

GROUPE DE PATROUILLE TAU

POINTS : 100 + FIGURINES

Les armées Tau emploient plusieurs types d'antigrav rapides et agiles. Parmi les plus véloce, on compte le Piranha, un véhicule léger déployé par petites unités et utilisé pour reconnaître le terrain en avant des groupes de chasse et pour engager les éclaireurs ennemis. Lorsque plusieurs groupes de chasse agissent de concert, ils peuvent employer une force de reconnaissance supérieure composée de plusieurs groupes de Piranha. Ces escadrilles de patrouille longue distance sont responsables non seulement de la reconnaissance du terrain, mais aussi de la disruption de toute force ennemie rencontrée.

La fonction première d'un groupe de patrouille est la poursuite et l'élimination de détachements ennemis isolés. Les Piranha sont souvent dotés de missiles à tête chercheuse, et leur canon à impulsions est souvent remplacé par un fusil. Cela en fait des chasseurs de tanks particulièrement redoutables, en particulier lorsqu'ils s'en prennent à des cibles "marquées" par les désignateurs laser d'autres unités. C'est pourquoi une escadrille de patrouille inclut souvent une équipe de Tetra, ceux-ci étant doté d'un désignateur laser actionné par des Cibleurs spécialisés dans ce rôle.

La deuxième fonction de la patrouille est de perturber le déploiement des forces adverses. Elle y parvient au moyen d'un système de communication extraordinairement complexe monté sur les ailes du véhicule de commandement. Ce système regroupe les données transmises par les senseurs de tous les Piranha de la formation et décrypte les communications interceptées. Les ordres contenus sont modifiés, puis recryptés, et le signal envoyé vers ses destinataires originaux. Si le signal ne peut pas être ainsi corrompu, le système peut tout simplement le bloquer, et ce quelle que soit sa nature.

Le signal retransmis est destiné à perturber les ordres des ennemis et à changer leur disposition sans que leur haut commandement n'en soit conscient. Les unités ennemies se retrouvent déployées à des kilomètres de leurs lignes, incapables de participer à la bataille, ou tombent dans des embuscades. Bientôt, l'armée adverse entière succombe au chaos, ce qui permet à l'escadrille et aux autres unités Tau d'engager l'adversaire selon leurs propres termes. Les Tau sont devenus si performants dans ce type de tactiques qu'ils sont capables de brouiller n'importe quel signal.

PIRANHA
DE COMMANDEMENT



ESC. DE PIRANHA



Groupe de Manœuvre Primaire

ESC. DE PIRANHA



Groupe de Manœuvre Secondaire

TETRA

Véhicule d'Acquisition de cible



ESC. DE PIRANHA



Groupe d'Appui

FORMATION :

- 1 Piranha désigné comme véhicule de commandement.
- 3+ escadrons de Piranha (voir Codex Empire Tau)
- 0-1 escadron de Tetra (voir Imperial Armour 3)

RÈGLES SPÉCIALES

Disruption : Les Groupes de Patrouille sont chargés de perturber les réserves ennemies, afin que les renforts n'atteignent jamais leurs positions. Le Piranha de Commandement compte comme ayant l'atout stratégique *Balise de Brouillage*.

Éclaireurs Avancés : La Patrouille peut effectuer un *Redéploiement Stratégique* (voir l'atout stratégique du même nom) après le déploiement, mais avant le premier tour.