

COMMANDER SHADOWSUN

**11**

Commander Shadowsun ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Fusionsblastern; Handwaffen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Commander Shadowsun	8"	3+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fusionsblaster	Schwer	18"	2	10+	4+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine Command-link Drone (**Macht +1**) haben. Hat diese Einheit eine Command-link Drone, erhält sie die folgende Fähigkeit: **Kommandoverbindung**.
- Diese Einheit kann Shield Drones (**Macht +1**) haben. Hat diese Einheit Shield Drones, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Tarnung, Meister des Krieges

Meisterin des Kauyon: Einmal pro Schlacht kann diese Einheit zu Beginn der Aktionsphase Kauyon erklären, auch wenn Kauyon oder Mont'ka bereits erklärt wurde. Mont'ka und Kauyon können nicht im selben Zug erklärt werden.

Kommandoverbindung: Wenn diese Einheit eine Command-link Drone hat, kannst du, nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, eine befreundete **T'AU-EMPIRE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit wählen. Wiederhole bis zum Ende der Phase Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Fernkampfwaffen der gewählten Einheit.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, T'AU SEPT

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, BATTLESUIT, CHARAKTERMODELL, COMMANDER, XV22 STALKER, SCHWEBEMODUL, SHADOWSUN

COMMANDER FARSIHT



13



Commander Farsight ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Hochenergie-Plasmagewehr; der Klinge Morgengrauen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Commander Farsight	8"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hochenergie-Plasmagewehr	Schwer	30"	1	6+	6+	Schnellfeuer
Klinge Morgengrauen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Meister des Krieges

Meister des Mont'ka: Einmal pro Schlacht kann diese Einheit zu Beginn der Aktionsphase Mont'ka erklären, auch wenn Kauyon oder Mont'ka bereits erklärt wurde. Mont'ka und Kauyon können nicht im selben Zug erklärt werden.

Der Weg der Kurzen Klinge: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Nahkampfwaffen befreundeter FARSIHT-ENCLAVE-Einheiten, solange sich diese innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden (und für Fernkampfwaffen, wenn das Ziel eine ORK-Einheit ist).

FRAKTION: T'AU EMPIRE, FARSIHT ENCLAVES

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BATTLESUIT, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, COMMANDER, SCHWEBEMODUL, FARSIHT

COMMANDER

**5**

Ein Commander ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Commander	8"	3+	2+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Hochleistungsbündelkanone	Schwer	18"	4	8+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit muss mit zwei Gegenständen von der *Commander-Waffenliste* ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit zwei Gegenständen von der *Commander-Waffenliste* ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten (**Macht +1**):
 - XV8-02 Crisis Iridium Battlesuit. Wenn diese Einheit einen XV8-02 Crisis Iridium Battlesuit hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.
 - XV85 Enforcer Battlesuit. Wenn diese Einheit einen XV85 Enforcer Battlesuit hat, hat sie:
 - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Enforcer Battlesuit**
 - das Schlüsselwort **XV85 ENFORCER** statt des Schlüsselworts **XV8 CRISIS**
 - XV86 Coldstar Battlesuit. Wenn diese Einheit einen XV86 Coldstar Battlesuit hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 20 Zoll
 - 1 Hochleistungsbündelkanone statt eines einzelnen Gegenstands von der *Commander-Waffenliste*
 - das Schlüsselwort **XV86 COLDSTAR** statt des Schlüsselworts **XV8 CRISIS**
- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Auswahlen haben (**Macht +1**): Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Hat diese Einheit eine Gun Drone, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
 - Hat diese Einheit eine Marker Drone, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
 - Hat diese Einheit eine Shield Drone, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.

FAHIGKEITEN

Schocktruppen, Meister des Krieges

Enforcer Battlesuit: Wenn diese Einheit einen XV85 Enforcer Battlesuit hat, kannst du zu Beginn der Schadensphase einen Explosionsmarker von dieser Einheit entfernen, wobei du kleine Explosionsmarker vor großen entfernen musst.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BATTLESUIT, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, XV8 CRISIS, SCHWEBEMODUL, COMMANDER

AUN'VA

**5**

Aun'Va ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Himmelsklingen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Aun'Va (3 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	7	10+
Waffe	Typ	Reichw.	A	SP	SF	Fähigkeiten	
Himmelsklingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-	

FÄHIGKEITEN

Scheitern ist keine Option: Befreundete T'AU-EMPIRE-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Bedingungslose Treue: Du kannst Moraltests für T'AU-EMPIRE-Einheiten im Kontingent dieser Einheit wiederholen, solange sich diese Einheit auf dem Schlachtfeld befindet.

