

EPIC ARMAGEDDON



CODEX

EMPIRE T'AU

EA-FR

EMPIRE T'AU



"Nous ne prendrons pas l'ascendant sur cette galaxie hostile par la seule technologie. C'est notre cause commune et notre sens de l'honneur partagé qui nous unissent et nous confèrent le pouvoir de défaire nos ennemis."

Shas'el Sa'cea Or'es, Commandeur de la caste du Feu

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une partie de chasse basée sur le Sept de T'au. Cette liste peut également être utilisée pour représenter des parties de chasse d'autres mondes de l'empire T'au comme ceux de Vior'la, de F'irios ou de Yo'vai.

Les parties de chasse du Sept de T'au sont organisées autour de grandes formations appelées **cadres**, elles-mêmes complétées par des **formations de soutien** et/ou des **formations d'auxiliaires** qui leurs sont autonomes.

Chaque **formation** (*cadre, formation de soutien ou formation d'auxiliaires*) peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque *formation* quelle *amélioration* est autorisée. Chaque *amélioration* autorisée ne peut être **prise qu'une fois** par *formation*. Hormis cela, chaque *formation* peut prendre autant d'*améliorations* qu'elle le souhaite, sans limite. Les *améliorations* font partie intégrante des *formations* et doivent en respecter les règles de cohésion.

Les **formations d'engins de guerre ou de la caste de l'air** sont des formations autonomes. Un maximum de $\frac{1}{3}$ des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : Déflecteurs

Certaines unités et engins de guerre T'au sont équipés d'un puissant champ déflecteur pour se protéger. Les unités ayant la règle spéciale Déflecteurs notée dans leurs profils bénéficient d'une sauvegarde de type **invulnérable** égale à la valeur renseignée entre parenthèses.

Règle spéciale : Propulseurs

Les *Propulseurs* fonctionnent exactement comme les **Réacteurs Dorsaux** (voir Livre de règles). De plus, lorsqu'une formation exécute une action d'avance ou de d'avance rapide, ses unités ayant la règle spéciale « Propulseurs » notée dans leur profil peuvent choisir de **tirer avant ou après l'un de ses mouvements**.

Règle spéciale : Drones

Les unités ayant la règle spéciale **Drones** notée dans leur profil **ne génèrent pas** de pion d'impact lorsqu'elles sont détruites, ni lorsqu'elles sont touchées par des armes ayant la note Rupture. Toute autre règle générant des pions d'impact lorsque les touches sont allouées ces unités sont ignorées.

Les Drones d'une formation n'empêchent pas celle-ci de débiter en garnison si elle dispose des prérequis pour le faire.

Une formation composée uniquement de Drones ne peut pas tenir d'objectifs, bien qu'elle puisse contester ceux-ci.

Remarque : Les unités de Drones comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut.

Règle spéciale : 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.

Une *Arme Guidée* ne peut être employée que sur une unité sur laquelle a été infligé un *Marquage de Désignateur laser*. Une formation ne peut tirer qu'**une fois par tour** avec ses Armes guidées, qu'elle ait déjà été activée ou non.

Toutes les règles relatives au tir comme l'allocation des touches et le feu croisé s'appliquent à partir de la formation d'où partent les armes guidées.

Lorsqu'elles tirent, les Armes guidées **ne nécessitent pas de ligne de vue** et ne sont **jamais affectées par les modificateurs pour toucher**, qu'ils soient dûs à un ordre (+1 du tir soutenu ou -1 d'avance rapide) ou à un couvert.

Remarque : une unité à couvert disposera toujours de sa sauvegarde de couvert, seul le modificateur pour toucher sera ignoré.

Les unités démoralisées, neutralisées ou ayant effectué un redéploiement ne peuvent pas utiliser leurs *Armes Guidées*.

Les *Armes Guidées* provenant d'un vaisseau peuvent être utilisées suite à l'activation du vaisseau et jusqu'à la fin de ce tour.

