

Tau Birodalom



By Dreamer88

Tartalomjegyzék

Tau Birodalom Különleges Szabályok.....	3
Drónok	4
Parancsnokok (Commanders)	5
Éteriek (Ethereals).....	5
Tűzpengék (Cadre Fireblades).....	6
Tűzharcosok (Fire Warriors).....	6
Úttörők (Pathfinders)	7
Ördögghal (Devilfish)	7
XV8 Krízis Csapatok (XV8 Crisis Teams).....	8
XV88 Széleshátú Csapatok (XV88 Broadside Teams)	8
Lopakodó Csapatok (Stealth Teams).....	9
XV104 Hullámtörő (XV104 Riptide).....	9
Mesterlövés Drón Csapatok (Sniper Drone Teams)	10
Piranhák (Piranhas)	10
Napcápa Bombázók (Sun Shark Bombers)	11
Pengecápa Vadászgépek (Razorshark Strike Fighters)	11
Kalapácsfej Tankok (Hammerhead Gunships)	12
Égi Rája Tankok (Sky Ray Gunships)	12
Kroot Osztagok (Kroot Carnivore Squads)	13
Vespidek (Vespide Stingwings)	13
Drón Osztagok (Drone Squadrons)	14
Távollátó Parancsnok (Commander Farsight)	15
Napárny Parancsnok (Commander Shadowsun)	16
Aun'Va.....	17
Hosszúcsapás (Longstrike)	18
Árnyjáró (Darkstrider)	19
Aun'Shi	20
A Kiterjesztés Arzenálja.....	21
Tau Birodalom Felszerelés Lista	25

Tau Birodalom Különleges Szabályok

Véreskü (Bonding Knife Ritual)

A csak ilyen szabályú modellekből (drónokat leszámítva) álló osztagok részesülnek a Hősies Morálból (Heroic Morale), még akkor is, ha nincs velük Egyedülálló Karakter.

Támogató Tűz (Supporting Fire)

Ha egy ellenséges osztag rohamot jelent be, a célpont 6"-es körzetén belüli, ilyen szabályú, baráti osztagok is leadhatnak Védelmi Tűzet (Overwatch), mintha őket célozták volna meg. Megjegyzendő, hogy egy osztag csak egyszer adhat le Védelmi tűzet körönként.

Hadúr Képességek

A Hadúr Képességek generálásánál a Tau Hadúr dobhat a Warhammer 40.000 szabálykönyvben szereplő táblázatok egyikén vagy az itt szereplőn.

Hadúr Képesség Táblázat

D6 Hadúr Képesség

- A Képzett Vadász Pontossága:** Az ellenséges modellek nem tehetnek Vigyázzon Uram! (Look Out Sir!) dobásokat a Hadúr lövései ellen. Ha a Hadúrnak nincsen lőfegyvere, dobj újra az eredményt.
- Egység Általi Pusztítás:** Egyszer használható. A Hadúr az egyik Lövési fázis elején használhatja a képességet. A fázis idejére a Hadúrtól 12"-en belüli, ebből a kódexből származó, baráti osztagok újradozhatnak az 1-es eredményű Találati dobásaikat.
- A Köztünk Járó Szellem:** A Hadúr és az osztaga 3D6"-et mehet, ha a Sugárpakkjaik (Jet Pack) Manőverező mozgását (Thrust move) használják. Ha a Hadúr nem Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry), dobj újra az eredményt.
- Az Önzetlenség Példaképe:** Egyszer használható. A Hadúr az egyik Mozgási fázis elején használhatja a képességet. Minden, ebből a kódexből származó, baráti osztag a harcmezőn, amely földre vetette magát (gone to ground), rendesen mozoghat, lőhet és rohamozhat ebben a körben.
- Égi Ragadozó:** Egyszer használható. A Hadúr az egyik Lövési fázis elején használhatja a képességet. A Hadúr és az osztaga megkapják a Légvédelmi (Skyfire) szabályt a fázis végéig.
- Vakmerőség Által Győzelem:** A Hadúr és az osztag, amelyhez csatlakozott nem szóródik, ha Rajtaütéssel (Deep Strike) érkezik. Ha a Hadúr nem tud Rajtaütéssel érkező, dobj újra az eredményt.

Drónok

A csak Drónokból álló osztag egy nem foglaló és nem vitató osztag. A Drónok nem rendelkeznek a Testes szabállyal.

Drónok, mint Egység Fejlesztés

Az egységfejlesztésként vett Drónok minden szempontból további osztag tagoknak minősülnek. Nem képesek elhagyni az osztagukat és mindig koherenciában kell maradniuk vele. A fejlesztésként vásárolt Drónok nem vehetnek maguknak opciókat és így nem is fizetnek érte, ha az osztaguk vesz magának valamilyen fejlesztést.

Pl.: Egy hat fős Tűzharcos osztag két Fegyveres Drónnal vesz magának EMP gránátokat. Csak 12 pontot kell fizetniük (2 pontot minden Tűzharcos után).

Drónok és Egyedülálló Karakterek

Egy Egyedülálló Karakter akkor is csatlakozhat más osztagokhoz, ha vett magának Drónokat. Ilyen esetben a karakter és a drónok is csatlakoznak az osztaghoz. Ha az Egyedülálló Karakter kiválik az osztagból, a megmaradt drónjai is vele tartanak.

Ha az Egyedülálló Karakter meghal, miközben egy osztaghoz van csatlakozva, a megmaradt drónjai az osztag részét képezik majd ezek után és nem válhatnak ki belőle. Az Egyedülálló Karakter osztaga Győzelmi Pontok szempontjából megsemmisült.

Ha viszont úgy hal meg az Egyedülálló Karakter, hogy nem volt éppen becsatlakoztatva egy másik osztagba, ne vedd le a megmaradt drónokat – az osztag egészen addig nem számít elpusztítottnak, amíg a drónok élnek. Ezek a drónok nem csatlakozhatnak más osztagokhoz. Egy másik Egyedülálló Karakter csatlakozhat ugyan a megmaradt drónokhoz, de mivel nem az ő fejlesztései, nem viheti őket magával, ha csatlakozik egy másik osztaghoz.

Jármű Drónok

Egyes járművek tartalmaznak két drónt is – ezek a járműhöz csatolva kezdik a játékot.

Csatolt Drónok

Amíg a drónok a járműhöz vannak csatolva, utasként kezelendők (bár nem számítanak bele a jármű Szállító Kapacitásába és Szállító Kapacitás nélküli járművekhez is csatlakoztathatóak). Ez azt jelenti, hogy amíg csatlakoztatva vannak, úgy lőnek, mintha utasként kilőnének egy Lőrésen, a járművön való helyzetüket használva a lőtávolság, rálátás, stb. meghatározására. Más utasokkal ellentétben a csatlakoztatott drónoknak ugyanazt a célpontot kell lőniük, mint a járműnek. A jármű vagy jármű osztag által használt Célpont Befogva képesség a csatlakoztatott drónokra is vonatkozik.

Drónok Leválasztása

A drónok bármelyik baráti Mozgási fázis folyamán leválhatnak a járműről ugyanúgy, mint ahogyan a Gyalogsági modellek kiszállnak egy Nyitott Szállítóból. A jármű vagy jármű osztag minden drónjának egyszerre kell leválnia és egy osztagot kell alkotniuk.

Leválás után a drónok nem csatlakozhatnak ismét egy járműhöz sem, de más drónokhoz hasonlóan beszállhatnak a Szállítóba.

A játékot egy járműhöz csatolva kezdő drónok nem érnek Győzelmi Pontot, ha elpusztítják őket. Ezen felül az ellenfélnek csak a járművet kell elpusztítania, a róla levált drónokat nem, hogy megkapja az az után járó Győzelmi Pontokat.

Drónok

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus
Fegyveres Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry)
Jelző Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry)
Rakétás Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry)
Pajzs Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry)

Fegyveres Drón

Felszerelés:

- Ikercsatolt pulzus karabély

Különleges Szabályok:

- Támogató Tűz

Jelző Drón

Felszerelés:

- Jelzőfény

Különleges Szabályok:

- Támogató Tűz

Rakétás Drón

Felszerelés:

- Rakétatár

Különleges Szabályok:

- Támogató Tűz

Pajzs Drón

Felszerelés:

- Pajzs generátor

Különleges Szabályok:

- Támogató Tűz

Parancsnokok (Commanders)



A Parancsnok, vagy a Tau nyelvben a 'shas'o' a legmagasabb rang, amelyet egy Tűzharcos elérhet. A beosztás nagy tisztelettel jár és a Tau Parancsnokok a frontról vezetik a seregeiket, ahol a legjobban ki tudják használni az XV8 Krízis Exopáncéljuk nyújtotta lehetőségeket.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Parancsnok	4	5	5	4	4	3	4	10	3+

Egység Típus: Sugár Gyalogság (Karakter) (Jet Pack Infantry [Character]).

Felszerelés: Krízis Exopáncél

Különleges Szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Támogató Tűz, Nagyon Testes (Very Bulky).

Éteriek (Ethereals)

Keveset tudni a Tau Éteri Kasztról. Enigmatikus egyénekként megvetik a Tűz Kaszt által használt felszereléseket és látszólag egyszerre töltik be a papság és a nemesség szerepét a Tau társadalomban. Bárhogy is legyen, megkérdőjelezhetetlen hűségét váltanak ki a többi kasztból.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Éteri	4	3	3	3	2	3	3	10	--

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Különleges Szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Önfejű (Stubborn).

A Bukás Nem Lehetőség: A 12"-en belüli, baráti osztagok ebből a kódexből az Éteri Vezetési értékét (Ld) használják Félelem, Morál, Tüzérségi Sokk (Pinning) és Összeállítás próbákhoz. Viszont, ha az Éteri meghal, az ellenfeled kap egy Győzelmi Pontot (a szokásosokon felül).

