

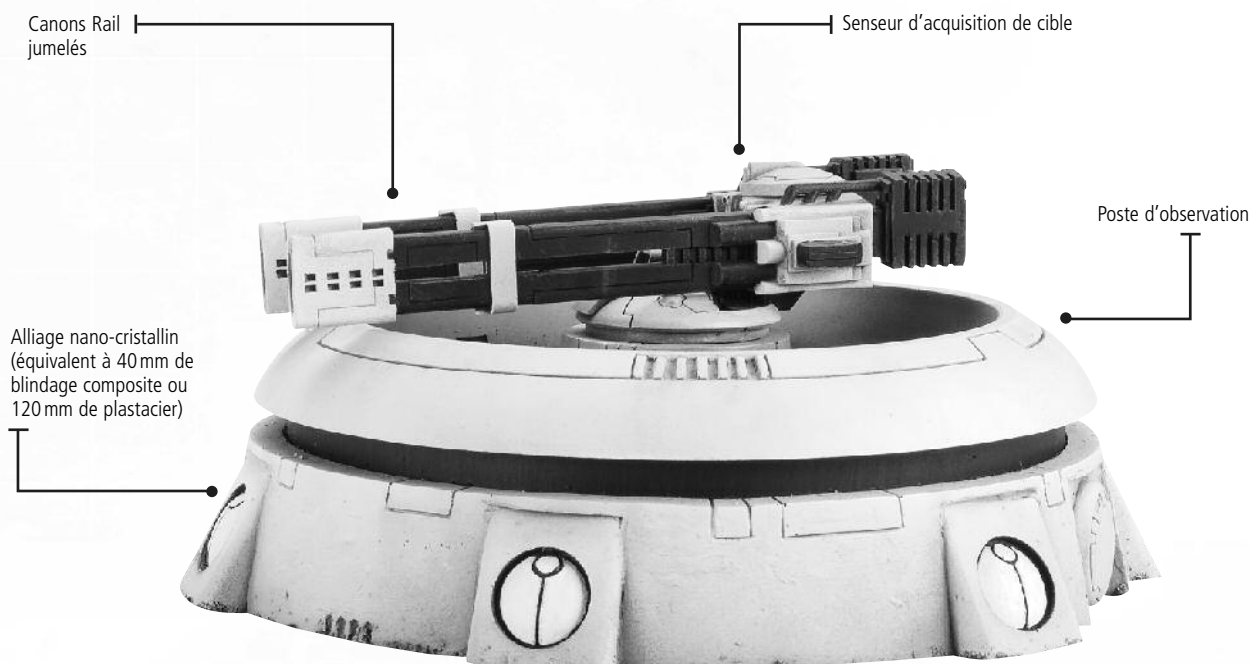
NODE D'INTERDICTION DE ZONE

POINTS : 175

Les doctrines stratégiques des Tau favorisent la manœuvre sur la défense statique, ce qui signifie qu'une position n'est âprement défendue qu'en cas d'extrême urgence. Le recours aux nodes d'interdiction de zone permet aux unités de ligne de la Caste du Feu de se redéployer en sécurité face à un assaut ennemi de grande envergure tout en ralentissant l'adversaire et en lui infligeant des pertes. De plus, cela évite le sacrifice inutile des Guerriers de Feu, car les armes des nodes d'interdiction ne sont opérées que par des drones.

Les nodes d'interdiction de zone sont employés par les Tau pour défendre des installations vitales et peuvent déclencher

des tirs antipersonnel et antichars dévastateurs que seul un ennemi très déterminé pourra essuyer. Chaque node est un emplacement d'arme stationnaire contrôlé par une intelligence artificielle très avancée. Des plus, les nodes sont reliés entre eux par un réseau, ce qui leur permet de combiner leurs tirs. Les résultats des tirs croisés des nodes sur une cible sont toujours spectaculaires, et en plus d'une dizaine d'occurrences certifiées, des nodes d'interdiction de zone sont parvenus à détruire des véhicules super-lourds. Il est même arrivé lors de la Bataille de Dal'yth que sept de ces machines ouvrant le feu de concert parviennent à pulvériser un Titan Warhound.



UNITÉ : 1 Node

TYPE : Véhicule Super-lourd
(immobile)

POINTS DE STRUCTURE : 2

ARMEMENT :

Canons Rail jumelés en tourelle.

CT	BLINDAGE		
	AVANT	FLANC	ARR.
3	12	12	12

ARME	PORTÉE	F	PA	SPÉCIAL
Canon Rail				
(munition solide)	180 ps	10	1	Lourde 1
(sous-munition)	72 ps	6	4	Lourde 1, gabarit 5ps

Sous-munition : Au lieu de tirer un projectile standard, le Node d'Interdiction de Zone peut faire feu avec ses sous-munitions explosives. Lorsque vous effectuez vos jets pour blesser contre les figurines touchées par l'explosion, vous pouvez relancer les jets pour blesser ratés.

Tir Croisé : Les Nodes d'Interdiction de Zone sont reliés par un réseau qui leur permet de synchroniser leurs tirs. Déclarez avant d'effectuer vos jets pour toucher que vous effectuez un *Tir Croisé* avec deux Nodes ou plus, puis désignez leur cible. Vous ne pouvez utiliser que des munitions solides pour ces tirs. Effectuez vos jets pour toucher avec vos Nodes. Si au moins deux tirs font mouche, tous les tirs qui touchent bénéficient alors de la règle spéciale *Tueur de Titans*.