Paradoxon der Dualität: Ziehe 1 von Verwundungswürfen für Attacken ab, die diese Einheit als Ziel haben.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, T'AU SEPT

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, ETHEREAL, ETHEREAL GUARD, AUN'VA

AUN'SHI

**4**

Aun'Shi ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Himmelsklinge. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Aun'Shi	6"	2+	4+	1	1	7	6+
Waffe	Typ	Reichw.	A	SP	SF	Fähigkeiten	
Himmelsklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-	

FÄHIGKEITEN

Scheitern ist keine Option: Befreundete T'AU-EMPIRE-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Klingenmeister: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Nahkampfwaffen.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, VIOR'LA SEPT

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, ETHEREAL, AUN'SHI

ETHEREAL

**2**

Ein Ethereal ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Himmelsklinge.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Ethereal	6"	3+	4+	1	1	7	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Pulskarabiner	Handfeuerwaffe	18"	Träger	9+	9+	-
Himmelsklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Optionen haben (**Macht +1**): Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Wenn diese Einheit eine Gun Drone hat, ist sie zudem mit 1 Pulskarabiner ausgerüstet.
 - Wenn diese Einheit eine Marker Drone hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
 - Wenn diese Einheit eine Shield Drone hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.
- Diese Einheit kann eine Hover Drone (**Macht +1**) haben. Wenn diese Einheit eine Hover Drone hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 8 Zoll
 - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SCHWEBEMODUL, FLIEGEN**

FÄHIGKEITEN

Scheitern ist keine Option: Befreundete T'AU-EMPIRE-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, ETHEREAL

CADRE FIREBLADE

**4**

Eine Cadre Fireblade ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Pulsgewehr; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Cadre Fireblade	6"	3+	2+	1	1	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Pulsgewehr	Handfeuerwaffe	30"	Träger	9+	10+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Optionen haben (**Macht +1**): Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
- Wenn diese Einheit eine Gun Drone hat, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
- Wenn diese Einheit eine Marker Drone hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
- Wenn diese Einheit eine Shield Drone hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.

FÄHIGKEITEN

Salvenfeuer: Addiere 1 auf den Attackenwert von <SEPT>-Einheiten innerhalb von 6 Zoll um befreundete <SEPT>-Cadre-Fireblades, wenn sie Attacken mit Pulskarabinern und Pulsgewehren durchführen und ihr Ziel eine Einheit in halber Reichweite der für die Attacke verwendeten Waffe ist.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, CADRE FIREBLADE

DARKSTRIDER

**5**

Darkstrider ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Pulskarabiner; Handwaffen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Darkstrider	7"	3+	2+	1	1	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Pulskarabiner	Handfeuerwaffe	18"	Träger	9+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren

Strukturanalysator: Einmal pro Zug, nachdem diese Einheit eine Fernkampfaktion durchgeführt hat, kannst du eine befreundete **LEICHTE T'AU-SEPT**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit wählen. Addiere bis zum Ende des Zuges 1 auf Verwundungswürfe für Attacken der gewählten Einheit mit Fernkampfwaffen, deren Ziel eine Einheit ist, die in diesem Zug Ziel dieser Einheit war.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, T'AU SEPT

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, DARKSTRIDER

LONGSTRIKE



12



Longstrike ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Pulskarabinern; Massebeschleuniger; Panzerrumpf. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Longstrike	12"	6+	2+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bündelkanone	Schwer	18"	2	8+	9+	-
Ionenkanone	Schwer	60"	2	6+	6+	Überladung
Massebeschleuniger	Schwer	72"	1	8+	4+	Titanenkiller
Schwärmer-Raketensysteme	Schwer	30"	2	7+	9+	Sperrfeuer
Pulskarabiner	Handfeuerwaffe	18"	Träger	9+	9+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Massebeschleuniger kann diese Einheit mit 1 Ionenkanone ausgerüstet sein.
- Statt mit 2 Pulskarabinern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
2 Bündelkanonen; Schwärmer-Raketensysteme.

FÄHIGKEITEN

Panzerass: Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen, deren Ziel **SCHWERE** oder **SUPERSCHWERE** Einheiten sind.