Az Elemek Megidézése: Az Éteri a Mozgási fázisának kezdetekor választhat egyet az alábbi elemi erők közül. Az erők az Éterire és a tőle 12"-en belüli, ebből a kódexből származó, baráti egységekre hatnak az Éteri következő Mozgási fázisának kezdetéig. Ha az Éteri meghal, a hatás azonnal megszűnik.

- **A Víz Nyugalma:** Önfejű (Stubborn) szabály az érintetteknek.
- **A Tűz Vihara:** Az érintett modellek egy extra lövést adnak le a pulzus fegyverekkel a fél lőtávolságon belüli ellenfelek ellen. Ez nem hat a pulzus bombákra, de a pulzus lőszeres Kroot puszkákra igen. Egy osztagra egyszerre csak egy A Tűz Vihara hatás vonatkozhat.



- **A Föld Szilárdsága:** Fájdalomtűrés (Feel No Pain) (6+) az érintett modelleknek.
- **A Szél Kecessége:** Az érintett modellek leadhatnak Kapáslövéseket (Snap Shot) futás után.

Tűzpengék (Cadre Fireblades)



A Tűzpengék a legtapasztaltabb Tűzharcosok, akiknek a képességei ahhoz vezetnek, hogy elutasítja az Exopáncél technológiát. Kiemelkedő vezetők és a több évtizedes tapasztalatuknak hála jól tudják, hogy hova kell irányítani a csapatuk tüzét, hogy az a lehető legnagyobb kárt okozza.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tűzpenge	4	5	3	3	3	3	3	9	4+

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Harci páncél, pulzus puska, foton gránát, jelzőfény.

Különleges Szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Támogató Tűz, Osztott Tűz (Split Fire).

Sortűz: Ha a Tűzpenge és az osztagának egyik tagja sem mozog a Mozgási fázisban, a pulzus puskáik és pulzus karabélyaik egy extra lövést adnak le.

Tűzharcosok (Fire Warriors)

A Tűz kaszt foglalja magában a Tauk harcosait. Az ő kötelességük megvédeni a többi kasztot. A kiválasztott szaporodásnak hála ők a legnagyobbak és legerősebbek az összes Tau közül és ezek a Tűzharcosok alkotják a Tau seregek gerincét. Inkább a távolsági harcot preferálva a brutális közelharccal szemben, nyers erő helyett inkább fejlett fegyvereikkel nyerik meg a csatáikat.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tűzharcos	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Tűzharcos Shas'ui	2	3	3	3	1	2	2	8	4+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry).

A Tűzharcos Shas'ui Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Harci páncél, pulzus puska, foton gránát.

Különleges Szabályok: Támogató Tűz



Úttörők (Pathfinders)



Könnyű felderítőkként az Úttörők a Tau Parancsnokok szeméi és fülei. A fő feladatuk nem az, hogy szembeszálljanak az ellenféllel, hanem, hogy a közelébe férkőzzenek és pontos információkat adjanak róla a sereg többi részének.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Úttörő	2	3	3	3	1	2	1	7	5+
Úttörő Shas'ui	2	3	3	3	1	2	2	8	5+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry).

Az Úttörő Shas'ui Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Felderítő páncél, pulzus karabély, foton gránát, jelzőfény.

Különleges Szabályok: Felderítők (Scouts), Támogató Tűz

Fejlesztések

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Gravitációs Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Pulzus Gyorsító Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Felderítő Drón	2	2	3	4	2	4	1	7	4+

Egység Típus: Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry) (Drón).

Felszerelés:

Gravitációs Drón: gravitációs hullám generátor

Pulzus Gyorsító Drón: pulzus gyorsító

Felderítő Drón: villámgyű, jeladó, helyzetjelző

Különleges Szabályok: Támogató Tűz

Torony Csatlakozás (csak a Felderítő Drón): Ha egy Felderítő Drón beszáll egy Ördöghalba, nem számít bele a Szállító kapacitásba és a jármű úgy kezelendő, mintha lenne jeladója és helyzetjelzője.

Ördöghal (Devilfish)

Az Ördöghal a Tau csapatok igáslova és képes akár tizenkét harcost is a csatamezőre szállítani. Egy félelmetes villámgyűvel felszerelve mobil tűztámogatást is képes nyújtani az osztagának.

	BS	F	S	R	HP
Ördöghal	3	12	11	10	3

Egység Típus: Jármű (Tank, Lebegő, Szállító) (Vehicle [Tank, Skimmer, Transport])

Felszerelés: Villámgyű, két Fegyveres Drón

Szállító:

Szállító Kapacitás: 12 modell. Az Ördöghal szállíthat Drónokat, de a Testes, Nagyon Testes és Extrém Testes szabállyal rendelkező modelleket nem.

Lőrések: Nincsenek.

Ajtók: Az Ördöghal egy-egy Ajtóval rendelkezik a két oldalán és eggyel a hátulján.



XV8 Krízis Csapatok (XV8 Crisis Teams)



Az XV8 Krízis Exopáncél tökéletes egyensúlyt biztosít tüzérfő, védelem, mozgékonyág és hatékonyság tekintetében.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Krízis Shas'ui	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Krízis Shas'vre	2	3	5	4	2	2	3	9	3+
Krízis Testőr	2	3	5	4	2	2	3	9	3+

Egység Típus: Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry).

A Krízis Shas'vre Sugár Gyalogság (Karakter) (Jet Pack Infantry [Character]).

Felszerelés: Krízis Exopáncél.

Különleges Szabályok: Támogató Tűz, Nagyon Testes (Very Bulky)

Felcsüdütt Védelmezők (csak a Krízis Testőrök): Egy Egyedülálló Karakter automatikusan megdobja a Vigyázzon Uram! (Look Out Sir!) dobásait, ha az osztásban van legalább egy ilyen szabályú modell.

XV88 Széleshátú Csapatok (XV88 Broadside Teams)

Eredetileg is hosszú távú tűztámogatásra tervezve, az XV88 Széleshátú minden elképzelést felülmúlt és a beiktatása óta legendás tankvadásszá vált. Egy részecske gyorsító által ellátva energiával, a Széleshátú nehéz súpuskája még a legvastagabb falú plasztacél bunkert is képes átszakítani.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Széleshátú Shas'ui	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Széleshátú Shas'vre	2	3	5	4	2	2	3	9	2+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry).

A Széleshátú Shas'vre Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Széleshátú Exopáncél, ikercsatolt nehéz súpuska, ikercsatolt célkövető rakéta rendszer

Különleges Szabályok: Támogató Tűz, Extrém Testes (Extremely Bulky)



Lopakodó Csapatok (Stealth Teams)



A Lopakodó csapatok a Tau seregek magányos farkasai, akik más formációktól elkülönülten tevékenykednek. A fő feladatuk az elszigetelt ellenséges csapatok megsemmisítése és a baráti osztagok támogatása. A Tau Birodalom tucatnyi ellenfele találta már magát azon, hogy egy váratlan irányból rátámadtak a sereg elé helyezett Lopakodó osztagok.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Lopakodó Shas'ui	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Lopakodó Shas'vre	2	3	4	3	1	2	3	9	3+

Egység Típus: Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry).

A Lopakodó Shas'vre Sugár Gyalogság (Karakter) (Jet Pack Infantry [Character]).

Felszerelés: Lopakodó Exopáncél, villámágyú.

Különleges Szabályok: Beszivárgás (Infiltrate), Támogató Tűz.

XV104 Hullámtörő (XV104 Riptide)

Az XV104 Hullámtörő a Föld kaszt exopáncél technológiájának csúcsa. Kétszer akkora, mint az XV8 Krízis páncél, de a mozgása inkább hasonlít a kisebb testvéreiéhez, mint a Birodalmi lépegetők merevségéhez.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Hullámtörő Shas'vre	2	3	6	6	5	2	3	9	2+

Egység Típus: Sugár Szörnyeteg (Jet Pack Monstrous Creature).

Felszerelés: Hullámtörő Exopáncél, nehéz villámágyú, ikercsatolt célkövető rakéta rendszer, hullámtörő pajzsgenerátor.

Különleges Szabályok: Támogató Tűz.

Nova Reaktor: A Hullámtörő a Mozgási fázisa kezdetekor 3+-on aktiválhatja a nova reaktorát (sikertelenség esetén elszenvad egy mentődobás nélküli sebet) és kiválaszthatja az alábbi hatások egyikét. Ez a következő Mozgási fázisának kezdetéig él.

Akciónév Hatás

Nova Pajzs: 3+ sebezhetetlenségi mentő.

Gyorsítás: 4D6 Manőverező (Thrust) mozgás.

Tűzvihar: A Hullámtörő kétszer lőhet az ikercsatolt fúziós ágyújával/plazma puskájával/célkövető rakéta rendszerével. Ugyan kétszer lő velük, de úgy kell kezelni, mintha csak egy fegyvert süttött volna el.

Nova Töltet: A Hullámtörő nehéz villámágyúja vagy ion gyorsítója használhatja a nova profilját.



