

Les Tau



Cette extension pour Space Crusade a été créée par Usagi3.

Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : usagi3@wanadoo.fr. Cette extension a été téléchargée sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.2

Space Crusade est © MB/Games Workshop, 1990.



Les Tau (les Tau ne prend jamais de « s » au pluriel) sont une civilisation très jeune, ayant évolué de façon différente selon leur milieu (voir la théorie de la Divergence Adaptative par Frère Zachary Santiago), donnant les castes citées plus loin. Leur seul point commun est leur peau bleu-gris, leur taille moyenne, et leur allure humanoïde. Ils ne détruisent pas leurs ennemis mais les rallient à eux. Ils combattent pour le bien suprême et tentent de fonder un empire basé sur des valeurs d'abnégation pour le bien suprême, quitte à réduire à néant les civilisations s'opposant à leur incorporation dans l'empire. Ils utilisent la technologie afin de détruire ceux qui n'accepteraient pas leur alliance, tel que le fusil à impulsion ou le fusil à plasma. Les Tau se sont entourés de nombreuses civilisations mais celle qui a participé le plus à l'expansion du monde tau est celle des Kroots. Vivant en parenté, ils compensent aisément les défaillances des Tau au corps à corps mais ont la fâcheuse caractéristique de manger leurs victimes. Les Tau espèrent qu'un contact prolongé permettra de leur faire oublier ce rite, mais celui-ci fait en fait partie de la stratégie évolutive des Kroots : en effet, leur ADN ne conserve que les côtés utiles du code génétique de leurs proies, leur conférant ainsi les capacités les plus avantageuses pour le parenté.

Les Tau forment une race jeune et ambitieuse unie dans le but d'apporter à la galaxie le bien suprême. Tandis que l'Imperium s'écroule peu à peu, l'empire Tau croît en puissance dans les bordures orientales. Les Tau proposent aux races qu'ils rencontrent de les rejoindre. Certaines races font maintenant partie de l'empire tel les Kroots, des mercenaires carnivores, et les Vespides. L'empire compte même des humains qui ont rejoint le bien suprême quand l'Imperium s'est retiré du golfe de Damoclès et a abandonné plusieurs groupes d'humains.

La société Tau est divisée en 5 castes:

- la caste de feu qui forme les combattants....
- la caste de l'air qui forme les pilotes spatiaux, les messagers.....
- la caste de la terre, celle des bâtisseurs, des ouvriers, des ingénieurs, des scientifiques....
- la caste de l'eau formée des diplomates, ambassadeurs, marchands,.....
- la caste des éthérés qui dirige l'empire et s'assure que tous les Tau œuvrent pour le bien suprême.

Les Tau ont une espérance de vie d'un peu plus de quarante ans et n'ont aucune aptitude pour le corps à corps. Ils préfèrent le combat à distance et possèdent un arsenal impressionnant. Etant une race non exposée au Warp, les Tau ne comptent aucun psyker dans leurs rangs.

[Résumé sur les Tau provenant de Wikipedia](#)



1) Jouer des Tau dans Space Crusade

Les Tau sont un jeune Empire, mais ils sont depuis peu confrontés à la menace Tyranide. Et avec elle arrive les Space Hulks... Ils ne peuvent bombarder ces gigantesques vaisseaux car il s'est parfois avéré qu'ils contenaient des créatures intelligentes susceptibles de les rejoindre dans leur quête du Bien Suprême, ou de précieux artefacts technologiques issus de civilisations disparues. Aussi ont-ils constitué des équipes spéciales qui investissent les Space Hulks pour en faire une fouille rapide, y récupérer ce qui peut l'être, avant de finalement détruire le vaisseau.

Ces équipes sont composées d'une escouade de Guerriers de Feu et de Drones, menés par un Ethéré. Ce dernier est un élément central de la société Tau, et sa vie est plus importante que celles du reste de l'escouade. Sa mort serait une perte terrible. Equipés d'armures légères, faibles au corps à corps, les Tau privilégient le combat à distance et ont une grande confiance en leur équipement.

