



PATROUILLE : EMPIRE T'AU

PROTECTEURS D'AUN'SHAR

L'Éthéré Aun'Shar a la conviction qu'il sera plus à même de répandre la lumière du Bien Suprême en investissant les champs de bataille du 41^e Millénaire et en détruisant les ennemis qu'il est impossible d'éclairer par la simple diplomatie. Les guerriers de la Caste du Feu qui combattent à ses côtés vénèrent leur chef et suivent ses ordres sans la moindre hésitation. Ils ne vivent que pour accomplir sa volonté et mourraient sans regret pour garantir sa survie.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Aun'Shar (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : sceptre honorifique ; drone glisseur.

B Shas'nel D'tano (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : fusil à impulsions de Sabre de Feu ; arme de corps à corps.

C Exo-armure Ghostkeel (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : cyclo-araseur à ions ; éclateur à fusion jumelé ; poings de Ghostkeel ; système d'appui d'exo-armure.

D Équipe d'Attaque (10 figurines)

- 1 Shas'ui Guerrier de Feu est équipé de : carabine à impulsions ; pistolet à impulsions ; arme de corps à corps ; système de missiles de tourelle d'appui ; drone de marquage.
- 5 Guerriers de Feu sont équipés de : pistolet à impulsions ; fusil à impulsions ; arme de corps à corps.
- 4 Guerriers de Feu sont équipés de : carabine à impulsions ; pistolet à impulsions ; arme de corps à corps.

E Exo-armures Stealth (3 figurines)

- 1 Shas'vre Stealth est équipé de : éclateur à fusion ; poings d'exo-armure ; système d'appui d'exo-armure ; drone de marquage.
- 2 Shas'ui Stealth sont équipés de : canon à induction ; poings d'exo-armure.



Cyclo-araseur à ions



Éclateur à fusion jumelé



C

C

B

A

E

PATROUILLE : EMPIRE T'AU

PROTECTEURS D'AUN'SHAR

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser les Protecteurs d'Aun'Shar se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Pour le Bien Suprême, qui est nommée sur la fiche de plusieurs unités et décrite ci-dessous.

POUR LE BIEN SUPRÊME

Les Cadres de Chasse combattent pour le progrès de l'Empire T'au, et non pour le profit ou la gloire personnelle. Ce dévouement fougueux est à l'origine de tirs de couverture à l'efficacité prodigieuse. Les ennemis sont cloués sur place par des décharges fatales d'armes à impulsions, ou bien les désignateurs laser si caractéristiques des T'au exposent les positions adverses les mieux fortifiées, et les guerriers de l'empire xéno n'ont plus qu'à fondre sur l'ennemi vulnérable avec une force meurtrière.

À votre phase de Tir, les unités de votre armée peuvent œuvrer par paire et s'aider mutuellement à cibler des unités ennemies spécifiques. Lorsqu'elles le font, 1 unité est l'unité Observatrice et l'autre est l'unité Guidé. L'unité ennemie ciblée est l'unité Pointée.

Chaque fois que vous choisissez une unité ayant cette aptitude pour tirer, si ce n'est pas une unité Observatrice, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, choisissez 1 autre unité amie ayant cette aptitude (notez qu'**AUN'SHAR** n'a pas cette aptitude) qui est également éligible pour tirer (hormis les unités Ébranlées et Observatrices). Jusqu'à la fin de la phase, la première unité choisie est considérée comme une unité Guidée, et la deuxième comme une unité Observatrice. Choisissez ensuite 1 unité ennemie qui est visible de chacune de vos deux unités choisies : cette cible est l'unité Pointée. Jusqu'à la fin de la phase :

