

CODEX

TAU

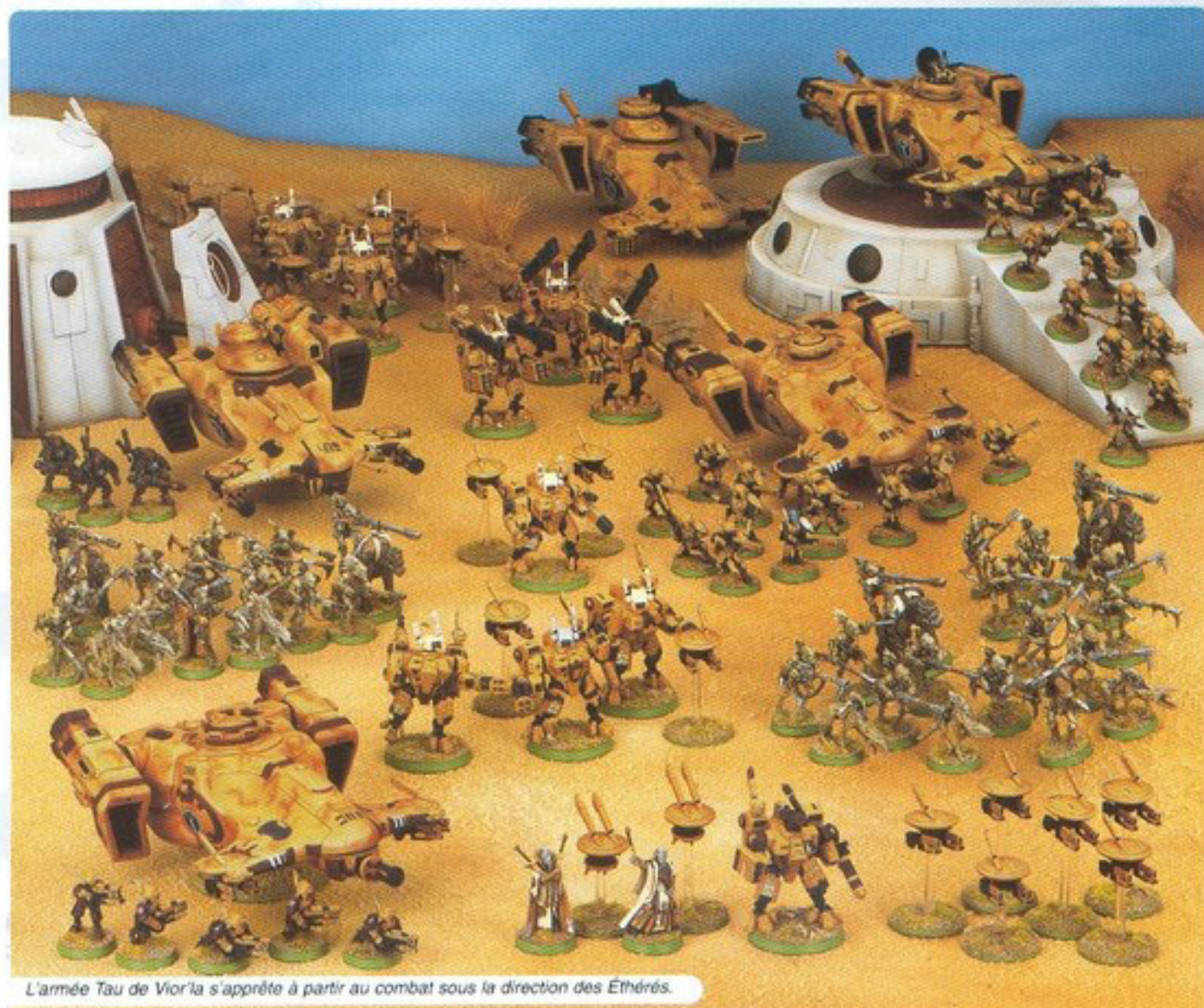


WARHAMMER
40,000

GAMES WORKSHOP



Les Cibleurs du Sept de Darylth, peints par Mark Owen, avancent aux côtés d'un Hammerhead.



L'armée Tau de Vior'la s'apprête à partir au combat sous la direction des Éthérés.

Introduction	2
Histoire des Tau	4
Une Tau'cyr Passée Parmi les Kroots	10
L'art de la Guerre des Tau	13
Technologie des Exo-armures Tau	16
Équipement Tau	
Systèmes de Soutien	
Intégrés	18
Drones	18
Autres Équipements	18
Armement Tau	19
Améliorations de Véhicules	19
Arsenal Tau	20
Liste d'Armée des Tau	21
QG	22
Elite	24
Troupes	26
Attaque Rapide	28
Soutien	30
Feuille de Référence Tau	32
Peindre & Collectionner une Armée Tau	33
Laeresh	49
Personnages Spéciaux :	
O'shovah	50
Aun'shi	52
L'Adepté Palmatus	54
Au Sujet du Langage Tau	56
La Croisade dans le Golfe de Damoclès	58
Le Rituel du Ta'lissera	61
Scénario Récupération	62
L'évolution des Tau	63
Les Septs des Tau	64



Écrit par :
Andy Chambers,
Pete Haines & Graham McNeill

Couverture :
Adrian Smith

Illustrations :
Alex Boyd, Paul Dainton,
Jes Goodwin & Karl Kopinski

Conception Graphique
John Blanche & Stefan Kopinski

Sculpture des Figurines
Tim Adcock, Juan Diaz,
Jes Goodwin, Mark Harrison,
Trish Morrison, Brian Nelson,
Alan Perry & Michael Perry

Création des Maquettes & Décors : Dave Andrews & Mark Jones

Version Française :
Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Julien Drouet, Mathieu Saintout

*Merci à Gavin Thorpe et Marc Gascoigne, ainsi qu'à
l'antique et vénérable ordre des Technoprêtres.*

Production Couleur
Mark Raynor & Adrian Wood

Peinture des Figurines
Martin Footitt, Neil Green,
Dave Thomas, Tammy Haye,
Keith Robertson, Chris Smart,
& Kirsten Mickelburgh

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Citadel & le logo Citadel, Codex, 'Eavy Metal, Warhammer, Adeptus Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aun'Shi, Devilfish, Dreadnought, Eldar, Éthéré, Games Workshop & le logo Games Workshop, Hammerhead, Garde Impériale, Inquisiteur, Kroot, Ork, O'Shovah, Psyker, Space Marine, Tau, Tyrant et les désignations des castes des Tau sont des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations de l'ensemble des produits Games Workshop, y compris celles du présent ouvrage, sont des créations ou des travaux effectués sur commande. Les droits sur ces illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, ni archivée sur quelque support que ce soit, ni transmise sous quelque forme que ce soit ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation préalable de Games Workshop. © Games Workshop Ltd. 2001.

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

ROYAUME-UNI
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

FRANCE
Games Workshop,
Europarc de Pichaury,
1330, avenue J.G.G.
de la Lauzière,
13855 Aix en Provence

CANADA
1645 Bonhill Rd,
Units 9-11,
Mississauga,
Ontario, L5T 1R3

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 mercenaires les kroots. Un commandeur Tau doit apprécier pleinement les talents de tous ceux qui se trouvent sous ses ordres afin de s'en servir au mieux.

LES TAU

La race extraterrestre dite des Tau, qui peuple une région sidérale proche des confins orientaux de la galaxie, est jeune et en pleine expansion, ses armes comme sa technologie 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, cet empire est encore limité et centré sur un amas sphérique d'étoiles regroupées ce qui permet aux Tau de voyager entre elles sans recourir aux voyages 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 de castes, chacune liée à l'un des quatre éléments de la nature : le feu, l'eau, l'air et la terre. Chacune édicte le rôle particulier du moindre individu, qu'il soit guerrier, bureaucrate, pilote ou simple artisan. Les maîtres, nommés les Éthérés, forment une mystérieuse cinquième caste qui domine les autres. Une grande idée soutient cet empire Tau : l'individu doit, pour se montrer noble de cœur et juste, oublier ses désirs et travailler avec les autres au Bien Suprême de chacun. Cette idée est pour l'instant respectée de tous.



Contrairement à de nombreuses races extraterrestres rencontrées jusqu'à présent par l'Humanité, les Tau ne sont pas hostiles, bien qu'ils protègent férocelement les territoires qu'ils revendiquent. Le dynamisme naturel des Tau les pousse vers d'autres zones occupées de la galaxie, ce qui a inévitablement créé des conflits contre les humains aussi bien que d'autres peuples.

POURQUOI COLLECTIONNER UNE ARMÉE TAU

Les Tau forment une armée puissante, stylisée, et ayant de nombreuses troupes spécialisées à sa disposition. Sa principale force repose dans les différentes exo-armures qui équipent les vétérans endurcis, capables de délivrer une puissance de feu redoutable. La protection exceptionnelle conférée par leur blindage les rend de plus très difficiles à endommager pour les armes de la plupart des fantassins classiques. Si vous recherchez une armée qui peut faire très mal à l'adversaire tout en pouvant absorber sa riposte, les Tau sont faits pour vous. Leur haute technologie comprend nombre d'équipements et d'améliorations dont vous pourrez équiper vos exo-armures pour les aider à davantage répandre la mort.

Les Guerriers de Feu des Tau sont des combattants très courageux dirigés par des meneurs émérites, et si un des membres de la caste des Éthérés les accompagne, leur confiance en lui les fera combattre même dans des situations semblant 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 pas très forts, ni très endurants. Lorsque le combat rapproché est à envisager, les Tau peuvent faire néanmoins appel à leurs alliés les kroots, des carnivores féroces employés comme mercenaires et capables de lutter seuls contre la plupart des adversaires.

L'expansion continue de l'empire des Tau les fait souvent pénétrer sur les territoires d'autres races et les disputes frontalières sont monnaie courante. L'espace Tau jouxte de nombreux systèmes aux mains des orks et plusieurs secteurs impériaux. Les vaisseaux-mondes ont traversé leurs domaines et des signes avant-coureurs annoncent l'approche de flottes-ruches tyranides. Il n'y a donc aucun adversaire de l'univers de Warhammer 40,000 que vous ne puissiez affronter : quelle que soit l'armée jouée par votre adversaire, vous pouvez le combattre sans vous soucier de savoir s'il est possible qu'une telle bataille ait pu ou non se dérouler.

Une armée Tau entièrement peinte est très impressionnante sur une table de jeu et convient parfaitement aux peintres qui aiment les mélanges originaux, avec d'un côté les lignes épurées et élégantes ainsi que les couleurs resplendissantes des Guerriers de Feu, de leurs véhicules et leurs exo-armures, et de l'autre les kroots avec leur aspect barbare et bestial. Même les méthodes de peinture les plus simples vous donneront rapidement et facilement la chance de jouer une armée Tau et de participer à l'extension de leur glorieux empire.

Puissent les Éthérés vous guider, Commandeur.



Sans trahir aucune émotion, le commandeur de la caste du Feu Shas'O Vior'la Kais regardait les Gue'la qui gravissaient la colline. Leurs blindés grossiers bringuebalés sur leurs chenilles métalliques étaient précédés de quelques guerriers à pied. Ce qu'il s'apprêtait à faire répugnait Kais car les Gue'la ne connaissaient pas la puérilité de leur attaque. Les Tau étaient venus réclamer ce monde, son usage avait été décidé et ses premiers colons déjà choisis parmi les membres de la caste des Fio. Tout cela était aussi inévitable qu'un lever de soleil. Les Gue'la possédaient un avant-poste sur cette planète et Kais allait les en faire partir. Malgré les avertissements répétés des Éthérés, les Gue'la s'étaient montrés aussi bornés qu'à l'accoutumée, refusant de se plier à l'inévitable.

Alors que les Gue'la continuaient d'avancer, la vision supérieure de Kais lui permit de distinguer les Cibleurs cachés devant eux dans les herbes hautes. Leurs désignateurs marquaient déjà les véhicules bruyants pour les armes plus puissantes. Il se tourna vers l'un de ses gardes du corps revêtu d'une exo-armure de couleur pâle.

"Vois-tu les blindés, Shas'vre ?" demanda Kais de manière formelle.

"Oui, Commandeur. Cependant, ils ne devraient nous poser aucun problème d'importance, les Shas'la les ont déjà marqués pour les Railguns de l'équipe d'exo-armures Broadside."

Le Commandeur des Guerriers de Feu approuva d'un signe de tête.

"Donne le signal, Shas'vre," dit-il à voix basse. Le guerrier approuva d'un signe de tête plein de révérence et parla doucement dans son communicateur; presque aussitôt, trois des véhicules Gue'la firent une embardée et de la fumée noire s'échappa de trous nets dessinés par les tirs qui les avaient transpercés de part en part. Les projectiles à hypervélocité des Railguns étaient trop rapides même pour la vue améliorée de Kais et ne laissaient derrière eux que des perturbations furtives dues à la friction de leur passage dans l'air.

Les Gue'la se dispersèrent, surpris par la mort de leurs monstres d'acier. Il était regrettable que leur destin fût de mourir, mais faire obstruction aux Tau revenait à demander la mort. Il ne pouvait en être autrement.

Une salve de tirs jaillit d'une position à gauche de l'un des chars fumants et les Gue'la qui se trouvaient devant le véhicule tombèrent, taillés en pièces par les armes des Cibleurs. D'autres des Gue'la contournèrent le char pour faire feu vers l'endroit où ils pensaient que se trouvaient ses guerriers et tirèrent en pure perte: les Cibleurs avaient déjà eu amplement le temps de gagner un nouvel abri.

Sortirent alors de la fumée des kroots élanés aux muscles puissants qui chargèrent la masse des Gue'la. Les décharges de leurs armes en jetèrent plus d'un au sol et Kais savait que c'étaient ceux-là qui avaient eu de la chance. Ils attaquèrent en hululant un cri de bataille strident, faisant tourbillonner leurs fusils pour enfoncer les lames fixées sur les crosses dans les chairs des Gue'la. Leur Mentor décapita un de ses adversaires d'un revers et rugit, secouant les longs piquants plantés sur sa tête en signe de triomphe tandis que le reste de ses ennemis fuyaient devant lui. Les équipes d'exo-armures descendaient maintenant le flanc de la colline pour tirer sur la fuite désordonnée des troupes Gue'la. Le dégoût qu'éprouvait Kais lui fit froncer les sourcils lorsqu'il vit plusieurs des guerriers kroots se pencher pour arracher des bouchées de chair sur les corps des Gue'la. Vaincre un ennemi au combat était une chose, mais de là à le dévorer... Il frémit d'horreur. Les kroots étaient utiles et Kais appréciait leur force à sa juste valeur, mais il avait espéré que leur contact prolongé avec les Tau aurait déjà guéri certains de leurs instincts primaires.

Il détourna le regard de l'ignoble festin et s'adressa à nouveau à son garde du corps. "Contacte le Kor'vre et informe-le qu'il peut immédiatement procéder au débarquement des Fio'la. Ce monde est à présent le nôtre."

HISTOIRE DES TAU

Loin de Terra, à l'est de notre galaxie, s'étend l'empire Tau qui, s'il n'est pas très étendu, englobe tout de même un espace sidéral de près de trois cents années-lumière de diamètre. Il comprend en son centre le monde d'origine des Tau et près d'une centaine de mondes colonisés, dont un grand nombre abrite des races extraterrestres subordonnées ou dont les Tau louent les services. Les Tau forment une race vieille d'à peine six mille ans mais dont les avancées technologiques fulgurantes leur ont permis d'étendre rapidement leur empire et de pousser plus avant leur exploration de l'espace en toute confiance.

DÉCOUVERTE

Le premier contact impérial avec les Tau survint six mille ans plus tôt en 789.M35, lorsqu'un vaisseau d'exploration de l'Adeptus Mechanicus, le Land's Vision, découvrit et étudia la planète nommée T'au. Les recherches initiales révélèrent la nature sèche et aride de la planète, couverte de quelques zones de végétation et peuplée de nombreux xénomorphes aquatiques, terrestres et aériens. Les toutes premières équipes de l'Adeptus Mechanicus notèrent que les extraterrestres habitant la savane maîtrisaient le feu et l'usage d'armes primitives, mais que leur existence ne leur présentait aucun intérêt; ce monde fut donc classé dans la catégorie "Nettoyage de routine et colonisation". Des vaisseaux d'implantation furent envoyés pour entamer l'exploitation de T'au mais ils furent pris peu avant leur arrivée dans des orages Warp d'une fureur inimaginable. En dépit de la présence de capitaines et navigateurs de grande compétence, la flotte de colonisation fut perdue jusqu'au moindre vaisseau. Plutôt que de s'éteindre, les tempêtes Warp rendirent les voyages spatiaux impossibles dans toutes les directions sur plusieurs années-lumière et T'au acquit la réputation de monde maudit. L'Imperium en détourna son attention, accaparée par d'autres affaires d'un ordre plus pressant.



Goge Vandire, 361^e Haut Seigneur de l'Administratum, s'avéra être un mégalomane paranoïaque qui entraîna l'Imperium dans l'une des périodes les plus sanglantes de son histoire, dite l'Age de l'Apostasie. Traiter du Règne de Sang de Vandire 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 fut nommé Ecclésiarque. La reconstruction de l'Imperium prit plusieurs centaines d'années et durant toute cette période les tempêtes Warp qui coupaient T'au de la vigilance impériale continuèrent de faire rage, lui dissimulant le développement croissant de cette race.

ÉVOLUTION

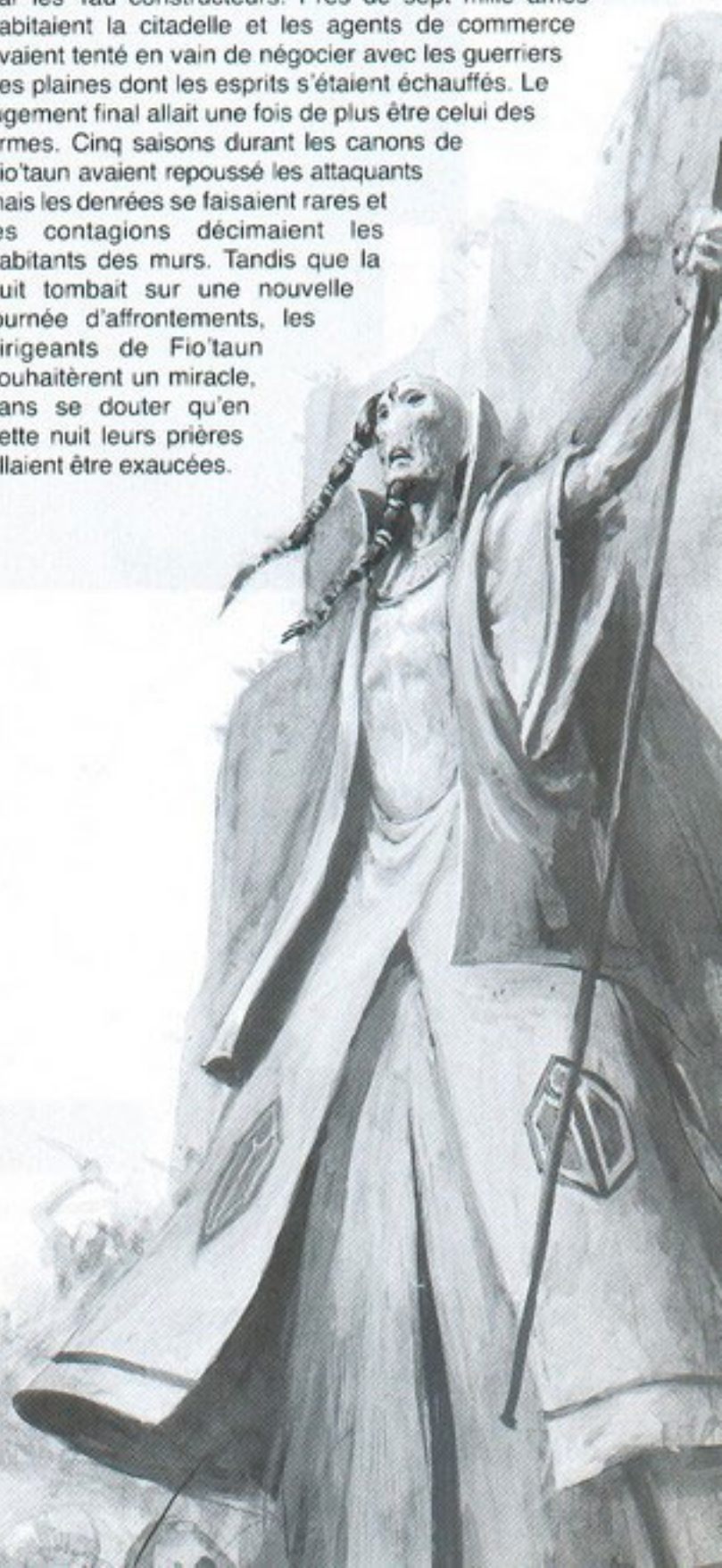
Sur le monde oublié de T'au, les individus catalogués par l'Adeptus Mechanicus se multiplièrent. Certaines tribus nomades durent migrer toujours plus loin pour pouvoir chasser suite à l'accroissement de leur population et au fil des siècles, chaque branche des Tau se développa à sa manière, faisant preuve d'une capacité hors du commun à s'adapter rapidement à un environnement particulier. Ceux qui vivaient sur les montagnes isolées contractèrent de fines 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 amenèrent dans des vallées bien irriguées y établirent des communautés fermières et développèrent bientôt un talent pour le forage et la métallurgie. Ils furent à l'origine des premières agglomérations Tau. D'autres réalisèrent que certaines communautés produisaient des ouvrages qui leur étaient inconnus et passèrent des accords commerciaux par lesquels ils reconnaissaient le savoir et la valeur inhérente à d'autres tribus. Les Tau qui restèrent dans les plaines devinrent des chasseurs expérimentés et agressifs qui n'hésitaient ni à prendre ce qu'ils désiraient, ni à se battre si l'occasion leur en était donnée.

Pour quelque raison inconnue, la cadence d'innovation technologique y fut de loin supérieure à celle attendue chez une race émergente : les Tau qui avaient bâti les premières communautés édifièrent rapidement de hautes forteresses et assemblèrent bientôt des armes à poudre noire qui leur servirent à se défendre de l'invasion des tribus des plaines alliées avec les Tau de l'air. Les routes commerciales furent coupées et les Tau entretenant les négociations entre les tribus furent tués pour empêcher des alliances de se former. Le continent principal fut en peu de temps ravagé par une vaste guerre intertribale où des peuplades anciennement voisines équipées d'armes primitives se sautaient à la gorge. 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 causé par les combats fit se répandre une épidémie virulente et tua plus de Tau que les combats. L'escalade de sauvagerie laissait penser que l'espèce Tau allait vite connaître l'extinction suite à ces atrocités.

LES ÉTHÉRÉS

Les Tau étaient dans la plus sombre période de leur histoire et leur race entière souffrait des guerres et des maladies. Alors même que le 37^e millénaire approchait de son terme, tous observèrent de nombreux présages étranges tels que des lumières dans le ciel nocturne et des silhouettes entrevues dans les montagnes. Beaucoup pensèrent que ces signes leur indiquaient qu'ils vivaient leurs derniers jours, que l'extinction était proche. "Les Éthérés de Fio'taun" est l'une des plus anciennes légendes des Tau et 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 avait 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 dont les esprits s'étaient échauffés. Le jugement final allait une fois de plus être celui des armes. Cinq saisons durant les canons de Fio'taun avaient repoussé les attaquants mais les denrées se faisaient rares et les contagions décimaient les habitants des murs. Tandis que la nuit tombait sur une nouvelle journée d'affrontements, les dirigeants de Fio'taun souhaitèrent un miracle, sans se douter qu'en cette nuit leurs prières allaient être exaucées.



Émergeant de l'obscurité, un Tau d'apparence inhabituelle s'avança dans le camp des assiégeants et demanda à parler au chef 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 du cœur 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 châtelain. Sa requête fut elle aussi exaucée et il reçut audience des dirigeants 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 torches du campement de leurs assaillants.

Lorsque les portes s'ouvrirent, 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 employés et évoquant un Bien Suprême auquel tous parviendraient en laissant de côté leurs rivalités pour rechercher l'unité. Les deux étrangers échangèrent toute la nuit leurs idées avec leurs auditeurs et quand le soleil apparut enfin à l'horizon, un accord de paix avait pu être conclu entre les différentes factions.

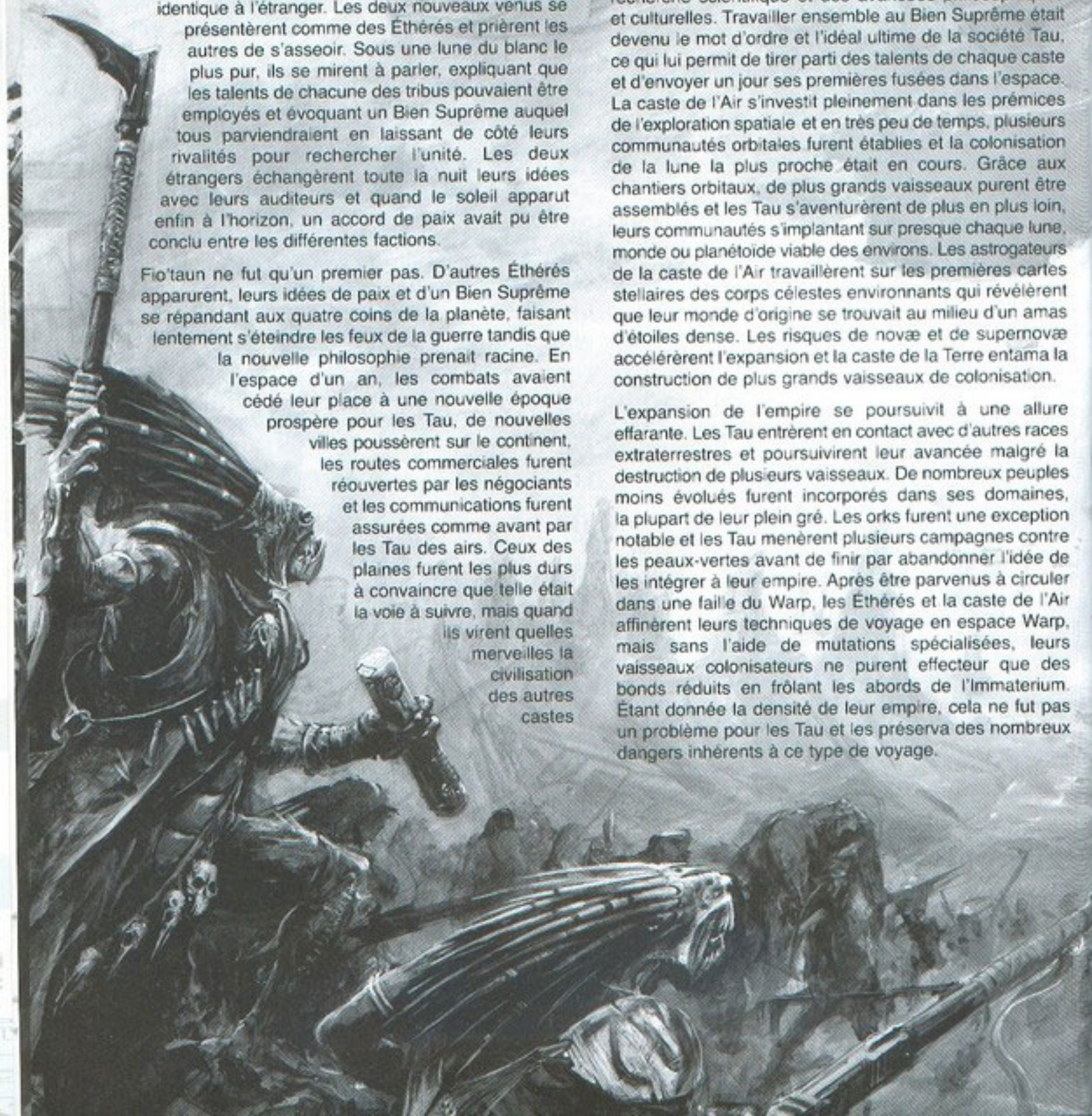
Fio'taun ne fut qu'un premier pas. D'autres Éthérés apparurent, leurs idées de paix et d'un Bien Suprême se répandant aux quatre coins de la planète, faisant lentement s'éteindre les feux de la guerre tandis que la nouvelle philosophie prenait racine. En l'espace d'un an, les combats avaient cédé leur place à une nouvelle époque prospère pour les Tau, de nouvelles villes poussèrent sur le continent, les routes commerciales furent réouvertes par les négociants et les communications furent assurées comme avant par les Tau des airs. Ceux des plaines furent les plus durs à convaincre que telle était la voie à suivre, mais quand ils virent quelles merveilles la civilisation des autres castes

avait engendré, ils se plièrent aux instances des Éthérés et liés par l'honneur, ils devinrent les défenseurs des Tau. A dater de ce jour, il fut décrété que chacune des tribus serait désignée par l'élément représentant le mieux son rôle dans le 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 de guider. Ensemble, les Tau se tournèrent à nouveau avec espoir vers leur futur.

EXPANSION DYNAMIQUE

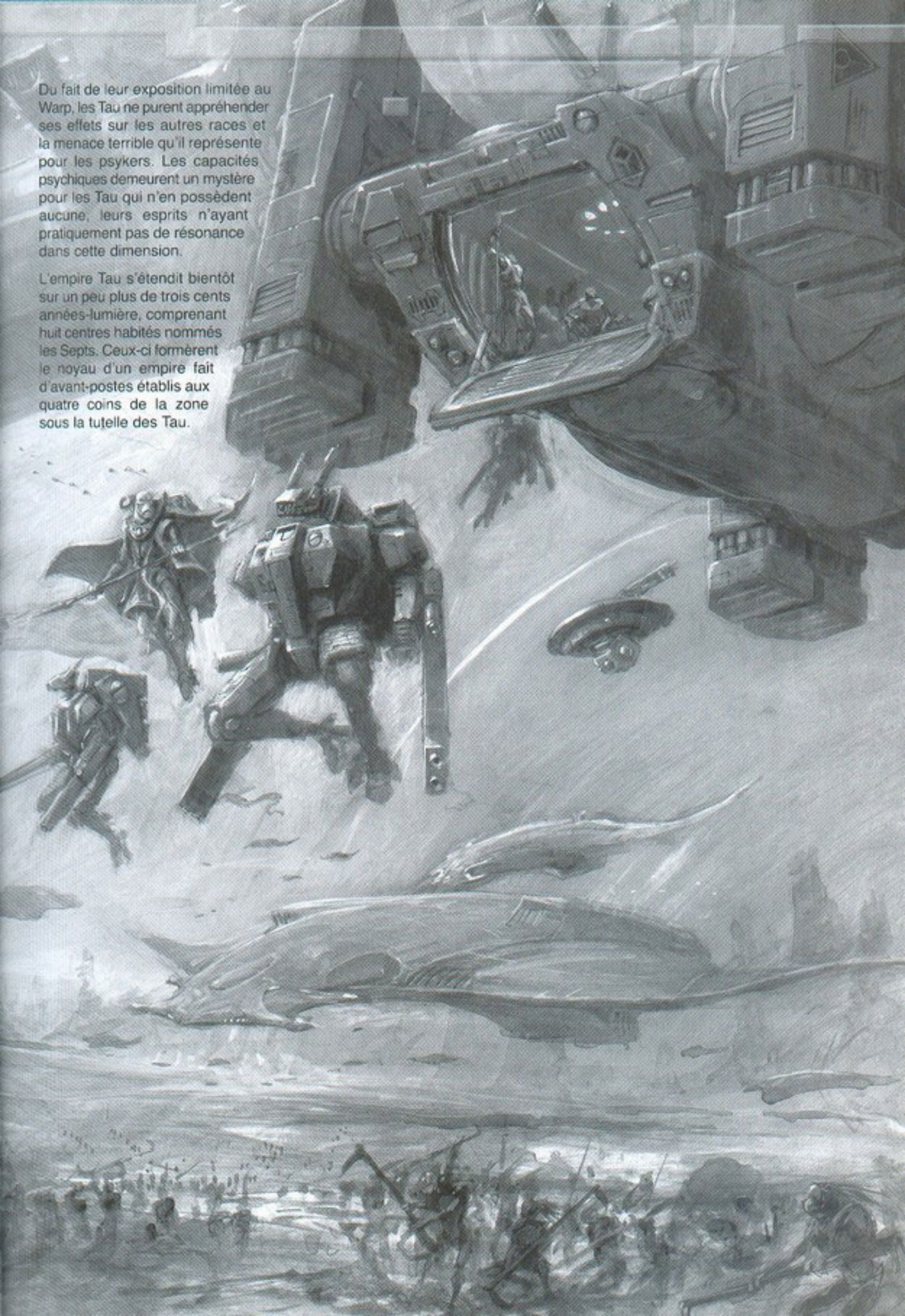
Les mille années qui suivirent furent une époque de renaissance sans précédent dans les domaines de la recherche scientifique et des avancées philosophiques et culturelles. Travailler ensemble au Bien Suprême était devenu le mot d'ordre et l'idéal ultime de la société Tau, ce qui lui permit de tirer parti des talents de chaque caste et d'envoyer un jour 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 était en cours. 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 travaillèrent sur les premières cartes stellaires des corps célestes environnants qui révélèrent 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 allure effarante. Les Tau entrèrent en contact avec d'autres races extraterrestres et poursuivirent leur avancée malgré la destruction de plusieurs vaisseaux. De nombreux peuples moins évolués furent incorporés dans ses domaines, la plupart de leur plein gré. Les orks furent une exception notable et les Tau menèrent plusieurs campagnes contre les peaux-vertes avant de finir par abandonner l'idée de les intégrer à leur empire. Après être parvenus à circuler dans une faille du Warp, les Éthérés et la caste de l'Air affinèrent leurs techniques de voyage en espace Warp, mais sans l'aide de mutations spécialisées, 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 demeurent un mystère pour les Tau qui n'en possèdent aucune, leurs esprits n'ayant pratiquement pas de résonance dans cette dimension.

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



Aux frontières de l'espace Tau, sur le monde de Pech, des négociants et leur escorte de guerriers de la caste du Feu rencontrèrent une enclave kroot et se battirent à leurs côtés contre des assaillants orks. Ils virent dans les kroots une force pouvant être employée à bien et ceux-ci apparurent de plus en plus fréquemment au sein des forces expéditionnaires des Tau. Bien que la tendance des kroots au cannibalisme les révolte, les Tau estiment et respectent leurs talents de guerriers, pensant peut-être qu'à la longue, à leur contact, les kroots comprendront les errements de leur mode de vie.

CONTACT IMPÉRIAL

Dans une telle vague d'expansion, il ne fallut que peu de temps aux vaisseaux colonisateurs des 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 attendre. Mal préparé à cet accueil agressif, le vaisseau Tau prit la fuite mais ne put hélas aller bien loin, les appareils de la flotte impériale appelés en renforts par le gouverneur planétaire le rattrapèrent et l'anéantirent. C'est lors de l'enquête impériale sur cette race technologiquement avancée que les Genetors de l'Adeptus Mechanicus découvrirent que les échantillons génétiques prélevés sur les corps retrouvés dans le vaisseau correspondaient à ceux des xenos primitifs découverts six mille ans auparavant par le Land's Vision.

Un contact moins brutal avec les Tau fut entrepris par 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 par 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 technologie étaient monnaie courante. Alarmé par la menace de contamination extraterrestre, l'Administratum prépara 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. Lorsque la flotte impériale atteignit Dal'yth, la croisade s'embourba cependant face au nombre et à la haute technologie

des Tau et de leurs alliés qui tinrent 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 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 négligeables, mais surtout en réaction à l'approche de la flotte-ruche Behemoth. Alors que la flotte se retirait, les armées des Tau, dont l'une menée par le 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 tyrannique 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 au sérieux par les Éthérés. Alors que le contact est perdu avec d'autres colonies, l'empire Tau se prépare à se battre.

