

Les Tau n'ont pas la vie très facile : en milieu mou ils se font traiter de cheesemongueurs de l'extrême, avec toutes leurs supers armes de F10, et en milieu dur on se frotte les mains en voyant arriver le sac à points du tournoi...

Mais ce n'est pas si simple, comme vous le verrez l'armée tau à quelques sérieuses lacunes par rapport aux autres armées, mais la bonne combinaison des éléments qui la composent peut réserver des surprises à votre ennemi.

Nous allons donc, tout au long de ce tactica, voir comment peut on quand même espérer s'en sortir dans les tournois, et les parties « amicales » à la dure sans trop de honte.

1- Généralités

page 2

2- Les unités tau, forces, faiblesses et emploi particulier

page 3

3- Listes d'armées

page 7

4- Tours de con

page 9

5- tactiques contre les armées durz

page 10

-1- Généralités

Les Tau sont spécialisés en tir et faibles au corps à corps, ça c'est un fait que tout le monde connaît, GW vous l'a suffisamment rabâché comme cela.

Mais malheureusement, ils peuvent se faire surclasser en tir par d'autres armées du fait de leur plus grande faiblesse : pas d'armes spéciales ou lourdes dans les troupes.

De ce fait, vous devrez piocher au maximum dans les autres catégories telles que le QG, le soutien ou l'élite, afin de compenser ce handicap. Les guerriers de feu, bien qu'ayant une arme de base de force 5 qui porte à 30 pas (excellent donc contre de l'infanterie) serviront principalement à la protection et l'écrantage de ces derniers.

C'est une armée qui doit compter sur la combinaison des forces de ses unités, et non sur une en particulier qui se tapera tout le boulot.

Sa bête noire est l'armée de close motorisée, qui peut être sur vous en deux tours même si vous êtes calés en fond de table.

Ce type d'armée est considérée comme faible et facilement contrôlable dans les tournois sérieux, mais pour vous il sera beaucoup plus difficile de la battre qu'une armée comme les Space Marines motorisés ou la garde impériale (qui, avec les Eldars, sont le trio de tête des tournois sérieux), qui va plus miser sur le tir, mais qui résiste beaucoup mieux que vous au corps à corps, mais dispose surtout de personnages ou d'unités de contre-charge.

La seule chose à laquelle vous devrez penser tout au long de la partie, c'est d'éviter le corps à corps, ou, si cela arrive, à pouvoir faire un tir de percée par la suite.

Par définition, une unité Tau en close est une unité perdue, car même si elle survit grâce à ses sauvegardes, elle se fera laminer sur le long terme et surtout elle ne peut pas tirer pendant ce temps là. Il faut donc faire très attention à ne pas mettre tous ses oeufs dans le même panier, en ne permettant pas à l'ennemi de rester bien au chaud en close, à l'abri de vos armes de tir, et loin des autres unités. Faire également extrêmement attention au placement, pour éviter que l'ennemi ne consolide tranquillement sur une autre de vos unités. Pour cela, l'idéal est de placer vos écrans de guerriers de feu à plus de 4 pas les uns des autres, car une figurine ennemie aura très bien pu se placer à l'arrière de votre ligne, et ainsi gagner 1 pas (le diamètre de son socle) sur sa distance de consolidation. Il peut même arriver que vous deviez avancer et pour cela perdre le tir rapide, afin d'augmenter la distance entre vos unités.

Méfiez vous également des attaques de char, qui mettront à mal vos lignes en s'enfonçant profondément dedans.

Bref essayez de faire en sorte que le corps à corps se passe là où vous le voulez, et quand vous le voulez.

Les Tau utilisent la tactique dite du « bunker », en déployant un ensemble d'unités de tir à longue portée (donc des broadsides écrantées par des guerriers de feu) en un ou au mieux deux points de la table, le plus éloigné possible de l'ennemi, voire même presque tout le temps collés au bord de la table. Ces bunkers seront ce vers quoi votre ennemi se ruera en close, à vous donc de faire en sorte que cela se passe le plus tard possible. Pour cela vous disposerez de plusieurs appâts, qui feront tout pour l'en éloigner ou amener les

ennemis dans leur angle de tir. Ces unités appâts servent aussi à prendre les quarts de table quand la mission le demande. Les cibles privilégiées sont donc les transports des unités de close, et les armes à longue portée adverse, et plus particulièrement l'artillerie.

