



Queste schede tecniche ti consentono di combattere battaglie ad Apocalypse con le tue miniature del T'au Empire. Ciascuna include i profili delle caratteristiche dell'unità che descrive, oltre a qualsiasi equipaggiamento e abilità speciale che potrebbe avere.

KEYWORDS

In queste schede tecniche ti imbatterai nella keyword **<SETTA>**. Si tratta di un indicatore per una keyword a tua scelta, come descritto di seguito.

<SETTA>

Tutti i T'au appartengono ad un mondo setta o alle Enclavi Farsight, ma per semplicità ci riferiamo ad ognuna di esse come setta. Alcune schede tecniche specificano a quale Capitolo appartiene l'unità, ma quando non lo fanno hanno la keyword **<SETTA>**. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, devi decidere a quale setta appartiene. Poi sostituisci la keyword **<SETTA>** ogni volta che appare su quella scheda tecnica con il nome della setta che hai scelto.

Ad esempio, se vuoi includere nella tua armata un Firesight Marksman e hai deciso che appartiene alla Setta Vior'la, la sua Keyword di Fazione **<SETTA>** cambia in **SETTA VIOR'LA** e la sua abilità Collegamento con i Drones sarà: Aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da tiro dagli **MV71 SNIPER DRONES** della **SETTA VIOR'LA** fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

Le unità di **ETHEREALS** non possono appartenere alle **ENCLAVI FARSHIGHT**.

MAESTRO DELLA GUERRA

Una volta per battaglia, all'inizio della fase di Azione, un **COMMANDER** della tua armata può dichiarare la Kauyon oppure la Mont'ka:

Kauyon: fino alla fine del turno puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati con armi da tiro da unità della **<SETTA>** amiche fintanto che si trovano entro 12" dal **COMMANDER** che utilizza questa abilità se sono rimaste stazionarie in questo turno.

Mont'ka: fino alla fine del turno le unità della **<SETTA>** amiche possono svolgere un'azione Tiro anziché un'azione Combattimento fintanto che stanno eseguendo un ordine Assaltare se si trovano entro 12" dal Commander che utilizza questa abilità all'inizio della fase di Azione.

A meno che non sia specificato altrimenti, l'abilità Maestro della Guerra può essere usata solo una volta per battaglia, a prescindere da quante unità della tua armata abbiano questa abilità.

LISTA DELLE ARMI DEL COMMANDER

Questa lista include i profili d'arma per la scheda tecnica del Commander. Aggiungi 1 al Valore di Potenza per ciascun proiettore a frammentazione ad area, fucile a fusione e gondola di missili, e 2 per ciascun cannone a salva d'impulsi, fucile ionico ciclico, lanciafiamme e fucile plasma.

LISTA DELLE ARMI DEL COMMANDER

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Proiettore a frammentazione ad area	Pesante	18"	1	8+	10+	Bombardamento
Cannone a salva di impulsi	Pesante	18"	2	8+	9+	-
Fucile ionico ciclico*	Pesante	18"	2	8+	8+	-
Lanciafiamme	Pesante	8"	1	7+	10+	Inferno
Fucile a fusione	Pesante	18"	1	10+	4+	-
Gondola di missili	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Fucile plasma	Pesante	24"	1	7+	7+	Cadenza Rapida

* Non può essere preso da un Commander che ha una XV86 Coldstar Battlesuit.

COMMANDER SHADOWSUN



11



La Commander Shadowsun è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: fucili a fusione; armi da corpo a corpo. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Commander Shadowsun	8"	3+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili a fusione	Pesante	18"	2	10+	4+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere un Command-link Drone (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha un Command-link Drone ha la seguente abilità addizionale: **Coordinamento**.
- Questa unità può avere Shield Drones (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha Shield Drones, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.

ABILITÀ

Infiltratori, Furtività, Maestro della Guerra

Genio della Kauyon: una volta per battaglia, all'inizio della fase di Azione, questa unità può dichiarare una Kauyon anche se la Kauyon o la Mont'ka sono già state dichiarate. La Mont'ka e la Kauyon non possono essere dichiarate entrambe nello stesso turno.

Coordinamento: se questa unità ha un Command-link Drone, dopo che la sua unità svolge un'azione Movimento puoi scegliere una unità del **T'AU EMPIRE** amica entro 6" da questa unità. Fino alla fine della fase ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da quell'unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, SETTA T'AU

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, BATTLESLUIT, PERSONAGGIO, COMMANDER, XV22 STALKER, A REAZIONE, SHADOWSUN

COMMANDER FARSIHT



13



Il Commander Farsight è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fucile plasma ad alta intensità; Lama dell'Alba. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Commander Farsight	8"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucile plasma ad alta intensità	Pesante	30"	1	6+	6+	Cadenza Rapida
Lama dell'Alba	Mischia	Mischia	x2	7+	7+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità, Maestro della Guerra

Genio della Mont'ka: una volta per battaglia, all'inizio della fase di Azione, questa unità può dichiarare una Mont'ka anche se la Kauyon o la Mont'ka sono già state dichiarate. La Mont'ka e la Kauyon non possono essere dichiarate entrambe nello stesso turno.