LE SYSTÈME DE 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 non seulement aux Tau d'accomplir une forme naturelle de conservation génétique mais également de renforcer la croyance que chaque individu remplit un rôle spécifique et que les efforts de chacun trouvent un sens. Les quatre castes sont les suivantes :

Feu : La caste du Feu compose la branche guerrière des Tau dont le 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, tenus par un code de l'honneur strict, ne sont pas des combattants sans cervelle.



N'ayant aucun don naturel pour le corps à corps, ils lui préfèrent l'affrontement à distance et gagnent les batailles en utilisant leur armement supérieur plutôt que la force brute. Un guerrier commence sa carrière en temps que simple fantassin, ou Shas'la, et après avoir survécu quatre ans sur différents fronts, subit sa première Épreuve du Feu. S'il y survit, il est jugé digne de revêtir une exo-armure complète. 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 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. Même si bien peu atteignent cette position, cette option constitue la seule possibilité de quitter la carrière des armes, à part la mort.

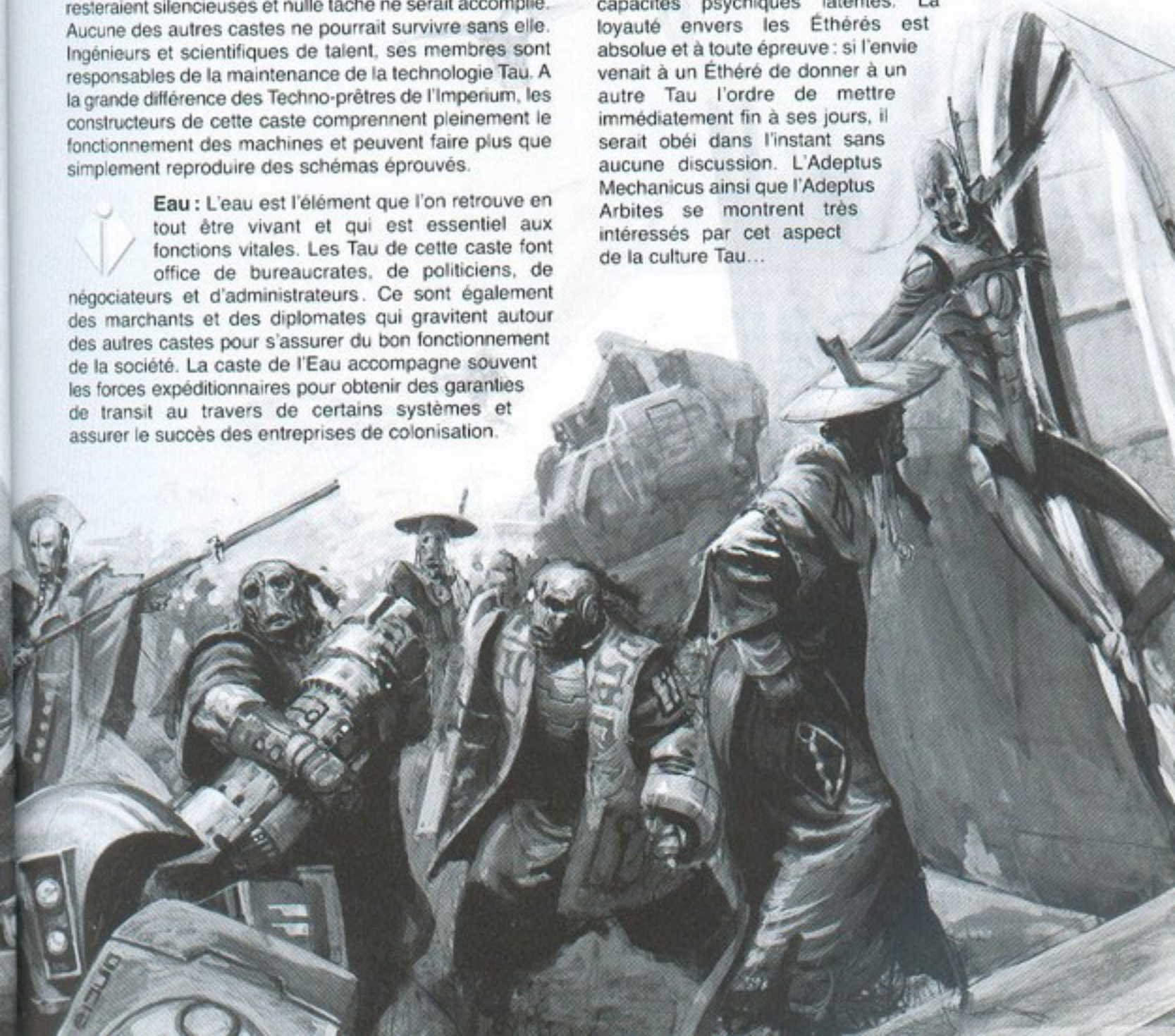
Terre : La caste de la Terre compte les artisans et les travailleurs des Tau qui construisent les machines, érigent les habitations et procurent de la nourriture au reste de la société. Sans la caste de la Terre, les fermes ne produiraient pas, les usines resteraient silencieuses et nulle tâche ne serait 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. A la grande différence des Techno-prêtres de l'Imperium, les constructeurs de cette caste comprennent pleinement le fonctionnement des machines et peuvent faire plus que simplement reproduire des schémas éprouvés.

Eau : L'eau est l'élément que l'on retrouve en tout être vivant et qui est essentiel aux fonctions vitales. 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 obtenir des garanties de transit au travers de certains systèmes et assurer le succès des entreprises de colonisation.

Air : De par le passé, les Tau de la caste de l'Air remplissaient le rôle de messagers et de courriers mais les progrès technologiques en ont fait l'équivalent de la flotte impériale. Ils sont les membres d'équipage des vaisseaux qui transportent les biens et les guerriers là où ils viennent à faire défaut, la force invisible capable de raser des villes entières en les bombardant depuis une orbite planétaire et vivent presque complètement coupés du monde, à l'exception des pilotes d'engins atmosphériques qui vivent 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 ; certains Tau des plus hautes familles dans les différentes classes leur apportent parfois conseil mais les Éthérés conservent la souveraineté ultime sur toutes les castes. On suppose que le contrôle qu'ils exercent sur les autres Tau se base sur l'émission de phéromones ou sur des capacités psychiques latentes. La loyauté envers les Éthérés est absolue et à toute épreuve : si l'envie venait à un Éthéré de donner à un autre Tau l'ordre de mettre immédiatement fin à ses jours, 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...



UNE TAU'CYR PASSÉE PARMI LES KROOTS

LETTRE DE PECH

PAR FIO'LA BORK'AN VASHRUN

Pour Fio'la Bork'an Vashrun Ka'la

Lorsque j'ai su qu'il restait de la place dans le navire messager, je n'ai pas pu résister à l'envie de t'écrire, chère sœur. Puisses-tu prospérer.

Je suis émerveillé par la grandeur de notre empire. Mon Ta'lissera est depuis trois ka'irotaas sur Pech, monde natal des kroots. N'aie nulle crainte, ma sœur, leur penchant naturel à la sauvagerie est contenu par leur désir de devenir part du grand empire Tau. Ils nous laissent aller comme bon nous semble et se soumettent de plein gré aux inspections médicales qui vont nous permettre de mieux les comprendre et de les faire aller de l'avant.

Sache qu'au cas où nos hypothèses préliminaires se vérifiaient, notre vision des kroots se trouverait considérablement révisée.

Notre découverte la plus remarquable est qu'ils sont capables de mutation sélective. Nous avons la preuve que la forme de vie que nous appelons les kroots n'est qu'un échelon d'une vaste famille d'espèces divergentes ayant la même racine génétique.

Leur forme peut évoluer de manière significative en l'espace de quatre ou cinq générations. Bien que pour la plupart des espèces, l'évolution soit si progressive qu'aucun mortel n'y assiste, j'ai pu constater que les kroots revenus de leur service en compagnie du Shas'ar'tol avaient développé la capacité de

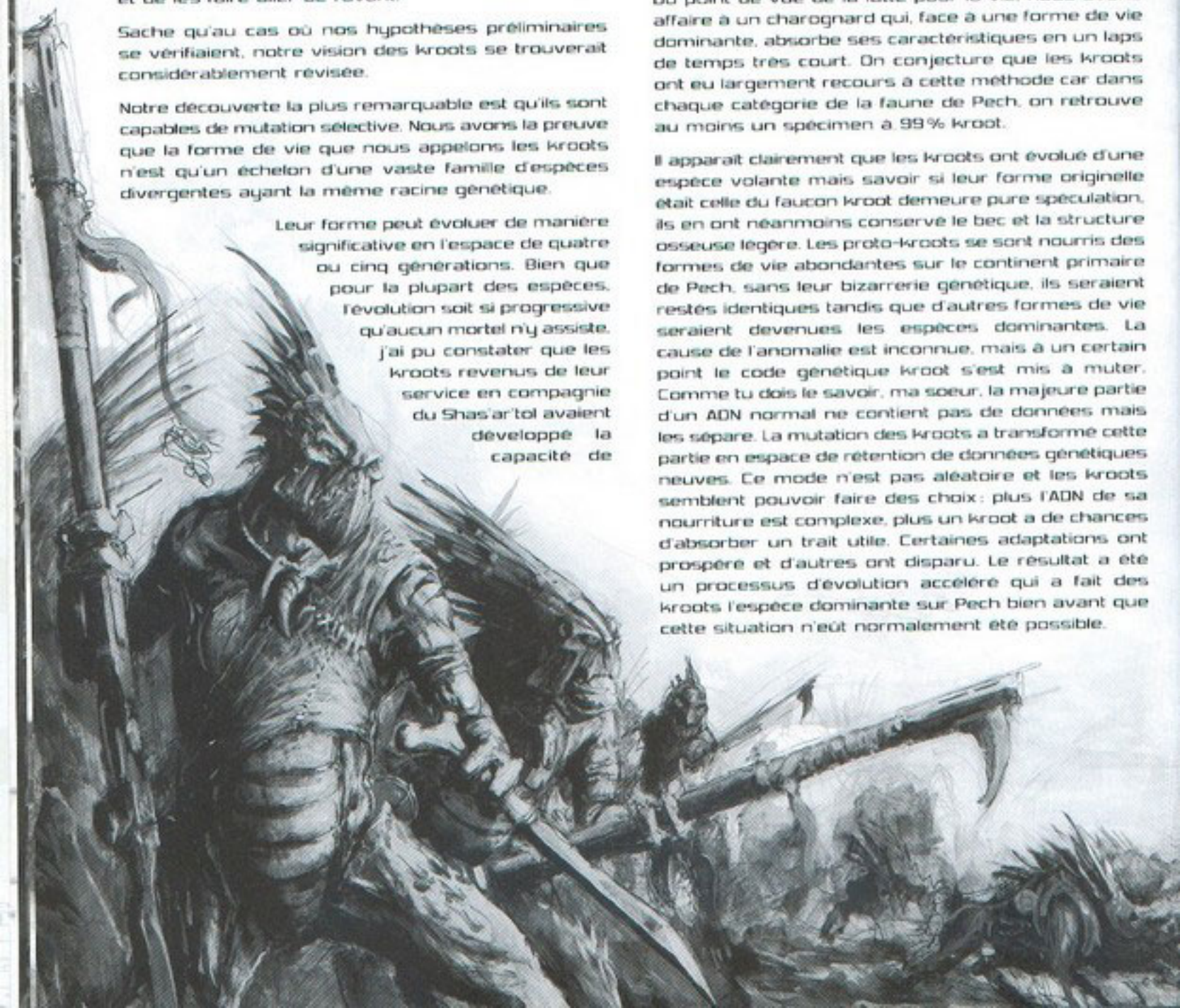
résister aux atmosphères chlorées après quelques tau'cyr. Un tel changement majeur est possible mais nécessite une plus grande exposition à la source de la mutation, et ce sur plusieurs générations.

La source de mutation est ici leur régime alimentaire. Nous savions déjà que les kroots se nourrissaient de la chair des morts, usage primitif et morbide dont beaucoup espéraient que nous parviendrions à leur faire abandonner. Cette pratique est en fait la plus grande force des Tau et leur meilleure contribution potentielle à notre empire.

Ils sont organisés en groupes familiaux que nous appelons parentés. Le patriarche de ce groupe, ou Mentor, semble en mesure d'analyser le contenu d'un bol gastrique et d'en déduire les caractéristiques qui seront utiles au code génétique des autres kroots. Cette tâche est apparemment accomplie de manière intuitive mais avec une maîtrise que même les esprits les plus aiguisés de Bork'an auraient bien du mal à comprendre. Une fois qu'une caractéristique de leur proie est identifiée, le Mentor pousse certains des membres du groupe familial à consommer sa chair. La reproduction est ensuite contrôlée pour s'assurer que ceux qui ont absorbé un patrimoine génétique choisi l'intègrent définitivement dans l'ADN.

Du point de vue de la lutte pour la vie, nous avons affaire à un charognard qui, face à une forme de vie dominante, absorbe ses caractéristiques en un laps de temps très court. On conjecture que les kroots ont eu largement recours à cette méthode car dans chaque catégorie de la faune de Pech, on retrouve au moins un spécimen à 99% kroot.

Il apparaît clairement que les kroots ont évolué d'une espèce volante mais savoir si leur forme originelle était celle du faucon kroot demeure pure spéculation, ils en ont néanmoins conservé le bec et la structure osseuse légère. Les proto-kroots se sont nourris des formes de vie abondantes sur le continent primaire de Pech, sans leur bizarrerie génétique, ils seraient restés identiques tandis que d'autres formes de vie seraient devenues les espèces dominantes. La cause de l'anomalie est inconnue, mais à un certain point le code génétique kroot s'est mis à muter. Comme tu dois le savoir, ma sœur, la majeure partie d'un ADN normal ne contient pas de données mais les sépare. La mutation des kroots a transformé cette partie en espace de rétention de données génétiques neuves. Ce mode n'est pas aléatoire et les kroots semblent pouvoir faire des choix : plus l'ADN de sa nourriture est complexe, plus un kroot a de chances d'absorber un trait utile. Certaines adaptations ont prospéré et d'autres ont disparu. Le résultat a été un processus d'évolution accéléré qui a fait des kroots l'espèce dominante sur Pech bien avant que cette situation n'eût normalement été possible.



Le cerveau des kroots est inhabituel en ce sens qu'il combine aux hémisphères cérébraux des ganglions qui courent le long de leur crête et leur servent à interpréter les informations sensorielles, un trait qui, associé avec leurs sens alertes, fait qu'il est dur de se cacher d'un kroot. A cet égard, les ganglions ont une fonction similaire au thalamus Tau. Les kroots ont deux hémisphères cérébraux placés l'un derrière l'autre. L'hémisphère avant contrôle la mémoire et la logique et il est considérablement plus développé que l'autre qui régit l'imagination et la créativité. Un kroot interprète ce qu'il perçoit et réagit en conséquence sans grande interférence émotionnelle. L'hémisphère arrière est une mutation qui contrôle l'inventivité et l'imagination mais n'a qu'une capacité très limitée. Bien qu'il soit plus prononcé dans certaines parentés kroots, ceci limite considérablement leur créativité, par conséquent, leur avance technologique a atteint une limite qu'ils ne peuvent dépasser sans une aide extérieure.

La poursuite de mutations importantes déstabiliserait sérieusement l'ADN des kroots qui ne peuvent donc pas acquérir les traits de toutes les espèces qu'ils rencontrent ou leur variété finirait emprisonnée dans une impasse génétique. Chiens kroots et krootox sont des exemples d'erreurs commises par le passé et l'histoire des kroots est jalonnée d'impasses dans leur évolution, même si leur développement rapide témoigne plutôt en sa faveur.

Le système digestif kroot peut en théorie réduire toute forme organique en une substance nutritive pure conservée dans des organes présents dans tout leur corps, les nymunes. L'énergie emmagasinée permet au kroot de se maintenir en hibernation sur de longues périodes de temps. Comme n'importe quel charognard, le kroot préfère attendre sa proie et peut à son gré se mettre en état d'hibernation durant lequel son métabolisme se ralentit.

Les kroots sont un mélange étrange d'aberrations de l'évolution : incapables d'uriner ou de déféquer, ils disposent probablement du meilleur système digestif que j'ai jamais pu examiner et rien de tout ce qu'ils consomment n'est perdu, bien que les matériaux indigestes soient régurgités. Les substances toxiques qu'ils synthétisent sont expulsées sous forme d'une sueur épaisse et visqueuse : même si je sais que ceci n'est pas digne d'un Fio'ui ne cherchant qu'à servir, l'odeur m'en est insupportable et je suis sûr qu'ils le réalisent bien qu'ils feignent l'ignorance. Hier, une bête particulièrement odorante nommée Omutu a passé sa journée à me suivre en émettant toutes sortes d'odeurs, ce qui a amusé les autres kroots mais m'a presque donné la nausée. Je suis persuadé qu'il trouvait cela drôle et je suis assez heureux d'avoir découvert qu'il existe une forme d'humour kroot.

Plus grands que nous d'environ 30%, les kroots sont élancés et noueux. Leurs muscles sont pareils à des câbles d'acier et peuvent se tendre en un instant, ce qui leur donne une démarche étonnamment rapide et saccadée. Ils peuvent sauter de longs fossés si besoin est et s'accrochent aux branches des arbres avec aisance. Les kroots paraissent peu affectés par les changements climatiques et atmosphériques et leur rapport avec les autres formes de vie semble se fonder sur le fait que celles-ci ne les intéressent que sous forme de nourriture. Bien que leur propre langage soit un concert d'onomatopées, les kroots sont d'excellents imitateurs pouvant très rapidement relier des sons à des signes corporels. J'ai passé quelques decs de ce rotaa à apprendre à un jeune kroot comment parler le Tau. Il parvient déjà à se faire comprendre et va faire partie de notre escorte.

Même si nous ne pouvons en être certains, il nous semble que les kroots peuvent encore accomplir des mutations sélectives et que différentes approches cohabitent au sein de ce peuple. Chacun des Mentors appartient à l'une des nombreuses parentés suivant toutes un chemin différent, ceci est chez les kroots ce qui correspond le plus à l'idée de société car nous avons la preuve que le code génétique de chaque parenté est partiellement différent de celui des autres et qu'en dépit de leur apparence primitive, les kroots connaissent un système de castes voisin du nôtre. Ceci nous a considérablement rassurés. Depuis que nous sommes arrivés ici, nous avons appris à considérer nos hôtes comme des êtres simples et naturels qui prospéreront grâce à notre aide.

J'ai discuté avec Shas'la Tau'n Droakan, qui nous accompagne souvent lors de nos voyages. Selon lui, les kroots sont de terribles guerriers et maintenant que nous leur avons fourni de nouvelles munitions pour leurs fusils, ils seront des alliés de poids pour les armées de notre empire. Nous avons tous deux remarqué que sur Pech se trouvaient les vestiges d'une industrie de manufacture et pourtant le style de vie des kroots reste primitif. Bien qu'ils fassent opérer de gigantesques sphères de guerre, ils vivent dans des arbres reliés les uns aux autres par du bois régurgité. Nous avons détecté des émissions d'énergie inhabituelles dans des collines proches et nous y enquêterons très bientôt.



Shas'la m'a fait remarquer qu'il avait dénombré une bien plus grande variété de parentés de kroots sur Pech qu'à l'intérieur de nos armées, ce qui était étrange, car de nombreux kroots de Pech sont des guerriers et donc liés par les termes de l'annexion à un service militaire. Le kai'rotaa dernier, j'ai vu une sphère de guerre débarquer ses guerriers parmi lesquels de nombreux blessés et j'ai interrogé le Shas'ar'tol pour me voir répondre qu'aucune de nos campagnes n'avait récemment impliqué les kroots. J'en ai donc conclu que certains kroots poursuivent leurs activités mercenaires en dehors du contrôle de l'empire Tau. Nous savions que tous les kroots n'étaient pas d'accord avec notre annexion et en avions déduit que les dissidents avaient quitté Pech pour un mode de vie nomade. Leurs activités ne nous perturbent pas mais leur retour périodique sur Pech est au pire une influence déstabilisante et au mieux un frein aux progrès que nous envisageons.

Comme je te l'ai dit, il coexiste sur Pech des espèces apparentées aux kroots. Nous en avons déjà identifié trois qui leur ressemblent beaucoup.

La plus vieille forme stable que nous ayons trouvée est une espèce ailée solitaire d'environ la moitié de la taille d'un kroot normal. Cette variété de faucon kroot vit dans des nids isolés au sommet des plus hauts jaggas, indépendamment des autres kroots. Ceux que nous avons questionnés nous ont dit que les faucons kroots étaient sacrés à leurs yeux et qu'il en avait toujours été ainsi. Nous n'avons toujours pas de spécimen à examiner car nous avons statué qu'il serait imprudent d'en tuer un.



Les chiens kroots descendent indéniablement de la même racine que les kroots mais nous supposons qu'ils sont le fruit de la mutation sélective d'une des parentés qui voulut peut-être égaler un prédateur chassant en meutes. Quelle qu'ait été son intention, ses membres restèrent bloqués sous cette forme et n'évoluent maintenant pas plus que les volatiles Erijas des jardins de l'Aun'bork'an'retha. Leur aspect est particulièrement vil, même si j'ai appris à porter aux kroots une certaine affection, les chiens kroots sont uniquement dignes de mépris car ces atrocités tuent même sans ressentir le besoin de se nourrir. Je me suis une fois retrouvé seul dans une clairière où apparut soudain un chien kroot. Il me regarda fixement en reniflant et en grognant toujours plus à mesure que je me faisais plus nerveux. Je suis sûr qu'il m'aurait attaqué si Mataba, le Mentor rattaché à notre escorte, n'était apparu à la lisière des arbres. Sans aucune espèce de communication apparente le chien kroot se soumit et me laissa partir.

Les krootox sont encore différents. Ils errent dans les forêts en bandes et se nourrissent de la mousse qui couvre le bas des troncs des jaggas. Ces immenses créatures sont aussi fortes qu'un guerrier en armure Crisis et promptes à s'emporter, mais inoffensives la plupart du temps. Tout comme les chiens kroots sont emprisonnés dans leur apparence sauvage, les krootox sont condamnés à rester des ruminants. Je perçois chez eux un soupçon d'intelligence et ai été impressionné par leur loyauté envers les kroots. Lorsqu'un krootox est domestiqué, il s'attache à ses maîtres au point de mourir en voulant les protéger. Droaken plaisanta sur le fait qu'ils sont aussi fidèles aux kroots que nous le sommes envers les Éthérés. Je lui ai vite rétorqué que notre dévotion n'était pas qu'une simple réaction aux odeurs corporelles.

Quelle comparaison! Les krootox font office d'animaux de trait et semblent dignes de confiance. On nous a dit d'eux qu'ils étaient terrifiants une fois mis en colère, mais je n'en ai pas encore été le témoin. J'ai cependant noté que les kroots prennent soin de ne jamais les maltraiter.

Il existe sur Pech bien d'autres espèces liées aux kroots. Mataba m'a averti que certaines sont détestées des kroots qui les tuent dès qu'ils les trouvent et je frissonne en imaginant quelles peuvent être ces horreurs que Mataba considère dignes d'un tel sort. Ce Mentor est un être formidable et il nous a bien servis.

Alors, si chez nous certains tentent de te faire croire que les kroots ne sont que des êtres primitifs qui ne méritent pas de partager notre destin, dis-leur qu'ils se trompent et qu'il est merveilleux que grâce à notre empire nous puissions étudier ces créatures fascinantes et les faire soutenir nos desseins. Le prochain navire messager ne sera pas là avant au moins deux autres kai'rotaa mais je te promets de t'écrire alors.

ULTA A2

L'ART DE LA GUERRE DES TAU

ORIGINES

Les Guerriers de Feu forment la caste guerrière des Tau, ils ont toujours été plus robustes et plus agressifs que les membres des autres castes et l'histoire les a d'abord vus être des chasseurs des plaines. Les tactiques Tau dérivent toujours de l'organisation pour la chasse, basée sur une coordination effective ainsi que sur la détermination de la position à partir de laquelle lancer l'attaque et le choix de l'arme avec laquelle frapper.

ORGANISATION

Les Tau sont organisés en équipes de guerriers originaires du même Sept, souvent liés par un Ta'lissera. Ces équipes choisies en fonction du combat sur le point d'être mené sont groupées en parties de chasse sous la direction d'un Commandeur et/ou d'un Éthéré.

PHILOSOPHIE TACTIQUE DES TAU

Les deux formes courantes de parties de chasse sont le Mont'ka et le Kauyon. Leurs méthodes sont enseignées dans les grandes académies de la caste du Feu sur les mondes qu'elle domine et chacune a ses adeptes parmi les meilleurs Shas'o et Shas'el. Toutes deux sont basées sur la chasse. Il existe principalement deux approches : la première consiste à mener la proie jusqu'au chasseur et la seconde à ce que le chasseur se jette sur sa proie. Cette dernière est le Mont'ka et l'autre le Kauyon.

Les parties de chasse comptent en moyenne un peu plus de cinquante Tau et en pratique l'armée Tau typique pour Warhammer 40,000 représente une seule partie de chasse.

MONT'KA, LE COUP MORTEL

Mont'ka se traduit plus ou moins par "coup mortel", c'est l'art d'identifier la cible et d'envoyer rapidement une partie de chasse pour l'attaquer, souvent déployé à partir d'un destroyer Manta. Une armée suivant les préceptes du Mont'ka peut rester en alerte plusieurs jours dans l'attente de l'ordre de frapper et planifie durant ce temps les mouvements exacts à effectuer lorsque le moment viendra. La décision d'attaquer vient d'un Shas'el ou d'un Shas'o ayant une bonne vue sur l'ennemi ou suite à l'impulsion d'une équipe de Cibleurs bien située. D'un point de vue Tau, le lien de confiance entre les chasseurs engagés dans un Mont'ka et leur Commandeur fait honneur à tous. L'attaque est immédiatement annulée si leur proie se montre évasive ou trop résistante.

KAUYON, LE CHASSEUR PATIENT

En langage Tau, les mots pour "chasseur" et "patience" sont dérivés de la même racine. Cette technique, la plus ancienne en vigueur parmi les Tau et celle qui connaît le plus de variations, dépend essentiellement de 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 confie qu'à des équipes de Guerriers de Feu liées par un Ta'lissera.

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 ce que dicte la situation. Les chasseurs sont souvent équipés d'exo-armures Crisis, Stealth ou Broadside armées en fonction de la proie en question.

SIÈGES

Les Tau ne tiennent jamais une position par choix, car la caste de la Terre construit des fortifications qui servent d'abris contre les bombardements aériens ou à longue portée et parfois des bunkers dissimulés, ou Run'al, pour permettre l'observation de l'ennemi. Aucun d'entre eux n'est cependant conçu pour une défense statique.



La caste du Feu ne jure que par la guerre mobile où les cibles sont identifiées, traquées et éliminées de manière efficace et précautionneuse. Les Tau considèrent le corps à corps comme primitif et préparent toujours leur attaque en fonction de leur puissance de feu.

Les villes Tau ne sont jamais fortifiées sauf en des circonstances extrêmes et ils tentent tant que possible d'attirer les attaques ennemies loin d'elles ou de ralentir l'avance adverse pour organiser une évacuation. Une fois la cité vide, les Tau la défendent sans chercher à la préserver et plusieurs variantes du Kauyon ont pour but d'exploiter le décor particulier d'une ville.

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

En offensive, les Tau préfèrent ne pas se jeter sur les villes. Ils surveillent plutôt les principales voies d'accès, utilisant la ville comme leurre pour tendre des embuscades aux armées venues en aide. Les Tau aiment se battre dans le noir et lorsque la nuit tombe, ils s'approchent des défenses pour les détruire méthodiquement.

Si des défenses doivent être prises d'assaut, l'attaque sera une variation du Kauyon menée par des troupes auxiliaires telles que les kroots. Les troupes d'assaut ne sont pas considérées comme de vulgaires pions, l'art de la guerre des Tau ne reconnaît pas le concept d'unité pouvant être sacrifiée. Leur sécurité est confiée aux troupes assurant leur

couverture qui doivent détruire les postes de tir ennemis avant qu'elles ne subissent trop de dégâts. Les kroots font souvent office de troupes d'assaut puisque leur facilité à se fondre dans le décor leur fait tirer le meilleur parti des couverts. Une des variantes du Mont'ka consiste à envoyer des équipes (souvent en exo-armures) lancer des frappes planifiées contre les cibles dont la destruction compromet une installation défensive entière. Ceci est toujours la marque d'un maître stratège car ce procédé n'est autrement que rarement employé.

BATAILLES

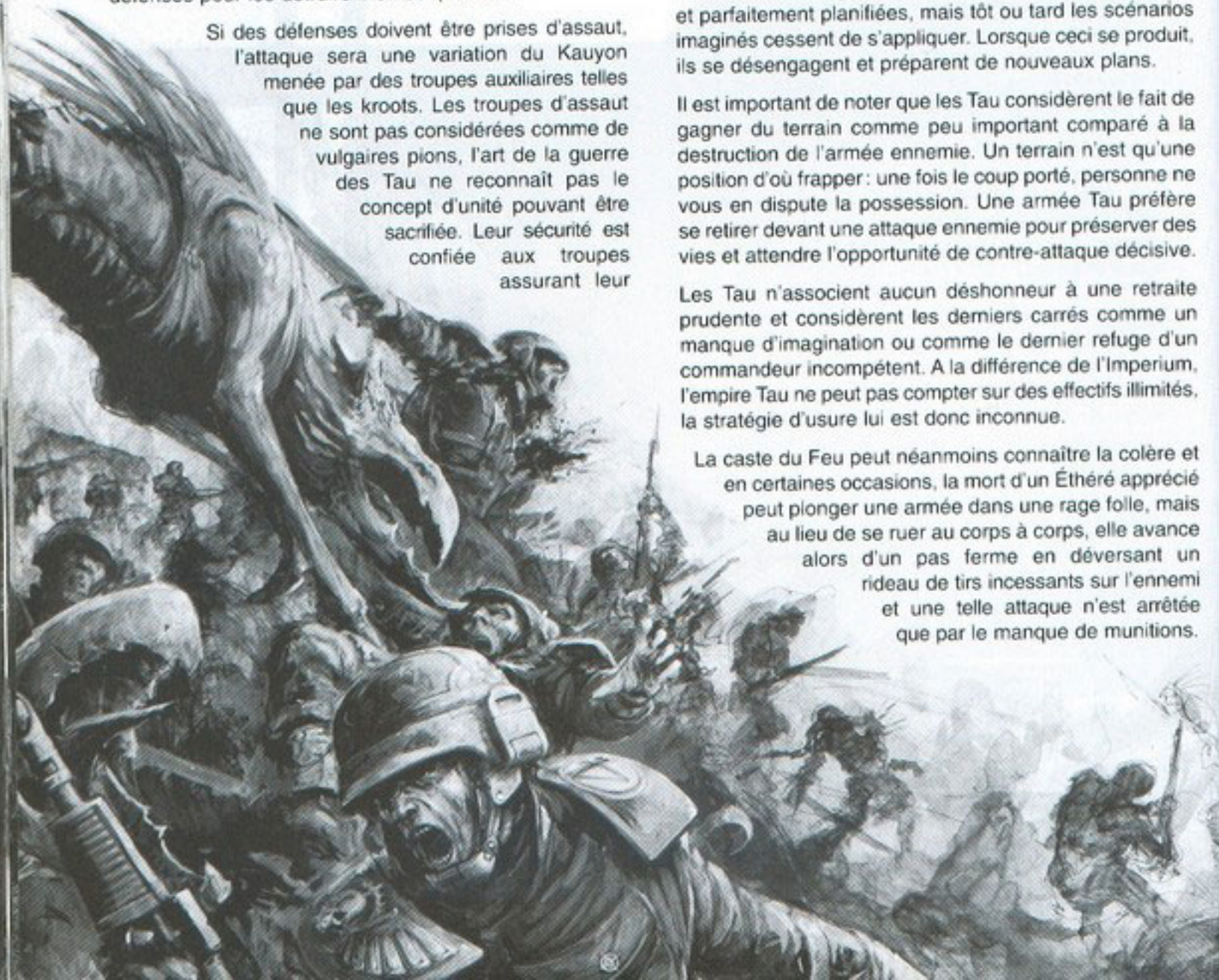
Suite à l'extension de l'empire, les batailles à plus grande échelle ont causé la remise en question de l'approche puriste de la caste du Feu et après consultation de la caste des Éthérés, beaucoup plus de troupes auxiliaires ont été incorporées aux armées Tau, principalement des mercenaires kroots. Celles-ci ont pour objectif de maintenir la ligne de front autour de laquelle opèrent les parties de chasse, plus 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 partie de chasse se voit assigner des cibles spécifiques à attaquer en temps et en heure, ce qui explique pourquoi les simulations et les répétitions sont fréquentes. Les Tau commencent par lancer des attaques très élaborées et parfaitement planifiées, mais tôt ou tard les scénarios imaginés cessent de s'appliquer. Lorsque ceci se produit, ils se désengagent et préparent de nouveaux plans.

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

Les Tau n'associent aucun déshonneur à une retraite prudente et considèrent les derniers carrés comme un manque d'imagination ou comme le dernier refuge d'un commandeur incompetent. A 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 en certaines occasions, la mort d'un Éthéré apprécié peut plonger une armée dans une rage folle, mais 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 et une telle attaque n'est arrêtée que par le manque de munitions.



