

Gang de Tau pour Necromunda

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. De nombreux ennemis des Tau se sont retrouvés pris en tenaille entre l'armée Tau et des équipes Stealth sorties de nulle part. Dans la ruche de Necromunda il sont la comme observateur et aussi pour se former a la manipulation des exo armure stealth .



Coût de recrutement : 250 crédits

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Shas'ui	4	2	3(4)	3 (4)	3	1	3	1	7

Equipement : VOIR TECHNOLOGIE DES EXO-ARMURES TAU

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.

TECHNOLOGIES DES EXO-ARMURES

Sauvegarde d'armure : *les exo-armures XV15 Stealth offre une sauvegarde de 3+ sur un D6*

Système de stabilisation : *Toutes les exo-armures XV sont équipées de système de stabilisation.*

Contrairement aux réacteurs dorsaux, ce système de stabilisation des exo-armures permet un meilleur contrôle lors des atterrissages. Pour représenter cela, après que la figurine est atterrie, elle n'aura pas à effectuer un jet de dispersion comme le font les réacteurs dorsaux.

Propulseurs : *Toutes les exo-armures sont équipées de propulseurs.*

Les propulseurs permettent de faire un mouvement de 18 ps. De plus, une fois son mouvement fini et après avoir tiré (si il le veut), si il ne fuit pas ou n'est pas engagé au corps à corps, le guerrier peut effectuer un mouvement de 6ps. . Voler vers le haut compte pour 2ps pour chaque pas d'ascension, voler vers le bas compte pour 1/2 ps pour chaque pas de descente.

Combinaison furtive. *Seule les exo-armures XV15 Stealth sont équipées d'une combinaison furtive.*

Ces combinaisons incorporent un champ de dispersion holographique qui rend leur porteur très difficile à voir. Plus le porteur se déplace vite, plus son image apparaît dispersée. Dès qu'il s'immobilise, la combinaison prend l'apparence du terrain environnant et il semble alors se fondre dans le décor. Tous les tirs visant une figurine équipée d'une combinaison furtive subissent un malus de -1 au toucher, en plus des modificateurs normaux pour toucher dus au couvert, à la vitesse de la cible, etc. Si la figurine se cache, elle ne peut être que détectée. Les troupes se déplaçant dans leur distance d'initiative ne feront que la détecter plutôt que la repérer, bien qu'elle puisse être détectée par des scanners.

En combat au corps à corps, il est difficile de localiser un adversaire qui porte une combinaison furtive. Aussi les adversaires au corps à corps doivent-ils lancer 2D6 et obtenir un résultat inférieur ou égal à leur Cd pour ne pas subir un malus de -1 à leur CC. Effectuez ce test avant que les dés d'attaques ne soient lancés pour chaque phase de corps à corps.

Faisceaux de fibres .Sans ces faisceaux de fibres, un guerrier Tau aurait du mal à manipuler une exo-armure. En plus de permettre une bonne maniabilité sans contrainte d'une exo-armure à un guerrier Tau, le blindage de l'exo-armure couplé à cette technologie de faisceaux a permis d'augmenter considérablement la puissance des coups donnés au corps à corps. Le pilote gagne donc +1 en force

ARMEMENT DES EXO-ARMURE STEALTH

Les troupes en exo-armures Stealth sont toujours équipées d'un canon à impulsion faisant partie intégrante de l'armure. Il sont aussi équipés d'un Photoviseur d'un Respirateur et d'un Bio-booster et d'un viseur (+1 en CT)

DRONES



Coût de recrutement : 125 crédits

Les drones disposent d'intelligences artificielles indépendantes et programmées pour protéger les Tau. A l'inverse de l'impérium, 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: Les drones sous le commandement d'une figurine équipée d'un contrôleur de drones ne comptent pas pour les testes de déroute.

Prendre pour cible une unité mixte : Lorsque vous tirez 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 exo-armures et un drone ,le drone doit être touché en premier (Cela représente le fait que les drones sont programmés pour défendre les Tau contre la menace la plus importante).

