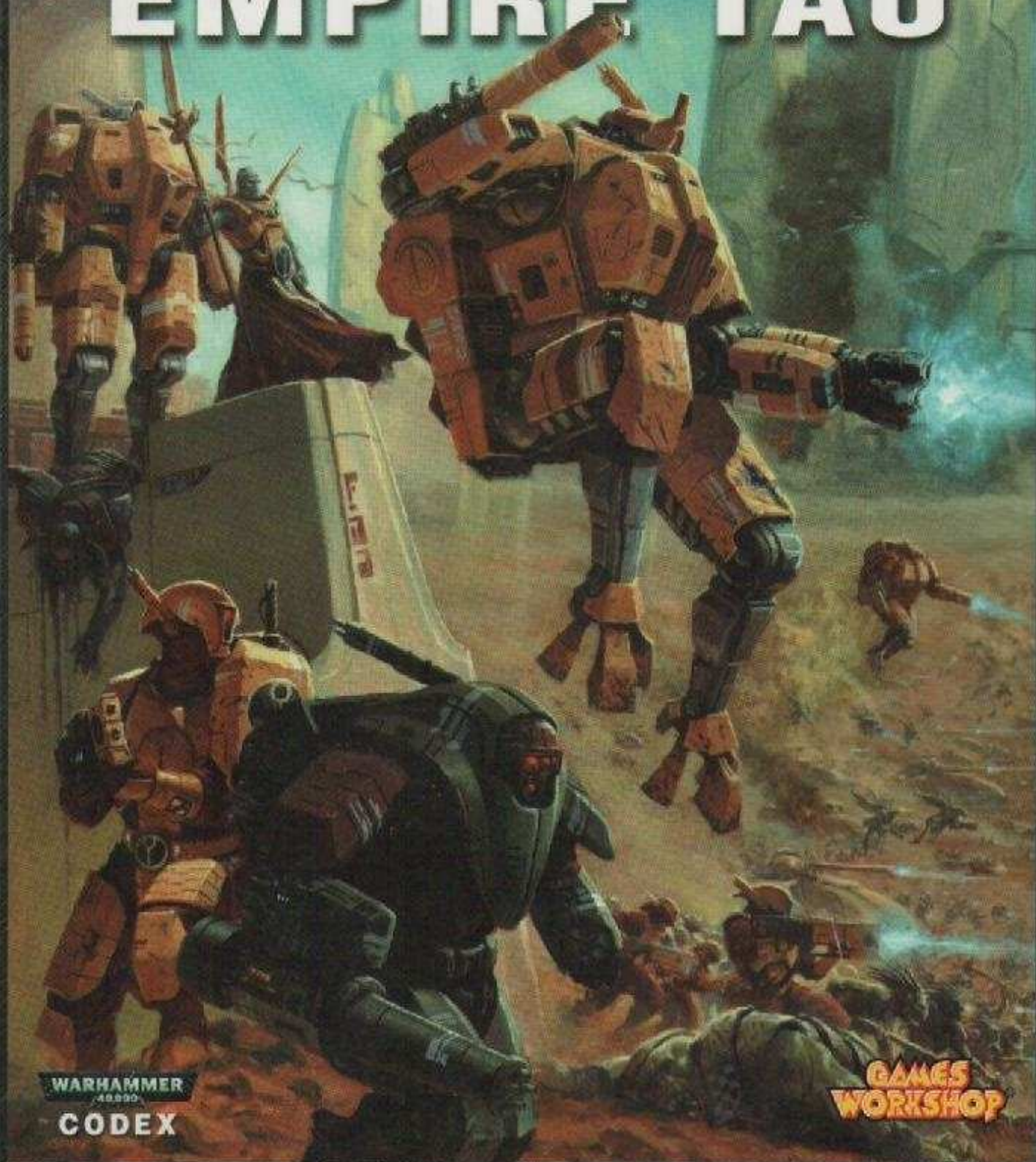


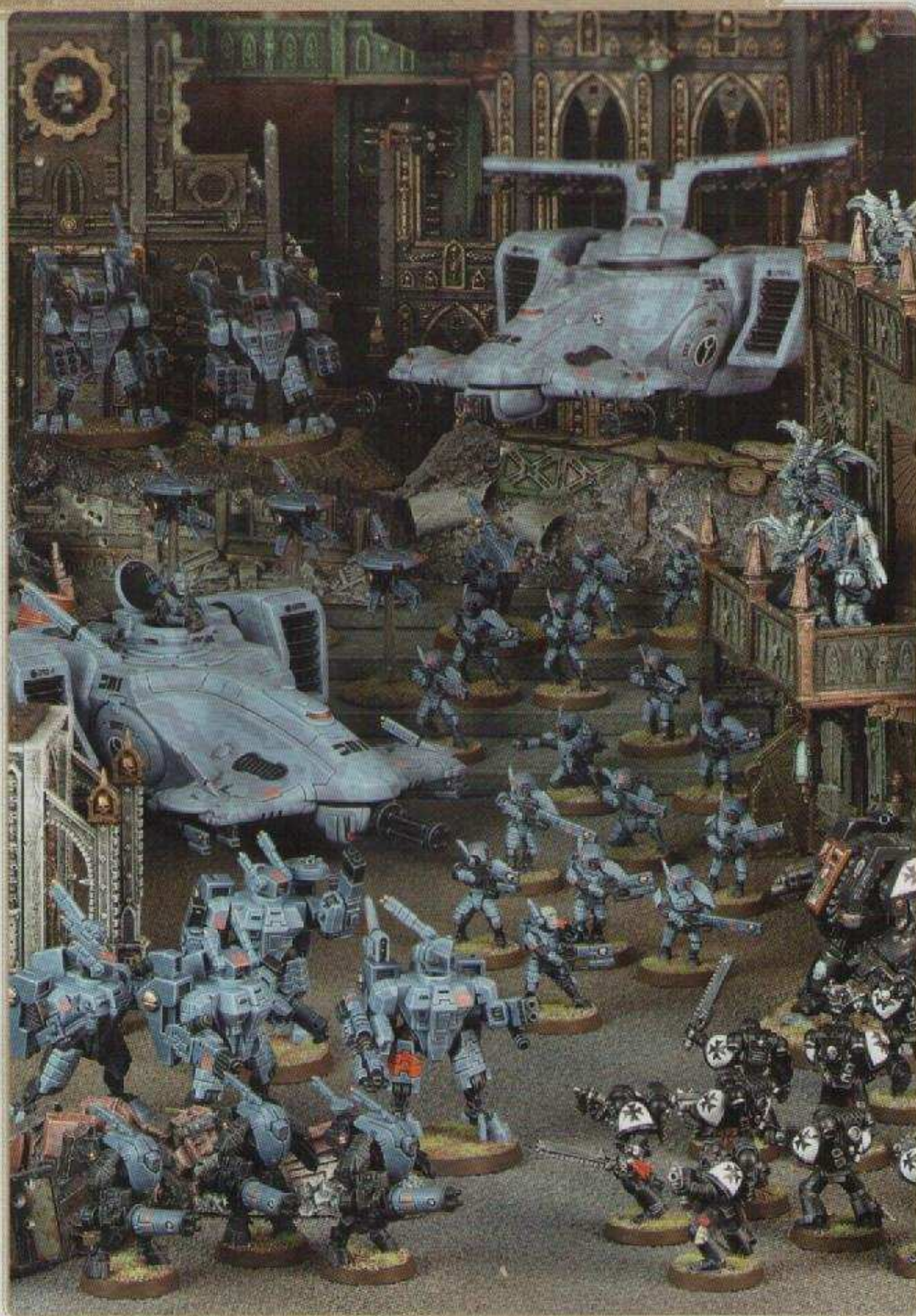
WARHAMMER 40,000

EMPIRE TAU



WARHAMMER
40,000
CODEX

GAMES
WORKSHOP



Écrit
André
Matériel
Pete Haiman,
& Andy
Clay
Karl
Blair
Mark Gibbons
Paul Denton
Karl Kopinski
Concepts
Alan Davies
Photo
Michelle San
John Michalski
Ian Strickland
Modélisation
Steve Cummings
& David
Version Française

©
les désignations
Char Leman
Command
Exo-armure 2e
Escadron de
et tout autre m

Images réalisées
de moins de 10

ISBN: 1-8415

EMPIRE TAU



Écrit par :

Andy Hoare

Matériel Supplémentaire

Pete Haines, Graham McNeill
& Andy Chambers

Couverture

Karl Kopinski

Illustrations

Mark Gibbons, Alex Boyd,
Paul Dainton, Neil Hodgson,
Karl Kopinski, Adrian Smith

Conception Graphique

Alun Davies & Sief Kopinski

Production

Michelle Barson, Marc Elliott,
John Michaelbach, Dylan Owen,
Ian Strickland & Nathan Winter

Modélisme

Steve Cumiskey, Andy Hoare
& Dominic Murray

Sculpture des Figurines

Juan Diaz, Jes Goodwin,
Gary Morley, Mark Harrison
& Seb Perbet

'Eavy Metal

Fi Dunn, Pete Foley,
Neil Langdown, Darren Latham,
Neil Green, Keith Robertson,
Anja Wettergren
& Kirsten Williams

Décor

Mark Jones

Remerciements :

Jonathan Hartrop,
Agis Neugebauer,
Tim Sawyer, Myles Davies
et l'Ordre Vénérable
des Technoprêtres

Introduction.....	2	Liste d'Armées.....	31
Les Tau.....	4	GG.....	32
L'Art de la Guerre Tau.....	12	Élite.....	34
Les Victoires des Tau.....	14	Troupes.....	36
Les Extraterrestres dans l'Empire.....	16	Attaque Rapide.....	38
Les Septs.....	18	Soutien.....	40
L'Évolution des Tau.....	20	Aun'Va.....	42
La Langage Tau.....	21	O'Shovah.....	44
Chaîne de Commandement.....	22	O'Shaserra.....	46
Arsenal.....	24	Fauille de Référence.....	48
		L'Armée Tau.....	49

Version Française: Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Matthieu Le Rudulier, Laurent Philibert-Caillet, Bruno Rizzo, Guillaume Vanot.

Merci à: Sylvain Clément, Say Nhotprasa et Philippe Weber.

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, le logo Games Workshop, l'Aigle Impérial, GW, Chaos, 'Eavy Metal, Codex, Tau, les désignations des castes des Tau, Éthéré, Drone d'Attaque, Drone de Défense, Drone de Marguage, Observateur, Cuirassé Hammerhead, Transport de Troupes Devilfish, Char Lance-missiles Sky Ray, Fraten Vespide, Kroot, Carnivore Kroot, Chien Kroot, Krootex, Mentor, Commandeur Shadowson (O'Shaserra), Commandeur Forebide, Commandeur Farsight (O'Shovah), Aun'Va (Maître de l'Esprit Éternel), Shas'ui, Shas've, Shas'el, Shas'o, Exo-armure Broadside XV83, Exo-armure Stealth XV25, Exo-armure Stealth XV15, Exo-armure-Crise XV8, Guerrier de Feu, Cibleux, Fusil Kroot, Amplificateur de Lumière, Heaume de Communion Vespide, Blaster à Neutrons Vespide, Escadron de Piranha, la phrase "Dans les Ténébros d'un Lointain Futur", White Dwarf, Citadel, le logo Citadel, Golden Demon, Warhammer, le logo Warhammer 40,000, et tout autre nom, marque, logo, lieu, créature, race et symbole de race, véhicule, arme, unité, personnage, produit, illustration et image issu de l'univers de Warhammer 40,000 sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2005, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Images utilisées à but illustratif. Certains produits Citadel peuvent être dangereux s'ils ne sont pas utilisés correctement. Games Workshop les déconseille aux enfants de moins de 15 ans sans la surveillance d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudents lorsque vous utilisez de la colle, des instruments tranchants et des bombes aérosols. Respectez les précautions d'emploi fournies.

Imprimé au R.U.

UK
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

FRANCE
Games Workshop,
Europarc de Pichauxy, BP 419,
1330 avenue J.G.G. de la Lauzière,
13591 Aix en Provence - Cedex 3

Canada
Games Workshop,
2879 Bristol Circle,
Unit 3, Oakville,
Ontario, L6H 6Z8

ISBN: 1-84154-713-1

Site Internet Games Workshop: <http://www.games-workshop-fr.com>

Product Code: 01 03 01 13 002

INTRODUCTION

Bienvenue, Commandeur. Ce texte sacré va vous aider à défendre le Bien Suprême et vous guider dans la collection et la peinture de votre armée Tau pour le jeu Warhammer 40,000. Le savoir martial des Tau combine la haute technologie de leurs armes et de leur équipement avec l'agressivité et l'efficacité redoutable au corps à corps de leurs alliés kroot et vespides. Un commandeur Tau doit apprécier pleinement les talents de tous ceux qui se trouvent sous ses ordres afin de s'en servir au mieux.

L'EMPIRE TAU

La race extraterrestre Tau peuple une région sidérale proche des confins orientaux de la galaxie. Elle est jeune et en pleine expansion, mais ses armes comme ses technologies sont fort avancées. Bien qu'il n'ait pas encore deux mille ans, leur empire naissant s'étend rapidement dans l'espace et y rencontre les races plus anciennes de la galaxie. Comparé à d'autres, celui-ci est encore peu étendu, centré sur un amas d'étoiles sphérique. Cela permet aux Tau de voyager entre ces astres sans avoir à se déplacer dans le Warp et encourir les dangers que cela implique. Leur domaine englobe plusieurs autres races extraterrestres soumises de leur plein gré ou dont les services ont été monnayés lors d'accords commerciaux.

La civilisation Tau est fondée sur un système rigide de castes, chacune liée à l'un des quatre éléments naturels : le feu, l'eau, l'air et la terre. Elles décident du rôle spécifique de chaque membre de leur société, qu'il soit combattant, bureaucrate, pilote ou ouvrier. Les dirigeants forment une mystérieuse cinquième caste, dite des Éthérés, qui lie les autres. Un concept fédérateur soutient l'Empire Tau : il est juste et noble que l'individu mette de côté ses désirs et se joigne aux efforts des autres afin d'œuvrer pour le Bien Suprême de l'Empire. Dans l'ensemble, les Tau adhèrent aisément à cette idée.



Contrairement à de nombreuses xéno-races rencontrées jusqu'à présent par l'Humanité, les Tau ne sont pas hostiles, bien qu'ils protègent férocelement les territoires qu'ils revendiquent. Leur dynamisme naturel les pousse vers d'autres zones occupées de la galaxie, ce qui a inévitablement créé des conflits avec la race humaine ainsi que d'autres races extraterrestres.

POURQUOI COLLECTIONNER UNE ARMÉE TAU ?

Les Tau forment une armée puissante au style affirmé et disposant de nombreuses troupes spécialisées. Leur principale force repose dans les différents modèles d'exo-armures très mobiles équipant des vétérans endurcis. Elles sont capables de délivrer une formidable puissance de feu, tout en bénéficiant de l'exceptionnelle protection de leur blindage qui les rend très difficiles à endommager pour la majorité des armes d'infanterie. Si vous recherchez une armée mobile qui puisse infliger de gros dégâts à l'ennemi tout en encaissant les tirs de riposte, les Tau sont faits pour vous. Leur technologie de pointe comprend nombre d'équipements et d'améliorations dont vous pourrez doter vos exo-armures pour les aider à davantage répandre la mort.

Les Guerriers de Feu Tau sont des combattants courageux dirigés par des meneurs émérites, et si l'un des membres de la caste des Éthérés les accompagne, leur foi inébranlable en lui les fera combattre même dans des situations apparemment insurmontables. Les Tau répugnent à se battre au corps à corps, préférant détruire l'ennemi à longue portée grâce à leur armement sophistiqué, car ils ne sont ni très forts, ni très endurants. Lorsque le combat rapproché est à envisager, les Tau peuvent néanmoins faire appel à leurs alliés : les kroots, de féroces carnivores employés comme mercenaires et capables de lutter seuls contre la plupart des adversaires. Ils peuvent aussi compter sur les vespides, de vifs insectoïdes ailés capables de déborder l'ennemi et de le bloquer, le temps que les Tau se mettent en position pour lui porter le coup de grâce.

Une armée Tau peinte est très impressionnante sur une table de jeu et convient parfaitement aux joueurs qui aiment les mélanges originaux, avec d'un côté les lignes épurées et élégantes ainsi que les couleurs vives des Guerriers de Feu, de leurs véhicules et de leurs exo-armures, et de l'autre leurs alliés bestiaux avec de larges zones de peau ou de chitine. Même les méthodes de peinture les plus simples vous donneront rapidement et facilement l'opportunité de jouer une armée Tau et de participer à l'extension de leur glorieux empire. Puissent les Éthérés vous guider, Commandeur.

Pour plus de détails concernant la collection, la peinture et le jeu avec une armée Tau, connectez-vous sur :

www.games-workshop-fr.com



LES TAU

Loin de Terra, à l'est de la galaxie, s'étend l'empire Tau. Il n'est pas très vaste, mais englobe néanmoins un espace sidéral de près de trois cents années-lumière de diamètre. Au centre de ce dernier se trouve le monde d'origine des Tau, et plus d'une centaine de planètes colonisées, abritant pour nombre d'entre elles des races extraterrestres subordonnées ou dont les services sont loués. Les Tau sont une race d'à peine six mille ans, mais leurs avancées technologiques fulgurantes leur ont permis d'étendre rapidement leur empire et de pousser plus avant leur exploration spatiale.

DÉCOUVERTE

Le premier contact impérial avec les Tau survint en 789.M35, lorsqu'un vaisseau de l'Adeptus Mechanicus, le *Land's Vision*, découvrit et étudia T'au, leur monde natal. Les recherches initiales révélèrent la nature aride de la planète, couverte de quelques zones de végétation et peuplée de nombreux xénomorphes aquatiques, terrestres et aériens. Les premières équipes de l'Adeptus Mechanicus notèrent que les indigènes habitant la savane maîtrisaient le feu et usaient d'armes primitives, mais que leur existence ne présentait aucun intérêt. Ce monde fut donc classé "Nettoyage de routine et colonisation" et des vaisseaux d'implantation furent envoyés pour entamer son exploitation. Mais peu avant leur arrivée, ils furent pris dans des orages Warp d'une fureur inimaginable et en dépit de la compétence des capitaines et navigateurs, la flotte de colonisation au grand complet fut perdue. Loin de faiblir, les tempêtes Warp rendirent les voyages spatiaux impossibles sur plusieurs années-lumière et T'au acquit la réputation d'un monde maudit. L'Imperium s'en détourna, accaparé par des affaires plus pressantes.

Goge Vandire, 361^e Haut Seigneur de l'Administratum, était un mégalomane paranoïaque qui entraîna l'Imperium dans l'une des périodes les plus sanglantes de son histoire, l'Âge de l'Apostasie. Traiter de son Règne du Sang n'est pas notre propos, nous nous contenterons d'ajouter qu'il fut finalement renversé et que l'Imperium retrouva la stabilité lorsque Sebastian Thor devint Ecclesiarque. La reconstruction prit plusieurs siècles durant lesquels les tempêtes Warp qui coupaient T'au de la vigilance impériale continuèrent de faire rage, lui dissimulant le développement de ses habitants.



ÉVOLUTION

Sur le monde oublié de T'au, les espèces cataloguées par l'Adeptus Mechanicus évoluèrent. Certaines tribus de chasseurs nomades durent migrer toujours plus loin en quête de proies, suite à l'accroissement de leur population. Au fil des siècles, chaque branche des Tau se développa à sa manière, faisant preuve d'une capacité hors du commun à s'adapter rapidement à un environnement particulier. Ceux qui vivaient sur les montagnes isolées développèrent des ailes membraneuses leur permettant de planer sur les courants d'air chaud montant des plaines et jouèrent bientôt le rôle de messagers et d'éclaireurs parmi les autres Tau. Ceux dont les migrations les avaient emmenés dans des vallées irriguées établirent des communautés fermières et développèrent un talent pour l'extraction minière et la métallurgie. Ils furent à l'origine des premières agglomérations Tau. D'autres comprirent que certaines communautés produisaient des objets qui leur étaient inconnus et passèrent des accords commerciaux par lesquels ils reconnaissaient la valeur du savoir respectif de chaque tribu. Les Tau restés dans les plaines devinrent des chasseurs expérimentés et agressifs qui n'hésitaient ni à prendre ce qu'ils désiraient, ni à se battre pour l'obtenir si l'occasion leur en était donnée.

Pour quelque raison inconnue, la cadence d'innovation technologique fut de loin supérieure à celle attendue chez une race émergente. Les Tau qui avaient bâti les premières communautés édifièrent de hautes forteresses et rassemblèrent bientôt des armes à feu qui leur servirent à se défendre des attaques des tribus des plaines alliées aux Tau de l'air. Les routes commerciales furent coupées et les Tau entretenant les négociations entre les tribus furent tués pour empêcher toute alliance. Le continent principal fut ravagé par une vaste guerre intertribale où des peuplades voisines s'entretuaient avec des armes à poudre primitives. Ce conflit se poursuivit pendant des années, faisant des milliers de morts et ne semblant devoir connaître aucune conclusion. Le manque de nourriture et d'eau fraîche résultant des combats engendra des épidémies qui tuèrent plus de Tau que les combats eux-mêmes. L'escalade de la violence laissait à penser que l'espèce allait vite s'éteindre dans l'océan de sa propre sauvagerie.

LES ÉTHÉRÉS

Les Tau étaient entrés dans la plus sombre période de leur histoire, leur race entière souffrait des guerres et des maladies. Alors que le 37^e millénaire finissait, tous observèrent d'étranges présages tels que des lumières dans le ciel nocturne et des silhouettes dans les montagnes. Beaucoup pensèrent que ces signes annonçaient que l'extinction était proche. "Les Éthérés de Fio'taun" est l'une des plus anciennes légendes des Tau, elle raconte comment ils furent sauvés in extremis de l'annihilation.

La légende veut qu'au sommet du plateau de Fio'taun, une alliance d'habitants des plaines et de Tau des airs ait assiégé la plus puissante ville-forteresse édifée par les Tau constructeurs. Près de sept mille âmes habitaient la citadelle et les agents de commerce avaient tenté en vain de négocier avec les guerriers des plaines, mais ces derniers ne voulaient rien entendre et firent parler leurs armes. Cinq saisons durant, les canons de Fio'taun repoussèrent les

"Un millier de fibres connecte chacun d'entre nous aux autres Tau et le long de ces fibres courent nos actes, qui nous quittent sous forme de causes et nous reviennent sous forme d'effets. Tout ce que nous faisons doit être dans le sens du Bien Suprême ou nous retournerons dans le Mont'au, la Terreur."

Shas'o Vior'ta Kais, Commandeur de la Caste du Feu

attaquants, mais les vivres se faisaient rares et les épidémies décimaient les habitants retranchés. Tandis que la nuit tombait sur une nouvelle journée d'affrontements, les dirigeants de Fio'taun prièrent pour obtenir un miracle, sans se douter qu'ils allaient être exaucés.

Émergeant de l'obscurité, un Tau d'apparence inhabituelle s'avança dans le camp des assiégeants et demanda à parler au commandant de l'armée. Sa voix était douce mais d'une autorité indéniable et les sentinelles auxquelles il s'était présenté se sentirent obligées de l'escorter jusqu'à leur commandeur. Au même instant, à l'intérieur des murs de Fio'taun, un autre individu se présenta aux gardes de la forteresse. Il ne voulut pas révéler comment il avait pénétré les défenses de la ville et ne demanda qu'à être amené en présence du chef de celle-ci. A nouveau, les gardes obtempérèrent et il fut reçu en audience auprès du dirigeant de la ville. Dans l'heure, les portes de la forteresse s'ouvrirent sur l'étranger qui guidait les autorités de la citadelle vers les feux du campement de leurs assaillants.



Au même instant arrivait à leur rencontre une délégation ennemie menée par un être en tout point identique à l'étranger. Les deux nouveaux venus se présentèrent comme des Éthérés et prièrent les autres de s'asseoir. Sous une lune du blanc le plus pur, ils se mirent à parler, expliquant que les talents de chacune des tribus pouvaient être mieux employés. Ils évoquèrent le Bien Suprême qui pouvait être atteint à condition qu'ils mettent de côté leurs conflits pour rechercher l'unité. Les deux étrangers, leurs mots chargés de pouvoir, parlèrent toute la nuit, et alors que le soleil illuminait à peine l'horizon, un accord de paix fut conclu entre les deux factions ennemies.

Flo'taun ne fut que le premier pas. D'autres Éthérés apparurent, leurs idées de paix et d'un Bien Suprême se répandant aux quatre coins de la planète, faisant lentement s'éteindre les feux de la guerre tandis que la nouvelle philosophie prenait racine. En l'espace d'un an, les combats avaient fait place à une ère de prospérité. De nouvelles villes poussèrent sur le continent, les routes commerciales furent rouvertes par les négociants et les communications furent à nouveau assurées par les Tau des airs. Ceux des plaines furent les plus durs à convaincre que telle était la voie à suivre, mais dès qu'ils virent les merveilles créées par les autres castes, ils se plièrent aux instances des Éthérés et, liés par l'honneur, ils devinrent les défenseurs des Tau. À dater de ce jour, il fut décrété que chacune des tribus serait désignée par l'élément représentant le mieux son rôle au sein du Bien Suprême. Les artisans et constructeurs devinrent la caste de la Terre, les négociants la caste de l'Eau, les messagers et les éclaireurs la caste de l'Air tandis que les guerriers des plaines reçurent le nom de caste du Feu. Ayant sauvé les Tau d'une lente extinction, les Éthérés furent révéérés avec dévotion par les autres castes qu'ils continuèrent à guider. Ensemble, les Tau se tournèrent à nouveau avec espoir vers leur futur.

EXPANSION DYNAMIQUE

Les mille années qui suivirent furent une période de découvertes scientifiques et d'avancées philosophiques sans précédent. Travailler ensemble au Bien Suprême était devenu le mot d'ordre et l'idéal de la société Tau. Cela lui permit de tirer parti des talents de chaque caste et d'envoyer ses premières fusées dans l'espace. La caste de l'Air s'investit pleinement dans les prémices de l'exploration spatiale et en très peu de temps, plusieurs communautés orbitales furent établies et la colonisation de la lune la plus proche fut amorcée. Grâce aux chantiers orbitaux, de plus grands vaisseaux purent être assemblés et les Tau s'aventurèrent de plus en plus loin, leurs communautés s'implantant sur presque chaque lune, monde ou planétoïde viable des environs. Les astrogateurs de la caste de l'Air établirent les premières cartes stellaires des corps célestes environnants, révélant ainsi que leur monde d'origine se trouvait au milieu d'un amas d'étoiles dense. Les risques de novæ et de supernovæ accélérèrent l'expansion et la caste de la Terre entama la construction de plus grands vaisseaux de colonisation.

L'expansion de l'empire se poursuivit à une vitesse exponentielle, les Tau entrant en contact avec d'autres races extraterrestres et poursuivant leur avancée malgré la destruction de plusieurs vaisseaux. De nombreux peuples moins évolués furent incorporés dans leurs domaines, la plupart de leur plein gré. Les orcs furent une exception notable et les Tau menèrent plusieurs campagnes contre les peaux-vertes avant de finir par abandonner l'idée de les intégrer. Après être parvenus à circuler dans une faille Warp, les Éthérés et la caste de l'Air affinèrent leurs techniques de voyage en espace Warp, mais sans l'aide de mutations spécialisées comme celles du gène Navigateur, leurs vaisseaux colonisateurs ne purent effectuer que des bonds réduits en frôlant les abords de l'Immaterium. Étant donnée la densité de leur empire, cela ne fut pas un problème pour les Tau et les préserva des nombreux dangers inhérents à ce type de voyage.