VÉHICULES TACTIQUES

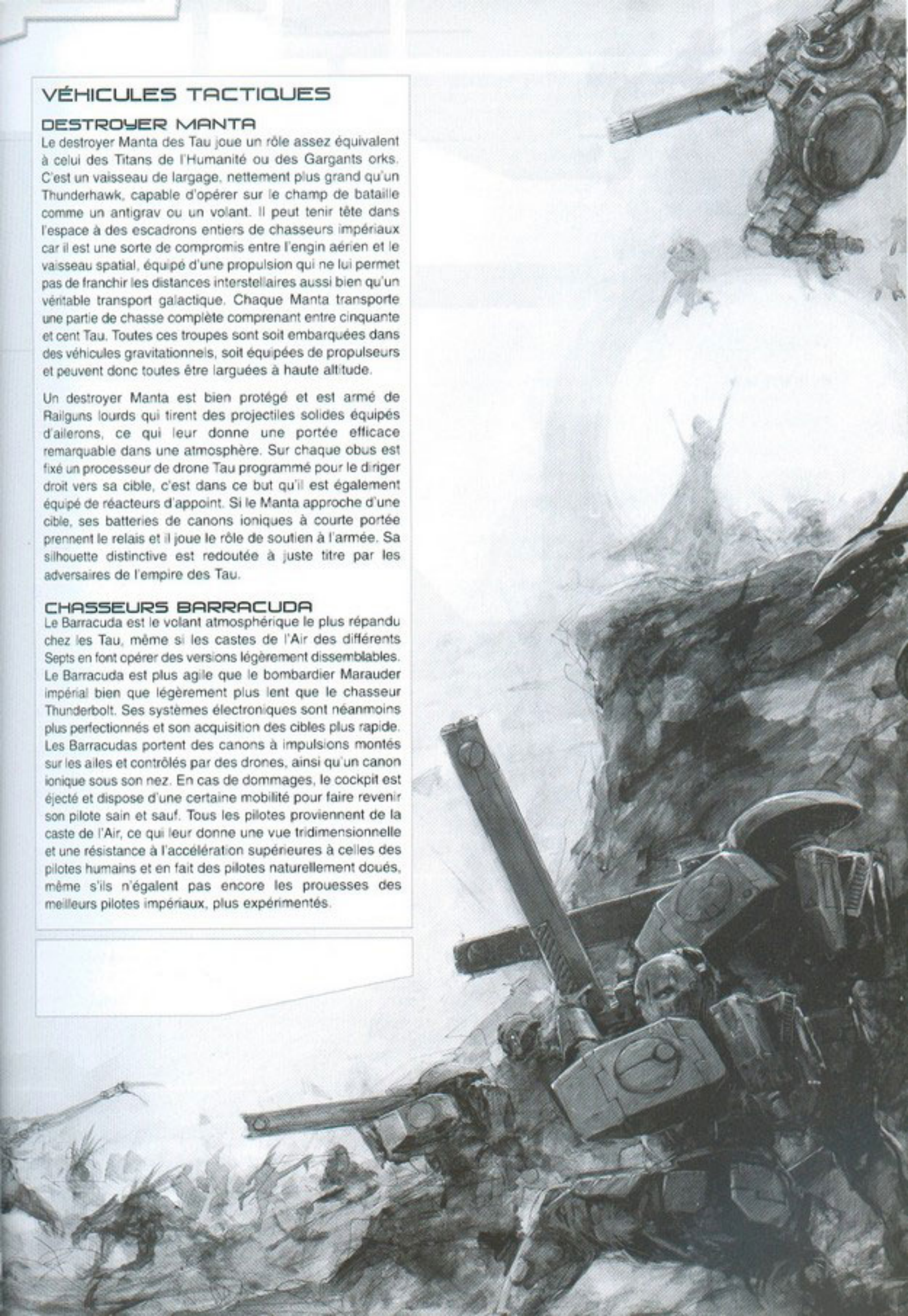
DESTROYER MANTA

Le destroyer Manta des Tau joue un rôle assez équivalent à celui des Titans de l'Humanité ou des Gargants orks. C'est un vaisseau de largage, nettement plus grand qu'un Thunderhawk, capable d'opérer sur le champ de bataille comme un antigrav ou un volant. Il peut tenir tête dans l'espace à des escadrons entiers de chasseurs impériaux car il est une sorte de compromis entre l'engin aérien et le vaisseau spatial, équipé d'une propulsion qui ne lui permet pas de franchir les distances interstellaires aussi bien qu'un véritable transport galactique. Chaque Manta transporte une partie de chasse complète comprenant entre cinquante et cent Tau. Toutes ces troupes sont soit embarquées dans des véhicules gravitationnels, soit équipées de propulseurs et peuvent donc toutes être larguées à haute altitude.

Un destroyer Manta est bien protégé et est armé de Railguns lourds qui tirent des projectiles solides équipés d'ailerons, ce qui leur donne une portée efficace remarquable dans une atmosphère. Sur chaque obus est fixé un processeur de drone Tau programmé pour le diriger droit vers sa cible, c'est dans ce but qu'il est également équipé de réacteurs d'appoint. Si le Manta approche d'une cible, ses batteries de canons ioniques à courte portée prennent le relais et il joue le rôle de soutien à l'armée. Sa silhouette distinctive est redoutée à juste titre par les adversaires de l'empire des Tau.

CHASSEURS BARRACUDA

Le Barracuda est le volant atmosphérique le plus répandu chez les Tau, même si les castes de l'Air des différents Septs en font opérer des versions légèrement dissemblables. Le Barracuda est plus agile que le bombardier Marauder impérial bien que légèrement plus lent que le chasseur Thunderbolt. Ses systèmes électroniques sont néanmoins plus perfectionnés et son acquisition des cibles plus rapide. Les Barracudas portent des canons à impulsions montés sur les ailes et contrôlés par des drones, ainsi qu'un canon ionique sous son nez. En cas de dommages, le cockpit est éjecté et dispose d'une certaine mobilité pour faire revenir son pilote sain et sauf. Tous les pilotes proviennent de la caste de l'Air, ce qui leur donne une vue tridimensionnelle et une résistance à l'accélération supérieures à celles des pilotes humains et en fait des pilotes naturellement doués, même s'ils n'égale pas encore les prouesses des meilleurs pilotes impériaux, plus expérimentés.



TECHNOLOGIE DES EXO-ARMURES TAU

La technologie Tau est extrêmement avancée et incorpore dans des armures spéciales des myriades de systèmes qui permettent aux guerriers de la caste du Feu de combattre de manière très efficace. La majorité de ces évolutions technologiques est intégrée dans des exo-armures de soutien qui peuvent permettre à un combattant de tirer sur des cibles différentes ou de contrôler des drones. D'autres systèmes peuvent être greffés directement à un guerrier Tau pour accroître ses capacités de combat naturelles.

EXO-ARMURE

Voici les trois principales exo-armures Tau :

XV8 CRISIS	F	E	PV	Svg
	+2	+1	+1	3+

Propulseurs, 3 systèmes d'armement ou de soutien.

XV15 STEALTH	F	E	PV	Svg
	+1	-	-	3+

Propulseurs, combinaison furtive, canon à impulsions.

XV88 BROADSIDE	F	E	PV	Svg
	+2	+1	+1	2+

2 systèmes d'armement, 1 système de soutien.

De plus, toutes les exo-armures sont équipées d'un système de stabilisation et de scanners améliorés.

Amélioration des Caractéristiques : Notez que toutes les exo-armures Tau améliorent les caractéristiques de leur porteur. Lorsqu'il faut déterminer si la figurine est tuée instantanément par une arme, c'est la valeur de l'Endurance modifiée par l'armure qui est utilisée. Par exemple, si un lance-plasma (Force 7) blesse un Tau en exo-armure Crisis, celui-ci ne perd qu'un seul Point de Vie. Ceci est une exception aux règles sur la mort instantanée données dans le livre de Warhammer 40,000.

Système de Stabilisation : Toutes les exo-armures XV sont créées pour compenser le recul des armes légères, elles ne comptent donc pas comme s'étant déplacées lorsqu'elles tirent avec une arme à tir rapide. Cette capacité ne fonctionne pas avec les armes lourdes, l'exo-armure doit donc toujours rester immobile pour les utiliser.

Les exo-armures XV ne sont pas aussi stables que les armures Terminator des Space Marines mais possèdent un plus grand choix d'armement.

Scanners Améliorés : Les exo-armures Crisis, Stealth et Broadside sont équipées d'un grand nombre de détecteurs et de senseurs qui leur permettent de repérer les embuscades (voir Codex Catachan, p.20) ou les Lictors utilisant la règle de *Déploiement Secret* (voir Codex Tyranides, p.11). Durant la phase de tir, un membre de l'équipe peut scanner les environs au lieu d'utiliser ses armes.

ÉQUIPEMENT DES EXO-ARMURES

L'équipement suivant est monté sur les exo-armures Tau et sur leurs drones. Cet équipement ne peut être utilisé que par les personnages possédant une exo-armure Tau.

PROPULSEURS

Les propulseurs des Tau combinent une technologie antigravitationnelle à des réacteurs miniatures.

Une figurine équipée de propulseurs peut soit :

- Se déplacer de 6ps durant la phase de mouvement en ignorant les terrains se trouvant sur sa trajectoire, comme une figurine équipée de réacteurs dorsaux.
- Se déplacer jusqu'à 6ps en marchant comme une figurine d'infanterie classique.

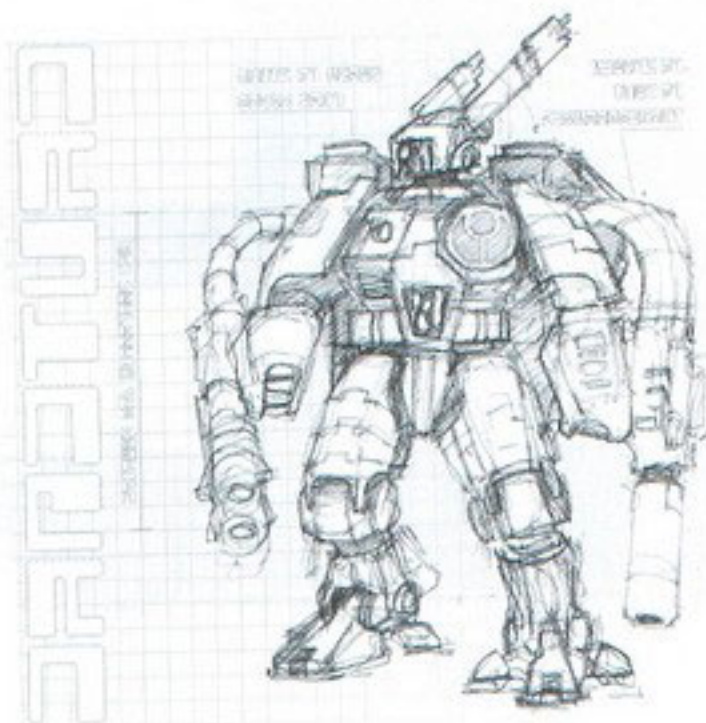
Les troupes équipées de propulseurs fuient, poursuivent et effectuent des percées sur 3D6ps.

Elles peuvent aussi effectuer des *Frappes en Profondeur* lorsque le scénario le permet (voir page 132 du livre de règles de Warhammer 40,000).

Si elle ne fuit pas et n'est pas engagée au corps à corps, la figurine peut toujours se déplacer de 6ps lors de la phase d'assaut. Ce mouvement peut être effectué dans n'importe quelle direction et ne doit pas forcément être une charge, même si la figurine équipée de propulseurs est déjà à 6ps d'une figurine ennemie. Ce mouvement est toujours similaire à celui d'une figurine équipée de réacteurs dorsaux.

COMBINAISON FURTIVE

Les combinaisons furtives incorporent un champ de dispersion holographique qui rend leur porteur très difficile à voir. Les figurines ennemies qui tentent de tirer sur des exo-armures Stealth comptent comme tirant en pleine nuit et doivent donc utiliser les règles de *Combat Nocturne* (voir page 134 du livre de règles de Warhammer 40,000). Si les exo-armures Stealth ne sont pas à portée, l'unité perd son opportunité de tir pour ce tour et ne peut pas tirer sur une autre cible. Les exo-armures Stealth comptent comme étant à couvert lorsqu'elles se font charger mais pas lorsqu'elles chargent. Lors d'un scénario utilisant les règles de *Combat Nocturne*, le jet pour voir les exo-armures Stealth est divisé par deux. Les drones contrôlés par une figurine en combinaison furtive sont aussi invisibles que la figurine qui les contrôle.



ARMEMENT DES EXO-ARMURES CRISIS

Chaque exo-armure Crisis possède trois points d'ancrage et chacun d'eux doit être équipé d'une arme ou d'un système de soutien. Les membres d'une équipe Crisis peuvent être équipés différemment les uns des autres.

Les armes des exo-armures Crisis sont les suivantes : lance-flammes, canon à impulsions, fuseur, lance-missiles ou fusil à plasma.

Il est possible de monter le même système d'arme sur deux points d'ancrage différents (sauf pour le lance-flammes), les deux armes sont alors considérées comme étant jumelées. Vous ne pouvez pas monter la même arme sur les trois points d'ancrage. Notez qu'à moins d'être équipées d'un système de visée multiple, les exo-armures Tau ne peuvent tirer qu'avec une seule arme par tour.

ARMEMENT DES EXO-ARMURES BROADSIDE

Chaque exo-armure Broadside possède trois points d'ancrage. Les exo-armures Broadside sont capables de porter des armes bien plus grosses que les exo-armures Crisis et un seul point d'ancrage de Broadside peut être équipé d'armes jumelées. Les membres d'une équipe Broadside peuvent être équipés différemment les uns des autres.

Le premier point d'ancrage est toujours occupé par une paire de Railguns jumelés. Le second point d'ancrage peut porter une paire de fusils à plasma jumelés ou un lance-missiles à tête chercheuse. Le dernier point d'ancrage doit toujours porter un système de soutien.

SYSTÈMES DE SOUTIEN DES EXO-ARMURES

Les systèmes de soutien ne sont pas des armes mais ils aident le porteur de l'exo-armure à combattre de manière plus efficace.

Une figurine ne peut avoir qu'un seul système de soutien de chaque type.

Système de visée multiple

Le système de visée multiple permet au porteur de tirer avec deux systèmes d'armement Crisis ou Broadside par tour.

Système d'acquisition de tir

Le système d'acquisition de tir permet au porteur de prendre pour cible une unité ennemie différente de celle visée par le reste de l'équipe.

Générateur de bouclier

Le générateur de bouclier crée un champ de force conférant une sauvegarde invulnérable de 4+ à son porteur.

Contrôleur de drones

Un contrôleur de drones permet à son porteur de diriger de 1 à 2 Drones d'Attaque ou de Défense.

ARMEMENT DES EXO-ARMURES

Arme	Portée	F	PA	Type	Notes
Canon à impulsions	18 ps	5	5	Assaut 3	
Lance-flammes	Gabarit	4	5	Assaut 1	
Lance-missiles	36 ps	7	4	Assaut 2	
Fusil à Plasma	24 ps	6	2	Tir Rapide	*1
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1	*2
Railgun (munition solide)	72 ps	10	1	Lourde 1	Voir ci-dessous
Lance-missiles à tête chercheuse	24 ps	5	5	Lourde 4	Voir ci-dessous

Notes

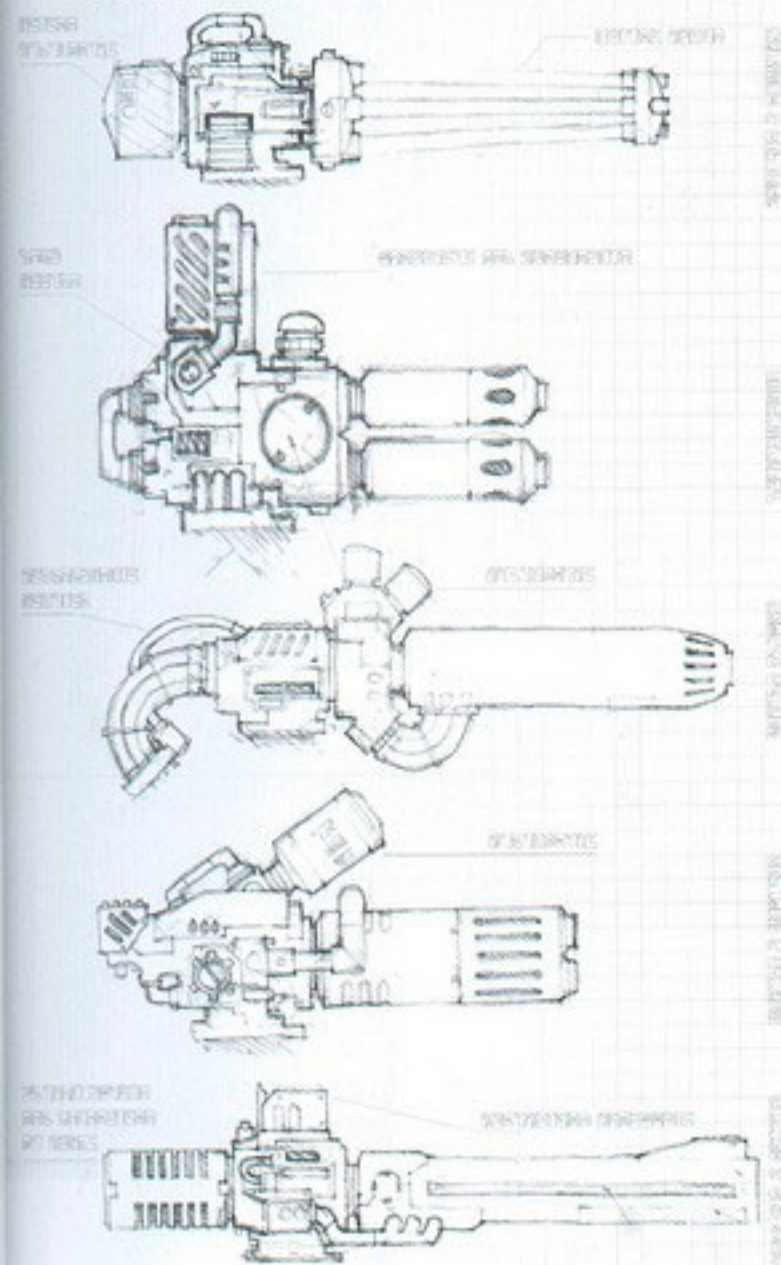
*1 Un fusil à plasma est moins puissant que son équivalent impérial mais ne surchauffe pas si vous obtenez 1 pour toucher.

*2 Un fuseur Tau jette 2D6 pour pénétrer les blindages lorsqu'il est à 6 ps ou moins de sa cible.

Railguns : Les Railguns des exo-armures utilisent une technologie basée sur des accélérateurs linéaires pour tirer un projectile solide à très haute vitesse. La version montée sur les véhicules Tau peut quant à elle, tirer des projectiles à fragmentation qui ne sont pas disponibles aux exo-armures.

Lance-missiles à tête chercheuse : Ce lance-missiles tire des projectiles autoguidés possédant l'intelligence d'un drone et qui sont capables de trouver et de détruire une cible par eux-mêmes, en franchissant les obstacles alentours.

Un lance-missiles à tête chercheuse peut prendre pour cible n'importe quelle unité ennemie à portée (en vue ou non). La cible peut bénéficier d'une sauvegarde de couvert si elle se trouve dans une forêt ou est protégée par un muret, par exemple. Lors d'un *Combat Nocturne*, la portée est réduite normalement car les missiles ont du mal à trouver leur cible.



ÉQUIPEMENT TAU

SYSTÈMES DE SOUTIEN INTÉGRÉS

En plus des systèmes de soutien des exo-armures, les Tau peuvent se faire implanter certains systèmes perfectionnés. Ces systèmes de soutien intégrés sont greffés sur le guerrier lui-même et ne peuvent être retirés sans faire appel à la chirurgie.

Une figurine ne peut avoir deux fois le même système de soutien intégré et ne peut avoir un système identique à celui ou ceux de son éventuelle exo-armure.

Système de visée multiple

Le système de visée multiple permet au porteur de tirer avec deux armes dans le même tour. Les Guerriers de Feu ne gagnent aucun bénéfice de ce système car ils ne peuvent pas porter deux armes.

Système d'acquisition de tir

Le système d'acquisition de tir permet à son porteur de prendre pour cible une unité ennemie différente de celle visée par le reste de l'équipe.

Système de vision nocturne

Le système de vision nocturne permet au porteur de voir à 4D6x3ps en *Combat Nocturne*. Seules les figurines qui en sont équipées gagnent le bénéfice d'un système de vision nocturne. Par exemple, si le chef d'une équipe Broadside est le seul à posséder ce système, lui seul peut tirer au delà des 2D6x3ps de vision autorisés.

Contrôleur de drones

Un contrôleur de drones permet à son porteur de diriger de 1 à 2 Drones d'Attaque ou de Défense.

DRONES

Les drones disposent d'intelligences artificielles indépendantes et programmées pour protéger les Tau. À l'inverse de l'Imperium, les Tau font un usage important des intelligences artificielles et des robots. Les drones standards possèdent un processeur extrêmement perfectionné qui leur donne une intelligence équivalente à celle d'un jeune enfant.

Un drone est généralement de la forme d'un disque blindé et est employé pour accomplir des missions dangereuses. Normalement, un drone a régulièrement besoin des ordres d'un Tau mais lorsque plusieurs d'entre eux sont réunis et que leurs intelligences respectives fonctionnent en commun, ils peuvent agir de manière indépendante pendant de longues périodes.

Drones, Objectifs et Points de Victoire: Les drones sous le commandement d'une figurine équipée d'un contrôleur de drones comptent pour déterminer si l'équipe doit effectuer un test pour avoir subi 25% de pertes. Ils sont aussi comptés lorsqu'il faut déterminer si l'unité est assez importante pour s'emparer d'un objectif. Si leur unité subit des pertes, les drones sont aussi comptabilisés pour déterminer si l'unité a perdu 50% de son effectif de départ.

Si une unité est entièrement composée de drones (pris en choix d'Attaque Rapide ou détachés d'un véhicule), elle est traitée normalement, elle doit cependant être composée d'au moins quatre drones pour prendre un objectif. C'est la quantité minimum pour que des drones puissent agir de manière efficace et intelligente sur le terrain.

Prendre pour Cible une Unité Mixte: Lorsque vous tirez sur une unité contenant des drones, les touches doivent être allouées avant d'effectuer les jets pour blesser. Tous les drones pouvant être touchés doivent l'être avant de pouvoir allouer des touches au reste de l'unité. Le joueur Tau choisit d'allouer les touches de différentes armes aux cibles de son choix. Par exemple, une équipe de trois exo-armures Crisis et de deux drones est touchée par un tir de lance-plasma, un tir de canon laser et trois tirs de bolters. Le joueur Tau alloue les touches de canon laser et de lance-plasma aux drones et les exo-armures sont chacune touchées par un tir de bolter.

Lorsque vous chargez une unité contenant des drones, les Attaques doivent être allouées aux drones dès que cela est possible. Toute figurine en contact avec un drone doit l'attaquer et toute figurine non engagée au corps à corps mais à moins de 2ps d'un drone doit attaquer celui-ci.

Si une attaque est spécifiquement allouée à une figurine, comme un tir d'Assassin Vindicare ou une *Guerre Mentale* d'un Grand Prophète, les drones ne peuvent pas l'intercepter.

Drones Contrôlés: Les drones doivent respecter la cohérence d'unité avec 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 le contrôleur des drones est tué, ces derniers sont retirés comme pertes à la fin de la phase durant laquelle est intervenue la mort.

DRONE D'ATTAQUE

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
2	2	3	3	1	4	1	-	4+

Armes: Carabines à impulsions jumelées.

RÈGLES SPÉCIALES

Propulseurs: Les drones sont équipés de propulseurs Tau.

Commandement: En tant qu'escadron indépendant, les drones ont un Commandement de 7. Si leur nombre tombe en dessous de 4, leur Commandement est réduit à 4.

DRONE DE DÉFENSE

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
2	2	3	3	1	4	1	-	4+

Armes: Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES

Propulseurs: Les drones sont équipés de propulseurs Tau.

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

AUTRES ÉQUIPEMENTS

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 rituel du Ta'llissera.

L'équipe ainsi liée par ce rituel peut se regrouper même si elle est réduite à moins de 50% de ses effectifs de départ. Les porteurs d'exo-armures ne portent pas vraiment le couteau sur eux, il est peint à la place sur leur armure. Quel que soit le nombre de Tau dans l'équipe, ils sont tous considérés comme étant liés pour +10 points.

Grenades photoniques

Les grenades photoniques sont similaires aux projectiles de la carabine à impulsions et sont conçues pour exploser en émettant une lumière multi-spectrale de très forte intensité. Elles sont lancées à la main pour déconcerter les unités ennemies en charge. Si une unité est équipée de grenades photoniques, tout ennemi désirant la charger perd les bénéfices de sa charge. Les grenades photoniques ne peuvent pas être utilisées par des exo-armures XV.

Grenades P.E.M

Ces grenades émettent des impulsions électromagnétiques d'une intensité suffisante pour causer des dommages irréparables aux circuits électroniques des véhicules. Elles sont utilisées en assaut contre des véhicules ennemis. Chaque figurine ne peut effectuer qu'une seule Attaque avec des grenades P.E.M. Faites les jets pour toucher normalement. Une fois les touches déterminées, la pénétration de blindage se fait différemment : jetez 1D6, sur un résultat de 4 ou 5, un dommage superficiel est infligé, sur un résultat de 6, un dommage critique est infligé. Vous ne pouvez utiliser de grenades P.E.M sur des véhicules ayant une CC, sauf s'ils sont immobilisés. Les grenades P.E.M ne peuvent pas être utilisées par des exo-armures XV.

Lance de duel

Cette arme est une longue lance utilisée par les membres de la caste des Éthérés pour régler les conflits au cours de duels rituels non-violents. La lance de duel doit être utilisée 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 lors de ses jets pour blesser.

Désignateur laser

Portée : 36ps Force : - PA : - Lourde 1

Une figurine équipée d'un désignateur laser peut l'utiliser à la place de son armement classique. Effectuez les jets pour toucher normalement. Chaque touche effectuée avec un désignateur laser sert à "éclairer" une cible pour une exo-armure ou un véhicule, ou permet de tirer un missile à guidage laser. Lorsqu'une cible a été éclairée, une figurine ou un véhicule de l'armée Tau qui n'a encore rien fait durant cette phase, peut tirer immédiatement sur elle avec une seule arme, la touchant sur 2+ quelle que soit sa CT. Vous pouvez toujours relancer votre dé si l'arme est jumelée.

ARMEMENT TAU

Fusil à impulsions, carabine à impulsions et canon à impulsions

Ces trois armes sont basées sur la même technologie. Un champ d'induction projette à très grande vitesse une particule qui réagit en se brisant et en libérant une décharge de plasma. Le canon à impulsions est une version multi-tubes de la carabine à impulsions et est capable d'atteindre de grandes cadences de tir mais ne possède pas de lance-grenades. La portée de la carabine à impulsions a été sacrifiée pour obtenir plus de maniabilité et la possibilité de monter un lance-grenades photoniques sous le canon. Toute unité subissant au moins une blessure par une carabine à impulsions doit effectuer un test de *pilonnage*.

Railgun du Hammerhead

Le Railgun est un accélérateur linéaire qui fonctionne grâce à un ensemble d'électrodes cylindriques supraconductrices disposées tout autour du canon de l'arme. Le Railgun peut tirer un projectile solide ou un ensemble de munitions à fragmentation. Cette dernière option n'est toutefois

disponible que sur les versions de l'arme montées sur des véhicules. Même si les sous-munitions utilisent le gabarit d'artillerie pour définir le nombre de figurines touchées lors du tir, le Railgun n'est **pas** une arme d'artillerie.

Canon ionique

Les armes reposant sur la technologie ionique génèrent un flux de particules accéléré par un champ électromagnétique. Ces particules réagissent au contact de la cible en explosant sous le transfert d'énergie qui s'opère au niveau atomique.

Lance-missiles à tête chercheuse du Hammerhead

Ce lance-missiles tire une volée de petits missiles, chacun dirigé par le processeur d'un drone installé dans sa tête. Après son lancement, le missile à tête chercheuse se met en quête d'une cible avant de l'engager selon les critères précédemment prédéfinis par l'opérateur. Un missile à tête chercheuse peut donc toucher une cible ennemie à portée de tir mais qui n'est pas en vue du tireur.

Fusil kroot

Le fusil kroot est une arme basique qui repose sur un système de propulsion chimique et sur un transfert d'énergie cinétique. Les Tau ont adapté l'arme pour qu'elle puisse recevoir des munitions à impulsions. Ces nouvelles munitions offrent au fusil kroot un bien meilleur pouvoir de pénétration. Le fusil kroot est équipé de lames près de la bouche de l'arme et sur la crosse, la vitesse des Kroots et leur musculature unique rendent ces lames très dangereuses aux corps à corps. Les Kroots équipés de fusils kroot comptent comme ayant une arme de corps à corps supplémentaire.

Arme	Portée	F	PA	Type	Notes
Fusil à impulsions	30ps	5	5	Tir rapide	
Carabine à impulsions	18ps	5	5	Assaut 1	Pilonnage
Railgun (munit. solides)	72ps	10	1	Lourde 1	
Canon ionique	60ps	7	3	Lourde 3	
Railgun (munit. à fragmentation)	72ps	6	4	Lourde 1	Gabari d'artillerie
Lance-missiles à tête chercheuse	24ps	5	5	Lourde 4	Pas de ligne de vue
Fusil kroot	24ps	4	6	Tir rapide	Voir ci-dessus
Canon kroot	48ps	7	4	Tir rapide	

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULE TAU

Système de Détection

Des antennes et des détecteurs sont fixés sur la coque du véhicule. Ces senseurs lui permettent de détecter les embuscades (voir p.20 du Codex Catachan) et le *Déploiement Secret* des Lictors (voir p.11 du Codex Tyranides). Un véhicule peut tirer et scanner une zone durant la même phase de tir. De plus, un véhicule équipé d'un système de détection ne déclenchera une mine que sur 6+.

Compensateur de Mouvement

Le véhicule est équipé d'un système de stabilisation perfectionné qui lui permet d'utiliser son armement comme le ferait un véhicule rapide. Le véhicule peut donc tirer avec une arme s'il se déplace jusqu'à 12ps et peut toutes les utiliser s'il se déplace jusqu'à 6ps.

Assistance de Tir

Ce système permet à l'équipage de mieux ajuster ses tirs en fonction de la distance à laquelle se trouve l'ennemi et de sa vitesse de déplacement. Ajoutez +1 à la CT du véhicule.

Système de Vision Nocturne

Cette amélioration est simplement une version embarquée du système de vision nocturne intégré. Le véhicule jette 4D6x3 pour déterminer la distance à laquelle il peut voir dans un scénario utilisant les règles de *Combat Nocturne*.

Drones d'Attaque

Le véhicule est équipé d'une paire de Drones d'Attaque. Ils se déplacent avec le véhicule dans un compartiment adapté. Durant 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, et forment ensuite une unité indépendante considérée comme un escadron de Drones. Les Drones ne peuvent plus rejoindre le véhicule par la suite.

Tant qu'ils sont à bord du véhicule, les Drones peuvent tirer en utilisant leur CT et leur armement. Ces tirs s'effectuent en plus de tous ceux qui sont autorisés pour ce véhicule. Ils sont traités comme des passagers si le véhicule est détruit.

Charges Réactives

De puissantes charges réactives sont installées à l'avant du véhicule. S'il s'approche trop près de l'ennemi, les charges explosent et libèrent un nuage de fléchettes à très grande vitesse. Si le véhicule effectue une attaque de char, les figurines ennemies choisissant de tenter "la Mort ou la Gloire" doivent auparavant effectuer une sauvegarde d'armure ou subir en cas d'échec une blessure due aux fléchettes.

Contre-mesures

Un ensemble de contre-mesures est installé près des réacteurs du véhicule et peut tirer des leurres pour protéger le moteur. Lorsque le véhicule est immobilisé suite à un dégât superficiel (résultat de 4), le dé doit être relancé. Le système de contre-mesures ne permet d'effectuer qu'une seule relance, même si le second résultat est une autre immobilisation.

Système de Brouillage

Un système de brouillage émet un champ de distorsion qui déforme les images et fait varier le spectre magnétique du véhicule, ce qui le rend difficile à prendre pour cible à longue portée. La portée des armes tirant sur le véhicule est réduite de 6 ps jusqu'à un minimum de 24 ps (à moins que la portée de l'arme soit déjà de 24 ps ou moins).

Système d'Acquisition de Tir

Ce système identifie les cibles potentielles et définit le meilleur moyen de les détruire, ce qui offre au tireur un plus grand nombre d'objectifs. Les armes du véhicule peuvent, si vous le désirez, prendre pour cible des unités différentes selon les règles normales de tir.

Missiles à Guidage Laser

Les missiles à guidage laser offrent à l'infanterie Tau un soutien immédiat. Une figurine équipée d'un désignateur laser ayant réussi à toucher sa cible peut demander le tir d'un missile à guidage laser.

Vous pouvez monter jusqu'à quatre missiles à guidage laser sur un seul véhicule et tous les utiliser en un seul tour si vous le désirez. Toutefois, chacun d'entre eux doit être guidé par un désignateur laser différent. Les missiles ne s'utilisent qu'une seule fois.

Les missiles ne nécessitent pas de ligne de vue entre le véhicule et la cible et ils touchent automatiquement sur 2+. On considère que le missile se déplace en ligne droite entre le véhicule qui en est équipé et sa cible pour déterminer si le blindage est touché devant, derrière ou sur les côtés. La cible peut bénéficier de la protection d'un éventuel couvert si elle se trouve juste derrière.

Un véhicule équipé de missiles à guidage laser ne peut les tirer de son propre chef. Le mécanisme est automatisé et ne peut se déclencher que sur une cible éclairée par un désignateur laser.

Portée : Illimitée Force : 8 PA : 3 Lourde 1

ARSENAL TAU

Les membres de la caste des Éthérés, ceux de la caste du Feu du rang de Shas'vre ou d'un rang supérieur et tous les chefs d'équipe Shas'Ui peuvent choisir de l'équipement dans l'Arsenal. Aucune figurine ne peut porter plus de 50pts d'équipement.

SYSTÈMES DE SOUTIEN INTÉGRÉS

Un Commandeur peut porter jusqu'à trois systèmes intégrés, les autres personnages ne peuvent en porter qu'un seul.

Système de visée multiple	10pts	Système de vision nocturne	3pts
Système d'acquisition de tir	7pts	Contrôleur de drones	2pts

DRONES

Drone d'Attaque (doit avoir un contrôleur de drones)	10pts	Drone de Défense (doit avoir un contrôleur de drones)	15pts
--	-------	---	-------

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES TAU

Les véhicules Tau peuvent être équipés des améliorations suivantes, devant être représentées sur la figurine. À part les missiles à guidage laser, aucune amélioration ne peut être choisie plusieurs fois.

Système de Détection	5pts	Paire de Drones d'Attaque	20pts
Assistance de Tir	5pts	Charges Réactives	5pts
Compensateur de Mouvement	10pts	Système de Brouillage	5pts
Système de Vision Nocturne	5pts	Contre-mesures	5pts
Système d'Acquisition de Tir	5pts	Missile à Guidage Laser (jusqu'à 4 par véhicule)	10pts l'un

LISTE D'ARMÉE DES TAU

Dans les pages suivantes, vous trouverez 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 SCHEMA 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 blanche 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 à 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 : Le type de l'unité et les éventuelles limitations quant au nombre d'unité 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 autorisé 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.

Options : La liste des différentes options d'armement et d'équipement accessibles à l'unité ainsi que les coûts qui y correspondent.

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 équipées d'armes spéciales, celles-ci sont réservées aux guerriers de base et ne sont pas disponibles au personnage.

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

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

NOTES

Valeur stratégique

Les Tau ont une valeur stratégique de 1.

Sentinelles

Lorsque vous devez déployer des sentinelles, vous pouvez utiliser 6 Drones d'Attaques ou 8 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 ne gagnent pas d'expérience. 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 pas dans ce pourcentage.

Une unité Tau qui capture la capsule de survie à la fin de la mission Emprisonnement (page 62) reçoit +300 points d'expérience s'il s'agit d'une unité Tau ou +100 points s'il s'agit d'une unité de kroots.

Les exo-armures Tau utilisent les Honneurs de Bataille de la cavalerie et des motos, les Hammerhead et les Devilfish utilisent ceux des véhicules, et toutes les autres unités utilisent ceux de l'infanterie. Si une unité Tau obtient l'Honneur de Bataille Combattants Endurcis et qu'elle est déjà liée, vous pouvez relancer le dé. Si l'unité n'est pas liée, elle peut le devenir gratuitement.

Les véhicules Tau ont un Commandement de 7.

MISSIONS STANDARDS

OBLIGATOIRE

- 1 QG
- 2 Troupes

OPTIONNEL

- 1 QG
- 4 Troupes
- 3 Élite
- 3 Attaque Rapide
- 3 Soutien



Le schéma de structure des missions standards est un bon exemple pour expliquer le choix d'une armée. Vous aurez besoin d'au moins une unité QG et de deux unités de Troupes (les cases sombres indiquent que ces unités doivent être choisies pour la mission). Vous pouvez ensuite choisir des unités additionnelles parmi ce qui suit avec le reste de vos points : 0-1 unité QG, 0-3 unité d'Élite, 0-4 unités de Troupes, 0-3 unités d'Attaque Rapide ou 0-3 unités de Soutien.

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



Shas'o

Shas'el

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

Équipement : Le Commandeur est équipé d'une exo-armure XV8 Crisis. Les profils ci-dessus ont déjà été modifiés en fonction des améliorations de l'exo-armure. Le Commandeur peut choisir de l'équipement additionnel dans l'Arsenal Tau.