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. Le drone ne peut intercepter plus de deux adversaires, ce qui signifie que si l'unité est chargée par plus de deux adversaires, les deux premiers seront interceptés par le drone et le reste pourront charger l'exo-armure (sauf si il y a un autre drone).

Drones contrôlés : Les drones doivent respecter la cohérence dans un rayon de 12ps avec la figurine qui la contrôle. Si le contrôleur des drones est hors de combats, ces derniers restent au tour du contrôleur hors de combat jusqu'à la fin de la partie.

	M	CC	CT	F	Blindage	PV	I	A	Cd
Drone d'Attaque		2	2	3	8	1	4	1	7

Armes : Carabines à impulsions jumelées et lance-grenades photoniques

REGLES SPECIALES

Arme jumelées : les arme jumelée lance 2d6 pour touché mais vous ne lancé qu'un d6 pour blesse (même si les 2 tir touche)

Propulseurs : Les drones sont équipés de propulseurs Tau (voir Exo-armure).

Commandement : Les drones sont immunisés à toutes psychologie.

Fin de parti : Les drones ne font pas de jet sur **TABLEAU DES BLESSURES GRAVES** au lieu de cela il prend 1d6-3 parti en réparation .sur un 1 sur un D6 il est répare et participe a la prochaine partie.

CANON À IMPULSIONS**Arme de base**

Le canon à impulsions est une version multitube de la carabine à impulsions et est capable d'atteindre de grandes cadences de tir mais ne possède pas de lance-grenades.

Jet de munition et a 3+

Portée		Pour toucher		Force	Dommages	Modif. de Svg.	Facteur de pénétration	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue					
0-8	8-16	+1	-	5	1	-2	D6+5	Tir soutenu : 2 Dés

CARABINE À IMPULSIONS**Arme de base**

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. Le tireur a le choix d'utiliser l'arme à impulsion ou le lance-grenades photoniques mais pas les deux lors d'un même tour.

Jet de munition et a 3+

Portée		Pour toucher		Force	Dommages	Modif. de Svg.	Facteur de pénétration	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue					
0-8	8-16	+1	-	5	1	-2	D6+5	Carabine

Le lance-grenades photoniques utilise le profil suivant :

Portée		Pour toucher		Force	Dommages	Modif. de Svg.	Facteur de pénétration	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue					
0-6	6-12	-	-1	-	-	-	-	Petit gabarit d'explosion

Ces grenades explosent dans un flash de lumière capable d'aveugler toutes les troupes dont les yeux ne sont pas protégés. Même les troupes portant des visières de protection ou des lunettes peuvent être temporairement aveuglées. Les équipements sensibles à la lumière, comme le matériel infrarouge ou les viseurs, seront automatiquement détruits.

Toutes les figurines entièrement recouvertes par le gabarit sont touchées par le flash et doivent faire un test pour déterminer si elles sont aveuglées. Les figurines se trouvant partiellement sous le gabarit ont une chance de se protéger les yeux à temps. Elles ne sont affectées que sur un jet de 4,5 ou 6.

Jet de munition et a 5+

Points

d'Expérience	Titre	Notes
0-5	Shas'ui	Niveau de depart des Tau
6-10	Shas'ui	
11-15	Shas'ui	
16-20	Shas'ui	
21-30	Shas'ui	
31-40	Shas'ui	
41-50	Shas'ui	
51-60	Shas'ui	
61-80	Shas'o	
81-100	Shas'o	
101-120	Shas'o	
121-140	Shas'o	
141-160	Shas'o	
161-180	Shas'o	
181-200	Shas'o	
201-240	Shas'el	
241-280	Shas'el	
281-320	Shas'el	
321-360	Shas'el	
361-400	Shas'el	
401+	Légende Vivante	Un combattant à ce niveau ne peut plus progresser.

JETS DE PROGRESSION

Faites les jets de progression autorisés après la bataille, afin que les deux joueurs puissent observer le résultat.

Lancez 2D6 dans le tableau suivant.