Escouade Tau

- un Ethéré (déplacement 7, armure 1, tir 1 dé blanc et 1 dé rouge, corps à corps 2 dés blancs), valeur 10/20 points (voir plus loin)



- 4 Guerriers de Feu (déplacement 6, armure 1, tir 1 dé blanc et 1 dé rouge, corps à corps 1 dé blanc), valeur 5 points



- 2 Drones (déplacement 6, armure 2, tir 2 dés rouges, corps à corps 1 dé blanc), valeur 7 points



Règles spéciales :

- Inspiration : Tout Tau qui peut voir l'Ethéré (ligne de vue) reçoit un dé blanc supplémentaire au tir. Cela ne fonctionne pas sur les Drones ou sur les créatures converties (voir plus loin).
- Perte irremplaçable : Si l'Ethéré meurt, les Tau sont complètement démoralisés : cette perte est pour eux irremplaçable. Aussi, l'Ethéré vaut 10 points pour le joueur extra-terrestre, mais enlève 20 points au joueur Tau.
- Points de vie de l'Ethéré : il n'en a pas. Il possède 5 capacités spéciales ou équipements, symbolisées par les cartes Ethéré. Chaque fois qu'il devrait subir une blessure, défaussez une de ces cartes. Quand il n'a plus de carte, il ne lui reste plus qu'un point de vie (comme les autres combattants Tau). Une seule blessure suffit alors à le tuer. Entre deux missions, il peut récupérer la totalité de ses cartes.

2) Cartes des Tau : cartes Ordre, Equipement et Ethéré

4 cartes ordres

-Tir de barrage :

Tous les Tau de l'escouade peuvent tirer deux fois durant ce tour. Ils peuvent tirer deux fois puis se déplacer, se déplacer puis tirer deux fois, ou tirer, se déplacer puis tirer à nouveau. Défausser cette carte après usage.

-Inspiration : Le discours de l'Ethéré inspire les Tau encore plus que d'ordinaire. Ils reçoivent 2 dés blancs supplémentaires grâce à l'Inspiration de leur chef, au lieu d'un. Cela dure un tour. Cela n'affecte pas les Drones. Défausser cette carte après usage.

-Tir combiné

Jusqu'à 3 Tau adjacents (ou jusqu'à 3 Drones) peuvent combiner leurs dés d'attaque à distance en un tir unique. Défausser cette carte après usage.

-Regard de l'Ethéré

Un Tau en vue de l'Ethéré se sent investi d'une grande mission pour le Bien Suprême. Il peut tirer deux fois, avec 1 dé rouge supplémentaire à chaque fois. Ceci ne fonctionne pas avec les Drones. Défausser cette carte après usage.

10 cartes Ethéré

-Lance de Duel

Cette arme est une longue lance utilisée par les membres de la caste des Ethérés pour régler les conflits au cours de duels non-violents. La lance de duel doit être utilisée à deux mains. L'utilisation de la lance de duel ajoute un dé blanc au combat au corps à corps.

-Expert

L'Ethéré est un expert au combat au corps à corps. Il peut choisir de relancer un dé après son attaque. Il doit alors conserver son résultat.

-Vêtements treillisés

Bien que semblables à des vêtements ordinaires, les habits de l'Ethéré sont très résistants. Ils lui confèrent une valeur de blindage de 2.

-Fin tireur

L'Ethéré est un tireur d'élite. Il peut choisir de relancer un dé après une attaque à distance. Il doit alors conserver son résultat. Il ne peut pas utiliser cette capacité avec un Drone contrôlé (le Drone ne relancera pas de dé).

-Assaut soutenu

Si l'Ethéré abat un adversaire au corps à corps, il peut immédiatement se déplacer à nouveau et tenter une seconde attaque au corps à corps sur un autre adversaire. Même s'il tue ce nouvel ennemi, il n'aura pas droit à une troisième attaque.

-Contrôleur de Drones

L'Ethéré contrôle les Drones grâce à un appareil très perfectionné, les rendant plus efficaces. Les Drones obtiennent un dé blanc supplémentaire au combat à distance. L'Ethéré ne doit pas attaquer durant ce tour pour faire bénéficier les Drones de ce bonus. Il peut en revanche se déplacer normalement. Si l'Ethéré tente une attaque, les Drones feront appel à leur Intelligence Artificielle ordinaire et agiront selon les règles habituelles (1 dé rouge et 1 dé blanc).