Via della Lama Corta: ripeti i tiri per colpire pari a 1 effettuati dalle unità delle **ENCLAVI FARSIHT** amiche quando usano armi da mischia fintanto che si trovano entro 6" da questa unità (e dalle armi da tiro se il bersaglio è un'unità degli **ORKS**).

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, ENCLAVI FARSIHT

KEYWORDS: LEGGERA, BATTLESUIT, VOLARE, PERSONAGGIO, COMMANDER, A REAZIONE, FARSIHT

COMMANDER



5



Un Commander è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Commander	8"	3+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a salva di impulsi ad alto rendimento	Pesante	18"	4	8+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità deve essere equipaggiata con due oggetti dalla lista *Armi del Commander*.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con due oggetti dalla lista *Armi del Commander*.
- Questo modello può avere una delle seguenti opzioni (**Valore di Potenza +1**):
 - XV8-02 Crisis Iridium Battlesuit. Se questa unità ha una XV8-02 Crisis Iridium Battlesuit, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.
 - XV85 Enforcer Battlesuit. Se questa unità ha una XV85 Enforcer Battlesuit:
 - Ha la seguente abilità addizionale: **Enforcer Battlesuit**.
 - Ha la keyword **XV85 ENFORCER** anziché la keyword **XV8 CRISIS**.
 - XV86 Coldstar Battlesuit. Se questa unità ha una XV86 Coldstar Battlesuit:
 - Ha una caratteristica Movimento di 20".
 - È equipaggiata con un 1 cannone a salva di impulsi ad alto rendimento anziché un oggetto dalla lista *Armi del Commander*.
 - Ha la keyword **XV86 COLDSTAR** anziché la keyword **XV8 CRISIS**.
- Questa unità può avere fino a due dei seguenti (**Valore di Potenza +1**): Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
- Se questa unità ha un Gun Drone, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
- Se questa unità ha un Marker Drone, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
- Se questa unità ha uno Shield Drone, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.

ABILITÀ

Attacco in Profondità, Maestro della Guerra

Enforcer Battlesuit: all'inizio della fase dei Danni, se questa unità ha una XV85 Enforcer Battlesuit, puoi rimuovere un segnalino esplosione da questa unità. I segnalini esplosione piccoli devono essere rimossi prima di quelli grandi.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, BATTLESUIT, VOLARE, PERSONAGGIO, XV8 CRISIS, A REAZIONE, COMMANDER

AUN'VA

**5**

Aun'Va è un'unità che include 3 modelli. È equipaggiato con: lame dell'onore. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Aun'Va (3 modelli)	6"	3+	3+	2	2	7	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lame dell'Onore	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Il Fallimento non è un'Opzione: le unità del T'AU EMPIRE amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Lealtà Suprema: puoi ripetere i test di Morale effettuati per le unità del T'AU EMPIRE nel Distaccamento di questa unità fintanto che questa unità è sul campo di battaglia.

Paradosso della Dualità: sottrai 1 dai tiri per ferire degli attacchi che hanno come bersaglio questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, SETTA T'AU

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, ETHEREAL, ETHEREAL GUARD, AUN'VA

AUN'SHI



Aun'Shi è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama dell'onore. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Aun'Shi	6"	2+	4+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama dell'Onore	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

ABILITÀ

Il Fallimento non è un'Opzione: le unità del T'AU EMPIRE amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Signore delle Lame: ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da mischia da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, SETTA VIOR'LA

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, ETHEREAL, AUN'SHI

ETHEREAL

**2**

Un Ethereal è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama dell'onore.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ethereal	6"	3+	4+	1	1	7	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Carabina a impulsi	Piccola	18"	Mod.	9+	9+	-
Lama dell'Onore	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere fino a due delle seguenti opzioni (**Valore di Potenza +1**): Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Se questa unità ha un Gun Drone, è equipaggiata anche con 1 carabina a impulsi.
 - Se questa unità ha un Marker Drone, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha uno Shield Drone, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.
- Questa unità può avere un Hover Drone (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha un Hover Drone:
 - Ha una caratteristica Movimento di 8".
 - Ottiene le seguenti keywords addizionali: **A REAZIONE, VOLARE**.

