



## **I. Modifications effectuées :**

Cette liste a pour but de recenser les modifications en discussion sur le site Epic.fr, et n'a aucunement valeur de liste officielle. Cette liste se base sur la dernière version fournie par l'ERC Anglophone ( 4.4.2 ), la liste créée par Chroma, et intègre les votes effectués durant le mois de juillet 2009 sur le site de la F-ERC et le Forum Epic.fr.

### **Profils**

- Création de deux profils distinct pour les Hammerheads canon Rail et Canon à Ion afin de bien les différencier et d'essayer de les équilibrer entre eux.
- Passage du blindage des châssis Hammerheads ( et variantes ) à 5+ renforcé
- Attribution de la capacité Lance aux tirs antichar du Canon Rail du Hammerhead.
- Ré-attribution de la macro en fusillade des équipe Crisis..
- Le drone de communication devient un personnage, afin de limiter le nombre d'entrée en section règles spéciales.
- Augmentation de la valeur de fusillade des Piranhas et Devilfish à 5+, et ajout de la capacité Rupture aux tirs de « canon à impulsion et drones d'attaques ».
- Modifications de l'armement de l'aviation pour plus de correspondance avec leurs homologues Aeronautica Imperialis et Warhammer 40K.
- Suppression du profil du Fusil à plasma de commandeur, et remplacement de celui-ci par un Ioniseur cyclique.
- Modification du lance-missile Tau pour plus de concordance avec son homologue W40K.
- Modification du Fusil rail pour plus de correspondance avec son homologue W40K , passage à : 30cm AP5+/AC6+ rupture.
- Le Manta dispose maintenant de bouclier

### **Structure de la liste / conditionnement**

- Conditionnement de l'escadron de Barracudas par deux, extensibles à quatre.
- Cadre hammerhead reste par six, mais se voit offrir l'amélioration « drone de communication ».
- Seuls les drones lourd peuvent être pris en formation de soutien.
- Drones sentinelles mis au placard, laissé dans les collectors.
- Équilibrage du coût entre les formations de Stealth et l'amélioration.
- L'amélioration drone de communication n'est présente que pour les cadres blindés.
- Retour des escadrons de drones d'attaque, mais en section aéronaval, et limités à 1 par Tiger Shark.

### **Règles spéciales**

- Modification de la règle des « drones » : une formation uniquement composée de drones ne peut que contester, et aucunement tenir des objectifs.
- Modification de la règle des « armes guidées » : Les armes guidées DOIVENT bénéficier d'un marquage pour être employé. Le profil de ces armes est modifié en prenant en compte le bonus pour toucher. Les armes guidées ont été dotées d'avantages important pour compenser le nouveau système de désignation laser.
- Modification de la règle de « Désignation laser » : Le système de désignation laser a été changé, ne marquant plus qu'une formation ennemie. Néanmoins, l'utilisation des marqueurs a été modifiée pour compenser cela, et donner à celle-ci un intérêt bien plus grand.
- Modification de la règle des propulseurs Tau afin de rendre aux exo-armures la mobilité qu'elles devraient avoir.

## 2. Règles spéciales :

### Désignateur laser

Les désignateurs laser sont des systèmes de marquage de cibles et objectifs tactiques, et stratégiques.

En terme de jeu, les désignateurs lasers sont considérés comme des armes à tout point de vue ( nécessité de ligne de vue, portée etc ... ), touchant automatiquement, si ce n'est que l'on doit les faire tirer en premier afin de faire bénéficier de leur touches aux autres armes, et n'infligeant pas de dégâts. Au lieu de cela, chaque touches de désignateur laser ( noté DL ) ajoute un marqueur à la formation visée. Chaque marqueur peut ensuite être utilisé, par n'importe quelle formation, pour effectuer une des actions suivantes :

- Faire feu avec une arme guidée. ( une arme à tir multiples n'utilisera qu'un marqueur ).
- Relancer un dé de tir raté.

N'importe quelle formation de l'armée Tau peut exploiter un ou plusieurs marqueurs lors de son activation. Tous les marqueurs non utilisés à la fin d'un tour sont retirés. Une Formation disposant de Désignateurs lasers, et initiant un assaut peut marquer la formation ciblée par cet assaut, avant de résoudre celui-ci.