Du fait de leur exposition limitée au Warp, les Tau ne purent appréhender ses effets sur les autres races et la menace terrible qu'il représente pour les psykers. Les capacités psychiques demeuraient un mystère pour les Tau qui n'en possédaient aucune, leurs esprits n'ayant pratiquement pas de résonance dans le Warp.

L'empire Tau s'étendit bientôt sur un peu plus de trois cents années-lumière, comprenant huit centres habités nommés Septs. Ceux-ci formèrent le noyau d'un empire fait d'avant-postes établis aux quatre coins de la zone sous la tutelle des Feu.



"Ce n'est pas notre technologie qui nous permettra de vaincre dans cette galaxie. Seuls le sens de l'honneur que nous partageons et notre cause commune nous donneront la force de défaire nos ennemis."

Shes'el Salina O'ies, Commandeur de la Caste du Feu.

Les Tau comprirent vite l'intérêt d'inclure d'autres races à leur empire. Quelques décennies seulement après les premiers contacts, des représentants de ces peuples occupaient déjà des postes de responsabilité au sein de la société Tau. Certains extraterrestres furent intégrés à l'empire Tau sans qu'ils n'aient d'autre choix, d'autres y virent un véritable intérêt. Certains Tau pensent qu'un petit nombre d'entre eux percevront un jour le Bien Suprême et s'agenouilleront devant les Éthérés, tout comme eux. Ce rêve d'égalité est devenu celui de l'empire Tau.

CONTACT IMPÉRIAL

Avec une telle expansion de leur domaine, il ne fallut que peu de temps aux vaisseaux colonisateurs Tau pour atteindre l'espace impérial. Les systèmes de défense de Devlan dans l'Ultima Segmentum relevèrent l'arrivée d'un engin inconnu qui ne marqua pas de halte à l'entrée du système, et l'attaquèrent sans délai. Mal préparé à cet accueil agressif, le vaisseau Tau prit la fuite, sans pouvoir aller bien loin. Les appareils de la flotte de guerre impériale mobilisés par le gouverneur planétaire le rattrapèrent et l'anéantirent à la frontière du système. Une enquête sur cette race technologiquement avancée fut initiée lorsque les Genetors de l'Adeptus Mechanicus établirent une corrélation entre les échantillons prélevés sur les corps retrouvés dans l'épave du vaisseau et ceux des extraterrestres primitifs découverts six mille ans auparavant par le *Land's Vision*.

D'autres contacts moins violents eurent lieu entre les Tau et les trafiquants et les marchands qui exploraient les zones à l'est de la galaxie. Si loin de la lueur de l'Astronomican, les voyages dans le Warp étaient périlleux et la nouvelle de ces contacts fut lente à parvenir jusqu'aux oreilles de l'Administratum. Des membres de la caste de l'Eau avaient passé des accords avec les mondes impériaux frontaliers et les échanges de biens et de technologie

étaient monnaie courante. Alarmé par la menace de contamination extraterrestre, l'Administratum mis en place une réponse appropriée et près d'un siècle plus tard, la Croisade Damoclès pénétra dans l'empire Tau en détruisant plusieurs colonies, puis s'y enfonça toujours plus profondément. Mais lorsque la flotte impériale atteignit le Sept de Dal'yth, son élan fut brisé par le nombre et la haute technologie des Tau et de leurs alliés qui tirent en échec chaque tentative de capture du système. Après plusieurs mois de combats acharnés lors desquels aucun des camps ne céda d'un pouce, les commandeurs impériaux finirent par accéder aux requêtes de négociation de la caste de l'Eau. A la suite des pourparlers de paix, les croiseurs de la flotte impériale se retirèrent de l'espace Tau en partie parce que les chances de victoire étaient minces, mais surtout en réaction à l'approche de la flotte-ruche Behemoth. Tandis que la flotte se retirait, les armées Tau, dont l'une menée par le tristement célèbre Commandeur Farsight, restèrent dans son sillage et reprirent les mondes perdus, assimilant même des groupes de déserteurs humains.

Les Tau continuent d'étendre leurs frontières, s'aventurant toujours plus loin dans l'espace et établissant des colonies sur chaque monde capable de les recevoir. Toutefois, une nouvelle menace se présente à eux sous la forme des résidus de la flotte-ruche tyranide Kraken ayant survécu à la bataille d'Ichar IV. L'invasion a dévasté plusieurs mondes Tau et le terrible danger représenté par ces super-prédateurs a vite été pris très au sérieux par les Éthérés. Alors que le contact est rompu avec toujours plus de colonies, l'empire Tau se prépare au combat.

LES CASTES

Comme cela fut décrété par les Éthérés, la société Tau est divisée en quatre castes, chacune d'entre elles étant basée sur l'un des quatre éléments. Les Tau restent dans la même caste de leur naissance à leur mort et l'exogamie entre les castes est interdite par les Éthérés. Ce système permet aux Tau d'exercer non seulement une forme

primitive de génie génétique, mais également de renforcer la croyance que chaque individu remplit un rôle spécifique et que les efforts de chacun trouvent un sens.

Les castes sont les suivantes :





Feu : La caste du Feu est la branche guerrière des Tau, son devoir est de protéger les autres castes. Des siècles de reproduction sélective ont fait de ces Tau les plus forts et les plus endurants. Les Guerriers de Feu, motivés par un code d'honneur strict, ne sont pas des combattants sans cervelle. N'étant pas naturellement adaptés au corps à corps, ils lui préfèrent l'affrontement à distance et gagnent leurs batailles en utilisant un armement supérieur plutôt que la force brute. Un guerrier commence sa carrière en tant que simple fantassin, ou Shas'la, et après avoir survécu quatre ans sur différents fronts, il subit sa première Épreuve du Feu. S'il y survit, il est jugé digne de revêtir une exo-armure. S'il survit quatre ans de plus, il passe la seconde Épreuve dont les candidats chanceux deviennent des Shas'vre. Un vétéran restant en poste quatre années de plus devient, s'il le souhaite, éligible pour une troisième Épreuve à laquelle il survivra peut-être pour devenir Commandeur, ou Shas'el. Après quatre autres années, un Commandeur est autorisé à se retirer du service actif pour rejoindre le Conseil des Sages et jouer un rôle dans la vie politique des Tau. À part la mort, il s'agit de la seule possibilité de quitter les forces militaires Tau.



Terre : La caste de la Terre compte les artisans et les travailleurs des Tau, lesquels construisent les machines, les habitations et procurent de la nourriture au reste de la société. Sans la caste de la Terre, les fermes ne produiraient pas, les usines resteraient silencieuses et nulle tâche ne serait accomplie. Aucune des autres castes ne pourrait survivre sans elle. Ingénieurs et scientifiques de talent, ses membres sont responsables de la maintenance de la technologie Tau, mais à la différence des Technoprêtres de l'Imperium, les constructeurs de cette caste comprennent pleinement le fonctionnement de leurs machines et peuvent faire plus que simplement reproduire des schémas éprouvés.



Eau : L'eau est l'élément essentiel aux fonctions vitales que l'on retrouve en tout être vivant. C'est pourquoi les Tau de cette caste font office de bureaucrates, de politiciens, de négociateurs et d'administrateurs. Ce sont également des marchands et des diplomates qui gravitent autour des autres castes pour

s'assurer du bon fonctionnement de la société. La caste de l'Eau accompagne souvent les forces expéditionnaires pour négocier les sauf-conduits assurant leur transit sans encombre à travers certains systèmes.



Air : Les Tau de la caste de l'Air remplissaient jadis le rôle de messagers, mais les progrès technologiques en ont fait l'équivalent de la Flotte Impériale. Ce sont les pilotes et membres d'équipage des vaisseaux transportant biens et guerriers là où ils sont nécessaires. C'est la force invisible capable de raser des villes entières par un bombardement orbital. Ils vivent presque toujours dans l'espace, sauf pour les quelques pilotes d'engins atmosphériques, résidant cependant fréquemment à bord de stations orbitales. Cette caste est aussi invisible qu'indispensable.



Les Éthérés : La locution Tau "Aun" peut se traduire par "la caste Céleste" ou "la caste des Éthérés" et tire ses origines des mystérieux individus qui unifièrent les tribus disparates. Ce sont eux qui dirigent l'empire avec à leur tête une assemblée des Éthérés les plus sages. Ils sont conseillés par les membres des plus hautes familles de chaque autre caste, mais restent souverains. On suppose que le contrôle qu'ils exercent sur les autres Tau est basé sur l'émission de phéromones ou sur des capacités psychiques latentes. La loyauté envers les Éthérés est absolue : si l'envie venait à un Éthéré de donner à un autre Tau l'ordre de se suicider, il serait obéi dans l'instant sans aucune discussion. L'Adeptus Mechanicus ainsi que l'Adeptus Arbites se montrent très intéressés par cet aspect de la culture Tau...



L'EMPIRE TAU

Les Tau sont particulièrement dynamiques et le principe du Tau-va, le Bien Suprême, les pousse toujours plus loin de leur monde natal, vers l'immensité inconnue de l'espace. Une telle expansion les a mis en contact avec nombre de races extraterrestres. Or le principe du Bien Suprême, requérant que tous joignent leurs efforts et se soumettent à la conduite éclairée des Éthérés, s'étend aux autres peuples rencontrés. Sans surprise, rares sont les races à accepter d'embrasser pleinement cet idéal, et la caste du Feu doit fréquemment intervenir. Les mondes qui n'acceptent pas de se joindre à l'empire Tau sont contraints à négocier sous la menace d'une annihilation totale. Ceux qui refusent d'entendre raison découvrent toute la puissance des armes orbitales de la caste de l'Air.

L'empire Tau comprend une portion restreinte mais dense de l'espace où existent des centaines de systèmes stellaires dont un nombre étonnamment élevé présente des conditions propices à la vie. Alors que les Tau élargissent leur domaine, ils continuent à rencontrer de nouvelles races et à coloniser des planètes. Leur empire compte à présent plus de vingt Septs, ou systèmes pleinement développés, et un grand nombre de mondes vassaux dont la population est complètement intégrée et œuvre pour le Bien Suprême.

T'AU : PREMIERS PARMI LEURS PAIRS

Au centre de l'empire se trouve T'au, le monde natal de la race. Cette planète plutôt aride est dotée d'un climat chaud et ses mers sont calmes et peu profondes. T'au est le centre administratif et spirituel de l'empire, depuis lequel le Conseil des Très Hauts édicte ses ordonnances. Elles sont ensuite relayées à travers la zone, et partout aveuglément suivies à la lettre par les milliards d'âmes vénérant les Éthérés dont la sagesse ne fait aucun doute.

Les officiels de haut rang de chaque caste se rassemblent sous les dômes étincelants de T'au afin d'y recevoir le message des Éthérés. Les hauts commandants de la

caste de Feu, sous les ordres desquels marchent les plus braves combattants, siègent aux côtés des amiraux de celle de l'Air qui dirigent de colossales flottes de conquête et de colonisation. Les planificateurs de la caste de la Terre administrant des mondes entiers accompagnent les ambassadeurs de celle de l'Air pour porter le message du Bien Suprême à travers les étoiles. Tous se retrouvent sur T'au pour entendre les paroles des Éthérés et ensuite accomplir leurs desseins pour le plus grand bien de l'empire.

LES TROIS SPHÈRES DE L'EXPANSION

Les époques clés de l'histoire de l'empire Tau ont été marquées par des périodes d'expansion et de colonisation intenses. Le dynamisme des Tau est tel qu'il apparaît parfois aux observateurs extérieurs comme une sorte d'hyperactivité maniaque les poussant toujours plus loin dans l'espace. La caste du Feu incarne bien cet élan, heureusement tempéré par les Éthérés qui s'assurent que cette énergie est employée pour le bien de tous. D'aucuns spéculent sur ce qu'il pourrait advenir si l'emprise des Éthérés venait à faiblir. Les plus alarmistes étayent leurs thèses en se basant sur les événements survenus au niveau des Enclaves Farsight.

Le Commandeur O'Shaserra de la caste du Feu, surnommé "Shadowsun" dirige la plus récente opération d'expansion, celle de la Troisième Sphère. Cette jeune chef a remplacé le Commandeur déchu O'Shovah en tant que figure de proue de sa caste. Les actions de représailles de Farsight au terme de la Seconde Phase d'expansion furent perçues par beaucoup comme contraires au Bien Suprême. Cette phase se solda par la création des Enclaves Farsight à l'extrême lisière du Golfe de Damoclès. O'Shovah fut accusé d'avoir provoqué un schisme sans précédent dans l'empire en ne retirant pas ses troupes après la fin des guerres dans la région.

Bien que la Troisième Sphère ne soit pas encore totalement implantée, elle incarne dès à présent le dynamisme de l'esprit Tau. Quant à la position du Commandeur Farsight et de ses enclaves, rien n'est encore clairement établi.

UN EMPIRE EXTRATERRESTRE

Lorsque les Tau rencontrent une race inconnue d'eux, ils commencent par rechercher chez elle des qualités pouvant servir le Bien Suprême. Puisqu'ils ont une confiance éperdue en leur destin, ils sont persuadés que leurs méthodes sont les bonnes. En conséquence, ils prospectent les qualités qui complètent au mieux les leurs et non celles qui s'y opposent. C'est pourquoi, par exemple, ils ne s'orientent pas nécessairement vers des extraterrestres friands de corps à corps, considérés comme sauvages et barbares. Ils apprécient beaucoup plus ceux dont les méthodes sont proches des leurs, tels les kroots furtifs qui complètent bien les cibles et les vespides qui secondent admirablement les équipes Crisis. Ce principe s'étend à bien d'autres aspects de la société et des espèces très diverses travaillent aux côtés des superviseurs Tau dans des centres de population disséminés à travers tout l'empire.

LA FAILLE WARP DE PERDOS

Au nord-est galactique de l'empire Tau se trouve une zone de l'espace longtemps restée interdite aux vaisseaux de l'Imperium. Lorsque les Tau commencèrent à explorer ces lieux, ils découvrirent également la faille Warp de Perdus, terrible danger pour les bâtiments cherchant à la traverser. Cette anomalie est une portion de l'espace où l'immatériel se mêle au monde réel, les lois de la physique y sont étirées jusqu'au point de rupture, et le temps comme l'espace n'ont plus vraiment de sens. Pire encore, cette aberration constitue une porte sur un ailleurs dont peuvent déferler des horreurs sans nom. Si ces incursions sont rares, les forces stationnées près de Dal'yth ont dû à plusieurs reprises se mobiliser pour faire face à des ennemis surgis de la faille. Les Éthérés ont décrété la région interdite et ses frontières sont inspectées en permanence par une flotte de la caste de l'Air, vigilante face aux terreurs qui rôdent au-delà.

LES TAU & L'HUMANITÉ

Il est assez difficile de déterminer avec exactitude le moment du premier contact entre l'empire Tau et l'Imperium, car chacun fut lent à identifier la nature de l'autre. Les Tau ne rencontrèrent au début que des éléments satellites, dissidents ou renégats de l'Humanité, tels les libres capitaines et les pirates écumant les abords du Golfe de Damoclès. Ces rapports initiaux allaient de négociations amicales et d'accords commerciaux à des situations tendues et une franche hostilité. Il se passa un certain temps avant que la caste de l'Air ne comprenne que les humains rencontrés n'étaient que les exilés et les oubliés d'un empire galactique si vaste que la moindre agression notable de la part des Tau pourrait conduire à la destruction totale de leur tout jeune empire.

Bien que les chefs les plus bellicistes de la caste du Feu aient appelé à une guerre de conquête, les Éthérés donnèrent leurs instructions pour que l'Imperium soit intégré à l'empire Tau. La caste de l'Eau eut à charge de s'allier avec les factions humaines dissidentes les plus proches, et durant les décennies qui suivirent, de patientes négociations lui permirent de s'infiltrer dans les cours de plusieurs dizaines de gouverneurs impériaux. L'influence des Tau s'étendit ainsi plus vite qu'elle n'aurait pu le faire par des actions militaires, jusqu'à ce qu'une pléiade de mondes commerce avec eux plutôt qu'avec l'Imperium. Des biens et des technologies extraterrestres inondaient les marchés de ces mondes, enfreignant par là même les lois de l'Imperium. La seconde phase des directives des Éthérés était prête à être enclenchée.

Sur nombre de mondes, les émissaires de la caste de l'Eau commencèrent à murmurer des discours appris par cœur à des oreilles leur étant acquises. Les graines de la rébellion avaient été plantées de longue date et les fruits étaient arrivés à maturité : chaque gouverneur impérial se déclara libre des contraintes de la loi de l'Imperium. Dans la foulée, l'expansion Tau prit la place laissée vacante et s'adjugea ainsi le contrôle sur les mondes connus comme les enclaves Farsight.

La réponse de l'Imperium fut inhabituellement rapide, mais aussi brutale que d'ordinaire. La guerre fut déclarée, et la Croisade du Golfe de Damoclès lancée. En peu de temps, la zone d'influence Tau fut réduite et repoussée au-delà du Golfe, mais au prix de pertes importantes. L'élan des forces de l'Imperium se dissipa, et elles durent être redéployées à la hâte pour faire face à des menaces plus importantes.

Une paix précaire s'installa dans ces secteurs dévastés par la guerre. L'Imperium n'avait fait la démonstration que d'une fraction de sa taille et de sa puissance, pourtant les Tau gagnèrent à cette occasion une inestimable connaissance de ses

"Ce nom de caste de l'Eau leur convient à merveille. Il est aussi difficile d'épingler une goutte d'eau au mur que de les faire taire avec une réponse directe. Ils utilisent les mots jusqu'à ce que vous ne sachiez plus quoi dire, telle la rivière qui use la roche rugueuse jusqu'à ce qu'elle ne soit plus qu'un galet lisse."

Traïquant Guamenius

méthodes. Plus important encore, ils apprirent que ceux sortis du giron de l'Imperium étaient faciles à manipuler. Ils raisonnèrent que quelle que soit sa taille, une puissance aussi fragmentée ne pourrait pas éternellement s'opposer au destin des Tau et au Bien Suprême de leur empire.



L'ART DE LA GUERRE DES TAU

Les Guerriers de Feu forment la caste combattante des Tau, issue des anciens chasseurs des plaines, ils ont toujours été plus robustes et plus agressifs que les membres des autres castes. Les tactiques Tau modernes sont d'ailleurs encore inspirées de leurs anciennes pratiques cynégétiques et se basent sur une coordination efficace des chasseurs ainsi que sur la détermination de la meilleure position pour mettre à mort la proie et le choix de l'arme à utiliser pour ce faire.

ORGANISATION

Les Tau sont organisés en équipes de guerriers originaires d'un même Sept, souvent liés par le Ta'Issera. Ces équipes sont rassemblées en Groupes de Chasse sous la direction d'un Commandeur. Dans de nombreux cas, un Éthéré les accompagne également, et l'équilibre entre les différents types d'équipes sera établi en fonction de la proie chassée.

PHILOSOPHIE TACTIQUE

Les deux formes courantes de Groupes de Chasse sont le Mont'ka et le Kauyon. Leurs méthodes, basées sur la chasse, sont enseignées dans les grandes académies de la caste du Feu sur les mondes qu'elle domine, et chacune a ses adeptes parmi les maîtres Shas'o et Shas'el. Dans l'ensemble, elles incarnent deux approches : le Kauyon consistant à mener la proie jusqu'au chasseur, tandis que le Mont'ka veut que le chasseur se jette sur sa proie.

Mont'ka, le Coup Mortel

Mont'ka se traduit par "coup mortel", il s'agit de l'art d'identifier la cible et d'envoyer rapidement, le plus souvent à l'aide d'un destroyer Manta, un Groupe de Chasse pour l'attaquer. Une armée suivant les préceptes du Mont'ka peut rester plusieurs jours en alerte, attendant l'ordre de frapper. Elle en profite pour planifier les mouvements exacts à effectuer lorsque le moment viendra. La décision d'attaquer vient souvent d'un Shas'el ou d'un Shas'o ayant une bonne connaissance de l'ennemi, ou suite à l'impulsion d'une équipe de Cibleurs située à un point stratégique.

Les Tau pensent que le lien de confiance entre les chasseurs d'un Mont'ka et leur Commandeur les honore tous. L'attaque est immédiatement annulée si la proie s'esquive ou s'avère trop résistante.

Kauyon, le Chasseur Patient

Dans la langue Tau, les mots pour "chasseur" et "patience" ont la même racine. Cette technique, la plus ancienne en vigueur parmi les Tau, est celle qui connaît le plus de variations. Elle s'appuie essentiellement sur l'interaction entre le chasseur et un appât. Récemment, ce sont surtout des troupes auxiliaires comme les Kroots qui ont joué le rôle d'appât, mais certains Septs considèrent que tenir ce rôle est un honneur et ne le confient qu'à des équipes de Guerriers de Feu liées par le Ta'Issera.

Le rôle de l'appât est de se mettre en danger pour attirer la proie vers un endroit où elle sera tuée par le chasseur. Certains Commandeurs des plus subtils ont déjà utilisé l'absence de troupes comme leurre. Une fois la proie en position, l'appât peut s'enfuir ou participer selon la situation. Les chasseurs sont souvent équipés d'exo-armures Crisis, Stealth ou Broadside armées en fonction de la proie à chasser.

SIÈGES

Les Tau ne tiennent jamais une position par choix. S'il est vrai que la caste de la Terre construit des fortifications (servant d'abris contre les bombardements aériens et les barrages d'artillerie), et parfois des bunkers dissimulés (aussi appelés Run'al), pour permettre l'observation de l'ennemi, aucun d'entre eux n'est vraiment conçu pour une défense statique.

La caste du Feu ne jure que par la guerre mobile où les cibles sont identifiées et éliminées de manière efficace et prudente. Les Tau considèrent le corps à corps primitif et basent toujours leurs attaques sur leur puissance de feu.

Les villes Tau ne sont fortifiées que dans des situations extrêmes et les attaques en sont autant que possible détournées ou ralenties, le temps d'organiser une évacuation. Une fois la cité vidée de ses habitants, les Tau la défendent comme ils le feraient d'une zone de ravines. Plusieurs variantes du Kauyon sont d'ailleurs entièrement consacrées à l'utilisation de la topographie spécifique des zones urbaines.

En quelques rares occasions où ils se retrouvent forcés de défendre des ressources vitales, les Tau continuent d'appliquer leurs techniques traditionnelles. Le Mont'ka devient alors une série de brèves incursions hors des lignes de défense, visant chacune à éliminer la plus grande menace, et le Kauyon consiste en une retraite feinte depuis un périmètre pour y attirer les attaquants dans un piège mortel.

Les Tau préfèrent ne pas assaillir les villes. Ils en surveillent plutôt les principales voies d'accès, utilisant l'agglomération pour tendre des embuscades aux renforts adverses. Les Tau sont de bons combattants nocturnes et usent de l'obscurité pour s'approcher des défenses adverses et les détruire.

Si des fortifications ennemies doivent être prises d'assaut, l'attaque sera une variation du Kaupon menée par des troupes auxiliaires telles que les Kroots. Les unités d'assaut ne sont pourtant pas considérées comme de vulgaires pions, car l'art de la guerre Tau ne reconnaît pas le concept d'unité sacrificable. Au contraire, leur sécurité est confiée aux troupes assurant leur couverture et devant détruire les postes de tir adverses avant qu'elles ne subissent trop de dégâts. Les Kroots font souvent office de troupes d'assaut en raison de leur aptitude à se fondre dans le décor et à tirer le meilleur parti des couverts. Une des variantes du Mont'ka consiste à envoyer des équipes (souvent en exo-armures Crisis) lancer des frappes planifiées contre les cibles dont la destruction compromet une installation défensive dans son ensemble. Ceci est la marque d'un maître stratège car le procédé n'est que rarement employé.

BATAILLES

Suite à l'extension de l'empire, la nécessité de conduire des batailles à plus grande échelle a remis en question l'approche puriste de la caste du Feu. En accord avec les suggestions des Éthérés, beaucoup plus de troupes auxiliaires ont été incorporées aux armées Tau, principalement des mercenaires Kroots et des vespides.

Les premiers forment une ligne de front autour de laquelle opèrent les Groupes de Chasse mobiles. Ce changement a permis aux Tau de mener de grandes offensives quand ils se trouvaient auparavant limités à des raids.

Les plans de bataille Tau sont complexes car chaque Groupe de Chasse se voit assigner des cibles spécifiques à attaquer en temps et en heure, ce qui explique pourquoi les simulations et les exercices sont fréquents. Les Tau commencent leurs batailles par des attaques très élaborées et parfaitement planifiées, mais tôt ou tard les scénarios imaginés cessent d'être applicables et ils se désengagent afin de préparer de nouveaux plans.

Il est important de noter que les Tau considèrent le fait de gagner du terrain comme négligeable comparé à la destruction des forces adverses. Un terrain n'est qu'une position d'où frapper et une fois le coup porté, plus personne ne vous en dispute la possession. Une armée Tau préfère se retirer face à une puissante attaque ennemie pour préserver des vies et attendre que se présente l'opportunité d'une contre-attaque décisive.

Une retraite prudente n'est pas déshonorante pour les Tau, et ils considèrent les derniers carrés comme un manque d'imagination ou comme le dernier refuge d'un commandant incompetent. À la différence de l'Imperium, l'empire Tau ne peut pas compter sur des effectifs illimités, la stratégie d'usure lui est donc inconnue.

La caste du Feu peut néanmoins connaître la colère et certaines occasions, comme la mort d'un Éthéré apprécié, peuvent plonger une armée dans une rage folle. Pourtant, au lieu de se ruer au corps à corps, elle avance alors d'un pas ferme en déversant un rideau de tirs incessants sur l'ennemi. Une telle attaque n'est arrêtée que par le manque de munitions.

COMMANDEUR PURETIDE

Lors de la Deuxième Expansion, un Commandeur surnommé Purity fut appelé à prendre la tête des armées du Sept Dal'yth. Il les mena à de nombreuses victoires contre ceux qui reniaient le Bien Suprême. Une part importante des Septs de la Deuxième Sphère doivent d'ailleurs leur existence même aux campagnes de conquêtes planifiées et dirigées par ce chef compétent. Grièvement blessé, il se retira en un lieu isolé pour consacrer le restant de ses jours à la transmission de sa sagesse et de son expérience. Il espérait sincèrement que ceux qu'il allait instruire de ses méthodes de combat équilibrées perpétueraient ensuite son œuvre. Ses élèves Guerriers de Feu furent nombreux, mais seuls quelques-uns comprirent la quintessence de son enseignement. La plupart n'apprirent qu'un seul aspect de l'œuvre de Purity et différentes écoles de pensées émergèrent plus tard autour de ceux-ci. Les Commandeurs Farsight et Shadowsun comptaient parmi ses élèves, et il est clair qu'ils ont tous deux intégré et maîtrisé des aspects différents de ses préceptes, en négligeant les autres. D'aucuns suggèrent qu'ils sont aussi différents dans d'autres domaines et que la confrontation de leurs idéaux est inévitable.

LES VICTOIRES DES TAU

L'histoire de l'empire Tau est marquée par une expansion spatiale glorieuse, quoique mesurée. Chaque période de colonisation s'est accompagnée de l'énergie et du dynamisme caractéristiques de cette race. Même les Guerriers de Feu apportent le Bien Suprême, doctrine du Tau'va, à ceux qui refusent d'entendre la vérité énoncée par les émissaires de la caste de l'Eau. Bien qu'elle ait connu son lot de défaites et de tragédies, l'histoire Tau foisonne de conquêtes audacieuses, d'honneur martial et de nobles sacrifices. Telle est la voie du Bien Suprême.