Atteindre le grade de Commandeur est l'un des plus grands honneurs pour un Tau de la caste de Feu, il ne peut parvenir à ce poste qu'après des années de progression au sein des équipes de 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 au poste Shas've, il peut être promu au rang de Commandeur en fonction de ses talents de stratège et de tacticien. Les Commandeurs Tau sont de formidables guerriers et 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 nombreuses victoires.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné d'une escorte d'exo-armures Crisis, le Commandeur Tau est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000. S'il est accompagné par des drones, il peut toujours se joindre à une unité amie.

Escorte : Le Commandeur peut être accompagné d'une escorte, référez-vous pour cela à la description page suivante. Le Commandeur et ses gardes du corps comptent comme un seul choix QG.

OPTIONS DES POINTS D'ANCRAGE DES EXO-ARMURES XV8 CRISIS

Voir "Technologie des Exo-armures Tau". Les trois points d'ancrage **doivent** être occupés.

Lance-flammes		+6pts
Canon à impulsions		+10pts, +15pts si jumelés*
Fusil à plasma		+16pts, +24pts si jumelés*
Fuseur		+12pts, +18pts si jumelés*
Lance-missiles		+14pts, +21pts si jumelés*

*Occupent deux points d'ancrage si jumelés

Système de visée multiple		+5pts
Système d'acquisition de tir		+5pts
Générateur de bouclier		+20pts
Contrôleur de drones plus de 1 à 2 Drones d'Attaque		+10pts par drone
Contrôleur de drones plus de 1 à 2 Drones de Défense		+15pts par drone

"Maintenez votre ennemi à distance !
Si l'adversaire s'approche
suffisamment pour contrer votre
puissance de feu, il peut aussi
contrecarrer votre plan,
et lorsqu'il n'y a plus de plan
la bataille est perdue."

ATTRIBUÉ AU COMMANDEUR O'SHOVAH (757MM)

0-1 MEMBRE DE LA CASTE DES ÉTHÉRÉS (TAU: AUN)

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

Équipement: Les Éthérés portent normalement des attributs de leur statut qui peuvent compter comme deux armes de corps à corps (+1 Attaque). Ces armes peuvent être échangées contre une lance de duel pour +10 points. Les membres de la caste des Éthérés peuvent choisir de l'équipement additionnel dans l'Arsenal Tau.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant: Un Éthéré est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000. S'il est accompagné par des drones, il peut toujours se joindre à une unité amie.

Charisme: Toutes les unités Tau (sauf les kroots et les drones) **peuvent** relancer leurs tests de moral (ratés ou réussis) si un Éthéré ami se trouve sur la table. Vous devez cependant conserver le nouveau résultat obtenu. Une unité Tau qui est rejointe par un Éthéré devient *Sans Peur* et réussit automatiquement tous les tests de *moral* et de *blocage* qu'elle a à effectuer.

Revers de la Médaille: Si les Tau sont inspirés par la présence d'un Éthéré, ils craignent par-dessus tout sa mort. Si un Éthéré ami est tué, toutes les unités Tau de la table (sauf les kroots et les drones) **doivent** effectuer un test de *moral* au début de leur tour suivant si elles ne sont pas engagées au corps à corps. En cas d'échec, les unités prennent la fuite, elles pourront se rallier normalement par la suite.

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 et ils sont hautement respectés par les autres membres des différentes castes. Les Éthérés peuvent parfois être vus sur les champs de batailles mais nul ne connaît vraiment leur rôle.



EXO-ARMURES D'ESCORTE XV8 "CRISIS" (TAU: SHAS'VRE)

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shas'vre	40	3	3	5	4	2	3	2	8	3+

Équipe: Une équipe est constituée de 1 à 2 Shas'vre. Un Commandeur ne peut avoir qu'une seule escorte.

Équipement: Les gardes du corps Shas'vre sont tous équipés d'exo-armures XV8 Crisis. Le profil ci-dessus a déjà été modifié pour inclure les améliorations de l'armure. Tous les membres de l'escorte peuvent choisir de l'équipement additionnel dans l'Arsenal Tau.

RÈGLE SPÉCIALE

Liés: Tous les membres de l'équipe peuvent être liés par le rituel du Ta'lissera pour un coût de +10 points. Ils ne porteront pas de couteau rituel sur eux mais doivent avoir un symbole de couteau peint sur leurs armures.

OPTIONS DES POINTS D'ANCRAGE DES EXO-ARMURES XV8 CRISIS

Voir "Technologie des Exo-armures Tau". Les trois points d'ancrage **doivent** être occupés.

Lance-flammes	+6 pts
Canon à impulsions	+10 pts, +15 pts si jumelés*
Fusil à Plasma	+16 pts, +24 pts si jumelés*
Fuseur	+12 pts, +18 pts si jumelés*
Lance-missiles	+14 pts, +21 pts si jumelés*

*Occupent deux points d'ancrage si jumelés

Système de visée multiple	+5 pts
Système d'acquisition de tir	+5 pts
Générateur de bouclier	+20 pts
Contrôleur de drones plus de 1 à 2 Drones d'Attaque	+10 pts par drone
Contrôleur de drones plus de 1 à 2 Drones de Défense	+15 pts par drone



Les Commandeurs Tau sont souvent accompagnés par une escorte d'exo-armures Crisis. Leurs gardes du corps sont toujours des Shas'vre vétérans qui ont déjà prouvé leur valeur au combat et il n'est pas rare que le Commandeur et ses gardes du corps soient issus du même Sept et qu'ils soient 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 parmi les autres Guerriers de Feu.



Les Guerriers de Feu qui s'illustrent au combat peuvent parfois se voir offrir le privilège et l'honneur de porter une exo-armure et d'être promu au rang de Shas'ui. Ce sont de redoutables guerriers qui ont combattu 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'unité avant leurs désirs personnels.

ÉQUIPE XV8 "CRISIS" (TAU : SHAS'UI)

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shas'ui	30	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Shas'vre	+10	3	3	5	4	2	3	2	8	3+

Équipe : Une équipe est constituée de 1 à 3 Shas'ui.

Équipement : Les membres des équipes Crisis sont dotés d'exo-armures XV8 Crisis. Les profils ci-dessus ont déjà été modifiés pour inclure les améliorations de l'armure.

Personnage : L'un des Shas'ui peut commander l'équipe pour +5 points. Dans ce cas, il peut choisir de l'équipement additionnel dans l'Arsenal Tau et peut être promu au rang de Shas'vre pour +5 points supplémentaires.

RÈGLE SPÉCIALE

Liés : Tous les membres de l'équipe peuvent être liés par le rituel du Ta'lissera pour un coût de +10 points. Ils ne porteront pas de couteau rituel sur eux mais doivent avoir un symbole de couteau peint sur leurs armures.

OPTIONS DES POINTS D'ANCRAGE DES EXO-ARMURES XV8 CRISIS

Voir "Technologie des Exo-armures Tau". Les trois points d'ancrage **doivent** être occupés.

Lance-flammes	+6 pts
Canon à impulsions	+10 pts, +15 pts si jumelés*
Fusil à plasma	+16 pts, +24 pts si jumelés*
Fuseur	+12 pts, +18 pts si jumelés*
Lance-missiles	+14 pts, +21 pts si jumelés*
*Occupent deux points d'ancrage si jumelés	
Système de visée multiple	+5 pts
Système d'acquisition de tir	+5 pts
Générateur de bouclier	+20 pts
Contrôleur de drones plus de 1 à 2 Drones d'Attaque	+10 pts par drone
Contrôleur de drones plus de 1 à 2 Drones de Défense	+15 pts par drone

"Il existe deux types de comportements que les Éthérés ne tolèrent pas. Le premier est de ne pas réussir à déterminer ce qui est bon pour le Bien Suprême de la race Tau. Le second est le refus délibéré de suivre le chemin du Bien Suprême alors qu'il a été clairement établi."

POR'UI DAL'YTH UKOS,
MESSAGER DE LA CASTE DE L'EAU



ÉQUIPE XV15 "STEALTH" (TAU : SHAS'UI)

	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 : Une équipe est constituée de 3 à 6 Shas'ui.

Équipement : Les membres des équipes Stealth sont tous équipés d'exo-armures XV15 Stealth. Les profils ci-dessus ont déjà été modifiés pour inclure les améliorations de l'armure.

Personnage : L'un des Shas'ui peut commander l'équipe pour +5 points. Dans ce cas, il peut choisir de l'équipement additionnel dans l'Arsenal Tau et être équipé d'un désignateur laser pour +10 points. De plus, il peut être promu au rang de Shas'vre pour +5 points supplémentaires.

RÈGLES SPÉCIALES

Combinaison Furtive : Les figurines ennemies désirant tirer sur une unité équipée d'exo-armures Stealth doivent d'abord vérifier si l'unité est à portée en jetant 2D6x3 comme lors d'un scénario utilisant les règles de Combat Nocturne. Si les figurines équipées d'exo-armures Stealth ne sont pas à portée, l'escouade ennemie ne peut pas choisir de prendre pour cible une autre unité. Les figurines équipées d'exo-armures Stealth comptent comme étant à couvert lorsqu'elles se font charger mais pas lorsqu'elles chargent. Si une unité tire sur une équipe d'exo-armures Stealth lors d'un scénario utilisant les règles de Combat Nocturne, le jet pour vérifier les distances de tir est divisé par deux. Tout drone contrôlé par une figurine en exo-armure Stealth bénéficie des mêmes règles sans coût additionnel.

Infiltration : Les équipes d'exo-armures Stealth peuvent tirer profit des capacités spéciales de leurs armures pour pénétrer dans les lignes ennemies sans se faire voir. Pour représenter cela, les équipes Stealth peuvent se déployer en utilisant les règles spéciales d'Infiltration lorsque la mission le permet. Les drones accompagnant l'unité suivent les mêmes règles spéciales. Si la mission n'utilise pas les règles spéciales d'Infiltration, les équipes Stealth doivent se déployer avec le reste de l'armée.

Liés : Tous les membres de l'équipe peuvent être liés par le rituel du Ta'lissera pour un coût de +10 points. Ils ne porteront pas de couteau rituel sur eux mais doivent avoir un symbole de couteau peint sur leurs armures.

Les équipes Stealth sont les "loups solitaires" de l'armée Tau et 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 sorties de nulle part.

"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 Ethère Aun'D 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."

POREL TAUN UKOS, NÉGOCIATEUR DE LA CASTE DE L'EAU

"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."

GUARNERIUS, TRAFICANT

TROUPES

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



Shas'la
Shas'ui

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

Équipe : Une équipe est constituée de 6 à 12 Guerriers de Feu.

Équipement : Fusil à impulsions.

Options : Jusqu'à la moitié des Guerriers de Feu de l'équipe (arrondie à l'inférieur) peuvent gratuitement échanger leur fusil à impulsions contre une carabine à impulsions. L'équipe peut porter des grenades photoniques pour un coût additionnel de +1 point par figurine et/ou des grenades P.E.M pour un coût additionnel de +3 points par figurine.

Personnage : L'un des Shas'la de l'équipe peut devenir un Shas'ui pour +10 points. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans l'Arsenal Tau et peut aussi être équipé d'un désignateur laser pour +10 points.

RÈGLES SPÉCIALES

Liés : Tous les membres de l'équipe peuvent être liés par le rituel du Ta'lissera pour un coût de +10 points.

Transport : Si l'équipe compte douze figurines ou moins (en incluant les drones), elle peut embarquer à bord d'un transport de troupes Devliffish.

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 transports de troupes Devliffish, les Guerriers de Feu peuvent se déployer très rapidement et engager leur adversaire dans une terrible fusillade.

TRANSPORT DE TROUPE : DEVLIFFISH



Devliffish

Points	Blindage : Avant	Latéral	Arrière	CT
80	12	11	10	3

Type : Char, Antigra.

Équipage : Membres de la caste du Feu.

Armement : Canon à impulsions.

Système : Le Devliffish possède une paire de Drones d'Attaque sans coût additionnel.

Options : Le Devliffish peut être équipé de n'importe quelle amélioration de véhicule mentionnée dans l'Arsenal Tau. Il ne peut toutefois pas choisir de nouveau une paire de Drones d'Attaque.

Transport : Le Devliffish peut transporter jusqu'à douze figurines. Il ne peut pas transporter de figurines en exo-armure XV.

Points d'accès : Les points d'accès se trouvent à l'arrière du véhicule et de chaque côté de la coque. Les figurines débarquant et embarquant doivent être placées dans un rayon de 2 ps autour de ces points d'accès.

Postes de tir : Il n'existe pas de poste de tir car un Devliffish est un véhicule pressurisé, aucun passager ne peut donc tirer depuis ce type de véhicule.

Le Devliffish est le transport de troupes des forces armées terrestres Tau. Équipé du terrible canon à impulsions, il peut rapidement transporter ses passagers jusqu'à leur destination et ensuite agir comme une force de soutien une fois qu'ils ont posé pied à terre. Le Devliffish porte aussi une paire de drones d'attaque qui lui fournissent une meilleure puissance de feu.

"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 cause et nous reviennent sous la forme d'effet. Tout ce que nous faisons doit être dans le sens du Bien Suprême ou nous retournerons dans le Mont'au. La Terre."

SHASO VIOIRA KAIS, COMMANDEUR DE LA CASTE DU FEU

ESCOUADE DE CARNIVORES KROOTS

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kroot	7	4	3	4	3	1	3	1	7/8	-
Mentor	+21	4	3	4	3	3	3	3	7/8	6+



Escouade : Une escouade est constituée de 10 à 20 kroots.

Équipement : Fusil kroot.

Options : Si l'escouade de Carnivores Kroots contient un Mentor, tous les kroots de l'unité peuvent obtenir une sauvegarde d'armure de 6+ pour un coût additionnel de +1 point par figurine. Certains Mentors sont équipés d'armes que leur ont offertes les Tau. Pour un coût additionnel de +5 points, le Mentor Kroot peut remplacer son fusil kroot par un fusil à impulsions ou une carabine à impulsions.

Personnage : L'un des kroots peut devenir le Mentor de l'escouade pour un coût additionnel de +21 points.

RÈGLES SPÉCIALES

Mercenaires : Les kroots sont des mercenaires, ils ne se battent pas pour une noble cause ou pour un idéal, ils ne le font que contre une récompense ! Pour refléter cela, la caractéristique de Commandement des kroots n'est pas fixe, elle est en fait égale à leur coût. Ce dernier est normalement de 7, mais si les kroots de l'escouade améliorent leur sauvegarde d'armure, leur Commandement passe à 8 (car leur coût est de 8 points). Notez que la présence d'un Mentor Kroot, de Chiens Kroots et de Krootox n'affecte pas directement le Commandement de l'escouade qui est toujours basé sur le coût en points des Carnivores Kroots.

Nécrophages : Les kroots sont des carnivores voraces, ils laisseront donc le plus souvent leurs ennemis s'enfuir de manière à pouvoir se nourrir de la chair de leurs morts. Les kroots doivent réussir un test de Commandement s'ils désirent poursuivre un adversaire qu'ils auraient vaincu au corps à corps ou pour effectuer une percée. En cas d'échec, les kroots ne peuvent que consolider. Si l'escouade contient un Mentor Kroot, elle **doit** consolider.

Forestiers : Les kroots sont naturellement adaptés à la vie dans les environnements arboricoles, ils gagnent donc un bonus de +1 à leurs sauvegardes de couvert lorsqu'ils se trouvent dans une forêt ou dans la jungle. Les kroots se trouvant dans un milieu forestier n'ont pas besoin d'effectuer de tests de terrain difficile et peuvent donc toujours se déplacer jusqu'à 6ps. S'ils ne se déplacent pas durant la phase de mouvement, ils peuvent voir et tirer au travers de 12ps de forêt ou de jungle au lieu d'être limités aux 6ps habituels.

Infiltration : Si l'escouade ne contient pas de Krootox et si la mission le permet, elle peut utiliser les règles spéciales d'Infiltration.

Chiens Kroot et Krootox : Les Carnivores Kroots peuvent avoir des Chiens Kroots et des Krootox rattachés à leur escouade, référez-vous pour cela à la description de l'unité correspondante. L'unité combinée compte comme un seul choix de Troupes pour ce qui est du déploiement et des Points de Victoire mais elle occupe plusieurs choix d'unités dans le schéma de structure d'armée.

Les escouades de 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 de kroots aux armées Tau en tant que mercenaires exclusifs. 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 escouades de kroots peuvent parfois inclure les puissants Krootox ou les rapides 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 ainsi 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.

"Ce n'est qu'en se joignant aux autres dans un engagement mutuel vers le Bien Suprême, d'une manière dont seuls les Tau sont capables, que nous pouvons réellement développer notre vrai potentiel. C'est la source finale de nos espoirs et de tous nos actes."

AUNEL TAU TAMVA, MEMBRE DE LA CASTE DES ÉTHÉRÉS

ATTAQUE RAPIDE

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



Drone d'Attaque

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

Escadron : Un escadron est constitué de 4 à 8 Drones d'Attaque.

Équipement : Carabines à impulsions jumelées.

Propulseurs : Les drones sont équipés de propulseurs Tau, ils peuvent donc utiliser les règles spéciales de *Frappe en Profondeur* comme décrit dans la description des propulseurs Tau de l'Arsenal Tau.

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 ses positions.

RÈGLE SPÉCIALE

Indépendants : Les processeurs des Drones d'Attaque d'un même escadron sont en liaison les uns avec les autres ce qui accroît leur indépendance et leur champ d'action. Ils sont programmés pour s'auto-préserver et effectuent donc leurs tests de Commandement normalement. Si le nombre de drones de l'escadron est réduit à moins de 4, leur Commandement est ramené à 4.

ÉQUIPE DE CIBLEURS TAU (TAU: SHAS'LA)



Shas'la
Shas'ui

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

Équipe : Une équipe est constituée de 4 à 8 Cibleurs Tau.

Équipement : Carabine à impulsions et désignateur laser.

Options : Les Cibleurs Tau peuvent être équipés de grenades photoniques pour +1 point par figurine et/ou de grenades P.E.M pour +3 points par figurine.

Personnage : L'un des Shas'la peut être promu Shas'ui pour +10 points. Le Shas'ui peut choisir de l'équipement additionnel dans l'Arsenal Tau.

RÈGLES SPÉCIALES

Liés : Tous les membres de l'équipe peuvent être liés par le rituel du Ta'llissera pour un coût de +10 points.

Scouts : Les Cibleurs opèrent bien au-devant des armées Tau pour identifier et désigner les cibles que les équipes Broadside et Crisis vont éliminer. Lors des missions où certaines troupes commencent sur la table et d'autres en réserve, les Cibleurs commencent automatiquement sur la table. Ils peuvent ensuite effectuer un mouvement supplémentaire après le déploiement mais avant le début du premier tour. Ce mouvement peut aussi permettre aux Cibleurs de débarquer de leur Devilfish.

Transport : Les Cibleurs **doivent** être embarqués dans un transport de troupes Devilfish pour un coût additionnel de +80 points, plus les éventuelles améliorations du véhicule (référez-vous à la page 26 pour connaître les options du Devilfish).

Les Cibleurs Tau sont les yeux et les oreilles du général de l'armée et coordonnent les mouvements des autres formations. Les équipes de Cibleurs les plus douées peuvent accroître l'efficacité des équipes de Guerriers de Feu et sont donc fortement respectées parmi les Tau. Ils sont connus pour leur patience infinie et pour leur détermination à choisir les cibles les plus appropriées. Les forces impériales qui ont combattu lors de la Croisade Damoclès surnommèrent le désignateur laser que portent les Cibleurs Tau la "Marque de la Valkyrie" car ceux qu'elle désignait allaient très bientôt rejoindre le monde des morts.

MEUTE DE CHIENS KROOTS

Chien
Kroot

Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
6	4	0	4	3	1	4	2	*	*

Meute : Une meute est constituée de 2 à 8 Chiens Kroots.

Équipement : Griffes.

RÈGLES SPÉCIALES

Unité Rattachée : Les Chiens Kroots ne peuvent former d'unités indépendantes sur le champ de bataille. Bien qu'ils occupent un choix d'Attaque Rapide dans le schéma de structure d'armée, ils ne peuvent être déployés que s'ils sont rattachés à une unité de Carnivores Kroots avant le début de la bataille.

Ils sont dans ce cas déployés avec l'unité de Carnivores comme s'ils ne formaient qu'un seul choix de Troupes. Il ne peut y avoir plus de figurines (en comptant les Chiens Kroots et les Krootox) ajoutées à une unité de Carnivores qu'il n'y en avait dans l'unité au départ. Par exemple, vous ne pourriez inclure 8 Chiens Kroots et 3 Krootox dans une unité de 10 Carnivores, ces derniers devant au moins être 11 pour que vous puissiez rattacher autant de figurines à l'unité.

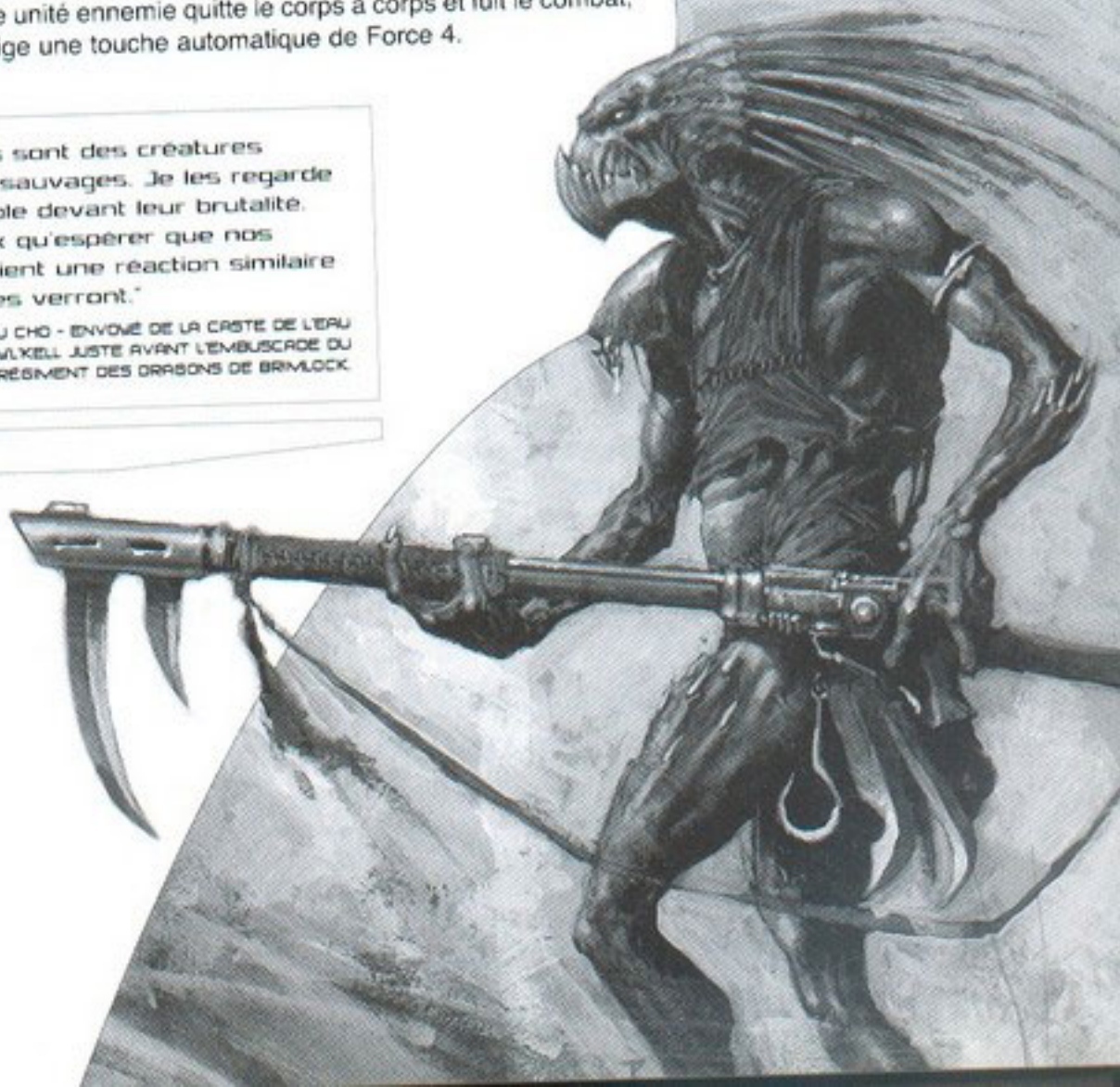
* Une fois rattachés à une unité, les Chiens Kroots fonctionnent comme les Carnivores qu'ils accompagnent. Leur Commandement et leur sauvegarde d'armure sont identiques à ceux des kroots de l'unité à laquelle ils sont rattachés.

Lâchez les Chiens ! Alors que les kroots ne poursuivent que rarement leurs adversaires, les Chiens Kroots s'attaquent très souvent aux fuyards avant de retourner vers leur unité. Si une unité ennemie quitte le corps à corps et fuit le combat, chaque Chien de l'unité lui inflige une touche automatique de Force 4.

Les Chiens Kroots sont très féroces au combat et sont connus pour leur mauvais caractère. Même en temps de paix, il n'est pas rare qu'une meute de Chiens dévore son maître si ce dernier relâche son attention. Alors que les Tau apprécient grandement les talents martiaux des kroots, ils trouvent leurs Chiens tout simplement répugnants.

"Les kroots sont des créatures féroces et sauvages. Je les regarde et je tremble devant leur brutalité. Je ne peux qu'espérer que nos ennemis aient une réaction similaire lorsqu'ils les verront."

PORVRE TAU CHO - ENVOYÉ DE LA CASTE DE L'EAU
SUR SUXIEN JUSTE AVANT L'EMBUSCADE DU
17^e RÉGIMENT DES DRAGONS DE BRIMLOCK.



ÉQUIPE XV-88 "BROADSIDE" (TAU : SHAS'UI)



Les vétérans les plus expérimentés peuvent utiliser des exo-armures Broadside et former ainsi les unités 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 d'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 : L'équipe est constituée de 1 à 3 Shas'ui.

Équipement : Les membres des équipes Broadside sont dotés d'exo-armures XV-88 Broadside. Les profils ci-dessus ont déjà été modifiés pour inclure les améliorations de l'armure.

Personnage : L'un des Shas'ui peut commander l'équipe pour +5 points. Dans ce cas, il peut choisir de l'équipement additionnel dans l'Arsenal Tau et peut être promu au rang de Shas'vre pour +5 points supplémentaires.

RÈGLE SPÉCIALE

Liés : Tous les membres de l'équipe peuvent être liés par le rituel du Ta'lissera pour un coût de +10 points.

OPTIONS DES POINTS D'ANCRAGE DES EXO-ARMURES XV-88 BROADSIDE

Voir "Technologie des Exo-armures Tau".

Les exo-armures Broadside sont équipées de deux Railguns jumelés et d'un lance-missiles à tête chercheuse.

Vous pouvez remplacer le lance-missiles à tête chercheuse par deux fusils à plasma jumelés pour un coût supplémentaire de +10 pts.

Vous devez ensuite choisir un système de soutien dans la liste suivante :

Système de visée multiple	+5 pts
Système d'acquisition de tir	+5 pts
Générateur de bouclier	+20 pts
Contrôleur de drones plus de 1 à 2 Drones d'Attaque	+10 pts par drone
Contrôleur de drones plus de 1 à 2 Drones de Défense	+15 pts par drone

"Y zon les gros fling' qui tu' tout plin de mes boyz, mais si t'arriu' à t'approcher hom h'y faut alors t'as une chance. Pens' bien à prend' un tas de boyz hostos, pas'hi va pas t'en rester des mass' han tu s'ras assez près pour pouvoir leur hasser la têt'."

BIG BOSS SKARMORK, LE GRAND FLÉAU

"Nos chars étaient inutiles. Dès que nous sortions des couverts, les armes lourdes de leurs exo-armures se verrouillaient sur nous. C'était comme s'il y avait quelqu'un pour guider leurs tirs jusqu'à nous. Et ils tiraient... que l'Empereur nous préserve! Leurs armes perforaient nos blindages comme du papier. La seule chose que l'on pouvait voir était les traînées de flammes que laissaient leurs projectiles lorsqu'ils passaient dans l'air."

SOLDAT CAULEY DU 25^E RÉGIMENT DES FUSILIERS GRAYN

CUIRASSÉ HAMMERHEAD

Hammerhead

Points	blindage: Avant	Latéral	Arrière	CT
90	13	12	10	3(4)

Type: Char, Antigrav.

Équipage: Membres de la caste de Feu.

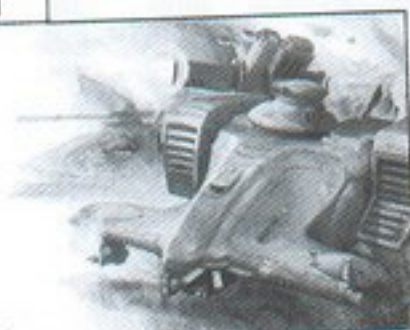
Armement: Le Cuirassé Hammerhead est équipé d'un système d'arme principal et d'un système d'arme secondaire.

Le système d'arme principal peut recevoir un canon ionique pour +30 points ou un Railgun pour +50 points.

Le système d'arme secondaire peut quant à lui recevoir deux canons à impulsions pour +10 points la paire ou un lance-missiles à tête chercheuse pour +20 points. Notez que les canons à impulsions ne sont pas jumelés et tirent séparément.

Options: Le Cuirassé Hammerhead peut recevoir n'importe quelle amélioration de véhicule de l'Arsenal Tau. Il est équipé gratuitement d'une assistance de tir dont l'amélioration a déjà été ajoutée à sa CT dans le profil ci-dessus.

Le Cuirassé Hammerhead est le principal char de combat de l'armée Tau. La plupart de l'espace à l'intérieur est occupé par les générateurs des systèmes d'armement, il ne peut donc pas transporter de passagers. Durant la Croisade Damoclès, de nombreux chars impériaux constatèrent à leurs dépens l'efficacité de l'armement du Hammerhead.



KROOTOX

Krootox

Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
50	4	3	6	3(5)	3	3	3	.	.

Troupeau: Un troupeau est constitué de 1 à 3 Krootox.

Équipement: Canon kroot.

RÈGLE SPÉCIALE

Unité Rattachée: Les Krootox ne peuvent former d'unités indépendantes sur le champ de bataille. Bien qu'ils occupent un choix d'Attaque Rapide dans le schéma de structure d'armée, ils ne peuvent être déployés que s'ils sont rattachés à une unité de Carnivores Kroots avant le début de la bataille.

Ils sont dans ce cas déployés avec l'unité de Carnivores comme s'ils ne formaient qu'un seul choix de Troupes. Il ne peut y avoir plus de figurines (en comptant les Chiens Kroots et les Krootox) ajoutées à une unité de Carnivores qu'il n'y en avait dans l'unité au départ.

* Une fois rattachés à une unité, les Krootox fonctionnent comme les Carnivores qu'ils accompagnent. Leur Commandement et leur sauvegarde d'armure sont identiques à ceux des kroots de l'unité à laquelle ils sont rattachés.

Note: Pour déterminer si une arme tue instantanément un Krootox, on prend en compte l'Endurance de 3. Les armes de Force 6 ou plus tueront donc instantanément un Krootox. En fait, on considère que c'est le kroot sur le Krootox qui a été tué, laissant ainsi ce dernier errer sans but. Retirez donc la figurine comme perte.

Les Krootox forment une branche divergente de l'évolution kroot, il leur manque certaines caractéristiques pour en faire une espèce dominante. Les Krootox sont de paisibles herbivores bien plus puissants que les kroots normaux. Au combat, les kroots installent un canon sur les épaules de la bête et montent sur ses hanches pour se servir d'elle comme d'une plate-forme de tir mobile. Normalement, les Krootox ne sont pas agressifs, mais si un ennemi attaque ceux qu'ils considèrent comme faisant partie de leur troupeau, ils les défendent féroce.



FEUILLE DE RÉFÉRENCE TAU

TAU, KROOTS & DRONES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Aun	4	3	3	3	2	3	3	10	-
Shas'o Crisis	4	5	5	4	4	3	4	10	3+
Shas'el Crisis	3	4	5	4	3	3	3	9	3+
Shas'vre Broadside	3	3	5	4	2	3	2	8	2+
Shas'vre Crisis	3	3	5	4	2	3	2	8	3+
Shas'vre Stealth	3	3	4	3	1	3	2	8	3+
Shas'ui Broadside	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Shas'ui Crisis	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Shas'ui Stealth	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Shas'ui	2	3	3	3	1	2	2	8	4+
Shas'la	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Mentor Kroot	4	3	4	3	3	3	3	7/8*	6+
Kroot	4	3	4	3	1	3	1	7/8*	*1
Chien Kroot	4	0	4	3	1	4	2	*1	*1
Krootox	4	3	6	3(5)	3	3	3	*1	*1
Drone d'Attaque	2	2	3	3	1	4	1	7*	4+
Drone de Défense	2	2	3	3	1	4	1	n/a	4+*

Nomenclature Tau

Les Aun sont les membres de la caste des Éthérés Tau.

Les Shas'la sont les Guerriers de Feu de base.

Les Shas'ui sont des vétérans expérimentés qui peuvent potentiellement être équipés d'une exo-armure.

Les Shas'vre sont des pilotes d'exo-armures expérimentés.

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

Les profils ci-contre incluent déjà les améliorations des exo-armures disponibles aux Guerriers de Feu.

Notes

*1 Le Commandement et la sauvegarde des kroots dépend de leur coût.

*2 Le Commandement des Drones d'Attaques ne s'utilise que lorsqu'ils opèrent en escadron.

*3 Sauvegarde invulnérable.

*4 Le fuseur Tau lance 2D6 pour pénétrer les blindages lorsqu'il est utilisé à 6 ps ou moins de sa cible.

*5 Les kroots équipés de fusils kroots comptent comme étant équipés d'une arme de corps à corps supplémentaire.

*6 Ne surchauffe pas.

*7 Test de pilonnage.

*8 Gabarit d'artillerie.

*9 Pas de ligne de vue nécessaire. Touche sur 2+. Doit être guidé par un désignateur laser.

*10 Pas de ligne de vue nécessaire.

VÉHICULES TAU

Véhicule / Blindage :	Avant	Latéral	Arrière	CT
Devilfish	12	11	10	3
Hammerhead	13	12	10	3(4)

ARSENAL TAU

Arme	Portée	F	PA	Type	Notes
Canon à impulsions	18 ps	5	5	Assaut 3	
Lance-flammes	Gabarit	4	5	Assaut 1	
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1	*4
Canon ionique	60 ps	7	3	Lourde 3	
Canon kroot	48 ps	7	4	Tir rapide	
Fusil kroot	24 ps	4	6	Tir rapide	*5
Lance-missiles	36 ps	7	4	Assaut 2	
Fusil à plasma	24 ps	6	2	Tir rapide	*6
Carabine à impulsions	18 ps	5	5	Assaut 1	*7
Fusil à impulsions	30 ps	5	5	Tir rapide	
Railgun (munitions solides)	72 ps	10	1	Lourde 1	
Railgun (munit. à fragmentation) (uniquement pour les véhicules)	72 ps	6	4	Lourde 1	*8
Missile à guidage laser	Illimitée	8	3	Lourde 1	*9
Lance-missiles à tête chercheuse	24 ps	5	5	Lourde 4	*10

"Ce n'est pas notre technologie qui nous permettra de dominer la galaxie mais plutôt le sens de l'honneur et de la communauté qui nous unit et qui nous donne la force de vaincre nos ennemis."