- À chaque attaque d'une figurine d'une unité Guidée qui cible son unité Pointée, améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir de l'attaque et, si l'unité Observatrice a le mot-clé **DÉSIGNATEUR LASER**, l'attaque a l'aptitude **[IGNORE LE COUVERT]**.
- À chaque attaque d'une figurine de l'unité Guidée qui ne cible pas son unité Pointée, dégradez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir de l'attaque.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **ÉTHÉRÉ** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Drone Expérimental DS13. Vous pouvez la remplacer par Drone Expérimental DS15.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

DRONE EXPÉRIMENTAL DS13 (AURA)

Ce drone glisseur est une variante spéciale dédiée aux Éthérés qui préfèrent mener leurs ouailles en première ligne. Conçu par les ingénieurs de la caste de la Terre les plus éminents, il incorpore un émetteur de bouclier sophistiqué qui dissimule la position du drone et de celui qui le monte, et projette un champ de force qui protège les guerriers qui se tiennent aux côtés de l'Éthéré.

Le porteur a les aptitudes Agent Solitaire et Discrétion. Tant qu'une unité **INFANTRIE EMPIRE T'AU** amie est à 6" du porteur, améliorez de 1 la caractéristique de Sauvegarde des figurines de l'unité, et ces figurines ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

DRONE EXPÉRIMENTAL DS15 (AURA)

Adaptation du modèle DS13, le DS15 sacrifie une part non négligeable de ses capacités de protection pour accueillir un module surchargeur de capacitance d'impulsions. Ce dispositif redoutable transforme la puissance de feu déjà conséquente des armes des T'au à proximité en un effroyable déluge de mort.

Le porteur a les aptitudes Agent Solitaire et Discrétion. Tant qu'une unité **EMPIRE T'AU** amie est à 6" du porteur, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude **[TOUCHES FATALES]**.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Leurre du Kauyon. Vous pouvez la remplacer par Caste Dirigeante.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

LEURRE DU KAUYON

La philosophie martiale du Kauyon est celle du chasseur patient. En positionnant les forces t'au pour inciter l'adversaire à avancer agressivement, il leurre sa proie dans un champ de mort soigneusement apprêté pour l'embuscade qui s'ensuit invariablement.

À partir du deuxième round de bataille, à la fin de votre phase de Commandement, vous marquez 5PdV s'il y a une ou plusieurs unités **EMPIRE T'AU** de votre armée (hormis les unités Ébranlées) dans votre zone de déploiement.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

CASTE DIRIGEANTE

Pour les autres T'au, les Éthérés sont des êtres sacrés dont la sécurité est primordiale. Aucun T'au n'hésitera à donner sa vie si cela assure la survie d'un Éthéré, et faillir à ce devoir de protection est la pire des infamies.

À la fin de la bataille, vous marquez 20PdV si votre figurine **ÉTHÉRÉ** n'est pas détruite.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



FUSILLADE DÉFENSIVE

PROTECTEURS D'AUN'SHAR – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les guerriers de la caste du Feu sont entraînés à continuer à choisir leurs cibles avec soin pour les abattre alors même que l'ennemi arrive à bout portant.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **EMPIRE T'AU** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude **[PISTOLET]**.



REPOSITIONNEMENT RAPIDE

PROTECTEURS D'AUN'SHAR – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

La doctrine militaire t'au est hautement mobile, et accorde peu de valeur à la conservation du territoire au regard de la préservation des vies t'au et de l'élimination des forces ennemies.

QUAND : À la fin de votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **EMPIRE T'AU** de votre armée qui n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6". Si votre unité a le mot-clé **EXO-ARMURE**, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6" à la place.

RESTRICTIONS : Jusqu'à la fin du tour, votre unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.



CIBLES DÉSIGNÉES AU LASER

PROTECTEURS D'AUN'SHAR – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Criblé de l'éclat des designateurs laser de Cibleurs habilement dissimulés, l'ennemi est parfaitement triangulé et, alors même qu'il charge, il se voit fauché dans son élan par des tirs précis.

QUAND : À la phase de Charge adverse, juste après qu'une unité ennemie a déclaré une charge.