Règle spéciale : Désignateur laser

Le *Désignateur laser* est un dispositif porté par des unités T'au ayant la règle spéciale *Désignateur laser (x)* notée dans leurs profils. Un *Désignateur laser* possède une **portée de 30cm** et est utilisé en même temps que les attaques de tir ou de fusillade, mais avant que les jets pour toucher ne soient effectués. Une unité neutralisée ne peut pas faire usage de son *Désignateur laser*.

Lorsqu'il est utilisé contre une formation ennemie, chaque unité T'au (à portée et en ligne de vue d'unités de cette formation ennemie) possédant cette règle lui inflige un nombre de **Marquages** de *Désignateur laser*.

Au cours de son activation, une formation T'au peut utiliser ses *Désignateurs laser* selon l'action qu'elle effectue :

1. Tir : Lors d'un tir et pour chaque *Marquage* de *Désignateur laser* infligé par une formation Tau, le joueur Tau peut décider d'appliquer l'un des effets suivants :

Faire tirer une Arme Guidée possédée par une unité à portée de tir, depuis n'importe quelle formation n'ayant pas tiré avec ses Armes Guidées ce tour ci. Ces tirs d'armes sont considérés comme étant effectués par la formation utilisant ses Désignateurs laser: Ils n'infligent qu'un pion impact à la formation ennemie visée, quel que soit le nombre de formations T'au impliquées.

OU

Donner un bonus de +1 au jet pour toucher d'un tir de la formation, exception faite des tirs antiaériens.

2. Assaut : Au cours de sa phase d'assaut et pour chaque *Marquage* de *Désignateur laser* infligé par sa formation, le joueur T'au peut décider d'appliquer l'effet suivant :

Donner un bonus de +1 à un jet pour toucher une autre attaque de fusillade de la formation.

Chaque jet pour toucher ne peut bénéficier que d'un seul bonus de +1 au jet pour toucher grâce à un Désignateur laser.

LISTE D'ARMÉE DE L'EMPIRE T'AU

Les armées de l'Empire T'au ont une **valeur stratégique de 3**. Les Cadres d'Exo-armure Crisis, les Cadres d'Exo-armures Riptides, les Exo-armures Supremacy et les Destroyer Manta ont une **initiative de 1+**. Les autres formations ont une **initiative de 2+**.

CADRES DE T'AU

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Cadres d'Exo-armures Crisis	4 ou 6 unités XV8 Crisis	Drones lourds, Drones d'attaque, Commandeur, Ta'lissera	200 / 300 pts
Cadre blindé	6 Hammerheads (tous types)	Blindés Tau, Skyray, Drone de communication	375 pts
Cadre de Guerrier de feu	8 unités de Strike team ou 12 unités de Strike team	Ethéré, Cibleurs, Drones d'attaques, Skyray, Ta'lissera, Drones sniper, Devilfish	225 pts 325 pts

FORMATIONS DE SOUTIEN

(Jusqu'à 2 formations de soutien par cadre)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Exo-armures Stealth	6 ou 9 unités XV15 Stealth	Ta'lissera	250 / 375 pts
Exo-armures Broadships	4 ou 6 unités XV88 Broadships		250 / 350 pts
Groupe de Cibleurs	4 unités de Cibleurs et 2 Devilfishs	Cibleurs	175 pts
Groupe de Reconnaissance	6 ou 9 Tétrás		175 / 250 pts
Vague Piranhas	6 ou 9 Piranhas (tous types)		175 / 250 pts
Groupe d'Appui-feu	3 Stingrays	Skyray, Blindés T'au	200 pts
Groupe d'interdiction blindé	4 Hammerheads (tous types)	Skyray	275 pts
Drones d'attaques	6 unités de Drones d'attaque		150 pts
Aile Skysweep	3 Skyrays		250 pts
Exo-armures Riptides	3 à 6 XV104 Riptides (tous types)	Drones d'attaque	75 pts chacun

