

# FAUNE ET ENVIRONNEMENT

## DE L'EMPIRE TAU

Par Yoshi-Blast

*Ce document contient des règles expérimentales de créatures vivant à travers l'empire Tau. Vous pouvez les utiliser en suivant les règles ci-dessous. N'hésitez pas à nous faire part de vos essais et de vos commentaires ou suggestions, et même de vos créations.  
Bon jeu à tous !*

**La main du destin :** Vous pouvez choisir une créature particulière en vous concertant, ou vous pouvez laisser décider les dés... Lancez 2D6, et choisissez parmi les 12 créatures suivantes en fonction du résultat. Sur un 2, relancez 1D6 : de 1 à 3, prenez les Kroots sauvages et de 4 à 6, prenez les chiens sauvages.

Les règles suivantes s'appliquent à toutes les créatures de cette liste sauf cas précisés.

**Cohérence globale :** L'environnement propre aux créatures est spécifié selon la planète d'origine. Les créatures de Pech seront plus logiquement dans des endroits boisés, les créatures des sables dans des déserts, etc. Vous n'êtes bien sur pas obligés de respecter cette cohérence, de plus si vous tirez au sort la ou les créatures celle-ci ne s'applique plus.

**Placement et mouvement :** Choisissez le décors le plus proche du centre de la table et lancez le dé de dispersion, puis placez la créature d'1D6 dans la direction indiquée (si HIT, utilisez la petite flèche). Si vous placez plusieurs créatures, placez-les aléatoirement dans un cercle (définissez le diamètre selon la taille de votre table de jeu) et suivez la même procédure.

A chaque début de tour, faites un jet de dispersion pour chaque créature, elle avance alors d'1D6 dans la direction indiquée. En cas de HIT, la créature décide de ne pas bouger.

**Attaque des créatures :** Chaque créature ayant un comportement différent, les conditions où elle attaque sont spécifiées dans leur profil. *Si vous tirez sur une créature, celle-ci se dirigera alors vers l'attaquant au prochain tour dans le but de le charger.* Si elle est chargée avant de l'atteindre et qu'elle survit au corps-à-corps, elle continuera vers l'attaquant au lieu de poursuivre les possibles fuyards. Si c'est un véhicule qui l'attaque et que ce n'est pas une créature monstrueuse, celle-ci chargera la figurine de la même armée la plus proche.

**Instinct de survie :** Etant dotés d'un solide instinct de survie, les créatures ne prendront pas le risque d'attaquer une Créature Monstrueuse à moins que la créature n'en soit elle-même une. De plus, sauf exception elles craindront les véhicules et ne les attaqueront donc pas.

**Pech**  
Environnement forestier

La plupart des créatures sur Pech sont des évolutions kroots, cette espèce étant devenu dominante, bien qu'elle soit en fait divisée en une multitude de variantes dues au code génétique absorbé par certaines parentés.

TROUPE DE KROOTS SAUVAGES									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kroot	3	0	4	3	1	1	1	6	-
Chef Kroot	4	0	4	3	2	3	2	8	6+

Pour des raisons inconnues certaines parentés Kroots n'ont pas atteint le stade d'évolution que l'on connaît aujourd'hui chez la variante Kroot dominante sur Pech. Ces parentés vivent exclues dans de petits villages et n'utilisent pas de technologie avancée. Les autres Kroots les considèrent comme des déchets et ne les acceptent pas, pour cette raison ces Kroots sauvages sont devenus hostiles à tout autre espèce ou variante que la leur.

**Troupe** : Une troupe de sauvages est composée de 5 à 10 Kroots et d'un chef, placé au centre de celle-ci.

**Equipement** : Arme de corps à corps (+1 attaque).

**Assaut** : Les sauvages attaqueront n'importe quelle figurine rencontrée dans un rayon de 12ps, utilisant les règles normales d'assaut et de moral.

#### REGLES SPECIALES :

Les Kroots sauvages suivent les règles **Nécrophage** et **Forestiers** des Kroots.

Rejetant les autres espèces, ils ne peuvent en aucun cas être accompagnés d'une variante Kroot.

MEUTE DE CHIENS SAUVAGES KROOTS									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chien Kroot	4	0	4	3	1	4	2	6	-

Il arrive qu'une meute de chiens Kroots dévore leur maître pour cause de manque d'attention de sa part, celle-ci fuit alors et retourne à l'état sauvage. Les chiens sauvages attaquent n'importe quelle créature, y compris les variantes Kroots qu'ils haïssent désormais.

