



EXORÔDEURS KROOTS

PUISSANCE **4**

| Nb. | Nom | M | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----|--------------------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| 9 | Exorôdeur Kroot | 7" | 3+ | 4+ | 4 | 3 | 1 | 2 | 6 | 6+ |
| 1 | Courtier de Chasse Kroot | 7" | 3+ | 4+ | 4 | 3 | 1 | 3 | 7 | 6+ |

- Le Courtier de Chasse Kroot est équipé de : pistolet kroot ; fusil à impulsions ; lame rituelle ; grenade à épines.
- Chaque Exorôdeur Kroot est équipé de : pistolet kroot ; fusil kroot ; grenade à épines.

| ARME | PORTÉE | TYPE | F | PA | D | APTITUDES |
|-----------------------|--------|--------------|------|----|---|--|
| Arc accélérateur | 18" | Assaut 1 | 6 | -2 | 1 | Chaque fois qu'une attaque est faite avec cette arme, vous pouvez relancer le jet de blessure. |
| Écorcheur dvorgite | 12" | Assaut D6 | 4 | -1 | 1 | Chaque fois qu'une attaque est faite avec cette arme, elle touche automatiquement la cible. |
| Fusil de chasse kroot | 36" | Lourde 1 | 6 | -1 | 2 | Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur ! Chaque fois qu'une attaque est faite avec cette arme, un jet de blessure non modifié de 6 inflige 1 blessure mortelle à la cible en plus des dégâts normaux. |
| Pistolet kroot | 12" | Pistolet 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| Fusil kroot (tir) | 24" | Tir Rapide 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| Canon scié kroot | 18" | Assaut 2 | 4 | 0 | 1 | - |
| Tribaleste londaxien | 18" | Lourde 3 | 7 | -1 | 1 | Chaque fois qu'une attaque faite avec cette arme est allouée à un VÉHICULE , l'attaque a une caractéristique de Dégâts de 3. |
| Carabine à impulsions | 24" | Assaut 2 | 5 | 0 | 1 | - |
| Fusil à impulsions | 36" | Tir Rapide 1 | 5 | -1 | 1 | - |
| Fusil kroot (mêlée) | Mêlée | Mêlée | User | -1 | 1 | - |
| Lame rituelle | Mêlée | Mêlée | +1 | -1 | 1 | - |
| Grenades à épines | 6" | Grenade D6 | 4 | 0 | 1 | Déflagration |

| ÉQUIPEMENT | APTITUDES |
|------------|---|
| Pech'ra | Chaque fois qu'une figurine de l'unité du porteur fait une attaque de tir, la cible ne bénéficie pas du couvert contre cette attaque. |

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fusil à impulsions et la lame rituelle du Courtier de Chasse Kroot peuvent être remplacés par : 1 fusil kroot ; ou 1 carabine à impulsions.
- Jusqu'à 2 Exorôdeurs Kroots peuvent remplacer leurs fusils kroots par des canons sciés kroots.
- 1 fusil kroot d'Exorôdeur Kroot peut être remplacé par 1 fusil de chasse kroot.
- 1 fusil kroot d'Exorôdeur Kroot peut être remplacé par 1 arc accélérateur.
- 1 fusil kroot d'Exorôdeur Kroot peut être remplacé par : 1 écorcheur dvorgite ; ou 1 tribaleste londaxien.
- 1 Exorôdeur Kroot équipé d'un fusil kroot peut avoir 1 Pech'ra.

APTITUDES

- Prédateurs Embusqués :** Au début du premier round de bataille, les figurines de cette unité peuvent faire un Mouvement Normal de jusqu'à 7". Elles ne peuvent pas finir ce mouvement à 9" des figurines ennemies.
- Chasseurs de Primes :** Au début du premier round de bataille, choisissez 1 unité ennemie qui sera la proie de cette unité. Chaque fois qu'une figurine de cette unité fait une attaque contre sa proie, vous pouvez relancer le jet de touche.
- Traqueurs Furtifs :** Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine de cette unité alors qu'elle bénéficie du couvert, ajoutez un bonus supplémentaire de 1 au jet de sauvegarde contre l'attaque.

MOTS-CLÉS DE FACTION: **EMPIRE T'AU, KROOT**
MOTS-CLÉS: **INFANTERIE, AUXILIAIRE T'AU, EXORÔDEURS KROOTS**

VALEURS EN POINTS



| Exorôdeurs Kroots | |
|-----------------------------|--------------|
| Taille d'unité..... | 10 figurines |
| Coût d'unité..... | 80 pts |
| • Écorcheur dvorgite..... | +10 pts |
| • Tribaleste londaxien..... | +10 pts |
| • Pech'ra..... | +10 pts |