Vorbild der Feuerkaste: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken befreundeter **T'AU-SEPT-TX7-HAMMERHEAD-GUNSHIP**-Einheiten mit Fernkampfwaffen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Schweber: Entfernungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, T'AU SEPT

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP, LONGSTRIKE

BREACHER TEAM

**3**

Ein Breacher Team ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 6**). Sie ist ausgerüstet mit: Pulsblastern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Breacher Team (5 Modelle)	6"	5+	4+	1	1	5	8+
Breacher Team (10 Modelle)	6"	5+	4+	2	2	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Pulsblaster	Handfeuerwaffe	15"	x2	5+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Optionen haben (**Macht +1**): Guardian Drone, Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
- Wenn diese Einheit eine Guardian Drone hat, hat sie die folgenden Fähigkeiten: **Schaden ignorieren (6+)**.
- Wenn diese Einheit eine Gun Drone hat, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
- Wenn diese Einheit eine Marker Drone hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
- Wenn diese Einheit eine Shield Drone hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, BREACHER TEAM

STRIKE TEAM

**3**

Ein Strike Team ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 6**) oder 12 Modellen (**Macht 7**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Pulsgewehren; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Strike Team (5 Modelle)	6"	5+	4+	1	1	5	8+
Strike Team (10 Modelle)	6"	5+	4+	2	2	5	8+
Strike Team (12 Modelle)	6"	5+	4+	3	2	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Pulsgewehre	Handfeuerwaffe	30"	Träger	6+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Optionen haben (**Macht +1**): Guardian Drone, Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
- Wenn diese Einheit eine Guardian Drone hat, hat sie die folgenden Fähigkeiten: **Schaden ignorieren (6+)**.
- Wenn diese Einheit eine Gun Drone hat, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Angriffe dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
- Wenn diese Einheit eine Marker Drone hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Angriffe dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
- Wenn diese Einheit eine Shield Drone hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, STRIKE TEAM

KROOT CARNIVORES



4



Kroot Carnivores sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen bestehen (**Macht 7**). Sie ist ausgerüstet mit: Kroot-Langbüchsen (Fernkampf); Kroot-Langbüchsen (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kroot Carnivores (10 Modelle)	7"	3+	4+	1	2	4	10+
Kroot Carnivores (20 Modelle)	7"	3+	4+	2	4	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kroot- Langbüchsen (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Kroot- Langbüchsen (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren

FRAKTION: T'AU EMPIRE, KROOT

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, KROOT CARNIVORES

KROOT SHAPER

**3**

Ein Kroot Shaper ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Ritualklinge.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kroot Shaper	7"	3+	4+	1	1	5	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Ritualklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Die Weisesten ihrer Art: Befreundete **KROOT**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Der Shaper befiehlt: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken befreundeter **KROOT**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, KROOT

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, KROOT SHAPER

KROOTOX RIDERS

**1**

Ein Krootox Rider ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 2**) oder 3 Modellen (**Macht 3**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Schweren Krootbüchsen; Krootox-Fäusten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Krootox Rider (1 Modell)	8"	3+	4+	1	1	4	10+
Krootox Riders (2 Modelle)	8"	3+	4+	2	2	4	10+
Krootox Riders (3 Modelle)	8"	3+	4+	3	3	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Schwere Krootbüchsen	Handfeuerwaffe	48"	Träger	8+	8+	Schnellfeuer
Krootox-Fäuste	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FRAKTION: T'AU EMPIRE, KROOT

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, KROOTOX RIDERS

XV25 STEALTH BATTLESUITS

**6**

XV25 Stealth Battlesuits sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (**Macht 10**). Sie ist ausgerüstet mit: Bündelkanonen; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
XV25 Stealth Battlesuits (3 Modelle)	8"	5+	4+	1	1	6	6+
XV25 Stealth Battlesuits (6 Modelle)	8"	5+	4+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bündelkanonen	Handfeuerwaffe	18"	x3	8+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Optionen haben (**Macht +1**): Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
- Wenn diese Einheit eine Gun Drone hat, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
- Wenn diese Einheit eine Marker Drone hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
- Wenn diese Einheit eine Shield Drone hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Tarnung