**Meute** : Une meute de chiens sauvages est constituée de 2 à 6 chiens kroots.

**Equipement** : Griffes.

**Assaut** : Les sauvages attaqueront n'importe quelle figurine rencontrée dans un rayon de 12ps, utilisant les règles normales d'assaut et de moral.

#### REGLES SPECIALES :

Les chiens sauvages suivent la règle de **Lâchez les chiens** des chiens Kroots.

Rejetant les autres espèces, ils ne peuvent en aucun cas être accompagnés d'une variante Kroot.

KROOTOX SAUVAGE									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Krootox	4	0	6	5	3	3	3	6	6+

Les Krootox sont en général de pacifiques herbivores, mais il arrivent que ceux utilisés pour le combat retournent à l'état sauvage. Leur maître a été le plus souvent tué au

combat et ces derniers se sont alors mis à errer. Ils ne sont pas vraiment hostiles mais si on s'approche trop près d'eux ils peuvent attaquer.

**Solitaire** : Le Krootox est le plus souvent solitaire, mais il peut arriver qu'il tolère un autre Krootox sauvage.

**Equipement** : Poings.

**Assaut** : Les Krootox sauvages sont le plus souvent paisibles, pour représenter cela ils attaqueront n'importe quelle figurine dans un rayon de réduit à 6ps, en utilisant les règles normales d'assaut et de moral. Néanmoins un Krootox furieux est difficile à arrêter, ils poursuivent et effectuent des percées sur 3D6ps.

### REGLES SPECIALES :

Le krootox sauvage suit la règle **Forestiers** des Kroots.

Préférant vivre seul ou avec un autre Krootox, il ne peut en aucun cas être accompagné d'une variante Kroot autre qu'un Krootox.

<b>KNARLOC</b>									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Knarloc	4	0	6	5	4	3	3	7	6+

(voir le site de ForgeWorld pour de plus amples infomations)

Il peut arriver aux Knarloc apprivoisés la même chose qu'aux Krootox. Ces créatures imposantes se mettent alors en quête de nourriture et attaquent tout ce qui leur semble appétissant.

**Solitaire** : Le Knarloc n'accepte aucune autre présence en dehors de la période de reproduction.

**Equipement** : Bec et griffes géantes.

**Assaut** : Constamment affamé, le Knarloc attaquera n'importe quelle figurine recontrée dans un rayon de 18ps, même si c'est une Créature monstrueuse ou un vehicule, le Knarloc le considérant comme un intrus sur son territoire. Particulièrement acharné, le Knarloc charge de 12ps, poursuit et effectue des percées sur 3D6ps.

### REGLES SPECIALES :

Le Knarloc sauvage suit la règle **Forestiers** des Kroots.

Considérant les autres formes de vie comme de la nourriture, il ne peut en aucun cas être accompagné d'une variante Kroot.

Le Knarloc du fait de sa taille et de sa charge effrayante est considéré comme une **Créature Monstrueuse**. Son bec puissant lui permet d'ignorer les sauvegardes d'armures normales et il jette 2D6 pour la pénétration de blindage. Il est de plus **Sans Peur** et réussit donc automatiquement ses tests de moral quel qu'ils soient, et ne peut pas être **bloqué**.

## T' au

*Environnement aride*

Bien que les Tau aient acquis leur suprématie sur leur monde natal, il y subsiste encore des créatures dangereuses. Elles ne sont plus une menace pour l'espèce Tau mais peuvent facilement tuer un Tau isolé.

GÉANTS DES ROCHES (TAU : RO'KA)									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Géant	4	0	4	4	1	2	2	6	6+
Boss Géant	5	0	5	4	3	3	3	8	6+

Les Géants étaient probablement les principaux prédateurs des Tau avant leur unification. Faisant penser à des Orks, ces carnivores sont extrêmement violent et assez résistants grâce à leur peau ressemblant à de l'écorce. Heureusement, ils préfèrent attaquer plus faibles qu'eux.

**Bande** : Les Géants voyagent en bande de 3 à 8, plus un Boss Géant.

**Equipement** : Massues (+1 attaque).

**Assaut** : Les géants attaqueront n'importe quelle figurine rencontrée dans un rayon de 12ps, utilisant les règles normales d'assaut et de moral.