LA GUERRE DU LIEU DE L'UNION

Vers la fin de la Première Phase de l'Expansion de l'empire Tau, une flotte d'exploration partie de Dal'yth tomba sur des vaisseaux d'attaque orks engagés contre des sphères de guerre kroot. Ces derniers, jusqu'alors inconnus, défendaient leur enclave sur Krath. Impliqués malgré eux dans le combat, les Tau ripostèrent et leur puissance de feu détruisit sans peine les bâtiments orks. Pourtant ces derniers n'étaient que l'avant-garde d'une flotte bien plus imposante et les nouveaux alliés ne tardèrent pas à se retrouver piégés. C'est ainsi que débuta une longue guerre où Tau et Kroots combattirent côte à côte contre les orks, résistant assez longtemps pour que des renforts de la caste du Feu venus de Sa'cea détruisent les peaux-vertes.

Les Guerriers de Feu de Sa'cea furent si impressionnés par le courage des Kroots qu'ils acceptèrent de les aider. Durant près de dix ans, les Tau combattirent les orks pour libérer les mondes des Kroots, jusqu'à ce qu'ils arrivent enfin sur leur monde natal. Là, ils rencontrèrent leur plus grand chef, Anghkor Prok qui, sur la pierre sacrée de serment, jura de consacrer ses guerriers au Bien Suprême, initiant ainsi une coopération entre les deux races qui se poursuit de nos jours.

LA CROISADE DU GOLFE DE DAMOCLES

La Deuxième Phase d'Expansion atteignit son apogée lorsque les Tau franchirent le Golfe de Damoclès et entrèrent en contact avec les mondes frontaliers de l'Imperium dans le sous-secteur de Timbra. Ces mondes étant connus par l'Administratum pour leurs tendances dissidentes, et les Tau ayant été catalogués comme de dangereux xenos, une Croisade fut mise sur pied pour les chasser de la zone.

Au départ, la machine de guerre de l'Imperium broya les avant-postes Tau isolés dans les systèmes Hydass, Syt'kell et Viss'el, principalement en utilisant la puissance de feu de sa flotte de guerre. Mais arrivée dans le système de Dal'yth,

"L'un de leurs marcheurs légers était équipé d'une arme dévastatrice projetant une espèce de projectile à très haute vélocité. J'ai pu observer l'un de nos blindés après qu'il eut été touché par une telle arme. Deux petits trous sur ses flancs signalaient où il avait été transpercé de part en part. La vitesse à laquelle le minuscule projectile avait traversé l'habitacle était telle que tout ce qui n'était pas boulonné ou soudé avait été aspiré à travers son point de sortie, membres d'équipage y compris. Seuls les marquages du véhicule ont permis leur identification car il ne restait d'eux qu'une trace rougeâtre qui s'étendait au sol sur près de vingt mètres."

Major Karie, 60th Régiment Blindé de Mercant.

elle préjugea de ses forces en tentant de purger un Sept très peuplé et se heurta à la puissance de l'armée Tau. La Croisade combattit à travers Dafyth Prime, s'usant peu à peu pour se retrouver bloquée loin de ses bases de repli. Les Titans échangeaient des tirs avec des destroyers antigrav Mantas armés de missiles, tandis que la Garde Impériale luttait au corps à corps contre les mercenaires kroots et que les Space Marines apprenaient à respecter l'adresse et le courage de la caste du Feu.

Les nouvelles d'un regain de l'activité tyranide atteignirent la Croisade, dont le haut commandement avait perdu tout espoir d'une victoire rapide. Les Tau auraient pu faire le blocus de la Croisade, mais ce peuple civilisé vit plus d'intérêt à dialoguer avec l'Imperium pour mettre fin au conflit. La Croisade fut autorisée à se retirer, permettant ainsi à la caste du Feu de rapidement reprendre le contrôle des mondes précédemment perdus au profit de l'Imperium.

LA GUERRE D'ARKUNASHA

Après la Croisade du Golfe de Damoclès, les Tau consolidèrent leurs positions sur les mondes arrachés aux mains de l'Imperium. C'est à cette époque que le Commandeur Farsight, à la réputation désormais sinistre, connut sa fulgurante ascension et devint l'un des chefs les plus en vue de la caste du Feu, contribuant largement à la gloire de celle-ci. L'une de ses plus grandes victoires fut remportée dans les déserts d'oxydes d'Arkunasha où une colonie Tau nouvellement implantée était menacée par des orks. Malgré sa nette infériorité numérique, il mena ses Guerriers de Feu dans de magistrales opérations défensives, utilisant les canyons et les ravines striant le désert avec une redoutable efficacité. Les envahisseurs orks en vinrent vite à chasser des ombres, tandis qu'O'Shovah détruisait peu à peu des éléments isolés de leurs forces. C'est ainsi qu'il acquit son surnom de Farsight.

S'il est vrai que vers la fin de la guerre il se retrouva encerclé et assiégé par des hordes de peaux-vertes dans la forteresse naturelle des hautes terres d'Argap, ses Guerriers de Feu n'en tirèrent pas moins les montagnes durant des mois, avant d'être finalement évacués. Certains pensent que le commandeur fut très affecté par ses pertes durant le siège et en rendit responsables ceux qui n'avaient pas pu le briser. Les orks eurent en effet le champ libre pour venir s'écraser contre ses défenses, avant d'être aisément dispersés l'année suivante.

LE MASSACRE DE LA GORGE DE KOLOTH

La période qui suivit l'Expansion de la Deuxième Sphère ne vit que de petites escarmouches le long de la frontière entre les domaines de l'Imperium et des Tau. Mais tout cela changea lorsque les Tau initièrent une nouvelle phase d'expansion sur la bordure orientale en attaquant Nimbosa.

Les forces de l'Imperium étaient mal préparées face à cette menace et la majorité de la flotte de l'Ultima Segmentum était engagée dans la traque des flottes tyrannides mineures issues d'Ichar IV. Des mois allaient s'écouler avant qu'une force conséquente puisse être envoyée combattre les Tau. Un émissaire escorté par les Imperial Fists fut dépêché vers le Sept de T'olku afin d'entamer de longues négociations et ainsi retarder l'offensive Tau principale.

Chaque jour passé en tractations donnait aux colons humains une chance de tenir face aux envahisseurs tandis que le contingent de riposte de l'Imperium se rapprochait de Nimbosa. Cependant, le monde de T'olku est célèbre parmi les Tau pour la sagesse, la rhétorique et les talents diplomatiques de ses habitants. C'est pourquoi les tentatives visant à retarder leur assaut furent infructueuses. Dirigés par le Commandeur Brightsword, les Tau attaquèrent en masse et ne laissèrent aucun survivant, les colons s'étant battus jusqu'au dernier. Quatre mois plus tard, après s'être taillé un chemin jusqu'à la surface de Nimbosa, les renforts de l'Imperium y trouvèrent des Tau prêts à recevoir une offensive majeure. Brightsword laissa les gardes impériaux venir se briser sur ses défenses avant de lancer de puissantes contre-attaques, comme O'Shovah l'avait fait avant lui avec les orks. Finalement, lors de l'événement que les scribes impériaux ont plus tard appelé le Massacre de la Gorge de Koloth, Brightsword piégea le gros des forces ennemies dans un étroit défilé et les éradiqua en trois heures de massacre. Peu de temps après, il fut convoqué sur Tau où l'on pense qu'il fut sanctionné pour ses tactiques impitoyables.

LES GUERRES DE LA TROISIÈME SPHÈRE

Lorsque Aun'va déclara le début de la Troisième Phase d'Expansion, des armées issues de Dal'yth, Sa'cea, Vior'ta et nombre d'autres Septs se rassemblèrent à l'extrême nord du Golfe de Damoclès sous le commandement de leur nouveau chef, le Commandeur Shadowsun. En réponse à des rapports d'espionnage indiquant une défense affaiblie de l'Imperium à la frontière, les Tau envahirent nombre de mondes frontaliers, y trouvant le plus souvent une résistance réduite à sa plus simple expression.

"C'est lorsque, d'une façon qui nous est unique, nous nous joignons aux autres dans l'engagement partagé du Bien Suprême, que nous sommes capables d'entrevoir notre véritable potentiel. C'est là que résident nos buts et nos espoirs."

Aun'ei Tau Tam'ya, Caste des Éthérés.

Les forces présentes étaient incapables de tenir tête aux Tau et la plupart, grâce aux efforts des traîtres opérant hors de Sa'cea et à la persuasion de la caste de l'Eau, furent convaincues de déposer les armes sans combattre.

Enhardie par ses succès initiaux, Shadowsun mena ses armées plus profondément dans l'espace de l'Imperium, où la résistance était bien plus importante. Elle comprit rapidement que cette approche conduisait vers une dangereuse impasse. Plutôt que de foncer tête baissée dans les défenses impériales, elle scinda sa flotte en plus d'une dizaine de groupes et engagea une série d'attaques de harcèlement sur des cibles prises au dépourvu. Face à cette tactique, l'Imperium s'avéra incapable de mettre sur pied des contre-attaques efficaces et se contenta de sécuriser quelques mondes clés. Shadowsun rassembla une fois de plus toutes ses forces pour attaquer en force un amas de fiefs impériaux. Ces derniers sont tombés et ont rejoint l'empire Tau, devenant rapidement des Septs florissants si bien défendus qu'il faudra rien de moins qu'une vaste offensive pour les faire revenir dans le giron de l'Imperium.



LES EXTRA-TERRESTRES DANS L'EMPIRE



LES FRELONS VESPIDES

Le monde des vespides se trouve à moins de trois années-lumière au sud galactique du Sept de D'Yanoi. La planète Vespide est une géante gazeuse plongée dans les ténèbres, dont l'atmosphère est hostile à la vie.

Sa stratosphère violacée est sans cesse agitée par des tempêtes, mais constitue une mince couche où, contre toute attente, la vie s'est développée. Cette zone est constellée d'îlots de roche qui, grâce à des inclusions de gaz plus légers que l'air, flottent sur les courants violents de cette haute atmosphère. Chaque île a été érodée en une sorte de stalactite à sommet plat, dont le cœur est creux comme une termitière.

Les Frelons de Vespide ont évolué dans ce rude environnement et sont adaptés à sa mortelle atmosphère. Leurs ailes de chitine les portent sur les vents froids et puissants alors que leurs griffes dures comme du diamant leur permettent de creuser la roche des stalactites aériennes. Les Frelons partagent leur espace vital avec une profusion d'autres formes de vie, et la lutte pour la possession des îlots dérivants est âpre. D'autres espèces subsistent également dans les strates atmosphériques supérieures et inférieures.

Avant que les Tau n'établissent le contact avec les vespides, leur race avait prospéré au point que plus de trois cents des plus grosses stalactites étaient chacune dirigée par un gouvernement stable et que les guerres entre ces nations dérivantes étaient peu fréquentes. Bien qu'ils n'aient pas développé la technologie des voyages spatiaux, l'armement de ces extraterrestres était assez puissant pour que des conflits à grande échelle soient à éviter à tout prix.

Les premiers contacts de la caste de l'Eau avec les vespides furent difficiles en raison de problèmes de communication : leur état d'esprit semblait trop différent de ceux des autres races précédemment rencontrées par les Tau. Pourtant, sous la conduite des Éthérés, la caste de la Terre construisit une interface de communication qui facilita une certaine compréhension entre les deux peuples. Elle fut ensuite adaptée aux Heaumes de Communion portés par les Ka'brî'dan.

Fait unique à l'époque, les vespides rejoignirent de bonne grâce l'empire Tau et ils s'inclinèrent sans réserves devant la prééminence des Éthérés. On murmure, bien qu'aucune preuve n'ait été avancée, que leur acceptation est liée au fait que tous les chefs de leur peuple portent des masques interfacés offerts par les Tau.

Les armes des Frelons sont issues d'une technologie qui leur est propre. Sur chaque canon est monté un cristal hautement énergétique et très instable récolté près de la base des îles flottantes. À ces profondeurs, la pression est telle que seules les plus imposantes femelles vespides, formant la caste dirigeante, peuvent s'y aventurer afin de récolter les minéraux les plus purs. Les Tau ont fourni aux vespides la technologie permettant de monter ces armes sur des systèmes de confinement et de projection neutroniques très avancés, ce qui en fait les dispositifs les plus mortels de leur catégorie. Ces armes ne peuvent être utilisées que par les vespides car seules les vibrations ultrasoniques de leurs élytres permettent de moduler l'intensité des énergies contenues dans le cristal.

Les Frelons se sont avérés très utiles pour la caste du Feu en raison de leur vitesse, de leur agilité et de la puissance de leurs armes. Ils sont souvent intégrés dans des Groupes de Chasse configurés pour des actions rapides, au sein desquels ils agissent comme éclaireurs aux côtés des équipes de Cibleurs infiltrés. Ils sont aussi parfois déployés comme réserve pour les Groupes de Chasse incluant un grand nombre d'équipes Crisis. Leur manœuvrabilité et leur célérité leur permettent de réagir promptement aux ordres et aux menaces. C'est une grande marque de respect pour les vespides d'être ainsi considérés par la caste du Feu comme des alliés compétents et fiables. Les mercenaires kroots de Pech n'ont pas encore eu cet honneur.

"La puissance de votre force peut être estimée en multipliant sa masse par sa vitesse. Efforcez-vous de toujours les maximiser toutes deux et la victoire sera vôtre."

*Commandeur Parthide
La Quarante-deuxième Méditation de la Voie du Guerrier*

LES KROOTS

Les kroots sont originaires du monde de Pech, situé dans l'Ultima Segmentum, au nord-ouest galactique de l'empire Tau. Le continent principal est recouvert de forêts de jaggas à feuillage persistant, tandis que les terres non forestières sont rocailleuses et inhospitalières. Les kroots se regroupent en structures appelées parentés, et la plupart résident dans des demeures arboricoles faites à partir de peaux liées par des joints en bois mâché et régurgité.

Les kroots sont grands et leur constitution est trompeusement frêle. En réalité, leur musculature extrêmement puissante est composée de fibres denses dont le rapport masse/puissance est de loin supérieur à celui des humains. Leurs contractions musculaires rapides leur permettent de porter des coups cinglants avec une force impressionnante. Au sol, les kroots tendent à adopter une démarche étrangement sautillante, mais dans une forêt dense ils peuvent sauter d'arbre en arbre à une allure fulgurante. Leur vêtement habituel est une tige rudimentaire en peau animale ornée d'os, d'amulettes et d'anneaux. La nécrophagie est une pratique détestable, qui les conduit à dévorer rituellement les dépouilles des adversaires tombés au combat, quelle que soit leur origine.

Le système digestif des kroots, efficace à l'extrême, est capable de transformer presque n'importe quel matériau organique en une forme d'énergie qu'ils peuvent emmagasiner dans des organes spécialisés, appelés nymunes, présents dans tout leur corps. Toutefois, le plus étonnant dans leur processus de digestion est la capacité à extraire des gènes potentiellement utiles de l'ADN de leur nourriture. On sait depuis longtemps que la plus grande partie de la structure en double hélice de leur ADN est en fait vide et ne sert qu'à séparer les informations génétiques. Les kroots ont d'une façon ou d'une autre hérité de la capacité à incorporer les codes ADN utiles à leur propre patrimoine génétique. Des kroots de plus grande taille, que l'on appelle Mentors, possèdent une compréhension instinctive de ce phénomène et peuvent ainsi conseiller à leur parenté de se nourrir de certains types de proies pour assimiler leurs gènes, et cela en quelques générations.

Pech est parfaitement intégrée à l'empire, mais tous les kroots ne combattent pas pour les Tau, car on a pu rencontrer des mercenaires kroots combattant aux côtés des eldars, de renégats humains, des légions du Chaos et même des orks. Les kroots n'ont aucun préjugé envers une race quelconque et ne se préoccupent pas de la nature de leurs employeurs, du moment qu'ils sont payés. Cette pratique est contraire aux principes du Bien Suprême, aussi les kroots se gardent-ils bien d'en informer les Tau, et les parentés mercenaires itinérantes évitent tout contact avec les forces Tau.

En combat rapproché, les kroots sont de redoutables adversaires. Grâce à leur musculature puissante et leurs sens accrus, leur capacité de combat est supérieure à celle de la plupart des humains. Ils sont également plus forts, même si leur tolérance à la douleur est sensiblement équivalente. Cependant, au contraire des

soldats impériaux qui se battent avec la certitude qu'ils servent la volonté de l'Empereur, les kroots se vendent au plus offrant, ce que reflète l'imprévisibilité de leur discipline à la bataille. Les kroots emploient un fusil qui, quoique relativement primitif, peut tirer un projectile plus puissant que la décharge d'un fusil laser standard. Ces armes sont couramment équipées à leurs extrémités de lames acérées qui permettent à ceux qui les manient de se battre efficacement au corps à corps. Une version plus puissante de cette arme, appelée canon kroot, est à même de détruire des véhicules légers et d'abattre le fantassin le mieux protégé d'un seul tir.

"Ces kroots sont aussi féroces que sauvages, et je frissonne en les voyant. J'espère que l'ennemi tremblera lui aussi."

Porvne Tau Cho, envoyé de la caste de l'Eau sur Sy'lkeil, peu avant l'embuscade contre le 17^e Dragons de Brimlock.



LES SEPTS TAU

Le monde ou le système d'où un Tau est originaire contribue pour une large part à définir sa personnalité, car la culture de chacun de ces Septs est unique. Ces différences subtiles sont en partie dues à l'âge du monde, selon qu'il s'agisse d'un monde dit de la Première Phase de Colonisation, conquis dans les premiers stades de l'expansion Tau dans la galaxie, ou que ce soit une société fondée plus récemment. La représentation des diverses castes varie d'un Sept à l'autre, ce qui peut également influencer sur le caractère des natifs d'une planète donnée.

COLONIES DE LA PREMIÈRE PHASE



T'au

Monde d'origine des Tau. Ce Sept étant le plus vieux, ses natifs sont considérés comme particulièrement sages. En dépit d'un environnement varié, c'est dans les régions les plus arides que s'est initialement développée la race Tau.



Tau'n

Il s'agit de la première colonie de l'empire Tau. Les Tau originaires de ce monde sont perçus comme des explorateurs et se trouvent souvent à la tête de missions les menant aux confins de l'empire intersidéral Tau.



D'yanol

Ce nom signifie "lunes jumelles". Isolés durant une période prolongée du reste de l'empire Tau, les habitants de ce monde ont régressé à un niveau technologique plus bas et même s'ils ont depuis regagné leur place dans l'empire, ils restent considérés comme relativement arriérés et rustiques. D'yanol est perpétuellement plongée dans la pénombre en raison des interactions complexes de ses deux satellites avec son orbite.



Bork'an

Académies, centres d'apprentissage et nombreux sites de recherche. Un haut pourcentage de la caste de la Terre provient de ce monde.



Dal'yth

Monde très cosmopolite où les échanges sont valorisés autant que les conquêtes. Les étrangers sont les bienvenus sur cette planète qui, de fait, est celle qui a enregistré le plus de contacts avec d'autres peuples. De nombreux marchands et négociants de la caste de l'Eau viennent de ce Sept.



Fal'shia

Les membres de la caste de la Terre de ce monde sont réputés pour la qualité de leur artisanat dont les œuvres sont très recherchées. Certaines des innovations les plus importantes des Tau proviennent de ce Sept et l'on dit que ses natifs peuvent trouver une solution à n'importe quel problème.



Vior'la

Vior'la tourne autour d'une étoile double et son nom signifie "bouillonnant". Les Guerriers de Feu de ce monde sont connus pour leur agressivité et leur maîtrise de l'art de la guerre. La plus ancienne et la plus respectée des académies militaires y fut fondée il y a de cela plusieurs siècles.



Sa'cea

L'un des mondes Tau les plus chauds et les plus densément peuplés. Ce Sept hautement militarisé présente une plus grande proportion de Guerriers de Feu que n'importe quel autre. Les guerriers natifs de Sa'cea sont considérés comme particulièrement honorables et disciplinés.

COLONIES DE LA DEUXIÈME PHASE



Au'taal

Réputé comme étant un magnifique Sept verdoyant où les Tau à même de circuler librement à travers l'empire se rendent en villégiature. Les habitants de ce monde sont connus pour leur attitude nonchalante envers leurs devoirs, ce qui a conduit les autres Tau à les considérer comme paresseux.



N'dras

Pour une raison inconnue, ce monde fut volontairement abandonné par les Tau il y a près d'un demi-siècle. Les Tau estiment que ceux qui résident encore sur N'dras sont indignes de confiance, car ils sont ombrageux et d'une humeur généralement maussade.



Ke'ishan

Situé à proximité de la Faille de Perdos, ce Sept a beaucoup souffert des attaques de nombreuses races extraterrestres et ses habitants sont désormais méfiants envers ceux qu'ils ne connaissent pas. Ils sont tenus pour austères, taciturnes, inamicaux et parfois ouvertement hostiles envers les intrus.



Elsy'eir

Apprécies pour la quantité et la qualité de leur littérature et de leurs œuvres d'art, les Tau de ce Sept sont perçus comme des intellectuels et sont très respectés pour leur créativité.



Tash'var

Localisé à la frontière de l'espace Tau, ce monde a souffert des déprédations causées par les orks et les pirates d'autres races. Ses habitants sont souvent tenaces, hardis, pragmatiques et courageux.



Vash'ya

Désigné comme le monde "entre les sphères", la caste de l'Air a une longue tradition de relations avec cette planète, qui a engendré la majorité des pilotes et membres d'équipage ayant participé à l'expansion de l'empire Tau.

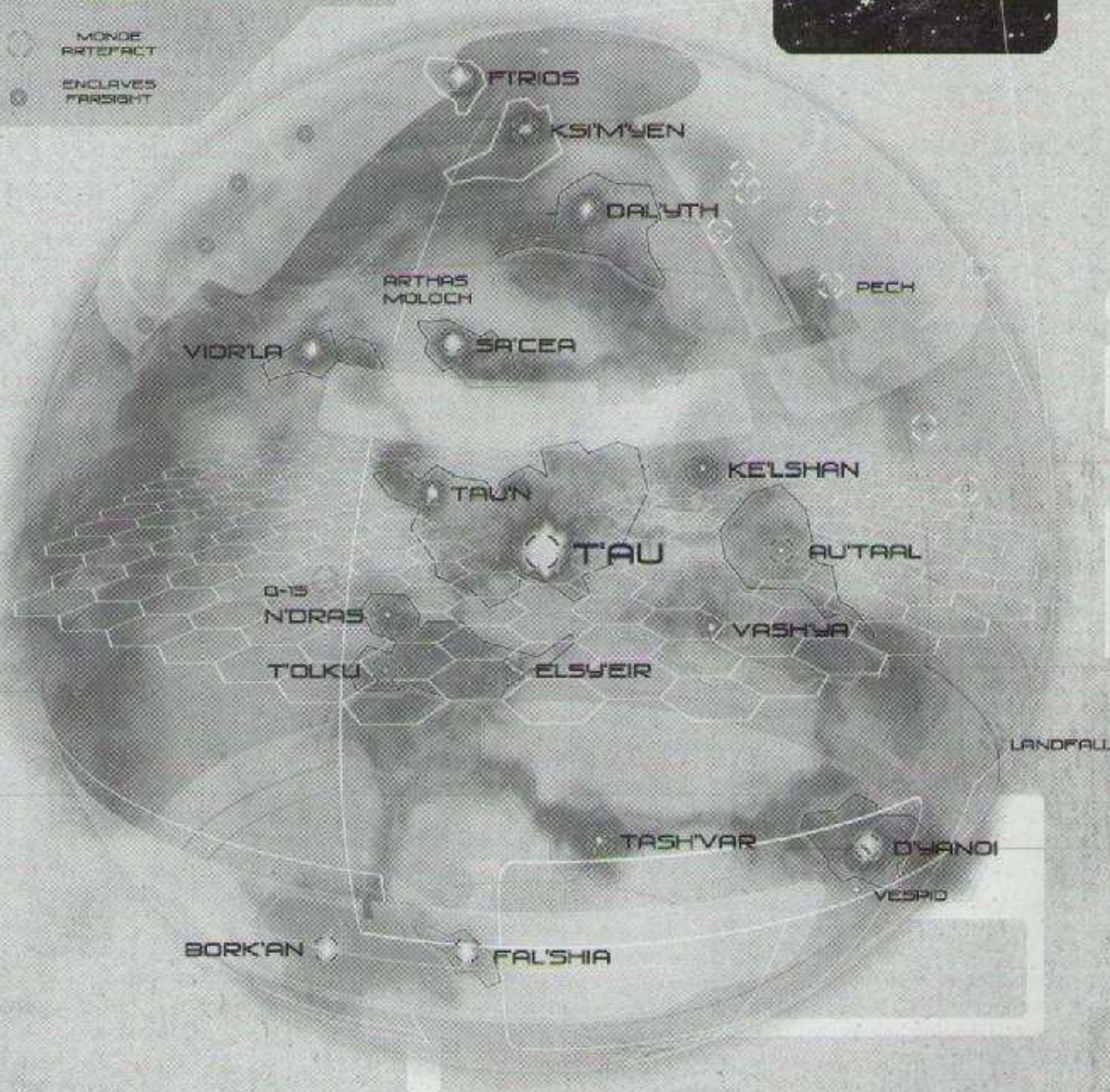


T'olku

Ce Sept est connu pour les conseils avisés et les talents diplomatiques des Éthérés qui en sont originaires. En effet, un grand nombre des Tau qui ont traité avec d'autres peuples sont natifs de cette planète.

	MONDE TAU		COLONIES DE LA 1 ^{re} PHASE
	MONDE KROOT		COLONIES DE LA 2 ^e PHASE
	MONDE VESPID		COLONIES DE LA 3 ^e PHASE
	MONDE ARTEFACT		
	ENCLAVES FARSIGHT		

L'EMPIRE TAU



COLONIES DE LA TROISIÈME PHASE



Ksi'm'yen

Ksi'm'yen est un monde encore trop jeune pour qu'une société distincte en ait émergé, mais les Tau prétent déjà à son peuple un certain opportunisme, doublé de la tendance à compter sur la chance. Première des colonies dites de la Troisième Phase, ou Troisième Sphère, Ksi'm'yen a en effet été prise par la ruse. Une force combinée de groupes de chasse de plusieurs Septs de la Deuxième Sphère envahit cette planète, alors tenue par l'Imperium, après que ses défenseurs furent mobilisés pour une campagne lointaine.



Fi'rios

Les Tau qui occupent ce monde l'ont ravi des mains d'un féroce chef de guerre ork. Les nombreuses pertes subies lors de cette conquête leur ont valu une réputation de ténacité et de refus d'accepter la défaite, le tout tempéré par l'acceptation stoïque du prix à payer pour atteindre le Bien Suprême.