2D6 Résultat

2 Nouvelle Compétence : Choisissez n'importe quel tableau de compétences et générez aléatoirement une compétence.

3-4 Nouvelle Compétence: Choisissez un des tableaux de compétences disponibles pour votre gang et générez aléatoirement une compétence.

5 Augmentation de Caractéristique :

Lancez 1D6: 1-3=+1 F; 4-6=+1 A

6 Augmentation de Caractéristique :

Lancez 1D6: 1-3=+1 CC ; 4-6=+1 CT

7 Augmentation de Caractéristique :

Lancez 1D6: 1-3=+1 I ; 4-6=+1 Cd

8 Augmentation de Caractéristique :

Lancez 1D6: 1-3=+1 CC; 4-6=+1 CT

9 Augmentation de Caractéristique :

Lancez 1D6: 1-3=+1 PV ; 4-6=+1 E

10-11 Nouvelle Compétence: Choisissez un des tableaux de compétences disponibles pour votre gang et générez aléatoirement une compétence.

12 Nouvelle Compétence : Choisissez n'importe quel tableau de compétences et générez aléatoirement une compétence.

PROFIL MAXIMUM

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Valeur Maximum	4	6	6	4	4	3	6	3	9

COMPÉTENCES DISPONIBLES

GUERRIER TAU	Agilité	Combat	Férocité	Muscle	Tir	Discrétion	Techno
Shas'ui		V			V		V

OUTLANDERS

Les Tau sont des outlanders et suivent donc toutes les règles s'appliquant aux hors-la-loi, sauf exceptions décrites ci-dessous. En tant qu'outlanders, les Tau ne sont pas sous le coup d'une condamnation de la guilde et ne peuvent jamais verser d'amende pour faire lever leur statut de hors-la-loi.

MALNUTRITION

Les Tau se nourrissent grâce à des réserves synthétiques incorporées à leurs armures, ils ne sont donc pas sujets aux effets de la malnutrition.

CHEF

Une équipe de Tau n'a pas de chef attiré. C'est celui qui possède le meilleur tableau de chasse du moment, ou qui a les meilleures idées qui mène le groupe. En terme de jeu, cela signifie que les tests de dérouté sont effectués en utilisant le plus fort Commandement de l'équipe (pourvu que ce membre ne soit ni au tapis, ni hors de combat). Dans certains scénarios, un bonus de points d'expérience revient au chef du gang vainqueur. Pour les tau, ce bonus revient au membre ayant participé à la partie possédant la plus forte valeur de Commandement.

TERRITOIRE DE DEPART

Les Tau commencent avec un territoire généré sur le Tableau des Territoires Hors la- loi. Il représente leur camp de base. Les tau peuvent déplacer leur camp sur un autre territoire s'ils en capturent un, mais ils ne peuvent jamais en posséder plus d'un à la fois. Si les tau perdent leur camp actuel, générez un autre territoire sur le Tableau des Territoires Hors-la-loi.

REVENUS

Les tau ne collectent jamais de revenus et ne peuvent jamais recruter de membres supplémentaires après le recrutement initial. Ils restent dans le Sous-Monde jusqu'à accomplissement de leur mission.

LA MISSION

Gagner un total de 200 points d'expérience par membre constituant l'équipe au départ. Si l'équipe compte trois membres, elle doit gagner un total de 600 points d'expérience avant de repartir de la ruche (les drones ne comptent pas dans le calcul des points).

BLOPAGE

Les Tau sont en communication constante les uns avec les autres et sont très motivés. Cela signifie qu'un tau bloqué est toujours autorisé à tenter de sortir de ce blocage au début de son tour, même si aucun autre tau ne se trouve à 2ps de lui.

DEROUTE

Très important: Les gangs de Tau sont constitués de jeunes impulsifs qui perdent rapidement courage si les choses tournent mal pour eux. Pour cette raison, ils doivent effectuer des tests de dérouté dès qu'un des membres de l'équipe est mis *au tapis* ou *hors de combat*, au lieu de 25% de l'équipe comme c'est normalement le cas.