CIBLE : 1 unité **EMPIRE T'AU** de votre armée qui a été choisie comme cible de cette charge et n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie.

EFFET : Votre unité peut tirer sur cette unité ennemie comme s'il s'agissait de votre phase de Tir. Ce faisant, à chaque attaque de tir d'une figurine de votre unité, un jet de Touche non modifié de 6 est requis pour causer une touche, quelle que soit la Capacité de Tir de l'arme qui attaque et les modificateurs éventuels. Jusqu'à la fin de la phase, soustrayez 2 aux jets de Charge faits pour l'unité ennemie.

RESTRICTIONS : Votre unité ne peut pas tirer plus d'une fois à ce tour.

AUN'SHAR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	3	6+	1

5+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

Comme tous les Éthérés, Aun'Shar est serein et avisé, un chef spirituel qui incarne l'harmonie et la sagesse du Bien Suprême. En temps de guerre, il se rend en personne sur le champ de bataille, où il combat avec des armes rituelles, porté au-dessus du sol par un drone glisseur tout en invoquant la puissance élémentaire des castes du peuple t'au.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Sceptre honorifique	Mêlée	2	4+	5	0	1

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

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

APTITUDES

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

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, VOL, ÉTHÉRÉ, AUN'SHAR

MOTS-CLÉS DE FACTION:
EMPIRE T'AU

SHAS'NEL D'TANO

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



Fiche Technique de Patrouille

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

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

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

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante: ÉQUIPE D'ATTAQUE

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Pour le Bien Suprême

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

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, SABRE DE FEU, SHAS'NEL D'TANO

MOTS-CLÉS DE FACTION:
EMPIRE T'AU

ÉQUIPE D'ATTAQUE

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



Fiche Technique de Patrouille

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

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

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

APTITUDES

FACTION : Pour le Bien Suprême

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

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

Note des Concepteurs : Placez un pion de Tourelle d'Appui DS8 à côté de cette unité en guise de rappel. Ceci ne compte pas comme une figurine au regard des règles.

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

MOTS-CLÉS DE FACTION : EMPIRE T'AU

EXO-ARMURES STEALTH

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	4	3+	2	7+	1



Fiche Technique de Patrouille

Type d'exo-armure comparativement plus léger et spécialisé, la XV25 dissimule son pilote derrière un champ furtif qui altère vision et capteurs. Bénéficiant de répulseurs et d'une impressionnante puissance de feu, ces équipes font d'excellents agents avancés.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à induction	18"	4	4+	5	0	1
Éclateur à fusion [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6

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

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Drone de Marquage : L'unité du porteur a le mot-clé DÉSIGNATEUR LASER et peut faire office d'unité Observatrice pour n'importe quelle autre unité même si elle a Avancé à ce tour.

Note des Concepteurs : Placez un pion de Drone de Marquage à côté de cette unité en guise de rappel. Ceci ne compte pas comme une figurine au regard des règles.

APTITUDES

BASE : Infiltrateurs, Discrétion

FACTION : Pour le Bien Suprême

Observateurs d'Avant-garde : Chaque fois que cette unité est une unité Observatrice, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine de son unité Guidée ciblant son unité Pointée, relancez tout jet de Blessure de 1.

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

MOTS-CLÉS DE FACTION : EMPIRE T'AU

EXO-ARMURE GHOSTKEEL

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



Fiche Technique de Patrouille

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

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Cyclo-araseur à ions – standard	36"	6	4+	7	-1	2
Cyclo-araseur à ions – surcharge [À RISQUE]	36"	6	4+	8	-2	3
Éclateur à fusion jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	12"	1	4+	9	-4	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings de Ghostkeel	Mêlée	3	5+	6	0	2

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

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

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

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

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

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Infiltrateurs, Agent Solitaire, Discrétion

FACTION : Pour le Bien Suprême

MOTS-CLÉS DE FACTION :
EMPIRE T'AU