COGITATIONS SUR LE PROCESSUS D'ÉVOLUTION ET L'HÉRÉSIE TECHNOLOGIQUE DE LA RACE TAU

Canal télépathique: Autographe-terminus Torugas

Ref: AdMech/99448844/Xen/883

Auteurs: Genetor Secundus Zachary Santiago

Transmission du Rapport Depuis: Korwyn Delia

Destination: Mars

Date: 3432090M41

ÉVOLUTION

Au fur et à mesure des contacts avec les xenos connus sous le nom de Tau, il devient de plus en plus clair qu'hormis les tyrannides, le développement fulgurant de cette espèce est sans comparaison aucune dans toute la galaxie. Le premier contact enregistré avec les Tau, il y a quelque six mille ans de cela, nous décrit un peuple sauvage maîtrisant tout juste le feu et l'emploi d'outils primitifs. Nous n'avons alors plus disposé que de bribes d'informations, car il apparaît que la planète a été isolée pendant plusieurs milliers d'années par des orages Warp d'une durée et d'une violence peu communes. Une fois le contact rétabli, nous découvrimus un bond dans l'évolution dépassant de loin ce à quoi il eut été normal de s'attendre.

Depuis le premier référencement, les Tau ont progressé pour atteindre un niveau technologique qui, sans être aussi accompli que celui de notre ordre, n'en demeure pas moins très avancé. Deus ex Mechanicus, loue soit l'Omnimessie!

J'ai entrepris cette étude sur l'origine des Tau afin de découvrir si cette progression était le fait d'une sélection naturelle ou d'une influence externe quelconque. La sélection naturelle intervient lorsque des individus particuliers au sein d'une population sont plus adaptés à leur environnement et engendrent un plus grand nombre de leurs semblables. La nature favorise en effet les individus dont les traits les prédisposent à parvenir à maturité pour se reproduire.

L'évolution qui en résulte est par conséquent si progressive qu'elle est pratiquement indécidable sur seulement quelques générations. Pour les Tau, certains éléments suggèrent que cette

espèce est passée par de courtes périodes de changements accélérés. Nous ne pouvons que spéculer sur la cause de tels changements, qu'il s'agisse de variations climatiques, de l'apparition de nouveaux prédateurs, d'un régime alimentaire différent ou d'un facteur externe inconnu. Il en résulterait une accélération des altérations dans le patrimoine génétique commun, favorisée par de nouvelles conditions climatiques.

Il semble évident que l'évolution des Tau est un phénomène complexe. Différentes sous-espèces ont évolué chacune à leur vitesse et ont pu varier au cours du temps en réponse à un schéma complexe d'interaction avec d'autres espèces et aux facteurs environnementaux. Nous ne pouvons qu'émettre des hypothèses en raison du peu d'informations que nous avons pu tirer de notre cobaye Tau sur l'histoire de son peuple. À partir des indices récoltés, je peux néanmoins avancer une théorie expliquant l'évolution des Tau, le "Théorème de Zachary sur la Divergence Adaptative".

Selon le principe même de la sélection naturelle, la divergence adaptative est la diversification d'une espèce en deux ou plusieurs sous-espèces s'adaptant à leur environnement unique, dont la première étape pourrait être la séparation de l'espèce en groupes de reproduction distincts suite à une isolation sociale ou géographique. Avec le temps, le patrimoine génétique des groupes isolés diverge l'un de l'autre par acquisition graduelle de mutations ou par voie de déviance génétique. En d'autres termes, les conditions naturelles dictent les traits existants dans le patrimoine des différentes populations. Celles-ci finissent par diverger jusqu'au point de devenir à tout point de vue des sous-espèces distinctes. On pourrait s'attendre à ce que ce processus prenne plusieurs millions d'années. Des traces de protéines synthétiques dans les chaînes d'acides aminés des organes internes du cobaye me poussent à croire qu'il ait pu être

accéléré d'une manière quelconque. Comment cette hérésie contre nature a-t-elle pu se produire dépasse mon entendement et c'est un mystère que devront résoudre d'autres enquêteurs plus qualifiés.

TECHNOLOGIE

La nature hérétique de ces extraterrestres est manifeste quand on considère leur technologie. Bien qu'il soit admis que ses performances puissent égaler voire dépasser parfois celles des ouvrages de l'Imperium, l'esprit sacré du Dieu-Machine n'y est en aucun cas révérent. Un tel blasphème me révolte au plus haut point et je recommande la destruction de tout artefact Tau saisi, en accord avec la directive AdMech666. C'est près des frontières orientales que l'on découvre les cas les plus frappants de mépris pour la doctrine impériale, car de nombreuses colonies commercent avec ces extraterrestres pour acquérir leur technologie sous la forme d'engins de construction et de machines agricoles. Partout où les serviteurs de l'Imperium ont découvert de tels artefacts illégaux, ceux-ci ont été saisis et les contrevenants placés en servitude pénale.

L'insidieuse influence de ces créatures ne doit pas être sous-estimée. Même s'il n'est pas de mon ressort de conseiller des actions, je prie les lecteurs de ce document de poursuivre avec vigueur la persécution de ces xenos partout où ils les trouveront.

Votre humble serviteur,

Genetor Secundus, Zachary Santiago



LE LANGAGE TAU

Le langage des Tau est complexe et hautement évolué. Le sens de nombreux mots de cette langue douce et musicale dépend de l'intonation, de l'emphase et même de la posture. Ses multiples arrangements de groupes de locutions polysyllabiques en rendent la prononciation ardue pour des cordes vocales humaines, et seul un linguiste exercé peut prononcer les phrases les plus élémentaires du langage Tau.

Les Tau se désignent entre eux de nombreuses façons. La part la plus importante du nom d'un Tau est la caste dont il est originaire, qui forme la base de son identité. Les Tau sont organisés en quatre castes correspondant aux quatre éléments: le feu (Shas), la terre (Fio), l'air (Kor) et l'eau (Por).

Tous les soldats Tau font partie de la caste du Feu. Les agriculteurs, constructeurs et artisans forment la caste de la Terre, sans qui la société serait paralysée. Les membres de la caste de l'Air sont les messagers et pilotes de vaisseaux Tau. Ils préfèrent en général rester dans l'espace pour éviter les conséquences néfastes du retour à une gravité plus naturelle. La caste de l'Eau, avec laquelle les étrangers ont eu le plus de contacts, est constituée des administrateurs et des diplomates facilitant les relations entre les autres castes. Le nom de la cinquième caste (Aun) se traduit plus ou moins par "Céleste" ou "Éthérée".

Une fois la caste d'un Tau établie, la deuxième portion de son nom se réfère au rang occupé dans la société. Ce qui fait des Tau un peuple unique est qu'aucune profession n'est considérée comme déshonorante: chacun a une place dans la société et jouit du respect de ses pairs quelle que soit la nature de sa tâche, même les moins valorisantes. Chaque être fait partie d'un grand tout à la recherche du bien collectif. Il existe chez les Tau cinq rangs principaux dont chacun peut en fait adopter différents sens en fonction de la caste à laquelle il se trouve rattaché. Les voici présentés par ordre honorifique

croissant et suivis du meilleur équivalent impérial, basé sur les nuances en vigueur dans la caste du Feu.

'La - Guerrier
'Ui - Vétéran
'Vre - Héros
'El - Noble (voire Chevalier)
'O - Commandeur

Suit alors dans le nom d'un Tau son "Sept", qui peut représenter son lieu de naissance ou le nom de sa famille. Cette partie du nom implique de nombreuses et subtiles différences sémantiques. Par exemple, un Tau d'un des anciens mondes (ou Septs) peut être perçu comme plus sage ou plus sophistiqué par un autre venant d'un Sept plus récent, considéré en retour comme plus dynamique. Certains noms de planètes peuvent symboliser un trait spécifique aux Tau originaires de ces mondes. Le nom de la planète Vior'la, par exemple, signifie "bouillonnant" et la caste du Feu est réputée pour y être particulièrement agressive. Un autre cas frappant est celui de Bork'an, perçu comme un pôle d'érudition et de sagesse.

Vient enfin le nom propre d'un Tau, acquis en reconnaissance de certains actes plutôt que donnés à la naissance comme c'est le cas pour les humains. Cet élément du nom Tau est peut-être le plus curieux et même si certains peuvent être compris avec une relative facilité, comme "Shovah" (qui voit loin) ou "Kais" (doué), d'autres sont plus déroutants. Il est également fréquent pour certains individus remarquables d'accumuler plusieurs noms au cours de leur vie. Certains notables possèdent littéralement des dizaines de noms. Il est courant pour eux de tronquer leurs noms complets afin de n'être connus que sous une appellation simplifiée. Pour mieux illustrer la transposition du titre d'un Tau, le nom Shas'O Vior'la Shovah Kais Mont'yr peut être analysé et compris de la façon suivante: cet individu est un membre de la caste du feu (Shas), jouit du rang de Commandeur ('O) et il est natif du monde de Vior'la, puis ses noms personnels nous apprennent qu'il est prévoyant (Shovah) et doué (Kais) mais irascible (Mont'yr). Toutefois, il est plus couramment appelé O'Shovah, ou Commandeur Farsight, et cette façon d'être nommé est très répandue chez les Tau de renom.

Alphabet Tau

⌈	a	⌈	m
⌈	b	⌈	n
⌈	c/k	⌈	o
⌈	d	⌈	p
⌈	e	⌈	r
⌈	f	⌈	s
⌈	g	⌈	t
⌈	h	⌈	u
⌈	i/y	⌈	v
⌈	j	⌈	w
⌈	l	⌈	x

Mesure du Temps Chez les Tau

La tau'cyr représente le cycle annuel sur Tau. Une tau'cyr est divisée en six kai'rotas de quatre-vingts rotas chacun. Un kai'rotas est dédié à chacune des castes et le dernier au peuple Tau dans son intégralité. Un rotas se divise en dix decs de jour ou de nuit. La plupart des Tau n'ont besoin que d'une ou deux decs de sommeil par rotas.

Conversion

La tau'cyr ou année Tau dure environ trois cents jours de Terra (précisément 297,74). Un kai'rotas est donc d'environ cinquante jours de Terra, un rotas de quinze heures de Terra et une dec de 1,5 heure de Terra.

ORGANISATION MILITAIRE TAU

Le type de force combattante le plus répandu chez les Tau est ce que l'on nomme un Groupe de Chasse, dirigé par un commandant vétéran et théoriquement à même de faire face à toutes les situations tactiques qu'il peut rencontrer sur le champ de bataille. Mais les Groupes de Chasse ne sont pas assez grands pour traiter toutes les menaces, raison pour laquelle ils peuvent se regrouper en une force plus importante, notamment lors des campagnes de conquête. Chaque unité de la Caste du Feu opère en effet comme faisant partie d'un ensemble œuvrant à l'accomplissement des préceptes du Bien Suprême.

ÉQUIPE (LA'RUA EN LANGAGE TAU)

La plus petite unité, équivalente à une escouade ou une section de la Garde Impériale. Le type le plus commun est l'équipe de Guerriers de Feu, comprenant de six à douze combattants, commandés par un individu expérimenté appelé Shas'ui.

Une équipe de Guerriers de Feu est souvent embarquée dans un transport de troupes Devlfish, permettant à l'unité d'opérer en tant qu'infanterie motorisée. Cependant, ce transport sera souvent laissé en arrière, dans une base d'opérations protégée ou à bord d'un vaisseau de transport. L'équipe opère alors comme unité d'infanterie légère.

D'autres unités sont également regroupées en équipes (d'effectifs plus réduits) équivalentes aux commandos impériaux comprenant des spécialistes de tous types. De telles équipes sont appelées groupes de mission et sont commandées par la Coalition (voir plus loin).

GROUPE DE CHASSE (KAU'UI)

Un Groupe de Chasse rassemble toutes les armes au sein d'une structure équivalente en taille à une compagnie

de la Garde Impériale, aux ordres d'un Commandeur de Groupe. Cette formation comprend un certain nombre d'unités d'infanterie et de véhicules, y compris des exo-armures et des chars Hammerhead et Sky Ray. L'organisation militaire des Tau diffère de celle de l'Imperium, car les divers corps d'armes sont totalement intégrés au niveau tactique et sont considérés en tous points comme des éléments d'un même ensemble.

Un Groupe de Chasse présente jusqu'à six équipes de Guerriers de Feu, plus des équipes de Cibleurs, d'exo-armures Crisis et Stealth, de Hammerhead ainsi que de quelques véhicules plus spécialisés comme le Sky Ray. Des troupes auxiliaires, tels les Carnivores Kroots, peuvent y être rattachées sur ordre de l'état-major, sans pour autant faire partie stricto sensu du Groupe.

Un Groupe de Chasse est doté d'un grand nombre de véhicules et d'équipements divers, permettant de remplir de multiples rôles. Aligner des Guerriers de Feu embarqués dans des Devlfish et des chars antigrav fera du Groupe de Chasse une compagnie blindée et déployer des Guerriers de Feu à pied en soutien d'équipes Stealth et de Cibleurs donnera une force d'infiltration.



COMMANDEMENT

EXEMPLE DE GROUPE DE CHASSE

Configuration d'Infanterie Mobile d'Assaut "FURY", en opération durant la suppression de Solstice V.

Ceci représente une armée typique de l'empire Tau telle qu'elle est jouée à Warhammer 40,000, détaillée plus loin dans ces pages.



GUERRIERS DE FEU



ÉQUIPE XVB CRISIS



VESPIDES



ÉQUIPE DE DRONES SNIPERS



GUERRIERS DE FEU



KROOTS



ÉQUIPE DE CIBLEURS



ÉQUIPE D'EXO-ARMURES XVB8 BROADSIDE



GUERRIERS DE FEU



KROOTS



ÉQUIPE D'ANTIGRAV LÉGERS PIRANHA



CHAR HAMMERHEAD



CONTINGENT (TIO'VE)

Un Contingent est un rassemblement de trois à six Groupes de Chasse. Le Commandeur de Groupe le plus expérimenté est nommé Commandeur du Contingent. Son Groupe de Chasse agit alors en tant qu'unité indépendante, ou pour défendre l'état-major, tandis que les autres forment des brigades combattantes. Un Contingent n'est pas un groupe permanent, bien que les éléments qui le composent puissent développer leur coopération lors de campagnes prolongées. La taille d'un Contingent équivaut à celle d'un régiment de la Garde Impériale.

BATAILLE (KAVAAL)

Il s'agit du plus haut niveau d'organisation de la caste du Feu sur le champ de bataille, et regroupe temporairement plusieurs Contingents. Les formations de ce type sont rassemblées dans le but d'accomplir un objectif donné, puis dissoutes une fois l'objectif atteint.

COMMANDEMENT (UASH'O)

Le terme "Commandement" désigne toutes les forces d'une caste donnée en un lieu donné, en général un monde ou un système planétaire. Ainsi, toutes les unités de la caste du Feu sur Nimbosa faisaient partie du "Commandement de la Caste du Feu de Nimbosa", tandis que toutes celles de la Caste de l'Air de ce même monde étaient sous la responsabilité du "Commandement de la Caste de l'Air de Nimbosa".

Un commandement est dirigé par l'officier le plus haut gradé de la force, que l'on appellera Haut Commandeur dans le cadre de la caste du Feu.

COALITION (SHAN'AL)

Les quatre Commandements sont regroupés en une organisation stratégique appelée Coalition, présidée par un Éthéré ou un conseil d'Éthérés. C'est à ce niveau que se coordonnent les actions des castes. Alors que de petits ensembles peuvent opérer indépendamment pendant un certain temps, les diverses castes doivent agir en parfaite coordination pour maintenir opérationnelle une force plus imposante. Une Coalition regroupe donc toutes les forces d'un monde ou d'un système donné, ou toutes les forces nécessaires à la prise d'un objectif précis.

Ainsi, une flotte partie conquérir et coloniser un nouveau monde formerait une Coalition, car l'opération nécessite l'expertise de la caste de l'Air en termes de voyage spatial, la diplomatie de la caste de l'Eau, la force de la caste du Feu, les compétences de bâtisseurs de la caste de la Terre, le tout supervisé par la caste des Éthérés.

Cet arrangement est remarquable car il confine des castes traditionnellement indépendantes à une seule planète si elles n'opèrent pas ensemble pour le Bien Suprême. Si une des castes venait à se rebeller, le soulèvement pourrait être circonscrit à un seul monde, et facilement contenu par l'action combinée des autres castes.

LISTE D'ARMÉE DES TAU

Vous trouverez dans les pages suivantes la liste d'armée qui va vous permettre de jouer une armée Tau dans vos parties de Warhammer 40,000 et vous fournir toutes les informations utiles pour partir en guerre contre les ennemis de l'empire Tau. Elle vous permet d'utiliser les scénarios du livre de Warhammer 40,000 mais vous fournit aussi les informations de base pour pouvoir jouer votre armée Tau dans des scénarios de votre conception ou intégrés à une campagne.

La liste d'armée est divisée en cinq sections principales. Chaque unité, véhicule et personnage de la liste d'armée appartient à l'une des cinq sections selon le rôle joué sur le champ de bataille. De plus, chaque figurine est dotée d'une valeur en points variant selon son efficacité au combat. Avant de choisir une armée pour une partie, vous devez décider avec votre adversaire du scénario joué et du nombre total de points que vous pourrez investir. Vous n'avez ensuite plus qu'à sélectionner vos troupes comme expliqué ci-dessous.

UTILISER UN SCHÉMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

La liste d'armée s'utilise en conjonction avec le schéma de structure d'armée du scénario choisi. Chaque schéma est divisé en cinq sections qui correspondent à celles de la liste d'armée, chacune représentée par une ou plusieurs cases. Chaque case grisée vous permet de faire un choix dans cette section de la liste d'armée tandis qu'une case noircie signifie que vous devez faire un choix dans la section correspondante.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

Pour choisir une unité, consultez la section appropriée de la liste d'armée et décidez quelle unité vous voulez intégrer à votre force, avec ses options éventuelles. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas utiliser de figurines possédant un équipement qui n'est pas clairement représenté. Ceci fait, soustrayez la valeur en points de votre total puis effectuez un autre choix jusqu'à ce que vous ayez dépensé tous vos points. Vous pouvez ensuite passer aux choses sérieuses et prendre part à l'expansion de l'empire Tau.

Éléments de la Liste d'Armée

Chaque description d'unité comporte ce qui suit :

Nom de l'Unité : En plus du nom vous trouverez les éventuelles limitations quant au nombre d'unités de ce type pouvant être intégrées à votre armée (par exemple 0-1).

Profil : Les caractéristiques de ce type d'unité, y compris son coût en points. Si une unité comporte des guerriers différents, vous pouvez y trouver plusieurs profils.

Nombre/Équipe/Escouade etc : Le nombre de figurines autorisées dans l'unité, ou le nombre de figurines que vous pouvez prendre en un seul choix dans le schéma de structure d'armée. Lorsque cette quantité est variable, les effectifs minimums et maximums sont précisés.

Équipement : L'armement standard de l'unité.

Type d'Unité : Ceci se réfère au chapitre sur les règles des Types d'Unités de Warhammer 40,000. Il peut s'agir d'infanterie, d'un véhicule, d'infanterie autoportée etc.

Options : La liste des diverses options d'armement et d'équipement de l'unité ainsi que les coûts correspondants.

Personnage : Certaines descriptions d'unité précisent que l'un des membres de l'équipe peut devenir un personnage. Si une équipe peut avoir des figurines dotées d'armes spéciales, celles-ci sont réservées aux guerriers de base et ne sont pas accessibles au personnage.

Transport : Si l'unité peut être embarquée à bord d'un transport de troupes, cela est spécifié ici.

Règles Spéciales : C'est là que vous trouverez toutes les règles spéciales s'appliquant à l'unité.

NOTES SPÉCIFIQUES AUX TAU

Valeur Stratégique

Les Tau ont une valeur stratégique de 1.

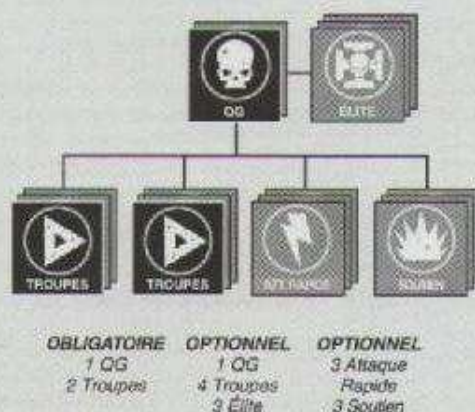
Sentinelles

Lorsque vous devez déployer des sentinelles, vous pouvez utiliser 6 Drones d'Attaque ou 8 Carnivores kroots.

Expérience

Lorsque vous disputez une campagne avec des Tau, vous pouvez accumuler de l'expérience normalement, mis à part les escadrons de drones qui n'en gagnent pas. La perte d'expérience pour une unité réduite à moins de 50% ne prend effet que lorsque l'unité perd 50% des figurines vivantes, les drones ne comptent donc pas dans ce pourcentage.

MISSIONS STANDARDS



ARSENAL

L'Arsenal est séparé en trois sections distinctes, l'une regroupant l'équipement accessible aux exo-armures, l'autre dédié à celui de l'infanterie, et une dernière section consacrée aux améliorations de véhicules.

ARSENAL DES EXO-ARMURES

Toutes les figurines en exo-armures ont droit à un certain nombre d'armes d'exo-armures et/ou de systèmes de soutien, détaillés dans la liste d'armée. Cet équipement peut être pris selon n'importe quelle combinaison pour n'importe quel coût dans le cadre des limitations normales. Une figurine en exo-armure ayant accès à l'arsenal peut choisir jusqu'à 100 points dans la liste du matériel des exo-armures. Hormis les drones, aucune figurine ne peut sélectionner deux fois un même objet et tout équipement ostensible doit être représenté sur la figurine.

SYSTÈMES D'ARMES DES EXO-ARMURES

Fusil à Plasma	20 pts/30 pts
Lanceur de Charges à Dispersion*	20 pts
Ioniseur Cyclique*	15 pts
Fuseur Tau	12 pts/18 pts
Lance-missiles	12 pts/18 pts
Canon à Impulsions	8 pts/12 pts
Lance-flammes	4 pts/6 pts



SYSTÈMES DE SOUTIEN DES EXO-ARMURES

Générateur de Bouclier	20 pts
Relais Géotactique*	15 pts
Gyrostabilisateurs	10 pts
Assistance de Tir	10 pts
Relais de Commandement*	10 pts
Rétrofusées Vectorielles*	10 pts
Système de Tirs Multiples	5 pts
Verrouillage de Cible	5 pts
Amplificateur de Lumière	3 pts
Contrôleur de Drones	0 pts

MATÉRIEL DES EXO-ARMURES

Drone de Marquage	30 pts
Plaques d'Iridium*	20 pts
Couteau Rituel	5 pts
Détonateur de Survie*	15 pts
Drone de Défense	15 pts
Système d'Éjection*	15 pts
Drone d'Attaque	10 pts
Injecteur de Stimulants*	10 pts
Système de Tirs Multiples**	5 pts
Verrouillage de Cibles**	5 pts
Amplificateur de Lumière**	3 pts
Contrôleur de Drones**	0 pts

Armes Jumelées : Si un système d'armes a deux coûts, le premier est le prix d'une seule arme, le second celui de deux armes (comptant comme une arme jumelée de ce type). Une arme compte comme un seul système d'arme, tandis qu'une arme jumelée compte comme deux. Aucune figurine ne peut porter trois armes identiques.

***Prototypes :** Les objets marqués d'un (*) sont appelés Prototypes. Il s'agit de systèmes expérimentaux soumis à des tests en conditions réelles avant d'être produits à grande échelle. Par conséquent, un seul de chacun de ces systèmes peut être sélectionné par armée, et seulement par les figurines autorisées à être équipées de Prototypes.

****Systèmes de Soutien Implantés :** Les objets marqués d'un (**) se présentent sous la forme d'implants cybernétiques ou d'ornements guerriers. Ils ne comptent pas dans la limite des systèmes de soutien qu'un personnage en exo-armure peut avoir. Les mêmes règles s'appliquent à un système de soutien, qu'il soit implanté ou monté sur un point d'ancrage, la seule différence est que les personnages ayant accès à l'Équipement sont les seuls à y avoir droit.

Gyrostabilisateurs

Les systèmes d'armes et les exo-armures Tau sont tous équipés de systèmes gyroscopiques qui leur permettent de pointer rapidement leurs armes sur une cible. Les *gyrostabilisateurs* confèrent au porteur un certain degré de mobilité, même lorsqu'il utilise une arme lourde.

Pendant la phase de mouvement, l'exo-armure peut choisir d'utiliser la règle spéciale universelle *lents et méthodiques* pour le reste du tour.

(voir le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails), mais ne pourra pas effectuer de mouvement de propulseurs supplémentaire durant la phase d'assaut.

Si une figurine au sein d'une équipe est dotée de *gyrostabilisateurs*, tous les membres de l'équipe doivent aussi en être équipés. Si une figurine de l'équipe l'utilise, tous les membres de l'équipe doivent le faire. L'unité peut tout de même utiliser des drones.

Lanceur de Charges à Dispersion

Cette arme tire des micro-bombes à fragmentation sur une large zone, à une altitude calculée par une IA primitive implantée dans chaque ogive afin de causer des dommages optimum. Cette arme d'assaut ne peut pas bénéficier des touches de désignateur laser et permet de bouger et tirer.

Portée	F	PA	Type
E18ps	4	5	Assaut 1
Grand Gabarit d'Explosion, pas de Sauvegarde de Couvert			

Amplificateur de Lumière

Ce dispositif permet à l'utilisateur de doubler le résultat du jet pour déterminer la distance à laquelle il voit lors d'un combat nocturne. Voir le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails. Seules les figurines équipées de cet appareil en bénéficient. Par exemple, si un chef d'équipe de Broadside est le seul membre de son équipe à posséder cet équipement, lui seul peut tirer plus loin que les 2D6x3ps autorisés.

Couteau Rituel

Ce couteau de cérémonie n'est pas destiné au combat. Il est porté par le chef d'une équipe de Guerriers de Feu ayant accompli le Ta'issera, qui sont alors liés par ce rituel. Tant que le porteur est en vie, l'équipe peut se regrouper même si elle est réduite à moins de 50% de ses effectifs initiaux. Les utilisateurs d'exo-armures ne le portent pas vraiment sur eux mais peignent le symbole sur leur armure.

Canon à Impulsions

Le canon à impulsions est une arme très répandue, généralement montée sur des exo-armures et des véhicules. Utilisant la technologie d'induction de plasma du fusil à impulsions et des armes de type similaire, le canon à impulsions est une arme multitubes à cadence de tir élevée.

Portée	F	PA	Type
18ps	5	5	Assaut 3

Relais de Commandement

Ce système de transmission est assisté par une IA sophistiquée. Toutes les unités amies dans un rayon de 12ps autour du porteur bénéficient du Cd de celui-ci lorsqu'elles effectuent un test de cible prioritaire.



Ioniseur Cyclique

Conçue pour abattre de multiples cibles peu protégées, cette arme quadritubes projette une rafale de particules ionisées accélérées. Bien que la cadence de tir soit stable, l'effet de ionisation est variable. Tout résultat de 6 au jet pour blesser compte comme ayant une PA de 1.

Portée	F	PA	Type
18ps	3	4	Assaut 5

Contrôleur de Drones

Cet appareil sert de module de communication entre un opérateur et des drones. Une figurine dotée d'un contrôleur de drones doit choisir dans la liste d'équipement n'importe quelle combinaison de un ou deux drones d'attaque, de défense ou de marquage.

Système d'Éjection

Cet équipement offre au pilote une chance de survivre à la destruction de son exo-armure. Si le personnage perd son dernier Point de Vie après un tir n'occasionnant pas de mort instantanée, l'exo-armure est remplacée par une figurine de pilote.