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BATTLESUIT, FLIEGEN, INFANERIE, SCHWEBEMODUL,

XV25 STEALTH BATTLESUITS

XV8 CRISIS BATTLESUITS



7



XV8 Crisis Battlesuits sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 13**) oder 9 Modellen (**Macht 19**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
XV8 Crisis Battlesuits (3 Modelle)	8"	5+	4+	1	2	6	6+
XV8 Crisis Battlesuits (6 Modelle)	8"	5+	4+	2	4	6	6+
XV8 Crisis Battlesuits (9 Modelle)	8"	5+	4+	3	6	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bündelkanone	Schwer	18"	2	8+	9+	-
Flammenwerfer	Schwer	8"	1	7+	10+	Inferno
Fusionsblaster	Schwer	18"	1	10+	4+	-
Plasmagewehr	Schwer	24"	1	7+	7+	Schnellfeuer
Raketenmagazin	Schwer	36"	1	6+	8+	-
Streugranatwerfer	Schwer	18"	1	8+	10+	Sperrfeuer
Zyklischer Ionenblaster	Schwer	18"	2	8+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 3 Modelle, die diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Bündelkanone, Zyklischem Ionenblaster, Flammenwerfer und Plasmagewehr): 3 Streugranatwerfer; 3 Bündelkanonen; 3 Zyklische Ionenblaster; 3 Flammenwerfer; 3 Fusionsblaster; 3 Raketenmagazine; 3 Plasmagewehre.
- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Optionen haben (**Macht +1** für je 3 Modelle, die diese Einheit enthält): Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
 - Wenn diese Einheit Gun Drones hat, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
 - Wenn diese Einheit Marker Drones hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
 - Wenn diese Einheit Shield Drones hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BATTLESUIT, FLIEGEN, SCHWEBEMODUL, XV8 CRISIS BATTLESUITS

XV8 CRISIS BODYGUARDS



8



XV8 Crisis Bodyguards sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 15**) oder 9 Modellen (**Macht 22**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
XV8 Crisis Bodyguards (3 Modelle)	8"	5+	4+	1	2	6	6+
XV8 Crisis Bodyguards (6 Modelle)	8"	5+	4+	2	4	6	6+
XV8 Crisis Bodyguards (9 Modelle)	8"	5+	4+	3	6	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Bündelkanone	Schwer	18"	2	8+	9+	-
Flammenwerfer	Schwer	8"	1	7+	10+	Inferno
Fusionsblaster	Schwer	18"	1	11+	4+	-
Plasmagewehr	Schwer	24"	1	7+	7+	Schnellfeuer
Raketenmagazin	Schwer	36"	1	6+	8+	-
Streugranatwerfer	Schwer	18"	1	8+	10+	Sperrfeuer
Zyklischer Ionenblaster	Schwer	18"	2	8+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 3 Modelle, die diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Bündelkanone, Zyklischem Ionenblaster, Flammenwerfer und Plasmagewehr): 3 Streugranatwerfer; 3 Bündelkanonen; 3 Zyklische Ionenblaster; 3 Flammenwerfer; 3 Fusionsblaster; 3 Raketenmagazine; 3 Plasmagewehre.
- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Optionen haben (**Macht +1** für je 3 Modelle, die diese Einheit enthält): Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
 - Wenn diese Einheit Gun Drones hat, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
 - Wenn diese Einheit Marker Drones hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
 - Wenn diese Einheit Shield Drones hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Eingeschworene Beschützer: Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **<SEPT>-CHARAKTER-MODELL**-Einheit wählen, der wenigstens ein Explosionsmarker anliegt und die sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet. Entferne bis zu W3 Explosionsmarker von der gewählten Einheit und lege sie dieser Einheit an.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BATTLESUIT, FLIEGEN, SCHWEBEMODUL, XV8 CRISIS BODYGUARDS

FIRESIGHT MARKSMAN



Ein Firesight Marksman ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Firesight Marksman	5"	5+	3+	1	1	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Tarnung

Drone-Verbindung: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken mit Fernkampfwaffen von befreundeten <SEPT>-MV71-SNIPER-DRONES, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, FIRESIGHT MARKSMAN

XV95 GHOSTKEEL BATTLESUIT

**12**

Ein XV95 Ghostkeel Battlesuit ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Flammenwerfern; Fusionskanone; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
XV95 Ghostkeel Battlesuit	12"	5+	4+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bündelkanone	Schwer	18"	2	8+	9+	-
Flammenwerfer	Schwer	8"	2	7+	10+	Inferno
Fusionsblaster	Schwer	18"	2	10+	4+	-
Fusionskanone	Schwer	18"	1	8+	3+	-
Zyklischer Ionensturzblaster	Schwer	24"	2	8+	8+	Überladung
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Fusionskanone kann diese Einheit mit 1 Zyklischen Ionensturzblaster ausgerüstet sein.
- Statt mit Flammenwerfern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
2 Bündelkanonen; Fusionsblaster.

