

## **Premier et Unique de Tanith**

*Les Fantômes de Gaunt*

Tanith était une planète de l'Imperium réputée pour son climat humide et les traditions de ses habitants. Ceux-ci étaient, selon les rumeurs, bourrus, pauvres d'esprit, limite sauvages. Lorsque le Colonel-Commissaire Ibram Gaunt put lever un régiment, il le fit sur cette planète, et dans l'urgence, car les forces du chaos progressaient dans le secteur. Des trois premiers régiments de Tanith, seul un put embarquer et quitter la planète avant que le chaos ne l'engloutisse. De ce que devinrent les habitants de la planète, mieux vaut ne pas savoir. De même pour la planète, qui disparut de l'univers réel dans un flash lumineux, sous les yeux de ce que devint le Premier et Unique de Tanith, qui jurèrent de se venger. Ils ne pensaient pas que cette occasion fut si rapide, et dur aussi longtemps. Détachés en petits groupes d'espions, infiltrateurs, commandos, et éclaireurs, ils durent affronter le méthodique Pacte du Sang, parfois des Space marines du Chaos, et parfois même leur propres alliés, tel que les Vendoliens, pour qui ils étaient venu libérer leur planète. Cet acte de trahison des Vendoliens fut lancé dès que leur commandant apprit que Gaunt avait reçu l'offre de la haute autorité du secteur de s'établir sur la première planète qu'ils libèreraient des griffes du Chaos.

Dans tout le secteur, les gens tremblent à présent à l'idée d'affronter ou même de s'allier aux Taniths, car leur méthodes d'approche sont efficaces et indécelables pour le commun des mortels.

Le plus célèbre des commandos Taniths est nommé « Les Fantomes de Gaunt ». Composés des plus efficaces combattants du régiment, il s'est retrouvé à de nombreuses reprises face à la mort, mais s'en est sorti à chaque fois.

Ce supplément est destiné aux patrouille, d'une valeur de 400pts.

Il vous faudra avoir le Codex Garde Impériale V5 pour profiter pleinement de cette liste alternative.

Colonel Commissaire Ibram Gaunt.....100pts

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
5	5	3	3	2	3	3	10	4

Equipement : Armure Carapace, Pistolet Bolter, Arme énergétique, Cape de camouflage.

Règles spéciales :

Personnage indépendant

Obstiné

Aura de discipline

Ordres :

-Abbatez-le !

-Du nerf !

-Cible repérée !

Cuu.....25pts

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
4	3	3	3	2	4	2	8	5

Equipement : Gilet pare-balles, Fusil Laser, Pistolet Laser, Crève-Coeur, Cape de camouflage, Tube-Charge.

Règles spéciales : Desperado, Scout, Obstiné, Course, Psykopathe.

Brostin.....35pts

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
3	3	4	4	2	2	1	8	5

Equipement : Gilet pare-balles, Pistolet Laser, Crève-Coeur, Cape de camouflage, Tube-Charge, Lance-Flammes Lourde

Règles spéciales : Obstiné, Implacable, Pyromane.

Larkin.....65pts

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
2	8	3	3	2	2	1	7	5

Equipement : Gilet pare-balles, Crève-Coeur, Cape de Camouflage, Fusil de sniper à lunette améliorée.

Règles spéciales : Scout, Infiltrateur, Lark le Dingue, Méfiance, Discrétion, Mouvement à couvert, Vision Nocturne.

Feygor.....30pts

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
3	4	3	3	2	3	2	8	5

Equipement : Gilet pare-balles, Crève-Coeur, Cape de camouflage, Fusil laser, Pistolet Laser, Tube-Charge, Implant Cybernétiques.

Règles spéciales : Obstiné, Scout, Nerveux de la gâchette.

Caffran.....35pts

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
3	5	3	3	2	2	1	8	5

Equipement : Gilet pare-balles, Fusil laser, Lance-missiles, Cape de Camouflage, Tube-charge, Crève-Coeur.

Règles spéciales : Scout, Obstiné, Tueur de chars.

Muril.....25pts

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
3	3	3	3	2	6	2	8	5

Equipement : Gilet pare-balles, Fusil laser, Pistolet Laser, Cape de camouflage, Crève-Coeur.

Règles spéciales : Scout, Infiltration, Discrétion, Mouvement à Couvert, Obstinée, Méfiance.