ABILITÀ

Il Fallimento non è un'Opzione: le unità del **T'AU EMPIRE** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: **T'AU EMPIRE, <SETTA>**

KEYWORDS: **LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, ETHEREAL**

CADRE FIREBLADE

**4**

Un Cadre Fireblade è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fucile a impulsi; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Cadre Fireblade	6"	3+	2+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucile a impulsi	Piccola	30"	Mod.	9+	10+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere fino a due delle seguenti opzioni (**Valore di Potenza +1**): Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Se questa unità ha un Gun Drone, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha un Marker Drone, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha uno Shield Drone, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.

ABILITÀ

Salva di Fuoco: aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle unità di <SETTA> entro 6" da uno o più Cadre Fireblades di <SETTA> amici, fintanto che sferrano attacchi con carabine a impulsi e fucili a impulsi che hanno come bersaglio un'unità entro metà della gittata dell'arma usata per quell'attacco.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CADRE FIREBLADE

DARKSTRIDER

**5**

Darkstrider è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: carabina a impulsi; armi da corpo a corpo. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Darkstrider	7"	3+	2+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Carabina a impulsi	Piccola	18"	Mod.	9+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

ABILITÀ

Infiltratori

Analizzatore Strutturale: una volta per turno, dopo che questa unità svolge un'azione Tiro, puoi scegliere una unità **LEGGERA** della **SETTA T'AU** amica entro 6" da questa unità. Aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi sferrati con armi da tiro da quell'unità che hanno come bersaglio un'unità presa di mira da questa unità in questo turno.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, SETTA T'AU

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, DARKSTRIDER

LONGSTRIKE



12



Longstrike è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 carabine a impulsi; cannone a rotaia; scafo corazzato. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Longstrike	12"	6+	2+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a salva di impulsi	Pesante	18"	2	8+	9+	-
Cannone ionico	Pesante	60"	2	6+	6+	Sovraccarica
Cannone a rotaia	Pesante	72"	1	8+	4+	Distruttrice
Sistemi di missili intelligenti	Pesante	30"	2	7+	9+	Bombardamento
Carabina a impulsi	Piccola	18"	Mod.	9+	9+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone a rotaia, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone ionico.
- Al posto di 2 carabine a impulsi, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti opzioni: 2 cannoni a salva d'impulsi; sistemi di missili intelligenti.

ABILITÀ

Asso dei Corazzati: aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi sferrati da questa unità con armi da tiro che hanno come bersaglio unità **PESANTI** o **SUPERPESANTI**.

Campione della Casta del Fuoco: aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi sferrati con armi da tiro dalle unità di **TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP** della **SETTA T'AU** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Fluttuante: le distanze sono misurate da e verso lo scafo di questa unità, anche se ha una basetta.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, SETTA T'AU

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, PERSONAGGIO, TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP, LONGSTRIKE

BREACHER TEAM

**3**

Un Breacher Team è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 6**). È equipaggiato con: fucili a impulsi brevi; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Breacher Team (5 modelli)	6"	5+	4+	1	1	5	8+
Breacher Team (10 modelli)	6"	5+	4+	2	2	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili a impulsi brevi	Piccola	15"	x2	5+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere fino a due delle seguenti opzioni (**Valore di Potenza +1**): Guardian Drone, Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Se questa unità ha un Guardian Drone ha la seguente abilità: **Ignora i Danni (6+)**.
 - Se questa unità ha un Gun Drone, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha un Marker Drone, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha uno Shield Drone, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, BREACHER TEAM

STRIKE TEAM

**3**

Uno Strike Team è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 6**) o 12 modelli (**Valore di Potenza 7**). È equipaggiato con: fucili a impulsi; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Strike Team (5 modelli)	6"	5+	4+	1	1	5	8+
Strike Team (10 modelli)	6"	5+	4+	2	2	5	8+
Strike Team (12 modelli)	6"	5+	4+	3	2	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili a impulsi	Piccola	30"	Mod.	6+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere fino a due delle seguenti opzioni (**Valore di Potenza +1**): Guardian Drone, Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Se questa unità ha un Guardian Drone ha la seguente Abilità: **Ignora i Danni (6+)**.
 - Se questa unità ha un Gun Drone, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha un Marker Drone, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha uno Shield Drone, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, STRIKE TEAM

KROOT CARNIVORES

**4**

I Kroot Carnivores sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (Valore di Potenza 7). Sono equipaggiati con: fucili kroot (tiro); fucili kroot (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Kroot Carnivores (10 modelli)	7"	3+	4+	1	2	4	10+
Kroot Carnivores (20 modelli)	7"	3+	4+	2	4	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili kroot (tiro)	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	Cadenza Rapida
Fucili kroot (mischia)	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

ABILITÀ

Infiltratori

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, KROOT

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, KROOT CARNIVORES

KROOT SHAPER

**3**

Un Kroot Shaper è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama rituale.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Kroot Shaper	7"	3+	4+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama rituale	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