### Armes guidées

Les armes guidées sont des armes disposant d'un système de localisation, et un calculateur de trajectoire. Ces armes sont capables d'atteindre une cible hors de ligne de vue, et ceci de façon autonome.

Les armes guidées ne peuvent être employées que sur des cibles préalablement marquées par une désignation laser.

Due à leur système de calcul de tir, les armes guidées ne nécessitent pas de ligne de vue, et ne sont jamais affectés par les modificateurs pour toucher due à une action ( +1 de tir soutenu ou -1 d'avance rapide ), ou de couverts. Notez qu'une unité a couvert disposera toujours de sa sauvegarde de couvert, seul le modificateur pour toucher sera ignoré, excepté si l'arme en question dispose de la capacité de les ignorer).

### Technologie Tau

#### Propulseurs Tau :

Les « propulseurs Tau » fonctionnent exactement comme des « réacteurs dorsaux » ( voir Livre de règle ). Additionnellement à cela, les unités disposant de propulseurs Tau peuvent utiliser la règle spéciale du « tirer et courir » ( Les formations disposant de propulseurs Tau qui reçoivent l'ordre avance ou double peuvent choisir de tirer soit avant soit après chaque mouvement. Elles ne peuvent néanmoins tirer qu'une seule fois durant l'action. Par exemple, une telle formation avec un ordre avance peut tirer puis se déplacer ou se déplacer puis tirer, de même une formation avec un ordre de double mouvement peut tirer et se déplacer deux fois, se déplacer deux fois et tirer, ou se déplacer puis tirer puis encore bouger. )

#### Drones :

Les unités de drones disposent de la règle sacrificable. L'adjonction de drones à une formation n'empêche pas celle-ci de débiter en garnison si elle dispose des pré-requis pour le faire.

Une formation composée uniquement de drones ( suite à des pertes, ou dans le cas d'un escadron de drones lourds ) ne peuvent pas tenir un objectif, mais sont capable de contester celui-ci.

### Action coordonnée

Certaines unités sont notées comme étant capable de faire appel à une action coordonnée. Une unité disposant de cette capacité, étend celle-ci à toute unité de sa formation ( une amélioration de Cibleurs ajoutée à un Cadre de guerriers du feu, fournit la capacité Action coordonnée aux Guerriers du feu ). Ces unités peuvent faire appel à un maximum de deux autres formations non démoralisées et n'ayant pas encore agis, disposant d'une unité à un maximum de 15 cm d'une unité de la formation émettrice de l'ordre.

Faites un unique test d'initiative pour toutes les formations impliquées, en ne comptant qu'un unique modificateur de -1 si l'une des formations dispose de pions impact. Si le test est réussi, les formations impliquées pourront toutes agir à la suite, dans l'ordre que vous souhaitez, effectuer une action différente, considérant que seul les actions de Tir soutenu, Avance et Avance rapide pourront être sélectionnées.

Si le test d'initiative est un échec, seul la formation ayant émis l'ordre d'action coordonnée subira un pion impact, et sera restreinte à une action Tenir; les autres formations pourront agir normalement à leur tour de jeu.

### Commandant suprême Tau

Dans le cadre d'une armée Tau, la capacité Commandant suprême fonctionne comme l'indique le livre de règle, avec une petite modification : la capacité « Action coordonnée » est substituée à celle de « Commandant ».

En résumé, dans le cadre d'une armée Tau, la capacité « Commandant suprême » donne l'accès aux capacités « Action coordonnée », « Meneur », ainsi que la possibilité de relancer un test d'initiative raté par tour de jeu.

### Présence Charismatique

Les Éthérés Tau sont la caste dirigeante de l'empire. Leur présence enflamme l'ardeur des membres de autres castes, et améliorent le moral des troupes au combat.

Pour représenter ceci, une formation de guerriers du feu intégrant un Éthéré devient sans peur tant qu'il est en vie. Si celui ci venait à mourir, là-dites formation serait automatiquement démoralisée. De plus pour représenter l'ardeur au combat décuplée par sa présence, les unités de guerriers du feu et de cibleurs de la formation contenant l'éthéré, voient leur valeur de fusillade améliorée d'un point, les passant donc à 4+.