-Pas élancé :

Le déplacement gracieux et irréel de l'Ethéré lui confère une valeur de déplacement de 9.

-Serviteur du Bien Suprême :

Si l'Éthéré est en vue d'un individu intelligent (Ork, Gretchin, Eldar, Eldar Noir, Space Marine, Sœur de Bataille, Garde Impérial, Hybride Genestealer, Magus Genestealer, mais pas Space Marines du Chaos, Androïdes, Dreadnought, Termagants, Hormagants, Spore ou Genestealers), il peut tenter de le convaincre de servir le Bien Suprême. Il abandonne alors son attaque du tour, et jette un dé blanc. Si le résultat n'est pas un zéro, il l'a converti ! La créature rejoint alors l'Escouade Tau (on la considère comme perdue par son joueur, vis-à-vis des points). Les chefs ne peuvent pas être convertis (Nobz Orks, Sergents Marines, Archivistes, Sœurs Supérieures, Sergents de la Garde Impériale, Exarques, Sybarite Eldar Noir...). La valeur de la créature est ajoutée aux points des Tau ; elle en est retirée si la créature convertie meurt. Une seule créature convertie peut se trouver avec l'escouade (la surveiller et lui enseigner les vertus du Bien sont des tâches ardues). Si la créature convertie est tuée, l'Éthéré peut essayer d'en convertir une autre.

-Bien tout puissant :

L'Éthéré évite la mort d'un Tau en le prévenant au dernier moment de l'imminence du coup. Quand un Tau est tué, défaussez cette carte pour le maintenir en vie (cela affaiblit donc l'Éthéré). Cela ne fonctionne pas pour les Drones ou les créatures converties. L'Éthéré n'est pas obligé d'utiliser ce pouvoir.

-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. Cela procure à l'Éthéré un bonus d'un dé blanc pour tous ses tirs. Il ne peut pas en faire bénéficier des Drones contrôlés.

11 cartes équipement

-Kit de réparation pour Drones

Quand un Drone est détruit, un Tau (Éthéré ou Guerrier) peut tenter de le réparer à l'aide du kit. Lancer un dé rouge. Sur un résultat autre qu'un zéro, le Drone est réparé ! Le disposer à côté de son réparateur. Le réparateur ne peut pas attaquer durant le tour où il utilise le kit. Une seule tentative peut être faite par Drone détruit. Défausser cette carte dès qu'une réparation a réussi. **Les Drones qui se sont suicidés ne peuvent pas être réparés.**

-Grenades photoniques

Aveuglées, toutes les créatures du plateau dont les yeux ne sont pas protégés ne peuvent rien faire durant ce tour. Les individus protégés sont : les Space Marines, les Guerriers de Feu avec casque, les Terminators, les Sœurs de bataille avec casque... Défausser après utilisation.

-Grenades PEM

Ces grenades envoient des impulsions électromagnétiques d'une intensité suffisante pour causer des dommages irréparables aux circuits électroniques. Les Androïdes, Dreadnoughts, Space Marines et Terminators situés dans la même section (couloir ou salle) que le Tau qui a actionné la grenade subissent une attaque à distance de 3 dés rouges (lancer pour chaque figurine affectée). Les Blips ne sont pas affectés. Les Drones sont protégés des effets des PEM. Défausser après utilisation.

-Désignateur laser

Ce petit appareil se fixe sur les armes des Guerriers de Feu. Si un Guerrier tire avec sur une créature, le désignateur envoie un signal aux autres armes pour les aider à atteindre cette même cible. En termes de jeu, si un Guerrier attaque une cible avec son désignateur (ceci est réussi automatiquement), aucun dégât n'est infligé. Cela utilise l'attaque de ce Guerrier. Par contre, si d'autres Guerriers tirent sur la même cible durant le même tour, ils obtiennent un bonus de +1 dé blanc à leur jet de tir. Ceci n'est pas cumulable : si plusieurs Guerriers de Feu ont utilisé leurs désignateurs sur la même cible, le bonus reste à +1 dé blanc. Plusieurs Guerriers peuvent utiliser ce bonus pour tirer sur la même cible (il est donc possible d'utiliser l'ordre Tir Combiné). Les Drones ne sont pas prévus pour interagir avec les désignateurs, donc ils ne bénéficient pas de ce bonus. Cette carte reste valable durant toute la mission.