ABILITÀ

I Più Saggi della Specie: le unità di **KROOTS** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità al posto della propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Lo Shaper Ordina: ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **KROOTS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, KROOT

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, KROOT SHAPER

KROOTOX RIDERS

**1**

I Krootox Riders sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 2) o 3 modelli (Valore di Potenza 3). Sono equipaggiati con: cannoni kroot; pugni del Krootox.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Krootox Riders (1 modello)	8"	3+	4+	1	1	4	10+
Krootox Riders (2 modelli)	8"	3+	4+	2	2	4	10+
Krootox Riders (3 modelli)	8"	3+	4+	3	3	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannoni kroot	Piccola	48"	Mod.	8+	8+	Cadenza Rapida
Pugni del Krootox	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, KROOT

KEYWORDS: LEGGERA, CAVALLERIA, KROOTOX RIDERS

XV25 STEALTH BATTLESUITS

**6**

Le XV25 Stealth Battlesuits sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 10**). Sono equipaggiate con: cannoni a salva d'impulsi; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
XV25 Furtività Battlesuits (3 modelli)	8"	5+	4+	1	1	6	6+
XV25 Furtività Battlesuits (6 modelli)	8"	5+	4+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannoni a salva d'impulsi	Piccola	18"	x3	8+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere fino a due delle seguenti opzioni (**Valore di Potenza +1**): Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Se questa unità ha un Gun Drone, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha un Marker Drone, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha uno Shield Drone, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.

ABILITÀ

Infiltratori, Furtività

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, BATTLESUIT, VOLARE, FANTERIA, A REAZIONE, XV25 STEALTH BATTLESUITS

XV8 CRISIS BATTLESUITS



7



Le XV8 Crisis Battlesuits sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 13) o 9 modelli (Valore di Potenza 19). Sono equipaggiate con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
XV8 Crisis Battlesuits (3 modelli)	8"	5+	4+	1	2	6	6+
XV8 Crisis Battlesuits (6 modelli)	8"	5+	4+	2	4	6	6+
XV8 Crisis Battlesuits (9 modelli)	8"	5+	4+	3	6	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Proiettore a frammentazione ad area	Pesante	18"	1	8+	10+	Bombardamento
Cannone a salva di impulsi	Pesante	18"	2	8+	9+	-
Fucile ionico ciclico	Pesante	18"	2	8+	8+	-
Lanciafiamme	Pesante	8"	1	7+	10+	Inferno
Fucile a fusione	Pesante	18"	1	10+	4+	-
Gondola di missili	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Fucile plasma	Pesante	24"	1	7+	7+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 3 modelli inclusi in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti opzioni (Valore di Potenza +1 per cannone a salva di impulsi, fucile ionico ciclico, lanciafiamme e fucile plasma): 3 proiettori a frammentazione ad area; 3 cannoni a salva d'impulsi; 3 fucili ionici ciclici; 3 lanciafiamme; 3 fucili a fusione; 3 gondole di missili; 3 fucili plasma.
- Questa unità può avere fino a due dei seguenti (Valore di Potenza +1 ogni 3 modelli inclusi in questa unità): Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
 - Se questa unità ha Gun Drones, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha Marker Drones, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha Shield Drones migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, BATTLESUIT, VOLARE, A REAZIONE, XV8 CRISIS BATTLESUITS

XV8 CRISIS BODYGUARDS



8



Le XV8 Crisis Bodyguards sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 15) o 9 modelli (Valore di Potenza 22). Sono equipaggiate con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
XV8 Crisis Bodyguards (3 modelli)	8"	5+	4+	1	2	6	6+
XV8 Crisis Bodyguards (6 modelli)	8"	5+	4+	2	4	6	6+
XV8 Crisis Bodyguards (9 modelli)	8"	5+	4+	3	6	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Proiettore a frammentazione ad area	Pesante	18"	1	8+	10+	Bombardamento
Cannone a salva di impulsi	Pesante	18"	2	8+	9+	-
Fucile ionico ciclico	Pesante	18"	2	8+	8+	-
Lanciafiamme	Pesante	8"	1	7+	10+	Inferno
Fucile a fusione	Pesante	18"	1	11+	4+	-
Gondola di missili	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Fucile plasma	Pesante	24"	1	7+	7+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 3 modelli inclusi in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti opzioni (Valore di Potenza +1 per cannone a salva di impulsi, fucile ionico ciclico, lanciafiamme e fucile plasma): 3 proiettori a frammentazione ad area; 3 cannoni a salva d'impulsi; 3 fucili ionici ciclici; 3 lanciafiamme; 3 fucili a fusione; 3 gondole di missili; 3 fucili plasma.
- Questa unità può avere fino a due delle seguenti opzioni (Valore di Potenza +1 ogni 3 modelli inclusi in questa unità): Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
 - Se questa unità ha Gun Drones, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha Marker Drones, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha Shield Drones, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Protettori Giurati: all'inizio della fase dei Danni puoi scegliere una unità di PERSONAGGIO della <SETTA> amica che ha accanto almeno un segnalino esplosione e che si trova entro 6" da questa unità. Rimuovi fino a D3 segnalini esplosione da quell'unità PERSONAGGIO e collocali accanto a questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, BATTLESUIT, VOLARE, A REAZIONE, XV8 CRISIS BODYGUARDS