Le profil de celui-ci est identique à celui qu'il avait avant l'éjection, avec une Force réduite de 2 points et une Endurance réduite de 1. Il n'a qu'1 PV et pas de Sauvegarde d'Armure. Il est armé d'un pistolet à impulsions. Personnages Indépendants et exo-armures opérant en solo ("Monats") et sans drones uniquement.

Détonateur de Survie

Cet équipement, perçu comme l'expression ultime de la doctrine du Bien Suprême, n'est employé qu'en dernier recours. Le détonateur de survie peut être actionné si l'équipe dont fait partie le porteur doit effectuer un mouvement de retraite après avoir perdu un corps à corps.

L'équipe se déplace normalement mais le personnage reste où il est et l'adversaire ne peut pas faire de percée. Une fois que son équipe s'est déplacée et avant les mouvements de mise au contact, le personnage déclenche le détonateur. Placez le grand gabarit d'explosion centré sur le personnage, et effectuez normalement les jets pour savoir si

d'autres figurines sont touchées. Chaque figurine touchée subit une seule touche de F8 sans PA, et le personnage est retiré comme perte. L'adversaire ne peut pas consolider. L'unité ennemie n'a pas à effectuer de test de moral si cette attaque inflige 25% de pertes, car elle se produit en dehors de la séquence où ces tests doivent être normalement effectués.

Lance-flammes

Utilisé contre des troupes nombreuses et peu protégées, le lance-flammes est une arme mortelle entre les mains d'équipes Crisis combattant en terrain dense.

Portée	F	PA	Type
Souffle	4	5	Assaut 1

Fuseur Tau

Les équipes Crisis utilisent le fuseur comme arme antichars. De nombreux pilotes se sont spécialisés dans la traque des blindés ennemis, mettant à profit leur mobilité pour contourner les véhicules adverses et attaquer leur blindage arrière, moins épais.

Portée	F	PA	Type
12ps	8	1	Fusion, Assaut 1

Plaques d'Iridium

L'exo-armure du personnage est dotée d'un blindage supplémentaire sous forme de plaques d'iridium fixées à l'exosquelette. Sa Sauvegarde d'Armure passe à 2+, mais le mouvement de propulseurs pendant la phase d'assaut est réduit à 1D6ps.

Lance-missiles

Ce système lance-missiles monté sur l'épaule ou le bras est utilisé par les équipes d'exo-armures pour engager les véhicules légers ennemis à portée moyenne.

Portée	F	PA	Type
36ps	7	4	Assaut 2

Système de Tirs Multiples

Cet appareil, généralement monté sur l'épaule, regroupe toute une batterie de capteurs qui permettent à une figurine de tirer avec deux armes différentes par tour.

Fusil à Plasma

Malgré son instabilité, la technologie du plasma est employée par de nombreuses races. Les armes à plasma Tau sacrifient une partie de leur puissance pour une sécurité accrue.

Portée	F	PA	Type
24 ps	6	2	Tir Rapide

Relais Géotactique

Ce module enregistre des données détaillées sur le déroulement de la bataille, puis les transmet sous forme de signaux codés à courte fréquence à une unité en réserve. À partir du deuxième tour, tant que le porteur est sur la table lors du tour où cet équipement est utilisé, une unité en réserve peut être déployée sur 2+ sur 1D6. Aucune autre unité en réserve ne peut être déployée ce tour-ci.

Canon Rail

Le canon rail fonctionne grâce à des accélérateurs linéaires employés pour tirer des projectiles solides à très haute vitesse. Ces armes peuvent pénétrer les blindages les plus épais et abattre les cibles les plus imposantes.

Portée	F	PA	Type
72 ps	10	1	Lourde 1

Générateur de Bouclier

Le champ d'énergie projeté par le générateur confère à son porteur une Sauvegarde Invulnérable de 4+.

Système Lance-missiles à Tête Chercheuse

Ce système tire une salve de petits missiles contrôlés par un processeur de drone installé dans chaque ogive. Une fois lancé, le missile se met en quête d'une cible avant de l'engager, qu'elle soit en vue du tireur ou non. La cible peut bénéficier du couvert dans lequel elle se trouve ou avec lequel elle est en contact s'il se trouve entre elle et le tireur. Les figurines utilisant un système lance-missiles à tête chercheuse n'ont pas à effectuer de test de *cible prioritaire*. En outre, les missiles à tête chercheuse ne sont pas affectés par les règles de *combat nocturne*.

Portée	F	PA	Type
24 ps	5	5	Lourde 4

Brouilleur Optique

Des modules placés sur plusieurs points de la combinaison du porteur génèrent un champ de distorsion qui le rend extrêmement difficile à prendre pour cible. La portée des armes des figurines tentant de tirer sur des unités

entièrement équipées de brouilleurs optiques passe à 2D6x3ps, comme s'il s'agissait d'un *combat nocturne*. Si les figurines ne sont pas à portée après le jet, le tireur ne peut pas tirer sur une autre cible. L'unité qui tire peut choisir d'ignorer les figurines dotées de brouilleurs optiques et tirer sur une cible plus éloignée, auquel cas elle n'aura pas à faire de test de *cible prioritaire* si la nouvelle cible est la seconde plus proche. Les figurines dotées de brouilleurs optiques comptent toujours comme étant à couvert lorsqu'elles sont chargées. Tirer sur une unité dotée de brouilleurs optiques lorsque les règles de *combat nocturne* sont utilisées n'a aucun effet supplémentaire. Les armes de barrage ajoutent 1D6 à la distance de dispersion lorsqu'elles tirent sur une figurine dotée de brouilleurs optiques. Les drones contrôlés par une figurine équipée de brouilleurs optiques bénéficient des mêmes avantages.

Injecteur de Stimulants

L'exo-armure du personnage est équipée d'un dispositif de survie qui en cas de blessure libère un flot de stimulants dans son organisme. La figurine bénéficie de la règle spéciale *insensible à la douleur* (voir le livre de règles de Warhammer 40,000).

Armure Stealth

Exo-armure légère conçue pour des missions d'infiltration, les armures Stealth sont de l'infanterie autoportée soumise aux règles de *propulseurs*, détaillées dans la section sur les types d'unités du livre de règles de Warhammer 40,000. Le porteur et les drones qu'il contrôle peuvent effectuer une *frappe en profondeur* si la mission le permet (le porteur n'a droit à aucun mouvement de *propulseurs* lors du tour où il arrive). Les senseurs de l'armure confèrent au porteur la règle spéciale universelle *vision nocturne/sens aiguisés*, décrite dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Exo-armures XV8 Crisis

L'exo-armure XV8 est la plus fiable et la plus répandue des exo-armures utilisées par la caste du Feu. Les exo-armures Crisis sont de l'infanterie autoportée soumise aux règles de *propulseurs*, détaillées dans la section sur les types d'unités du livre de règles de Warhammer 40,000. Le porteur et les drones qu'il contrôle peuvent effectuer une *frappe en profondeur* si la mission le permet (le porteur n'a droit à aucun mouvement de *propulseurs* lors du tour où il arrive). Les senseurs de l'armure confèrent au porteur la règle spéciale universelle *vision nocturne/sens aiguisés*, décrite dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Ces exo-armures sont conçues pour compenser le recul des armes légères dont elles sont équipées, elles ne comptent pas comme s'étant déplacées quand elles utilisent une arme à tir rapide. Le porteur doit cependant demeurer immobile pour tirer avec une arme lourde.

Exo-armures XV88 Broadside

Variante plus lourde de l'exo-armure Crisis, les senseurs de l'armure confèrent au porteur la règle spéciale universelle *vision nocturne/sens aiguisés*, décrite dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Ces exo-armures sont conçues pour compenser le recul des armes légères dont elles sont équipées et ne comptent pas comme s'étant déplacées quand elles utilisent des armes à tir rapide. Le porteur doit cependant demeurer immobile pour utiliser une arme lourde.



Verrouillage de Cible

Cet équipement autorise le porteur à prendre pour cible une unité ennemie différente de celle visée par le reste

de l'unité. Tous les tirs de l'unité doivent être déclarés avant d'effectuer les jets pour toucher. Un test de *cible prioritaire* est effectué pour toute l'unité: en cas

de réussite, les tirs séparés sont effectués. En cas d'échec, toutes les figurines de l'unité doivent tirer sur la cible la plus proche selon les règles normales de *cibles prioritaires*.

Assistance de Tir

Nouvelle application de la technologie utilisée pour les véhicules, un module d'assistance de tir confère un bonus de +1 à la CT de l'utilisateur, jusqu'à un maximum de 5.

Rétrofusées Vectorielles

L'exo-armure est équipée de tuyères additionnelles permettant une manœuvrabilité accrue, très utile pour échapper à un combat rapproché. Le personnage bénéficie de la règle spéciale universelle *désengagement* (voir le livre de règles de Warhammer 40,000). Personnages indépendants et exo-armures opérant en solitaire ("monals") uniquement.

ARSENAL DE L'INFANTERIE

Une figurine n'étant pas équipée d'une exo-armure qui a accès à l'arsenal peut choisir jusqu'à 100 points d'équipement dans la liste suivante. Aucune figurine ne peut choisir le même équipement deux fois, et tout équipement, à part les systèmes implantés prenant la forme d'ornements ou d'améliorations cybernétiques, doit être représenté sur la figurine.

ÉQUIPEMENT DE L'INFANTERIE

Lance de Duel	Système de Tirs Multiples**	5 pts	Drone de Marquage	30 pts
(Éthérés uniquement)	Verrouillage de Cibles**	5 pts	Drone de Défense	15 pts
Couteau Rituel	Amplificateur de Lumière**	3 pts	Drone d'Attaque	10 pts
Grenades P.E.M.	Contrôleur de Drones**	0 pts		

****Systèmes implantés:** Ils permettent aux Tau sans exo-armures d'être équipés de systèmes de soutien normalement réservés à celles-ci. Voir la section de l'Arsenal des exo-armures pour les règles les concernant.

Couteau Rituel

Cette arme cérémonielle n'est pas destinée au combat et elle est portée par le commandant d'une équipe de Guerriers de Feu liés par le rituel de Ta'lissera. Tant que son porteur est en vie, l'équipe peut se regrouper même si elle est réduite à moins de 50 % de ses effectifs de départ.

Grenades P.E.M.

Ces grenades émettent une impulsion électromagnétique assez intense pour causer de graves dommages aux circuits électroniques des véhicules. Elles sont utilisées en assaut contre

des véhicules ennemis et fonctionnent comme les autres grenades. Jetez 1D6: sur un 4 ou un 5, un *dégât superficiel* est infligé, sur un résultat de 6, c'est un *dégât important*.

Lance de Duel

Cette longue lance à large lame est montée sur une hampe en métal léger. Les lances de duel sont utilisées par les membres de la caste des Éthérés pour régler les conflits au cours de duels rituels non-violents. Les amples mouvements de balayage des Éthérés sont si rapides que la lame devient invisible. La lance

de duel doit être maniée à deux mains, le porteur ne peut donc pas utiliser deux armes de corps à corps. Elle ajoute +2 à la Force de son porteur.

Canon Kroot

Extrapolation du fusil kroot, le canon kroot est une arme de gros calibre si lourde qu'elle doit être montée sur le dos d'un krootox pour que son tireur puisse l'actionner. Cette arme est avant tout destinée à abattre les véhicules légers.

Portée	F	PA	Type
48 ps	7	4	Tir Rapide

Fusil Kroot

Cette arme à projectiles rudimentaire repose sur un système à propulsion chimique et transfert d'énergie cinétique. Les Tau y ont adapté des munitions à impulsions pour en accroître le pouvoir de pénétration. Le fusil kroot est équipé de lames près de la bouche de l'arme et sur sa crosse, évoquant l'arme traditionnelle kroot. La vitesse et la musculature unique des kroots rendent ces lames mortelles au corps à corps. Les kroots armés de fusils kroots comptent comme ayant deux armes de corps à corps.

Portée	F	PA	Type
24 ps	4	6	Tir Rapide

Désignateur Laser Multinode

Cette variante du système de base, plus encombrante et moins courante, permet à l'unité de l'opérateur de bénéficier des effets de l'appareil. Le désignateur tire avant que les tirs du reste de l'unité ne soient effectués. En dehors de cela, il suit toutes les règles normales du désignateur laser, voir ci-contre. Si une figurine est équipée d'un désignateur laser multinode, les figurines de la même unité peuvent bénéficier des touches de son désignateur laser multinode.

Grenades Photoniques

Ces grenades sont conçues pour exploser en émettant une lumière multi-spectrale de très forte intensité et un bruit assourdissant. Les troupes chargeant des figurines dotées de grenades photoniques ne bénéficient pas de l'Attaque supplémentaire due à la charge, mais peuvent utiliser les autres bonus éventuels dont elles bénéficient en charge.

Carabine à Impulsions

Cette arme compacte de portée réduite est équipée d'un lance-grenades photoniques sous le canon. Toute unité perdant au moins un PV à cause d'une carabine à impulsions doit effectuer un test de *pilonnage*.

Portée	F	PA	Type
18 ps	5	5	Assaut 1 Pilonnage

Pistolet à Impulsions

Version légère du fusil à impulsions, ce pistolet équipe le personnel Tau,

qui l'utilise comme moyen de défense dans les situations désespérées.

Portée	F	PA	Type
12 ps	5	5	Pistolet

Fusil à Impulsions

Le fusil à impulsions emploie un champ d'induction pour projeter une particule qui se désintègre et crée une impulsion de plasma au sortir du canon.

Portée	F	PA	Type
30 ps	5	5	Tir Rapide

Fusil Rail

Nouvelle application de la technologie du canon rail qui équipe les véhicules et les Broadside, cette arme n'a que

récemment reçu l'aval des autorités pour être employée au combat, et ce après en être passée par une phase de tests intensifs.

Portée	F	PA	Type
36 ps	6	3	Lourde 1 Pilonnage

Blaster à Neutrons Vespide

L'arme dont sont équipés les Frelons mélange les technologies Tau et Vespide. Le cristal que chaque blaster incorpore émet un faisceau de neutrons que seules, peuvent arrêter les armures anti-rayonnement les plus avancées.

Portée	F	PA	Type
12 ps	5	3	Assaut 1

Désignateur Laser

Portée	F	PA	Type
36 ps	n/a	n/a	Lourde 1

Cet équipement portatif émet un faisceau sur une cible pour guider d'autres armes et en améliorer la précision. Le désignateur laser s'utilise comme une arme avec le profil ci-dessus.

Chaque fois qu'un désignateur laser touche une unité ciblée, placez un pion à côté de celle-ci. Les pions restent en jeu jusqu'à la fin de la phase de tir Tau en cours ou jusqu'à ce qu'ils soient utilisés. Ils peuvent être dépensés par les unités Tau (et les essaims de Frelons Vespides, tant que le Ka'bry'dan est en vie) qui tirent sur l'unité "désignée". Chaque pion dépensé confère à l'unité qui tire un des effets suivants, qui peuvent être combinés entre eux.

- Permettre à un véhicule de tirer un missile à guidage laser sur l'unité désignée. Ce tir est résolu normalement, avec une CT de 5.
- Permettre à une unité qui tire sur la cible d'ajouter +1 à sa Capacité de Tir. Cet effet peut être cumulé, jusqu'à obtenir une CT de 5.
- L'unité qui tire réussit automatiquement son test de *cible prioritaire* lorsqu'elle tire sur l'unité désignée. Cet effet doit être déclaré avant d'effectuer le test.
- L'unité qui tire ignore la règle de *combat nocturne* quand elle tire sur l'unité désignée.
- Imposer un malus de -1 au Commandement de l'unité désignée pour tout test de *pilonnage* causé par les tirs de l'unité. Plusieurs pions peuvent être dépensés pour augmenter le malus.
- Imposer un malus de -1 aux jets de Sauvegarde de Couvert auquel pourrait avoir droit l'unité désignée. Plusieurs pions peuvent être utilisés pour augmenter les malus, jusqu'à annuler la Sauvegarde de Couvert.

L'utilisation d'un pion doit toujours être déclarée avant d'effectuer les jets pour toucher de l'unité qui tire, et le compteur n'est retiré qu'une fois ceux-ci effectués. Si l'unité doit tirer sur la cible la plus proche ou ne peut pas voir la cible pour quelque raison que ce soit, le pion n'est pas retiré.

Le tir d'un désignateur laser ne peut pas bénéficier de celui d'un autre désignateur laser.

ARSENAL DES VÉHICULES TAU

Chaque véhicule peut recevoir les améliorations présentées dans la liste d'armée. Hormis les missiles à guidage laser, une amélioration donnée ne peut être prise qu'une fois par véhicule et elles doivent toutes apparaître sur la figurine.

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES TAU

Cribleurs..... 10 pts	Stabilisateur d'arme..... 10 pts	Contre-mesures..... 5 pts
Missile à Guidage Laser.... 10 pts	Assistance de Tir..... 5 pts	Nacelle de Brouillage..... 5 pts
Senseurs Topométriques... 10 pts	Amplificateur de Lumière... 5 pts	Verrouillage de Cible..... 5 pts

Amplificateur de Lumière

Il s'agit de la version pour véhicules du module du même nom. Le véhicule double le résultat du jet pour déterminer la distance à laquelle il voit lors d'un combat nocturne.

Contre-mesures

Un ensemble de contre-mesures installé près des réacteurs du véhicule projette des bandes de métal réfléchissantes, des drones émetteurs ou des cartouches à chaleur pour déjouer les tirs ennemis. Lorsque le véhicule est immobilisé suite à un dégât superficiel, le joueur Tau peut demander à son adversaire de relancer le dé. Le nouveau résultat s'applique même s'il est pire.

Nacelle de Brouillage

Une nacelle de brouillage génère une distorsion qui déforme le spectre magnétique autour du véhicule, ce qui le rend difficile à prendre pour cible à longue portée. Les armes tirant sur le véhicule depuis une

distance supérieure à 12 ps comptent le véhicule comme étant en *profil bas*.

Cribleurs

Fixées sur la coque de nombreux véhicules Tau, ces charges réactives projettent à haute vitesse un nuage de fléchettes acérées à l'approche de l'ennemi. Toute figurine attaquant le véhicule au corps à corps est blessée sur 4+ sur 1D6, avant de résoudre ses propres Attaques. Cette blessure peut être sauvegardée normalement.

Drones d'Attaque

Un véhicule peut être équipé de deux Drones d'Attaque qu'il transporte dans un compartiment adapté. Lors de n'importe quelle phase de mouvement du joueur Tau, les drones peuvent se détacher du véhicule de la même manière que de l'infanterie qui débarque d'un transport de troupes, pour former une unité indépendante considérée comme un escadron de drones. Les drones ne peuvent plus rejoindre le véhicule par la suite et ne peuvent jamais compter comme une unité opérationnelle.

Tant qu'ils sont fixés au véhicule, les Drones d'Attaque peuvent tirer comme s'ils faisaient partie du véhicule en utilisant leur propre CT, en plus de n'importe quelle arme avec laquelle peut tirer le véhicule. Ils sont traités comme des passagers si le véhicule est endommagé.

Canon Rail du Hammerhead

Le canon rail est un accélérateur linéaire qui fonctionne grâce à des électrodes supraconductrices placées autour du fût du canon. Le canon rail tire un projectile solide ou composé de sous-munitions. Cette dernière option n'est accessible qu'aux véhicules.

Canon Rail (projectile solide)

Portée	F	PA	Type
72 ps	10	1	Lourde 1

Canon Rail (sous-munitions)

Portée	F	PA	Type
72 ps	6	4	Lourde 1
Grand Gabarit d'Explosion			

Canon Ionique

Les armes qui se basent sur la technologie ionique génèrent un flux de particules accélérées par un champ électromagnétique. Elles réagissent au contact de la cible en explosant sous l'effet du transfert d'énergie opéré à l'échelle atomique.

Portée	F	PA	Type
60 ps	7	3	Lourde 3

Train d'Atterrissage

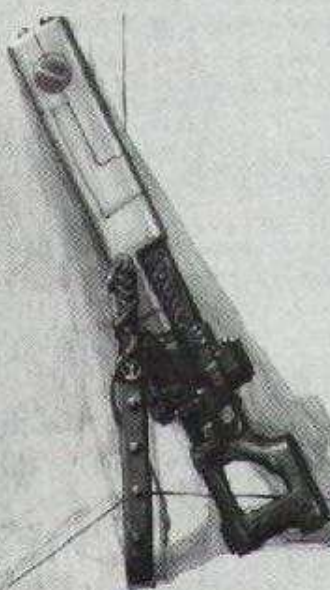
Les véhicules Tau sont équipés d'un train d'atterrissage pour faire face aux éventuelles avaries de leurs moteurs antigrav. Lors de n'importe quel tour où le véhicule ne se déplace pas, il peut choisir de ne plus compter comme un antigrav jusqu'à ce qu'il se déplace à nouveau. Cet équipement n'a aucun effet lors du premier tour de la partie.

Stabilisateur d'Arme

Intégrant un système de tirs multiples, cet équipement permet à un véhicule de tirer comme un *véhicule rapide*.

Missiles à Guidage Laser

Les missiles à guidage laser offrent à l'infanterie Tau un soutien immédiat. Les doctrines militaires de la caste du Feu interdisent aux Guerriers de Feu l'usage d'armes lourdes. Toute figurine équipée d'un désignateur laser ayant réussi à toucher sa cible peut demander le tir d'un missile à guidage laser, comme l'expliquent les



règles du designateur laser. Jusqu'à deux missiles à guidage laser peuvent être montés sur un véhicule et chacun utilise une touche de designateur laser différente. Les missiles ne s'utilisent qu'une seule fois. Ils ne nécessitent pas de ligne de vue entre le véhicule et la cible. On considère que le missile se déplace en ligne droite entre le véhicule et sa cible pour déterminer si le blindage est touché devant, derrière ou sur les flancs. Les missiles ont une portée illimitée. Un véhicule équipé de missiles à guidage laser ne peut pas les tirer de son propre chef, le mécanisme est télécommandé et ne répond qu'aux utilisateurs de designateurs laser. Les missiles à guidage laser peuvent être tirés sur

une cible différente de celle visée par le véhicule, en plus de ses autres armes et quelle que soit la vitesse à laquelle le véhicule s'est déplacé. Les missiles peuvent être lancés même si le véhicule a subi un résultat *équipage secoué* ou *équipage sonné*.

Portée	F	PA	Type
illimitée	8	3	Lourde 1

Senseurs Topométriques

Cet équipement de détection transmet des données topographiques à un calculateur de vol. Le véhicule peut choisir de l'utiliser au lieu de se déplacer normalement, auquel cas il ne flotte pas au-dessus d'un élément de décor et compte à la place comme se déplaçant à travers celui-ci. Le véhicule peut ainsi compter comme

étant en *profil bas*, comme un véhicule terrestre dans la même position, si ce n'est que les senseurs lui permettent d'éviter les effets du *terrain dangereux*.

Assistance de Tir

Cet appareil facilite la tâche de l'artilleur en ajustant sa visée à la vitesse de la cible. L'*assistance de tir* améliore de +1 la CT du véhicule.

Verrouillage de Cible

Ce calculateur de tir permet d'identifier les cibles potentielles et d'établir la meilleure façon de les abattre, conférant ainsi à l'opérateur du système d'armes un plus grand choix de cibles à traiter. Chaque arme du véhicule peut tirer sur une unité différente si le joueur le souhaite, en accord avec les règles de lignes de vue normales.

Drones

Les drones sont des intelligences artificielles indépendantes programmées pour protéger les Tau qui, à l'inverse de l'Imperium, emploient de nombreux robots. Normalement, un drone a régulièrement besoin des ordres d'un Tau, mais lorsqu'ils sont regroupés en escadron, ils peuvent agir de manière autonome sur une longue période.

Les drones sous les ordres d'une figurine équipée d'un contrôleur de drones comptent pour déterminer si l'unité qu'ils escortent doit effectuer un test de moral pour avoir subi 25% de pertes. Ils sont aussi comptés lorsqu'il faut déterminer si l'unité est *opérationnelle*. Si leur unité subit des pertes, les drones sont aussi comptabilisés pour déterminer si l'unité a perdu 50% de son effectif de départ pour le calcul des points de victoire.

Les drones doivent rester en cohérence avec l'unité de la figurine qui les contrôle. Si c'est un *personnage indépendant*, les drones et le personnage forment une unité mais peuvent toujours en rejoindre une autre. Si leur contrôleur est tué, les drones sont retirés comme pertes à la fin de la phase en cours.

Drone de Défense

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
2	2	3	X	1	4	1	n/a	X

Équipement: Aucun.

Type d'Unité: Comme son propriétaire.

RÈGLES SPÉCIALES

Protection Rapprochée: Le Drone de Défense a toujours les mêmes Endurance et Sauvegarde d'Armure que l'individu qu'il accompagne.

Sauvegarde Invulnérable: Le Drone de Défense est équipé d'un générateur d'écran de protection qui lui confère une Sauvegarde Invulnérable de 4+.



Drone d'Attaque

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
2	2	3	3	1	4	1	n/a	4+

Équipement: Carabines à impulsions jumelées.

Type d'Unité: Comme son propriétaire, ou infanterie *autoportée* s'il est autonome.

Tous les Drones d'Attaque d'un véhicule ou d'un escadron de Piranha doivent débarquer au même moment et comptent comme une seule unité.

Drone Sniper

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
2	2(3)	3	3	1	4	1	n/a	4+

Équipement: Fusil rail, verrouillage de cibles, brouilleur optique, assistance de tir (bonus inclus dans le profil).

Type d'Unité: Comme son propriétaire.

Drone de Marquage

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
2	2(3)	3	3	1	4	1	n/a	4+

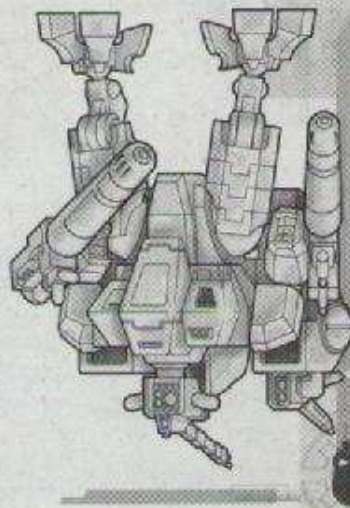
Équipement: Designateur laser multinode, assistance de tir.

Type d'Unité: Comme son propriétaire.

SPECIAL RULES

Exo-armure XV8 : L'exo-armure des Shas'vres leur permet de bénéficier de la règle spéciale vision nocturne/sens

aiguës et d'effectuer une frappe en profondeur si la mission le permet. Voir l'arsenal pour plus de détails.



du Matériel d'exo-armure, y compris des Prototypes.

Équipement: Un Shas'vre est équipé d'une exo-armure Crisis XV8, et doit sélectionner trois Systèmes d'Armes ou de Soutien d'Exo-armure. Il peut recevoir

Type d'Unité: Infanterie autotournée (propulseurs).

Équipe: 1-2 Shas'vres. Il ne peut y avoir qu'une équipe maximum par Commandeur, et elle ne peut pas être sélectionnée séparément de ce dernier.

Shas'vre	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
35	3	3	3	5	4	2	3	2	8	3+

Les Commandeurs Tau sont souvent accompagnés par une escorte d'exo-armures Crisis. Leurs gardes du corps sont toujours des Shas'vres vétérans qui ont déjà prouvé leur valeur au combat. Il n'est pas rare que le Commandeur et ses gardes du corps soient issus du même Sept et amis de longue date. C'est un grand honneur pour un Guerrier de Feu que d'être promu au sein de l'escorte personnelle du Commandeur de l'armée. Ces guerriers représentent l'incarnation de la philosophie Tau en sacrifiant leur gloire personnelle pour le Bien Suprême et sont hautement respectés par les autres Guerriers de Feu.