AMÉLIORATIONS

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par formation)

Améliorations	Unités	Coût
Commandeur	Ajouter 1 Shas'El à une unité de la formation 0-1 (Remplacer 1 Shas'El par 1 Shas'O)	50 pts (<i>gratuit</i>)
0-1 Ethéré	Ajouter 1 Ethéré à une unité de la formation	50 pts
Ta'lissera	Ajouter la Note <i>Meneur</i> à 1 unité de la formation	25 pts
Drones de communication	Ajouter la Note <i>Meneur</i> à 1 véhicule de la formation	25 pts
Drones d'attaque	Ajouter de 2 à 4 unités de Drones d'attaque à la formation	25 pts chacun
Drones lourds	Ajouter 2 ou 4 unités de Drones lourds à la formation	75 / 150 pts
0-1 Drones Snipers	Ajouter 1 à 4 unités de Drones Snipers à la formation	50 pts chacun
Blindés T'au	Ajouter 3 véhicules à la formation parmi : Hammerheads (tous types), Stingray	175 pts
Skyray	Ajouter 1 Skyray à la formation	75 pts
Devilfish	Ajouter 4 ou 6 Devilfish à la formation (Vous ne pouvez pas prendre plus de Devilfish que nécessaire)	100 / 150 pts
Cibleurs	Ajouter 2 Cibleurs et 1 Devilfish à la formation ou remplacer 2 Strike team par 2 cibleurs	100 pts 25 pts

ENGINS DE GUERRE ET CASTE DE L'AIR

(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

Formations	Unités	Coût
Exo-armure Supremacy	1 ou 2 KX 139 Ta'Unar (Tout type)	350 / 650 pts
Escadrille d'Interception	2 ou 4 Barracudas	175 / 325 pts
Escadrille de bombardiers	2 Tiger Sharks	300 pts
Escadrille d'attaque au sol	1 ou 2 Tiger Sharks AX-1-0	175 pts chacun
Destroyer Manta	1 Destroyer Manta	850 pts
0-1 Transporteur par Cadre de Guerrier de feu et/ou d'Exo-armures Crisis	1 Transporteur Orca	200 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur de classe Emissary ou 1 Cuirassé de classe Custodian	200 pts 300 pts

FORMATIONS D'AUXILIAIRES

(Jusqu'à 1 formation d'auxiliaires par cadre de guerriers de feu)

Formations	Unités	Coût
Harde de Kroots	1 Mentor Kroot et 10 unités de Carnivores Kroots (+5 unités de Carnivores Kroots) (+3 Krootox) (+3 Grand Knarlocs)	175 pts (+75 pts) (+75 pts) (+50 pts)
Essaim Vespide	1 Ka'Bri'Dan et 6 unités de Frelons Vespide (+3 unités de Frelons Vespide) ou (+6 unités de Frelons Vespide)	150 pts (+75 pts) (+150 pts)