FIRESIGHT MARKSMAN

**3**

Un Firesight Marksman è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Firesight Marksman	5"	5+	3+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

ABILITÀ

Furtività

Collegamento con i Drones: aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da tiro dagli **MV71 SNIPER DRONES** di <SETTA> fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, FIRESIGHT MARKSMAN

XV95 GHOSTKEEL BATTLESUIT

**12**

Una XV95 Ghostkeel Battlesuit è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lanciafiamme; acceleratore a fusione; armi da corpo a corpo.

XV95 Ghostkeel Battlesuit	M	AC	AB	A	Fe	D	S
	12"	5+	4+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a salva di impulsi	Pesante	18"	2	8+	9+	-
Mitragliatore ionico ciclico	Pesante	24"	2	8+	8+	Sovraccarica
Lanciafiamme	Pesante	8"	2	7+	10+	Inferno
Fucile a fusione	Pesante	18"	2	10+	4+	-
Acceleratore a fusione	Pesante	18"	1	8+	3+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 acceleratore a fusione questa unità può essere equipaggiata con 1 mitragliatore ionico ciclico.
- Al posto dei lanciafiamme, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti opzioni: 2 cannoni a salva d'impulsi; fucili a fusione.

ABILITÀ

Infiltratori, Furtività

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: PESANTE, BATTLESUIT, VOLARE, MOSTRO, A REAZIONE,

XV95 GHOSTKEEL BATTLESUIT

XV104 RIPTIDE BATTLESUIT



13



Una XV104 Riptide Battlesuit è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone a salva di impulsi pesante; sistemi di missili intelligenti; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
XV104 Riptide Battlesuit	12"	5+	4+	2	3	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili a fusione	Pesante	18"	2	10+	4+	-
Cannone a salva di impulsi pesante	Pesante	36"	6	7+	8+	-
Acceleratore ionico	Pesante	72"	4	6+	6+	Sovraccarica
Gondola di missili	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Fucili plasma	Pesante	24"	2	7+	7+	Cadenza Rapida
Sistemi di missili intelligenti	Pesante	30"	2	7+	9+	Bombardamento
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto dei sistemi di missili intelligenti, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: fucili a fusione; fucili plasma.
- Al posto di 1 cannone a salva di impulsi pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 acceleratore ionico.
- Questa unità può avere fino a due Shielded Missile Drones (**Valore di Potenza +1** per drone). Per ogni Shielded Missile Drone che ha, questa unità è equipaggiata anche con 1 gondola di missili.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: PESANTE, BATTLESUIT, VOLARE, MOSTRO, A REAZIONE,

XV104 RIPTIDE BATTLESUIT

PATHFINDER TEAM



5



Un Pathfinder Team è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 9). È equipaggiato con: carabine a impulsi; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Pathfinder Team (5 modelli)	7"	5+	4+	1	1	5	8+
Pathfinder Team (10 modelli)	7"	5+	4+	2	2	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucile ionico	Pesante	30"	1	6+	8+	Sovraccarica
Carabine a impulsi	Pesante	18"	x2	6+	8+	-
Fucile a rotaia	Pesante	30"	1	8+	6+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di tre delle seguenti armi in qualsiasi combinazione (Valore di Potenza +1 per arma): 1 fucile ionico; 1 fucile a rotaia.
- Questa unità può avere fino a due delle seguenti opzioni (Valore di Potenza +1): Gun Drone, Marker Drone, Shield Drone.
 - Se questa unità ha un Gun Drone, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha un Marker Drone, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha uno Shield Drone, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.
- Questa unità può avere un Recon Drone (Valore di Potenza +1). Se questa unità ha un Recon Drone non subisce la penalità agli attacchi sferrati con armi da tiro che prendono di mira bersagli oscurati.
- Questa unità può prendere fino a due delle seguenti opzioni (Valore di Potenza +1): Grav-inhibitor Drone, Pulse Accelerator Drone.
 - Se un'unità nemica inizia un'azione Movimento entro 3" da una o più unità accompagnate da un Grav-inhibitor Drone, riduci la sua caratteristica Movimento di 2" finché quell'azione Movimento non è stata completata.
 - Se questa unità ha un Pulse Accelerator Drone, aggiungi 6" alla gittata delle sue carabine a impulsi.