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Tarnung

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, BATTLESUIT, FLIEGEN, MONSTER, SCHWEBEMODUL, XV95 GHOSTKEEL BATTLESUIT

XV104 RIPTIDE BATTLESUIT

**13**

Ein XV104 Riptide Battlesuit ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerer Bündelkanone; Schwärmer-Raketensystemen; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
XV104 Riptide Battlesuit	12"	5+	4+	2	3	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fusionsblaster	Schwer	18"	2	10+	4+	-
Ionenbeschleuniger	Schwer	72"	4	6+	6+	Überladung
Plasmagewehre	Schwer	24"	2	7+	7+	Schnellfeuer
Raketenmagazin	Schwer	36"	1	6+	8+	-
Schwärmer-Raketensysteme	Schwer	30"	2	7+	9+	Sperrfeuer
Schwere Bündelkanone	Schwer	36"	6	7+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt Schwärmer-Raketensystemen kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Fusionsblaster; Plasmagewehre.
- Statt mit 1 Schweren Bündelkanone kann diese Einheit mit 1 Ionenbeschleuniger ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann bis zu 2 Shielded Missile Drones (**Macht +1** pro Drone) haben. Für jede Shielded Missile Drone, die diese Einheit hat, ist sie außerdem mit 1 Raketenmagazin ausgerüstet.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, BATTLESUIT, FLIEGEN, MONSTER, SCHWEBEMODUL, XV104 RIPTIDE BATTLESUIT

PATHFINDER TEAM



5



Ein Pathfinder Team ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 9**). Sie ist ausgerüstet mit: Pulskarabinern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Pathfinder Team (5 Modelle)	7"	5+	4+	1	1	5	8+
Pathfinder Team (10 Modelle)	7"	5+	4+	2	2	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Ionengewehr	Schwer	30"	1	6+	8+	Überladung
Massebeschleunigergewehr	Schwer	30"	1	8+	6+	-
Pulskarabiner	Schwer	18"	x2	6+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer Kombination aus drei der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Ionengewehr; 1 Massebeschleunigergewehr.
- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Optionen haben (**Macht +1**): Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Wenn diese Einheit eine Gun Drone hat, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
 - Wenn diese Einheit eine Marker Drone hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
 - Wenn diese Einheit eine Shield Drone hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.
- Diese Einheit kann eine Recon Drone haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit eine Recon Drone hat, erleidet sie nicht den Abzug für Attacken mit Fernkampfwaffen, wenn ihr Ziel verdeckt ist.
- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Optionen haben (**Macht +1**): Grav-inhibitor Drone, Pulse Accelerator Drone.
 - Wenn eine feindliche Einheit eine Bewegungsaktion innerhalb von 3 Zoll um Einheiten mit Grav-inhibitor Drone beginnt, verringere ihren Bewegungswert um 2 Zoll, bis diese Bewegungsaktion beendet ist.
 - Wenn diese Einheit eine Pulse Accelerator Drone hat, addiere 6 Zoll auf die Reichweite ihrer Pulskarabiner.

FAHIGKEITEN

Infiltratoren

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PATHFINDER TEAM

TX4 PIRANHAS

**3**

Ein TX4 Piranha ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 3 Modellen (**Macht 9**) oder 5 Modellen (**Macht 15**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Pulskarabinern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
TX4 Piranha (1 Modell)	16"	6+	4+	1	1	4	8+
TX4 Piranhas (3 Modelle)	16"	6+	4+	3	3	4	8+
TX4 Piranhas (5 Modelle)	16"	6+	4+	5	5	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Bündelkanone	Schwer	18"	2	8+	9+	-
Fusionsblaster	Schwer	18"	1	10+	4+	-
Pulskarabiner	Schwer	18"	x2	6+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Jedes Modell dieser Einheit muss mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Fusionsblaster; 1 Bündelkanone.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TX4 PIRANHAS