Fejlesztések

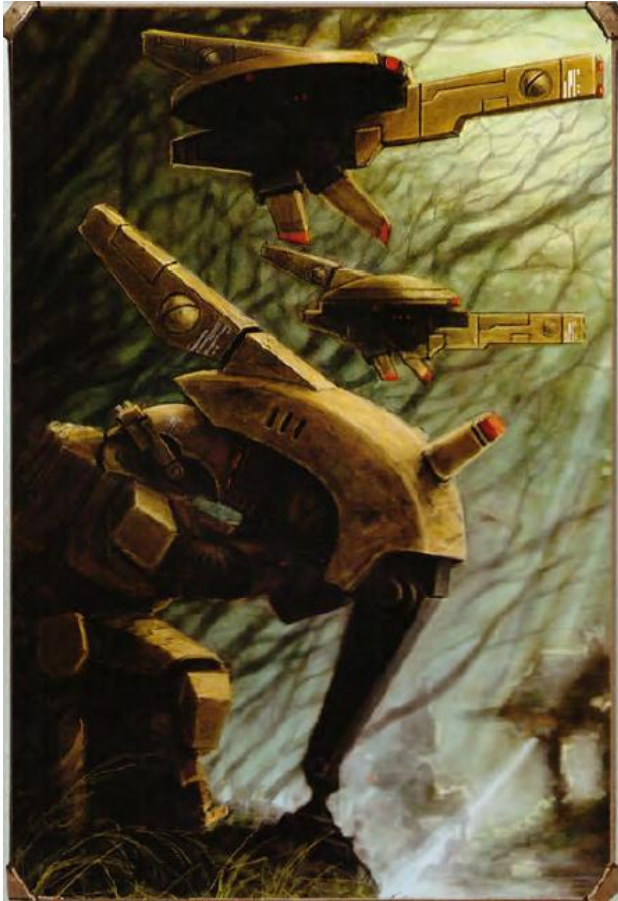
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Pajzsos Rakéta Drón	2	2	4	6	1	4	1	7	4+

Egység Típus: Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry) (Drón).

Felszerelés: Rakétatár, pajzs generátor.

Különleges Szabályok: Támogató Tűz

Mesterlövés Drón Csapatok (Sniper Drone Teams)



A Mesterlövész Drón Csapatok a Tau arzenál leghatékonyabb gyalogság elleni fegyverei. Mindegyik drón egy hosszú pulzus puskával van felszerelve, amely félelmetes távolságról is képes halálos lövést leadni.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Sasszem	2	5	3	3	1	2	1	7	4+
Mesterlövész Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry).

A Mesterlövész Drón Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry) (Drón).

Felszerelés:

Sasszem: Harci páncél, pulzus pisztoly, drón irányító, jelzőfény.

Mesterlövész Drón: Hosszú pulzus puska.

Különleges Szabályok: Álcázás (Stealth), Támogató Tűz.

Piranhák (Piranhas)

A Piranha egy könnyen páncélozott jármű, amelyet a Tauk több célra is felhasználnak, beleértve a gyors reagálást, az úttörő csapatok támogatását és a magas rangú hivatalnokok szállítását. Ha felszerelik egy fúziós ágyúval vagy egy pár kereső rakétával, nagyon hatékony páncélvadászá válik, főleg, ha egy csapat Úttörő vezeti a célhoz.

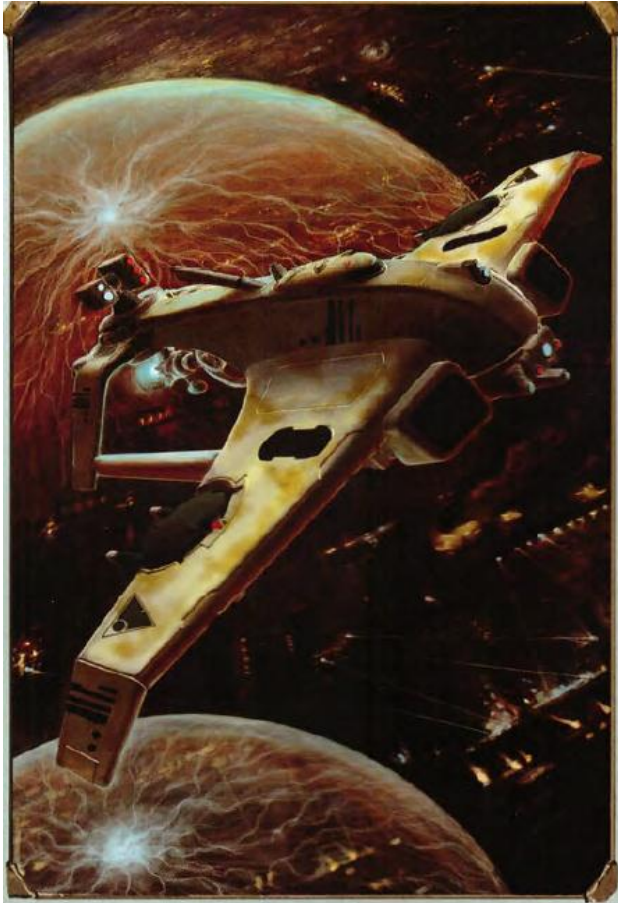
	BS	F	S	R	HP
Piranha	3	11	10	10	2

Egység Típus: Jármű (Gyors, Lebegő, Nyitott) (Vehicle [Fast, Skimmer, Open-topped])

Felszerelés: Villámágyú, két Fegyveres Drón



Napcápa Bombázók (Sun Shark Bombers)



A Napcápa Bombázó egy kecses repülőgép, amely képes az égből alászállva cafatokra robbantani a földi célpontokat a halálos tölteteivel.

	BS	F	S	R	HP				
Napcápa Bombázó	3	11	10	10	3				
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Elfogó Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+

Egység Típus: Jármű (Repülő) (Vehicle [Flyer])

Az Elfogó Drón Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry) (Drón).

Felszerelés:

Napcápa Bombázó: pulzus bomba generátor, rakétapak, hálózati jelzőfény, két kereső rakéta.

Elfogó Drón: Ikercsatolt ion puska.

Különleges Szabályok (Elfogó Drónok): Elfogó Intercept), Légvédelmi (Skyfire), Támogató Tűz.

Utánégetők: Az Elfogó Drónok végezhetnek Turbógyorsítást (Turbo-boost) a Sugármotorok (Jetbike) szabályai szerint.

Égi Bevetés: Az Elfogó Drónok a Napcápa mozgásának bármelyik pillanatában kiszállhatnak (annak ellenére, hogy Rárepülésnél [Zooming] nem lehetne ilyet tenni). Megjegyzendő, hogy más Szállítókkal ellentétben a Napcápa az után is folytathatja a mozgását, hogy az elfogó Drónok kiszálltak belőle.

Pengecápa Vadászgépek (Razorshark Strike Fighters)

A Napcápa módosításaként a Pengecápa Vadászgép lemond az Elfogó Drónokról további manőverező meghajtók javára és a pulzus bomba generátorát is lecseréli egy négyes ion ágyúra.

	BS	F	S	R	HP
Pengecápa Vadászgép	3	11	10	10	3

Egység Típus: Jármű (Repülő) (Vehicle [Flyer])

Felszerelés: Villámágyú, két kereső rakéta, négyes ion ágyú.



Kalapácsfej Tankok (Hammerhead Gunships)



Egy vadászó ragadozóhoz hasonlóan a Kalapácsfej is félelmetes látvány. A föld felett lebegve pásztázza a vidéket a tornyára szerelt fegyverével, potenciális célpontok után kutatva.

	BS	F	S	R	HP
Kalapácsfej Tank	4	13	12	10	3

Egység Típus: Jármű (Tank, Lebegő) (Vehicle [Tank, Skimmer])

Felszerelés: Sínagyú szolid lövedékkel, két Fegyveres Drón.

Égi Rája Tankok (Sky Ray Gunships)

Az Égi Rája Rakéta Védelmi Tank a Kalapácsfej egy specializált változata, amely lecseréli a toronyfegyverét egy adag halálos kereső rakétára.

	BS	F	S	R	HP
Égi Rája Tank	4	13	12	10	3

Egység Típus: Jármű (Tank, Lebegő) (Vehicle [Tank, Skimmer])

Felszerelés: Hat kereső rakéta, két Fegyveres Drón, két hálózati jelzőfény, sebesség követő.



Kroot Osztagok (Kroot Carnivore Squads)



A Kroot osztagok a Tau seregek leggyakoribb kíséretői és gyakran tartalmaznak egy erőteljes Krootoxot vagy Kroot Kutyaikat.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kroot	4	3	3	3	1	3	1	7	6+
Formáló	4	3	3	3	3	3	3	8	6+
Krootox Lovas	4	3	6	3	2	3	2	7	6+
Kroot Kutya	4	0	3	3	1	5	2	6	--

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). A Formáló Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]), A Kroot Kutya Bestiák (Beast).

Felszerelés:

Kroot és Formáló: Kroot páncél, kroot puska pulzus lövedékkel.

Krootox Lovas: Kroot páncél, kroot ágyú.

Különleges Szabályok: Éles Érzékek (Acute Senses) (csak a Kroot Kutya), Testes (Bulky) (csak a Krootox Lovas), Beszivárgás (Infiltrate), Áthaladás Nehéz Terepen (Move Trough Cover), Álcázás (Erdők) (Stealth [Forests]).

Vespidek (Vespide Stingwings)

Sok idegen faj dolgozik együtt a Taukkal, köztük a Vespidek is. Remekül kiegészítik a Tau sereget azzal, hogy képesek villámgyorsan haladni a legnehezebb terepen is. Éppen ezért kiváló mobil tartalék vagy megkerülő csapatokat alkotnak, ugyan a Tau parancsnokok a Törzsfőnököknek adott sisakokra hagyatkozva tudják csak koordinálni a támadásaikat.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Vespide	3	3	3	4	1	6	1	6	4+
Vespide Törzsfőnök	3	3	3	4	1	6	2	9	4+

Egység Típus: Ugró Gyalogság (Jump Infantry).

A Vespide Törzsfőnök Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Harci páncél, neutron ágyú

Különleges Szabályok: Férge (Fleet), Üss és Fuss (Hit & Run), Áthaladás Nehéz Terepen (Move Trough Cover), Álcázás (Romok) (Stealth [Ruins]).