## 3. Liste d'armée Tau :

**Empire Tau**

*Une armée Tau dispose d'une valeur stratégique de 3.  
Les Groupes de chasse et Mantas disposent d'une valeur d'initiative de 1+, toutes les autres formations d'une initiative de 2+.*

Cadres				
Formation	Description	Améliorations possibles	Coût	Notes
Groupe de chasse	Quatre Équipes Crisis	Tous, excepté Éthère Tau et Drones lourds	250	-
Cadre blindé	Une amélioration Drone de communication et six Hammerheads ( toute version )	Blindés Tau, Skyray, Drones d'attaque.	350	-
Cadre de guerriers du feu	Huit unités de Guerriers du feu. Vous pouvez remplacer gratuitement jusqu'à deux guerriers du feu par autant de Cibleurs.	Tous, excepté Crisis, Commandeur et Drones lourds. De plus, pour 100 points supplémentaires, vous pouvez adjoindre quatre Devilfishs à la formation.	200	-

Formations De soutien ( Jusqu'à deux formations de soutien par Cadre )				
Formation	Description	Améliorations possibles	Coût	Notes
Groupe d'infiltration	Six Équipes Stealths.	Drones d'attaques, Stealth; Cibleurs, Drones snipers.	250	-
Groupe d'appui logistique	Quatre Cibleurs. Peuvent se voir adjoindre deux Devilfishs gratuitement.	Stealth, Cibleurs, Reconnaissance, Drones d'attaque, Drones snipers.	175	-
Groupe de reconnaissance	Six unités au choix parmi : Piranhas, tétras.	Reconnaissance, Cibleurs.	150	-
Groupe antichars	Six équipes Broadside.	Broadsides, Drones d'attaque.	250	-
Groupe d'appui-feu	Trois Stingrays.	Skyray, Blindés Tau, Drones d'attaque.	175	-
Groupe d'interdiction blindé.	Trois Hammerheads ( toute version )	Skyray, Blindés Tau, Drones d'attaque.	175	-
Escadron de drones lourds.	Quatre Drones lourds.	Drones lourds.	125	-

Formations d'Auxiliaires ( Jusqu'à une formation d'auxiliaires par Cadre de guerriers du feu )				
Formation	Description	Améliorations possibles	Coût	Notes
Harde de Kroots	Un mentor Kroot et neuf Carnivores Kroots.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajoutez cinq Carnivores Kroots supplémentaire pour 75 points.</li> <li>- Ajoutez trois Krootox pour 75 points.</li> <li>- Ajoutez trois Grands Knarlocs pour 50 points.</li> </ul>	175	-
Essaim Vespids	Un Ka'Bri'Dan et cinq Frelons Vespids?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajoutez trois Frelons supplémentaires pour 75 points.</li> <li style="text-align: center;">ou</li> <li>- Ajoutez six Frelons Vespids supplémentaires pour 150 points.</li> </ul>	150	-

Formations Aéronavales ( Jusqu'à un tiers des points d'armée)				
Formation	Description	Améliorations possibles	Coût	Notes
Escadron d'interception	Deux Barracudas	Ajoutez jusqu'à deux Barracudas supplémentaires pour 75 points chacun.	175	-
Escadron de Bombardiers	Un ou deux Tiger-Shark.	-	125 chacun	-
Escadron de drones d'attaque	4 Drones d'attaque	Vous ne pouvez prendre qu'une formation de drones d'attaques par Tiger Shark que contient l'armée, et ceux ci doivent commencer la partie embarqués.	75	-
Escadron d'attaque au sol	Un ou deux Tiger-Sharks AX-1-0.	-	200 chacun	-
Transporteur Orca	Un transporteur Orca.	Vous ne pouvez prendre plus d'un Orca par Cadre.	100	-
Destroyer	Un Destroyer Manta	-	850	-
Soutien orbital léger	Un croiseur de classe Hero	Peu disposer d'une salve de torpilles gravitique pour 50 points additionnels.	150	-
Soutien orbital lourd	Un croiseur de classe Custode	-	300	-

