

MERCENAIRES KROOTS

POINTS : 30 + FIGURINES

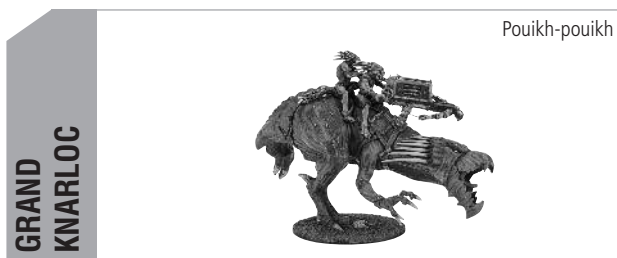
Les Kroots sont des guerriers des jungles et des pisteurs sans pareil qui monnayent leurs services dans tout l'Ultima Segmentum et au-delà. Depuis leur intégration à l'Empire Tau, ils doivent lui fournir des soldats et subissent l'interdiction de servir aux côtés des races ennemies.

L'évolution des Kroots dépend de leur absorption des traits génétiques d'autres races, qu'ils sélectionnent afin de ne conserver que les plus désirables. Pour ce faire, ils se nourrissent d'animaux spécifiques afin de s'assurer que leurs descendants hériteront de certaines de leurs caractéristiques. Malheureusement, le fait que les Tau insistent pour que les Kroots se battent exclusivement pour eux les conduirait à une stagnation désastreuse, ils se livrent donc secrètement au mercenariat afin de rencontrer des sources de matériel

génétique qu'ils ne trouveraient pas dans les limites de l'Empire Tau.

Par conséquent, chaque bande de mercenaires développe des traits différents de la majeure partie de la société kroot. Lorsqu'ils reviennent périodiquement sur Pech, le monde d'origine de l'espèce, ils apportent avec eux un ensemble de nouvelles caractéristiques prêtes à être absorbées par le reste de leur race.

Les armées de Mercenaires Kroots sont menées par des Maîtres Mentors qui conduisent les parentés dans toutes les zones de guerre imaginables afin d'absorber les capacités des formes de vie qui occupent ces régions. Par conséquent, les bandes de mercenaires sont extrêmement variées.



FORMATION :

- 3+ des unités suivantes :
- 1 Maître Mentor (voir plus bas)
- 1+ unités de Carnivores Kroots (voir Codex Empire Tau)
- 0-3 Troupeaux de Cavaliers Knarloc (voir Imperial Armour 3)
- 0-1 Meute de Grands Knarlocs (voir Apocalypse)

RÈGLES SPÉCIALES

Maître Mentor : L'un des Mentors de la formation peut être désigné Maître Mentor. Celui-ci est versé dans la science de ses ancêtres et peut canaliser leur sagesse et leur puissance pour attaquer ses ennemis. Le personnage est *sans peur*, compte comme un psyker et ses attaques de corps à corps comptent comme étant celles d'une Lame Sorcière (voir la section attaques spéciales de corps à corps du livre de règles de Warhammer 40,000).

Chasseurs de Têtes : Toute parenté de Carnivores n'étant pas accompagnée par des Krootox ou des Chiens Kroots peut être promue Chasseurs de Têtes pour +50 points par unité. Les Attaques de corps à corps des Chasseurs de Têtes comptent comme étant effectuées avec des armes *empoisonnées* blessant sur 4+.

Traqueurs : Toute parenté de Carnivores n'étant pas accompagnée par des Krootox peut être promue Traqueurs pour +50 points par unité. L'unité bénéficie alors des règles spéciales *infiltration*, *déplacement à couvert*, *vision nocturne* et *discretion*.

Vautours : Toute parenté de Carnivores n'étant pas accompagnée par des Krootox ou des Chiens Kroots peut être promue Vautours pour +50 points par unité. L'unité compte comme de l'infanterie autoportée, et bénéficie de la règle spéciale *désengagement*.

Pisteurs : Toute unité armée de fusils kroots peut les remplacer par des fusils de chasse kroots pour +20 points par unité. L'arme n'est plus Tir rapide, mais Lourde 1, Sniper.

Nymnes Hyperactifs : Toute unité ne contenant pas de krootox peut gagner la règle *course* pour +20 points par unité.