Drón Osztagok (Drone Squadrons)



A Tűzharcos csapatokat támogatva a Drón osztagok félelmetes mennyiségű tüzet képesek az ellenfél irányába zúdítani az ikercsatolt pulzus karabélyaikkal.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Fegyveres Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Jelző Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Pajzs Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+

Egység Típus: Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry) (Drón).

Felszerelés:

Fegyveres Drón: ikercsatolt pulzus karabély

Jelző Drón: jelzőfény

Pajzs Drón: pajzs generátor

Különleges Szabályok: Támogató Tűz

Távollátó Parancsnok (Commander Farsight)

Viol'La Hőse, Puretide Utóda, A Zöldbőrűek Átka, A Nagyobb Jó Árulója

Nincs még egy olyan megosztó személy a Tau történelemben, mint O'Shovah Parancsnok. Vior'La legismertebb harcosaként Távollátó a legnagyobb győzelmeit az Orkok ellen vívta ki Arkunahsa sivatagában. A taktikai zsenialitása vívta ki O'Shovahnak a „Távollátó” nevet.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Távollátó	5	5	5	4	4	5	4	10	3+

Egység Típus: Sugár Gyalogság (Karakter) (Jet Pack Infantry [Character]).

Felszerelés: Krízis Exopáncél, plazma puska, pajzs generátor.

Hadúr Képesség: Vakmerőség Által Győzelem

Különleges Szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Támogató Tűz, Nagyon Testes (Very Bulky), Kedvelt Ellenfél (Orkok) (Preferred Enemy [Orks]).

Egyedi Rendszerek			
Hajnal Penge:			
Táv	S	AP	Típus
--	Haszn	2	Közelharc, Páncéltörő



Napárny Parancsnok (Commander Shadowsun)

A 3. Terjeszkedés Hősnője, A Nagyobb Jó Lándzsája, Puretide Parancsnok Igazi Növendéke



O'Shaserra Parancsnok vagy Napárny a Tau nép egyik hősie vezetője, aki megtettesíti mindazt, ami neme a Nagyobb Jóban. Jól ismert és tisztelt harcosként, a K'resh Terjeszkedés sivatagaiban és dzsungeljeiben vívta ki magának a parancsnoki pozícióját.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Napárny	4	5	4	3	3	4	4	10	3+

Egység Típus: Sugár Gyalogság (Karakter) (Jet Pack Infantry [Character]).

Felszerelés: Két fúziós ágyú, továbbfejlesztett célzó rendszer.

Hadúr Képesség: A Köztünk Járó Szellem

Különleges Szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Támogató Tűz, Beszivárgás (Infiltrate).

A Nagyobb Jó Védőmezője: Napárny osztagának minden Lopakodó Shas'ui és Lopakodó Shas'vre tagja megkapja a Felesküdt Védőmező különleges szabályt (lásd a Krízis osztagoknál).

Fejlesztések

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Parancsnoki Drón	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
MV52 Pajzs Drón	2	2	3	4	2	4	1	7	4+

Egység Típus: Sugár Gyalogság (Jet Pack Infantry) (Drón).

Felszerelés:

Parancsnoki Drón:

Parancsnoki Összeköttetés: A Parancsnoki Drón minden saját Lövési fázis kezdetekor kiválaszthat egy 12"-en belüli baráti osztagot, amely újradobhatja az 1-es eredményű Találati dobásait a fázis végéig.

MV52 Pajzs Drón:

MV52 Pajzs Generátor: 3+ sebezhetetlenségi mentő.

Egyedi Rendszerek

XV22 Exopáncél: 3+ páncélmentő, 5+ sebezhetetlenségi mentő, osztott célzó, feketenap szűrő, Álcázás (Stealth) és Leplezett (Shrouded). Ezekon felül Napárny lőhet a két fúziós ágyújával két külön célpontra. Ha úgy lő, hogy egy osztag része, az egyik célpontjának ugyanannak kell lennie, mint amire az osztaga többi tagja is lő.

Aun'Va

A Halhatatlan Szellem Mestere, A Nagy Igazságok Mondója, A Nép Atyja, A Nagyszerű Vezető, A Fény

Úgy tartják, hogy Aun'Va a kasztjának legidősebb és legbölcsebb tagja. Már régóta látja el tanácsokkal a legnagyobb Tau vezetőket és a keze nyoma a Tau történelem számos jelentős eseményénél fellelhető. Ő a legrangosabb Éteri T'au-n, vezetve azt a tanácsot, amely nemcsak a rendszert, hanem az egész birodalmat irányítja. A szavait a kasztjának minden tagja megköveti, mivel a tanácsai ez idáig mindig igaznak és bölcsnek bizonyultak.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Aun'Va	1	3	2	3	4	1	1	10	5+
Éteri Őr	4	4	3	3	2	3	3	10	5+

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Az Éteri Őr Gyalogság (Infantry).

Felszerelés:

Aun'Va: Felderítő páncél.

Éteri Őr: Felderítő páncél, becsület pengék, foton gránát.

Hadúr Képesség: Az Önzetlenség Példaképe

Különleges Szabályok:

Aun'Va: Véreskü, A Bukás Nem Lehetőség, Az Elemek Megidézése, Önféjű (Stubborn), Nagyon Testes (Very Bulky).

Nagyobb Idézés: Az Elemek Megidézése szabály használatakor Aun'Va legfeljebb két erőt idézhet meg körönként egy helyett.

Totális Hűség: Amíg Aun'Va él, minden baráti, ebből a kódexből származó egység újradobhatja a rontott Félelem, Morál, Tüzérségi Sokk (Pinning) és Összeállítás próbákat.

Éteri Őr: Véreskü, Önféjű (Stubborn).

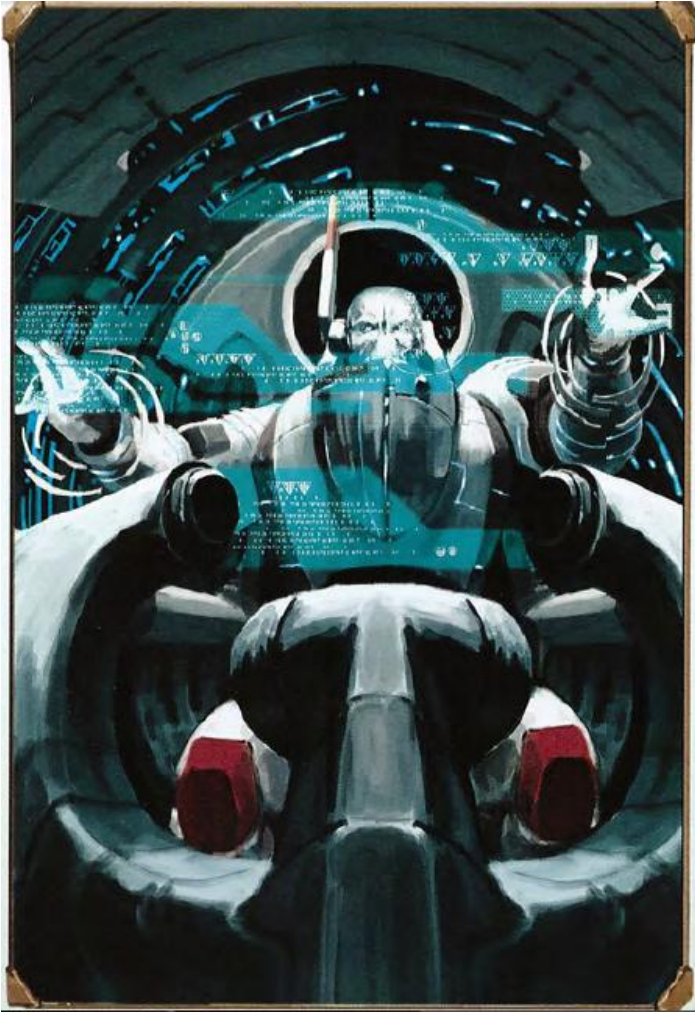


Egyedi Rendszerek

A Kettősség Paradoxonja: Ha Aun'Va osztaga elszenved egy vagy több mentetlen sebet egy távolsági támadástól, dobj D6-al. Ha az eredmény nagyobb vagy ugyanannyi, mint a támadás Páncélátütés (AP) értéke, a támadás semlegesítve lett (így az 1-es Páncélátütésű fegyverek által okozott sebek automatikusan semlegesítve lesznek). Nem tehető ilyen dobás a Páncélátütés nélküli (AP--) fegyverek ellen.

Hosszúcsapás (Longstrike)

Kalapácsfej Pilóta, Tank Ász, Titán Ölő, T'Ros Terrorja, T'au Hőse



Mesteri tank vezetőként Shas'la T'au Sha'ng, közismertebben Hosszúcsapás, hamar a Tűz kaszt leghíresebb tank ászává vált. Mivel már az első gyakorlatozása óta megfigyelhető egy vele született képesség, amellyel egy Kalapácsfejet irányítani képes, Hosszúcsapást választották ki arra, hogy tesztelje az új XV02 pilóta exopáncélt.

Különleges Szabályok: Kedvelt Ellenfél (Birodalmi Gárda) (Preferred Enemy [Imperial Guard]).

Kalapácsfej Ász: Hosszúcsapást mindig egy Kalapácsfejhez tartozó fejlesztésként kell megvenni (lásd a sereglisában).

Hosszúcsapás Kalapácsfeje 5-ös Célzó értékkel (BS) rendelkezik. Ha Hosszúcsapás tankja elpusztul, ő is meghal, de egy osztágként kezelendőek Győzelmi Pontok szempontjából.

Egyedi Rendszerek

XV02 Pilóta Exopáncél: Magában foglal egy feketenap szűrőt. Hosszúcsapás tankja adhat le Védelmi Tűzet (Overwatch) és megkapja a Támogató Tűz szabályt. Ezen felül Hosszúcsapás Kalapácsfeje nincs körönként egy Védelmi Tűz leadására korlátozva (viszont még mindig csak egyszer lőhet rá Védelmi Tűzzel minden érvényes, rohamozó osztágra).