-2-

les unités tau, forces, faiblesses et emploi particulier

2.1 Les Exo armures crisis XV8

Pour le QG, vous avez le choix entre le shas'el et le shas'o.

Le shas'o, pour 25 points de plus, a +1 en CT, +1PV et +1A, ce qui lui permettra de toucher au tir sur 2+, et de resituer plus longtemps en close, voire même de le gagner (mais c'est vraiment de la chance hein, commencez pas à charger le patron ennemi avec).

Les exo armures d'escorte vous permettent de sur équiper chacune d'entre elles, avec moult armes, systèmes d'armes et drones à profusion, du fait que chaque crisis peut prendre un système de soutien intégré. Si possible, préférez toujours le système de soutien de l'armure à l'intégré, celui ci étant plus cher. Mais cela vous donne une unité extrêmement chère, qui part en quelques coups de canon laser, ou si elle se fait charger par une unité spécialisée en corps à corps.

Ces unités sont donc à réserver pour les parties cool entre amis, pour que les crisis soient efficaces, et pas trop chères en point, il faut les prendre seules.

Plusieurs équipements sont possibles pour les crisis seules (monat) :

Fuseur, lance missiles et bouclier / Fuseur jumelé, lance missiles et drones.

Cette configuration est faite essentiellement pour faire des frappes en profondeur, afin d'éliminer l'artillerie cachée adverse, grâce à son Fuseur s'il arrive suffisamment près, sinon avec le lance missile qui a une portée confortable et vous permettra d'avoir une cible à coup sur, même si vous deviez de beaucoup. Le QG peut également prendre les quarts de table lorsqu'il est accompagné de drones (il devient une unité). Attention cependant car les drones sont faiblement protégés et sautent à coup d'armes légères, ce qui en fait une unité très fragile.

Toujours bien penser à la planquer après, et se dire que c'est un héros qui s'est sacrifié pour le bien suprême, car l'ennemi fera tout pour la détruire, des Fuseurs à courte portée derrière ses lignes, ce n'est jamais très bon.

Lance plasma, Lance missiles et système de visée multiple.

C'est une configuration qui vous servira si vous gardez votre crisis près de l'un de vos « bunkers » afin qu'il puisse y adjoindre ses armes spéciales qui manquent tant aux troupes. Si c'est un personnage indépendant, placez le à moins de 6ps devant l'une de vos unités, et faites lui faire des aller et retour en jump-pack afin d'augmenter la portée de ses armes.

Si vous décidez de promener vos crisis sur la table, faites bien attention à vous cacher derrière les décors, pour sauter et tirer sur l'ennemi avant d'y revenir. Un tir à longue portée leur serait fatal, regardez donc bien où vous les mettez.

Le bouclier, qui donne une sauvegarde invulnérable à 4+, permet au commandeur ou à la crisis d'espérer faire tampon contre les personnages ennemis et les unités de close disposant d'armes qui annulent la sauvegarde, mais encore une fois ce n'est à faire que dans une situation désespérée et toujours pour éloigner l'ennemi du reste de vos troupes.

Pour les autres types de configuration et les équipes de crisis, comme on l'a vu plus haut cela n'a d'intérêt que dans les parties molles entre amis et est d'un rapport qualité / coût bien trop élevé, mais on peut s'amuser à faire des équiper de trois avec soit des canons à impulsion, lance flammes et drones d'attaque pour en faire de l'anti-troupe légère, ou en leur mettant des lance plasma, des lance missiles et système de visée multiple pour en faire des troupes contre les véhicules légers et la troupe blindée.

2.2 L'éthéré

Il permet de relancer tous les tests de moral, surtout les réussis, de vos tau. Cela peut être fort utile lorsque l'on veut mettre à découvert des unités qui vous ont chargé, afin d'effectuer un tir de percée dessus. Si il n'y a pas de tir indirect en face, le mettre aussi loin de l'ennemi que possible, avec plein d'unités entre, sinon lui adjoindre deux drones de défense et le placer un peu plus loin des autres unités, de sorte que l'ennemi ne pourra tirer que sur lui si il le décide, sans troupes autour pour se prendre le gabarit. N'oubliez pas qu'il n'a pas de sauvegarde, donc qu'il meurt très facilement. La seule alternative viable est aun'shi, le personnage spécial qui se débrouille au close. Le mettre dans ce cas dans une unité de guerriers de feu avec drones d'attaque et le maximum de carabines à impulsion, afin de les rendre mobiles. N'oubliez pas non plus que l'éthéré avec drones devient une unité et peut donc prendre les quarts de table, tout comme les volées de plomb.