(TAU : SHAS'VRE)

ESCORTE EN EXO-ARMURES CRISIS XV8

Exo-armure XV8: L'exo-armure du Commandeur lui permet de bénéficier de la règle spéciale vision nocturne/sens aiguës et d'effectuer une frappe en profondeur si la mission le permet. Voir l'arsenal pour plus de détails.

comptent comme un seul choix OG.

Garde: Le Commandeur peut être accompagné d'une Escorte, voir ci-dessous. Le Commandeur et sa Garde de drones, il peut toujours rejoindre d'autres unités en tant que personnage indépendant.

Personnage Indépendant: À moins d'être accompagné par une Escorte, le Commandeur est un personnage indépendant et suit les règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000. S'il est accompagné

RÈGLES SPÉCIALES

du Matériel d'exo-armure, y compris des Prototypes.

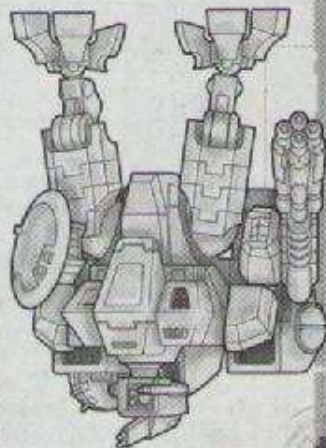
Équipement: Le Commandeur est équipé d'une exo-armure Crisis XV8, et doit sélectionner trois Systèmes d'Armes ou de Soutien d'Exo-armure. Il peut recevoir

Type d'Unité: Infanterie autotournée (propulseurs).

Shas'o	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
75	4	5	5	5	4	4	3	4	10	3+
50	3	4	5	4	3	3	3	3	9	3+

nombreuses victoires.

Atteindre le rang de Commandeur est l'un des plus grands honneurs pour un Tau de la caste du Feu. Il ne peut parvenir à ce poste qu'après des années de progression au sein des Guerriers de Feu, en combattant tout d'abord dans les rangs des équipes d'exo-armures puis en faisant ensuite partie de l'escorte d'un autre Commandeur. Une fois le grade de Shas'vre atteint, il peut être promu au rang de Commandeur en fonction de ses talents de stratège et de tacticien. Ce sont de formidables guerriers qui arborent fréquemment des cicatrices ou des membres bioniques attestant de leur rude carrière. Le nombre de missions commandées par un Shas'el se voit en fonction du nombre d'anneaux qu'il porte sur sa tresse. Un Shas'el ne peut prétendre au rang de Shas'o qu'après de



1+ COMMANDEUR (TAU : SHAS'EL OU SHAS'O)

ÉTHÉRÉ (TAU: AUN)

On ne sait que peu de choses au sujet des Éthérés, ces énigmatiques personnages qui refusent d'utiliser l'équipement avancé de la caste du Feu. Les Éthérés semblent combiner les rôles de prêtres et de régents au sein de la société des Tau. Ils sont hautement respectés par les autres membres des différentes castes. Les Éthérés peuvent parfois être vus sur les champs de bataille, mais nul ne connaît vraiment leur rôle.

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Éthéré	50	4	3	3	3	2	3	3	10	-

Équipement: L'Éthéré porte les attributs de son statut, qui comptent comme deux armes de corps à corps (+1 Attaque). Il peut les échanger contre une Lance de Duel pour +10 points et peut sélectionner de l'équipement issu de l'Arsenal de l'Infanterie.

Type d'Unité: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES

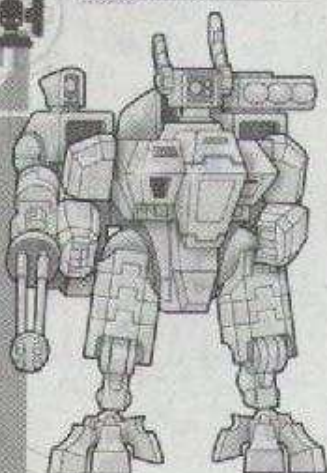
Personnage indépendant: À moins d'être accompagné par une Garde d'Honneur, l'Éthéré est un *personnage indépendant* et suit les règles correspondantes du livre de règles. S'il est accompagné de drones, il peut toujours rejoindre d'autres unités en tant que *personnage indépendant*.

Garde d'Honneur: L'Éthéré peut être accompagné par une Garde d'Honneur de Guerriers de Feu vétérans qui ont choisi d'abandonner la voie habituelle de leur caste vers le statut de pilote d'exo-armure puis de Commandeur. Elle est sélectionnée comme une équipe de Guerriers de Feu ordinaire. Elle ne peut pas compter comme le choix obligatoire d'équipe de Guerriers de Feu, mais n'occupe pas de choix de Troupes dans le schéma de structure d'armée. Ces vétérans coûtent 2 points de plus que les Guerriers de Feu ordinaires, et ont un bonus de +1 en CT. La taille d'unité, les armes et les options ne changent pas par rapport à une équipe de Guerriers de Feu ordinaire.

Charisme: L'Éthéré et toutes les unités Tau (pas les kroots, les vespides ou les drones) ayant une ligne de vue sur lui peuvent relancer leurs tests de *moral*. Le second résultat s'applique alors. Si les règles de *combat nocturne* sont jouées, lancez les dés pour vérifier si l'unité voit l'Éthéré. Cette relance peut être utilisée sur des tests de *moral* réussis. Toute unité Tau rejointe par un Éthéré devient *sans peur*.

Revers de la Médaille: Si les Tau sont inspirés par la présence d'un Éthéré, ils craignent par-dessus tout sa mort, de peur de retomber dans le Mont'au, l'époque de terreur qui a précédé l'arrivée des Éthérés. Si un Éthéré ami est tué, toute unité Tau sur la table (pas les kroots, les vespides ou les drones) doit effectuer un test de *moral* au début de son prochain tour si elle n'est pas au corps à corps ou en train de battre en *retraite*. De plus, toute unité effectuant ce test suit alors la règle *ennemi juré* envers toutes les figurines de l'armée ennemie, indépendamment du fait que le test de *moral* soit raté ou réussi.





ÉQUIPE D'EXO-ARMURES CRISIS XV8 (TAU: SHAS'UI)

Les Guerriers de Feu qui s'illustrent au combat ont parfois le privilège et l'honneur de porter une exo-armure et d'être promus au rang de Shas'ui. Ce sont de redoutables guerriers qui ont affronté les pires adversaires et en ont triomphé. Leur loyauté et leurs compétences sont sans pareilles et les plus braves d'entre eux peuvent même devenir les gardes du corps du Commandeur de l'armée. Les membres des équipes Crisis qui ont longtemps combattu ensemble ont souvent accompli le rituel du Ta'lissera, plaçant ainsi le bien-être de l'équipe avant leurs désirs personnels.

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shas'ui	25	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Shas'vre	+10	3	3	5	4	2	3	2	8	3+

Équipe: 1-3 Shas'ui.

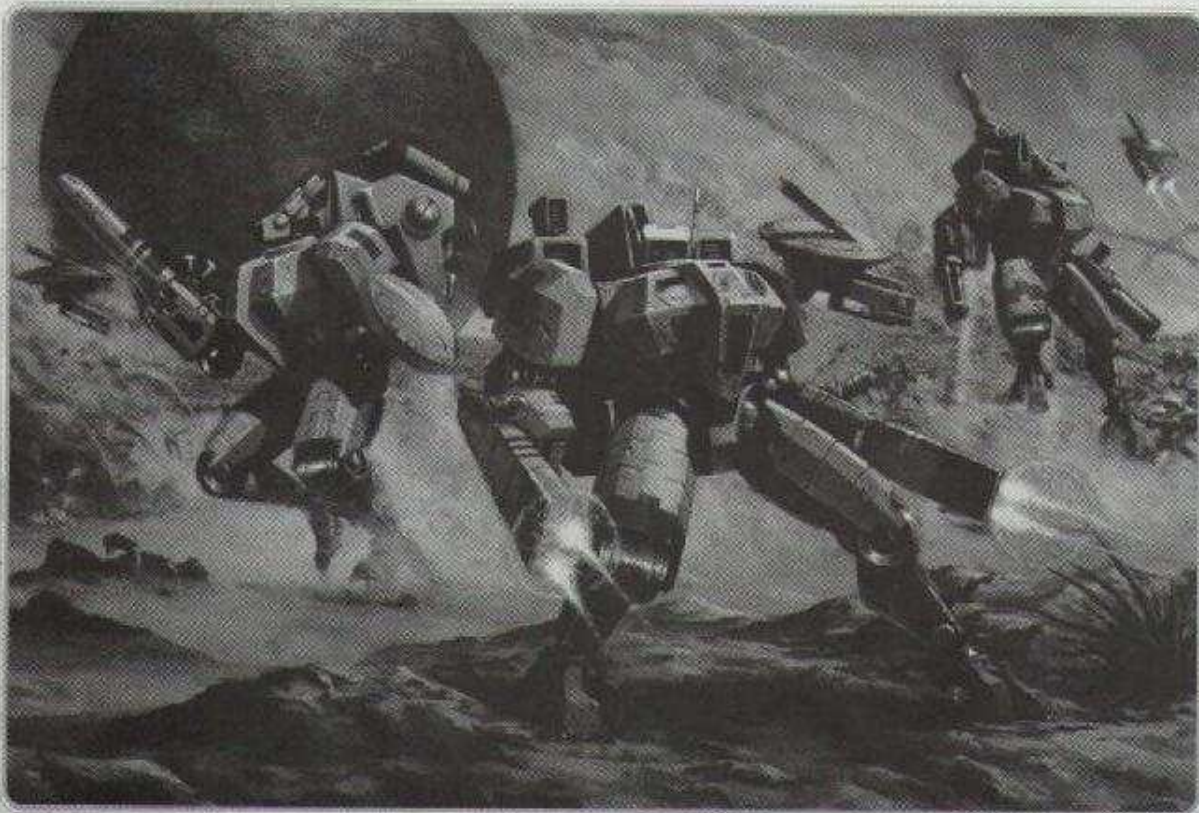
Type d'Unité: Infanterie autoportée (propulseurs).

Équipement: Chaque Shas'ui est équipé d'une exo-armure Crisis XV8, et doit sélectionner trois Systèmes d'Armes ou de Soutien d'Exo-armure.

Personnage: Un Shas'ui par équipe peut devenir chef d'équipe pour +5points et recevoir du Matériel d'Exo-armure. Un chef d'équipe Shas'ui peut être promu au rang de Shas'vre pour +5points. Il a alors accès aux Prototypes issus de la liste du Matériel des Exo-armures.

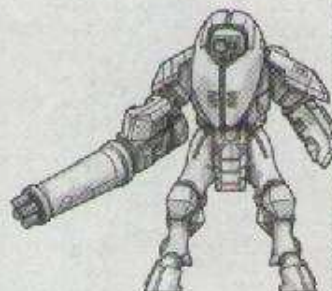
RÈGLES SPÉCIALES

Exo-armure XV8: L'exo-armure des membres de l'équipe leur permet de bénéficier de la règle spéciale *vision nocturne/sens aiguisés* et d'effectuer une *frappe en profondeur* si la mission le permet. Voir l'arsenal pour plus de détails.



ÉQUIPE STEALTH (TAU : SHAS'UI)

Les équipes Stealth portent l'exo-armure XV15 ou sa version plus récente la XV25 et sont les "loux solitaires" de l'armée Tau. Elles opèrent en dehors des formations classiques, tendant des embuscades aux unités ennemies isolées et soutenant les troupes amies en cas de besoin. Ces unités ne sont pas directement impliquées dans les plans des généraux Tau et bénéficient donc d'une grande liberté d'action. Les chefs des équipes Stealth sont souvent considérés comme des individus légèrement excentriques car ils aiment utiliser de nouvelles tactiques, le plus souvent imprévisibles. De nombreux ennemis des Tau se sont retrouvés pris en tenaille entre l'armée Tau et des équipes Stealth comme sorties de nulle part.



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shas'ui	30	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Shas'vre	+10	3	3	4	3	1	3	2	8	3+

Équipe : 3-6 Shas'ui.

Type d'Unité : Infanterie autoportée (propulseurs).

Équipement : Chaque Shas'ui est équipé d'un canon à impulsions et d'une exo-armure Stealth avec brouilleur optique, et peut sélectionner un Système de Soutien d'Exo-armure. Si cette option est choisie, tous les membres de l'équipe doivent être dotés d'un Système de Soutien, bien que celui-ci puisse être différent d'une figurine à l'autre.

Options : Une figurine par tranche complète de trois (y compris le chef d'équipe ou le Shas'vre) peut remplacer son canon à impulsions par un fusé Tau pour +2 points.

Personnage : Un Shas'ui par équipe peut devenir chef d'équipe pour +5 points et recevoir du Matériel d'Exo-armure. Un chef d'équipe Shas'ui peut être promu au rang de Shas'vre pour +5 points. Un chef d'équipe ou un Shas'vre peut recevoir un désignateur laser pour +10 points.

RÈGLES SPÉCIALES

Infiltrateurs : Les équipes Stealth peuvent tirer profit des capacités de leurs armures pour pénétrer discrètement au sein des lignes ennemies. Pour représenter cela, les équipes Stealth et les drones qui les accompagnent peuvent se déployer en utilisant la règle spéciale *infiltrateurs* lorsque la mission le permet. Si la mission n'autorise pas cette règle, les équipes Stealth doivent se déployer avec le reste de l'armée.

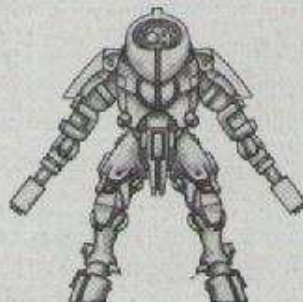
Exo-armure Stealth : L'exo-armure des membres de l'équipe leur permet de bénéficier de la règle spéciale *vision nocturne/sens aiguisés* et d'effectuer une *frappe en profondeur* si la mission le permet. Voir l'arsenal pour plus de détails.

L'EXO-ARMURE XV22

La technologie des exo-armures ne cesse d'évoluer grâce à l'expérience acquise, et les Tau la mettent à profit pour surmonter les obstacles qui se dressent sur la voie du Bien Suprême. Les exo-armures actuelles sont très fiables et produites en série, mais il existe des prototypes faisant appel à des technologies en cours de développement que la caste de la Terre n'est pas encore capable de fabriquer à grande échelle.

Ces exo-armures expérimentales sont confiées à des commandeurs de confiance ou à leurs subordonnés afin qu'ils les testent au combat et que leurs performances puissent être analysées. L'exo-armure XV22 du Commandeur Shadowsun en fait partie. Le premier "2" dans la désignation indique la série de production, le second qu'elle est en cours de test.

Que la XV22 soit approuvée ou non pour une production en masse dépendra de ses performances lors de l'Expansion de la Troisième Sphère. Le futur de cette exo-armure et celui de Shadowsun sont désormais étroitement liés...



TROUPES

1- ÉQUIPE DE GUERRIERS DE FEU (TAU: SHAS'LA)

Les Guerriers de Feu sont omniprésents dans les armées des Tau et les membres des équipes sont tous issus des mêmes Septs. Les Guerriers de Feu sont prudents mais efficaces et le fusil à impulsions leur fournit une excellente puissance de feu. Le plus souvent embarqués à bord de Devilfish, les Guerriers de Feu peuvent se déployer très rapidement et engager leurs adversaires dans une terrible fusillade.



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shas'la	10	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Shas'ui	+10	2	3	3	3	1	2	2	8	4+

Équipe: 6-12 Guerriers de Feu.

Type d'Unité: Infanterie.

Équipement: Fusil à impulsions.

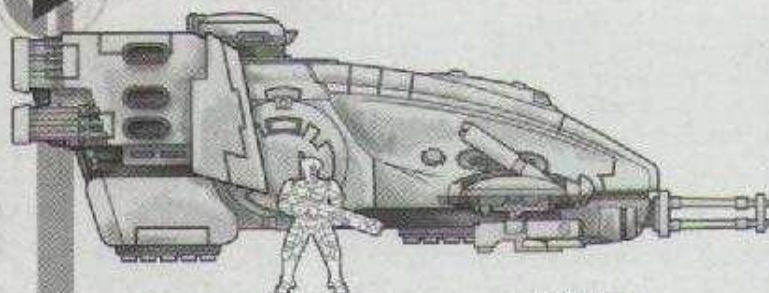
Options: N'importe quel nombre de Guerriers de Feu peut échanger gratuitement son fusil à impulsions contre une carabine à impulsions. L'équipe entière peut être dotée de grenades à photons pour +1 point par figurine et de grenades PEM pour +3 points par figurine.

Personnage: Un Guerrier de Feu peut être promu chef d'équipe Shas'ui pour +10 points. Le Shas'ui peut sélectionner de l'équipement issu de l'Arsenal de l'Infanterie et recevoir un désignateur laser pour +10 points.

Transport: Si l'équipe est constituée de 12 figurines ou moins (y compris les drones), elle peut être embarquée dans un VAB Devilfish.

VÉHICULE DE TRANSPORT: VAB DEVILFISH

Le Devilfish est le transport de troupes des forces armées terrestres Tau et peut embarquer jusqu'à douze passagers. Armé d'un canon à impulsions, il peut transporter ses troupes jusqu'à leur destination et agir comme une force de soutien une fois qu'elles ont posé pied à terre. Il possède aussi une paire de Drones d'Attaque qui améliorent sa meilleure puissance de feu.



	Points	Blindage			
		Avant	Fianc	Arrière	CT
Devilfish	80	12	11	10	3

Type: Char, antigrav. **Équipage:** Guerriers de Feu. **Type d'Unité:** Véhicule.

Armement: Canon à impulsions et paire de Drones d'Attaque. Le Devilfish est équipé d'un train d'atterrissage.

Options: Le Devilfish peut être équipé de toute amélioration dans l'Arsenal des Véhicules Tau. Les Drones d'Attaque peuvent être remplacés par un système lance-missiles à tête chercheuse pour +20 pts.

Transport: Le Devilfish peut transporter un maximum de 12 figurines, mais pas de figurine en exo-armure.

Points d'Accès: Une écouteille sur chaque flanc et une trappe d'accès à l'arrière. Les figurines qui embarquent ou qui débarquent doivent se trouver à moins de 2 ps d'un point d'accès.

Postes de Tir: Aucun. Le Devilfish est un véhicule pressurisé, les passagers ne disposent donc d'aucune ouverture pour faire feu.

PARENTÉ DE CARNIVORES KROOTS

Les *Carnivores Kroots* sont les auxiliaires les plus communs à servir aux côtés des armées Tau. Les mondes kroots font partie de l'empire depuis qu'une force expéditionnaire Tau a sauvé de nombreuses enclaves kroots de la domination des orks. Les kroots sont des guerriers très honorables et en échange du soutien de l'empire, ils fournissent de nombreuses unités aux armées Tau en tant que mercenaires. Leur autosuffisance et leur capacité à se mouvoir dans les milieux forestiers font d'eux de précieux alliés pour les Tau et contrastent avec la technologie de leurs maîtres. Les parentés de kroots peuvent parfois inclure des Krootox ou des Chiens Kroots pour les soutenir au combat. Les Tau trouvent que l'habitude qu'ont les kroots de dévorer leurs victimes est quelque peu barbare, mais ils espèrent qu'un contact prolongé avec la sensibilité de la culture Tau leur permettra de se défaire de cette horrible pratique. Malgré cela, les kroots sont autant respectés que les Tau au sein de l'empire et leurs talents de guerriers compensent à merveille les faiblesses des Tau. Les kroots sont honorés pour leurs prouesses martiales et récompensés pour leurs efforts comme tous les citoyens de l'empire Tau.



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kroot	7	4	3	4	3	1	3	1	7	-
Mentor	+21	4	3	4	3	3	3	3	8	6+
Chien Kroot	6	4	0	4	3	1	5	2	7	-
Krootox	35	4	3	6	3	3	3	3	7	-

Parenté: 10-20 Kroots, 0-12 Chiens Kroots et 0-3 Krootox.

Type d'Unité: Infanterie.

Équipement: Les kroots sont armés d'un fusil kroot, les Krootox d'un canon kroot, et les Chiens Kroots de leurs mâchoires meurtrières!

Options: Si la Parenté comprend un Mentor, les kroots peuvent obtenir une Sauvegarde d'Armure de 6+ pour +1 point par figurine.

Certains Mentors manient des armes offertes par les Tau. Pour +5points, le fusil kroot du Mentor peut être remplacé par une carabine à impulsions ou par un fusil à impulsions.

Personnage: Un kroot peut devenir Mentor pour un coût de +21 points.

RÈGLES SPÉCIALES

Forestiers: Les kroots améliorent de +1 point leur Sauvegarde de Couvert quand ils se trouvent dans les bois ou la jungle. S'ils se trouvent dans les bois ou la jungle, ils ignorent les tests de *terrain difficile* et peuvent toujours se déplacer de 6ps. Ils peuvent voir et tirer à travers 12ps de bois ou de jungle au lieu des 6ps habituels.

Infiltrateurs: Si la Parenté ne comprend pas de Krootox et si la mission le permet, les Kroots peuvent se déployer selon la règle spéciale universelle *infiltrateurs* du livre de règles de Warhammer 40,000.

LE RITUEL DU TALISSERA

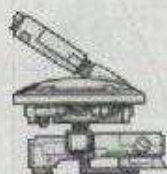
Beaucoup d'équipes Tau sont liées par la cérémonie rituelle connue sous le nom de *Ta'lissera*. La meilleure traduction trouvée pour ce terme par les *xenolexicanis impériaux* est généralement "communion", ou même "mariage". C'est une sorte de pacte passé entre les différents membres d'un groupe, lors duquel chacun jure aide et assistance envers l'autre. Les Tau qui ont passé ce pacte s'adressent les uns aux autres par leur nom plutôt que par leur titre et sont très admirés de leurs pairs.

Le *Ta'lissera* est vu comme la preuve ultime du respect de l'autre et symbolise le sacrifice de l'individualité au profit du Bien Suprême. Il est souvent passé entre les membres des équipes de *Guerriers de Feu* ou de la caste de la Terre, qui se sentent alors anoblis par ce serment altruiste.



ATTAQUE RAPIDE

ATTAQUE RAPIDE



ESCADRON DE DRONES D'ATTAQUE (TAU : KOR'VESA)

Agissant en combinaison avec les équipes de Guerriers de Feu et équipés de carabines à impulsions jumelées, les drones peuvent bloquer des unités de l'ennemi alors que le reste de l'armée Tau en profite pour écraser sous un déluge de feu leurs positions.

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Drone	12	2	2	3	3	1	4	1	7	4+

Escadron : 4-8 Drones d'Attaque.

Type d'Unité : Infanterie autoportée (propulseurs).

Équipement : Carabines à impulsions jumelées.

RÈGLES SPÉCIALES

Frappe en Profondeur : les Drones d'Attaque peuvent être déployés en utilisant la règle spéciale *frappe en profondeur* si la mission le permet.



ÉQUIPE DE CIBLEURS (TAU : SHAS'LA)

Les Cibleurs sont les yeux et les oreilles du commandeur et coordonnent les mouvements des autres formations. La doctrine de la caste du Feu précise que le rôle des Cibleurs est d'ouvrir la voie à leur groupe de chasse, et que ce n'est pas ce dernier qui doit les pousser en avant. Les équipes de Cibleurs les plus douées peuvent accroître l'efficacité des Guerriers de Feu et sont donc fortement respectées parmi les Tau. Ils sont connus pour leur patience infinie et pour leur talent à choisir les cibles les plus appropriées. Les forces impériales qui ont combattu lors de la Croisade du Golfe de Damocles nomment le désignateur laser que portent les Cibleurs Tau la "Marque de la Valkyrie" car ceux qu'il désignait allaient très bientôt rejoindre le monde des morts.

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shas'la	12	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Shas'ui	+10	2	3	3	3	1	2	2	8	4+

Équipe : 4-8 Cibleurs et 1 Devilfish.

Type d'Unité : Infanterie.

Équipement : Carabine à impulsions avec désignateur laser.

Options : L'équipe entière peut être dotée de grenades à photons pour +1 point par figurine et de grenades PEM pour +3 points par figurine. Jusqu'à trois Cibleurs (mais pas le chef d'équipe Shas'ui) peuvent remplacer leur carabine à impulsions et leur désignateur laser par un fusil rail avec verrouillage de cible pour +10 points par figurine.

Personnage : Un Cibleur Shas'la peut être promu chef d'équipe Shas'ui pour +10 points. Le Shas'ui peut sélectionner de l'équipement issu de l'Arsenal de l'Infanterie.

Transport : Les Cibleurs doivent sélectionner un VAB Devilfish. Voir son profil, ses options et son coût, page 36 de ce livre.

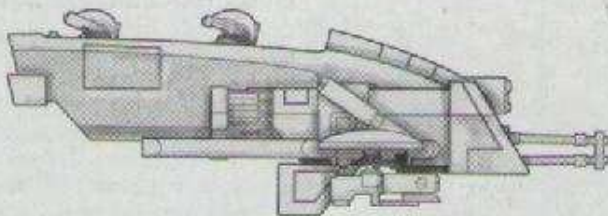
RÈGLES SPÉCIALES

Scouts : Les Cibleurs bénéficient de la règle spéciale universelle *scouts*, voir le livre de règles.

Radar Transpondeur : Les Devilfish en dotation dans les équipes de Cibleurs sont pourvus de systèmes optiques et de dispositifs de communication longue portée. Ceux-ci sont utilisés pour le déploiement des équipes d'exo-armures. Les unités Tau se déployant en *frappe en profondeur* sur un point du champ de bataille visible par le Devilfish peuvent relancer le dé de dispersion. Notez que le Devilfish doit être présent sur la table au début du tour où le radar transpondeur est utilisé.

ESCADRON D'ANTIGRAV LÉGERS PIRANHA

Le Piranha est un véhicule au blindage léger utilisé par les Tau dans différents rôles, par exemple comme appareil d'attaque ou de soutien pour les équipes de Cibleurs, ou même comme transport pour les dignitaires de haut rang. Il peut remplacer son canon à impulsions standard par un fusil Tau et peut être équipé d'une paire de missiles à guidage laser, ce qui en fait alors un chasseur de chars efficace lorsqu'il est utilisé en conjonction avec les équipes de Cibleurs.



	Points	Avant	Blindage Flanc	Arrière	CT
Piranha	60	11	10	10	3

Type : Antigrav, rapide, découvert.

Équipage : Guerriers de Feu.

Escadron : 1 à 5 Piranhas.

Type d'Unité : Véhicule.

Armes : Chaque Piranha est armé d'un canon à impulsions et d'une paire de Drones d'Attaque.

Options : Le canon à impulsions peut être remplacé par un fusil Tau pour +5 points. Le Piranha peut être doté des améliorations de véhicule suivantes : senseurs topométriques, assistance de tir, cibleurs, amplificateur de lumière, contre-mesures, nacelle de brouillage, verrouillage de cibles, missiles à guidage laser.

FRELONS VESPIDES (TAU : MAL'KOR)

Les vespides sont des auxiliaires efficaces, capables de négocier les terrains difficiles avec vitesse et agilité. Ils fournissent une réserve mobile idéale pour contourner l'ennemi. Le heaume de communion que les Tau offrent aux Ka'Bri'Dan leur permet de communiquer avec eux et de coordonner leurs actions avec celles du reste du groupe de chasse.