Améliorations			
Améliorations	Description	Coût	Notes
Commandeur	Ajoutez un Shas'El à une équipe Crisis - Un seul Shas'El de l'armée peu être promu Shas'O pour 50 points supplémentaires	50	-
Éthéré	Ajoutez un Éthéré à une unité de guerriers du feu	100	0-1
Guerriers du feu	Ajoutez 4 Guerriers du feu à la formation. Ceux-ci peuvent disposer de 2 Transports Devilfishs pour 50 points additionnels.	100	-
Cibleurs	Ajoutez 2 Cibleurs à la formation. Ceux-ci peuvent disposer d'un Devilfish gratuitement.	100	-
Stealth	Ajoutez 3 équipes Stealth à la formation.	125	-
Crisis	Ajoutez 2 équipes Crisis à la formation.	125	-
Broadsides	Ajoutez 2 Broadsides à la formation.	125	-
Reconnaissance	Ajoutez 3 unités au choix parmi : Tétra, Piranha.	75	-
Drones d'attaque	Ajoutez 4 drones d'attaque à la formation.	75	-
Drones lourds	Ajoutez 4 drones lourds à la formation.	125	-
Blindés Tau	Ajoutez trois blindés au choix parmi : Hammerhead ( toute version ), Stingray.	175	-
Skyray	Ajoutez un Skyray à la formation.	75	-

#### 4. Profils :

##### 4.1 Unités Tau :

Shas'O				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Personnage	-	-	-	-
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Ioniseur cyclique	( 15 cm )	Arme légère	Attaque supplémentaire ( +1 ).	
NOTES : Commandant suprême Tau, Sauvegarde invulnérable.				

Shas'El				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Personnage	-	-	-	-
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Ioniseur cyclique	( 15 cm )	Arme légère	Attaque supplémentaire ( +1 ).	
NOTES : Action coordonnée, Meneur, Sauvegarde invulnérable.				

Éthéré				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Personnage	-	-	-	-
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Symboles de statut	( Contact )	Armes d'assaut	Att. Supplémentaire +1.	
NOTES : Sauvegarde invulnérable, Meneur, Présence charismatique.				

Guerriers du feu				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	15 cm	5+	6+	5+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
2x Fusil à impulsions Carabines à impulsions	30 cm ( 15 cm )	AP5+ Armes légères	-	
NOTES :				

Cibleurs				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	15 cm	5+	6+	5+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
2x Designateur laser Fusil Rail Carabines à impulsions	30 cm 30 cm ( 15 cm )	1 ML AP5+/AT6+ Armes légères	- Rupture. -	
NOTES : Éclaireurs, Action coordonnée.				

Équipe Crisis				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	25 cm	3+	6+	4+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Lances missiles Tau jumelés Fusil à plasma et fuseur Tau et	45 cm 15 cm ( 15 cm )	AP4+ / AT5+ MA5+ Arme légère	- - Macro arme.	
NOTES : Propulseurs Tau.				

Équipe Stealth				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	25 cm	5+	6+	4+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Designateur laser Multiples Canons à impulsions silencieux et	30cm 15 cm ( 15 cm )	1 ML AP3+ Armes légères	- Rupture Frappe en premier.	
NOTES : Propulseurs Tau., Blindage renforcé, Éclaireurs, Téléportation.				

Équipe Broadside				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Véhicule léger	15 cm	4+	6+	5+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Lance missiles à têtes chercheuses Canons Rail jumelés	30 cm 75 cm	AP5+ AT2+	Ignore les couverts. -	
NOTES : Blindage renforcé, Marcheur.				

Drones d'attaque				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	25 cm	5+	6+	5+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Carabines à impulsions jumelées	( 15 cm )	Armes légères	-	
NOTES : Propulseurs Tau, Drones.				

Drones lourds				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	25 cm	5+	6+	5+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Designateur laser Canon à impulsions	30 cm 15 cm	1 ML AP5+	- -	
NOTES : Propulseurs Tau, Drones.				

Drones snipers				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	25 cm	5+	6+	6+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Designateur laser Fusil rail	30 cm 30 cm	1 ML AP5+/ AT6+	- Rupture	
NOTES : Blindage renforcé, Drones.				

Piranha				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Véhicule Léger	35 cm	5+	6+	5+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Canon à impulsions et drones d'attaque Missile à guidage laser	15 cm 75 cm	AP4+ AT4+	Rupture. Arme guidée.	
NOTES : Antigrav.				