2.3 Les Exo armures crisis XV15 (stealth)

Il faut toujours en prendre au moins deux unités, car ils forment avec le tank hammerhead la partie mobile de votre force, et prennent les quarts de table, tout en servant d'appât aux troupes de close. La configuration inclut toujours un commandant avec deux drones d'attaque : quand on se fait tirer dessus, mieux vaut perdre des figurines à 10 points qu'à 30 !

Les drones de défense sont inutiles, c'est leur système stealth qui les protégera des tirs d'arme lourde à longue portée. Grâce aux deux

drones, vous rajoutez également deux tirs de F5 qui provoquent des tests de pilonnage.

La règle d'or est de ne jamais s'approcher à moins de 24 pas de l'ennemi. Lors de la phase de mouvement on se met à 12-18 pas de l'unité sur laquelle on veut tirer, puis on s'en éloigne, de préférence dans un endroit qui éloignera les éventuelles troupes qui voudront les charger tout en les mettant également dans l'angle de tir de vos « bunkers », sinon on s'infiltrer encore plus derrière les ligne ennemies, pour éventuellement profiter d'un tir croisé sur une unité que l'on aura pris pour cible.

Il est préférable de se laisser charger que de charger, car avec leur règle de dissimulation ils comptent comme étant à couvert, et frapperont donc avant ou en même temps que ceux qui les chargent, tout en éloignant l'ennemi d'avantage. Attention tout de même si beaucoup de tirs a PA4/3 traînent dans l'unité qui les charge, qui ne manquera pas de leur tirer dessus avant. Se mettre donc toujours pile poil à la distance de charge lorsque l'on fait cela, dans l'espoir de faire rater sa charge à l'ennemi s'il décide vous tirer dessus.

N'oubliez pas également que tout ennemi en contact avec un drone devra toujours se débarrasser de lui à ce tour de close avant de pouvoir frapper vos stealth au tour prochain. Cela peut être une bonne méthode pour retenir une unité pendant un tour.

Du fait de leurs armes a F5 PA5 ils excellent dans l'élimination de troupes peu protégées, comme la garde impériale, voir des véhicules, surtout si vous avez réussi à vous placer de manière à voir leur arrière.

Et si une fois que l'ennemi a découvert quelle plaie sont les stealth et qu'il leur balance dessus toute la purée de son armée : tant mieux ! c'est toujours autant de tirs en moins sur vos « bunkers » et beaucoup auront des chances de les rater (sauf si vous avez été assez stupide pour vous approcher trop près).

Si ce n'est pas le cas et que l'ennemi s'en fout, il fera moins le malin quand vous viendrez semer la pagaille dans ses lignes arrière.

A prendre par trois ou par cinq avec les deux drones d'attaque obligatoires.

(A noter que depuis le QA Tau, on ne peut plus balader son commandant à côté, ni écranter avec)

2.3 Les Guerriers de feu

Ils sont essentiellement là pour écranter les équipes broadside, et forment avec elles les « bunkers ». Ne leur prendre aucune option, pas même les lier, car de toutes façons vu qu'ils sont au bord de la table ils n'auront pas l'occasion de se rallier après leur fuite.

On peut se permettre la fantaisie d'y inclure un shas'sui équipé d'un désignateur laser et d'un système d'acquisition de tir pour s'occuper des véhicules avec les missiles embarqués des hammerhead et des devilfish. Bien sûr c'est d'un rapport qualité/prix bien trop gros par rapport à d'autres armées, mais ça peut surprendre.

Une configuration qui leur donne un autre rôle est de maximiser les carabines à impulsion et d'adjoindre un shas'sui avec deux drones d'attaque, pour en faire une unité « d'assaut » rapide. Quel dommage que l'on ne puisse pas tous les équiper de carabines, car dans cette unité qui bougera tout le temps les guerriers équipés de fusils ne serviront que de points de vie aux autres. Cette escouade, par contre, doit être liée pour la faire durer le plus longtemps possible. Son rôle sera le même que celui des équipes stealth, mais en bien moins efficace.