-Bombe à Neutrons

Un Tau peut jeter cette bombe vers son adversaire, avant de tirer. Cela ajoute 2 dés rouges à l'attaque à distance du Tau. Les Drones ne peuvent pas utiliser de bombe à neutrons. Défausser après utilisation.

-Drones-suicide

Le Drone explose, causant 3 dés rouges de dégâts dans toutes les cases qui lui sont adjacentes. Le Drone ne peut alors pas être réparé. Cette carte reste toute la mission (plusieurs Drones peuvent exploser). Un Drone qui explose accorde 5 points au joueur extra-terrestre, et enlève 5 au joueur Tau.

-Guidage laser pour Drones

Ce dispositif augmente grandement la précision des Drones, qui lancent désormais 2 dés rouges et 1 dé blanc pour effectuer leurs tirs. Cette carte reste valable durant toute la mission.

- Répulseurs améliorés pour Drones

Les Drones de l'escouade sont équipés de propulseurs de dernière génération. Leur valeur de mouvement passe de 6 à 8. Cette carte reste valable durant toute la mission.

-Mini-lasers pour Drones

Ces mini-lasers à très courte portée améliorent les performances au corps à corps des Drones. Leur valeur de combat au corps à corps passe à 2 dés blancs. Cette carte reste valable durant toute la mission.

-Bombe-melta

Cette bombe ajoute 2 dés rouges à l'attaque au corps à corps d'un Tau. Les Drones ne peuvent pas utiliser de bombe Melta. Défausser après utilisation.

-Auspex amélioré

Au début de chacun de vos tours, vous pouvez retourner 4 jetons Blips se trouvant n'importe où sur le plateau et voir ce qu'ils dissimulent. Cette carte est valable durant toute la mission.



3) Que faut-il pour jouer les Tau dans Space Crusade ?

Il vous faut des Guerriers de Feu, des Drones et un Ethéré. Combien de chaque dépend des règles que vous suivrez : Space Crusade normal, ou Space Crusade 2 (grades différents). Space Crusade nécessite un Ethéré, 4 Guerriers de Feu et 2 Drones. Space Crusade 2, au grade le plus élevé, nécessite 1 Ethéré, 6 Guerriers de Feu et 4 Drones. Une boîte qui contient 12 Guerriers de Feu et deux Drones existe (code 99120113001, 30€). Si vous souhaitez des Drones supplémentaires, ils sont vendus 3€ l'unité (uniquement par VPC, code 99390113001, **sans socle attention**). Deux grappes de Guerriers de Feu Tau, permettant d'assembler 5 Tau, coûtent 11,50 euros (VPC uniquement, je ne sais pas si les socles sont fournis). Enfin, un Ethéré sera le plus cher : 11,50€ (ouch !!).

4) Les Tau dans Space Crusade 2 : les niveaux de reconnaissance

Il n'existe pas de grades parmi les Ethérés. Tous servent également le Bien Suprême. Il existe par contre des niveaux de reconnaissance, au nombre de 5, comparables à ce qui existe chez les Eldars. Utilisez le tableau de points suivant :

Tableau d'évaluation au combat des Tau	
15 points ou moins	Vous avez déçu la caste des Ethérés. Vous devez vous retirer pour méditer sur les causes de cet échec, et trouver un nouveau moyen de servir le Bien Suprême. Commencez la prochaine partie avec un nouvel Ethéré.
Entre 16 et 30 points	Bonne performance, mais qui est loin d'en imposer aux autres Ethérés. Il faudra faire mieux la prochaine fois.
Entre 31 et 50 points	Performance impressionnante : l'Assemblée des Aun chante vos louange. Vous gagnez un niveau de reconnaissance.
51 points et plus	Immense victoire pour le Bien Suprême ! Vous gagnez deux niveaux de reconnaissance.