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Frelon	16	3	3	3	4	1	5	1	6	5+
Ka'Bri'Dan	22	3	3	3	4	1	5	1	9	5+

Essaim : 1 Ka'Bri'Dan et 3-10 Frelons.

Type d'Unité : Infanterie autoportée.

Équipement : Blaster à neutrons.

RÈGLES SPÉCIALES

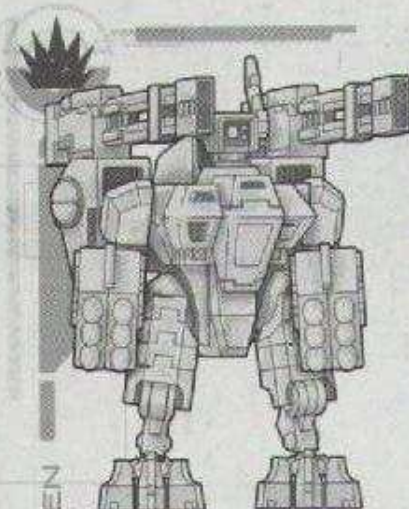
Course : En dépit de leur carrure, les vespides sont très agiles, et de nombreux adversaires ont été pris au dépourvu par leur rapidité. Les vespides bénéficient de la règle spéciale *course* du livre de règles.

Vol Agile : Les vespides savent esquiver les obstacles sans être ralentis. Ils peuvent relancer leurs tests de terrain dangereux ratés.

"J'ai bien reçu votre message me prévenant que ces mondes appartiennent à l'Empereur, votre maître. En retour, je me dois de vous informer que ces mondes appartiennent en fait, de part les règles du droit colonial, à sa majesté le Grand Éthéré Aun'O Bork'an Vral, mon maître. Si vous désirez obtenir des droits similaires, vous devrez dans ce cas vous soumettre à sa sagesse en tant que membres de l'empire Tau."

Por'e! Tau'n Ukos, négociateur de la caste de l'Eau

SOUTIEN



ÉQUIPE D'EXO-ARMURES BROADSIDE XV88 (TAU: SHAS'UI)

Les vétérans les plus expérimentés peuvent utiliser des exo-armures Broadside et former ainsi les unités d'infanterie les mieux protégées de toute l'armée Tau. Les équipes Broadside utilisent une version lourdement modifiée de l'exo-armure Crisis. En effet, les propulseurs ont été retirés pour permettre de gagner du poids et ainsi incorporer des systèmes d'armement extrêmement sophistiqués. Les équipes Broadside doivent être capables d'engager et de détruire les cibles ennemies les mieux protégées. En conséquence, elles sont équipées des armes les plus dévastatrices de l'arsenal Tau.

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shas'ui	70	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Shas'vre	+10	3	3	5	4	2	3	2	8	2+

Équipe: 1-3 Shas'ui en exo-armure Broadside.

Type d'Unité: Infanterie.

Équipement: Chaque Shas'ui est équipé d'une exo-armure Broadside XV88 armée de canons rail jumelés et d'un système lance-missiles à tête chercheuse.

Options: Chaque figurine doit choisir un Système de Soutien d'Exo-armure. Le système lance-missiles à tête chercheuse peut être remplacé par des fusils à plasma jumelés pour +10 points.

Personnage: Un Shas'ui par équipe peut devenir chef d'équipe pour +5 points et recevoir du Matériel d'Exo-armure. Une chef d'équipe Shas'ui peut être promu au rang de Shas'vre pour +5 points.

RÈGLES SPÉCIALES

Exo-armure XV88: L'exo-armure des membres de l'équipe leur permet de bénéficier de la règle spéciale vision nocturne/sens aiguisés. Voir l'arsenal pour plus de détails.



0-1 ÉQUIPES DE DRONES SNIPERS (TAU: OR'MON'KOR)

Une équipe de Drones Snipers consiste en un Observateur et trois drones armés de fusils rail. Ces équipes apportent une puissance de feu antipersonnel d'une précision incomparable, et fonctionnent souvent en binôme ou en trinôme pour une efficacité maximale.

Équipe de Drones Snipers: 80 points par équipe

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Observateur	2	3 (4)	3	3	1	2	1	8	4+
Drone Sniper	2	2 (3)	3	3	1	4	1	7	4+

Équipe: 1 Observateur et 3 Drones Snipers. Vous pouvez sélectionner jusqu'à trois équipes comme un seul choix de Soutien, mais une seule fois par schéma de structure d'armée. Une équipe de Drones Snipers ne compte jamais comme une unité opérationnelle.

Type d'Unité: Infanterie.

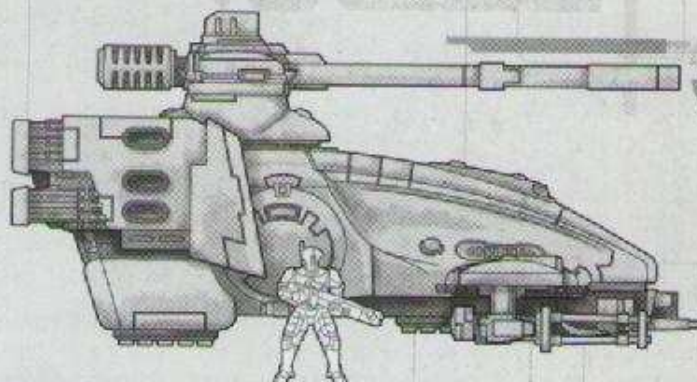
Équipement: Chaque figurine est équipée d'un brouilleur optique et d'une assistance de tir (le bonus de cette dernière est inclus dans les profils ci-dessus). L'Observateur est doté d'un pistolet à impulsions, d'un contrôleur de drones et d'un désignateur laser multinode. Chaque Drone Sniper est armé d'un fusil rail avec verrouillage de cibles.

"Le problème de la synchronisation lors d'une opération doit être considéré avec beaucoup d'attention. Une fois que votre décision est prise, vous devez faire tout ce qui est possible pour vous y tenir."

Commandeur Purelde - Trente-septième Méditation de la Voie du Guerrier

HAMMERHEAD

Le Hammerhead est le principal char de combat de l'armée Tau. La plupart de l'espace intérieur est occupé par les générateurs des systèmes d'armement, il ne peut donc transporter aucun passager. Au cours de la Croisade Damoclès, de nombreux équipages de chars impériaux constatèrent à leurs dépens l'efficacité de son armement.



	Points	Avant	Blindage Flanc	Arrière	CT
Hammerhead	90	13	12	10	3(4)

Type: Char, antigrav. **Équipage:** Guerriers de Feu. **Type d'Unité:** Véhicule.

Armes: Système d'arme principal en tourelle et système d'arme secondaire de coque. Le Hammerhead est également équipé d'un train d'atterrissage et d'un module d'assistance de tir (dont le bonus est déjà inclus dans le profil ci-dessus).

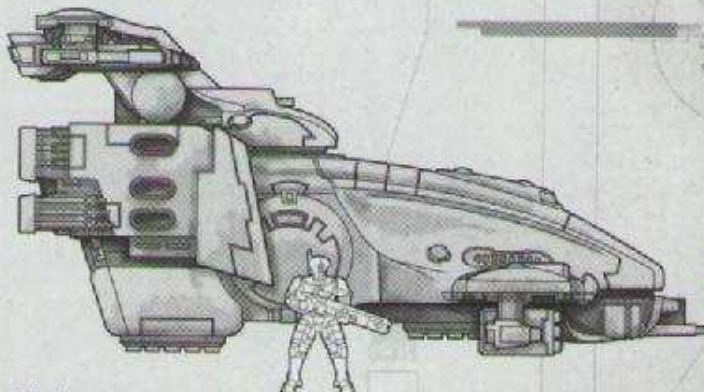
Le système d'arme principal est soit un canon ionique pour +15 points, soit un canon rail pour +50 points.

Le système d'arme secondaire est soit une paire de canons à impulsions pour +10 points (ceux-ci ne sont pas jumelés et tirent séparément), soit une paire de Drones d'Attaque pour +20 points, soit un système lance-missiles à tête chercheuse pour +20 points.

Options: Le Hammerhead peut être équipé de toute amélioration dans l'Arsenal des Véhicules Tau.

SKY RAY

Le char Sky Ray est une variante du Hammerhead et fournit une plate-forme lance-missiles mobile utilisée par les Tau en soutien des équipes de Guerriers de Feu, car celles-ci ne sont pas dotées de leurs propres armes lourdes. Lorsqu'il est assisté par les désignateurs laser des Cibleurs, le Sky Ray est capable de dresser un périmètre défensif très efficace grâce à ses missiles sol-air/sol-sol.



	Points	Avant	Blindage Flanc	Arrière	CT
Sky Ray	125	13	12	10	3

Type: Char, antigrav. **Équipage:** Guerriers de Feu. **Type d'Unité:** Véhicule.

Armes: Le Sky Ray est équipé d'un train d'atterrissage, de six missiles à guidage laser montés en tourelle, de deux désignateurs laser multinode (ceux-ci comptent comme des armes défensives) et d'un système de verrouillage de cibles. Cela signifie qu'il peut utiliser ces équipements pour lancer ses propres missiles, potentiellement sur deux cibles différentes à chaque phase de tir. De plus, il est équipé d'un système d'arme secondaire de coque.

Le système d'arme secondaire est soit une paire de canons à impulsions pour +10 points (ceux-ci ne sont pas jumelés et tirent séparément), soit une paire de Drones d'Attaque pour +20 points, soit un système lance-missiles à tête chercheuse pour +20 points.

Options: Le Sky Ray peut être doté des améliorations de véhicule suivantes: senseurs topométriques, assistance de tir, cribleurs, amplificateur de lumière, contre-mesures, nacelle de brouillage, stabilisateur d'armes.

AUN'VA - MAÎTRE DE L'ESPRIT ÉTERNEL

On dit qu'Aun'va est le plus vieux et le plus sage des Éthérés. Il conseille les dirigeants Tau depuis plus de temps que l'on ne peut se rappeler, et il est intervenu dans une grande partie des événements de l'histoire de sa race. C'est l'Éthéré le plus âgé présent sur T'au, et il fait partie du conseil qui dirige non seulement le Sept, mais également tout l'empire. Ses paroles sont écoutées par tous les membres de sa caste, car elles sont connues pour leur sagesse.

Mais Aun'va n'est pas qu'un meneur spirituel. Les chroniques foisonnent d'exemples où il a mené en personne l'expansion Tau. Sa présence donna aux guerriers de la caste du Feu la volonté de chasser les horribles Reek du système de Si'coa, ses paroles les plongeant dans une juste colère. Sur les flancs de la montagne Scion, c'est Aun'va qui prononça la sentence des orks de la Waaagh! Grogrik, sentence appliquée sur le champ par dix mille Guerriers de Feu.

C'est également Aun'va qui déclara ensuite le début de la Troisième Expansion en s'adressant au Conseil des Quatre Castes. Encadré de ses gardes d'honneur, il se lança dans un discours posé et méthodique avant de terminer par un appel aux armes général. Tandis que le silence retombait sur ses dernières paroles, un million de Guerriers de Feu rassemblés autour du Dôme du Conseil s'agenouillèrent en signe d'hommage. La caste de la Terre entreprit de bâtir un temple en son honneur. La caste de l'Air envoya un millier de vaisseaux, chacun baptisé selon l'un de ses faits héroïques, et la caste de l'Eau chargea une armée de messagers de porter sa parole aux confins des étoiles.

L'action suivante d'Aun'va fut de condamner les agissements du Commandeur renégat Farsight. Il nomma O'Shaserra, le Commandeur Shadowsun, comme nouvelle héroïne de l'empire. C'est elle qui mènerait la Croisade de la Troisième Sphère, et son maître lui prodiguerait ses conseils afin de la guider, elle, ainsi que ses armées, pour le Bien Suprême. Pendant que Shadowsun dirigerait les combats, Aun'va apporterait son expertise là où elle serait nécessaire. Aux Champs de Celephiel, la croisade subit de lourdes pertes face aux orks, mais Aun'va parla à chaque guerrier et leur redonna l'ardeur et le courage de faire face à l'ennemi. Au plus profond des forêts d'il'Wolaho, Aun'va rassura Shadowsun en personne et lui donna au nom du Bien Suprême la force de faire face à la mort de ses sœurs et à ses peurs cachées. Il prêta au nom des défuntes le serment du Ta'llissera, à l'exception de ses derniers mots, annonçant qu'ils ne seraient prononcés qu'à la réunification des sœurs.

Aun'va possède le rang d'Éthéré Suprême au sein des Septs nouvellement fondés de la Troisième Sphère, et a gardé Shadowsun à ses côtés. Sur les mondes tout juste conquis, un million de Guerriers de Feu et encore plus de colons se tiennent prêts à se sacrifier à la moindre parole de leur Éthéré bien-aimé Aun'o'Tau Acaya'Va'Denta, le Maître de l'Esprit Éternel.

Aun'Va et sa Garde d'Honneur Coût 205 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Aun'Va	1	3	2	3(5)	4	1	1	10	4+*
Garde	4	4	3(5)	3(5)	2	3	3	10	4+*

Personnage Spécial: Aun'va est un personnage spécial. Il peut être choisi dans une armée Tau d'au moins 1500 points en tant que choix QG. Il ne peut recevoir aucun équipement additionnel.

Équipement: Aun'va possède le *Paradoxe de Dualité* qui, en plus des règles ci-dessous, compte comme une arme de corps à corps. Chaque Garde est armé d'une lance de duel.

Type d'Unité: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES

Gardes d'Honneur: Aun'va est toujours accompagné de deux Gardes d'Honneur. Les trois figurines comptent comme une seule unité et comme un seul choix QG.

Contre-Attaque: Les Gardes sont totalement dévoués à la défense de leur maître et s'avanceront pour intercepter quiconque tentera de s'en prendre à lui. Chaque Garde suit la règle spéciale universelle *contre-attaque* du livre de règles.

Le Paradoxe de Dualité: Aun'va brandit un sceptre cérémoniel abritant un artefact d'une puissance inimaginable que seul un Éthéré peut maîtriser. Le *Paradoxe de Dualité* confère à Aun'va et à ses Gardes un bonus d'Endurance (leur Endurance de base est utilisée pour déterminer les *morts instantanées*) ainsi qu'une Sauvegarde de Couvert de 4+ qui peut être relancée en cas d'échec.

Charisme Suprême: Toutes les unités Tau (sauf les kroots, les vespides ou les drones) ayant une ligne de vue sur Aun'va sont *obstinées*. Si la partie utilise les règles de *combat nocturne*, effectuez un jet pour vérifier que l'unité voit l'Éthéré.

Horrible Revers de la Médaille: Si Aun'va est retiré comme perte, chaque unité Tau sur la table (pas les kroots, les vespides ou les drones) doit effectuer un test de *moral* si elle n'est pas *engagée* au corps à corps ou en train de battre en *retraite*. Chaque unité effectuant le test bénéficie de la règle spéciale *ennemi juré* envers l'armée ennemie, ainsi que de la règle spéciale *charge féroce*.

"La lumière de mes enfants est si brève..."

Mais, par le Bien Suprême, elle brille si fort!"

Aun'Va



O'SHOVAH - COMMANDEUR FARSIGHT

Originaire du monde de Vior'la, célèbre pour l'agressivité de ses Guerriers de Feu, O'Shovah, plus connu sous le nom de Commandeur Farsight, remporta sa première et plus grande victoire contre les orks dans les déserts d'oxydes d'Arkunasha. Lorsque la colonie Tau de cette planète fut menacée, il mena ses troupes dans une campagne magistrale contre un ennemi plusieurs fois supérieur en nombre. Les enseignements qu'O'Shovah avait appris auprès du légendaire Commandeur Puretide lui permirent de profiter au mieux du terrain, et le génie tactique dont il fit preuve au cours de la guerre lui valurent son titre de Commandeur Farsight.

Même si son entraînement lui avait appris la valeur de la puissance de feu, O'Shovah aiguillonna l'agressivité de ses Guerriers de Feu, et ceux-ci furent en mesure d'affronter les orks en combat rapproché et d'en sortir vainqueurs. Cependant, au terme de la guerre, Farsight était devenu amer, car il pensait que les autres commandeurs n'avaient pas su l'aider efficacement au cours de la campagne. Ce point de vue était partagé par nombre de ses acolytes (à défaut d'un terme plus approprié), notamment un jeune Guerrier de Feu impétueux appelé Brightsword.

Farsight continua d'affronter les peaux-vertes et aida à défaire deux autres Waaagh! Aux côtés des forces du Commandeur Shadowsun (une autre élève de Puretide), les guerriers d'O'Shovah jouèrent un rôle prépondérant dans les combats contre les forces impériales lors de la Croisade du Golfe de Damoclès. Quand les armées de l'Imperium se retirèrent pour aller se porter au-devant de la Flotte-ruche Behemoth, des forces Tau furent envoyées reconquérir les colonies perdues. O'Shovah était le chef de l'une d'entre elles. Il menait une armada de navires de guerre et de forces terrestres, accompagnant des vaisseaux de colons chargés de repeupler les mondes qui avaient été purgés par l'Imperium. Comme d'habitude, plusieurs Éthérés étaient présents, mais l'expédition rencontra des difficultés imprévues sous la forme d'une incursion ork lançant des raids sur la frontière affaiblie de l'empire Tau. O'Shovah abandonna alors sa mission de recolonisation et se mit en devoir de repousser les orks sur plusieurs mondes au cours d'une campagne de plus d'une décennie.

"Chacun doit trouver sa voie. Si ceux qui vivent au cœur de l'empire avaient été témoins de toute la violence des espaces sauvages, ils le sauraient. Les conquérants des étoiles se livrent une guerre sans merci, et aucun ne s'alliera à un autre de peur de le voir prospérer à ses côtés. Et cette guerre est aussi la nôtre."

Attribué au Commandeur Farsight T65.M41

Finalement, O'Shovah s'aventura jusque dans des systèmes aux mains des orks et détruisit leurs mondes, mettant ainsi fin à la menace qu'ils faisaient peser. L'une de ces planètes n'était autre que le monde-artefact d'Arthas Moloch, un sanctuaire situé à la périphérie du Golfe de Damoclès qui avait été purgé par le chapitre des Scythes of the Emperor en M39. Dans les ruines d'une civilisation pré-humaine, les forces Tau affrontèrent un ennemi inconnu et les Éthérés de l'expédition furent tous tués. En dépit de cela, Farsight continua le combat contre les orks, emmenant ses armées bien au-delà de l'espace connu des Tau. Il refusa ensuite de revenir au sein de l'empire et choisit à la place d'établir des forteresses aux frontières du Golfe de Damoclès. Cette région était inconnue, et lorsque tout contact fut perdu avec Farsight et les mondes qu'il avait colonisés, les dirigeants Tau durent se rendre à l'évidence... Mais affirmer que Farsight s'est bâti son propre domaine revient à dire qu'il s'est détourné de l'empire, et qu'il se bat désormais pour son propre compte plutôt que pour celui du Bien Suprême.

Commandeur Farsight

Coût 170 points

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

Personnage Spécial : Le Commandeur Farsight est un personnage spécial. Il peut être choisi dans une armée Tau d'au moins 1500 points comme choix QG, mais il ne peut jamais faire partie d'une armée incluant également Aun'Va ou le Commandeur Shadowsun. Il ne peut recevoir aucun équipement supplémentaire.

Équipement : Exo-armure Crisis, fusil à plasma, générateur de bouclier, système de verrouillage de cible implanté, couteau rituel et Lame de l'Aube.

Type d'Unité : Infanterie autoportée (propulseurs).

RÈGLES SPÉCIALES

Lame de l'Aube : Cet artefact d'origine extraterrestre a été trouvé par O'Shovah sur le monde d'Arthas Moloch. Sa surface est parcourue par des éclairs d'énergie qui crépitent quand il fend les airs. Aucune Sauvegarde d'Armure n'est autorisée contre la Lame de l'Aube et O'Shovah lance 2D6+5 pour les jets de pénétration de blindage.

Tueur d'Orks : O'Shovah a bâti sa réputation en affrontant les orks et il s'est prononcé plusieurs fois en défaveur des tactiques Tau qui prônent le combat à distance à l'exclusion de tout autre. Les Guerriers de Feu des Enclaves Farsight s'entraînent intensivement au corps à corps, aussi toute figurine Tau d'une armée dirigée par O'Shovah bénéficie de la règle spéciale *ennemi juré* contre les orks.

Faction Dissidente: O'Shovah et ses armées ont choisi de faire sécession avec l'empire Tau, et ils n'ont pas à leur disposition les mêmes ressources. Une armée dirigée par O'Shovah ne peut pas inclure d'Éthéré, de kroots ou de vespides. Les exo-armures Crisis comptent comme un choix obligatoire de 1+, exactement comme les Guerriers de Feu, et les unités suivantes sont limitées à un seul choix par schéma de structure d'armée: Exo-armures Stealth, Équipe de Cibleurs, Hammerhead, Exo-armures Broadside, Sky Ray et Antigra Légers Piranha.

Frères de Sang: Chaque figurine de l'armée de Farsight ayant accès à l'arsenal reçoit gratuitement un couteau rituel.

Personnage Indépendant: Sauf s'il est accompagné par une Garde, O'Shovah est un *personnage indépendant* (voir le livre de règles).

Garde du Corps: O'Shovah peut être accompagné par une Garde comme expliqué dans la liste d'armée. Dans ce cas, la taille d'unité de sa Garde est de 1 à 7 Exo-armures Crisis.



L'empire Tau a commencé une nouvelle ère d'expansion sans précédent, car beaucoup d'ennemis qui auparavant gardaient jalousement leurs domaines semblent avoir relâché leur attention. Nul ne sait quelle en est la raison exacte, mais les communications interceptées par la caste de la Terre mentionnent une grande guerre dans une région éloignée de l'espace ayant attiré un grand nombre d'ennemis qui se seraient autrement opposés aux conquêtes des Tau. Saisissant l'opportunité qui s'offrait à son peuple, Aun'Va d'Aun a décidé que l'impulsion pouvait être donnée pour étendre les colonies de la Troisième Sphère. Une telle décision n'a pas été prise à la légère, car la loyauté de la caste du Feu n'est plus aussi solide qu'auparavant. Beaucoup de guerriers proclament ouvertement leur soutien au Commandeur renégat Farsight. En effet, malgré les efforts des Éthérés, la sécession d'O'Shovah a provoqué un schisme au sein de la caste du Feu.

Alors que les plans de la future campagne étaient dévoilés, Aun'Va annonça également qui prendrait la tête des armées Tau. Il savait qu'il fallait quelqu'un ayant conscience que suivre l'exemple d'O'Shovah ne pouvait déboucher que sur un retour au Mont'au, la terrible guerre civile qui avait failli provoquer l'annihilation de la race Tau. Il choisit donc le Commandeur O'Shaserra, une héroïne qui incarnait parfaitement la cause du Bien Suprême et un exemple à suivre pour tous les guerriers de la caste du Feu. O'Shaserra était déjà une guerrière accomplie et respectée qui s'était distinguée contre les orks dans les déserts et les jungles des mondes conquis lors de l'Expansion de K'resh. Elle avait également mené des raids audacieux contre les tyrannides, parvenant à détruire leurs créatures synapses les plus importantes et à plonger toute une flotte mineure dans le désarroi le plus total, à tel point que la flotte Tau avait alors pu l'exterminer sans avoir à déplorer la perte d'un seul vaisseau.

Avant le lancement de la Campagne de la Troisième Sphère d'Expansion, O'Shaserra ordonna une communication étendue à tout l'empire, dans laquelle elle s'adresserait aux Guerriers de Feu. Elle fit son allocution depuis le Dôme de Bataille Mon'tyr (le précédent lieu d'entraînement d'O'Shovah), vêtue de son prototype d'exo-armure, ainsi que de ses armes et de son équipement de combat. Sa seule vue aurait

gonflé de fierté le cœur de chaque Tau, mais O'Shaserra voulait faire bien plus qu'un simple étalage de ses capacités martiales. En effet, une statue de marbre de plus de six mètres de haut était érigée devant l'entrée du dôme. Elle représentait O'Shovah revêtu de son exo-armure Crisis, son fusil à plasma levé vers les cieux. Alors que tous les Guerriers de Feu de l'Empire avaient les yeux posés sur elle, O'Shaserra pointa ses armes sur la statue et la fit voler en éclats dans un éclair de lumière éblouissant. Tandis que la poussière retombait, elle parla de la campagne qui s'annonçait, du devoir de chaque Guerrier de Feu et de l'honneur de suivre la voie du Tau'Va. Même si certains décrièrent cet acte de destruction gratuit dans un lieu particulièrement révérent par la caste du Feu de Vior'la, nul ne pouvait mettre en doute son éloquence et la détermination que traduisait son geste.

Moins d'un mois plus tard, la Croisade de la Troisième Sphère avait débuté et, grâce au commandement énergique d'O'Shaserra, l'empire Tau s'étendit de façon significative. Avec les forces impériales occupées ailleurs et les menaces ork et tyrannide temporairement écartées, les colonies Tau et leurs équipes de pionniers purent aller jusqu'aux systèmes situés aux confins du Golfe de Damoclès, de la Faille de Perdus et plus loin encore. Bien que n'ayant conquis qu'une partie modeste de l'espace impérial, les Tau purent établir pas moins de cinq colonies de Troisième Phase aux alentours des Septs existants. Avec le Commandeur Shadowsun à la tête des armées, l'ombre d'O'Shovah semble s'être estompée, même si nul ne sait encore ce qu'il est advenu de lui...

Commandeur Shadowsun Coût 175 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shadowsun	4	5	4	3	3	4	4	10	3+
Drone	2	0	3	3	1	2	1	n/a	3+

Personnage Spécial: Le Commandeur Shadowsun est un personnage spécial. Elle peut être sélectionnée une armée Tau d'au moins 1500 points en tant que choix QG. Elle ne peut recevoir aucun équipement additionnel. Elle compte comme le choix obligatoire de Commandeur de la caste du Feu que l'armée doit inclure. Notez que si vous prenez le Commandeur Shadowsun, aucune autre figurine de l'armée ne peut être dotée des Prototypes qu'elle possède déjà.

Équipement: Exo-armure XV22, système de tirs multiples avancé avec verrouillage de cible (Shadowsun peut tirer sur deux unités différentes sans effectuer de test de cible prioritaire), contrôleur de drones avec un Drone de Commandement et deux Drones de Défense, deux fuseurs Tau (notez qu'ils ne sont pas jumelés), couteau rituel.

Type d'Unité: Infanterie autoportée (propulseurs).

"Suivre une autre voie que celle du Tau'va provoquerait notre perte. Seuls le courage, la discipline et l'entraide peuvent nous mener à la victoire. Combattez avec force et courage, et nul ne pourra nous résister."

Commander Shadowsun

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant : A moins qu'elle ne soit accompagnée de ses drones, Shadowsun est un *personnage indépendant* (voir le livre de règles).

Exo-armure XV22 : Cette exo-armure expérimentale fait bénéficier son porteur de la règle spéciale *vision nocturne/sens aiguisés* et inclut un brouilleur optique. Elle contient également un générateur de bouclier qui confère au Commandeur Shadowsun une *Sauvegarde Invulnérable* de 4+.

Drone de Commandement : Ce drone est relié aux officiers sous le commandement de Shadowsun et lui permet de faire passer efficacement ses ordres, même au cœur des combats. Toute unité Tau (y compris les Frelons vespides menés par un Ka'Bri'Dan, mais pas les Kroots) dans un rayon de 18ps autour de Shadowsun peut utiliser son Commandement pour ses tests de *moral*, de *bloccage* ou de *cible prioritaire*.



