

# T'AU EMPIRE



Mit diesen Datenblättern kannst du Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen des T'au Empires austragen. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der beschriebenen Einheit und ihre Ausrüstung sowie besonderen Fähigkeiten.

## SCHLÜSSELWÖRTER

Auf diesen Datenblättern wird dir das Schlüsselwort **<SEPT>** begegnen. Dies ist ein Platzhalter für ein Schlüsselwort deiner Wahl, was im Folgenden erläutert wird.

### <SEPT>

Alle T'au stammen von einer Septwelt oder aus den Farsight-Enklaven: wir bezeichnen diese alle schlicht als Septen. Manche Datenblätter legen fest, aus welcher Sept die Einheit stammt, wo dies nicht der Fall ist, benutzt das Datenblatt das Schlüsselwort **<SEPT>**. Nimmst du eine solche Einheit in deine Armee auf, musst du festlegen, aus welcher Sept diese Einheit stammt. Dann ersetzt du das Schlüsselwort **<SEPT>** bei jedem Auftreten auf dem Datenblatt der Einheit durch deine gewählte Sept.

Wenn du zum Beispiel einen Firesight Marksman in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er aus der Sept Vior'la stammt, ersetzt du sein Fraktions-schlüsselwort **<SEPT>** durch **VIOR'LA SEPT** und seine Fähigkeit *Drone-Verbindung* würde dann lauten: „Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken mit Fernkampfwaffen von befreundeten **VIOR'LA-SEPT-MV71-SNIPER-DRONES**, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.“

**ETHEREAL**-Einheiten dürfen nicht den **FARSIGHT ENCLAVES** entstammen.

## MEISTER DES KRIEGES

Einmal pro Schlacht kann ein einzelner befreundeter **COMMANDER** aus deiner Armee zu Beginn der Aktionsphase entweder Kauyon oder Mont'ka erklären:

**Kauyon:** Bis zum Ende des Zuges kannst du für befreundete **<SEPT>**-Einheiten innerhalb von 12 Zoll um den **COMMANDER**, der diese Fähigkeit einsetzt, Trefferwürfe für Attacken mit Fernkampfwaffen wiederholen, wenn sie in diesem Zug stationär geblieben sind.

**Mont'ka:** Bis zum Ende des Zuges können befreundete **<SEPT>**-Einheiten eine Fernkampfkation statt einer Nahkampfkation durchführen, wenn sie einen Angriffsbefehl ausführen und sich zu Beginn der Aktionsphase innerhalb von 12 Zoll um den Commander befanden, der diese Fähigkeit einsetzt.

Wenn nicht anders angegeben, kann die Fähigkeit *Meister des Krieges* nur einmal pro Schlacht eingesetzt werden, ganz gleich, wie viele Modelle deiner Armee diese Fähigkeit besitzen.

## COMMANDER-WAFFENLISTE

Diese Liste enthält die Waffenprofile des Commander-Datenblatts. Die Macht erhöht sich um 1 pro Fusionsblaster, Streugranatwerfer und Raketenmagazin und um 2 pro Bündelkanone, Flammenwerfer, Plasmagewehr und Zyklischem Ionenblaster.

### COMMANDER-WAFFENLISTE

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+	-

\* Nicht für einen Commander in XV86 Coldstar Battlesuit.

# COMMANDER SHADOWSUN



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, INFANTERIE, FLIEGEN, BATTLESUIT, CHARAKTERMODELL, COMMANDER, XV22 STALKER, SCHWEBEMODUL, SHADOWSUN

# COMMANDER FARSIGHT



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 FARSIGHT-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, FARSIGHT ENCLAVES

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, BATTLESUIT, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, COMMANDER, SCHWEBEMODUL, FARSIGHT

# COMMANDER



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

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
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 Fernkampfaffen.
  - Hat diese Einheit eine Marker Drone, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfaffen.
  - Hat diese Einheit eine Shield Drone, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.

## FÄHIGKEITEN

### 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



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 Verwundungswürfeln für Attacken ab, die diese Einheit als Ziel haben.