FEUILLES DE RÉFÉRENCES EMPIRE T'AU

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Shas'O	Perso	-	-	-	-	Ioniseur cyclique	(15cm)	Armes légères, +1A	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
Shas'El	Perso	-	-	-	-	Ioniseur cyclique	(15cm)	Armes légères, +1A	Commandant, Sauvegarde Invulnérable
Éthéré	Perso	-	-	-	-	Armes de gardes d'honneur	(15cm)	Armes légères, +1A	Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Strike team	Inf	15cm	5+	6+	4+	2x Fusils à impulsion Carabines à impulsion	30cm (15cm)	AP5+ Armes légères	
Cibleurs	Inf	15cm	6+	6+	6+	Fusils rail Carabines à impulsion	30cm (15cm)	AP5+/AC6+, Rpt Armes légères	Éclaireurs, Désignateur Laser (2)
XV15 Stealth	Inf	25cm	4+	6+	4+	Canons à induction Stealth	30cm	AP4+, Rpt	Éclaireurs, Propulseurs, Téléportation, Frappe en premier
XV104 Riptide (CIL)	VB	25cm	4+	5+	4+	Canon à induction lourd et Lance-missiles autodirecteurs	30cm (15cm) 30cm	2xAP2+/AC5+ Armes légères, +1A AP5+, IC	Blindage renforcé, Marcheur, Propulseurs, Sauvegarde Invulnérable
XV104 Riptide (AI)	VB	25cm	4+	5+	4+	Accélérateur à ion et Lance-missiles autodirecteurs	45cm (15cm) 30cm	2xMA4+ Armes légères, MA AP5+, IC	Blindage renforcé, Marcheur, Propulseurs, Sauvegarde Invulnérable
XV8 Crisis	Inf	25cm	3+	5+	4+	Éclateur à fusion et Nacelle de missiles	15cm (15cm) 45cm	MA5+ Armes légères, MA AP4+/AC5+	Propulseurs
XV88 Broadside	VL	15cm	4+	5+	5+	Fusils rail lourds jumelés Lance-missiles autodirecteurs	75cm 30cm	AC3+, Lance AP5+, IC	Blindage Renforcé, Marcheur
Drones d'attaque	Inf	25cm	5+	6+	5+	Carabines à impulsion	(15cm)	Armes légères	Propulseurs, Drones
Drones lourds	Inf	25cm	5+	6+	5+	Canons à induction	30cm	AP5+	Propulseurs, Désignateur Laser (1), Drones
Drones snipers	Inf	15cm	5+	6+	5+	Fusil de sniper à impulsion	30cm	AP5+, Snip	Désignateur laser (1), Drones
Piranha (CI)	VL	35cm	5+	6+	5+	Canon à induction et drones d'attaque	30cm	AP4+, Rpt	Antigrav
Piranha (EF)	VL	35cm	5+	6+	5+	Éclateur à fusion et	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères, MA	Antigrav
Tetra	VL	35cm	5+	6+	6+	Fusils à impulsion	30cm	AP5+	Éclaireur, Antigrav, Désignateur Laser (1)
Devilfish	VB	30cm	5+	6+	5+	Canon à induction et drones d'attaque	30cm	AP4+, Rpt	Antigrav, Transport (2) : Strike team, Cibleurs
Stingray	VB	25cm	5+	6+	6+	Missiles Stingray Missiles à guidage laser Lance-missiles autodirecteurs	45cm 75cm 30cm	2xAP5+, IC, Ind AC4+, Arme Guidée AP5+, IC	Antigrav, Blindage Renforcé, Désignateur Laser (2)

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Skyray	VB	25cm	5+	6+	6+	Missiles Skyray	45cm	2xAA5+	<i>Antigrav, Blindage Renforcé, Désignateur Laser (2)</i>
						Missiles à guidage laser	75cm	AC4+, Arme Guidée	
						Lance-missiles autodirecteurs	30cm	AP5+, IC	
Hammerhead (Canon rail)	VB	25cm	5+	6+	5+	Canon rail	75cm	AP5+/AC3+, Lance	<i>Antigrav, Blindage Renforcé</i>
						Missiles à guidage laser	75cm	AC4+, Arme Guidée	
						Lance-missiles autodirecteurs	30cm	AP5+, IC	
Hammerhead (Canon à ion)	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon à ion	60cm	2xAP3+/AC6+	<i>Antigrav, Blindage Renforcé</i>
						Missiles à guidage laser	75cm	AC4+, Arme Guidée	
						Lance-missiles autodirecteurs	30cm	AP5+, IC	
KX 139 Ta'Unar (Art. Rail)	EG	20cm	3+	5+	4+	Artillerie rail	75cm	MA2+, Frt, TT (D3)	<i>Capacité de dommage : 3 Touche critique : l'exo armure KX 139 perd son Déflecteur, le critique suivant détruit l'exo-armure. Marcheur, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Déflecteurs (5+)</i>
						2x Canon à ion tri-axe	60cm	2xAP3+/AC4+, Frt	
						Système de défense vigilance et	30cm	2xAP4+, IC	
						et	(15cm)	Armes légères, +1A	
						Grappe à sous-munition	30cm	2xAP4+/AC6+	
KX 139 Ta'Unar (Art. Imp.)	EG	20cm	3+	5+	4+	Artillerie à impulsion	90cm	3PB, Frt, IC	<i>Capacité de dommage : 3 Touche critique : l'exo armure KX 139 perd son Déflecteur, le critique suivant détruit l'exo-armure. Marcheur, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Déflecteurs (5+)</i>
						2x Canon à ion tri-axe	60cm	2xAP3+/AC4+, Frt	
						Système de défense vigilance et	30cm	2xAP4+, IC	
						et	(15cm)	Armes légères, +1A	