SHASEL SACEA ORES,
COMMANDEUR DE LA
CASTE DE FEU

COLLECTIONNER UNE ARMÉE TAU



Quand on collectionne une armée Tau, une partie du plaisir est de la regarder grandir et passer d'une petite force à un contingent bien plus important. En partant de la base que vous aurez établie, vous pourrez étendre votre armée pour qu'elle soit prête à se frotter à n'importe quel type de mission que les Éthérés lui assigneront.

PAR OÙ COMMENCER

Une armée Tau dispose d'une large sélection de troupes diverses allant des Guerriers de Feu aux Carnivores Kroot, en passant par les équipes Stealth et les exo-armures dotées d'armes lourdes. Choisir lesquelles emmener au combat peut se révéler ardu si vous voulez profiter de toutes leurs spécificités. La meilleure chose à faire pour commencer est toutefois de sélectionner une armée "de base" comme point de départ, ce qui vous permettra de vous mettre rapidement à jouer vos premières parties.

Gardez en tête les schémas de structure d'armée qui vous sont donnés dans le livre de règles de Warhammer 40,000, ils vous indiquent quelle quantité et quels types d'unités sont disponibles pour chaque bataille. Le plus important est au départ celui des Missions Standards, correspondant à une armée flexible d'un point de vue tactique et pouvant plus tard être facilement étendue.

Comme vous le montre le schéma des Missions Standards ci-dessous, une armée répondant à ces critères doit compter un minimum d'au moins une unité QG et de deux unités de Troupes, ce par quoi il vaut mieux commencer. Vous pourrez vous mettre à jouer dès que vos unités seront peintes, même si vos parties

seront au départ d'envergure réduite. Vous pourrez par la suite étendre votre armée, participer à des scénarios plus variés et inclure des unités plus spécialisées. Chaque partie que vous jouerez vous en apprendra davantage sur les atouts (et les faiblesses) de certaines unités.

Les différents éléments d'une armée Tau doivent travailler conjointement pour remporter la victoire et vous allez pouvoir adapter l'expansion de votre collection à votre style de jeu. Vous obtiendrez bientôt une armée complète prête à aller de succès en succès au nom du Bien Suprême et du glorieux empire des Tau.



Un membre de la caste des Éthérés.



MISSIONS STANDARDS

OBLIGATOIRE
1 QG
2 Troupes

OPTIONNEL
1 QG
4 Troupes
3 Élite
3 Att. Rapide
3 Soutien



Une armée Tau de base constituée de deux équipes de Guerriers de Feu (Troupes) et d'un Commandeur (QG).

LA PARTIE DE CHASSE

Voyez sur ces pages les différents éléments composant une armée Tau : chacun d'entre eux possède différents points forts, un bon commandeur doit reconnaître que chacune des équipes a un rôle spécifique à remplir au combat et l'envoyer là où elle sera la plus efficace.



Membre des Éthérés.



Commandeur & exo-armures Crisis.

Les membres de la mystérieuse caste des Éthérés dirigent les Tau et leur présence inspire des actes héroïques aux Guerriers de Feu. Les armées sont pourtant le plus souvent menées par un Commandeur, fréquemment accompagné d'une escorte de Guerriers de Feu équipés d'exo-armures XV-8 Crisis. Avec leur Commandeur, ces soldats ne forment sur le champ de bataille qu'une seule unité QG capable de neutraliser presque n'importe quelle menace grâce à son armement dévastateur. Les exo-armures Crisis peuvent aussi composer des unités d'élite agissant indépendamment.



Guerriers de Feu.

Les Guerriers de Feu sont les Troupes de base des armées Tau, la vôtre doit en inclure au moins une unité. Même s'ils ne sont ni très forts ni endurants, leurs carabines et fusils à impulsions sont des armes défensives idéales dont les salves cinglantes peuvent clouer l'ennemi sur place. Il peut alors être attaqué par d'autres unités mieux équipées. Ces équipes peuvent être embarquées à bord d'un transport Devfish pour améliorer leur mobilité.

Les mercenaires Kroots peuvent occuper un choix de Troupes dans une armée Tau et lui apporter une certaine maîtrise du corps à corps. Ils se battent avec leurs fusils sur lesquels sont fixées des lames létales et certains d'eux peuvent porter un armement plus perfectionné. Les créatures nommées Chiens Kroots suivent de près leurs maîtres, prêtes à poursuivre les ennemis battant en retraite, et les Krootox portent vers les combats les canons kroots qui assurent un certain soutien aux escouades de Carnivores.



Carnivores Kroots, Chiens Kroots & Krootox.



Cibleurs & Transport Devliffish.

Les Cibleurs sont les éclaireurs d'une armée Tau, capables de se frayer un chemin jusqu'à des positions d'où ils peuvent utiliser leurs designateurs laser pour que les autres escouades équipées d'un armement plus lourd officient avec une précision redoutable. Les Cibleurs sont toujours embarqués dans un transport de troupes Devliffish qui les aide à se redéployer rapidement au cas où leur sécurité serait compromise.



Exo-armures Broadside.

Les exo-armures les plus imposantes des armées Tau sont celles de type Broadside qui occupent un choix de Soutien. Leur localisation de prédilection est sur un emplacement élevé d'où leur armement meurtrier peut éliminer le maximum de cibles. Rien ne survit aux tirs des Broadside, ni les chars les plus blindés, ni l'infanterie la mieux protégée et, en fonction de leur équipement, elles peuvent parfois prendre pour cible des unités qu'elles ne voient pas.



Drones d'Attaque.

Les Drones d'Attaque peuvent communiquer les uns avec les autres pour former sur le terrain des hostilités des escouades séparées comptant comme des choix d'Attaque Rapide. Ces unités sont idéales pour soutenir d'autres équipes ou contourner le flanc de l'ennemi, les carabines à impulsions jumelées immobilisant alors les adversaires sous une pluie de tirs.



Cuirassé Hammerhead.

Le Hammerhead est un véhicule égalant facilement les performances des chars impériaux et dont le Railgun vient aisément à bout des blindages les plus épais. Sa capacité de transport a été supprimée au profit de son éventail d'armes spécialement conçues pour détruire les véhicules ennemis.



Exo-armures Stealth.

De puissants champs de perturbation holographique permettent aux équipes Stealth de s'avancer sans se faire voir et gagner des positions de tir avantageuses avant que la bataille ne commence. L'ennemi a du mal à les repérer et leurs canons à impulsions sont parfaits pour anéantir les troupes mal protégées et attaquer les flancs des véhicules.

AGRANDIR VOTRE ARMÉE

Une fois à la tête de deux choix de Troupes et de votre choix de QG, vous voudrez très certainement agrandir votre armée. La meilleure méthode est alors de faire votre choix parmi chacune des autres catégories des schémas de structure d'armée.

LA PARTIE DE CHASSE PREND DE L'IMPORTANCE

Après avoir peint vos premières escouades puis joué quelques parties, il vous faudra étendre votre armée pour disputer de plus grandes batailles. La liste d'armée des Tau compte de nombreux types de troupes ayant toutes leurs aspects positifs. Cette section va vous expliquer comment agrandir au mieux votre armée.

De nombreux joueurs aiment s'assurer de l'équilibre de leur armée en expansion en sélectionnant leurs choix dans chaque autre catégorie du schéma de structure d'armée : Élite, Attaque Rapide ou Soutien. De cette façon, une armée grandit rapidement et reste assez flexible pour se débrouiller dans n'importe quelle situation et face à n'importe quel adversaire.

Vous pouvez par exemple vous décider pour une équipe d'exo-armures Stealth, une d'exo-armures Broadside et une autre de Cibleurs, ce qui vous donne une armée pouvant lancer des attaques par surprise grâce à une sélection d'armes lourdes dont la précision est améliorée

par les désignateurs laser des Cibleurs. Vous pouvez y préférer les véhicules blindés et prendre des transports de troupes Devfish ou un Cuirassé Hammerhead.

Les Tau ont pour eux un des meilleurs armements de la galaxie et sont plus efficaces s'ils demeurent assez loin de l'adversaire, même le fusil de base d'un Guerrier de Feu délivre un projectile meurtrier et leurs armes plus puissantes peuvent déchirer une cible blindée en deux. Les Tau considèrent le combat rapproché comme une affaire de brutes qu'il vaut mieux laisser à ceux dont c'est la spécialité et lorsque cette menace se profile, interviennent alors leurs alliés mercenaires kroots, des combattants qui excellent au cœur de la mêlée.

Votre manière de jouer sera déterminante pour vos choix et après quelques affrontements, vous saurez ce qui vous convient le mieux. Quel que soit votre style de jeu favori, une armée Tau peut être configurée pour se battre d'une façon ou d'une autre. Le choix vous appartient !



TACTIQUES TAU

Maintenant que votre armée est sur pied, celle-ci doit jouer et, pourquoi pas, gagner. Apprendre à utiliser au mieux votre armée fait partie du plaisir de jouer à Warhammer 40,000 et pour contribuer à l'expansion de l'empire Tau, nous vous faisons part de la sagesse de Commandeurs expérimentés de la caste du Feu.

Kauyon (Le Chasseur Patient) : Les armées Tau tirent un meilleur parti des engagements à distance, leurs tactiques consistent donc à attirer l'ennemi en terrain découvert pour que leurs tirs soient plus décisifs. La méthode dite du Kauyon utilise un appât pour tenter l'ennemi. Sur cette photo, une armée Tau s'est déployée en faisant jouer à une équipe Stealth le rôle de l'appât.

Le Cuirassé Hammerhead, l'équipe Crisis et le Commandeur restent à couvert en attendant que l'ennemi se jette sur l'équipe Stealth.

Les exo-armures Broadside demeurent en couverture, armées de lance-missiles à tête chercheuse pour apporter leur tir de soutien en restant hors de vue de l'ennemi.

Les Guerriers de Feu forment une ligne pouvant au besoin être renforcée par les réserves. Le Devilfish reste à proximité pour un embarquement rapide.

ATTAQUE DE
L'ENNEMI

Il est important que le reste du dispositif présente une défense solide pour que l'appât soit alléchant. Ici, l'escouade de Carnivores Kroots occupe les bois pour défendre les flancs.

Mont'ka (Le Coup Mortel) : Il n'est pas toujours possible d'attendre que l'ennemi se risque à découvert pour lui faire goûter de votre puissance de feu. Mont'ka consiste à déployer rapidement vos équipes de tir pour qu'une portion de l'armée adverse soit rapidement submergée. Cette photo montre une armée tau prête à exécuter un Mont'ka avec ses troupes mobiles en laissant l'escouade de kroots et l'équipe Broadside en soutien.

Les exo-armures Broadside se déploient parmi les kroots. Lorsque survient le Mont'ka, elles s'avancent pour engager leurs adversaires.

Le Commandeur, l'équipe Crisis et le Hammerhead profitent du couvert de la colline pour se cacher de l'ennemi en attendant le moment de frapper.

L'équipe de Guerriers de Feu manœuvre pour faire douter l'ennemi quant au plan général.

Les kroots sont déployés pour pouvoir se déplacer dans le couvert des bois, prêts à soutenir les Tau et empêchant le flanc d'être débordé.

CHIRURGIE PLASTIQUE

Le plus gros de votre armée va être composé de figurines plastiques auxquelles vous pourrez donner de nombreuses poses en faisant varier la position des bras, des armes ou de l'équipement. Voici quelques astuces pour tirer le meilleur de vos figurines.

ASSEMBLER DES GUERRIERS DE FEU



Collez l'antenne en premier lieu.

Collez les jambes sur le socle et apposez le torse avant d'y mettre le paquetage dorsal. Fixez dès maintenant l'antenne au casque pour plus de commodité. Il peut être utile d'utiliser de la pâte fixante pour être sûr que la pose d'une figurine vous plaît avant de coller les pièces.



Épaulière dans le bon sens.

Les bras des Guerriers de feu sont groupés par deux sur les grappes pour indiquer lesquels s'assemblent facilement. Collez-les en place avant d'ajuster l'épaulière au bras gauche avec le symbole du Sept vers le haut. Une fois l'arme en place, vous pouvez coller la tête.



Vous pouvez aussi faire porter aux figurines de l'équipement particulier: la grappe vous propose des variantes de bras portant soit une grenade, soit un détecteur. Si vous utilisez un de ces bras, mettez une arme dans l'autre, juste histoire que votre figurine ait de quoi se défendre!

ASSEMBLER DES KROOTS



Collez le torse sur les jambes et fixez le tout sur le socle avant de mettre en place les bras de la figurine. N'oubliez de positionner les bras pour vous permettre encore par la suite d'ajouter des accessoires sur la poitrine.



Les grappes proposent divers accessoires pour vos figurines tels que des couteaux, des pistolets, des crochets, etc. Pensez donc à leur laisser de la place. Des bandoulières peuvent être fixées ainsi que des épaulières.

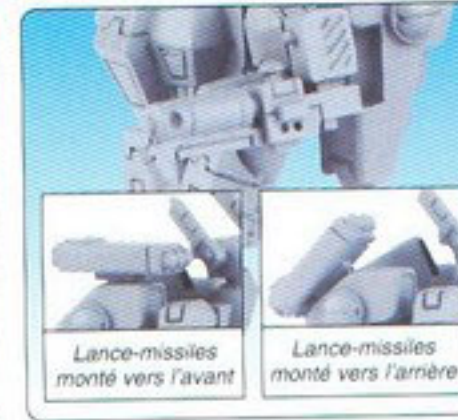


Pour apporter de la variété dans vos escouades de kroots, vous pouvez utiliser les têtes dont les piquants portent des bijoux ou le bras armé d'un couteau, et ajouter des accessoires à la figurine, comme la cape garnie d'ossements.

ASSEMBLER DES EXO-ARMURES



Assemblez le corps puis décidez si la figurine se tiendra à terre ou dans les airs. Si elle reste posée au sol, collez les pieds à plat sur un socle de 40 mm (vous pouvez utiliser de la pâte fixante pour vous assurer que l'angle avec les jambes est correct avant de coller). Si la figurine est en l'air, donnez aux pieds un angle incliné vers le bas.



Lance-missiles monté vers l'avant

Lance-missiles monté vers l'arrière

Faites tenir les armes sur les rainures des bras avant de les coller à la figurine. Certaines armes peuvent également être fixées sur les épaules, comme les lance-missiles qui vous permettent de modifier le dynamisme d'une figurine en changeant l'angle de tir.



Visée multiple ou contrôleur de drones

Acquisition de tir

Vous pouvez monter sur vos exo-armures des équipements variés, qu'il est alors préférable de positionner sur l'épaulle, bien que le générateur de bouclier soit parfait sur un bras. Une fois que les épaules ont reçu les armes ou systèmes, collez enfin la tête au reste du corps en vous rappelant d'y mettre d'abord les antennes.

PEINDRE DES GUERRIERS DE FEU

Cette section va vous guider au long des différentes étapes de la peinture d'une armée. Nous allons vous montrer comment peindre vos Guerriers de Feu grâce à plusieurs techniques simples permettant d'obtenir rapidement une armée prête au combat. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise méthode pour peindre, choisissez celle qui vous convient.



Nous avons commencé par sous-couler ce Guerrier de Feu à l'aide d'une bombe de Noir Chaos avant de peindre son armure et son arme en Brun Vermine. La combinaison a été peinte avec un mélange de Brun calciné et de Noir Chaos en quantités égales.



Après les couches de base, nous avons choisi le Brun Vermine comme couleur principale pour l'armure et le Brun Calciné pour le tissu de la combinaison. Créer un contraste frappant entre les couleurs est une bonne façon de les faire ressortir toutes les deux.



Pour finir cette figurine, nous avons appliqué un dernier éclaircissement d'Os Blancs le long des arêtes des plaques de l'armure et peint le symbole Tau sur l'épaule. Ce Guerrier est aussi équipé d'un couteau rituel servant au Ta'lissera, fixé dans son dos.

TECHNIQUES DE PEINTURE

La technique du **brossage à sec** permet d'éclaircir rapidement vos figurines, principalement leurs parties texturées, même si la qualité de la finition n'est pas tout à fait aussi bonne que celle obtenue grâce à la méthode ci-dessus. Trempez votre pinceau dans la couleur d'éclaircissement puis essuyez la majeure partie de la peinture sur un chiffon. Brossez ensuite légèrement la figurine, ceci fera se déposer la couleur sur les arêtes et les parties surélevées.



Les **lavis** vous permettent d'obtenir des ombrages rapides. Appliquez une couche d'une teinte d'encre légèrement plus sombre que la couleur de base de la figurine : l'encre va alors s'infiltrer dans les creux pour donner un effet d'ombrage. Une fois que votre encre aura séché, un brossage à sec sur les parties surélevées de la figurine vous donnera rapidement des éclaircissements. Faites cependant attention à ne pas appliquer trop d'encre car celle-ci prendra un certain temps à sécher.



SOCLES

Appliquez de la colle PVA sur le socle de la figurine puis couvrez-le de sable que vous peindrez ensuite en Brun Bestial avec un brossage à sec d'Os Blancs. Passez du Vert Gobelins sur les bords du socle. Lorsque le tout est sec, saupoudrez du flocage ou de l'herbe statique sur quelques points de colle PVA pour ajouter une touche finale.



LES ÉTHÉRÉS



Dave Thomas

Lorsque Dave Thomas a peint cet Éthéré Tau, la chair de la figurine a reçu une couche de base en Gris Ombre. La couleur principale a ensuite été un mélange de Gris Ombre et de Chair Elfique et les éclaircissements sur la peau furent obtenus grâce à du Gris Fantôme. Nous vous conseillons de passer un peu de temps à réfléchir sur l'aspect que vous voulez donner aux Éthérés avant de vous y attaquer : ces individus sont les plus révérents de la société Tau et leur apparence doit refléter leur souveraineté et leur importance. De plus, une figurine aussi bien peinte ressort au milieu de votre armée sur une table de jeu et les Éthérés vous donnent une des rares opportunités de peindre la peau d'un Tau.



PEINDRE DES EXO-ARMURES

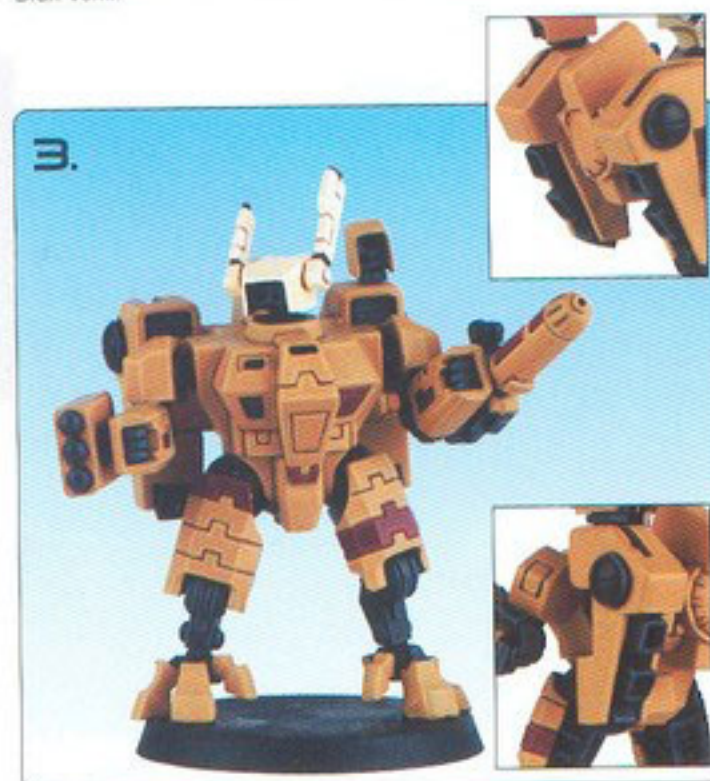
Les exo-armures sont à la fois les troupes d'élite des Tau et des pièces centrales impressionnantes pour votre armée. Elles méritent que vous donniez le meilleur de vous-même et nous allons vous montrer comment parvenir à des résultats sidérants simplement à l'aide de techniques basiques.



Après avoir sous-couché cette figurine avec une bombe de Noir Chaos, la teinte de base choisie pour l'armure a été le Brun Vermine. La couleur du casque est un mélange en quantités égales de Brun Vermine et de Brun Vomi.



Les plaques de blindage ont par la suite été peintes en Brun Vomi et le casque avec un mélange d'une touche de Brun Vomi et de Blanc Crâne. Le reste de la figurine a reçu un mélange de Gris Codex et de Noir Chaos et seuls les creux sont restés noirs. Pour ajouter un peu de variété, vous pouvez peindre certaines plaques avec un mélange de Rouge Escarre et de Brun Calciné.



Les arêtes du blindage ont été peintes en Chair Bronzée et le casque a reçu des éclaircissements de Blanc Crâne. Sur les zones sombres comme les valves d'échappement et la partie inférieure des jambes, un dernier éclaircissement de Gris Codex a été appliqué. Les arêtes des plaques peintes en rouge ont été éclaircies en ajoutant une pointe d'Os Bianchi au mélange précédent.



Il ne restait plus qu'à ajouter les détails. Certaines arêtes du blindage et du casque ont été repassées en Os Bianchi. Le capteur optique de la tête a été peint avec du Rouge Gore, puis du Rouge Sang, de l'Orange Flamboyant et pour la touche finale, un minuscule point de Blanc Crâne. Le symbole du Sept est une décalcomanie, tout comme celui du couteau de Ta'lissera sur la plaque pectorale et les marquages d'équipe appliqués sur les armes. Une fois les détails terminés, nous avons donné au socle un aspect plus élaboré grâce aux techniques expliquées précédemment.



Exo-armure Broadside.



Exo-armure Stealth.

Cette exo-armure Stealth a été peinte dans des tons sombres reflétant son rôle au combat. La combinaison est de couleur Brun Calciné, éclairci en y ajoutant de l'Os Blanc, tandis que les plaques rouges de l'armure ont reçu un mélange de Rouge Escarre et de Brun Calciné, éclairci en ajoutant ici encore de l'Os Blanc. L'arme et les épaulières ont été couvertes d'un mélange de Noir Chaos et de Gris Codex et leurs arêtes ont été éclaircies avec du Gris Codex pur. Si vous ne tremblez pas, vous pouvez ajouter un éclaircissement supplémentaire en peignant une fine ligne de Gris Forteresse le long de ces arêtes, cette même technique a été utilisée sur les parties noires des armes de l'exo-armure Broadside montrée ci-contre.



Exo-armures.

PEINDRE LES VÉHICULES TAU

Même si au premier abord la tâche a l'air complexe, les véhicules Tau peuvent être peints très rapidement. Nous allons vous montrer comment peindre vos véhicules à l'aide de techniques que vous pourrez appliquer aussi bien au Hammerhead qu'au transport de troupes Devilfish.



Cuirassé Hammerhead avec Railgun.

Une fois les véhicules sous-couchés en Noir Chaos, nous y avons appliqué plusieurs couches de Brun Vomi dilué afin d'avoir une couche de base bien uniforme. Pour renforcer l'impression de netteté, un peu de Brun Vermine a été passé dans les fines lignes entre les plaques, dont certaines ont été peintes avec un mélange de Rouge Escarre et de Brun Calciné dans le but de rompre l'uniformité. Les parties les plus sombres comme le support de l'arme et les échappements ont été éclaircies de la façon expliquée page précédente et les éclaircissements de la coque sont à base d'Os Bianchi.

POINTILLÉS



Les peintres de notre équipe 'Eavy Metal utilisent une technique dite des "pointillés" dans le but d'obtenir l'effet de camouflage type désertique sur les véhicules. Utilisez pour cela un pinceau qui approche de la fin de sa carrière : trempez-le dans du Brun Vermine, puis essuyez sur un chiffon la majeure partie de la peinture avant de tapoter légèrement les poils sur les surfaces plates du véhicule de façon circulaire.



V.A.B. Devilfish.



Nous vous conseillons de peindre votre servent Tau séparément du véhicule afin d'être sûr de pouvoir atteindre toutes les zones à peindre.



Ici, le carénage des conduits d'échappement a été peint en Brun Calciné et à l'aide de la méthode des "pointillés" pour paraître brûlé. Une deuxième couche de pointillés a ensuite été appliquée après l'ajout de Noir Chaos au Brun Calciné pour obtenir une teinte un peu plus sombre.



N'oubliez pas de détacher les drones du véhicule et de les peindre séparément ou ils conserveraient de nombreuses parties non peintes si vous décidiez de les faire agir seuls dans le courant de la partie !

MARQUAGES TAU

Le Sept d'origine d'un Tau est important pour son identité, il fait partie de son nom et sous-entend plusieurs significations subtiles. Il est donc capital que chacun de vos guerriers en porte le symbole. Sur cette page, nous vous montrons comment appliquer aisément des marquages sur vos exo-armures, vos véhicules et vos Guerriers de Feu.

DÉCALCOS

Les décalcomanies sont une façon simple d'appliquer des marquages sur vos figurines. Découpez l'un des symboles de votre choix et trempez-le dans l'eau pendant environ trente secondes. Au moyen d'une pince à épiler et d'un pinceau, faites alors glisser la décalcomanie du papier sur la figurine.



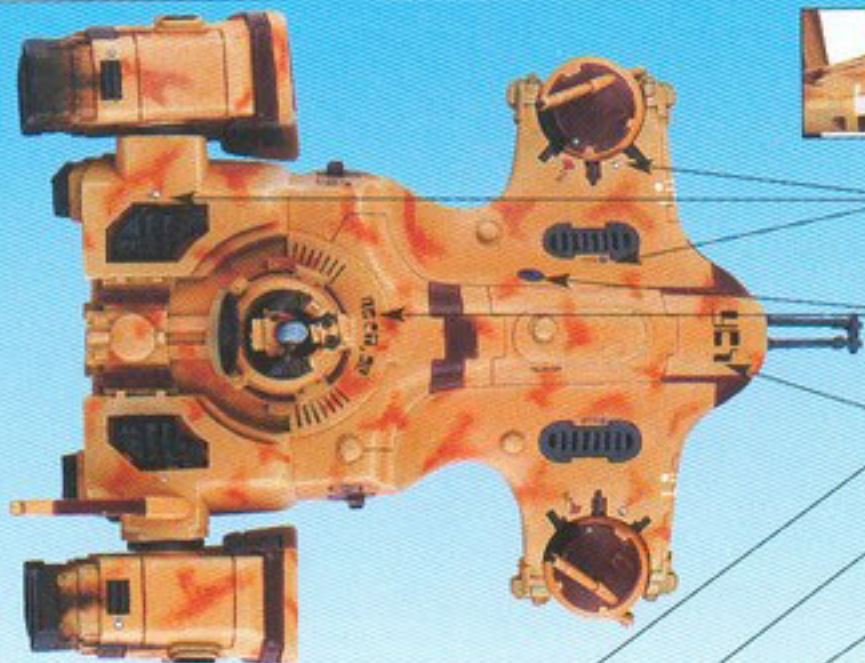
Décalcomanies Tau.



Nous avons peint les casques de nos meneurs Tau d'une couleur différente pour mieux les différencier entre eux. Les chefs d'équipes Shas'ui et Shas'vre ont un casque pâle et le Commandeur un casque rouge, mais créez donc votre propre schéma de couleurs !



Les exo-armures portent la marque de leur Sept dans leur dos et de nombreux autres symboles sur leur blindage. Les marquages d'équipes peuvent être peints sur la coque ou les armes tant que le principe adopté reste cohérent pour toute l'équipe. Les équipes liées par un Ta lissera portent le symbole du couteau sur la plaque pectorale gauche des exo-armures et des symboles d'avertissement se trouvent souvent à proximité de l'échappement des propulseurs. Les différents membres d'une équipe portent fréquemment leur propre insigne sur les antennes de leurs casques.



Les véhicules ont des symboles d'avertissement autour de zones potentiellement dangereuses comme les échappements, supports d'armes et rampes d'accès.

Il est courant que le Guerrier de Feu désigné chef de véhicule appose son nom sur la tourelle et sa marque personnelle sur le flanc.

Le numéro de chaque véhicule est affiché sur l'avant de son nez ainsi que sur les côtés où ces marquages sont plus petits.

Le Sept d'origine de l'équipage Tau est indiqué sur les écoutilles latérales et la rampe arrière.

Les véhicules Tau portent des badges qui rappellent leurs exploits et des slogans exhortant les troupes à toujours se battre au nom du Bien Suprême.



GUERRIERS DE FEU



Chef d'équipe Tau.

Les Guerriers de feu portent toujours le symbole de leur monde natal sur l'épaule gauche et nous avons de plus choisi de leur ajouter plusieurs marquages d'équipes autour du canon de leurs armes et sur les côtés de leurs casques. Pour votre armée, vous pouvez décider d'en peindre là où bon vous semble.

SCHÉMAS DE COULEURS TAU

Les schémas de couleurs varient en fonction des armées Tau et cette page énumère certains de ceux qui furent imaginés par l'équipe 'Eavy Metal. Ils peuvent devenir le schéma de couleurs de votre armée ou vous fournir l'inspiration pour en inventer un.

Même si chaque Sept possède généralement des propres teintes qui lui sont particulières, les armées d'un Sept ne sont tout de même pas obligées de répondre à un schéma de couleurs précis. Vous pouvez concevoir le schéma de couleurs de vos troupes en trouvant l'inspiration sur cette page, dans des films, des livres d'histoire ou même d'autres Codex.



TERRAIN

Rien n'est aussi agréable que de jouer ses parties de Warhammer 40,000 sur un beau champ de bataille et même si la plupart des éléments de décor conviennent à n'importe quelle armée, une table de jeu à thème est bien plus visuelle. Concevoir des décors qui s'accordent à votre armée est une façon de plus de vous impliquer dans le Hobby.



Le célèbre Éthéré Aun'shi dirige la défense héroïque de l'avant-poste Tau de Fio'vash contre une attaque de hordes d'orks.



Durant l'Annexion de Nimbosa, les armées Tau purent désarçonner le 33^e Cadian en surgissant lors d'embuscades soigneusement préparées avant de se replier vers leurs plates-formes d'atterrissage.

Exemples de matériaux dont Mark s'est servi pour fabriquer ces décors (pots de fleurs en plastique, etc.)



Mark Jones

L'un des concepteurs de décors du Studio anglais, Mark Jones, a assemblé ces divers bâtiments à l'aide de matériaux courants. Des pots de fleurs retournés ont servi de support pour le bâtiment et la plate-forme d'atterrissage. Mark a ensuite utilisé des éléments en résine, de la carte plastique et quelques drones pour constituer les détails. Les dômes sont un motif récurrent au même titre que le symbole Tau. Vous trouverez la plupart des matériaux employés ici en magasin de jardinage et en fouillant votre boîte à rabiots.

PEINDRE DES KROOTS

Les kroots vous offrent la possibilité d'inclure des figurines à l'aspect très différent dans votre armée. Bien qu'ils soient très dissemblables aux Tau, vous pouvez utiliser les mêmes techniques pour les peindre et obtenir un résultat tout aussi impressionnant.



Ce Kroot a été sous-couché en Noir Chaos puis un mélange fait de Vert Camouflage et de Brun Calciné a donné la couche de base. Les piquants sur sa tête ont été peints en Brun Lépreux et la crosse du fusil ainsi que sa gaine de cuir en Chair Sombre. Pour les parties métalliques de son fusil, nous avons choisi du Métal Boiter.



Un peu de peinture Chair Pourrie a été ajoutée au mélange pour la teinte principale de la peau du Kroot. Pour éclaircir le cuir, nous y avons peint du Brun Vermine et sur la crosse, nous avons utilisé du Brun Bestial. Les éclaircissements des parties métalliques sont en Argent Mithril.



Les derniers éclaircissements ont été en Chair Pourrie sur la peau et en Os Blancs sur les piquants. Le cuir a été fini avec un mélange de Brun Vermine et d'Os Blancs et pour donner son aspect final à la crosse, nous avons mêlé en quantités égales Brun Calciné et Os Blancs.

BROSSAGE À SEC

Les kroots sont certainement les éléments de votre armée qui se prêtent le mieux au brossage à sec. Les zones de peau peuvent recevoir rapidement des éclaircissements car les muscles noueux des figurines de kroots sont idéals pour retenir la peinture lors de l'application d'un brossage.



PEINDRE DES KROOTOX & DES CHIENS KROOTS



Tammy Haye

Sur ce Krootox, Tammy Haye a peint la peau avec un mélange de Noir Chaos, de Brun Calciné et de Vert Gobelins, puis chacun des éclaircissements successifs a été obtenu en y ajoutant progressivement de la Chair Pourrie. Les yeux du Krootox ont été faits en Os Blancs puis en Blanc Crâne tandis que les taches colorées de sa peau ont été ajoutées avec un mélange Rouge Gore/Chair Sombre et un lavis d'Encre Rouge. Un mélange dilué d'Encre Verte, Noire et Marron a servi de glacis final sur la chair du Krootox pour lier harmonieusement les couleurs. Puisque les créatures kroots sont toutes cousines, les techniques pour les peindre ne sont pas très différentes et c'est d'ailleurs ainsi que Tammy a procédé, mais en juxtaposant différents teints de peau pour différencier encore ces êtres entre eux. Le Krootox a été peint dans des nuances bien plus sombres que celles des Chiens Kroots beaucoup moins imposants mais en conservant les mêmes couleurs et les mêmes techniques que pour les Carnivores.



SCHEMAS DE COULEURS KROOTS

Les kroots peuvent être à peu près de n'importe quelle couleur, allant des tons sombres à d'autres plus vifs et contrastés. N'importe quel schéma de couleurs convient, voyez ici certaines des variations que nous avons essayées.

Le système digestif unique des kroots modifie radicalement la pigmentation de leur mélanine en réponse à l'ADN absorbé, c'est pourquoi les individus des différentes parentés sont souvent identifiables à la couleur de leur peau et de leurs piquants. Les kroots se démarquent également en sécrétant une sueur huileuse qui colore leur corps à volonté pour se différencier les uns des autres. Tout ceci vous laisse un choix infini quant au schéma de couleurs de vos kroots.



Orange Flamboyant
Os Bianchi



Chair Naine
Noir Chaos



Vert Jade
Rouge Sang



Bleu Royal
Os Bianchi



Blanc Crâne
Jaune Solaire



Rouge Gore
Os Bianchi



Gris Space Wolf
Noir Chaos



Jaune d'Or
Noir Chaos



Orange Flamboyant
Blanc Crâne
Bleu Ultramarine



Noir Chaos
Cuivre Martelé



Blanc Crâne
Gris Codex
Brun Calciné
Brun Bestial

GALERIE

Pour terminer, cette page vous présente des figurines de Tau et de Kroots réalisées par notre équipe 'Eavy Metal. De telles pièces ajoutent une touche pleine de caractère à n'importe quelle armée et nous espérons que celles-ci vous inspireront.



Le légendaire Mentor Kroot
Anghkor Prok, par Tammy Haye.



Exo-armure Stealth, par Martin Footitt.



Guerrier de Feu par Keith Robertson.



Mentor Kroot par Martin Footitt.



Devlfish et Cibleurs par Keith Robertson.



Commandeur renégat de la caste du Feu
O'Shovah, par Kirsten Mickelburgh.



Le célèbre Ethéré Aun'shi,
par Tammy Haye.

Postée en avant de l'escouade de Rangers, Laeresh observait les arbres à la lueur de la lune et le canon de son long fusil suivait le mouvement de son œil. Ses sens étaient en parfaite harmonie avec la forêt et guettaient quelque chose qui n'aurait pas été à sa place, mais rien ne perturbait le calme à l'exception des bruits d'animaux auxquels elle s'attendait. Si un ennemi s'était trouvé à proximité, les créatures natives auraient fui ou signalé la présence anormale par un avertissement quelconque. Satisfaite, elle abaissa son arme et leva son poing droit, dont elle ouvrit les doigts pour signifier aux autres que tout allait bien, puis elle épaula à nouveau son fusil en se levant silencieusement et avança entre les arbres d'un pas précautionneux.