#### REGLES SPECIALES :

**Pleutres** : Les géants préfèrent attaquer plus faibles qu'eux, et ne prendrons pas le risque de charger une unité au moins 3 fois supérieure en nombre (sans prendre en compte les points de vie). Néanmoins, si ils sont chargés ou pris pour cible, ils engagerons le combat.

ESSAIM DE CODIANS (TAU : MAL'ORPIK)									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Essaim	3	0	3	3	3	1	3	10	6+
Nuée	3	0	3	5	5	1	4	10	6+

Particulièrement redoutables, ces insectes peuvent aisément tuer plusieurs personnes grâce à leurs dars empoisonnés. Les plus grosses nuées peuvent créer des zones d'ombres sur plusieurs mètres.

**Essaim** : Vous pouvez choisir entre inclure un Essaim, une Nuée, ou les deux à la fois.

**Equipement** : Dars empoisonnés.

**Assaut** : Les Codians attaqueront n'importe quelle figurine rencontrée dans un rayon de 12ps, utilisant les règles normales d'assaut.

#### REGLES SPECIALES :

**Tenaces** : Les Codians sont **Sans Peur** et attaqueront toute figurine, y compris les Créatures Monstrueuses. Ils n'attaquent néanmoins pas les véhicules.

Les Codians suivent les règles **Vulnérables aux explosions** et **Petites cibles** des Voraces du codex Tyranides.

SCARABÉ GÉANT (TAU : MAL'BELA)									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scarabé	4	0	5	5	1	3	3	8	4+

Ces scarabés anormalement grands se tenant debout ont une carapace extrêmement résistante qui les rend assez difficiles à tuer. Ils attaquent par bandes et peuvent être très dangereux à cause de leurs longues pattes avant dentelées.

**Bande** : Les Scarabés géants attaquent par bande de 3 a 6.

**Equipement** : Pattes dentelées.

**Assaut** : Les Scarabés géants attaqueront n'importe quelle figurine rencontrée dans un rayon de 12ps, utilisant les règles normales d'assaut et de moral.

## N' DRAS

*Tous types d'environnement*

Située à proximité d'un monde-artefact étrangement ravagé cette planète Tau a été abandonné pour une raison inconnue. Les quelques habitants restés font part de l'apparition d'étranges créatures...

URDAR NOIR (TAU : MAU'LER)									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Urdar	6	0	6	6	4	5	3	10	4+

Ce colosse aussi grand qu'un prince Tyranide est extrêmement fort et dangereux ! On ne sait de quoi il est fait, mais il attaque et dévore tout ce qui lui passe sous la main avec une résistance exceptionnelle...

**Solitaire** : L'Urdar est heureusement seul...

**Equipement** : Poings.

**Assaut** : Le colosse attaquera n'importe quelle figurine rencontrée dans un rayon de 18ps, étant considéré comme ayant une charge de 12ps grâce à sa taille.

### REGLES SPECIALES :

**Colosse** : L'Urdar du fait de sa taille et de sa charge effrayante est considéré comme une **Créature Monstrueuse**. Ses puissants poings lui permettent d'ignorer les sauvegardes d'armures normales et de jeter 2D6 pour la pénétration de blindage. Il est de plus **Sans Peur** et réussit donc automatiquement ses tests de moral quel qu'ils soient, et ne peut pas être **bloqué**. Grâce à sa taille il est considéré comme pouvant charger de 12ps.

**Rage** : L'urdar est **Sans Peur** et attaquera toute figurine, y compris les Créatures Monstrueuses et les véhicules. Il réussit donc automatiquement ses tests de moral quel qu'ils soient, et ne peut pas être **bloqué**. Grâce à sa Rage toute unité ennemie quittant le corps-à-corps et fuyant le combat subit une touche automatique de force 6 sans sauvegarde d'armure normale possible.

FARFADET CAVERNICOLE (TAU : SCO'FAN)									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Farfadet	4	0	3	3	1	5	2	5	-

Ces petites créatures carnivores extrêmement rapides attaquent en bandes en sautant de toutes part. Elles sont assez peureuses, il suffit d'en tuer quelques-unes pour que le reste fuie.