**FRAKTION:** T'AU EMPIRE, T'AU SEPT

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, 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 Fernkampfswaffen.
  - 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, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CADRE FIREBLADE



# DARKSTRIDER



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 Fernkampffaktion 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, INFANTERIE, 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



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
<b>Breacher Team (5 Modelle)</b>	6"	5+	4+	1	1	5	8+
<b>Breacher Team (10 Modelle)</b>	6"	5+	4+	2	2	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
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 Fernkampfswaffen.
- Wenn diese Einheit eine Marker Drone hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfswaffen.
- 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	FÄHIGKEITEN
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 Attacken dieser Einheit mit Fernkampfswaffen.
  - Wenn diese Einheit eine Marker Drone hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfswaffen.
  - 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
<b>Kroot Carnivores (10 Modelle)</b>	7"	3+	4+	1	2	4	10+
<b>Kroot Carnivores (20 Modelle)</b>	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: Schwere Krootbüchsen; Krootox-Fäusten.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
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



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
<b>XV25 Stealth Battlesuits (3 Modelle)</b>	8"	5+	4+	1	1	6	6+
<b>XV25 Stealth Battlesuits (6 Modelle)</b>	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 Fernkampfswaffen.
- Wenn diese Einheit eine Marker Drone hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfswaffen.
- 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, INFANTERIE, SCHWEBEMODUL, XV25 STEALTH BATTLESUITS

# XV8 CRISIS BATTLESUITS



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
<b>XV8 Crisis Battlesuits (3 Modelle)</b>	<b>8"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>
<b>XV8 Crisis Battlesuits (6 Modelle)</b>	<b>8"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>
<b>XV8 Crisis Battlesuits (9 Modelle)</b>	<b>8"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

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
<b>XV8 Crisis Bodyguards (3 Modelle)</b>	8"	5+	4+	1	2	6	6+
<b>XV8 Crisis Bodyguards (6 Modelle)</b>	8"	5+	4+	2	4	6	6+
<b>XV8 Crisis Bodyguards (9 Modelle)</b>	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	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, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, FIRESIGHT MARKSMAN

# XV95 GHOSTKEEL BATTLESUIT



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
<b>XV95 Ghostkeel Battlesuit</b>	<b>12"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

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 Ionensturmblaster	Schwer	24"	2	8+	8+	Überladung
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Fusionskanone kann diese Einheit mit 1 Zyklischen Ionensturmblaster 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



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
<b>XV104 Riptide Battlesuit</b>	<b>12"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4+</b>

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



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
<b>Pathfinder Team (5 Modelle)</b>	7"	5+	4+	1	1	5	8+
<b>Pathfinder Team (10 Modelle)</b>	7"	5+	4+	2	2	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
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 Attacks dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.
  - Wenn diese Einheit eine Marker Drone hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacks 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 Attacks 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.

## FÄHIGKEITEN

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
<b>TX4 Piranha (1 Modell)</b>	<b>16"</b>	<b>6+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>8+</b>
<b>TX4 Piranhas (3 Modelle)</b>	<b>16"</b>	<b>6+</b>	<b>4+</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>8+</b>
<b>TX4 Piranhas (5 Modelle)</b>	<b>16"</b>	<b>6+</b>	<b>4+</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>8+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
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
<b>Tactical Drones (4 Modelle)</b>	8"	5+	5+	1	1	4	8+
<b>Tactical Drones (8 Modelle)</b>	8"	5+	5+	2	2	4	8+
<b>Tactical Drones (12 Modelle)</b>	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 Fernkampfswaffen.
  - Wenn diese Einheit Marker Drones hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfswaffen.
  - Wenn diese Einheit Shield Drones hat, verbessere ihren Rüstungswurf-Wert um 1.

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Bedrohungsidentifikationsprotokolle:** 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



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
<b>Vespid Stingwings (4 Modelle)</b>	14"	4+	4+	1	1	6	8+
<b>Vespid Stingwings (8 Modelle)</b>	14"	4+	4+	2	2	6	8+
<b>Vespid Stingwings (12 Modelle)</b>	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



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
<b>XV88 Broadside Battlesuit (1 Modell)</b>	<b>5"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>
<b>XV88 Broadside Battlesuits (2 Modelle)</b>	<b>5"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>
<b>XV88 Broadside Battlesuits (3 Modelle)</b>	<b>5"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
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



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
TX7 Hammerhead Gunship	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



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
TX78 Sky Ray Gunship	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:** Entfernungen 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



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
<b>MV71 Sniper Drones (3 Modelle)</b>	8"	5+	5+	1	1	4	8+
<b>MV71 Sniper Drones (6 Modelle)</b>	8"	5+	5+	2	2	4	8+
<b>MV71 Sniper Drones (9 Modelle)</b>	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, MV71SNIPER DRONES

# TY7 DEVILFISH



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

**Schwerer:** 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



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



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	FÄHIGKEITEN
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. Werf 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-Plattform-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-Plattform-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-Plattform-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<sup>9</sup>AU-EMPIRE-INFANTERIE-Modelle transportieren.

**FRAKTION:** T<sup>9</sup>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
<b>KV128 Stormsurge</b>	<b>6"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>

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