Note : les Tau ne gagnent pas un niveau de reconnaissance automatiquement en cas de victoire ! Ils n'en gagnent un que si c'est indiqué dans leur tableau d'évaluation.

Reconnaissance	Missions réussies	Guerriers de Feu	Drones	Cartes Ordres	Cartes Equipement	Cartes Ethéré
Débutant	0	4	2	1	2	3
Expérimenté	1	5	2	1	3	3
Reconnu	2	5	3	2	4	4
Célèbre	3	6	3	2	5	4
Membre des Assemblées des Aun	4	6	4	3	6	5

Rappel : l'Ethéré n'est pas compris dans les Guerriers !

Exemple : Un Ethéré Reconnu aura avec lui 6 Guerriers de Feu et 3 Drones.

5) Les Tau dans Space Crusade : les niveaux de reconnaissance

Il n'existe pas de grades parmi les Ethérés. Tous servent également le Bien Suprême. Il existe par contre des niveaux de reconnaissance, au nombre de 5, comparables à ce qui existe chez les Eldars. Utilisez le tableau suivant :

Tableau d'évaluation au combat des Tau	
15 points ou moins	Vous avez déçu la caste des Ethérés. Vous devez vous retirer pour méditer sur les causes de cet échec, et trouver un nouveau moyen de servir le Bien Suprême. Commencez la prochaine partie avec un nouvel Ethéré.
Entre 16 et 30 points	Bonne performance, mais qui est loin d'en imposer aux autres Ethérés. Il faudra faire mieux la prochaine fois.
Entre 31 et 50 points	Performance impressionnante : l'Assemblée des Aun chante vos louange. Vous gagnez un niveau de reconnaissance.
51 points et plus	Immense victoire pour le Bien Suprême ! Vous gagnez deux niveaux de reconnaissance.

Note : les Tau ne gagnent pas un niveau de reconnaissance automatiquement en cas de victoire ! Ils n'en gagnent un que si c'est indiqué dans leur tableau d'évaluation.

Reconnaissance	Missions réussies	Cartes Ordres	Cartes Equipement	Cartes Ethéré
Débutant	0	1	4	5
Expérimenté	1	1	4	6
Reconnu	2	2	5	6
Célèbre	3	2	5	7
Membre des Assemblées des Aun	4	3	6	7

6) Pourquoi jouer des Tau à Space Crusade ?!

Là où les Space Marines et autres proposent des personnages équilibrés entre combat à distance et corps à corps, les Tau sont tournés vers le combat à distance. Cela change profondément les tactiques à utiliser. De plus, l'Éthéré est un personnage complexe, dont les capacités peuvent être profondément modifiées par le biais des cartes Éthéré (encore plus que l'Exarque des Eldars).

Visuellement, les Tau plairont immédiatement aux fans de janimation (ils ressemblent furieusement à des méchas !), et les peintres en herbe apprécieront leurs schémas de couleurs originaux.

Les Drones apportent également un peu de variété, toujours bienvenue ! Et pour encore plus d'originalité, voyez la règle optionnelle ci-dessous...



7) Règle optionnelle : intégrer des Carnivores Kroots dans l'escouade

Les Kroots sont originaires du monde de Pech, et sont une espèce de chasseurs vivant dans des milieux boisés, dont l'apparition n'est pas clairement datée, mais dont la "découverte" par la race Tau date de leur première vague d'expansion.

Organisation

Les Kroots s'organisent sous forme de parentés, sorte de système tribal regroupant les individus de même famille, qui peuvent aussi former des équivalents aux escouades classiques en temps de guerre.

Les parentés sont dirigés par des Mentors, qui agissent tels des chefs de meute, servant aussi de diplomates le cas échéant.

Les Kroots sont avant tout des mercenaires, et ne servent pas que les Tau. Du moment qu'ils sont payés, ils travailleront pour tout le monde, même si ils entretiennent avec les Tau des relations privilégiées.