FEUILLE DE RÉFÉRENCES AUXILIAIRES T'AU

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Mentor Kroot	Perso	-	6+	-	-	Armes de mercenaires	(contact)	Arme d'assaut, +1A	<i>Meneur</i>
Carnivores Kroot	Inf	15cm	-	4+	6+	Fusils Kroot	(15cm)	Armes légères	<i>Éclaireur, Infiltrateur</i>
Krootox	VL	15cm	5+	4+	6+	Canon Kroot	30cm	AP5+/AC6+	<i>Marcheur</i>
						Griffes	(contact)	Arme d'assaut, +1A	
Grand Knarloc	VB	20cm	4+	4+	5+	Griffes et crocs	(contact)	Arme d'assaut, +1A, MA	<i>Marcheur</i>
						Baliste Kroot	(15cm)	Armes légères	
Ka'Bri'Dan Vespida	Perso	-	-	-	-	-	-	-	<i>Meneur</i>
Frelons Vespida	Inf	30cm	6+	6+	4+	Blasters à neutron	(15cm)	Armes légères	<i>Propulseurs</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES CASTE DE L'AIR

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Barracuda	A	C	6+	-	-	Canon à ion (Aérien)	30cm	2xAP3+/AC6+, FrtF	-
						Nacelle de missiles (Aérien)	30cm	AP4+/AC5+/AA5+, FrtF	
						Drones	15cm	AA5+	
						Missiles à guidage laser	75cm	AC4+, Arme Guidée	
Tiger Shark	A/EG	B	5+	-	-	2x Canon à ion (Aérien)	30cm	2xAP3+/AC6+, FrtF	<i>Capacité de dommage :2</i> <i>Touche critique : Le Tiger Shark s'écrase au sol et est détruit</i>
						Nacelle de missiles (Aérien)	30cm	AP4+/AC5+/AA5+, FrtF	
						Drones	15cm	AA5+	
						2x Missiles à guidage laser	75cm	AC4+, Arme Guidée	
Tiger Shark AX-1-0	A/EG	B	5+	-	-	Canon rail lourd	45cm	MA3+, FrtF, TT (D3)	<i>Capacité de dommage :2</i> <i>Touche critique : Le Tiger Shark AX-1-0 s'écrase au sol et est détruit</i>
						Nacelle de missiles (Aérien)	30cm	AP4+/AC5+/AA5+, FrtF	
						Drones	15cm	AA5+	
						2x Missiles à guidage laser	75cm	AC4+, Arme Guidée	
Transporteur Orca	A/EG	B	4+	6+	6+	Canons à induction jumelés	30cm	AP4+/AA5+	<i>Capacité de dommage : 3</i> <i>Touche critique : L'Orca s'écrase au sol et est détruit, ainsi que toutes unités à bord</i> <i>Assaut planétaire, Transport (12): Strike team, Cibleurs, XV15 Stealth, XV88 Broadsides*, XV8 Crisis*, Drones d'attaque, Drones lourd, Mentor Kroot, Carnivores Kroots (*prennent 2 places).</i>
						Nacelle de missiles (Aérien)	30cm	AP4+/AC5+/AA5+, FrtF	
						2x Missiles à guidage laser	75cm	AC4+, Arme Guidée	
Destroyer Manta	EG	20cm	5+	-	3+	2x Artillerie rail	75cm	MA2+, Frt, TT (D3)	<i>Capacité de dommage : 10</i> <i>Touche critique : le Destroyer Manta perd son Déflecteur, les critiques suivants font perdre 1 point de structure supplémentaire.</i> <i>Déflecteurs (4+) ,Antigrav, Sans peur, Blindage Renforcé, Assaut Planétaire, Transport (16): Strike team, Cibleurs, XV15 Stealth, XV8 Crisis*, XV88 Broadside* , Drones d'attaque, Drones lourds, Mentor Kroot, Carnivores Kroots, Krootox, Tetra*, Piranha* (*prennent 2 places). Le Manta peut embarquer en plus 4 des unités suivantes : Devilfish, Hammerhead, Skyray, Stingray</i>