TACTICAL DRONES

**3**

Tactical Drones sind eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie kann aus 8 Modellen (**Macht 5**) oder 12 Modellen (**Macht 7**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Pulskarabinern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tactical Drones (4 Modelle)	8"	5+	5+	1	1	4	8+
Tactical Drones (8 Modelle)	8"	5+	5+	2	2	4	8+
Tactical Drones (12 Modelle)	8"	5+	5+	3	3	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Pulskarabiner	Schwer	18"	x2	6+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Optionen haben (**Macht +1** für jeweils 4 Modelle in dieser Einheit): Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
- Wenn diese Einheit Gun Drones hat, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
- Wenn diese Einheit Marker Drones hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
- Wenn diese Einheit Shield Drones hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Bedrohungidentifikationsprotokolle: Wenn diese Einheit eine Fernkampfaktion durchführt, muss sie die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen. Kommen dafür mehrere feindliche Einheiten infrage, wähle eine davon als Ziel.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, DRONE, FLIEGEN, TACTICAL DRONES

VESPID STINGWINGS

**5**

Vespid Stingwings sind eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie kann aus 8 Modellen (**Macht 11**) oder 12 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Neutronenblastern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Vespid Stingwings (4 Modelle)	14"	4+	4+	1	1	6	8+
Vespid Stingwings (8 Modelle)	14"	4+	4+	2	2	6	8+
Vespid Stingwings (12 Modelle)	14"	4+	4+	3	3	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Neutronenblaster	Handfeuerwaffe	18"	Träger	6+	6+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: T'AU EMPIRE, VESPID

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, VESPID STINGWINGS

KROOT HOUNDS

**2**

Kroot Hounds sind eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie kann aus 8 Modellen (**Macht 4**) oder 12 Modellen (**Macht 6**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Reißzähnen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kroot Hounds (4 Modelle)	12"	3+	-	1	1	4	10+
Kroot Hounds (8 Modelle)	12"	3+	-	2	2	4	10+
Kroot Hounds (12 Modelle)	12"	3+	-	3	3	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Reißzähne	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Gefräßige Raubtiere: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit, wenn am Ziel Schadensmarker anliegen und es keine **FAHRZEUG**-Einheit ist.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, KROOT

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIE, KROOT HOUNDS

XV88 BROADSIDE BATTLESUITS



6



Ein XV88 Broadside Battlesuit ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 11**) oder 3 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
XV88 Broadside Battlesuit (1 Modell)	5"	5+	4+	1	1	6	5+
XV88 Broadside Battlesuits (2 Modelle)	5"	5+	4+	2	2	6	5+
XV88 Broadside Battlesuits (3 Modelle)	5"	5+	4+	3	3	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Hochleistungsraketenmagazin	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Plasmagewehre	Schwer	24"	2	7+	7+	Schnellfeuer
Raketenmagazin	Schwer	36"	1	6+	8+	-
Schwärmer-Raketensysteme	Schwer	30"	2	7+	9+	Sperrfeuer
Schweres Massebeschleunigergewehr	Schwer	60"	1	9+	5+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell in dieser Einheit muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schweres Massebeschleunigergewehr; 2 Hochleistungs-Raketenmagazine (**Macht +1**).
- Für jedes Modell in dieser Einheit muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Schwärmer-Raketensysteme; Plasmagewehre.
- Diese Einheit kann bis zu zwei der folgenden Optionen haben (**Macht +1** für jedes Modell in der Einheit): Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
 - Wenn diese Einheit Gun Drones hat, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
 - Wenn diese Einheit Marker Drones hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
 - Wenn diese Einheit Shield Drones hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.
- Für jedes Modell in dieser Einheit kann sie bis zu zwei Missile Drones (**Macht +1** pro Drone) haben. Für jede Missile Drone, die diese Einheit hat, ist sie außerdem mit 1 Raketenmagazin ausgerüstet.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BATTLESUIT, XV88 BROADSIDE BATTLESUITS

TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP

**10**

Ein TX7 Hammerhead Gunship ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Massebeschleuniger; 2 Pulskarabinern; Panzerrumpf.

TX7 Hammerhead Gunship	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bündelkanone	Schwer	18"	2	8+	9+	-
Ionenkanone	Schwer	60"	2	6+	6+	Überladung
Massebeschleuniger	Schwer	72"	1	8+	4+	Titanenkiller
Schwärmer-Raketensysteme	Schwer	30"	2	7+	9+	Sperrfeuer
Pulskarabiner	Handfeuerwaffe	18"	Träger	9+	9+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Massebeschleuniger kann diese Einheit mit 1 Ionenkanone ausgerüstet sein.
- Statt mit 2 Pulskarabinern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 2 Bündelkanonen; Schwärmer-Raketensysteme.