Árnyjáró (Darkstrider)

A Leccapó Árny, A Megfoghatatlan, A Láthatatlanul Lépkedő

Ugyan a Tűz kaszt minden tagja kifogástalan taktikusnak és figyelemre méltó harcosnak tartja Árnyjárót, a nem éppen szokványos módszerei és a protokoll gyakori figyelmen kívül hagyása sok problémát okozott és belső ellenséget szerzett neki.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Árnyjáró	4	5	3	3	3	3	3	9	5+

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Felderítő páncél, pulzus karabély, foton gránát, feketenap szűrő, jelzőfény.

Különleges Szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Támogató Tűz, Bekerítés (Outflank), Felderítők (Scouts).

A Földön Járvá: Árnyjáró csak Tűzharcos és Úttörő osztagokhoz csatlakozhat.

Harci Visszavonulás: Árnyjáró és az osztaga azonnal konszolidálhat D6"-et bármilyen irányba egy Védelmi Tűz (Overwatch) lövés leadása után (mielőtt kidobásra kerülne a rohamtáv).

Egyedi Rendszerek

Szerkezeti Elemző: Árnyjáró osztagának célpontja -1 Állóképességet (T) kap az osztag lövései ellen. Ez befolyásolja az Azonnali Halál (Instant Death) küszöböt is. Ez a képesség nem használható Kapáslövéseknél (Snap Shots).



Aun'Shi

A Penge Mestere, A Tűz Kaszt Megmentője, Fio'vash Hőse



Aun'Shi egy Éteri, aki nagy tiszteletnek örvén a Tűz kaszt tagjai között Fio'vash megmentéséért. Ott történt ugyanis, hogy a hősies helytállásával sikerült feltartóztatnia az Orkokat elég ideig ahhoz, hogy megérkezzen a felmentő sereg.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Aun'Shi	5	3	3	3	3	5	4	10	--

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Becsület penge, EMI gránát, foton gránát, pajzs generátor.

Különleges Szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), A Bukás Nem Lehetőség, Az Elemek Megidézése, Önféjű (Stubborn).

Pengemester: Amikor egy kihívásban küzd, Aun'Shi-nak ki kell választania egy harci állást – a **Türelmes Pengét** vagy a **Gyilkos Pengét** – minden körben, mielőtt még Találatra lenne dobva.

Ha Aun'Shi a **Türelmes Pengét** választja, újradobhatja minden rontott mentődobását a fázis végéig.

Ha Aun'Shi a **Gyilkos Pengét** választja, a becsület pengéje megkapja a Hasító (Rending) szabályt a fázis végéig.

A Kiterjesztés Arzenálja

Közelharc Fegyverek

Kiegyenlítő

Táv	S	AP	Típus
--	Haszn	4	Közelharc

Távolsági Fegyverek

Robbanó Töltet Kilövő

Táv	S	AP	Típus
18"	4	5	Roham 1, Ballisztikus, Fedezék Negáló, Nagy Robbanás

Villám Fegyverek

	Táv	S	AP	Típus
Villámágyú	18"	5	5	Roham 4
Nehéz Villámágyú				
Normál	36"	6	4	Nehéz 8
Nova töltet	36"	6	4	Nehéz 12, Túlmelegszik Szaggató, Nova töltet

Nova töltet: Ez a profil csak akkor használható, ha a Hullámtörő Shas'vre a fő fegyvere erősítésére használta a nova reaktorát.

Fúziós Ágyú

Táv	S	AP	Típus
18"	4	5	Roham 1, Melta

Kroot Fegyverek

	Táv	S	AP	Típus
Kroot ágyú	48"	7	4	Gyorstüzelő
Nehéz Villámágyú				
Pulzus lőszer	24"	4	6	Gyorstüzelő
Mesterlövész lőszer	24"	X	6	Nehéz 1, Mesterlövész

Rakétapakk Fegyverek

	Táv	S	AP	Típus
Rakétapakk	36"	7	4	Roham 2
Nehéz rakétapakk	36"	7	4	Nehéz 4

Neutron Ágyú

Táv	S	AP	Típus
18"	5	3	Roham 1

Becsület Penge

Táv	S	AP	Típus
--	+2	--	Közelharc, Kétkezes

Kroot Puska

Táv	S	AP	Típus
--	Haszn	5	Közelharc, Kétkezes

Ion Fegyverek

	Táv	S	AP	Típus
Ciklikus ionágyú				
Normál	18"	7	4	Roham 3
Túltöltés	18"	8	4	Nehéz 1, Túlmelegszik, Nagy Robbanás
Ion gyorsító				
Normál	72"	7	2	Nehéz 3
Túltöltés	72"	8	2	Nehéz 1, Túlmelegszik, Nagy Robbanás
Nova töltet	72"	9	2	Tüzérség 1, Túlmelegszik, Nagy Robbanás
Ionágyú				
Normál	60"	7	3	Nehéz 3
Túltöltés	60"	8	3	Nehéz 1, Túlmelegszik, Nagy Robbanás
Ion puska				
Normál	30"	7	4	Gyorstüzelő
Túltöltés	30"	8	4	Nehéz 1, Túlmelegszik, Robbanás
Négyes ion torony				
Normál	30"	7	4	Nehéz 4
Túltöltés	30"	8	4	Nehéz 1, Túlmelegszik, Nagy Robbanás

Plazma Puska

Táv	S	AP	Típus
24"	6	2	Gyorstüzelő

Kereső Rakéta

Táv	S	AP	Típus
72"	8	3	Nehéz 1, Eglövetű

Sín Fegyverek

	Táv	S	AP	Típus
Nehéz Sínpuska	60"	8	1	Nehéz 1
Sínpuska	30"	6	1	Gyorstüzelő
Sínágyú				
Szolid lövedék	72"	10	1	Nehéz 1
Altöltet	72"	6	4	Nehéz 1, Nagy Robbanás

Célkövető Rakéta Rendszer

Táv	S	AP	Típus
30"	5	5	Nehéz 4, Célkövető, Fedezék Negáló

Célkövető: a használónak nem kell rálátnia a célpontra, hogy használhassa ellene ezt a fegyvert.

Támogató Rendszerek

A következő gránátok szabályai a Warhammer 40.000 szabálykönyvben találhatóak:

Foton Gránát*

EMI gránát**

* lásd a védelmi gránátoknál ** lásd a zavaró gránátoknál

Továbbfejlesztett Célzó Rendszer

A modell 6-os (karaktereknél 5-ös és 6-os) Találati dobásai a Lövési fázisban Precíziós lövések (Precision shots).

Feketenap Szűrő

Éjjellátás (Night Vison) és immunitás a Vakításra (Blind).

Jelzőfény

A jelzőfények lőfegyverek a következő profillal:

Táv	S	AP	Típus
36"	--	--	Nehéz 1, Célpont Bemérve

Célpont Bemérve: A jelzőfények nem tudnak közvetlenül kárt tenni a célpontban. E helyett minden alkalommal, amikor egy ilyen fegyver eltalálja a célpontot, helyezze mellé egy jelzőfény jelzőt (ezen találatok ellen nem tehető semmilyen mentődobás). Ezek a fázis végéig maradnak meg vagy amíg fel nem használják őket (amelyik előbb bekövetkezik).

Egyből az előtt, hogy egy, a Tau Birodalom Kódexből származó egység rálőne egy jelzőfény jelzőkkel rendelkező célpontra, bejelentheti, hogy kihasznál egy vagy több jelzőfény képességet. Mindegyik képesség egy bizonyos számú jelzőbe kerül – ezeket vedd le a célpont mellől a képesség bejelentése után azonnal. Egy osztag bármennyi jelzőfény képességet kombinálhat, ha van hozzá elég jelzője.

Megjegyzendő, hogy a jelzőfény jelzők még az előtt eltávolításra kerülnek, hogy maga az osztag leadta volna a lövéseit. éppen e miatt egy osztag sem tudja hasznosítani a saját jelzőfények találatait.

Pulzus Fegyverek

	Táv	S	AP	Típus
Hosszú pulzus puska	48"	X	5	Gyorstüzelő, Mesterlövész
Pulzus bomba	--	5	5	Nehéz 1, Bomba, Nagy Robbanás, Egylövetű
Pulzus karabély	18"	5	5	Roham 2, Tüzérségi Sökk
Pulzus pisztoly	12"	5	5	Pisztoly
Pulzus puska	30"	5	5	Gyorstüzelő

Bomba: Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvben.

Precíziós Védelmi Rendszer

A modell 2-es Célzási értékkel (BS) lőhet Védelmi Tüzet (Overwatch) a szokásos 1-es helyett.

Drón Irányító

A modell osztagának minden Fegyveres/Jelző/Mesterlövész Drónja a viselő Célzó értékét (BS) használja.

Proaktív Figyelmeztető Rendszer

A modell minden fegyvere megkapja az Elfogó (Interceptor) szabályt.

- **Pontosság** Jelzőfény költség: 1+
Az osztag minden modellje annyi bónuszt kap a Célzási értékéhez (BS), ahány jelző fel lett használva a képességhez. Ezzel növelhető a Kapáslövések (Snap Shots) és a Védelmi Tűz (Overwatch) során leadott lövések alatti Célzási érték is.
- **Felderítés** Jelzőfény költség: 2
Az osztag minden fegyvere megkapja a Fedezék Negáló (Ignore Cover) szabályt a lövés idejére.
- **Kereső** Jelzőfény költség 1+
Minden felhasznált jelző után az osztag ellőhet egy kereső rakétát (ha van nekik) bármely más fegyvere mellett. Az így kilőtt kereső rakéták:
 - Nem igényelnek rálátást a célpontra.
 - Ugyanazt az osztagot célozzák meg, mint a jármű többi fegyvere.
 - 5-ös Célzási értékkel (BS) kerülnek kidolgozásra.
 - Rendelkeznek a Fedezék Negáló (Ignore Cover) szabállyal.
 - Nem csökkentik a jármű által teljes Célzási értékkel használható fegyverek számát.
 - Nem számítanak bele a repülőök által leadható 2 rakéta/kör limitbe.