**Bande** : Les Farfadets attaquent en bande de 4 à 10.

**Equipement** : Griffes.

**Assaut** : Les farfadets attaqueront n'importe quelle figurine rencontrée dans un rayon de 12ps, en utilisant les règles normales d'assaut et de moral.

### REGLES SPECIALES :

**Grands peureux** : Les farfadets préfèrent attaquer plus faibles qu'eux, et ne prendrons pas le risque de charger une unité au moins 3 fois supérieure en nombre (sans prendre en compte les points de vie). S'ils sont chargés ou pris pour cibles par une unité en surnombre, ils fuiront à la fin de la phase.

**Saut** : Les farfadets suivent la règle de **Saut** du codex Tyranides.

BUSE ENRAGÉE (TAU : VAU'LOR)									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Buse	3	0	3	3	1	4	1	7	-

Ces oiseaux ressemblent à des vautours, mais la comparaison s'arrête là. En effet, contrairement aux vautours qui sont des charognards ces Buses attaquent les êtres encore vivants avec une grande férocité !

**Bande** : Les Buses volent en bande de 5 à 10.

**Equipement** : Griffes et bec.

**Assaut** : Les farfadets attaqueront n'importe quelle figurine rencontrée dans un rayon de 18ps, en utilisant les règles normales de moral.

### REGLES SPECIALES :

Les Buses suivent les règles **Ailes** et **Course** du codex Tyranides.

## Orks

*Tout types d'environnement*

Les invasions Orks dans l'empire Tau ont laissé des traces sur quelques mondes...

DRONE KAMIKAZE									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kamikaze	2	0	2	3	1	4	1	-	4+

Des Brikolos Orks ont eu l'idée de capturer des drones et de les transformer en Kamikazes... Ils errent ensuite et explosent au contact d'une forme de vie

**Groupe** : Vous pouvez placer de 1 à 2 Drones kamikazes par groupes, et jusqu'à 3 groupes.

**Equipement** : Bomba Ork.

**Assaut** : Les drones sont munis de propulseurs, ils attaqueront donc n'importe quelle figurine rencontrée dans un rayon de 12ps en utilisant les règles normales d'assaut.

**Bomba** : Lorsque que le Drone est détruit ou arrive à blesser un ennemi, il explose automatiquement. Utilisez le gabarit d'artillerie et allouez une touche de F5 PA5 aux figurines entièrement recouvertes, celles qui le sont partiellement subissent une touche sur 4+.

## REGLES SPECIALES :

**Kamikazes** : Les Brikolos Orks ont désactivé le système d'auto-protection des drones, les rendant **Sans Peur**. Ils réussissent automatiquement tous leurs tests de moral et ne peuvent être **bloqués**.

SURVIVANT GRETCHIN									
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gretchin	3	3	3	3	1	3	1	7	6+

Il peut arriver que des Gretchins aient été oubliés après l'échec d'une invasion Ork. Ces derniers se regroupent alors et tentent de survivre... Seuls les plus fort y parviennent, ce qui explique leur supériorité par rapport aux Gretchins normaux.

**Bande** : Les Gretchins attaquent par bandes de 6 à 12.

**Equipement** : Pistolet grot (Portée 12ps | Force 3 | Pa – | Type de pistolet )

**Tir et assaut** : Dès qu'ils aperçoivent un ennemi dans un rayon de 12ps les Gretchin avancent, tirent puis chargent.

Je remercie Reyan pour ses suggestions et idées pertinentes sur le forum Warmania.  
Les créatures de ce document ont été plus ou moins inspirées par les actuelles espèces Kroots et par le jeu vidéo Diablo2® pour certaines. Les règles de mouvement sont directement inspirées des règles concernant le Crapaud Aboyeur.

Warhammer, Tau, Kroot, Ork, Gretchin, Tyranides sont des marques de Games Workshop Ltd.  
Uldar, Farfadets cavernicoles, Buse enragée ne sont pas des marques mais ont été créés par Blizzard Entertainment® dans le cadre du jeu Diablo2®

Le reste du texte de ce document est la propriété de David « Yoshi-Blast » Rajczyk.  
Vous pouvez néanmoins utiliser et distribuer librement ce document.

Contact E-Mail et MSN : [turn-blast@caramail.com](mailto:turn-blast@caramail.com)

Version 1.5 – 17/07/2004