ABILITÀ

Infiltratori

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PATHFINDER TEAM

TX4 PIRANHAS

**3**

I TX4 Piranhas sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 3 modelli (**Valore di Potenza 9**) o 5 modelli (**Valore di Potenza 15**). Sono equipaggiati con: carabine a impulsi; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
TX4 Piranhas (1 modello)	16"	6+	4+	1	1	4	8+
TX4 Piranhas (3 modelli)	16"	6+	4+	3	3	4	8+
TX4 Piranhas (5 modelli)	16"	6+	4+	5	5	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a salva di impulsi	Pesante	18"	2	8+	9+	-
Fucile a fusione	Pesante	18"	1	10+	4+	-
Carabine a impulsi	Pesante	18"	x2	6+	8+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 fucile a fusione; 1 cannone a salva di impulsi.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TX4 PIRANHAS

TACTICAL DRONES

**3**

I Tactical Drones sono un'unità che include 4 modelli. Può comprendere 8 modelli (Valore di Potenza 5) o 12 modelli (Valore di Potenza 7). Sono equipaggiati con: carabine a impulsi; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tactical Drones (4 modelli)	8"	5+	5+	1	1	4	8+
Tactical Drones (8 modelli)	8"	5+	5+	2	2	4	8+
Tactical Drones (12 modelli)	8"	5+	5+	3	3	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Carabine a impulsi	Pesante	18"	x2	6+	8+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere fino a due delle seguenti opzioni (Valore di Potenza +1 ogni 4 modelli inclusi in questa unità): Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
 - Se questa unità ha Gun Drones, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha Marker Drones, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha Shield Drones, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Protocolli di Identificazione della Minaccia: questa unità deve prendere di mira l'unità nemica più vicina quando svolge un'azione Tiro. Se più di una unità è parimenti vicina sceglie una da prendere di mira.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, DRONE, VOLARE, TACTICAL DRONES

VESPID STINGWINGS

**5**

I Vespid Stingwings sono un'unità che include 4 modelli. Può comprendere 8 modelli (Valore di Potenza 11) o 12 modelli (Valore di Potenza 16). Sono equipaggiati con: fucili a neutroni; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Vespid Stingwings (4 modelli)	14"	4+	4+	1	1	6	8+
Vespid Stingwings (8 modelli)	14"	4+	4+	2	2	6	8+
Vespid Stingwings (12 modelli)	14"	4+	4+	3	3	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili a neutroni	Piccola	18"	Mod.	6+	6+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, VESPID

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, VESPID STINGWINGS

KROOT HOUNDS

**2**

I Kroot Hounds sono un'unità che include 4 modelli. Può comprendere 8 modelli (**Valore di Potenza 4**) o 12 modelli (**Valore di Potenza 6**). Sono equipaggiati con: zanne squarcianti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Kroot Hounds (4 modelli)	12"	3+	-	1	1	4	10+
Kroot Hounds (8 modelli)	12"	3+	-	2	2	4	10+
Kroot Hounds (12 modelli)	12"	3+	-	3	3	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zanne squarcianti	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

ABILITÀ

Predatori Voraci: aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità che non sono **VEICOLI** e hanno accanto uno o più segnalini danno.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, KROOT

KEYWORDS: LEGGERA, BESTIE, KROOT HOUNDS

XV88 BROADSIDE BATTLESUITS



6



Le XV88 Broadside Battlesuits sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 11) o 3 modelli (Valore di Potenza 16). Sono equipaggiate con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
XV88 Broadside Battlesuits (1 modello)	5"	5+	4+	1	1	6	5+
XV88 Broadside Battlesuits (2 modelli)	5"	5+	4+	2	2	6	5+
XV88 Broadside Battlesuits (3 modelli)	5"	5+	4+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucile a rotaia pesante	Pesante	60"	1	9+	5+	-
Gondola di missili ad alto potenziale	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Fucile plasma	Pesante	24"	2	7+	7+	Cad. Rapida
Sistemi di missili intelligenti	Pesante	30"	2	7+	9+	Bombardamento
Gondola di missili	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia		Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti opzioni: 1 fucile a rotaia pesante; 2 gondole di missili ad alto potenziale (Valore di Potenza +1).
- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti armi: sistema di missili intelligenti; fucile plasma.
- Questa unità può avere fino a due delle seguenti opzioni (Valore di Potenza +1 per ciascun modello incluso in questa unità): Gun Drones, Marker Drones, Shield Drones.
 - Se questa unità ha Gun Drones, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha Marker Drones, ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità.
 - Se questa unità ha Shield Drones, migliora di 1 la sua caratteristica Salvezza.
- Per ogni modello incluso in questa unità, essa può avere fino a due Missile Drones (Valore di Potenza +1 per drone). Per ciascun Missile Drone che ha, essa è equipaggiata anche con 1 gondola di missili.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, BATTLESUIT, XV88 BROADSIDE BATTLESUITS

TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP



Una TX7 Hammerhead Gunship è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: cannone a rotaia; 2 carabine a impulsi; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
TX7 Hammerhead Gunship	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a salva di impulsi	Pesante	18"	2	8+	9+	-
Cannone ionico	Pesante	60"	2	6+	6+	Sovraccarica
Cannone a rotaia	Pesante	72"	1	8+	4+	Distruttrice
Sistemi di missili intelligenti	Pesante	30"	2	7+	9+	Bombardamento
Carabina a impulsi	Piccola	18"	Mod.	9+	9+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone a rotaia, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone ionico.
- Al posto di 2 carabine a impulsi, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti opzioni (Valore di Potenza +1): 2 cannoni a salva d'impulsi; sistemi di missili intelligenti.

ABILITÀ

Fluttuante: le distanze sono misurate da e verso lo scafo di questa unità, anche se ha una basetta.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP

TX78 SKY RAY GUNSHIP



9



Una TX78 Sky Ray Gunship è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: missili a ricerca; 2 carabine a impulsi; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
TX78 Sky Ray Gunship	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a salva di impulsi	Pesante	18"	2	8+	9+	-
Carabina a impulsi	Piccola	18"	Mod.	9+	9+	-
Missili a ricerca	Pesante	72"	1	8+	6+	Bombardamento
Sistemi di missili intelligenti	Pesante	30"	2	7+	9+	Bombardamento
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 2 carabine a impulsi, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti opzioni (Valore di Potenza +1): 2 cannoni a salva d'impulsi; sistema di missili intelligenti.

ABILITÀ

Fluttuante: le distanze sono misurate da e verso lo scafo di questa unità, anche se ha una basetta.

Tracciante di Velocità: aggiungi 2 ai tiri per colpire degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità che hanno come bersaglio unità **AEROMOBILE**.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TX78 SKY RAY GUNSHIP

MV71 SNIPER DRONES

**3**

I MV71 Sniper Drones sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 5) o 9 modelli (Valore di Potenza 7). Sono equipaggiati con: fucili a impulsi da cecchino; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
MV71 Sniper Drones (3 modelli)	8"	5+	5+	1	1	4	8+
MV71 Sniper Drones (6 modelli)	8"	5+	5+	2	2	4	8+
MV71 Sniper Drones (9 modelli)	8"	5+	5+	3	3	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili a impulsi da cecchino	Piccola	48"	Mod.	6+	8+	Precisione
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

ABILITÀ

Furtività

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: LEGGERA, DRONE, VOLARE, MV71 SNIPER DRONES

TY7 DEVILFISH

**7**

Un TY7 Devilfish è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone a salva di impulsi; 2 carabine a impulsi; scafo corazzato.

TY7 Devilfish	M	AC	AB	A	Fe	D	S
	12"	6+	4+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Carabina a impulsi	Piccola	18"	Mod.	9+	9+	-
Sistemi di missili intelligenti	Pesante	30"	2	7+	9+	Bombardamento
Cannone a salva di impulsi	Pesante	18"	2	8+	9+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 2 carabine a impulsi, questa unità può essere equipaggiata con sistemi di missili intelligenti.

ABILITÀ

Fluttuante: le distanze sono misurate da e verso lo scafo di questa unità, anche se ha una basetta.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 12 modelli di **FANTERIA** o di **DRONES** di <SETTA>. Non può trasportare **BATTLESUITS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TRASPORTO, TY7 DEVILFISH

AX3 RAZORSHARK STRIKE FIGHTER

**11**

Un AX3 Razorshark Strike Fighter è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone a salva di impulsi; torretta ionica quad; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
AX3 Razorshark Strike Fighter	20-50"	6+	4+	1	2	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a salva di impulsi	Pesante	18"	2	8+	9+	-
Gondola di missili	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Torretta ionica quad	Pesante	30"	2	7+	7+	Sovraccarica
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone a salva di impulsi, questa unità può essere equipaggiata con 1 gondola di missili.

ABILITÀ

Supersonico

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, AX3 RAZORSHARK STRIKE FIGHTER

AX39 SUN SHARK BOMBER



10



Un AX39 Sun Shark Bomber è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fucili ionici; gondola di missili; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
AX39 Sun Shark Bomber	20-50"	6+	4+	1	2	4	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili ionici	Pesante	30"	2	6+	8+	Sovraccarica
Gondola di missili	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 gondola di missili (**Valore di Potenza +1**).