Jeladó

A Rajtaütéssel (Deep Strike) érkező baráti osztagok nem szóródnak, ha az első modelljük a viselő 6"-es körzetén belül kerül elhelyezésre.

Gravitációs Hullám Generátor

Az ellenséges Roham fázis kezdetekor jelölj ki egy 12"-en belüli ellenséges osztagot és dobj D3-al. Ha a kijelölt osztag megrohamozza a Gravitációs Drónt vagy az osztagát, csökkentsd a rohamtávját a D3-dobás eredményével (legfeljebb 0-ra).

Osztott Célzó

A modell egy további fegyverrel is lőhet mindegyik Lövési fázisban.

Hálózati Jelzőfény

A jelzőfény egy különleges változata. A hálózati jelzőfények az osztag többi lövése előtt kerülnek kidolgozásra, így az általuk generált jelzőfény jelzőket a saját osztaguk is fel tudja használni.

Pulzus Gyorsító

Az osztag minden pulzus fegyverének a maximális lőtávolsága megnő 6"-el.

Helyzetjelző

Amíg a viselő 6"-en belül van egy asztalszélőtől, a Bekerítést (Outflank) végrehajtó osztagok dönthetnek úgy, hogy arról az asztalszélről érkeznek meg a pályára tartalékból (még akkor is, ha az a te vagy az ellenfeled táblaszéle). Ha nem élnek ezzel a lehetőséggel, a rendes Bekerítés szabályok szerint érkeznek.

Pulzus Bomba Generátor

Egyből az után, hogy a Napcápa végrehajt egy bombázást (bombing run), dobj D6-al. 2+-on sikerült létrehozni egy új pulzus bombát, amit később felhasználhat. 1-es esetén a rendszer túltöltődött és nem is használható többet a játék végéig.

Hullámtörő Pajzs Generátor

5+ sebezhetetlenségi mentő.

Pajzs Generátor

4+ sebezhetetlenségi mentő.

Stimuláns Adagoló

Fájdalomtúrás (Feel No Pain).

Célmegjelölő

A modell lőhet más célpontra, mint az osztaga többi tagja.

Másodlagos Meghajtók

Fürge (Fleet) és Üss és Fuss (Hit & Run) a modellnek.

Sebességmérő

A modell dönthet úgy, hogy rendelkezik a Légvédelmi (Skyfire) szabállyal minden lövésnél (dönts egyszerre minden fegyvernek).

Páncélok

Exopáncélok

A következő exopáncélok rendelkeznek beépített osztott célzóval és feketenap szűrővel. Ezen felül a Lopakodó exopáncélok rendelkeznek az Álcázás (Stealth) és a Leplezett (Shrouded) szabályokkal is.

Exopáncél

Páncélmentő

Lopakodó	3+
Krízis.....	3+
Széleshátú.....	2+
Hullámtörő.....	2+

Harci Páncél

4+ páncélmentő.

Kroot Páncél

6+ páncélmentő.

Felderítő Páncél

5+ páncélmentő.

Jármű Harci Rendszerek

Automatizált Javító Rendszer

Minden baráti kör végén dobj D6-al minden ilyen felszerelésű járműnek, amely elszendvedett egy mozgásképtelen (immobilised) vagy elpusztított fegyver (weapon destroyed) hatást. 6-on a játékos által választott hatás megszűnik. Megjegyzendő, hogy ez nem ad vissza Szerkezeti Pontokat (HP).

Továbbfejlesztett Célzó Rendszer

A jármű 6-os Találati dobásai a Lövési fázisban Precíziós lövések (Precision shots).

Feketenap Szűrő

Éjjellátás (Night Vison).

Álmeghajtók

4+ sebezhetetlenségi mentő az Elfogó (Interceptor) szabállyal rendelkező fegyverek ellen.

Álcamező

+1 fedezékmentő.

Repsz Kilövő

Ha bármely ellenséges osztagnak van legalább 1 modellje talpérintkezésben a járművel, akkor az annyi 4-es Erejű, páncélátütés nélküli találatot szenved el, ahány modelltől áll.

Védelmi Rendszer

A jármű megkapja a Támogató Tűz szabályt és lőhet Védelmi Tűzet (Overwatch) az 5-ös vagy kisebb erejű fegyvereivel (ez a jármű részét képző drónokra is vonatkozik).

Érzékelők

Áthaladás Nehéz Terepen (Move Trough Cover)

Egyedi Rendszerek

Parancsnoki Jeladó

Ha a viselő nem lő a Lövési fázisban, az osztaga többi tagja újradobhatja a rontott Találati dobásokat a Lövési fázisban. Ez nem használható Védelmi Tűznél (Overwatch), de alkalmazható ugyanakkor, mint a Szélessávú Érzékelő.

Detonátor

Ha a viselő meghal a Roham fázisban, helyezd fölé a nagy robbanás sablont mielőtt levennéd veszteségként. A sablon alatt lévő minden (baráti és ellenséges) modell elszenved egy 5-ös Erejű találatot. Az így okozott mentetlen sebek beleszámítanak a közelharc végeredményébe.

Szélessávú Érzékelő

Ha a viselő nem lő a Lövési fázisban, az osztaga többi tagjának lövései megkapják a Fedezék Negáló (Ignore Cover) szabályt a Lövési fázisban. Ez nem használható Védelmi Tűznél (Overwatch), de alkalmazható ugyanakkor, mint a Parancsnoki Jeladó.

Onager Kesztyű

Közelharcban a modell lecserélheti az összes támadását egyetlen egy 10-es erejű, 1-es Páncélatütésű támadásra.

Zavaró

Minden ellenséges Lövési fázis kezdetén jelölj ki egy ellenséges osztagot a viselő 12"-es körzetén belül. A kiválasztott osztag minden fegyvere megkapja a Túlmelegszik (Gets Hot) szabályt a fázis végéig.

Tisztavíz Neurochip

A Mozgási fázis kezdetekor a viselő kiválaszt egyet a következő különleges szabályok közül: Ellentámadás (Counter-attack), Ádáz Roham (Furious Charge), Szörnyvadász (Monster Hunter), Önfelújító (Stubborn) vagy Tankvadász (Tank Hunter). A modell a következő Mozgási fázisa kezdetéig rendelkezik a kiválasztott különleges szabállyal.

Visszataszító Mező

Közelharcban, a 10-es Kezdeményezési foknál a Visszataszító mező D6 db 4-es Erejű találatot okoz minden ellenséges osztagnak, amely sikeres rohamot hajtott végre a viselő vagy az osztaga ellen ebben a körben.

XV8-02 Krízis 'Iridium' Exopáncél

1+ Állóképesség (T) és 2+-os páncélmentő. Ezeket leszámítva a rendes XV8 Krízis exopáncélok szabályait követi.

Tau Birodalom Felszerelés Lista

Távolsági Fegyverek

Ahol két pontköltés szerepel, az első az önálló fegyverre, a második pedig két (ikercsatoltnak minősülő) fegyverre vonatkozik. Az ikercsatolt fegyverek két helyet foglalnak. Megjegyzendő, hogy lehetséges két önálló fegyvert is venni (amelyek nem számítanak ikercsatoltnak).

- Lángszóró.....5/10 pont
- Villámágyú.....10/15 pont
- Robbanó töltet kilövő* 15 pont
- Ciklikus ionágyú* 15 pont
- Fúziós ágyú15/20 pont
- Rakétapakk 15/20 pont
- Plazma puska15/20 pont

* Ezek ritka prototípusok és seregenként csak egy lehet belőlük.

Egyedi Rendszerek

Mindegyikből csak egy szerepelhet a seregben.

- Zavaró..... 2 pont
- Onager Kesztyű..... 5 pont
- Detonátor 10 pont
- Visszataszító Mező 10 pont
- Parancsnoki Jeladó 15 pont
- Tisztavíz Neurochip..... 15 pont
- Szélessávú Érzékelő 20 pont
- XV8-02 Krízis 'Iridium' Exopáncél 25 pont

Drónok

- Fegyveres drón 12 pont
- Jelző drón..... 12 pont
- Rakétás drón* 12 pont
- Pajzs drón 12 pont

* Csak Széleshátú Exopáncéllal felszerelt modellek választhatják.

Támogató Rendszerek

Ahol két pontköltés szerepel, az első a Hullámtörő Shas'vre-re vonatkozik, a második pedig minden más exopáncéllra.

- Továbbfejlesztett célzó rendszer 3 pont
- Precíziós védelmi rendszer 5 pont
- Proaktív figyelmeztető rendszer 5 pont
- Helyzetjelző..... 5 pont
- Célmegjelölő 5 pont
- Másodlagos meghajtók^{1,2} 5 pont
- Drón irányító..... 8 pont
- Stimuláns adagoló..... 15/35 pont
- Sebességmérő..... 20 pont
- Pajzs generátor² 25 pont

1. Nem választható Széleshátú exopáncélú modellek által.

2. Nem választható Hullámtörő exopáncélú modellek által.

Jármű Harci Rendszerek

- Feketenap szűrő..... 1 pont
- Álmeghajtók..... 3 pont
- Automatizált javító rendszer..... 5 pont
- Érzékelők..... 5 pont
- Repesz kilövő 10 pont
- Védelmi rendszer 10 pont
- Továbbfejlesztett célzó rendszer 10 pont
- Álcamező..... 15 pont

HQ

COMMANDER FARSIGHT

165 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Commander Farsight	5	5	5	4	4	5	4	10	3+	Jet Pack Infantry (Character)	1 (Unique)	57

Wargear:

- Crisis battlesuit
- Plasma rifle
- Shield generator

Signature System:

- The Dawn Blade

Warlord Trait:

- Through Boldness, Victory

Special Rules:

- Independent Character
- Preferred Enemy (Orks)
- Supporting Fire
- Very Bulky

Farsight Enclave:

If Commander Farsight is accompanied by an XV8 Crisis Bodyguard Team, it may include up to 7 Crisis Bodyguards.