Tétra				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Véhicule Léger	35 cm	5+	6+	6+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Designateur laser Fusils à impulsions	30 cm 30 cm	1 ML AP5+	- -	
NOTES : Antigrav, Éclaireur, Action coordonnée.				

Devilfish				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Véhicule blindé	30 cm	5+	6+	5+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Canon à impulsions et drones d'attaque Missile à guidage laser	15 cm 75 cm	AP4+ AT4+	Rupture. Arme guidée.	
NOTES : Antigrav, Transport (peu embarquer deux unités parmi : Guerriers du feu, Cibleurs ).				

Stingray (Variante du Devilfish)				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Véhicule blindé	30 cm	5+	6+	6+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
2x Désignateur laser Missiles sous-munitions Stingray Lance missiles à têtes chercheuses Missile à guidage laser	30 cm 75 cm 30 cm 75 cm	1 ML 2x AP5+ AP5+ AT4+	- Arme guidée, ignore les couverts. Ignore les couverts. Arme guidée.	
NOTES : Antigrav.				

Hammerhead ( Variante canon rail )				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Véhicule blindé	30 cm	5+	6+	5+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Canon Rail ou Lance missiles à têtes chercheuses Missile à guidage laser	75 cm 75 cm 30 cm 75 cm	AT3+ AP5+ AP5+ AT4+	Lance - Ignore les couverts. Arme guidée.	
NOTES : Antigrav, Blindage renforcé.				

Hammerhead ( Variante canon à ions )				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Véhicule blindé	30 cm	5+	6+	4+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Canon à Ion 2 x Canon à impulsions Missile à guidage laser	60 cm 15 cm 75 cm	AP3+ / AT5+ AP5+ AT4+	- - Arme guidée.	
NOTES : Antigrav, Blindage renforcé.				

Skyray (Variante du Hammerhead)				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Véhicule blindé	30 cm	5+	6+	6+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
2x Désignateur laser 2x Missiles à guidage laser 2x Missile traqueur Lance missiles à têtes chercheuses	30 cm 75 cm 60 cm 30 cm	1 ML AT4+ AA5+ AP5+	- Arme guidée. - Ignore les couverts.	
NOTES : Antigrav, Blindage renforcé.				

Barracuda				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Aviation	Chasseur	6+	-	-
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Canon à Ion Drônes canon à impulsions Lance missiles Tau jumelés Missile à guidage laser	30 cm 15 cm 30 cm 45 cm	AP3+ / AT5+ AA5+ AP4+ / AT5+ / AA5+ AT4+	Arc de tir frontal fixe. - Arc de tir frontal fixe. Arme guidée.	
NOTES :				

Tiger Shark				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Aviation	Bombardier	6+	-	-
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Canon à Ion jumelés Drones canon à impulsions Lance missiles Tau jumelés 2x Missiles à guidage laser	30 cm 15 cm 30 cm 45 cm	AP2+ / AT4+ AA5+ AP4+ / AT5+ / AA5+ AT4+	Arc de tir frontal fixe. - Arc de tir frontal fixe. Arme guidée.	
PS : 2 CRITIQUE : Le cockpit est touché, le pilote tué, l'appareil s'écrase au sol et est détruit, toutes les unités transportées le sont aussi. NOTES : Transport ( peu transporter quatre unités de Drones d'attaque ), Ne peu atterrir.				

Tiger Shark AX-1-0				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Aviation	Bombardier	6+	-	-
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Artillerie rail légère jumelée Drônes canon à impulsions Lance missiles Tau jumelés 2x Missile à guidage laser	45 cm 15 cm 30 cm 45 cm	MA3+ AA5+ AP4+ / AT5+ / AA5+ AT4+	Arc de tir frontal fixe, Tueur de Titan ( D3 ). - Arc de tir frontal fixe. Arme guidée.	
PS : 2 CRITIQUE : Le cockpit est touché, le pilote tué, l'appareil s'écrase au sol et est détruit. NOTES :				

Orca				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Aviation	Bombardier	4+	6+	6+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Canons à impulsions jumelés Lance missiles Tau jumelés	15 cm 30 cm	AP4+ / AA5+ AP4+ / AT5+ / AA5+	- Arc de tir Frontal fixe	
PS : 3 CRITIQUE : Le cockpit est touché, le pilote tué, l'appareil s'écrase au sol et est détruit, toutes les unités transportées le sont aussi. NOTES : Transport ( peu transporter 12 des unités suivantes : Guerriers du feu, Cibleurs, Équipe Stealth, Équipe Crisis, Équipe Broadside, Drones d'attaque, Drones lourds, Mentor Kroot, Carnivores Kroots; notez que les Équipes Crisis comptent comme occupant deux emplacements chacune ).				