Les cinq Rangers eldars se déplacèrent au milieu de la végétation comme des fantômes tandis que les teintes de leurs capes de caméléoline se modifiaient pour les rendre presque invisibles. Laeresh fit quelques grands pas silencieux jusqu'à un épais tronc couvert de lianes.

Soudain, tout ne fut plus qu'un désordre indescriptible.

Laeresh se retourna lorsqu'un kroot tomba des arbres derrière elle. La créature se dressa derrière elle en secouant les piquants de sa tête et en sifflant. Elle voulut pointer sur lui son fusil mais un moulinet de l'arme primitive du kroot enfonça la lame qui y était fixée dans son canon tandis qu'elle pressait la gâchette. La chambre explosa dans une boule de feu blanche et Laeresh tomba, brûlée et à moitié aveuglée. Une grande partie de la tête du kroot avait été emportée, le corps décapité bascula en avant et la cloua contre l'arbre. Des persistance rétinienne dansaient devant elle et elle cligna des yeux en tentant simultanément de repousser le cadavre.

La nuit résonna des cris des autres eldars sur lesquels avaient sauté d'autres kroots sortis de leurs cachettes. Laeresh vit son cousin Culiern se défendre contre deux kroots et hurla son nom lorsque la lame d'un troisième le traversa de part en part et qu'une gerbe de sang jaillit de sa poitrine. Finugal et Duatha s'étaient débarrassés de leurs longs fusils pour dégainer leurs pistolets shuriken alors que Medhar se faisait massacrer à coups de crosses. Ce fut au tour des kroots de mourir lorsque l'air s'emplit des projectiles mortels tranchants comme des rasoirs qui déchirèrent sans mal leurs chairs. Pendant un instant, Laeresh put espérer qu'ils allaient survivre à l'attaque jusqu'à ce que la tête de Duatha soit arrachée de ses épaules par des mains noueuses. Finugal se tourna pour faire face au meneur des kroots et lui tira dessus à bout portant. Les disques monomoléculaires s'enfoncèrent dans son flanc, ce que la créature parut ignorer, puis il fut soulevé dans les airs lorsque le kroot envoya la lame de sa crosse s'écraser dans son ventre. Laeresh pleura tandis que Finugal restait suspendu et hurlait en voyant le sang s'écouler de son corps. Le kroot serra sa main autour de la tête de sa victime et d'une torsion brusque, il tira la lame de son corps, puis il approcha l'eldar mourant de son visage et arracha un morceau de chair ensanglantée de son cou d'un simple claquement de ses puissantes mâchoires.

Laeresh voulut approcher sa main de son holster lorsque parvinrent à ses oreilles les bruits horribles des kroots qui dévoraient ses amis, déchirant les corps de leurs victimes dans de grands craquements d'os pour dévorer les organes internes encore tièdes. Sa main se rapprocha de la crosse lisse de son pistolet. Elle dégaina et ouvrit le feu d'un seul geste, décapitant presque l'un des kroots taché de sang, mais un revers de main fit voler son arme et la crosse d'un fusil s'écrasa sur son visage. Le goût du sang envahit sa bouche et elle fut dégagée de sous le corps du kroot au milieu d'un échange de sons claquants et sifflants, des poignes de fer saisirent ses membres pour la maintenir immobile et elle hurla. Les kroots refermaient leurs mâchoires sur sa jambe pour se repaître d'elle.

Khaine eut sans doute pitié de sa servante car il l'avait déjà rappelée à lui lorsque les kroots lui ouvrirent la cage thoracique pour offrir son cœur encore chaud à leur meneur.



COMMANDEUR FARSIGHT (TAU: O'SHOVAH OU SHAS'O VIOR'LA SHOVAH KAIUS MONT'YR)

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Farsight	170	5	5	3(5)	3(4)	3(4)	5	4	10	3+

Personnage Spécial: Une armée Tau peut inclure le Commandeur Farsight en tant que personnage spécial. Si vous décidez de l'utiliser, il compte comme un des choix QG de votre armée. Il doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ici et ne peut pas recevoir d'équipement supplémentaire de l'Arsenal Tau.

Équipement: Exo-armure XV-8 Crisis, générateur de bouclier, fusil à plasma et la *Lame de l'Aube* (voir ci-dessous).

RÈGLES SPÉCIALES:

La Lame de l'Aube: La *Lame de l'Aube* est un ancien artefact extraterrestre trouvé par O'shovah sur le monde mort d'Arthas-Moloch. Ses faces sculptées scintillent d'une énergie inconnue et sont parcourues d'arcs électriques. La *Lame de l'Aube* permet à O'shovah d'être considéré comme une Créature Monstrueuse au corps à corps, il ignore donc les sauvegardes d'armures et jette 2D6+5 pour pénétrer les blindages des véhicules.

Chasseurs d'Orks: O'shovah s'est forgé sa réputation lors de sa victoire décisive contre les orks et lorsqu'il dénonça les méthodes de guerres habituelles des Tau qui privilégient le combat à distance. Les Guerriers de Feu de l'enclave de Farsight se sont longuement entraînés au corps à corps. En conséquence, si votre armée inclut le Commandeur Farsight, n'importe quelle unité de Guerriers de Feu peut augmenter ses caractéristiques de CC et d'Initiative de 1 point pour un coût additionnel de +5 points par figurine.

Faction Dissidente: O'shovah et ses suivants ont choisi une voie divergente de celle de l'empire Tau. De ce fait, leurs ressources sont plus limitées et ses forces sont généralement moins bien équipées. Les unités suivantes sont donc interdites si votre armée est menée par le Commandeur Farsight: Membres de la caste des Éthérés, escadrons de Drones d'Attaque, Carnivores Kroots, Chiens Kroots et Krootox. Les unités suivantes suivent la limitation 0-1 lorsqu'elles sont utilisées dans une armée dirigée par O'shovah: équipes Stealth, équipes de Cibleurs Tau, Cuirassés Hammerhead et équipes Broadside.

Personnage Indépendant: A moins d'être accompagné par une escorte d'exo-armures Crisis, le Commandeur Farsight est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000. S'il est accompagné par des drones, il peut toujours se joindre à une unité amie.

Escorte: Le Commandeur Farsight peut être accompagné par une escorte, référez-vous pour cela à la description correspondante. Le Commandeur Farsight et ses gardes du corps comptent comme un seul choix QG. Les gardes du corps doivent obligatoirement recevoir l'amélioration *Chasseurs d'Orks*.

LA GUERRE D'ARKUNASHA

La première et la plus grande victoire d'O'shovah fut remportée dans l'oxy-désert aride d'Arkunasha. Lorsque la colonie Tau de la planète fut menacée, il mena ses Guerriers de Feu dans une défense exemplaire contre un ennemi qui lui était plusieurs fois supérieur en nombre. Profitant au maximum des immenses canyons qui traversaient le désert, O'shovah força les orks à ne combattre que des ombres alors que ses forces s'attaquaient aux éléments isolés, ce qui lui valut le surnom de "Farsight". Il est vrai que vers la fin de la guerre, O'shovah fut à son tour encerclé et assiégé par un grand nombre d'orks dans la forteresse naturelle des Terres d'Argap, mais même à ce moment là, ses Guerriers de Feu tinrent les montagnes durant des mois pour que les derniers colons puissent être évacués. Le Commandeur Farsight fut rempli d'amertume par le coût en vie prélevé par les combats et critiqua ouvertement les autres Commandeurs pour leur incapacité à briser le siège des orks. Ces derniers durent affronter les défenses d'O'shovah qui les dispersa finalement et les écrasa seul l'année suivante.

On présume qu'O'shovah, aussi appelé Commandeur Farsight, dirige toujours l'enclave qui porte son nom. Cela impliquerait pourtant qu'il ait vécu au moins trois cents ans, ce qui est bien au-delà de l'espérance de vie d'un guerrier de la caste du Feu. Il se peut que quelqu'un d'autre ait endossé son armure ou qu'il soit parvenu à prolonger sa vie grâce à différents procédés technologiques. Une chose est sûre: l'enclave dissidente Farsight continue à maintenir une tradition militaire très importante basée sur la tradition du Sept Vior'la, la planète natale d'O'shovah.

VERS : ARCHIVES IMPÉRIALES
EST 02/83011INQUISITORIA 8953/3932
FICHIER : MERCENAIRES
EXTRATERRESTRES
TAU DE LA
FRANGE ORIENTALE
DATE D'ENTRÉE : 6284996M41
AUTORISATION : INQUISITEUR ARTELLES
AUTEUR : AGENT OSSNEOUS
TRANSMIS PAR : VANGOR IX
VECTEUR : ASTROPATHE PRIMUS TIEN'SZAR
PENSÉE DU JOUR :
PUR DE CORPS, PUR DE CŒUR.

TÉMOIGNAGE DU CAPITAINE DALMUERTUS

++++ DÉBUT DE L'ENREGISTREMENT +++++

"C'EST VRAI, J'AI DES CONTACTS AVEC LES TAU MAIS POUR DES XENOS, ILS VOUS TRAITENT PLUTÔT BIEN. J'AI EU LA CHANCE DE RENCONTRER CE MARCHANT DE LA CASTE DE L'EAU APPELÉ POR'UI [++ NOTE DU DIALOGUE : EAU/ENVOYÉ, DÉSIGNATION D'UN RANG TAU ÉQUIVALENT À NOS LÉGATS ++]. C'EST UN GROS BUVEUR ET UN GROS PARLEUR ET À CHAQUE FOIS QUE JE VAIS SUR TAU', ON SE VOIT POUR NÉGOCIER ET DISCUTER. UNE FOIS, JE LUI AI PARLÉ DES RUMEURS SUR DES MERCENAIRES TAU MAIS IL S'EST TU IMMÉDIATEMENT ET N'A PLUS RIEN DIT DE LA JOURNÉE À CE SUJET. UNE AUTRE FOIS, IL ÉTAIT UN PEU IVRÉ ET AMENA LE SUJET DE LUI MÊME — JE PENSE QU'IL DEVAIT SE SENTIR COUPABLE DE NE PAS M'EN AVOIR PARLÉ LA PREMIÈRE FOIS. EN BIEN, IL M'A DIT QUE C'ÉTAIT PAS BIEN D'ENTENDRE PARLER DE TAU QUI SE BATAIENT POUR DE L'ARGENT ET PAS POUR LE BIEN SUPRÊME — C'EST COMME ÇA QU'ILS APPELLENT LEUR EMPIRE — ET QUE LES AUN [++ NOTE DU DIALOGUE : MEMBRE DE LA CASTE DES ÉTHÉRÉS ++] DEVAIENT FAIRE QUELQUE CHOSE CONTRE ÇA. IL SEMBLAIT COUPABLE DE ME DIRE ÇA AUSSI MAIS IL ÉTAIT VRAIMENT FAIT, SI VOUS VOYEZ CE QUE JE VEUX DIRE, ET IL CONTINUA À ME PARLER DU COMMANDEUR FARSIGHT. IL SEMBLE QUE CE FARSIGHT FUT AUTREFOIS UN GRAND HÉROS POUR LES TAU, IL AURAIT COMBATTU DEUX INVASIONS ORKS ET AURAIT PARTICIPÉ À LA GUERRE CONTRE LA FLOTTE IMPÉRIALE LORS DE LA CROISADE DE DAMOCLÈS. LORSQU'ELLE FUT TERMINÉE, FARSIGHT MENA UNE FORCE EXPÉDITIONNAIRE POUR RECONQUÉRIR LES COLONIES PERDUES, L'UNE D'ENTRE ELLES SE TROUVAIT SUR UN MONDE ARTEFACT AU BORD DU GOLFE DE DAMOCLÈS. UNE CHOSE TERRIBLE ARRIVA LORSQUE L'EXPÉDITION DÉBARQUA SUR LA PLANÈTE, UN DRONE MESSAGER FUT INTERCEPTÉ ET FAISAIT ÉTAT DE NOMBREUX COMBATS MAIS NE MENTIONNAIT PAS QUI ÉTAIT L'ADVERSAIRE. PIRE ENCORE, L'AUN DE L'EXPÉDITION SEMBLAIT AVOIR TROUVÉ LA MORT DE MANIÈRE MYSTÉRIEUSE. APRÈS ÇA, IL SEMBLERAIT QUE FARSIGHT SOIT PARTI COMBATTRE UNE AUTRE INVASION ORK MAIS IL NE REVINT JAMAIS ET NUL N'ENTENDIT PLUS PARLER DE L'EXPÉDITION. POR'UI PARLA DE RUMEURS SELON LESQUELLES LE PEUPLE DE FARSIGHT AVAIT ÉTABLI DES COLONIES DANS UNE ZONE QUE LES AUN INTERDISSENT AUX VAISSEAUX TAU, IL ME DIT QUE SANS LA PRÉSENCE D'UN AUN, ILS ÉTAIENT EN DANGER ET QU'ILS ALLAIENT RÉGRESSER AU NIVEAU DES BARBARES, "LA TERREUR" COMME AU TEMPS OÙ IL N'Y AVAIT PAS D'AUN ET QUE CHAQUE CASTE LUTTAIT CONTRE LES AUTRES POUR LES DOMINER AU LIEU DE TRAVAILLER LES UNES AVEC LES AUTRES POUR LE BIEN SUPRÊME. JE LUI AI DIT QUE DANS CES CONDITIONS, LES COLONIES DEVAIENT PROBABLEMENT ÊTRE MÈNÉES PAR LA CASTE DU FEU ET IL ME RÉPONDIT QUE C'ÉTAIT CE QUE VOULAIT FARSIGHT. POR'UI SEMBLAIT VRAIMENT CONTRARIÉ À L'IDÉE DE VOIR LA CASTE DU FEU DIRIGER DES COLONIES CAR CELA IMPLIQUERAIT QUE FARSIGHT NE CHERCHE PLUS QUE LA GUERRE. J'AI VU SUFFISAMMENT DE GUERRIERS DU FEU ET DE VAISSEAUX TAU POUR ME DIRE QUE CELA N'EST PAS UNE BONNE NOUVELLE. JE SAIS QUE LES IMPÉRIAUX T'ÉCOUTENT, OSSNEOUS, ET JE PENSE QU'IL SERAIT BIEN DE LES TENIR AU COURANT DE CE QUI SE PASSE ICI DANS LE GOLFE DE DAMOCLÈS AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD."

++++ FIN DE L'ENREGISTREMENT +++++

MAÎTRE RÉVÉRÉ, COMME VOUS L'AVEZ DEMANDÉ, J'AI ENQUÊTÉ SUR LES RUMEURS D'EXISTENCE D'UNE FACTION DISSIDENTE AU SEIN DE L'EMPIRE TAU ET SUR LES OPÉRATIONS DE MERCENAIRES TAU DANS LE SECTEUR HORST ET DANS LE GOLFE DE DAMOCLÈS. COMME VOUS L'AVIEZ SUPPOSÉ, CES DEUX HISTOIRES ONT LA MÊME RACINE BASÉE SUR UN COMMANDEUR DE LA CASTE DU FEU INFLUENT NOMMÉ O'SHOVAH, OU COMMANDEUR FARSIGHT. IL SEMBLERAIT QUE CE COMMANDEUR FARSIGHT SE SOIT SÉPARÉ DU RESTE DE LA CULTURE TAU ET AIT FORMÉ UNE NOUVELLE COLONIE. COMME VOUS LE SAVEZ, L'EMPIRE TAU A TOUJOURS ÉTÉ JUSQU'À CE JOUR EXTRÊMEMENT COHÉRENT SANS AUCUNE PRÉSENCE D'ÉLÉMENTS DISSIDENTS. CETTE NOUVELLE EST DONC PARTICULIÈREMENT INTRIGANTE CAR ELLE SÉRIAIT LA PREMIÈRE PREUVE DE LA PRÉSENCE DE TRAITRES OU D'HÉRÉTIQUES AU SEIN DE L'EMPIRE TAU.

DES INTERROGATOIRES INTENSIFS DE PLUSIEURS AFFRÉTEURS ET LIBRES CAPITAINES M'ONT PERMIS D'APPRENDRE QUELQUES INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES, BIEN QUE L'ENSEMBLE ME SOIT ENCORE UN PEU OSCUR, IL SEMBLERAIT QU'À LA SUITE DE L'ARRÊT DE LA CROISADE DAMOCLÈS, LORSQUE NOS VAISSEAUX FURENT RAPPELÉS POUR DÉFENDRE L'IMPERIUM CONTRE LA FLOTTE-RUCHE BEHEMOTH, PLUSIEURS CORPS EXPÉDITIONNAIRES TAU FURENT ENVOYÉS POUR RECONQUÉRIR LES COLONIES QUI AVAIENT ÉTÉ PERDUES. O'SHOVAH ÉTAIT LE CHEF DE L'UNE DE CES FORCES ET COMME À L'ACCOUSTOMÉE, PLUSIEURS MEMBRES DE LA CASTE DES ÉTHÉRÉS FAISAIENT AUSSI PARTIS DU VOYAGE. IL SEMBLERAIT QUE L'EXPÉDITION AIT RENCONTRÉ DE SÉRIEUSES DIFFICULTÉS AVEC UNE INCURSION ORK EN MARAUDE SUR LES FRONTIÈRES DE L'EMPIRE TAU. O'SHOVAH ABANDONNA SA MISSION DE COLONISATION ET CONCENTRA SES EFFORTS CONTRE LES ORKS DANS UNE CAMPAGNE QUI DURA UNE DÉCENNIE ET L'ENTRAÎNA SUR DES DIZAINES DE MONDES.

LES FORCES D'O'SHOVAH POUSSÈRENT LEUR PROGRESSION SUR PLUSIEURS SYSTÈMES ORKS DANS LE SECTEUR DE DAMOCLÈS ET INFLIGÈRENT L'EXTERMINATUS SUR CES MONDES, METTANT AINSI UN TERME À LA MENACE. À CE MOMENT LÀ, LE CORPS EXPÉDITIONNAIRE ÉTAIT BIEN AU-DELÀ

DES FRONTIÈRES CONNUES DE L'EMPIRE TAU MAIS IL SEMBLE QU'O'SHOVAH AIT DÉCIDÉ D'ÉTABLIR DES COLONIES FORTIFIÉES DANS CE SECTEUR AU LIEU DE RENTRER VERS L'ESPACE TAU. D'APRÈS MES RECHERCHES, CECI SE SÉRIAIT PRODUIT VERS 760.M41. J'AI OBTENU LE PREMIER RAPPORT PARLANT DE LA PRÉSENCE DE MERCENAIRES TAU AUX CÔTÉS DE PIRATES HUMAINS LORS DU SAC DE PENURY IV EN 7330763.M41. CES RUMEURS AUGMENTÈRENT EN NOMBRE NOTAMMENT VERS 770-820 PUIS DISPARURENT PRESQUE JUSQU'À AUJOURD'HUI. SI CES RUMEURS SONT FONDÉES (AVEC LES PLUS GRANDES RÉSERVES, BIEN ENTENDU), CES MERCENAIRES TAU AURAIENT COMBATTU AUX CÔTÉS DES KROOTS, DES TARELLIANS, DE RENÉGATS HUMAINS, DES ELDARS, DES LÉGIONS HÉRÉTIQUES ET MÊME DES ORKS. NOTRE PREUVE LA PLUS SOLIDE EST LA DEMANDE D'ASSISTANCE ÉMISE PAR LE PRÉFET VERTEX LORS DE L'ÉVACUATION D'ALÉPH SIGMA 5664994.M41 LORS DE L'ATTAQUE D'UNE PETITE FLOTTE-RUCHE ISSUE D'ICHAR IV — LA FLOTTE-RUCHE HARBINGER, JE CROIS. JE SOUPÇONNE QU'UN NOMBRE DE LIBRES CAPITAINES A ÉTABLI DES ROUTES COMMERCIALES AVEC L'ENCLAVE FARSIGHT MAIS ILS RESTENT SILENCIEUX À CE SUJET. JE N'AI PAS VU OÙ INSISTER POUR NE PAS LES EFFRAYER ALORS QUE NOUS RISQUONS D'AVOIR BESOIN D'EUX DANS LE FUTUR POUR EN APPRENDRE PLUS SUR CES MERCENAIRES.

JE N'AI RIEN PU APPRENDRE SUR LES INTENTIONS ACTUELLES D'O'SHOVAH S'IL EST ENCORE EN VIE. LES CIRCONSTANCES DE SA SCISSION AVEC L'EMPIRE TAU RESTENT AURÉOLÉES DE MYSTÈRE, À TEL POINT QUE JE PENSE MÊME QU'UNE FORCE MANIPULE LA VÉRITÉ POUR LA MAINTENIR CACHÉE. LA SEULE RÉELLE PREUVE QUE J'AI OBTENUE M'A ÉTÉ AMENÉE PAR UN LIBRE CAPITAINE DU NOM DE DALMUERTUS, UN INDIVIDU QUI PARAÎT-IL ME CHERCHAIT ACTIVEMENT POUR ME PARLER DE CE QU'IL AVAIT ENTENDU. J'AI JOINT UNE TRANSCRIPTION DE SON HISTOIRE POUR QUE VOUS PUISSIEZ VOUS FAIRE VOTRE PROPRE OPINION. JE RECOMMANDE TOUTEFOIS QUE NOUS AGISSIONS RAPIDEMENT POUR TENTER D'INFILTRER CETTE ENCLAVE TAU ET DÉCOUVRIR CE QUI S'Y PRÉPARE. SI LE TÉMOIGNAGE DU CAPITAINE DALMUERTUS SE RÉVÈLE VRAI, O'SHOVAH AURAIT PROBABLEMENT ÉTÉ CORROMPU SUR LE MONDE ARTEFACT MENTIONNÉ PLUS HAUT. IL SE POURRAIT BIEN QUE LE COMMANDEUR FARSIGHT SE RÉVÈLE ÊTRE UNE MENACE BIEN PLUS IMPORTANTE QUE CELLE DE L'EMPIRE TAU TOUT ENTIER.

VOTRE DÉVOUÉ SERVITEUR

OSSNEOUS



AUN'SHI

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Aun'shi	105	5	3	3	3	3	5	4	10	4+

Personnage Spécial : Une armée Tau peut inclure Aun'shi en tant que personnage spécial. Si vous décidez de l'utiliser, il compte comme un des choix de QG. Il doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ici et ne peut pas recevoir d'équipement supplémentaire de l'Arsenal Tau.

Équipement : Lance de duel, générateur de bouclier intégré (sauvegarde invulnérable de 4+), grenades photoniques et P.E.M.

Personnage Indépendant : Aun'shi est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000.

Aun'shi est plus à l'aise en compagnie des Guerriers de Feu qu'en présence des autres membres de la caste des Éthérés et accompagne fréquemment une équipe de Guerriers de Feu au combat en tant que Shas'aun'shi. Il peut choisir une équipe de Guerriers de Feu et la désigner comme sa suite. C'est un grand honneur pour ces combattants que d'escorter Aun'shi au combat.

Si vous choisissez cette option, Aun'shi n'est plus considéré comme un personnage indépendant et devient membre à part entière de l'unité. Tant qu'il reste au moins un Guerrier de Feu en plus d'Aun'shi, l'équipe n'est pas considérée comme étant réduite à moins de 50% de son effectif de départ pour ce qui est du contrôle des quarts de table, de la prise d'objectifs ou le calcul des Points de Victoire.

RÈGLES SPÉCIALES :

Maître Lame : Aun'shi est un étudiant studieux des arts de combat et l'a été pendant toute sa vie. Il a atteint un tel niveau d'expertise avec la lance de duel que peu de Tau peuvent désormais rivaliser avec lui.

- Aun'shi peut choisir d'utiliser certaines de ses Attaques (aucune, certaines ou toutes) pour parer. Il doit déclarer au début du tour de corps à corps, avant même que les dés ne soient jetés, le nombre d'Attaques qu'il compte utiliser en parade. Pour chaque Attaque qu'Aun'shi utilise en tant que parade, réduisez d'autant le nombre d'Attaques de ses adversaires. Le nombre d'Attaques des ennemis ne peut être réduit à moins de 1. Si, par exemple, Aun'shi choisit de sacrifier deux Attaques en parade, tous les adversaires qui le combattent ont deux Attaques de moins jusqu'à un minimum d'une Attaque.

- Le talent d'Aun'shi est tel qu'il peut toujours trouver le point faible de son adversaire. Sa lance de duel lui donne toujours un bonus de +2 en Force mais de plus, Aun'shi blessera toujours son adversaire s'il obtient un 6 pour toucher, sans sauvegardes d'armures possibles.

Charisme : Le nombre des victoires d'Aun'shi fait qu'il est hautement respecté par les membres de la caste du Feu. Aucun Commandeur Tau ne peut inspirer autant de courage à ses suivants.

- Toutes les unités Tau (sauf les kroots et les drones) **peuvent** relancer leurs tests de moral (ratés ou réussis) si Aun'shi se trouve sur la table. Vous devez cependant conserver le nouveau résultat obtenu. Une unité Tau rejointe par Aun'shi devient Sans Peur et réussit automatiquement tous les tests de moral et de blocage qu'elle a à effectuer.

- De plus, une unité Tau (sauf les kroots et les drones) rejointe par Aun'shi devient enragée et se jette au combat avec une totale confiance en sa victoire. Au corps à corps, les membres de l'unité gagnent +1 en Initiative et +1 Attaque tant qu'Aun'shi est avec eux.

Revers de la Médaille : Si Aun'shi est tué, toutes les unités Tau de la table (sauf les kroots et les drones) **doivent** effectuer un test de moral au début de leur tour suivant si elles ne sont pas engagées au corps à corps. En cas d'échec, les unités prennent la fuite, même si elles pourront se rallier normalement par la suite.

"Il m'a été difficile de ne pas rire devant les actions des étrangers, ou ne pas pleurer ni de les haïr. Il est par contre plus dur d'essayer de les comprendre."

ATTRIBUÉ À AUN'SHI

Aun'shi est un héros modeste, vétéran de nombreuses batailles. Il prône la paix mais est lié par les devoirs sacrés de la guerre à ses compagnons d'armes de la caste du Feu. Adulé par les Guerriers de Feu, il est vu comme un heureux présage par ceux qui l'entourent.

LA DÉFENSE DE FIO'VASH

À l'époque de cette légendaire bataille, Aun'shi était déjà âgé de près de quarante ans, ce qui est plutôt vieux pour un Tau. Son seul désir était de finir sa vie sur la Sept paradisiaque d'Au'taal. Sa vie avait été des plus respectables, il avait sacrifié de nombreuses années pour étendre l'empire dans l'espace en fournissant son aide aux Tau qui l'accompagnaient. Originaire du Sept de Vior'la, réputé pour l'agressivité de ses Guerriers de Feu, Aun'shi avait peut-être une meilleure compréhension de la caste du Feu et de ses tactiques. Il est dit que parfois même, Aun'shi participait avec les Guerriers de Feu à leurs batailles rituelles, aiguillant ses talents à la lance de duel jusqu'au point où même les Shas'vre ne pouvaient plus percer sa garde. Sa maîtrise était telle que son esprit, son corps et son arme ne faisaient plus qu'un au combat.

Pour ce qui aurait dû être sa dernière mission, Aun'shi mena une force expéditionnaire Tau sur un monde appelé Kel'tyr, dernière découverte de l'empire Tau. La planète était infestée d'orks primitifs, les premières progressions furent donc lentes mais sous le commandement d'Aun'shi, les équipes de Guerriers de Feu furent tout de même capables de repousser les orks loin des principales enclaves. En moins de quatre années standards, le monde fut florissant et les Fio construisirent de nombreuses cités sur la principale masse continentale de la planète. Fio'vash était une de ces cités, un avant-poste minier au pied d'une colline, situé près d'une montagne riche en minerai à quelques centaines de kilomètres de la capitale. Lors d'une tournée d'inspection des avant-postes, Aun'shi et ses gardes du corps furent piégés dans Fio'vash, lorsqu'une horde d'orks lança une attaque surprise pour s'emparer du centre minier.

La garnison de Fio'vash avait été renforcée par les Guerriers de Feu de l'escorte d'Aun'shi et les premières vagues d'orks furent rapidement taillées en pièces. Tôt dans les combats, le Shas'vre des Guerriers de Feu fut tué par un énorme Nob. La perte de leur chef fit courir un vent de panique dans les rangs des combattants Tau et leur défense fut presque sur le point de céder. Aun'shi bondit soudain au-devant du Nob ork et le trancha en deux d'un seul coup de sa lance de duel. Encouragés par la courageuse défense de l'Éthéré, les Guerriers de Feu se rallièrent et repoussèrent les orks de nouveau. Les peaux-vertes attaquèrent sans relâche le campement Tau, et à chaque fois Aun'shi mena les défenseurs au combat, luttant aux côtés de ses guerriers et les encourageant. Il envoya une équipe Stealth et des membres des Kor pour demander de l'aide à la capitale car il savait que devant tant d'adversaires, la chute de l'enclave n'était qu'une question de temps.

La bataille fit rage, les silhouettes des défenseurs Tau se découpant devant les bâtiments en flammes. Les Guerriers de Feu combattaient jusqu'à la limite de leur courage et de leur endurance, seule la volonté d'Aun'shi les empêchait de sombrer dans le désespoir. Chaque fois que leurs lignes s'affaissaient sous l'assaut des orks, Aun'shi était là, sa lance de duel à la main, découpant les ennemis par dizaines. Il se déplaçait comme l'éclair, esquivant les attaques dans un ballet mortel. À chacun de ses coups, un ork s'effondrait et bientôt, plus aucun peau-verte ne voulut s'en approcher. Les Tau furent tout de même forcés de se replier dans le périmètre de défense intérieur construit par les Fio et y attendirent la prochaine charge. Aun'shi était toujours aux côtés des guerriers de Feu survivants, espérant que les Kor avaient réussi à atteindre la capitale.

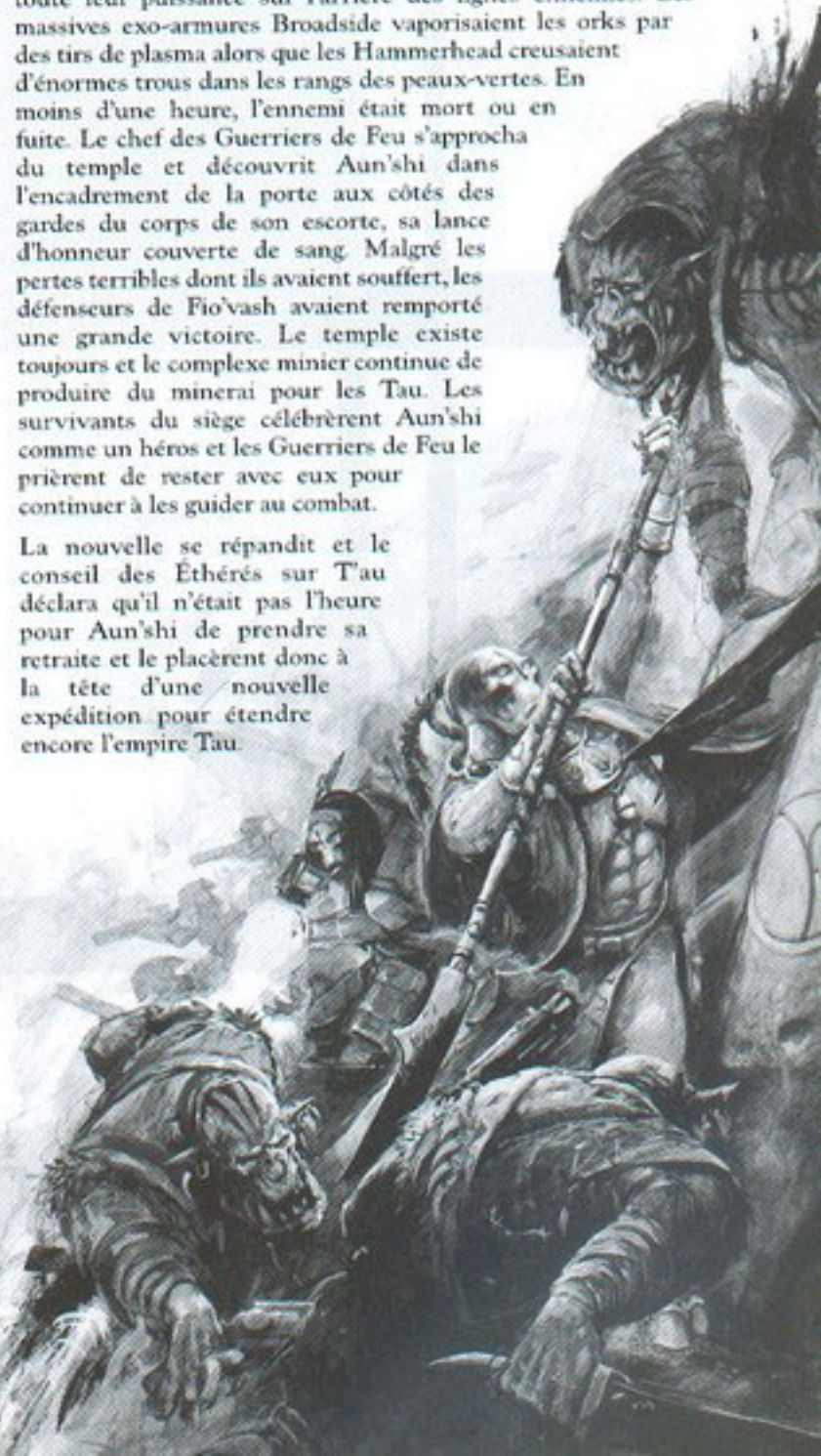
Les peaux-vertes attaquèrent de nouveau et une fois de plus, les Guerriers de Feu tuèrent un grand nombre d'entre eux à chaque salve de tir mais ils ne purent tout simplement pas en tuer assez pour les empêcher d'atteindre les murs de défense. Durant toute la journée, les orks chargèrent les murs d'enceinte, leurs pertes augmentant à chaque seconde alors que les Guerriers de Feu tiraient avec une précision mortelle. Les murs commencèrent à céder à certains endroits et les orks se précipitaient dans ces brèches dès qu'ils le pouvaient. Mais à chaque fois qu'ils établissaient une tête de pont, Aun'shi lui-

même menait une contre-attaque pour les repousser. Au crépuscule, il ne restait plus qu'une cinquantaine de Guerriers de Feu et chaque camp sentait la fin proche. Alors que les orks se massaient pour l'assaut final, Aun'shi ordonna à ses troupes de se replier vers le temple au centre de la ville. Les Guerriers de Feu préparèrent leurs derniers chargeurs et les travailleurs de la caste de la Terre s'emparèrent de leurs pioches et de leurs pelles pour se défendre au corps à corps.

Dans un rugissement de haine, les orks se jetèrent sur le mur et à l'intérieur du complexe minier, brûlant et détruisant tout sur leur passage. Les Guerriers de Feu en embuscade écrasèrent la première vague d'attaquants mais ne furent pas capables d'arrêter la horde avant qu'elle n'atteigne le temple. Les orks s'attaquèrent à la porte du temple avec d'énormes haches et grimpèrent aux murs pour sauter depuis le toit à l'intérieur du temple en poussant des cris de guerre inhumains. Les premiers orks furent balayés mais peu à peu, leur nombre fit pencher la balance. Aun'shi combattait à la porte du temple lorsque celle-ci céda devant les attaques des peaux-vertes. Avec les derniers Guerriers de Feu encore en vie, il se prépara à mourir avec honneur.