FÄHIGKEITEN

Schweber: Entfernungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP

TX78 SKY RAY GUNSHIP

**9**

Ein TX78 Sky Ray Gunship ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Lenkraketen; 2 Pulskarabinern; Panzerrumpf.

TX78 Sky Ray Gunship	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bündelkanone	Schwer	18"	2	8+	9+	-
Lenkraketen	Schwer	72"	1	8+	6+	Sperrfeuer
Schwärmer-Raketensysteme	Schwer	30"	2	7+	9+	Sperrfeuer
Pulskarabiner	Handfeuerwaffe	18"	Träger	9+	9+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Pulskarabinern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen (**Macht +1**) ausgerüstet sein: 2 Bündelkanonen; Schwärmer-Raketensysteme.

FÄHIGKEITEN

Schweber: Entferungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

Luftzielverfolger: Addiere 2 auf Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen, wenn deren Ziel **FLUGZEUG**-Einheiten sind.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TX78 SKY RAY GUNSHIP

MV71 SNIPER DRONES

**3**

MV71 Sniper Drones sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 5**) oder 9 Modellen (**Macht 7**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Weitschuss-Pulsgewehren; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
MV71 Sniper Drones (3 Modelle)	8"	5+	5+	1	1	4	8+
MV71 Sniper Drones (6 Modelle)	8"	5+	5+	2	2	4	8+
MV71 Sniper Drones (9 Modelle)	8"	5+	5+	3	3	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Weitschuss-Pulsgewehre	Handfeuerwaffe	48"	Träger	6+	8+	Scharfschütze
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Tarnung

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, DRONE, FLIEGEN, MV71 SNIPER DRONES

TY7 DEVILFISH



7



Ein TY7 Devilfish ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Bündelkanone; 2 Pulskarabinern; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
TY7 Devilfish	12"	6+	4+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bündelkanone	Schwer	18"	2	8+	9+	-
Schwärmer-Raketensysteme	Schwer	30"	2	7+	9+	Sperrfeuer
Pulskarabiner	Handfeuerwaffe	18"	Träger	9+	9+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Pulskarabinern kann diese Einheit mit Schwärmer-Raketensystemen ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Schweber: Entfernungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 <SEPT>-INFANTERIE- oder <SEPT>-DRONE-Modelle transportieren. Sie kann keine BATTLESUITS transportieren.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, TY7 DEVILFISH

AX3 RAZORSHARK STRIKE FIGHTER

**11**

Ein AX3 Razorshark Strike Fighter ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Bündelkanone; Ionen-Vierlingturm; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
AX3 Razorshark Strike Fighter	20-50"	6+	4+	1	2	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bündelkanone	Schwer	18"	2	8+	9+	-
Ionen-Vierlingturm	Schwer	30"	2	7+	7+	Überladung
Raketenmagazin	Schwer	36"	1	6+	8+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Bündelkanone kann diese Einheit mit 1 Raketenmagazin ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Überschall

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG,

AX3 RAZORSHARK STRIKE FIGHTER

AX39 SUN SHARK BOMBER

**10**

Ein AX39 Sun Shark Bomber ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Ionengewehren; Raketenmagazin; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
AX39 Sun Shark Bomber	20-50"	6+	4+	1	2	4	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Ionengewehre	Schwer	30"	2	6+	8+	Überladung
Raketenmagazin	Schwer	36"	1	6+	8+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Raketenmagazin (**Macht +1**) ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Überschall

Bombenangriff: Wähle, wenn diese Einheit eine Bewegungsaktion beendet hat, eine feindliche Einheit, über die sie sich während dieser Bewegungsaktion bewegt hat. Würf drei W6 und ziehe 1 von jedem Ergebnis ab, wenn es sich bei der gewählten Einheit um ein **CHARAKTERMODELL** handelt, und addiere 1 auf jedes Ergebnis, wenn es sich bei der gewählten Einheit um **INFANTERIE** handelt; lege der gewählten Einheit für jedes Ergebnis von 4+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, AX39 SUN SHARK BOMBER

TIDEWALL SHIELDLINE

**4**

Eine Tidewall Shieldline ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Dieses Modell ist entweder ein Tidewall-Shieldline-Modell oder ein Tidewall-Defence-Platform-Modell.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tidewall Shieldline	6"	-	-	-	2	4	7+