ABILITÀ

Supersonico

Corsa di Bombardamento: quando questa unità termina un'azione Movimento scegli una unità nemica che ha sorvolato durante quell'azione Movimento. Tira tre D6, sottraendo 1 da ciascun risultato se quell'unità è un **PERSONAGGIO** e aggiungendo 1 a ciascun risultato se quell'unità è di **FANTERIA**; per ogni risultato di 4+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, AX39 SUN SHARK BOMBER

TIDEWALL SHIELDLINE

**4**

Una Tidewall Shieldline è un'unità che include 1 modello, che può essere un modello di Tidewall Shieldline o un modello di Tidewall Defence Platform.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tidewall Shieldline	6"	-	-	-	2	4	7+

ABILITÀ

Scoperto

Rete di Difesa Tidewall: ogni riquadro Fortificazioni in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata due unità di Tidewall Shieldline invece che uno solo, una che include 1 modello di Tidewall Shieldline e uno che include 1 modello di Defence Platform. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Fortificazioni deve essere collocata nello stesso momento ed entro 1" dall'altra unità presa per il medesimo riquadro. Se un'unità di Tidewall Shieldline che include 1 modello di Defence Platform non è nello stesso riquadro Fortificazioni di un'unità di Tidewall Shieldline che include 1 modello di Tidewall Shieldline, essa non può essere schierata.

Piattaforma di Difesa Mobile: questa unità può svolgere un'azione Movimento solo se vi sono modelli imbarcati in essa.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** del T'AU EMPIRE.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: EDIFICIO, VEICOLO, TRASPORTO, TIDEWALL SHIELDLINE

TIDEWALL DRONEPORT

**4**

Un Tidewall Droneport è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 carabine a impulsi.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tidewall Droneport	6"	-	5+	-	2	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Carabina a impulsi	Piccola	18"	1	9+	9+	

ABILITÀ

Scoperto

Sistemi Automatici di Controllo Drones: questa unità ha come bersaglio sempre l'unità nemica più vicina con le sue carabine a impulsi. Se due unità nemiche sono parimenti vicine puoi scegliere quale è il bersaglio di questa unità.

Piattaforma di Difesa Mobile: questa unità può svolgere un'azione Movimento solo se vi sono modelli imbarcati in essa.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** del **T'AU EMPIRE**.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: EDIFICO, VEICOLO, TRASPORTO, TIDEWALL DRONEPORT

TIDEWALL GUNRIG

**6**

Un Tidewall Gunrig è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone a rotaia supremacy.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tidewall Gunrig	6"	-	5+	-	2	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a rotaia supremacy	Pesante	72"	1	8+	4+	Distruttrice

ABILITÀ

Scoperto

Sistemi di Puntamento Automatici: questa unità ha sempre come bersaglio del proprio cannone a rotaia supremacy l'unità nemica più vicina, a meno che un'unità di <SETTA> amica non sia imbarcata su di essa. Se due unità nemiche sono parimenti vicine puoi scegliere quale è il bersaglio di questa unità.

Piattaforma di Difesa Mobile: questa unità può svolgere un'azione Movimento solo se vi sono modelli imbarcati in essa.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** del T'AU EMPIRE.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: EDIFICIO, VEICOLO, TRASPORTO, TIDEWALL GUNRIG

KV128 STORMSURGE



20



Una KV128 Stormsurge è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: sistema di razzi a grappolo; 4 missili distruttori; lanciafiamme; cannone a impulsi brevi; sistemi di missili intelligenti; piedi schiaccianti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
KV128 Stormsurge	6"	5+	4+	1	5	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Proiettori a frammentazione ad area	Pesante	18"	2	8+	10+	Bombardamento
Cannone a salva di impulsi	Pesante	18"	2	8+	9+	-
Sistema di razzi a grappolo	Pesante	48"	8	8+	10+	-
Missile distruttore	Pesante	60"	1	5+	5+	Distruttrice, Un Solo Uso
Lanciafiamme	Pesante	8"	2	7+	10+	Inferno
Cannone a impulsi brevi	Pesante	30"	4	6+	5+	-
Cannone a impulsi	Pesante	72"	1	8+	4+	Distruttrice
Sistemi di missili intelligenti	Pesante	30"	2	7+	9+	Bombardamento
Piedi schiaccianti	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto dei lanciafiamme, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti opzioni: proiettori a frammentazione ad area; 2 cannoni a salva d'impulsi.
- Al posto di 1 cannone a impulsi brevi, questa unità può essere equipaggiata con un 1 cannone a impulsi.

ABILITÀ

Ancore Stabilizzatrici: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro da questa unità se essa non ha svolto un'azione Movimento in questo turno.

KEYWORDS DI FAZIONE: T'AU EMPIRE, <SETTA>

KEYWORDS: SUPERPESANTE, TITANICA, VEICOLO, KV128 STORMSURGE