Soudain, une série d'explosions retentit sur les arrières des orks. Au travers des flammes, des dizaines de transports de troupes Devilfish jaillirent, leurs armes crachant des salves de feu destructrices alors que les équipes de Guerriers de Feu se déployaient. Alertés par les Kor, les Tau s'étaient abattus avec toute leur puissance sur l'arrière des lignes ennemies. Les massives exo-armures Broadside vaporisaient les orks par des tirs de plasma alors que les Hammerhead creusaient d'énormes trous dans les rangs des peaux-vertes. En moins d'une heure, l'ennemi était mort ou en fuite. Le chef des Guerriers de Feu s'approcha du temple et découvrit Aun'shi dans l'encadrement de la porte aux côtés des gardes du corps de son escorte, sa lance d'honneur couverte de sang. Malgré les pertes terribles dont ils avaient souffert, les défenseurs de Fio'vash avaient remporté une grande victoire. Le temple existe toujours et le complexe minier continue de produire du minerai pour les Tau. Les survivants du siège célébrèrent Aun'shi comme un héros et les Guerriers de Feu le prièrent de rester avec eux pour continuer à les guider au combat.

La nouvelle se répandit et le conseil des Éthérés sur Tau déclara qu'il n'était pas l'heure pour Aun'shi de prendre sa retraite et le placèrent donc à la tête d'une nouvelle expédition pour étendre encore l'empire Tau.



L'adepte Raphaël Palmatus descendit la rampe de sa navette et plissa les yeux face à l'éclat du soleil couchant. L'air était chaud et stagnant, sans un souffle de vent, et la sueur perlait sur son front. Il se retrouva soudain dans l'ombre gigantesque du Capitaine Taelos des Imperial Fists qui l'avait rejoint sur la plate-forme de débarquement. Contrairement à lui, le Space Marine ne semblait pas troublé par la chaleur en dépit de l'armure et de la cape cérémonielle qu'il portait. La navette se tenait au sommet d'une structure immense et la vue portait sur des kilomètres de constructions Tau dans toutes les directions. A la différence des cités impériales, celle-ci était élégante et ouverte, des tours scintillantes de marbre, de verre et d'acier s'élevaient avec majesté, reliées entre elles par des passerelles translucides qui semblaient défier les principes de la gravité. Des dizaines de longs trains antigrav serpentaient en silence dans la ville, se croisaient dans un ballet plein de grâce avant de s'arrêter brièvement ici et là devant diverses structures puis de repartir.

Une section irisée de mur s'ouvrit de l'autre côté de la plate-forme pour laisser émerger dans la lumière une silhouette vêtue d'une cape. Aucune expression ne trahit la surprise de Palmatus lorsqu'il vit qu'il ne s'agissait pas d'un Tau mais d'un humain, fortement charpenté même s'il n'était pas de la carrure de Taelos. Sa peau parcourue de rides profondes ressemblait à du vieux cuir et une étincelle d'amusement brillait dans ses yeux. Il leva la main en signe de bienvenue. Palmatus y distingua alors la forme presque effacée d'un aigle impérial tatoué sur son avant-bras.

"Salutations. Mon nom est Harmon Delphi et je vous souhaite la bienvenue sur T'olk'u," dit l'homme. Palmatus s'inclina en tâchant de masquer le déplaisir causé par cet affront calculé. Ce tatouage sur le bras de Delphi le désignait comme un soldat des armées de l'Empereur, et, aux yeux d'un impérial, comme un déserteur et un traître. Il savait que Taelos l'avait également vu, mais le capitaine sut heureusement rester muet.

"Merci pour votre accueil," répondit-il. "C'est un plaisir pour nous d'être ici et je suis impatient de pouvoir discuter avec Aun'O T'olk'u K'yna. Je suis sûr que nous pourrions résoudre amicalement notre différent sur la colonie de Nimbosa."

"Certes..." commença Delphi en ouvrant ses mains comme pour s'excuser. "Malheureusement, O'K'yna m'a chargé de vous présenter ses plus sincères excuses. Il est actuellement très pris et ne peut vous recevoir dès à présent. Il espère que vous lui pardonneriez ce délai et me charge de vous dire que cette cité vous offre en attendant son hospitalité."

Palmatus acquiesça poliment, conforté dans son optimisme. Aun'O T'olk'u K'yna pouvait bien jouer à ce petit jeu stupide. Chaque jour passé en négociations allait permettre à la flotte impériale de se rapprocher un peu plus de Nimbosa. Il répondit de bonne grâce: "Aun'O T'olk'u K'yna est plein d'égards à notre adresse. Veuillez transmettre nos remerciements pour son hospitalité car je suis sûr que notre séjour sera des plus plaisants. Si vous voulez maintenant avoir l'obligeance de nous mener jusqu'à nos quartiers..."

Delphi sourit et les mena par l'ouverture dont il était sorti le long d'une série de couloirs blancs parfaitement identiques. Palmatus perdit vite tout sens de l'orientation même s'il était sûr qu'ils descendaient vers le cœur de la tour. Leur chambre était simple et fonctionnelle, renfermant tout ce qui pouvait être nécessaire à la satisfaction de leurs besoins primaires, mais guère plus. Delphi prit congé en leur expliquant que le Tau en faction devant leur porte serait leur guide pour toute la durée de leur séjour. Palmatus savait pertinemment que "guide" signifiait en fait "garde" et qu'ils ne verraient que ce qu'Aun'O T'olk'u K'yna voulait bien qu'ils voient.

Le lendemain matin, Palmatus se leva de bonne heure et en compagnie de Taelos et du Tau, se lança dans la visite de la ville. Taelos était comme un diable de Catachan en cage, incapable de masquer son impatience malgré les remontrances de Palmatus qui aurait aimé que le Capitaine Space Marine se départit de son impolitesse mais savait que tout signe de mécontentement manifeste de sa part était à éviter. Ils étaient tous deux sous surveillance et le moindre indice de dissension ou de désagrément pouvait les desservir. Lorsqu'un soleil aveuglant se leva, il remercia les onguents de protection dermique qu'il s'était appliqués. Après avoir embarqué dans l'un des trains volants argentés qu'ils avaient vu la veille, ils furent portés dans les airs le long d'un rail à plusieurs centaines de mètres du sol. Les bâtiments que Palmatus regardait étaient faits d'une variété de matériaux agréables à l'œil, de panneaux de pierre blanche, de colonnes métalliques, de plaques de verre incurvées et chacun était orné par endroits des symboles Tau que les serviteurs du Xenolexicon s'acharnaient encore à déchiffrer. Une élégante simplicité régnait sur ce style architectural, aucune construction n'en surpassait une autre en splendeur et l'apparence de chacune s'accordait avec celle de sa voisine.

Le train antigrav descendit très lentement en direction des niveaux inférieurs de la cité. Les bâtiments y étaient bien plus simples dans leur conception et moins hauts que ceux dans le centre de la ville. Ils passèrent non loin d'arcades luisantes et de dômes géodésiques, les habitants Tau se firent moins nombreux tandis que le véhicule les emmenait vers un vaste dôme couleur d'argent aux abords de la ville.

"Où nous rendons-nous?" demanda Palmatus au Tau qui les accompagnait.

Le Tau tourna l'avant lisse de son casque vers Palmatus et désigna du doigt l'immense structure. "Le Dôme de Bataille, pour observer l'entraînement de la caste du Feu. Cela devrait être intéressant, spécialement pour vous, Capitaine Taelos."

Le Space Marine approuva en grognant. "Il est toujours bon de savoir comment se bat son ennemi."

"Nous ne sommes pas vos ennemis, Capitaine," répondit le Tau, "et lorsque vous aurez vu nos Guerriers de Feu en action vous ne désirerez pas que tel soit le cas."

"Je suis un soldat," lança Taelos, "je me bats à la demande de l'Empereur et si sa volonté est que nous soyons ennemis, qu'il en soit ainsi. Mes désirs n'entrent pas en ligne de compte."

"Je suis sûr que ce que le Capitaine veut dire," dit Palmatus en hâte, "c'est que personne ne désire se faire des ennemis, mais que nous ne contrôlons pas toujours notre destinée. Nous souhaitons tous ne pas en arriver là."

L'extraterrestre sembla accepter cette remarque puis tourna la tête tandis que le train antigrav traversait une ouverture dans la coque du Dôme de Bataille.

L'espace à l'intérieur du dôme coupa le souffle à Palmatus. Le plafond se trouvait loin au-dessus d'eux, supporté par un moyen inconnu car aucune colonne n'était visible. Palmatus était convaincu par le peu qu'il entendait aux lois de l'architecture qu'une telle structure n'aurait normalement pas pu exister. Le dôme était séparé en arènes de tailles variées, chacune représentant un théâtre d'opérations différent. On y trouvait de la jungle, des sections urbaines, des zones de désert, d'autres remplies d'eau et toutes sortes d'autres paysages. Le train antigrav vint s'arrêter au-dessus d'une arène emplie de bâtiments préfabriqués, d'équipements miniers et de véhicules blindés. Palmatus nota tout de suite l'analogie. Il s'agissait d'une réplique de la colonie de Nimbosa et même si les divers véhicules n'étaient que des imitations grossières, la ressemblance avec les modèles impériaux sautait aux yeux.

Plusieurs formes massives avançaient au cœur de la colonie, des Guerriers de Feu en exo-armures lourdes dont chacune portait une arme à l'aspect impressionnant et était en plus équipée d'un second canon monté sur l'épaule. Devant elles, deux escouades de Guerriers de Feu en armures plus légères traversaient la colonie en trombe, passant d'un couvert à l'autre en s'appuyant mutuellement de leurs tirs. L'une des imitations de char impérial avança en ouvrant le feu, ce qui força l'avant-garde à se replier. Les armes des exo-armures tirèrent toutes à l'unisson. Le véhicule fut dispersé dans une explosion spectaculaire qui projeta la tourelle dans les airs. La colonie fut vite prise et le train antigrav s'éloigna.

Durant les deux heures qui suivirent, Palmatus et Taelos virent les guerriers des Tau s'entraîner dans une variété de décors différents et employer toutes sortes d'armes, véhicules et équipements étranges. Lorsqu'ils revirent de nouveau la lumière du jour, Palmatus constata que le visage de Taelos trahissait son respect soudain pour l'art de la guerre des Tau.

Tandis que le train remontait à nouveau vers le centre de la ville, le guide Tau retira son casque et le posa près de lui. Son visage était aussi plat que celui de chacun de ses congénères mais au centre de son front se trouvait une excroissance osseuse en forme de losange. Du sommet de sa tête descendait une mèche de cheveux sombres sertie de bijoux et ses yeux étroits n'étaient que deux fentes noires.

L'extraterrestre fixa Palmatus du regard et dit : "Vous avez vu de quoi mes guerriers sont capables, Raphaël. Comprenez-vous qu'il est dérisoire de poursuivre votre résistance contre nos colonisateurs sur Nimbosa ? Je respecte votre peuple, vous êtes braves et n'avez pas failli à votre honneur, mais vous ne pouvez vous opposer à nous. Vous êtes venu négocier ici pour retarder notre attaque et laisser à vos propres forces le temps d'atteindre Nimbosa. Cela ne se produira pas. Les Kor m'ont appris que vos vaisseaux en ont encore pour plusieurs mois de route et Nimbosa sera notre bien avant cela."

Taelos voulut parler mais Palmatus l'interrompit calmement. "Je présume donc que vous êtes Aun'O T'olku K'yna."

"J'ai en effet cet honneur," acquiesça l'Éthéré.

"Il vous faut donc savoir que lorsque nos vaisseaux arriveront à Nimbosa, nous nous battons contre vous. L'Empereur n'abandonne pas les mondes que Ses loyaux serviteurs ont conquis en Son nom."

"Vous êtes un homme sage, Raphaël Palmatus, et même s'il ne s'est pas beaucoup exprimé, je sais que votre conseiller militaire ici présent n'est pas un soldat ordinaire. Retournez tous deux auprès de votre Empereur et parlez-lui de ce que vous avez vu ici. Dites-lui combien mourront en son nom et demandez-lui s'il estime que le simple fait de se tenir sur notre route vaille un tel prix."

"Nous allons nous battre, étranger," rétorqua le Capitaine Taelos, "nous battre jusqu'au dernier souffle."

"Je sais," répondit tristement le Tau, puis il détourna les yeux...



AU SUJET DU LANGAGE TAU

PAR SŒUR VÉRITÉ DE L'ORDRE DIALOGUS

SUITE À LA REQUÊTE DE L'EXPLORATOR MAGOS DANA AQUILA, JE ME SUIS ATTÉLÉE À L'ÉTUDE DU LANGAGE ET DES DIALECTES DE LA RACE TAU. CETTE FORME DE COMMUNICATION S'AVÈRE COMPLEXE ET HAUTEMENT ÉVOLUÉE, MÊME APRÈS SIX MOIS D'ÉTUDES INTENSIVES AVEC L'ASSISTANCE D'UNE ÉQUIPE DE SERVITEURS DU XENOLEXICON, JE NE SUIS PARVENUE QU'À INTÉGRER LES BASES DE CETTE LANGUE RICHE AUX INTONATIONS DOUCES ET MUSICALES, DONT LE SENS DE NOMBREUX MOTS DÉPEND DE L'INTONATION, DE L'EMPHASE ET MÊME DE LA POSTURE. IL FALLUT PRÈS DE DEUX MOIS À L'ÉQUIPE DE SERVITEURS POUR SIMPLEMENT DÉCLINER LA STRUCTURE SOUS-JACENTE DE CE LANGAGE EN UN HAUT GOTHIQUE IDENTIFIABLE, DE PLUS, SES MULTIPLES ARRANGEMENTS DE GROUPES DE LOCUTIONS POLYSYLLABIQUES EN RENDENT LA PRONONCIATION EXTRÊMEMENT ARDUE POUR DES CORDES VOCALIS HUMAINES. SEUL UN LINGUISTE EXERCÉ PEUT PRONONCER LES PHRASES MÊME LES PLUS ÉLÉMENTAIRES DU LANGAGE TAU. JE SOUHAITE VOUS SUGGÉRER RESPECTUEUSEMENT QUE MON HUMBLE ÉTUDE DE CE LANGAGE EXTRATERRESTRE FAIT DE MOI LA CANDIDATE IDÉALE POUR UNE POURSUITE DU CONTACT AVEC CETTE RACE.

LES TAU ONT DE NOMBREUSES MANIÈRES DE SE DÉSIGNER LES UNS LES AUTRES ET LEURS SEULS NOMS MÉRITERAIENT PLUSIEURS MOIS D'ATTENTIONS SPÉCIFIQUES. LA PART LA PLUS IMPORTANTE DU NOM D'UN TAU EST LA CASTE DONT IL EST ORIGINAIRE, QUI FORME LA BASE DE SON IDENTITÉ. SANS TROP ENTRER DANS LES DÉTAILS, LES TAU SONT ORGANISÉS EN QUATRE CASTES CORRESPONDANT AUX QUATRE ÉLÉMENTS, LE FEU (SHAS), LA TERRE (FIO), L'AIR (KOR) ET L'EAU (POR). CHAQUE CASTE JOUE UN RÔLE DISTINCT DANS LA CIVILISATION TAU ET CECI SEMBLE REMONTER AU DÉBUT DU DÉVELOPPEMENT DE CETTE RACE.

LA CASTE DU FEU FORME LES ARMÉES DES TAU ET J'EUS LA CHANCE DE VOIR CERTAINS DE CES GUERRIERS S'ENTRAÎNER EN EXO-ARMURE (CF. RÉF. : T232/U3 : ART DE LA GUERRE TAU). LES MANŒUVRES, CONSTRUCTEURS ET ARTISANS SONT LES TAU DE LA CASTE NOURRICIÈRE DITE DE LA TERRE SANS LAQUELLE LA SOCIÉTÉ SE TROUVERAIT PARALYSÉE. (NOTE DE L'ORDO XENOS : DES ESTIMATIONS SUR LES EFFETS DE

L'EXTERMINATION DE CETTE CASTE DEVRAIENT ÊTRE MENÉES). MÊME SI JE N'AI RENCONTRÉ NUL MEMBRE DE LA CASTE DE L'AIR DURANT MON SÉJOUR, IL M'A SEMBLÉ COMPRENDRE QU'IL S'AGISSAIT DES MESSAGERS ET PILOTES DE VAISSEAUX TAU. JE TENDS À CROIRE QUE LA PLUPART DE CES INDIVIDUS PRÉFÈRENT RESTER DANS L'ESPACE POUR ÉVITER LES CONSÉQUENCES NÉFASTES DU RETOUR À UN ENVIRONNEMENT GRAVITATIONNEL NATUREL. VIENT ENFIN LA CASTE DE L'EAU, AVEC LAQUELLE J'EUS LE PLUS DE CONTACTS, CONSTITUÉE DES ADMINISTRATEURS ET DES DIPLOMATES FACILITANT LES RELATIONS ENTRE LES AUTRES CASTES. JE PUIS ÉGALEMENT SOUPÇONNER L'EXISTENCE D'UNE CINQUIÈME CASTE, DONT LE NOM (AUN) SE TRADUIT PLUS OU MOINS PAR LES TERMES "CÉLESTE" OU "ÉTHÉRÉE", MAIS LE TAU QUI M'ÉTAIT ASSIGNÉ REFUSA CATÉGORIQUEMENT D'ABORDER LE SUJET. JE VOUS FERA PARVENIR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS SI JE DEVAIS LES OBTENIR.

QUAND LA CASTE D'UN TAU A ÉTÉ ÉTABLIE, LA SECONDE PORTION DE SON NOM PARAÎT SE RÉFÉRER AU RANG OCCUPÉ DANS LA SOCIÉTÉ. CE QUI FAIT DES TAU UN PEUPLE UNIQUE PARMI TOUS CEUX QUE J'AI PU RENCONTRER EST LE FAIT QUE NUL A PRIORI N'EST RATTACHÉ À AUCUNE PROFESSION : CHAQUE TAU A UNE PLACE DANS LA SOCIÉTÉ ET JOUIT DU RESPECT DE SES PAIRS QU'IMPORTÉ LE CARACTÈRE DE SA TÂCHE ET MÊME SI CELLE-CI EST PEU VALORISANTE. CHAQUE ÊTRE EST RECONNU COMME FAISANT PARTIE D'UN GRAND TOUT À LA RECHERCHE DU BIEN COLLECTIF. IL SEMBLE EXISTER CHEZ LES TAU CINQ NIVEAUX MAJEURS DE RANG DONT CHACUN PEUT EN FAIT ADOPTER DIFFÉRENTS SENS EN FONCTION DE LA CASTE À LAQUELLE IL SE TROUVE RATTACHÉ. CES RANGS SONT LES SUIVANTS, PRÉSENTÉS PAR ORDRE HONORIFIQUE CROISSANT ET SUIVIS DU MEILLEUR ÉQUIVALENT IMPÉRIAL BASÉ SUR LES NUANCES EN VIGUEUR DANS LA CASTE DE FEU :

'LA ("GUERRIER")

'UI ("VÉTÉRAN")

'VRE ("HÉROS")

'EL ("NOBLE" OU PEUT-ÊTRE "CHEVALIER")

'O ("COMMANDEUR")

SUIT ALORS DANS LE NOM D'UN TAU SON "SEPT", QUI PEUT SE TRADUIRE COMME SON LIEU DE VENUE AU MONDE OU L'EXTENSION DE SA FAMILLE. CETTE PARTIE DU NOM TAU QUI OUVRE LE PLUS GRAND CHAMP D'INTERPRÉTATION IMPLIQUE QUELQUES DIFFÉRENCES SÉMANTIQUES SUBTILES, PAR EXEMPLE, UN TAU D'UN DES MONDES (SEPTS) ANCIENS PEUT ÊTRE PERÇU

COMME PLUS SAGE OU PLUS SOPHISTIQUE PAR UN AUTRE VENANT D'UN SEPT PLUS RÉCENT, CONSIDÉRÉ EN RETOUR COMME ÉTANT PLUS DYNAMIQUE OU PRAGMATIQUE. CERTAINS NOMS DE PLANÈTES RENFERMENT UN SENS MOINS CACHÉ ET PEUVENT SYMBOLISER UN TRAIT SPÉCIFIQUE AUX TAU ORIGINAIRES DE CES MONDES ; LE NOM DE LA PLANÈTE TAU 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, REGARDÉE COMME UN PÔLE D'ÉRUDITION ET DE SAGESSE. IL ME FAUT ENCORE SONDER LES IMPLICATIONS DES NOMS D'AUTRES SEPTS AINSI QUE LEURS RELATIONS AVEC LA SOCIÉTÉ TAU, MAIS JE NE MANQUERAI PAS DE M'Y APPLIQUER.

VIENT ENFIN LE NOM PROPRE D'UN TAU ET IL APPARAÎT QUE CELUI-CI EST ACQUIS EN RECONNAISSANCE DE CERTAINS ACTES PLUTÔT QUE DONNÉS À LA NAISSANCE COMME C'EST LE CAS POUR NOUS AUTRES HUMAINS. CET ÉLÉMENT DU NOM TAU EST PEUT-ÊTRE LE PLUS CURIEUX ET MÊME SI CERTAINS PEUVENT ÊTRE COMPRIS AVEC UNE RELATIVE AISANCE, COMME "SHOVAH" (QUI VOIT LOIN) OU "KAIS" (DOUÉ), D'AUTRES SONT PLUS DÉROUTANTS. QUE PEUT BIEN AVOIR ACCOMPLI UN TAU APPELÉ "VRL" (DÉVALORISÉ) OU "TSUA'M" (MILIEU) POUR MÉRITER UN TEL NOM ? IL EST ÉGALEMENT FRÉQUENT POUR CERTAINS INDIVIDUS NOTOIRES D'ACCUMULER PLUSIEURS NOMS AU COURS DE LEUR VIE. CERTAINS NOTABLES AUXQUELS JE FUS PRÉSENTÉE POSSÉDAIENT LITTÉRALEMENT DES DIZAINES DE NOMS. J'AI DEPUIS APPRIS QU'IL EST CHOSE COURANTE POUR EUX DE TRONQUER LEURS NOMS COMPLETS AFIN DE N'ÊTRE CONNUS QUE SOUS UNE APPELLATION SIMPLIFIÉE. POUR MIEUX ILLUSTRER COMMENT SE DÉCOMPOSENT LES TITRES 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, CE TAU EST PLUS COURAMMENT NOMMÉ O'SHOVAH OU MÊME COMMANDEUR FARSIGHT ET CETTE MANIÈRE D'Y FAIRE RÉFÉRENCE EST TRÈS RÉPANDUE CHEZ LES TAU DE RENOM.

LA FAÇON DONT LES TAU S'ADRESSENT LA PAROLE OU PARLENT D'UN TIERS AJOUTE UNE AUTRE DIMENSION DE COMPLEXITÉ À LEUR LANGAGE ET À LEURS RELATIONS. PAR EXEMPLE, FAIRE ALLUSION À UN TAU PAR SON NOM PROPRE EST

CONSIDÉRÉ COMME BIEN TROP FAMILIER, À MOINS QUE LES INTERLOCUTEURS NE SOIENT IMPLIQUÉS DANS UN "TA'LISSERA" (VOIR PLUS LOIN). IL EST PAR CONTRE CONSIDÉRÉ COMME TOUT À FAIT POLI D'APPELER UN TAU PAR SON RANG ET LE NOM DE SA CASTE CAR CELA FAIT HONNEUR À SA SITUATION DANS LA SOCIÉTÉ, SI PEU GLORIEUSE SOIT-ELLE. COMME IL A ÉTÉ DIT, ACCOMPLIR UNE TÂCHE INGRATE NE SOUS-ENTEND AUCUNE MONTE ET MENTIONNER LE RÔLE D'UN TAU POUR S'ADRESSER À LUI SIGNIFIE LE RESPECTER ET RECONNAÎTRE SON MÉRITE. CHAQUE INDIVIDU CONTRIBUE À L'AVANCEMENT DE LA RACE ET EST PAR CONSÉQUENT DIGNE DE RESPECT.

UN TERME IMPORTANT EN MATIÈRE DE FORMES PROTOCOLAIRES TAU EST "TA'LISSERA" DONT LA MEILLEURE TRADUCTION RESTE SELON LES SERVITEURS DU XENOLEXICON "COMMUNION" OU "MARIAGE": CELA DÉSIGNE UNE SORTE DE LIEN D'HONNEUR PAR LEQUEL DES TAU SE JURENT SOUTIEN MUTUEL ET ASSISTANCE. LES TAU QUI CONTRACTENT CE GENRE D'ENGAGEMENT PEUVENT S'ADRESSER L'UN À L'AUTRE PAR LEURS NOMS PROPRES ET SUSCITENT L'ADMIRATION, CAR CE LIEN EST AUX YEUX DES TAU L'EXPRESSION ULTIME DE RESPECT PORTÉ À L'AUTRE EN SYMBOLISANT LE RENONCEMENT À LA FIERTÉ INDIVIDUELLE POUR DEVENIR PART INTÉGRANTE D'UN ENSEMBLE. LE "TA'LISSERA" EST LE PLUS RÉPANDU PARMI LES GUERRIERS DE LA CASTE DU FEU ET LES ÉQUIPES DE TRAVAIL DE LA CASTE DE LA TERRE ET JE DOIS CONFESSER QUE CE ME SEMBLE ÊTRE UN CONCEPT NOBLE. (NOTE DE L'ORDO XENOS: NOUS RECOMMANDONS QUE SŒUR VÉRITÉ SOIT SOUMISE À LA QUESTION AU REGARD D'UNE POSSIBLE CONTAMINATION EXTRATERRESTRE.)

CI-JOINTES À CE RAPPORT, LES PLUS PROCHES APPROXIMATIONS QUE MES SERVITEURS DU XENOLEXICON PURENT ÉLABORER POUR TENIR LIEU D'ALPHABET TAU ET DE LEXIQUE CONCIS POUR QUELQUES LOCUTIONS COURANTES.

LOCUTION TAU	MEILLEURE TRADUCTION	LOCUTION TAU	MEILLEURE TRADUCTION
AUN	ÉTHÉRÉ	OR'ES	PUISSANT
AUN'BORK'AN'RETHA	TEMPLE/UNIVERSITÉ DE BORK'AN DÉDIÉ À LA CASTE DES ÉTHÉRÉS & À LEUR SAGESSE	POR	EAU
EL	SECOND PLUS HAUT RANG DES TAU. FEU: NOBLE OU CHEVALIER; AIR: CAPITAINE; TERRE: INGÉNIEUR; EAU: DIPLOMATE; ÉTHÉRÉS: SAINT?	RUN'AL	PETIT POSTE D'OBSERVATION OU CACHETTE
FID	TERRE	SHAS	FEU
GUE'LA	LOCUTION DÉSIGNANT LES HUMAINS	SHAS'AR'TOL	HAUT COMMANDEMENT DE LA CASTE MILITAIRE DU FEU
J'KAARA	MIROIR	SHI	VICTOIRE
KAS	DOUÉ	SHOVAN	PRÉVOYANT
KAYON	PATIENT / CHASSEUR	TA'LISSERA	COMMUNION / MARIAGE. RÉFÉRENCE À UN RITUEL LORS DUQUEL DES GROUPES DE TAU, PRINCIPALEMENT GUERRIERS DE FEU OU TRAVAILLEURS DE LA CASTE DE LA TERRE, SE JURENT LOYAUTÉ ET SOUTIEN MUTUEL. CONCEPT RESPECTÉ PAR LE PEUPLE TAU QUI REPRÉSENTE L'INDIVIDU ABANDONNANT SES DESIRS PERSONNELS POUR LE BIEN SUPRÊME DE L'EMPIRE.
KO'YASH	SE DÉMENER POUR (LITT. CAUSE DIGNE D'INTÉRÊT)	TAU'VA	LE BIEN SUPRÊME POUR LEQUEL LES TAU APPRENNENT À SE BATTRE DÈS LEUR PLUS JEUNE ÂGE.
KOR	AIR	TSUA'M	MILIEU
KOR'VESA	DRONE TAU (LITT. AIDE FIDÈLE)	UI	SECOND PLUS BAS RANG DES TAU. FEU: VÉTÉRAN; AIR: TRANSPORTEUR; TERRE: ANCIEN; EAU: ENVOYÉ; ÉTHÉRÉS: PRÉLAT
LA	PREMIER RANG DES TAU. FEU: GUERRIER; AIR: MESSAGER; TERRE: TRAVAILLEUR; EAU: BUREAUCRATE; ÉTHÉRÉS: PRINCE	UKOS	CUILLÈRE
M'YEN	IMPRÉVU	VASHYA	ENTRE LES SPHÈRES
MAL'CAOR	ARAIGNÉE	VIOR'LA	BOUILLONNANT, COLÈREUX
MESHE	COMBINAISON	VIAL	DÉVALORISÉ
MONT'AU	LA TERREUR. PIRE CAUCHEMAR DE LA RACE TAU. DÉSIGNE LA PÉRIODE AVANT L'ARRIVÉE DES ÉTHÉRÉS, LORSQUE LES CASTES ÉTAIENT MONTÉES LES UNES CONTRE LES AUTRES, PÉRIODE DE GUERRES BARBARES DONT LE RETOUR EST À CRAINDRE SI UN TAU DEVAIT SE FAIRE PASSER AVANT LE BIEN SUPRÊME.	VRE	RANG TAU INTERMÉDIAIRE. FEU: HÉROS; AIR: PILOTE; TERRE: CONTREMAÎTRE; EAU: MAGISTÈRE; ÉTHÉRÉ: ROI
MONT'KA	COUP MORTEL	Y'ELDI	NOM DONNÉ DANS LA CASTE DE L'AIR À UN PILOTE PARTICULIÈREMENT TALENTEUX (LITT. AILÉ)
MONT'YR	IRASCIBLE (LITT. CHERCHE-BATAILLE)		
O	PLUS HAUT RANG DES TAU. FEU: COMMANDEUR; AIR: AMIRAL; TERRE: PLANIFICATEUR; EAU: AMBASSADEUR; ÉTHÉRÉS: TRÈS HAUT (?)		

ALPHABET TAU

□		G	□		P
□		H	□		R
□		I/Y	□		S
□		J	□		T
□		L	□		U
□		M	□		V
□		N	□		W
□		O	□		X

MESURE DU TEMPS CHEZ LES TAU

LA TAU'CYR REPRÉSENTE LE CYCLE ANNUEL SUR TAU. UNE TAU'CYR EST DIVISÉE EN SIX KAI'ROTA. DE QUATRE-VINGTS ROTAA CHACUN; UN KAI'ROTA EST DÉDIÉ À CHACUNE DES CASTES ET LE DERNIER AU PEUPLE TAU DANS SON INTÉGRALITÉ.

UN ROTAA 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 ROTAA.

CONVERSION

LA TAU'CYR OU ANNÉE TAU DURE ENVIRON TROIS CENTS JOURS DE TERRA (PRÉCISÉMENT 297,74). UN KAI'ROTA EST DONC D'ENVIRON CINQUANTE JOURS DE TERRA, UN ROTAA DE QUINZE HEURES DE TERRA ET UNE DEC DE 1,5 HEURE DE TERRA.

LA CROISADE DU GOLFE DE DAMOCLÈS

La Croisade Damoclès fut une action militaire comme il s'en vit tant d'autres dans les Bordures Orientales avant que n'arrivent les flottes-ruches tyrannides. Partout où une présence défie celle de l'Imperium s'ensuit la guerre, et en 742.M41, une telle croisade fut lancée dans le secteur de Lithesh car un cordon de sous-secteurs impériaux qui s'étendait entre le Golfe de Damoclès et la Faille de Perdus avait connu des perturbations dues aux raids de pirates eldars et à une activité Warp intense. Tandis que l'Imperium s'efforçait de restaurer son emprise sur la zone, il fut découvert qu'un peuple d'extraterrestres nommés les Tau s'alliaient avec des factions impériales dissidentes. Le péril évident de ces alliances locales se traduisait par l'usage d'objets étranges dans les systèmes voisins.

Les investigations de l'Inquisition donnèrent la preuve de l'activité Tau dans les secteurs adjacents. La conclusion du Cardinal Esau Gurney de Brimlock fut que la menace qu'ils représentaient était d'ordre majeur et ordonna qu'une croisade soit menée pour purger cette présence.

La croisade fut entreprise par une dizaine de vaisseaux de guerre, cinq compagnies Space Marines hétéroclites formées de contingents venus d'une douzaine de chapitres et dix-neuf régiments de la Garde Impériale dont sept de Brimlock. Leur première action fut de se diriger vers le sous-secteur de Timbra où des colons humains vivaient en coexistence avec les Tau. La croisade commença par remettre en vigueur la règle impériale dans les colonies de Garrus et de Kleist où les citoyens impliqués dans les tractations avec les Tau furent arrêtés et punis au terme d'assises spéciales. Les colonies ayant été remises dans le droit chemin, la croisade rencontra les Tau pour la première fois dans le système inhabité de Hydass.

PREMIER CONTACT : ACTION DANS LE SYSTÈME DE HYDASS

Plusieurs vaisseaux Tau d'approximativement la taille de croiseurs impériaux furent détectés non loin du système et attaqués immédiatement par la flotte, qui découvrit que les engins des Tau étaient capables de lancer à longue portée des torpilles dont les salves brisèrent la formation impériale. Des vagues de bombardiers furent rapidement contrées par les chasseurs Tau sortis des vaisseaux principaux. Ce fut un croiseur d'attaque Space Marine soutenu par un escadron de frégates de classe Sword qui mena l'attaque décisive, en pénétrant dans la formation des Tau, ils lui infligèrent de cuisants dommages, découvrant par la même occasion que les vaisseaux manquaient de puissance de feu sur les flancs. Les Tau purent se désengager grâce à leur écran de chasseurs mais l'un de leurs vaisseaux explosa alors que son équipage était sur le point de l'abandonner.

CONFLITS TERRESTRES : L'ATTERRISSAGE SUR SY'L'KELL

Le système Sy'l'kell comprenait un agri-monde d'apparence fertile dont la population était estimée à six millions de Tau. Ce monde était défendu par une station orbitale et une profusion de vaisseaux dont ceux de la flotte rencontrée près d'Hydass. Le Capitaine Rumann des Iron Hands qui avait été placé à la tête de l'assaut planétaire par le grand conseil de guerre de la croisade fit approcher rapidement la flotte impériale, tout en pilonnant la station orbitale dont l'armement n'était pas aussi impressionnant qu'il avait été attendu et qui fut abordée par les Iron Hands. La flotte Tau se dispersa presque immédiatement sans subir de dommages trop conséquents, on conjectura alors qu'elle avait pour mission d'évacuer les dirigeants de la planète plutôt que de la défendre. Les Iron Hands prirent rapidement le dessus sur les défenseurs de la station et la nettoyèrent dûment par le feu afin d'en faire le centre opérationnel pour la campagne impériale au sol.

Les Space Marines des Scythes of the Emperor établirent une zone d'atterrissage et le 17^e Dragon de Brimlock y fut déposé pour leur apporter son soutien. La réponse Tau ne se fit pas attendre et prit l'aspect d'une formation d'infanterie mécanisée très bien équipée soutenue par des véhicules blindés. Le char antigrav des Tau dénommé le Hammerhead s'avéra à la hauteur du Leman Russ et les Tau révélèrent leur expérience dans le soutien des blindés par l'infanterie. Les Dragons connurent de lourdes pertes lorsque d'imposantes armures volantes ennemies leur tendirent une embuscade sur terrain accidenté et seule l'intervention des Troupes de Choc de la 4^e Compagnie et des Scythes of the Emperor empêcha un massacre.

Tandis que la croisade s'approchait des grands centres de population de Sy'l'kell, les travailleurs les plus qualifiés des Tau furent évacués et les installations technologiques démantelées. Lorsque le 9^e Fusilier de Brimlock se posa, la résistance Tau s'effondra et tous les objectifs furent rapidement pris puis nettoyés comme il se devait.

LA PURGE DE VISS'EL

Alors que la flotte de l'Empereur s'apprêtait à traverser le Golfe de Damoclès jusqu'au sous-secteur de Kendral, une force expéditionnaire fut chargée de s'occuper de la présence Tau dans le système de Viss'el. Les premiers rapports indiquèrent que la sixième planète était un monde aquatique couvert de glace sur lequel les Tau avaient établi des colonies de pêche. Comme l'occupation de la planète ne présentait aucun intérêt stratégique, celle-ci fut soumise à un bombardement orbital qui détruisit les principales colonies et fit fondre les glaces.