2.4 Les Kroots

Oué, super des troupes de close ! Non c'était une blague, a part faire rire vos adversaires ils ne feront pas grand chose, avec leur initiative de 3 et leur sauvegarde a 6... Si vous aimez vraiment les kroots, jouez une armée de mercenaires kroots (saulauds de GW qui n'a pas permis aux Tau d'en prendre...). Si malgré tout cela vous persistez, prenez en une unité de 10 avec le shaper et son amélioration, puis autant de chiens que possible, qui ont la bonne idée d'avoir une initiative de 4. Mais ne rêvez pas, une simple escouade tactique marine peut les balayer en un tour.

La ou les kroots sont les plus efficaces, c'est planqués dans les bois, si possible a plus de 6 pas du bord de ceux ci. Ainsi ils ne peuvent pas être pris pour cible par l'ennemi alors qu'eux pourront tirer (forestiers), ou au pire auront une sauvegarde de couvert de 4+, tout en frappant en premier ou simultanément s'ils se font charger.

A part cette utilisation et ce déploiement en forêt, les kroots meurent comme des mouches face à un lance flammes.

Quant aux krootox, le fait qu'ils enlèvent l'infiltration aux kroots et que leur arme n'a qu'une force de 7 PA4, et surtout leur monopolisation d'un de vos précieux slots de soutien, les enlève définitivement de toute liste d'armée censée.

2.5 Les drones

A part en tant qu'équipement, les équipes de drones sont à éviter. Pour le même prix des guerriers de feu feront un meilleur travail.

Si vous en prenez, attribuez leur le même rôle que les équipes stealth, ou faites les frapper en profondeur pour désorganiser les lignes arrière ennemies.

2.6 Les cibleurs

Peut être amusant a jouer dans une grosse partie quand tous vos autres choix sont déjà occupés (2000 points et plus). A prendre au maximum de leur effectif, avec un commandant et deux drones d'attaque. C'est une unité assez mobile qui pourra être une épine dans le pied de votre adversaire, mais qui est bien trop chère pour en faire l'utilisation en tournoi. Dommage que le devillfish soit obligatoire et qu'il ne peuvent pas s'infiltrer.

2.7 Les Exo armures crisis XV88 (broadside)

Voici ce qui constitue l'épine dorsale de votre armée, et la bête noire de vos ennemis.

Ses tirs de force 10 mettront à mal les véhicules ennemis, tout en annihilant les troupes en armure qui s'approchent de trop près.

La configuration idéale est deux broadside avec lance missiles, railgun et système d'acquisition de tir, plus une équipée de lance plasma jumelé et de système de tir multiple. Grâce à cette configuration, vous pourrez choisir trois cibles différentes par tour (les deux broadsides a acquisition de tir tirent sur une autre cible que le reste de l'unité, donc la broadside a plasma), et avoir une bonne puissance de feu anti-troupes a courte portée avec l'aide du tir de lance plasma jumelé en plus. Les missiles à tête chercheuse sont ce qui peut se rapprocher le plus d'une arme a tir indirect chez les tau. Ils permettent de prendre pour cible n'importe quelle unité a porté (mais

malheureusement pas les personnages indépendants a 6 pas d'une unité amie), comme par exemple des gaunts qui s'approchent derrière un couvert, ou une cible plus intéressante qui est écrantée derrière une autre unité.

Sa sauvegarde a 2+ lui permet de ne pas broncher face a des tirs indirects de basilisk ou de whirlwind, mais ils doivent impérativement être protégés par un écran de guerriers de feu afin de ne pas se prendre de coups de canon laser, elles le digèrent très mal. Ce n'est pas la peine de les lier ni de leur adjoindre des drones, elles seront toujours collées à un bord de table pour être le plus loin possible de l'ennemi.

2.7 Le Hammerhead

Le hammerhead c'est bon, mangez en, plein. C'est un des meilleurs véhicules du jeu, avec son canon a la fois anti-tank (F10) et anti-troupes (F6 PA4 Galette d'artillerie), et sa CT de 4.

Son blindage de 13/12/10, le fait que ce soit un anti-grav et ses contre mesures le rendent très résistant dès qu'il a pu se lancer a une vitesse de croisière de plus de 6 pas par tour (il ne subit que des dégâts légers et les contre mesures permettent de relancer l'immobilisation). L'autre équipement indispensable est le compensateur de mouvement, qui lui permet de tirer comme un véhicule rapide, donc de tirer avec une arme si il a bougé entre 7 et 12 pas.