Destroyer Manta				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Engin de guerre	20 cm	4+	-	3
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Artillerie Rail Phalanx Ionique Multiples Drônes canon à impulsions Lance missiles Tau jumelés 4x Missiles à guidage laser	75 cm 60 cm 15 cm ( 15 cm ) 45 cm 75 cm	2x MA2+ 3x AP2+ / AT4+ 4x AA5+ Armes légères AP4+ / AT5+ / AA5+ AT4+	Arc de tir frontal fixe, Tueur de Titan ( D3 ). Arc de tir frontal fixe. - Attaques supplémentaires ( +2 ) Arc de tir frontal fixe. Arme guidée.	
PS : 8 Bouclier : 6 CRITIQUE : L'attaque cause de multiples explosions collatérale, faisant perdre un point de structure supplémentaire à l'appareil. NOTES : Appareil de soutien, Sans peur, Blindage renforcé, Assaut planétaire indépendant, Transport ( peu transporter 16 des unités suivantes : Guerriers du feu, Cibleurs, Équipe Stealth, Équipe Crisis, Équipe Broadside, Drones d'attaque, Drones lourds, Mentor Kroot, Carnivores Kroots, Krootox, Tétrà, Piranhas; notez que les Équipes Crisis, Piranhas et Tétràs comptent comme occupant deux emplacements chacune. Additionnelement peu transporter 4 des unités suivantes : devillfish, Hammerheads, Skyray, Stingray ).				

Croiseur de classe Hero				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Vaisseau spatial	-	-	-	-
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
2x Artillerie navale Salve de Torpilles gravitique	- -	MA2+ 6x MA5+	Tueur de Titans ( d3 ) Arme guidée	
Notes : Transport ( Peu transporter jusqu'à 6 appareils parmi : Orcas ou Manta ainsi que les troupes qu'ils contiennent. Notez que le Manta compte pour 3 ) La salve de torpilles gravitiques est optionnelle et ne peu être utilisée si vous ne l'avez pas achetée préalablement.				

Croiseur de classe Custode				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
4x Artillerie navale Salve de Torpilles gravitique	- -	MA2+ 6x MA5+	Tueur de Titans ( d3 ) Arme guidée	
Notes : Transport ( Peu transporter jusqu'à 18 appareils parmis : Orcas ou Manta ainsi que les troupes qu'ils contiennent. Notez que le Manta compte pour 3 )				

#### 4.2 Unités Auxiliaires :

Mentor Kroot				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	15 cm	6+	4+	5+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Fusils Kroots et Récompense du mercenaire	( 15 cm ) ( Contact ) ( Contact )	Armes légères Armes d'assaut Armes d'assaut	- - Att. Supplémentaire (+1), Macro-arme.	
NOTES : Meneur, Infiltrateur.				

Carnivores Kroots				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	15 cm	-	4+	5+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Fusils Kroots et	( 15 cm ) ( Contact )	Armes légères Armes d'assaut	- -	
NOTES : Infiltrateur.				

Harde de Krootox				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	15 cm	4+	4+	4+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Canon Kroot Griffes	45 cm ( Contact )	AP5+ / AT6+ Armes d'assaut	- Att. Supplémentaire (+1).	
NOTES :				

Grand Knarloc				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	10 cm	4+	4+	-
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Griffes et crocs massifs	( Contact )	Armes d'assaut	Att. Supplémentaire (+1), Macro-arme.	
NOTES :				

Ka'Bri'Dan Vespids				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	30 cm	6+	6+	4+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Blasters à neutrons	( 15 cm )	Armes Légères	-	
NOTES : Propulseurs Tau, Meneur.				

Frelons Vespids				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CORPS A CORPS	FUSILLADE
Infanterie	30 cm	6+	6+	4+
ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	SPECIAL	
Blasters à neutrons	( 15 cm )	Armes Légères	-	
NOTES : Propulseurs Tau.				