LA CAMPAGNE DE DAL'YTH

PREMIÈRE ÉTAPE : UN DÉSASTRE ÉVITÉ À PRA'YEN

Après cinq mois passés à traverser le Golfe, la croisade parvint au système de Dal'yth dans le sous-secteur de Kendral. Pra'yen, une planète externe, était protégée par une station orbitale dont le rôle était clairement de servir de première ligne de défense. La flotte entama l'approche de routine en supposant que la station n'était pas plus

dangereuse que celle rencontrée précédemment, mais l'accueil qu'elle rencontra fut bien différent. La station était en effet équipée d'une batterie de Railguns lourds dont la première volée cribla le *Honour of Damlass*, et la flotte rompit sa formation alors même que onze vaisseaux Tau émergeaient de derrière la planète. Les escorteurs attaquèrent la station orbitale tandis que le reste de la flotte manœuvrait en direction des Tau qui concentrèrent leurs salves de torpilles contre le *Regent Lakshimbai*, croiseur léger de classe Dauntless qui résista jusqu'à ce qu'un tir chanceux ne provoque une rupture dans la coque. Ceci déclencha une surcharge de la propulsion au plasma qui causa la perte du vaisseau et de tous ses occupants. Les impériaux reprenaient progressivement l'avantage, en cette occasion, les Tau continuèrent de se battre en dépit d'une situation fort compromise.

Dès que les escorteurs se furent rapprochés de la station orbitale à laquelle ils étaient confrontés, le piège des Tau se referma. Comme sortie de nulle part, une sphère de guerre kroot se dirigea droit sur les vaisseaux impériaux qui n'eurent alors pas d'autre choix que de se disperser. Par chance, la colossale structure kroot était lente et ses armes n'avaient qu'une portée réduite mais il sembla aux participants de la croisade que sa seule présence allait suffire à les anéantir.

Leur salut vint sous la forme du transport personnel de l'Amiral Jallaque, le *Blade of Woe*, vaisseau de guerre de classe Retribution. Après avoir laissé au reste de la flotte le soin de poursuivre les Tau, l'Amiral fit demi-tour pour porter secours aux escorteurs impuissants face à la sphère de guerre. Ayant accéléré au maximum, l'Amiral dépassa la sphère de guerre et se plaça sur sa trajectoire. Il apparut clairement dès le premier échange que la puissance de feu du *Blade of Woe* était supérieure et ses tirs éventrèrent la carapace de la sphère de guerre.

La victoire dans cette croisade avait été coûteuse. Même si la sphère de guerre, la flotte des Tau et la station orbitale avaient été détruites, cela avait été au prix de quatre vaisseaux et quatorze escorteurs. Le piège tendu par les Tau avait bien failli fonctionner et amena la flotte impériale à reconsidérer ses adversaires.

DEUXIÈME ÉTAPE : L'IMPASSE SUR DAL'YTH PRIME

Certains des officiers du commandement de la croisade préconisèrent le retour vers l'Imperium mais le monde Tau qui se trouvait alors à proximité fut un appât trop tentant. Dal'yth Prime était protégé par trois stations orbitales qui après les expériences récentes furent approchées avec précaution. Mais aucune n'était trop lourdement armée et elles ne furent presque détruites que pour le plaisir.

Pour éviter l'arrivée d'une nouvelle flotte Tau, l'assaut au sol fut rapidement lancé sur le rivage à l'est du plus grand continent, qui avait été assigné comme objectif. Protégée au nord par des montagnes et à l'est par la mer, la force d'invasion allait arriver en se dirigeant vers le sud-ouest devant la première d'un grand nombre de villes formant une conurbation le long de la côte.

La descente fut perturbée par des engins volants Tau, néanmoins l'intégralité des troupes de la croisade fut bientôt déployée et l'invasion commença. Le réseau de routes était excellent et l'armée en marche arriva à proximité de la cité de Gel'bryn avant de rencontrer une ligne de défense.



Les Titans et les formations blindées firent office de fer de lance pour la croisade qui avançait sans relâche vers la ville. Néanmoins, des missiles ennemis commencèrent à être tirés de derrière les collines et les bois, et les unités détachées pour repousser les troupes de désignation des cibles se trouvaient à leur tour confrontées à des Tau équipés de champs de dissimulation. La cohésion de la force d'attaque se désagrégea graduellement à tel point que lorsqu'elle atteignit les abords de Gel'bryn, l'avant-garde du corps principal de l'armée était scindée en trois groupes. L'un d'entre eux était formé des Titans de la Legio Thanataris et fut arrêté par des destroyers Manta, les mêmes qui avaient été aperçus au cours des batailles précédentes dans l'espace. Le second des groupes était principalement constitué des vétérans de l'infanterie de Rakarshan, que l'usage mesuré des couverts avait jusqu'alors préservés de tout danger, mais ils furent massacrés par une horde de guerriers kroots apparue au milieu des bâtiments de Gel'bryn. Le troisième était un détachement de Space Marines incluant des frères des Iron Hands, des Ultramarines et des Scythes of the Emperor dont l'avance fut cette fois contrée par la propre élite des Tau : leurs guerriers en exo-armures lourdes. Les contre-attaques tardives de l'ennemi freinèrent l'élan des soldats impériaux et le front se stabilisa le long d'un large fleuve à vingt kilomètres au nord de Gel'bryn.

TROISIÈME ÉTAPE : OPÉRATION HYDRE

Les forces impériales commandées par le Général Wendall Gauge furent alors obligées de creuser des tranchées pour ne plus essuyer toute la puissance de feu ennemie. Les Tau avaient de plus grandes facilités pour le combat de nuit qu'ils exploitaient en ouvrant le feu à très longue portée pour ne se retirer qu'au lever du soleil. Malgré les patrouilles menées par les Space Marines, les pertes s'accumulaient toujours, mais le souci majeur restait celui de l'arrivée d'une nouvelle flotte Tau. Les engins de la croisade étaient gravement endommagés et auraient à peine pu assurer la protection des transports. Alors que le siège s'enlisait, de nouveaux Tau renforçaient chaque jour la ligne de front.

Le Général Gauge statua que la croisade s'était cognée à un monde Tau majeur et que ses ressources étaient bien insuffisantes pour la tâche impartie (une profusion de renforts avait été promise et n'était jamais arrivée). L'Inquisiteur Grandos prôna quant à lui l'évacuation suivie d'un Exterminatus, prétextant que les Tau étaient trop dangereux pour qu'on les laisse vivre. Cependant, ceux-ci s'étaient comportés en adversaires honorables et une opposition farouche s'éleva au sein du commandement contre cette sanction extrême. Tandis que le conseil de guerre restait paralysé par ces débats internes, Gauge passa aux actes : il regroupa les Titans et les régiments de Brimlock pour tenter de forcer le flanc droit près du fleuve et prendre les Tau entre ses troupes et la mer. L'artillerie commença par pilonner les autres secteurs et les chasseurs impériaux menèrent une offensive contre les aérodromes maintenant les engins volants Tau loin du front. Le contingent impérial s'empara de son objectif principal, un pont, dès

les premières heures en prenant les Tau complètement par surprise. La suite de l'assaut fut néanmoins interceptée par des unités Tau ultra-rapides déployées par les Manta omniprésents. Pendant le restant de la journée, les abords de Dal'yth furent le théâtre d'une bataille mobile qui vit l'Imperium bloqué à moins de cinq kilomètres des milliers de Tau qu'il comptait exterminer. Durant la nuit, les troupes Tau se désengagèrent pour se replier vers la ligne défensive de Gel'bryn. Au matin, les Tau étaient partis, et bien que la cité fût infestée de kroots en maraude, son spatioport était sous le contrôle des impériaux.

Étant donnée la distance à laquelle les Tau s'étaient retirés, ceci constituait une excellente opportunité d'évacuation que Gauge ne manqua pas de saisir. Les réticences de l'Inquisition et de l'Adeptus Astartes furent vaincues par l'arrivée d'un ordre de l'Inquisiteur Kryptman intimant à toutes les forces disponibles de revenir vers Brimlock. Les Tau ne désiraient pas poursuivre ce conflit insensé et une trêve fut honorée par les deux camps le temps de pourparlers. Les graines de la coopération avaient été plantées, même si un conflit d'une telle violence réduisait presque à néant leurs chances de germer.

L'Imperium avait appris à respecter les talents martiaux des Tau, qui avaient en retour découvert la brutalité d'une galaxie dont ils pensaient auparavant qu'elle n'allait leur opposer aucune résistance.



Les trois guerriers de Feu se rassemblèrent au centre du dôme de bataille devant les exo-armures Crisis inertes, le torse de chacun d'entre eux était dénudé, baigné de sueur et de sang. Vre'myar, le chef de l'équipe, s'avança en tirant un poignard de son fourreau amoureuxment entretenu. L'instrument avait été forgé par Fio'vre Fal'shia Gwial pour servir spécifiquement au rituel du Ta'lissera et c'était autant une arme qu'une œuvre d'art. Vre'myar regarda droit dans les yeux ses deux compagnons, sa nouvelle famille. Il avait apprécié leur force et leur savoir mieux que n'importe qui d'autre en se battant à leurs côtés pendant huit ans, et après avoir survécu aujourd'hui à leur seconde Épreuve du Feu, ils avaient jugé que le temps était venu d'accomplir le rituel. L'air du dôme vibrat de la chaleur des exercices militaires. Des centaines de Sha s'étaient rassemblés pour assister au Ta'lissera par lequel ils allaient sacrifier leurs désirs propres et leur individualité pour le bien de la bande de guerriers, pour le Bien Suprême. Vre'myar sentit peser dans sa main le poids de la responsabilité que représentait ce poignard : le sang rouge vif de ses futurs frères allait bientôt courir le long de sa lame. L'engagement qu'ils étaient sur le point de contracter l'excitait et l'effrayait à la fois.

"Alors, Vre'myar?" dit U'rash'ya. "Allons-y avant de tous mourir de vieillesse. Le Ky'husa va refroidir."

"Oui," ajouta U'rash'ya avec un sourire forcé, "ou le Shas'el va finir par penser que nous avons changé d'avis."

Vre'myar sourit et leva l'instrument devant lui. Il se tourna vers ses frères pour placer la pointe du poignard contre le poitrail d'U'rash'ya.

"Par le pouvoir de mon sang et du sang de mes compagnons d'armes, je jure que nous serons à tout jamais liés comme des frères," prononça Vre'myar, répétant ainsi le Serment de Communion. Il regarda U'rash'ya droit dans les yeux avant de presser la pointe contre sa peau. Un filet de sang s'écoula du torse de son ami, descendit le long de la lame et une goutte tomba de la garde incurvée. Le vétéran ne broncha pas tandis que le poignard gravait dans sa chair le symbole du sept de Vior'la. Vre'myar acquiesça avant de continuer. "Tu es moi et je suis toi. Ce que nous ferons dorénavant, nous le ferons ensemble. Je n'ai plus ma place en dehors de nous et je n'agirai plus désormais qu'en notre nom." Alors qu'il prononçait ces mots, une joie intense l'envahit et il sentit une fierté nouvelle l'investir. Des perles de sueur s'écoulaient du front d'U'rash'ya qui marqua son approbation d'un signe de tête.

Vre'myar termina de tracer le symbole et recula d'un pas. "Ça n'était pas si dur que ça, pas vrai U'rash'ya?"

"Je me suis déjà senti plus mal," admit le guerrier en posant sa main sur l'épaule de Vre'myar. "Merci."

Vre'myar répéta le rituel sur U'rash'ya et remit le poignard à son ami en attendant avec impatience sa propre scarification. Il lui sourit en sentant la pointe percer sa peau et serra les poings quand la lame laboura son sein. La douleur était intense, mais l'honneur de ce qu'ils accomplissaient rendait cette considération secondaire. Ce fut enfin fini. Le souffle coupé, Vre'myar reprit le poignard des mains d'U'rash'ya puis se tint devant chacun de ses compagnons pour lacérer la paume de leur main avant de nettoyer la lame et de la ranger dans son fourreau. Les trois Tau étendirent les bras pour joindre leurs mains et proclamèrent à l'unisson : "que tous soient les témoins de notre Ta'lissera. Tel le cercle éternel, jamais ces liens ne seront brisés. Aussi longtemps que l'un d'entre nous restera en vie, les autres seront toujours vivants. Nul Tau n'en surpasse un autre, tous sont un et le tout est plus fort que la somme des parties isolées."

Les trois guerriers se lâchèrent les mains et s'agenouillèrent pour ramasser les petits bols de céramique à leurs pieds d'où s'échappait la vapeur d'un liquide bouillant. "Il vaut mieux avaler notre Ky'husa d'un trait," conseilla U'rash'ya avant de vider le récipient. Vre'myar et U'rash'ya toussèrent tandis que l'alcool leur brûlait l'œsophage et que la clameur de l'assemblée des guerriers retentissait dans tout le dôme. Vre'myar ne se souvenait pas de s'être jamais senti aussi bien.



"J'ai suivi avec le plus grand intérêt la myriade de futurs potentiels des Tau. Même si leur civilisation n'est qu'une poussière comparée à la nôtre, je ressens une étrange protection autour d'eux. Je pense qu'avec le temps ils surpasseront nos plus grands faits et se rendront maîtres de la part sombre de leurs âmes."

ELDRAD ULTHRAN, GRAND PROPHÈTE D'ULTHWÉ

MISSION : RÉCUPÉRATION

APERÇU

La navette d'un Éthéré Tau a dû procéder à un atterrissage de fortune. Cette personnalité est un Aun'o qui ne doit donc sous aucun prétexte être capturé ou tué. La bonne nouvelle est que son vaisseau était équipé d'une capsule dotée d'un puissant champ de force pouvant assurer la survie de l'Aun'o jusqu'à épuisement de ses sources d'énergie, la mauvaise est qu'il vient d'être détecté par une armée ennemie présente sur la planète. Les Tau doivent atterrir et assurer la sécurité de l'Aun'o avant que la capsule de survie ne soit forcée.

RÈGLES SPÉCIALES

Réserves, Frappe en Profondeur, Durée Aléatoire, ainsi que Combat Nocturne sur un résultat de 4+ sur 1D6.

DÉPLOIEMENT

1. Un pion ou un élément de décor représentant la capsule de survie est placé au centre de la table.
2. Le joueur Tau déploie toute son armée en *frappe en profondeur* au premier tour. Même les troupes ne pouvant normalement pas effectuer de *frappe en profondeur* le peuvent lors de cette mission.
3. L'adversaire joue en premier, toute son armée commence en *réserve*. Ses troupes arrivent par un bord de table déterminé aléatoirement, les unités en étant capables peuvent effectuer une *frappe en profondeur*.



OBJECTIFS

A la fin du dernier tour, le champ de force qui entoure la capsule de survie Tau cède et l'Éthéré est soit sauvé par les siens, soit capturé par l'ennemi. Seule une unité ayant plus de la moitié de ses effectifs de départ ou un véhicule mobile intact peut prétendre au contrôle de la capsule. Pour gagner, une unité respectant ces critères doit être la plus proche de la capsule de survie à la fin de la partie.

RÉSERVES

Voir Déploiement.
L'adversaire des Tau commence en *réserve*.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure un nombre variable de tours. Voir les Règles Spéciales des Scénarios dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

COULOIR DE RETRAITE

Toute unité adverse forcée de battre en retraite le fait en direction du bord de table par lequel l'armée est entrée.

Toute unité Tau forcée de battre en retraite le fait en direction du bord de table opposé à celui par lequel est entré l'ennemi.



TRANSMISSION DU RAPPORT PAR :
KORWYN DELTA
DESTINATION : MARS
DATE : 5432999.M41
CANAL TÉLÉPATHIQUE :
ASTROPATHE-TERMINUS TORUGAN
REF : AdMech/99348844/XEN583

AUTEUR : GENETOR SECUNDUS ZACHARY SANTIAGO
TITRE : COGITATIONS SUR LE PROCESSUS D'ÉVOLUTION
ET L'HÉRÉSIE TECHNOLOGIQUE DE LA RACE DES TAU.

ÉVOLUTION

AU FUR ET À MESURE DES CONTACTS AVEC LES XENOS DÉNOMMÉS LES TAU, IL DEVIENT DE PLUS EN PLUS APPARENT QU'À L'EXCEPTION DES TYRANIDES, CETTE NOUVELLE RACE EST CELLE QUI PREND ACTUELLEMENT LE PLUS D'IMPORTANCE. LE TOUT PREMIER CONTACT ENREGISTRÉ AVEC LES TAU, IL Y A QUELQUE SIX MILLE ANS DE CELA, NOUS DÉCRIT UN PEUPLE PRIMITIF ET VENANT TOUT JUSTE DE MAÎTRISER L'USAGE DU FEU. NOUS N'AVONS ALORS PLUS DISPOSÉ QUE DE BRIBES D'INFORMATIONS, CAR LA PLANÈTE APPARAÎT COMME AYANT ÉTÉ ISOLÉE PENDANT PLUSIEURS MILLIERS D'ANNÉES PAR DES ORAGES WARP D'UNE DURÉE ET D'UNE INTENSITÉ INHABITUÉLLES. UNE FOIS RENOUÉ, LE CONTACT NOUS RÉVÉLA UN BOND DANS L'ÉVOLUTION DÉPASSANT DE LOIN CE À QUOI IL AURAIT ÉTÉ NORMAL DE S'ATTENDRE. DEPUIS LE PREMIER RÉFÉRENCIEMENT, LES TAU ONT PROGRESSÉ JUSQU'À ATTEINDRE UN NIVEAU TECHNOLOGIQUE QUI, BIEN QU'IL NE SOIT PAS AUSSI ACCOMPLI QUE CELUI DE NOTRE ORDRE, N'EN DEMEURE PAS MOINS HAUTEMENT AVANCÉ. LOUÉ SOIT DIEUS EX MECHANICUS !

J'AI ENTREPRIS CETTE ÉTUDE SUR L'ORIGINE DES TAU AFIN DE DÉCOUVRIR SI CETTE PROGRESSION ÉTAIT LE FAIT D'UNE SÉLECTION NATURELLE OU PLUTÔT D'UNE INTERVENTION EXTERNE QUELCONQUE. LE MÉCANISME DE LA SÉLECTION NATURELLE INTERVIENT LORSQUE DES INDIVIDUS PARTICULIERS D'UNE POPULATION SONT PLUS ADAPTÉS À LEUR ENVIRONNEMENT ET ENGENDRENT PAR CONSÉQUENT UN PLUS GRAND NOMBRE DE LEURS SEMBLABLES, LA NATURE FAVORISANT LES INDIVIDUS DONT LES TRAITS LES PRÉDISPOSENT À PARVENIR À MATURITÉ ET À SE REPRODUIRE.

L'ÉVOLUTION QUI EN RÉSULTE EST PAR CONSÉQUENT SI LENTE QU'ELLE EST PRATIQUEMENT IMPOSSIBLE À DÉTECTER SUR SEULEMENT QUELQUES GÉNÉRATIONS. DANS LE CAS DES TAU, DES ÉLÉMENTS SUGGÈRENT QUE CETTE ESPÈCE PASSA PAR DE COURTES PÉRIODES DE CHANGEMENTS ULTRA-RAPIDES. NOUS NE POUVONS QUE SPÉCULER SUR CE QUI EN EST LA CAUSE, VARIATIONS CLIMATIQUES, APPARITION DE NOUVEAUX PRÉDATEURS, NOUVELLE ALIMENTATION OU FACTEUR EXTERNE INCONNU (VOIR GRAPHIQUE AdMech32 CI-JOINT). LE RÉSULTAT EN SERAIT UNE ACCÉLÉRATION DES ALTÉRATIONS DANS LE PATRIMOINE GÉNÉTIQUE COMMUN FAVORISÉE PAR LES NOUVELLES CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES.

IL SEMBLE DÉSORMAIS ÉVIDENT QUE L'HISTOIRE DE L'ÉVOLUTION DES TAU EST COMPLIQUÉE À L'EXTRÊME. DIFFÉRENTES SOUS-ESPÈCES ONT ÉVOLUÉ CHACUNE À LEUR VITESSE ET ONT PU VARIER AU COURS DU TEMPS EN RÉPONSE À UN SCHEMA COMPLEXE D'INTERACTION AVEC D'AUTRES ET AUX FACTEURS ENVIRONNEMENTAUX. NOUS NE POUVONS QU'ÉCHAFAUDER DES HYPOTHÈSES

ÉTANT DONNÉ LE 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 HUMBLE THÉORIE EXPLIQUANT L'ÉVOLUTION DES TAU, LE "THÉOREME 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 ET LA PREMIÈRE ÉTAPE POURRAIT EN ÊTRE LA SÉPARATION DE L'ESPÈCE EN GROUPES DE REPRODUCTION DISTINCTS SUITE À UNE ISOLATION SOCIALE OU GÉOGRAPHIQUE. AVEC LE TEMPS, LES PATRIMOINES GÉNÉTIQUES DES GROUPES ISOLÉS DIVERGENT 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 SÉPARÉES. ON POURRAIT NORMALEMENT 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 JE LAISSE LE SOIN DE RÉSOUDRE À D'AUTRES ENQUÊTEURS PLUS QUALIFIÉS.

TECHNOLOGIE

LA TECHNOLOGIE DE CES EXTRATERRESTRES LES FAIT PARVENIR AU SUMMUM DE LEUR HÉRÉSIE. 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 RÉVÉRÉ. MON ESPRIT S'OFFUSQUE D'UNE TELLE EFFRONTERIE ET JE RECOMMANDE QUE TOUT ARTEFACT TAU SOIT DÉTRUIT EN ACCORD AVEC LA DIRECTIVE AdMech666. C'EST PRÈS DES FRONTIÈRES ORIENTALES QUE L'ON DÉCOUVRE LES CAS LES PLUS

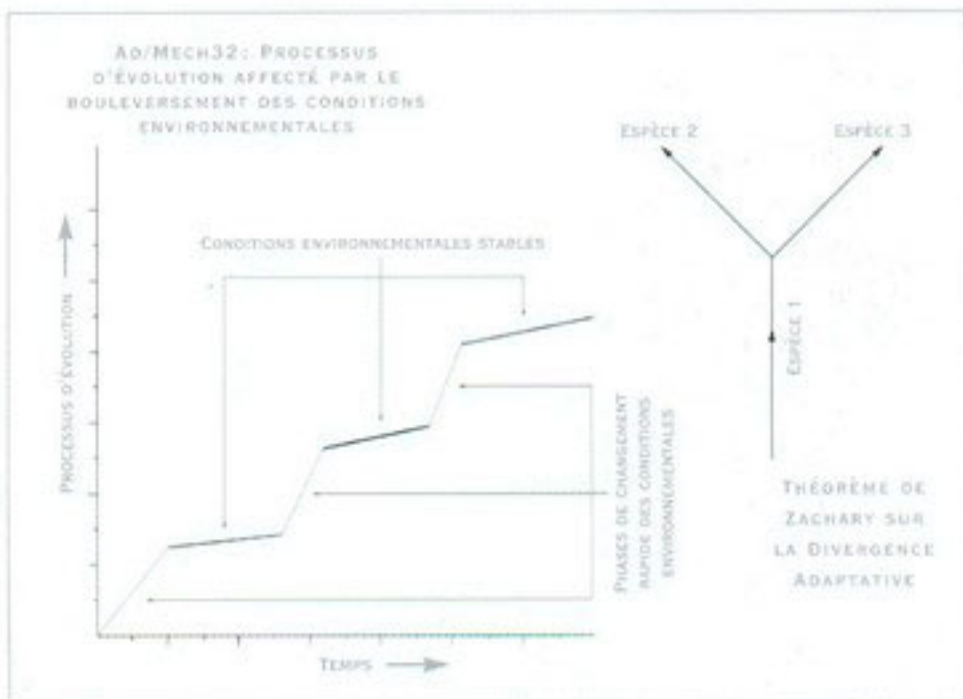
FRAPPANTS DE MÉPRIS POUR LA DOCTRINE IMPÉRIALE AU SEIN DE L'HUMANITÉ, CAR DE NOMBREUSES COLONIES COMMERCENT AVEC CES EXTRATERRESTRES POUR ACQUÉRIR LEUR TECHNOLOGIE SOUS LA FORME D'ENGINS DE CONSTRUCTIONS ET DE MACHINES AGRICOLES. LÀ OÙ LES SERVITEURS IMPÉRIAUX ONT DÉCOUVERT DE TELS ARTEFACTS ILLÉGAUX, CEUX-CI ONT ÉTÉ SAISIS ET LES COLONS CONTREVENANTS FURENT DE SUITE PLACÉS EN SERVITUDE PÉNALE.

IL EST PLUS DUR DE SÉVIR LORSQUE LA TECHNOLOGIE EN QUESTION FINIT ENTRE LES MAINS DE DÉTENTEURS DE L'AUTORITÉ QUI PEUVENT ALORS LA DISSIMULER. J'EN VEUX POUR EXEMPLE UNE DES TENUES DE CHASSE DES GANGS DE "SPYRIENS" ARPENTANT LES COMPLEXES DES SOUS-RUCHES DE NECROMUNDA (CF. DOSSIER ORDO XENOS 4353/TECHNOLOGIE EXTRATERRESTRE/B). CERTAINS DE CES ARISTOCRATES BONS À RIEN PORTENT DES TENUES DE COMBAT DONT ON DIT QU'ELLES PEUVENT SE RÉPARER AINSI QUE S'ENTRETIENIR SEULES ET QUI ENREGISTRENT LA MOINDRE ACTION DE LEUR PORTEUR. LES IMPLICATIONS DE CETTE DERNIÈRE CAPACITÉ SONT HORRIFIANTES. CES INFORMATIONS PARVIENNENT-ELLES AUX TAU ? CEUX-CI ONT-ILS UTILISÉ CES ABOMINATIONS TECHNOLOGIQUES POUR ESPIONNER NOS CITÉS DURANT TOUTES CES ANNÉES ? IL EST IMPÉRATIF D'IMPOSER À CES GANGS DE NOUS REMETTRE CES TENUES OU LES TAU POURRONT RASSEMBLER TOUJOURS PLUS DE RENSEIGNEMENTS CONCERNANT NOTRE IMPERIUM.

L'INFLUENCE INSIDIEUSE DE CES EXTRATERRESTRES NE DOIT PAS ÊTRE SOUS-ESTIMÉE. LEUR TECHNOLOGIE S'EST DÉJÀ RÉPANDUE SUR DES MONDES DU SEGMENTUM SOLAR ET PEUT-ÊTRE À LA SAINTE TERRA ELLE-MÊME (BIEN QU'AUCUN CITOYEN LOYAL NE PUISSE CONCEVOIR CE BLASPHEME). MÊME S'IL N'EST PAS DE MON RESSORT DE DONNER DES LEÇONS EN MATIÈRE DE LIGNES D'ACTION, JE PRIE LES LECTEURS DE CE DOCUMENT DE POURSUIVRE AVEC VIGUEUR LA PERSÉCUTION DE CES EXTRATERRESTRES PARTOUT OÙ ILS LES TROUVERONT.

VOTRE HUMBLE SERVITEUR,

ZACHARY SANTIAGO, GENETOR SECUNDUS



LES SEPTS DES TAU

Le nom d'un Tau renferme de nombreuses informations concernant sa place dans la société, son monde natal et ses accomplissements personnels. Après l'indication de sa caste et de son rang, la troisième partie du nom désigne le Sept, ou système, dont il est originaire. Le Sept d'un individu véhicule un certain nombre d'indications subtiles sur sa personnalité et ses compétences, par exemple, ceux venus du monde d'origine des Tau ou d'une des premières colonies sont implicitement considérés comme érudits et cultivés, tandis que ceux des Septs plus jeunes ou isolés sont censés être plus fougues et pragmatiques. Même si ce ne sont là que des caractéristiques vagues, certains noms de mondes ou Septs ont des sens plus spécifiques, comme T'olku qui a la réputation d'être un centre d'entraînement administratif, et de nombreux Tau en provenance de ce monde sont des diplomates et des négociateurs de talent. Les plus célèbres Septs et les caractères qui y sont couramment associés sont énumérés ci-dessous.

SEPTS MAJEURS



TRAITS COMMUNÉMENT ASSOCIÉS

TAU
Monde d'origine des Tau. Ce Sept étant le plus vieux, ses natifs sont considérés comme particulièrement sages.

TA'UN
La première colonie de l'empire Tau; les Tau de ce monde sont souvent des explorateurs qui mènent les missions dépassant les confins intersidéraux de l'empire des Tau.

VIOR'LA
Vior'la tourne autour d'une étoile double et son nom signifie "bouillonnant", c'est notoirement un monde dominé par une caste du Feu dont les guerriers sont particulièrement agressifs lorsqu'ils donnent la mort. La plus ancienne et la plus respectée des académies militaires y fut fondée voilà plusieurs siècles.

D'VANOI
Ce nom signifie "lunes jumelles". Isolés durant une période assez prolongée du restant de l'empire Tau, les habitants de ce monde ont régressé à un niveau technologique plus basique et même s'ils ont depuis regagné leur place dans l'empire, ils restent considérés comme relativement arriérés et rustiques.

SEPTS MAJEURS



TRAITS COMMUNÉMENT ASSOCIÉS

DALYTH
Monde très cosmopolite où les échanges sont valorisés autant que les conquêtes. Les étrangers sont les bienvenus sur ce monde qui a donc été le plus en contact avec d'autres espèces extraterrestres. De nombreux marchands et négociants de la caste de l'Eau viennent de ce Sept.

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

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

FAL'SHA
Les Fio de ce monde sont réputés pour la qualité de leur artisanat dont les œuvres sont très recherchées. Certaines des innovations technologiques des Tau les plus importantes viennent de ce Sept et on dit de ses natifs qu'ils trouvent une solution à n'importe quel problème.

AUTRES SEPTS

AUTAR

ELSVAR

KELSHAN

NDRAS

TOLKU

TASHVAR

VASHNA

TRAITS COMMUNÉMENT ASSOCIÉS

AUTAR
Bien connu pour être un magnifique Sept verdoyant où ceux des Tau libres de se déplacer souvent dans l'empire viennent parfois en villégiature. Les habitants de ce monde sont renommés pour leur attitude nonchalante envers leurs devoirs et les autres Tau les considèrent comme des paresseux.

ELSVAR
Appréciés pour la quantité et la qualité de leurs ouvrages poétiques, les Tau de ce Sept sont perçus comme des intellectuels très respectés pour leur créativité.

KELSHAN
Situé à proximité de la Faille de Perdus, 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 être solennels, taciturnes, inamicaux et parfois ouvertement hostiles aux intrus.

NDRAS
Pour une raison inconnue, ce monde fut volontairement abandonné par les Tau il y a près d'un demi-siècle. Les quelques habitants demeurés sur N'dras sont considérés comme n'étant pas dignes de confiance et sont généralement d'une contenance maussade.

TOLKU
Connu pour les conseils avisés et les talents diplomatiques des membres de sa caste des Éthérés. Nombre des Tau ayant traité avec d'autres peuples sont originaires de cette planète.

TASHVAR
Localisé à la frontière de l'espace Tau, ce monde a subi les ravages causés par des incursions d'orks et de pirates. Ses habitants sont souvent tenaces, hardis et d'une froide logique.

VASHNA
Désigné comme le monde "entre les sphères". Les Kor ont une longue tradition de relations avec cette planète, elle a engendré la grande majorité des pilotes et des membres d'équipage ayant participé à la première vague d'extension spatiale de l'empire des Tau.

L'EMPIRE TAU



ATTAQUE HUMAINE

ENCLAVES FARSIGHT

ARTHAS MOLOCH

VIOR'LA

SA'CEA

TAU'N

DAL'YTH

FAILLE DE PERDOS

PECH

KE'LSHAN

AU'TAAL

Q-15

N'DRAS

T'OLKU

ELSY'EIR

VASH'YA

LANDFALL

TASH'VAR

D'YANOI

BORK'AN

FAL'SHIA

INVASION TYRANIDE

SEPTS MAJEURS

SEPTS MINEURS

MONDES KROOTS

MONDES-ARTEFACTS

1^{re} PHASE DE COLONISATION (pop. 100 000+)

2^e PHASE DE COLONISATION (pop. 10-10 000)



CODEX TAU

Les Tau pensent que leur temps est venu et que l'empire de leur race apportera l'unité à tous, car il n'est nul ennemi que leur technologie ne puisse soumettre et nulle énigme que leur science ne puisse résoudre. Les étoiles elles-mêmes seront remodelées pour que triomphe le Bien Suprême.

Contenu du livre :

- **LISTE D'ARMÉE** : La liste d'armée complète des Tau qui vous permettra de choisir vos forces pour la bataille. Vous y trouverez inclus les kroots, mercenaires alliés des Tau, leurs équipements, leurs armes ainsi que les caractéristiques de leurs exo-armures.
- **SECTION HOBBY** : Seize pages couleur pleines de conseils et de trucs sur la collection, la peinture et les tactiques de jeu des armées Tau.
- **PERSONNAGES SPÉCIAUX** : Les détails sur deux personnages Tau réputés, le Commandeur renégat de la caste du Feu O'shovah et le noble Aun'shi de la caste des Éthérés.
- **HISTORIQUE** : Un tour d'horizon étendu de l'empire Tau couvrant son langage, sa culture, ses principaux mondes et ses méthodes martiales.

"ÉTRANGER, JE VOUS SOUHAITE LA BIENVENUE AU NOM DU PEUPLE TAU.

SI VOUS LISEZ CECI, C'EST QUE VOUS AVEZ CROISÉ L'UN DE NOS DRONES MESSAGERS ET ÊTES MEMBRES D'UNE RACE APTE À VOYAGER DANS L'ESPACE. VOUS TROUVEREZ BIENTÔT D'AUTRES PREUVES DE NOTRE EXISTENCE. IL N'Y A LÀ NULLE RAISON DE VOUS ALARMER.

LORSQUE VOUS RENCONTREREZ UN DE NOS VAISSEAUX OU AVANT-POSTES, ACCUEILLEZ-LE AMICALEMENT CAR NOUS AVONS BEAUCOUP À OFFRIER À NOS ALLIÉS. NOUS SOMMES CINQ CASTES, UN SEUL PEUPLE, LA CASTE DE LA TERRE CONSTRUIT ET PRODUIT, LA CASTE DE L'AIR PILOTE ET EXPLORE, LA CASTE DE L'EAU COMMUNIQUE ET ARBITRE, LA CASTE DU FEU PROTÈGE NOS BIENS ET DÉFAIT NOS ENNEMIS. TOUTES CINQ SONT LIÉES DANS LE MÊME RÊVE D'INSTAURER UNE NOUVELLE VOIE POUR L'UNIVERS.

J'ESPÈRE QUE VOUS CHOISIREZ DE PARTAGER LA CULTURE, LA TECHNOLOGIE ET LA PROTECTION DE L'EMPIRE TAU.

LA SEULE CONSTANTE DE L'UNIVERS EST LE CHANGEMENT. LE SAGE S'ADAPTE.

- CROYEZ EN NOTRE DESTINÉE."

Transcription d'un message extraterrestre découvert dans le système de Koath en 696.M41



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

GAMES WORKSHOP

IMPRIMÉ
AU R.-U.



CITADEL
MINIATURES



www.games-workshop-fr.com

ISBN 1-84154-158-3

CODE PRODUIT 01 03 01 13 001

Citadel et le logo Citadel, Games Workshop, le logo Games Workshop et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. pour le R.U. et des marques de Games Workshop Ltd. dans le reste du monde. Les droits exclusifs sur le contenu de ce livre sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. © 2001. Tous droits réservés.