						3x Canons à ion jumelés	60cm	2xAP2+/AC5+, FrtF	
						4x Drones	15cm	AA5+	
						Nacelle de missiles (Aérien)	30cm	AP4+/AC5+/AA5+, FrtF	
						4x Missiles à guidage laser	75cm	AC4+, Arme Guidée	
Croiseur Emissary	V	-	-	-	-	Frappe chirurgicale	-	MA2+, TT (D3)	<i>Transport (6): Orcas, Mantas (prennent 3 places) ainsi que les troupes qu'ils contiennent</i>
						6x Torpilles gravitiques	∞	MA5+, Arme Guidée	
Cuirassé Custodian	V	-	-	-	-	2x Frappe chirurgicale	-	MA2+, TT (D3)	<i>Transport (18) : Orcas, Mantas (prennent 3 places) ainsi que les troupes qu'ils contiennent</i> <i>Lent, ne peut être utilisé dans les 2 premiers tours de la partie à moins que le scénario ne dise le contraire</i>
						6x Torpilles gravitiques	∞	MA5+, Arme Guidée	

FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

Type :

perso : Personnage
Inf : Infanterie
VL : Véhicule Léger
VB : Véhicule Blindé
EG : Engin de Guerre
A : Aéronef
VS : Vaisseau Spatial

CC : valeur de Corps à Corps
FF : valeur de Fusillade

Puissance de Feu :

AP : Anti-Personnel
AC : Anti-Char
MA : Macro-Arme
PB : Point de Barrage
AA : Armes Antiaériennes
+1A : Attaque Supplémentaire
FeP : Frappe en Premier
IC : Ignore les Couvert
Rpt : Rupture
Rchg : Rechargement
Ind : Tir Indirect
Uniq : Tir Unique
TT : Tueur de Titan
FrF : Arc de Tir frontal
FrF : Arc de Tir frontal Fixe
Arr : Arc de Tir Arrière
Drt : Arc de Tir Droit
Gch : Arc de Tir Gauche

CD : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
KX 139 Ta'Unar (Art. Rail)	EG	20cm	3+	5+	4+	Artillerie rail	75cm	MA2+, Frt, TT (D3)	Capacité de dommage : 3
						2x Canon à ion tri-axe	60cm	2xAP3+/AC4+, Frt	Touche critique : l'exo armure KX 139 perd son Déflecteur, le critique suivant détruit l'exo-armure.
						Système de défense vigilance et	30cm	2xAP4+, IC	Marcheur, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Déflecteurs (5+)
						Grappe à sous-munition	30cm (15cm)	Armes légères, +1A	
							30cm	2xAP4+/AC6+	

Vitesse :

C : Aéronef de type Chasseur
CB : Aéronef de type Chasseur-Bombardier
B : Aéronef de type Bombardier

Système de défense vigilance

Cette arme possède deux profils. L'un utilisable en Tir, l'autre utilisable en assaut en fusillade.