Jajjo.....20pts

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
3	3	3	3	2	3	2	7	5

Equipement : Gilet pare-balles, Fusil Laser, Pistolet Laser, Cape de Camouflage, Crève-Coeur.

Règles spéciales : Scout, Infiltrateur, Mouvement à couvert.

MkVenner.....40pts

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
4	4	3	3	2	4	2	9	5

Equipement : Gilet pare-balles, Fusil Laser, Cape de camouflage, Crève-Coeur.

Règles spéciales : Scout, Maître éclaireur, Mouvement à Couvert, Discrétion, Obstiné, Course.

Rerval.....25pts

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
3	3	3	3	2	3	1	8	5

Equipement : Gilet pare-balles, Fusil laser, Cape de camouflage, Crève-coeur, Pistolet laser, Radio, Tube-charge.

### **Equipement des Taniths :**

**Crève-Coeur** : Arme de corps à corps perforante.

**Fusil de sniper à lunette améliorée** : Fusil de sniper blessant toujours sur 3+ et perforant sur 5+. Vous pouvez sélectionner la cible du tir au sein d'une unité au lieu de laisser votre adversaire choisir.

**Gilet pare-balles** : Confère une sauvegarde d'armure de 5+.

**Tube-Charge** : Equivalent Tanith de la charge de démolition.

**Implants Cybernétiques** : Confère une sauvegarde de invulnérable de 6+.

**Armure Carapace** : Confère une sauvegarde d'armure de 4+.

### **Règles spéciales des éclaireurs du Premier et Unique de Tanith**

**La confiance règne** : Vous pouvez choisir, lors du déploiement, la manière dont vous allez jouer l'escouade du Colonel Commissaire Gaunt. Cette escouade est composée uniquement de : Gaunt, Cuu, Brostin, Larkin, Feygor, Caffran, Muril, Jajjo, MkVenner et Rerval.

Vous pouvez la déployer et la jouer d'un bloc, comme une escouade normalement composée à W40k, mais vous pouvez jouer les figurines de cette escouade indépendamment des autres. Les règles telles que Personnage Indépendant ne font alors plus effet. Les effets comme la Radio, les ordres spéciaux, ... prennent effet sur toute l'escouade, avec le Cd de Gaunt.

Dans le cas où l'escouade est déployée d'un bloc, la distance maximale séparant les socles devient 3".

**Psykopathe** : Au début de chaque tour, Cuu doit passer un test de commandement, avec un malus de -1 sur le résultat des dés pour chaque figurine amie dans un rayon de 6ps. En cas d'échec, Cuu révèle ses instincts meurtriers et se déplacera vers la figurine amie la plus proche ce tour-ci, fera un sprint dans sa direction et tentera de la charger durant la phase d'assaut.

**Pyromane** : Les figurines partiellement touchées par le Lance-Flammes Lourd de Brostin sont à la place entièrement touchées. Une telle dépense de prométhéum nécessite d'en avoir des réserves importantes sur soi. Si Brostin meurt d'un tir, placez le grand gabarit d'explosion dont le centre est sur le socle de Brostin. Chaque figurine ou véhicule touché, même partiellement, subit une touche de F5 PA4.

**Lark Le Dingue** : Le maître Sniper Larkin est atteint de migraines violentes chroniques et parfois d'hallucinations. Au début de chacune de vos phases de tir, lancez 1D6. Sur un 1, Larkin ne peut pas tirer ce tour-ci.

**Méfiance** : Larkin se méfie toujours de Cuu, qu'il accuse avoir tué son ami Bragg. Si Cuu rate son test de « *Psykopathe* », Larkin lui tire dessus automatiquement lors de sa phase de tir, ignorant sa règle « *Lark le Dingue* ».

**Nerveux de la Gâchette** : Feygor ajoute toujours 1 tir à ses armes, que ce soit le fusil ou le pistolet laser. Ainsi, son fusil laser peut tirer 2 fois à 24" ou 3 fois à 12". Son pistolet laser pourra, lui, tirer 2 fois. Cependant, sur un 1 pour toucher, son arme ne pourra pas tirer lors de son prochain tour.

**Maître éclairer** : MkVenner peut utiliser ses talents pour réduire la distance minimum d'infiltration de 6". Ainsi, en ligne de vue ennemi, il peut se placer à 12" de l'ennemi, et hors-ligne de vue, il peut se placer à 6".