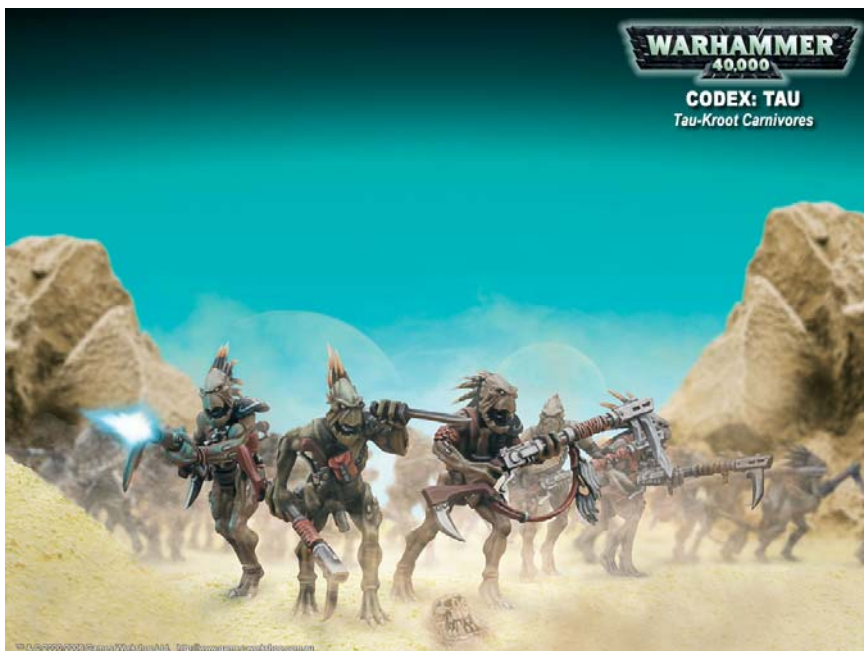
Anatomie

Les Kroots, grands et bien que d'apparences frêle, possèdent en réalité une musculature dont la puissance est largement supérieure à celle d'un humain normal, de par la densité de leurs fibres musculaires. Ils pratiquent sans problème la nécrophagie, et mangent ainsi les cadavres sur les champs de bataille, quelque soit leur origine. Cette particularité permet aux Kroots d'assimiler certains gènes d'autres espèces: en effet, l'estomac du kroot, qui digère un peu près n'importe quelle matière, peut amener l'individu à assimiler une partie de l'ADN d'un aliment ingurgité, s'il peut lui être utile. Ainsi, les Mentors sont des individus qui ont souvent pris connaissance de cette capacité, pouvant conduire leurs congénères à ingurgiter telle ou telle espèce, afin de modifier en seulement quelques générations, l'ensemble du patrimoine génétique d'une Parenté.

Armes

Les Kroots combattent en grande partie à l'aide de leur Fusil kroot. Ce dernier, bien que d'aspect rustique, est particulièrement efficace au corps à corps grâce à ses lames posées à l'embouchure du canon et au bout de la crosse, permettant aux kroots d'asséner des coups mortels avec une aisance déconcertante. De plus, sa puissance de feu n'est pas négligeable, et ce grâce aux aides technologiques fournies par les Tau.

[Description issue de Wikipedia France](#)



Les Kroots permettent d'intégrer à l'escouade Tau leur exact contraire : des combattants essentiellement tournés vers le corps à corps.

Profil d'un Carnivore Kroot : déplacement 7, armure 1, tir 2 dés blancs, corps à corps 1 dé rouge et un dé blanc, valeur 5.

Il est possible de recruter des Carnivores Kroots dans l'Escouade, en échangeant un Guerrier de Feu avec un Carnivore. Il ne peut jamais y avoir plus de Carnivores Kroot que de Guerriers de Feu ! Exemple : j'ai 4 Guerriers de Feu ; je peux donc recruter 1 ou 2 Kroots (en enlevant le même nombre de Guerriers). Les Kroots ne sont pas des Tau : ils ne sont donc pas affectés par les capacités spéciales de l'Éthéré. Ils ne bénéficient pas non plus des cartes Ordres, ni des cartes Equipement.

Les Carnivores Kroot peuvent être achetés par grappe de 4 sur le site de VPC de Games Workshop (code 99380114001, 9 euros).