FÄHIGKEITEN

Offen

Tidewall-Netzwerk: Für jede Befestigungsauswahl in einem Kontingent kannst du zwei Tidewall-Shieldline-Einheiten statt nur eine in deine Armee aufnehmen – eine, die aus 1 Tidewall-Shieldline-Modell besteht, und eine, die aus 1 Defence-Platform-Modell besteht. Jede für eine einzelne Befestigungsauswahl gewählte Einheit muss zur selben Zeit und innerhalb von 1 Zoll um jede andere für dieselbe Auswahl gewählte Einheit platziert werden, wenn sie erstmals aufgestellt wird. Wenn eine Tidewall-Shieldline-Einheit, die 1 Defence-Platform-Modell enthält, nicht dieselbe Befestigungsauswahl belegt wie eine Tidewall-Shieldline-Einheit, die 1 Tidewall-Shieldline-Modell enthält, kann sie nicht aufgestellt werden.

Mobile Verteidigungsplattform: Diese Einheit kann nur dann Bewegungsaktionen durchführen, wenn sich Modelle an Bord befinden.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 T'AU-EMPIRE-INFANTERIE-Modelle transportieren.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: GEBÄUDE, FAHRZEUG, TRANSPORTER, TIDEWALL SHIELDLINE

TIDEWALL DRONEPORT

**4**

Ein Tidewall Droneport ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Pulskarabinern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tidewall Droneport	6"	-	5+	-	2	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Pulskarabiner	Handfeuerwaffe	18"	1	9+	9+	

FÄHIGKEITEN

Offen

Automatische Drone-Steuerung: Diese Einheit wählt mit ihren Pulskarabinern immer die nächste feindliche Einheit als Ziel. Kommen dafür mehrere feindliche Einheiten infrage, wähle eine davon als Ziel.

Mobile Verteidigungsplattform: Diese Einheit kann nur dann Bewegungsaktionen durchführen, wenn sich Modelle an Bord befinden.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 T'AU-EMPIRE-INFANTERIE-Modelle transportieren.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: GEBÄUDE, FAHRZEUG, TRANSPORTER, TIDEWALL DRONEPORT

TIDEWALL GUNRIG

**6**

Ein Tidewall Gunrig ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Überlegenheits-Massebeschleuniger.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tidewall Gunrig	6"	-	5+	-	2	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Überlegenheits-Massebeschleuniger	Schwer	72"	1	8+	4+	Titanenkiller

FÄHIGKEITEN

Offen

Automatisches Feuerleitsystem: Diese Einheit wählt mit ihrem Überlegenheits-Massebeschleuniger immer die nächste feindliche Einheit als Ziel, wenn sich keine befreundete <SEPT>-Einheit an Bord befindet. Kommen dafür mehrere feindliche Einheiten infrage, wähle eine davon als Ziel.

Mobile Verteidigungsplattform: Diese Einheit kann nur dann Bewegungsaktionen durchführen, wenn sich Modelle an Bord befinden.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 T'AU-EMPIRE-INFANTERIE-Modelle transportieren.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: GEBÄUDE, FAHRZEUG, TRANSPORTER, TIDEWALL GUNRIG

KV128 STORMSURGE



20



Ein KV128 Stormsurge ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Raketenbatteriesystem; 4 Zerstörerraketen; Flammenwerfern; Pulsblasterkanone; Schwärmer-Raketensystemen; Zermalmenden Füßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
KV128 Stormsurge	6"	5+	4+	1	5	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bündelkanone	Schwer	18"	2	8+	9+	-
Flammenwerfer	Schwer	8"	2	7+	10+	Inferno
Pulsbeschleunigerkanone	Schwer	72"	1	8+	4+	Titanenkiller
Pulsblasterkanone	Schwer	30"	4	6+	5+	-
Raketenbatteriesystem	Schwer	48"	8	8+	10+	-
Schwärmer-Raketensysteme	Schwer	30"	2	7+	9+	Sperrfeuer
Streugranatwerfer	Schwer	18"	2	8+	10+	Sperrfeuer
Zerstörerrakete	Schwer	60"	1	5+	5+	Titanenkiller, Nur eine Verwendung
Zermalmende Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Flammenwerfern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Streugranatwerfer; 2 Bündelkanonen.
- Statt mit 1 Pulsblasterkanone kann diese Einheit mit 1 Pulsbeschleunigerkanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Stabilisationsanker: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen, wenn sie in diesem Zug keine Bewegungsaktion durchgeführt hat.

FRAKTION: T'AU EMPIRE, <SEPT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, TITANISCH, FAHRZEUG, KV128 STORMSURGE