Son rôle est aussi de tenir les quarts de table et surtout de soutenir les stealth, qui en auront bien besoin si il y a des tanks lourds ou beaucoup de troupes.

Dés que vous avez perdu le railgun (le canon a ion n'est pas très intéressant de toutes façons, sauf si il n'y a que du marine a pied en face), essayez de le planquer derrière des décors pour que l'on ne lui tire plus dessus (ça fera toujours des points de victoire en moins pour l'ennemi) et tirez avec les missiles à tête chercheuse sur ceux qui s'approchent.

Un autre équipement qui peut se révéler intéressant est la paire de drones : pour 20 points, vous avez une unité certes ridicule, mais qui peut avec de la chance et si l'ennemi n'y prends pas garde, se faufiler derrière des tanks ennemis qu'elle pourra détruire avec sa force de 5. De plus, lors des parties de tournoi qui l'utilisent, ils augmentent votre seuil de rupture.

-3-

Listes d'armées

Vous verrez que ces listes d'armées se ressemblent beaucoup, a quelques variantes près. Comme quoi la vie est dure, on n'a pas beaucoup le choix et c'est un monde ou il n'y a que la guerre...

Elles sont toutes basées sur 1500 points, habituellement utilisé dans les tournois. Pour les parties a moins de points, on enlève généralement, par ordre d'importance, 1 QG, une équipe de stealth et une unité de soutien.

La grosse différence se fait surtout au niveau des choix de soutien.
Il y a en fait trois choix possibles : prendre deux hammerheads et une équipe broadside, un hammerhead et deux équipes broadside, ou carrément trois équipes broadside. Bref vous l'aurez compris, point de salut pour les tau sans les broadside : elles fournissent ce précieux tir anti-troupes blindées et véhicules dont manquent si cruellement les troupes.

Liste 1 : idéale pour les parties sans décor.

On maximise le tir anti-tank afin de faire taire au plus vite les pièces d'artillerie ennemie, et on a aucun véhicule à donner comme cible aux canons lasers ennemis, qui devront se contenter des pauvres guerriers de feu.

2x1 shas'el avec lance plasma, lance missile et système de visée multiple 2x85 points

5 stealth avec commandant équipé de deux drones d'attaque 177 points

3 stealth avec commandant équipé de deux drones d'attaque 117 points

6 guerriers de feu 60 points

3 x 9 guerriers de feu 3 x 90 points

3 x 3 broadsides (2 lance missiles, railgun, acquisition de tir, 1 lance plasma jumelé, tir multiple) 3 x 235 points

Total 1499 points

Liste 2 : La plus équilibrée pour des parties comprenant du décor / partie nocturne

Les shas'el sont là pour faire de la frappe en profondeur et détruire l'artillerie adverse, ou détruire les véhicules légers avec leur vision nocturne et le lance missile si ils restent planqués avec leurs troupes. Les stealth et le hammerhead sont là pour prendre les quarts de table et harceler l'ennemi sur ses flancs.

On peut éventuellement prendre un hammerhead de plus à la place de l'équipe broadside, et équiper le commandant de drones pour qu'ils puissent occuper les quarts de table, ou encore prendre deux équipes de 5 stealth à la place de 3 x 3, en mettant une crisis moins coûteuse à la place du shas'el.

C'est un bon compromis anti-troupes/anti-véhicules, et on a grâce aux shas'el de quoi faire taire l'artillerie adverse planquée.

2x1 shas'el avec fuseur, lance missile, bouclier, système de visée multiple et vision nocturne 2x109 points

3 x 3 stealth avec commandant équipé de deux drones d'attaque 3 x 117 points

4 x 7 guerriers de feu 4 x 70 points

2 x 3 broadsides (2 lance missiles, railgun, acquisition de tir, 1 lance plasma jumelé, tir multiple) 2 x 235 points

1 hammerhead railgun, missiles, compensateur de mouvement, contre mesures, vision nocturne 180 points

Total 1499 points

Liste 3 : Variante de la liste 2

Ici, on prend plutau (ah ah... désolé) deux hammerhead, et on compense un peu le manque des tirs anti-char des broadside par deux commandant chez les guerriers de feu qui ont un désignateur laser pour lancer les trois missiles qui se trouvent sur les hammerheads.