COMMANDER SHADOWSUN

135 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Commander Shadowsun	4	5	4	3	3	4	4	10	3+	Jet Pack Infantry (Character)	1 (Unique)	59
Command-link Drone	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Jet Pack Infantry (Drone)		
MV52 Shield Drone	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Jet Pack Infantry (Drone)		

Wargear (Shadowsun):

- Two fusion blasters
- Advanced targeting system

Signature System (Shadowsun):

- XV22 Stealth Battlesuit

Special Rules (Shadowsun):

- Defender of the Greater Good
- Independent Character
- Infiltrate
- Supporting Fire

Options:

- May take a single Command-link Drone 20 pts
- May take up to two MV52 Shield Drones 20 pts/model

Warlord Trait:

- A Ghost Who Walks Among Us

Wargear (Drones):

- Command-link (Command-link Drone only)
- MV52 shield generator (MV52 Shield Drone only)



AUN'VA

100 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Aun'Va	1	3	2	3	4	1	1	10	5+	Infantry (Character)	1 (Unique)	60
Ethereal Guard	4	4	3	3	2	3	3	10	5+	Infantry	2 Ethereal Guards	

Wargear (Aun'Va):

- Recon armour

Signature System (Aun'Va):

- The Paradox of Duality

Warlord Trait (Aun'Va):

- Exemplar of the Selfless Cause

Special Rules (Aun'Va):

- Bonding Knife Ritual
- Failure is Not An Option
- Great Invocation
- Invocation of the Elements
- Stubborn
- Supreme Loyalty
- Very Bulky

Wargear (Ethereal Guards):

- Recon armour
- Honour blades
- Photon grenades

Special Rules (Ethereal Guards):

- Bonding Knife Ritual
- Stubborn

HQ

AUN'SHI

110 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Aun'Shi	5	3	3	3	3	5	4	10	-	Infantry (Character)	1 (Unique)	64

Wargear:

- Honour blade
- EMP grenades
- Photon grenades
- Shield generator

Special Rules:

- Blademaster
- Failure is Not An Option
- Independent Character
- Invocation of the Elements
- Stubborn



DARKSTRIDER

100 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Darkstrider	4	5	3	3	3	3	3	9	5+	Infantry (Character)	1 (Unique)	63

Wargear:

- Recon armour
- Pulse carbine
- Photon grenades
- Blacksun filter
- Markerlight

Special Rules:

- Fight on Foot
- Fighting Retreat
- Independent Character
- Outflank
- Scouts
- Supporting Fire



Signature System:

- Structural Analyser

ETHEREAL

50 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Ethereal	4	3	3	3	2	3	3	10	-	Infantry (Character)	1 Ethereal	35

Special Rules:

- Failure is Not An Option
- Independent Character
- Invocation of the Elements
- Stubborn

Options:

- May take one of the following:
 - Honour blade 5 pts
 - Two equalisers 10 pts
- May take:
 - Blacksun filter 5 pts
 - Homing beacon 5 pts
- May take up to two drones from the Drones list.

CADRE FIREBLADE

60 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Cadre Fireblade	4	5	3	3	3	3	3	9	4+	Infantry (Character)	1 Cadre Fireblade	36

Wargear:

- Combat armour
- Pulse rifle
- Photon grenades
- Markerlight

Special Rules:

- Independent Character
- Split Fire
- Supporting Fire
- Volley Fire

Options:

- May take up to two drones from the Drones list.

HQ

COMMANDER

85 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Commander	4	5	5	4	4	3	4	10	3+	Jet Pack Infantry (Character)	1 Commander	34

Wargear:

- Crisis battlesuit

Special Rules:

- Independent Character
- Supporting Fire
- Very Bulky

Options:

- May take up to four items from the **Ranged Weapons** and/or **Support Systems** lists.
- May take items from the **Signature Systems** list.
- May take up to two drones from the **Drones** list.

XV8 CRISIS BODYGUARD TEAM

32 POINTS

For each Commander in your army (including Commander Farsight and Commander Shadowsun), you may include one XV8 Crisis Bodyguard Team. This unit does not take up a Force Organisation slot.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Crisis Bodyguard	2	3	5	4	2	2	3	9	3+	Jet Pack Infantry	1 Crisis Bodyguard	41

Wargear:

- Crisis battlesuit

Special Rules:

- Supporting Fire
- Sworn Protector
- Very Bulky

Options:

- May include one additional Crisis Bodyguard 32 pts
- Any Crisis Bodyguard may take up to three items from the **Support Systems** and/or **Ranged Weapons** lists.
- Any Crisis Bodyguard may take items from the **Signature Systems** list.
- Any Crisis Bodyguard may take up to two drones from the **Drones** list.
- The entire unit may take the **Bonding Knife Ritual** special rule 2 pts/model



TROOPS

FIRE WARRIOR TEAM

54 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Fire Warrior	2	3	3	3	1	2	1	7	4+	Infantry	6 Fire Warriors	37
Fire Warrior Shas'ui	2	3	3	3	1	2	2	8	4+	Infantry (Character)		

Wargear:

- Combat armour
- Pulse rifle
- Photon grenades

Special Rules:

- Supporting Fire

Options:

- May include up to six additional Fire Warriors..... 9 pts/model
- Any model may exchange his pulse rifle for a pulse carbine..... free
- May upgrade one Fire Warrior to a Fire Warrior Shas'ui..... 10 pts
- A Fire Warrior Shas'ui may take a Markerlight and target lock..... 15 pts
- A Fire Warrior Shas'ui may take up to two drones from the **Drones** list.
- The unit may take EMP grenades..... 2 pts/model
- The unit may take a Devilfish as a **Dedicated Transport** (see below).
- The entire unit may take the Bonding Knife Ritual special rule..... 1 pt/model

KROOT CARNIVORE SQUAD

60 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Kroot	4	3	3	3	1	3	1	7	6+	Infantry	10 Kroot	53
Shaper	4	3	3	3	3	3	3	8	6+	Infantry (Character)		
Krootox Rider	4	3	6	3	2	3	2	7	6+	Infantry		
Kroot Hound	4	0	3	3	1	5	2	6	-	Beasts		

Wargear:

- Kroot armour (Kroot, Shaper and Krootox Rider only)
- Kroot rifle with pulse rounds (Kroot and Shaper only)
- Kroot gun (Krootox Rider only)

Special Rules:

- Acute Senses (Kroot Hounds only)
- Bulky (Krootox Rider only)
- Infiltrate
- Move Through Cover
- Stealth (Forests)

Options:

- May include up to ten additional Kroot..... 6 pts/model
- May include up to three Krootox Riders..... 25 pts/model
- May include up to ten Kroot Hounds..... 5 pts/model
- May upgrade one Kroot to a Shaper..... 15 pts
- A Shaper may exchange his Kroot rifle for either a pulse rifle or a pulse carbine..... 4 pts
- May upgrade all models with Kroot rifles to take sniper rounds..... 1 pt/model



DEDICATED TRANSPORT

DEVILFISH

80 POINTS

	┌ Armour ┐					Unit Type	Unit Composition	Page
	BS	F	S	R	HP			
Devilfish	3	12	11	10	3	Vehicle (Tank, Skimmer, Transport)	1 Devilfish	39

Wargear:

- Burst cannon
- Two Gun Drones

Transport Capacity:

- Twelve models. A Devilfish may transport Drones, but may not transport models with the Bulky, Very Bulky or Extremely Bulky special rules.

Options:

- May exchange both Gun Drones for a twin-linked smart missile system..... 10 pts
- May take up to two seeker missiles..... 8 pts each
- May take items from the **Vehicle Battle Systems** list.

ELITES

XVB CRISIS TEAM

22 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Crisis Shas'ui	2	3	5	4	2	2	2	8	3+	Jet Pack Infantry	1 Crisis Shas'ui	41
Crisis Shas'vre	2	3	5	4	2	2	3	9	3+	Jet Pack Infantry (Character)		

Wargear:

- Crisis battlesuit

Special Rules:

- Supporting Fire
- Very Bulky

Options

- May include up to two additional Crisis Shas'ui 22 pts/model
- Any Crisis Shas'ui may take up to three items from the **Ranged Weapons** and/or **Support Systems** lists.
- May upgrade one Crisis Shas'ui to a Crisis Shas'vre 10 pts
- A Crisis Shas'vre may take up to three items from the **Ranged Weapons**, **Signature Systems** and/or **Support Systems** lists.
- Any Crisis Shas'ui or Crisis Shas'vre may take up to two drones from the **Drones** list.
- The entire unit may take the Bonding Knife Ritual special rule 1 pt/model

STEALTH TEAM

90 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Stealth Shas'ui	2	3	4	3	1	2	2	8	3+	Jet Pack Infantry	3 Stealth Shas'ui	43
Stealth Shas'vre	2	3	4	3	1	2	3	9	3+	Jet Pack Infantry (Character)		

Wargear:

- Stealth battlesuit
- Burst cannon

Special Rules:

- Infiltrate
- Supporting Fire

Options

- May include up to three additional Stealth Shas'ui 30 pts/model
- Any Stealth Shas'ui may take a single item from the **Support Systems** list.
- For every three models in the unit (excluding drones), one may replace his burst cannon with a fusion blaster 5 pts/model
- May upgrade one Stealth Shas'ui to a Stealth Shas'vre 10 pts
- A Stealth Shas'vre may take up to one item from the **Support Systems** list.
- A Stealth Shas'vre may take:
 - Homing beacon 10 pts
 - Markerlight and target lock 5 pts
- A Stealth Shas'vre may take up to two drones from the **Drones** list.
- The entire unit may take the Bonding Knife Ritual special rule 1 pt/model



XV104 RIPTIDE

180 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Riptide Shas'vre	2	3	6	6	5	2	3	9	2+	Jet Pack Monstrous Creature	1 Riptide Shas'vre	45
Shielded Missile Drone	2	2	4	6	1	4	1	7	4+	Jet Pack Infantry (Drone)		

Wargear (Riptide Shas'vre):

- Riptide battlesuit
- Heavy burst cannon
- Twin-linked smart missile system
- Riptide shield generator

Wargear (Shielded Missile Drone):

- Missile pod
- Shield generator

Special Rules:

- Nova Reactor (Riptide Shas'vre only)
- Supporting Fire

Options

- May exchange twin-linked smart missile system for one of the following:
 - Twin-linked plasma rifle free
 - Twin-linked fusion blaster free
- May exchange heavy burst cannon for ion accelerator 5 pts
- May take up to two Shielded Missile Drones 25 pts/model
- May take up to two items from the **Support Systems** list.

FAST ATTACK

PATHFINDER TEAM

44 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Pathfinder	2	3	3	3	1	2	1	7	5+	Infantry	4 Pathfinders	38
Pathfinder Shas'ui	2	3	3	3	1	2	2	8	5+	Infantry (Character)		
Recon Drone	2	2	3	4	2	4	1	7	4+	Jet Pack Infantry (Drone)		
Grav-inhibitor Drone	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Jet Pack Infantry (Drone)		
Pulse Accelerator Drone	2	3	3	4	1	4	1	7	4+	Jet Pack Infantry (Drone)		

Wargear:

- Recon armour
- Pulse carbine
- Photon grenades
- Markerlight

Special Rules

- Scouts
- Supporting Fire

Options:

- May include up to six additional Pathfinders *11 pts/model*
- May include a Recon Drone *28 pts*
- May include a Grav-inhibitor Drone *15 pts*
- May include a Pulse Accelerator Drone *15 pts*
- Up to three models may exchange their pulse carbine and markerlight for one of the following:
 - Ion rifle *10 pts/model*
 - Rail rifle *15 pts/model*
- The unit may take EMP grenades *2 pts/model*

- May upgrade one Pathfinder to a Pathfinder Shas'ui *10 pts*
- A Pathfinder Shas'ui may take a blacksun filter *1 pt*
- A Pathfinder Shas'ui may take up to two drones from the **Drones** list.
- The entire unit may take the Bonding Knife Ritual special rule *1 pt/model*
- A Pathfinder Team may take a Devilfish as a **Dedicated Transport** (pg 99).

VESPID STINGWINGS

72 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Vespid Stingwing	3	3	3	4	1	6	1	6	4+	Jump Infantry	4 Vespid Stingwings	54
Vespid Strain Leader	3	3	3	4	1	6	2	9	4+	Jump Infantry (Character)		

Wargear:

- Combat armour
- Neutron blaster

Special Rules

- Fleet
- Hit & Run
- Move Through Cover
- Stealth (Ruins)

Options:

- May include up to eight additional Vespid Stingwings *18 pts/model*
- May upgrade one Vespid Stingwing to a Vespid Strain Leader.. *10 pts*

DRONE SQUADRON

56 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Gun Drone	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Jet Pack Infantry (Drone)	4 Gun Drones	55
Marker Drone	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Jet Pack Infantry (Drone)		
Shield Drone	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Jet Pack Infantry (Drone)		

Wargear:

- Twin-linked pulse carbine (Gun Drone only)
- Markerlight (Marker Drone only)
- Shield generator (Shield Drone only)

Special Rules:

- Supporting Fire

Options

- May include up to eight additional Gun Drones *14 pts/model*
- May upgrade any Gun Drone to:
 - Marker Drone *free*
 - Shield Drone *free*

PIRANHAS

40 POINTS

	┌ Armour ┐					Unit Type	Unit Composition	Page
	BS	F	S	R	HP			
Piranha	3	11	10	10	2	Vehicle (Skimmer, Fast, Open-topped)	1 Piranha	47

Wargear:

- Burst cannon
- Two Gun Drones

Options:

- May include up to four additional Piranhas *40 pts/model*
- Any Piranha may take up to two seeker missiles *8 pts each*
- Any Piranha may exchange its burst cannon for a fusion blaster *10 pts/model*
- Any Piranha may take items from the **Vehicle Battle Systems** list.

FAST ATTACK

SUN SHARK BOMBER

160 POINTS

	┌ Armour ┐										Unit Type	Unit Composition	Page
	BS	F	S	R	HP								
Sun Shark Bomber	3	11	10	10	3						Vehicle (Flyer)	1 Sun Shark Bomber	48
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv				
Interceptor Drone	2	2	3	4	1	4	1	7	4+		Jet Pack Infantry (Drone)	2 Interceptor Drones	

Wargear (Sun Shark Bomber):

- Pulse bomb generator
- Missile pod
- Networked markerlight
- Two seeker missiles

Wargear (Interceptor Drone):

- Twin-linked ion rifle

Special Rules

(Interceptor Drone):

- Afterburners
- High Velocity Deployment
- Interceptor
- Skyfire
- Supporting Fire

Options

- May upgrade missile pod to a twin-linked missile pod - 5 pts
- May take items from the **Vehicle Battle Systems** list.

RAZORSHARK STRIKE FIGHTER

145 POINTS

	┌ Armour ┐										Unit Type	Unit Composition	Page
	BS	F	S	R	HP								
Razorshark Strike Fighter	3	11	10	10	3						Vehicle (Flyer)	1 Razorshark Strike Fighter	49

Wargear:

- Burst cannon
- Quad ion turret

- Two seeker missiles

Options:

- May exchange burst cannon for a missile pod..... 5 pts
- May take items from the **Vehicle Battle Systems** list.



HEAVY SUPPORT

XVBB BROADSIDE TEAM

65 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Broadside Shas'ui	2	3	5	4	2	2	2	8	2+	Infantry	1 Broadside Shas'ui	42
Broadside Shas'vre	2	3	5	4	2	2	3	9	2+	Infantry (Character)		

Wargear:

- Broadside battlesuit
- Twin-linked heavy rail rifle
- Twin-linked smart missile system

Special Rules:

- Extremely Bulky
- Supporting Fire

Options:

- May include up to two additional Broadside Shas'ui..... 65 pts/model
- May upgrade one Broadside Shas'ui to a Broadside Shas'vre..... 10 pts
- Any Broadside Shas'ui or Shas'vre may exchange his twin-linked heavy rail rifle for a twin-linked high-yield missile pod free
- Any Broadside Shas'ui or Shas'vre may exchange his twin-linked smart missile system for twin-linked plasma rifles 5 pts
- Any Broadside Shas'ui or Shas'vre may take a seeker missile 8 pts/model
- Any Broadside Shas'ui or Shas'vre may take up to one item from the **Support Systems** list.
- Any Broadside Shas'ui or Shas'vre may take up to two drones from the **Drones** list.
- The entire unit may take the Bonding Knife Ritual special rule 1 pt/model

HAMMERHEAD GUNSHIP

125 POINTS

	┌ Armour ┐					Unit Type	Unit Composition	Page
	BS	F	S	R	HP			
Hammerhead Gunship	4	13	12	10	3	Vehicle (Tank, Skimmer)	1 Hammer head	50

Wargear:

- Railgun with solid shot
- Two Gun Drones

Options:

- Railgun may take submunition rounds..... 5 pts
- May exchange both Gun Drones for one of the following:
 - twin-linked burst cannon..... free
 - twin-linked smart missile system..... free
- May take up to two seeker missiles..... 8 pts each
- May exchange railgun for an ion cannon..... free
- May take items from the **Vehicle Battle Systems** list.

LONGSTRIKE

45 POINTS

One Hammerhead Gunship in the army may be upgraded to include Commander Longstrike (pg 62). Use the Longstrike model to represent which Hammerhead he is commanding.

Signature System:
XV02 Pilot Battlesuit

Special Rules

- Hammerhead Ace
- Preferred Enemy (Imperial Guard)
- Tank Hunters

SKY RAY MISSILE DEFENCE GUNSHIP

115 POINTS

	┌ Armour ┐					Unit Type	Unit Composition	Page
	BS	F	S	R	HP			
Sky Ray	4	13	12	10	3	Vehicle (Tank, Skimmer)	1 Sky Ray	51

Wargear:

- Six seeker missiles
- Two Gun Drones
- Two networked markerlights
- Velocity tracker

Options:

- May exchange both Gun Drones for one of the following:
 - Twin-linked burst cannon free
 - Twin-linked smart missile system..... free
- May take items from the **Vehicle Battle Systems** list.

SNIPER DRONE TEAM

58 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Firesight Marksman	2	5	3	3	1	2	1	7	4+	Infantry	1 Firesight Marksman	46
Sniper Drone	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Jet Pack Infantry (Drone)	3 Sniper Drones	

Wargear (Firesight Marksman):

- Combat armour
- Pulse pistol
- Drone controller
- Markerlight

Wargear (Sniper Drone):

- Longshot pulse rifle

Special Rules:

- Stealth
- Supporting Fire

Options:

- May include up to two additional Firesight Marksmen 13 pts/model
- May include up to six additional Sniper Drones..... 15 pts/model