FEUILLE DE RÉFÉRENCE

PROFILS DES TAU

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Éthéré	4	3	3	3	2	3	3	10	-
Shas'o en Cris	4	5	5	4	4	3	4	10	3+
Shas'el en Cris	3	4	5	4	3	3	3	9	3+
Shas'vre en Broadside	3	3	5	4	2	3	2	8	2+
Shas'vre en Cris	3	3	5	4	2	3	2	8	3+
Shas'vre en Stealth	3	3	4	3	1	3	2	8	3+
Shas'ui en Broadside	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Shas'ui en Cris	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Shas'ui en Stealth	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Guerrier de Feu Shas'ui	2	3	3	3	1	2	2	8	4+
Guerrier de Feu Shas'la	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Observateur	2	3(4)	3	3	1	2	1	8	4+
Mantor	4	3	4	3	3	3	3	8	6+
Kroot	4	3	4	3	1	3	1	7	-
Chien Kroot	4	0	4	3	1	5	2	7	-
Krootox	4	3	6	3	3	3	3	7	-
Frelon Vespide	3	3	3	4	1	5	1	6	5+
Ka'Br'Dan	3	3	3	4	1	5	1	9	5+
Drone d'Attaque	2	2	3	3	1	4	1	7*	4+
Drone Sniper	2	2(3)	3	3	1	4	1	7	4+
Drone de Marquage	2	2(3)	3	3	1	4	1	n/a	4+
Drone de Défense	2	2	3	X**	1	4	1	n/a	X/4+**

PROFILS DES VÉHICULES TAU

Véhicule/Blindage:	Avant	Flanc	Arrière	CT
V.A.B. Devilfish	12	11	10	3
Antigrav Léger Piranha	11	10	10	3
Char Hammerhead	13	12	10	3(4)
Char Sky Ray	13	12	10	3

PROFILS DES ARMES TAU

Arme	Portée	F	PA	Type	Notes
Canon à Impulsions	18 ps	5	5	Assaut 3	
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1	Arme à Souffle
Canons à Ions	60 ps	7	3	Lourde 3	
Fusil Kroot	24 ps	4	6	Tir Rapide	Voir l'Arsenal
Canon Kroot	48 ps	7	4	Tir Rapide	
Désignateur Laser	36 ps	n/a	n/a	Lourde 1	Voir l'Arsenal
Lance-missiles Tau	36 ps	7	4	Assaut 2	
Fusil à Plasma	24 ps	6	2	Tir Rapide	
Fusil à Impulsions	30 ps	5	5	Tir Rapide	
Carabine à Impulsions	18 ps	5	5	Assaut 1	Pionnage
Pistolet à Impulsions	12 ps	5	5	Pistolet	
Fuseur Tau	12 ps	6	1	Assaut 1	Arme à Fusion
Canon Rail (munitions solides)	72 ps	10	1	Lourde 1	
Canon Rail (sous-munition)	72 ps	6	4	Lourde 1	Grand Gab. d'Expl. Hammerhead seulement
Fusil Rail	36 ps	6	3	Lourde 1	Pionnage
Missile à guidage laser	Illimitée	8	3	Lourde 1	Voir l'Arsenal
L. missiles à T. Cherch.	24 ps	5	5	Lourde 4	Voir l'Arsenal
Blaster à Neutrons	12 ps	5	3	Assaut 1	

Terminologie Tau

Un Aun est un membre de la caste de Éthérés.

Un Shas'la est un jeune Guerrier de Feu.

Un Shas'ui est un vétéran expérimenté souvent équipé d'une exo-armure.

Un Shas'vre est un pilote d'exo-armure expérimenté.

Les Shas'el et les Shas'o sont les Commandeurs des armées Tau.

Notes

* Le Cd des Drones d'Attaque ne s'utilise que lorsqu'ils agissent en escadrons indépendants.

** Les Drones de Défense ont la même Endurance et la même Sauvegarde d'Armure que la figurine qu'ils accompagnent. Ils ont également une Sauvegarde Invulnérable de 4+ qui peut être utilisée à la place de leur Sauvegarde d'Armure.

PIONS DE MARQUAGE



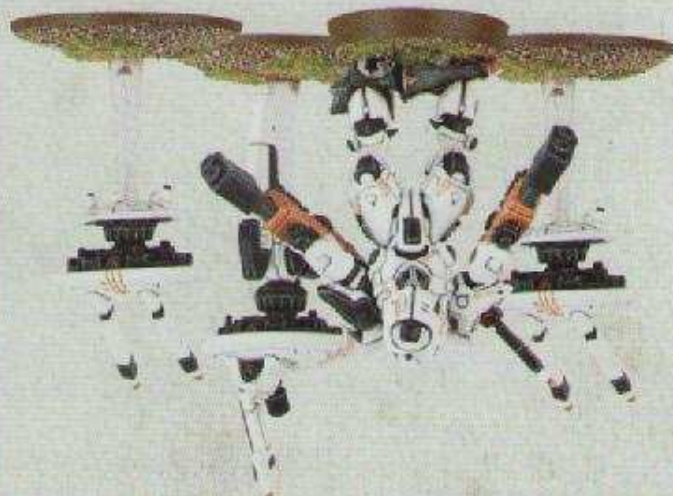
Ces pions peuvent être utilisés pour vous rappeler les touches de désignateurs laser occasionnées par vos unités. Photocopiez-les puis découpez chacun des pions avant de les coller sur des socles ronds de 25 mm.

L'ARMÉE TAU

Les pages qui suivent vous présentent les figurines qui composent une force de l'Empire Tau. Vous y verrez les divers soldats et machines de guerre Tau, ainsi que les créatures extraterrestres qui se battent à leurs côtés. Cette section vous fournit également des informations sur les uniformes et les symboles des armées Tau, que vous pourrez reproduire pour ajouter un niveau de détails supplémentaire à vos figurines.



Les personnages spéciaux Tau incluent Aun'Va, le plus sage des Ethérés, et le Commandeur Shadownun, héroïne de la croisade de la Troisième Sphère, tandis que le Commandeur Farsight dirige une faction renégate.



Commandeur Shadownun
avec casque et drones



Commandeur Shadownun avec drones



Commandeur Farsight



ÉTHÉRÉS

À la différence des Guerriers de Feu, les Éthérés arborent le plus souvent les couleurs de leur Sept. Ils portent au combat des armes ouvragées comme les lances de duel.



Éthérés du Sept Sa'cea
avec lance de duel



Éthérés du Sept T'au avec symbole de rang (gauche)
lance de duel, contrôleur de drones et drone (droite)



Éthéré Aun'Va avec Gardes d'Honneur

EXO-ARMURES

Les exo-armures des Tau remplissent plusieurs rôles sur le champ de bataille. Les Crisis sont portées par les commandeurs et leurs gardes du corps d'élite, tandis que les Broadside fournissent un soutien lourd grâce à leurs canons rail jumelés. Plus petites, les Stealth combattent au-devant de l'armée et lancent des attaques surprise sur l'ennemi.



Commandeurs en exo-armure Crisis



Exo-armure XV88 Broadside avec canons rail jumelés et système lance-missiles à tête chercheuse

PROTOTYPES



Ioniseur Cyclique



Relais Géo-tactique



Lanceur de Charges à Dispersion



Transmetteur de Données Tactiques

Les prototypes sont des équipements expérimentaux uniques. Un seul exemplaire de chacun d'entre eux peut être présent dans une même armée.



Exo-armure XV8 Crisis



Exo-armure XV25 Stealth



Équipe XV25 Stealth

ÉQUIPEMENT DES CRISIS



Fusil à plasma XV8



Lance-flammes XV8



Canon à impulsions XV8



Lance-miss. à tête chercheuse



Lance-missiles



Fuseur Tau XV8



Système de tirs multiples



Verrouillage de cibles



Générateur de bouclier XV8

ÉQUIPEMENT DES STEALTH



Canon à impulsions XV25



Fuseur Tau XV25



Contrôleur de drones XV25



Couteau rituel

Les exo-armures Crisis peuvent être équipées de deux systèmes d'armes et d'un système de soutien. Les exo-armures Stealth peuvent être équipées d'un système d'arme et d'un système de soutien.

GUERRIERS DE LA CASTE DE FEU

Les armées des Septs Tau sont basées sur la caste du Feu. Les efficaces équipes de Guerriers de Feu peuvent libérer une puissance offensive conséquente sur n'importe quel théâtre d'opération. Les Cibleurs font office d'éclaireurs en se déployant depuis leur VAB Devilfish. Grâce à ses Drones Snipers, un Observateur Tau peut faucher les troupes adverses.



Guerrier de Feu
avec carabine à impulsions



Guerrier de Feu
avec fusil à impulsions



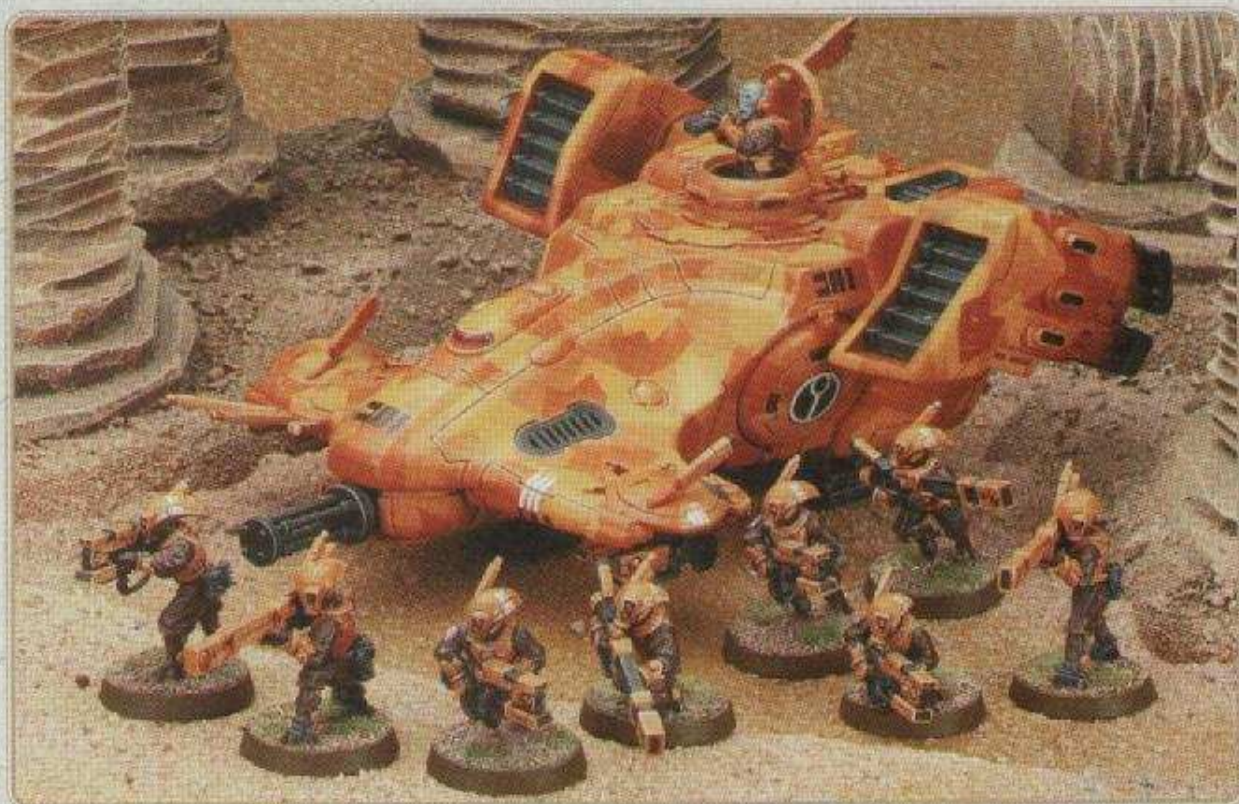
Drones Snipers & Observateur



Cibleur avec fusil rail



Des Guerriers de Feu accompagnés d'antigrav légers Piranha



Cibleurs avec transport de troupes Devilfish

LA CASTE DU FEU

Chef d'Équipe

Les chefs d'équipe de la caste du feu arborent les couleurs de leur Sept sur leur casque et leur épaulière.

Marques de Sept

Les Guerriers de Feu appliquent des bandes aux couleurs de leur Sept sur leurs armes et armures. Ces marques évoquent les peintures de guerre portées jadis par leurs ancêtres. Leur nombre et leur position sont généralement les mêmes sur tous les membres de l'escouade, et peuvent être utilisés pour identifier différentes formations du même type.

Symbole de l'Empire Tau

Le symbole commun à tout l'empire Tau (qui est aussi celui du Sept du monde d'origine des Tau) est présent sur l'armure de tous les Guerriers de Feu, quels que soient leur Sept et leur uniforme.

Unités Liées

Les unités liées par le Ta'llissera peuvent être identifiées par le couteau que porte le chef d'escouade, ou en peignant un poignard sur l'armure de leurs membres.



VÉHICULES & DRONES

Les chars Hammerhead et Sky Ray sont des symboles de la puissance militaire Tau, tandis que les Drones et les antigrav légers Piranha peuvent répondre rapidement à n'importe quelle menace.



Drones d'Attaque



Drone de Défense



Drone de Marquage



Antigrav léger Piranha et char lance-missiles Sky Ray



Char Hammerhead avec canon rail et canons à impulsions



Les véhicules Tau arborent les mêmes marquages que l'infanterie.



Leur coque est souvent frappée du symbole de l'empire Tau.



Canon ionique



Missiles à tête chercheuse



Senseurs topométriques

AUXILIAIRES EXTRATERRESTRES

Avec l'expansion de leur empire, de nombreuses autres races ont été incorporées aux armées des Tau. Les plus notables sont les mortels Frelons vespides et les mercenaires kroots.



Frelons vespides



Ka'br'dan
avec Heaume
de Communion



Blaster à Neutrons



Parenté de Carnivores kroots



Kroolox et cavalier



Mentor avec fusil à impulsions



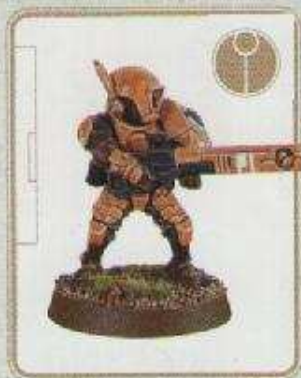
Mentor avec fusil kroot



Chien Kroot

PEINDRE LES GUERRIERS DE FEU

Les figurines de cette page présentent une sélection d'uniformes issus des colonies de première et deuxième phase. Chacune est accompagnée d'indications de peinture. Les mêmes couleurs de base et marquages peuvent être appliqués sur les Guerriers de Feu, les Drones ou les exo-armures.



TAU

Les couleurs des guerriers de Tau reflètent leur environnement aride. Leur camouflage jaune et brun s'est depuis répandu dans tout l'empire et fait souvent office d'uniforme.

- Marques: Skull White
- Armure: Vomit Brown
- Tissu: Scorched Brown



KELSHAN

L'uniforme de ce Guerrier de Feu est typique des équipes présentes à bord des navires de la caste de l'Air, qui interdisent l'accès à la région de la Faille de Perdus.

- Marques: Golden Yellow
- Armure: Codex Grey
- Tissu: Codex Grey + Chaos Black



D'YANOI

Ce guerrier de D'Yanoi porte un uniforme brun terne, souvent fourni aux équipes opérant dans des régions marécageuses.

- Marques: Ice Blue
- Armure: Graveyard Earth
- Tissu: Desert Yellow



AUTAAL

Au'taal est un monde verdoyant, comme le signale le vert clair arboré par ses officiers. L'uniforme de ce Guerrier est porté lors des cérémonies plutôt qu'au combat.

- Marques: Scorpion Green
- Armure: Terracotta
- Tissu: Kommando Khaki

SA'CEA

La couleur la plus souvent portée par les guerriers de Sa'cea est un bleu-gris approprié à la nature urbaine du Sept. Il fait un excellent camouflage dans les environnements de ce type.

- Marques: Fiery Orange
- Armure: Shadow Grey / Shadow Grey + Space Wolves Grey
- Tissu: Chaos Black



BORK'AN

Les marquages des soldats de Bork'an sont d'un vert bleu, couleur associée au pragmatisme chez les Tau. L'uniforme de ce guerrier est blanc pour les opérations en terrain polaire.

- Marques: Hawk Turquoise
- Armure: Space Wolves Grey
- Tissu: Codex Grey



VIOR'LA

L'uniforme de ce guerrier reflète la surface de son monde, aride et inhospitalière. Les marquages rouges renvoient au caractère belliqueux de ses habitants.

- Marques: Blood Red
- Armure: Rotting Flesh
- Tissu: Cataphan Green

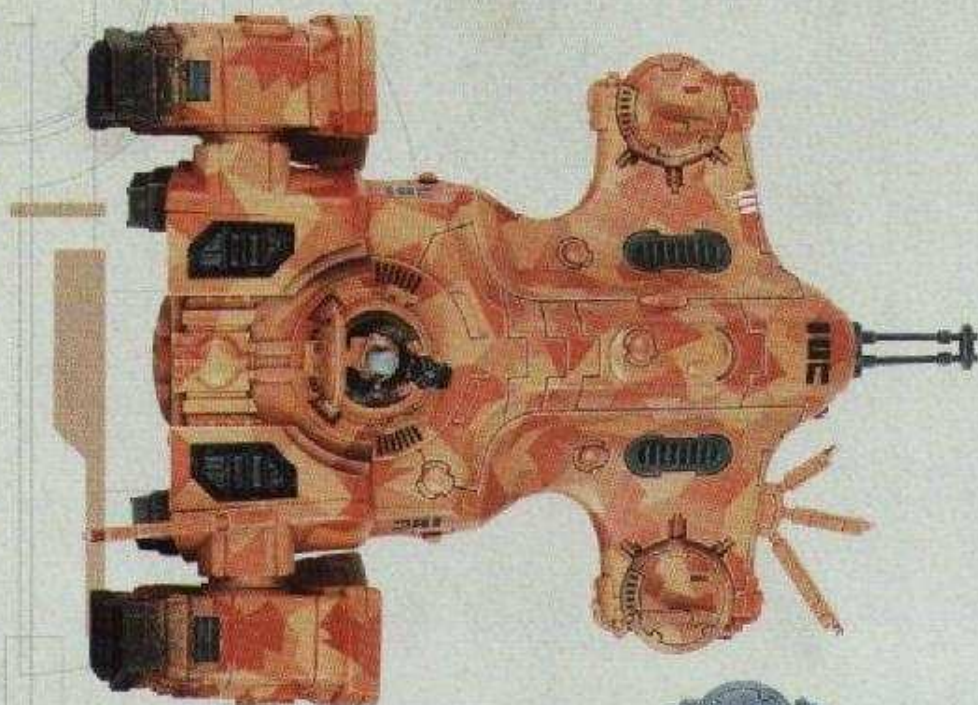


UNIFORMES DES TAU

Certaines des couleurs portées par les Guerriers de Feu sont déterminées par le caractère et l'histoire de leur Sept, mais la plupart ne sont que de simples teintes de camouflage, basées sur l'environnement et le climat de la zone où ils se battent. Plus rarement, les couleurs sont prescrites par les Éthérés, ou dérivées des complexes peintures de guerre employées par les Guerriers de Feu d'antan. L'identité du porteur - son rôle, son rang, son unité et même son Sept - est reconnaissable grâce à ces couleurs.

CAMOUFLAGE DES VÉHICULES

Plus encore que l'infanterie et les exo-armures, les véhicules des Tau arborent souvent un schéma de camouflage. Ses couleurs sont basées sur celles des armures de l'infanterie et prennent la forme de blocs superposés de différentes teintes.



Camouflage de Tau



Camouflage de Sal'cea

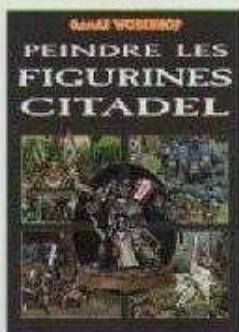
Astuce de Peinture

Mieux vaut peindre le chef de char séparément, vous aurez moins de mal à travailler les zones difficiles à atteindre.

Pensez aussi à enlever les drones avant de peindre le char, autrement vous exposerez des zones non peintes lorsque vous les détacherez pendant la bataille, comme expliqué page 29 de ce livre.



Une foule d'idées et de conseils pour peindre vos figurines se trouvent dans le livre *Peindre les Figurines Citadel*.



Schémas de camouflage alternatifs

SCHÉMAS DE COULEUR TAU

Les kroots et les vespides peuvent être peints de différentes façons. Les couleurs des vespides peuvent différencier les essaims, et les kroots ont la capacité d'altérer leur pigmentation. Voici quelques idées...

KROOT



● Scorched Brown mélangé à du Camo Green



● Chaos Black
● Golden Yellow

VESPIDES



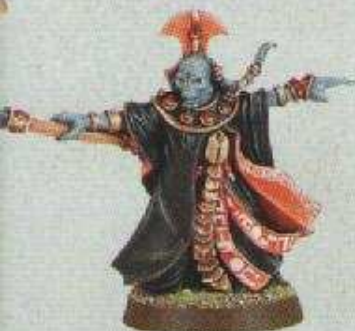
● Hawk Turquoise mélangé à du Fortress Grey



● Chaos Black
● Blood Red

Les couleurs des Septs Tau peuvent être appliquées différemment d'un élément de l'armée à l'autre, tout en conservant une force visuellement cohérente.

SEPT SA'CEA



Éthéré
Le couleur de la robe lie cet Ethéré à son Sept. L'orange est repris sur les marquages du reste de l'armée.



Guerrier de Feu
Le camouflage urbain du Sept Sa'cea est illustré par ce Guerrier de Feu. Les marquages orange dénotent son monde natal.



Exo-armure XV25 Stealth
L'armure Stealth arbore le même camouflage que les autres troupes du Sept, mais c'est le noir, et non le gris, qui est ici dominant.



Drone d'Attaque
Les Drones d'Attaque portent les mêmes couleurs que les Guerriers de Feu pour renforcer le thème de l'armée.

SEPT BORK'AN



Éthéré
Les robes de l'Éthéré font écho au camouflage des Guerriers de Feu. Leurs détails sont peints à la couleur du Sept.



Guerrier de Feu
Ce Guerrier de Feu est vêtu d'un camouflage polaire. L'armée utilise d'autres teintes selon son théâtre d'opération.



Drone Sniper
Ce Drone suit le même schéma de couleurs que les Guerriers de Feu. Les unités mécaniques ont meilleur aspect si elles sont toutes peintes de la même façon.



Carnivore Kroot
Les peintures de guerre et l'armure de ce Kroot renvoient au camouflage des autres troupes de l'armée.

COLLECTIONNER UNE ARMÉE DE L'EMPIRE TAU

Le groupe de chasse montré sur cette double page est un bon exemple d'une force polyvalente, de 1500 points environ, contenant une sélection des différentes unités que l'Empire Tau peut aligner. Bien entendu, les joueurs Tau ne sont en aucun cas obligés de collectionner une armée de ce type. De fait, il est possible d'aligner toutes sortes de groupes de chasse différents, depuis une force regorgeant d'exo-armures ou d'auxiliaires, à une armée entièrement embarquée dans des Devilfish, soutenue par des Hammerhead. Si vous collectionnez votre première armée, l'exemple ci-dessous vous fournira un excellent point de départ et quelques idées pour la suite. Dans tous les cas, il vous donnera un bon aperçu de ce à quoi ressemble un groupe de chasse Tau.



TROUPES – Guerriers de Feu: 200 pts
12 x Guerriers de Feu avec fusil à impulsions, Devilfish.

TROUPES – Carnivores Kroots: 223 pts
Mentor avec fusil à impulsions & 17 kroots, 1 Krootox & 6 Chiens Kroots.

ATTAQUE RAPIDE – Frelons Vespides: 192 pts
Ka'Bi'Dan & 5 Frelons.

QG – Commandant Shas'o: 127 pts
Ioniseur cyclique; fuséur Tau; relais géo-tactique; système de tirs multiples implanté; verrouillage de cibles implanté.



SOUTIEN – Équipe Broadside: 145 pts
2 Shas'ui avec canons rail; système lance-missiles à tête chercheuse. 1 x système de tirs multiples.



SOUTIEN – Lance-missiles Sky Ray: 145 pts
Lance-missiles à tête chercheuse.



TROUPES – Guerriers de Feu: 120 pts
12 x Guerriers de Feu avec carabine à impulsions.



SOUTIEN – Équipe de Drones Snipers: 80 pts



ATTAQUE RAPIDE – Antigrav léger Piranha: 65 pts
1 Piranha avec fuseur Tau



ÉLITE – Équipe Crisis: 153 pts
3 x Shas'ui avec fuseur; lance-flammes. 1 x générateur de bouclier; 1 x système de tirs multiples; 1 x verrouillage de cibles.



ÉLITE – Équipe Stealth: 140 pts
Shas'ui avec canon à impulsions; couteau rituel; contrôleur de drones; drone de marquage; verrouillage de cibles implanté. 2 x Shas'ui avec canon à impulsions.

WARHAMMER 40,000

EMPIRE TAU

Race jeune, ambitieuse et unie, les Tau tentent d'apporter concorde et progrès à qui accepte de les rejoindre.

Pendant que les autres races de la galaxie s'entre-déchirent, les Tau ne font que croître en puissance. Sur le Bord Oriental de la galaxie, loin de Terra, les planètes tombent les unes après les autres devant leur progression. Les guerriers de la caste du Fau se tiennent en première ligne de cette conquête :

ne souffrant pas des superstitions que nourrissent les humains à l'encontre de la technologie, ils manient au combat des armes d'une puissance phénoménale, et sont protégés par des exo-armures quasi-indestructibles.

Dirigés par les énigmatiques Éthérés et aidés par des espèces étrangères assimilées par leur empire, les Tau croient que les étoiles elles-mêmes seront remodelées pour le Bien Suprême.

"Prendre les armes contre les peuples de la galaxie m'attriste au plus haut point. Par leur mort, ils se privent de la libération que seul un total abandon au Bien Suprême aurait pu leur apporter."

Aun'Va - Maître de l'Esprit Éternel

Contenu du Livre :

● **LISTE D'ARMÉE** : La liste d'armée complète des Tau, qui vous permettra de choisir facilement vos forces pour la bataille. Elle inclut les kroots, de sauvages mercenaires, et les vespides, de rapides auxiliaires ailés qui se battent pour leurs maîtres Tau. Vous y trouverez également un arsenal complet, des systèmes de soutien pour vos exo-armures et des améliorations de véhicule.

● **HISTORIQUE** : Une revue détaillée de l'empire Tau, qui couvre ses origines, sa culture, ses principaux mondes et ses techniques de combat.

● **SECTION HOBBY** : Seize pages en couleur remplies d'astuces et d'idées de peinture pour collectionner et mettre en couleur une armée Tau.

● **PERSONNAGES SPÉCIAUX** : Trois illustres personnages Tau : l'Éthéré Aun'Va, le Commandeur renégat Farsight, et l'héroïne de la Troisième Phase d'Expansion Tau, le Commandeur Shadowsun.



WARHAMMER 40,000
CODEX EMPIRE TAU



5 011921 911530

FRANÇAIS

www.games-workshop.fr

ISBN 154-713-1

PRODUCT CODE 01 03 01 13 002



**GAMES
WORKSHOP**

Vous devez posséder le jeu Warhammer 40,000 pour pouvoir utiliser le contenu de ce Codex.