes de Missiles Autodirecteurs.

APTITUDES

Glisseur : On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

Traqueur de Vitesse : Ajoutez 2 aux jets de touche pour les attaques d'armes de tir de cette unité qui ciblent des unités **AÉRODYNE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TX78 SKY RAY GUNSHIP

MV71 SNIPER DRONES



Les MV71 Sniper Drones sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 5**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 7**). Elle est équipée de : Fusils de Sniper à Impulsions ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
MV71 Sniper Drones (3 figurines)	8"	5+	5+	1	1	4	8+
MV71 Sniper Drones (6 figurines)	8"	5+	5+	2	2	4	8+
MV71 Sniper Drones (9 figurines)	8"	5+	5+	3	3	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Fusils de Sniper à Impulsions	Armes Légères	48"	Util.	6+	8+	Sniper
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Discretion

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LÉGER, DRONE, VOL, MV71SNIPER DRONES

TY7 DEVILFISH



Un TY7 Devilfish est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon à Induction; 2 Carabines à Impulsions; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
TY7 Devilfish	12"	6+	4+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _p	PA _c	APTITUDES
Carabine à Impulsions	Armes Légères	18"	Util.	9+	9+	-
Systèmes de Missiles Autodirecteurs	Lourde	30"	2	7+	9+	Barrage
Canon à Induction	Lourde	18"	2	8+	9+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Carabines à Impulsions, cette unité peut être équipée de Systèmes de Missiles Autodirecteurs.

APTITUDES

Glisseur: On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines – **INFANTERIE** ou **DRONE** – <SEPT>. Elle ne peut pas transporter de **BATTLESUITS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, TY7 DEVILFISH

AX3 RAZORSHARK STRIKE FIGHTER



Un AX3 Razorshark Strike Fighter est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon à Induction ; Tourelle Quadritube à Ions ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
AX3 Razorshark Strike Fighter	20-50"	6+	4+	1	2	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon à Induction	Lourde	18"	2	8+	9+	-
Nacelle de Missiles	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Tourelle Quadritube à Ions	Lourde	30"	2	7+	7+	Surcharge
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon à Induction, cette unité peut être équipée de 1 Nacelle de Missiles.

APTITUDES

Supersonique

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, AX3 RAZORSHARK STRIKE FIGHTER

AX39 SUN SHARK BOMBER



Un AX39 Sun Shark Bomber est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Fusils à Ions; Nacelle de Missiles; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
AX39 Sun Shark Bomber	20-50"	6+	4+	1	2	4	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Fusils à Ions	Lourde	30"	2	6+	8+	Surcharge
Nacelle de Missiles	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Nacelle de Missiles (**Rang de Puissance +1**).

APTITUDES

Supersonique

Bombardement: Lorsque cette unité finit d'effectuer une action de Mouvement, choisissez 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée en effectuant cette action de Mouvement. Jetez trois D6, en soustrayant 1 à chaque résultat si l'unité choisie est un **PERSONNAGE** et en ajoutant 1 à chaque résultat si l'unité choisie est de l'**INFANTERIE**; pour chaque résultat de 4+ placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, AX39 SUN SHARK BOMBER

TIDEWALL SHIELDLINE



4



Une Tidewall Shieldline est une unité comprenant 1 figurine, soit une figurine de Tidewall Shieldline, soit une figurine de Tidewall Defence Platform.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tidewall Shieldline	6"	-	-	-	2	4	7+

APTITUDES

Découvert

Réseau Tidewall : Chaque case Fortification d'un Détachement vous permet de prendre 2 unités Tidewall Shieldline dans votre armée – 1 contenant 1 figurine de Tidewall Shieldline et 1 contenant 1 figurine de Defence Platform – au lieu d'une seule. Toutes les unités prises pour une même case Fortification doivent être placées en même temps et à 1" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées. Si une unité Tidewall Shieldline qui comprend 1 figurine de Defence Platform n'est pas prise dans la même case Fortification qu'une unité de Tidewall Shieldline qui comprend 1 figurine de Tidewall Shieldline, elle ne peut pas être déployée.

Plateforme de Défense Mobile : Cette unité peut effectuer une action de Mouvement seulement si une ou plusieurs figurines sont embarquées à son bord.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE T'AU EMPIRE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : BÂTIMENT, VÉHICULE, TRANSPORT, TIDEWALL SHIELDLINE

TIDEWALL DRONEPORT



4



Un Tidewall Droneport est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: 2 Carabines à Impulsions.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tidewall Droneport	6"	-	5+	-	2	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Carabine à Impulsions	Armes Légères	18"	1	9+	9+	

APTITUDES

Découvert

Système Automatisé de Contrôle de Drones: Cette unité ciblera toujours l'unité ennemie la plus proche avec ses Carabines à Impulsion. Si plusieurs unités ennemies sont équidistantes, vous pouvez choisir laquelle de ces unités est ciblée par cette unité.

Plateforme de Défense Mobile: Cette unité peut effectuer une action de Mouvement seulement si une ou plusieurs figurines sont embarquées à son bord.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE T'AU EMPIRE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS: BÂTIMENT, VÉHICULE, TRANSPORT, TIDEWALL DRONEPORT

TIDEWALL GUNRIG



6



Une Tidewall Gunrig est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon-rail Supremacy.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tidewall Gunrig	6"	-	5+	-	2	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon-rail Supremacy	Lourde	72"	1	8+	4+	Destructeur

APTITUDES

Découvert

Système de Contrôle de Tir Automatisé : Cette unité ciblera toujours l'unité ennemie la plus proche avec son Canon-rail Supremacy à moins qu'une unité <SEPT> amie soit embarquée à son bord. Si plusieurs unités ennemies sont équidistantes, vous pouvez choisir laquelle de ces unités est ciblée par cette unité.

Plateforme de Défense Mobile : Cette unité peut effectuer une action de Mouvement seulement si une ou plusieurs figurines sont embarquées à son bord.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'INFANTERIE T'AU EMPIRE.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : BÂTIMENT, VÉHICULE, TRANSPORT, TIDEWALL GUNRIG

KV128 STORMSURGE



20



Un KV128 Stormsurge est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Système de Roquettes à Grappes ; 4 Missiles Destroyer ; Lance-flammes ; Canon Éclateur à Impulsions ; Systèmes de Missiles Autodirecteurs ; Pieds Broyeurs.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
KV128 Stormsurge	6"	5+	4+	1	5	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lanceurs de charges à dispersion	Lourde	18"	2	8+	10+	Barrage
Canon à Induction	Lourde	18"	2	8+	9+	-
Système de Roquettes à Grappes	Lourde	48"	8	8+	10+	-
Missile Destroyer	Lourde	60"	1	5+	5+	Destructeur, Usage Unique
Lance-flammes	Lourde	8"	2	7+	10+	Brasier
Canon Éclateur à Impulsions	Lourde	30"	4	6+	5+	-
Canon Catalyseur à Impulsions	Lourde	72"	1	8+	4+	Destructeur
Systèmes de Missiles Autodirecteurs	Lourde	30"	2	7+	9+	Barrage
Pieds Broyeurs	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de ses Lance-flammes, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : Lanceurs de Charges à Dispersion ; 2 Canons à Induction.
- Au lieu de 1 Canon Éclateur à Impulsions, cette unité peut être équipée de 1 Canon Catalyseur à Impulsions.

APTITUDES

Ancrage au Sol : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité si elle n'a pas effectué d'action de Mouvement à ce tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : T'AU EMPIRE, <SEPT>

MOTS-CLÉS : SUPER-LOURD, TITANESQUE, VÉHICULE, KV128 STORMSURGE