2x1 shas'el avec fuseur, lance missile, bouclier, système de visée multiple 2x106 points

3 x 3 stealth avec commandant équipé de deux drones d'attaque 3 x 117 points

2 x 7 guerriers de feu 2 x 70 points

2 x 6 guerriers de feu 1 commandant avec désignateur laser : 2 x 90 points

3 broadsides (2 lance missiles, railgun, acquisition de tir, 1 lance plasma jumelé, tir multiple) 2 x 235 points

1 hammerhead railgun, missiles, compensateur de mouvement, contre mesures, 2 missiles traqueurs 195 points

1 hammerhead railgun, missiles, compensateur de mouvement, contre mesures, 1 missile traqueur 185 points

Total 1498 points

-4-

Tours de con

Voici quelques petits tours de con a faire.

Attention, ça ne marche pas a tout les coups, il faut être joueur pour les tenter :

-Frapper en profondeur au cul d'un serpent eldar, pour le détruire et faire mourir dans les souffrances qu'ils méritent les occupants zoneilles qui auront leur porte de sortie bloquée.

-Placer ses troupes équipés de jet pack dans le couloir de retraite et a 6ps d'une unité qui fuit pour la détruire lors du début de son tour.

-Entourer par derrière un rhino avec des stealth en bloquant les accès de sortie, afin que les occupants meurent quand le véhicule se fait détruire.

-Charger une figurine ennemie d'une escouade avec son commandant dans l'espoir d'en tuer une ou deux et de provoquer un test de moral.

-Pour un déploiement en quart de table, mettre un de ses hammerheads au centre de la table pour repousser l'ennemi dans sa zone de déploiement.

Tactiques contre les armées durz

1. Contre les space marines, liste orange avec patrons qui volent, whirlwind, land speeders et escouades CL/LP en rhino dur qui fume.

Les cibles prioritaires sont les speeders et les rhinos qui protègent les patrons en jet pack. Essayez de les détruire au premier tour, pour qu'ils ne puissent pas prendre de la vitesse par la suite ou lancer leurs fumigènes. Dès que ceux ci sont éliminés les patrons devront s'approcher avec précaution, mais attention car si ils arrivent en close ça peut aller très mal pour vous.

Viennent ensuite les whirlwinds, qui peuvent pénétrer l'armure de vos guerriers de feu, l'idéal est de placer vos bunkers hors de portée de ces livreurs de pizza.

Ne pas oublier de tirer en premier sur les rhinos qui essayent de s'approcher, même une simple escouade tactique de 5 marines peut être fatale en close pour vos lignes de défense.

Utilisez vos stealth pour appâter les unités qui s'approchent de trop près et pour prendre les quarts de table le cas échéant.

2. Contre la garde impériale aux trois basilisk et multitude de canons laser/lance plasma.

C'est une armée qui reste campée et qui délivre un déluge de feu propre à anéantir tout ce qui se trouve en face.

L'idéal est de déployer vos guerriers de feu a 25 pas des unités d'infanterie adverse, et dans la zone aveugle des tirs indirects des basilisks, pour pouvoir tirer dessus (l'infanterie, pas le basilisk, sauf si il expose son flanc/arrière) dès le premier tour sans que eux puissent répondre. Les basilisk et autres tanks sont bien entendu des cibles de choix pour les broadsides.

Eliminez également dès que possible les éventuels catachans infiltrateurs avec charge de démolition, et pensez bien à toujours repositionner vos guerriers de feu pour qu'ils écrantent les broadsides contre les coups de canon laser.

Les stealth seront également très dangereux pour l'adversaire, ils pourront sortir de derrière un couvert pour anéantir une escouade ennemie, avant de se remettre à l'abri.

3. Contre le chaos.

Les cibles prioritaires seront toujours les unités de corps à corps et leurs transports, puis les defilers et autres armes d'artillerie si vous avez en face des Iron Warriors.

Si un patron a la stature démoniaque à le malheur de se montrer, vous pourrez l'autokiller avec les tirs de F10 des broadsides.

Méfiez vous si même un unique survivant d'une escouade est trop proche de vos lignes, il peut très bien se faire une escouade de guerriers a lui tout seul.

4. Contre les eldars, qui sont durs quoi qu'il arrive.

Les cibles prioritaires sont les serpents fourrés aux scorpions, recette au fromage traditionnelle des cheesmongueurs zoneils. Une fois à pied, les troupes de close feront moins les malins.

Les vypers sont également une source d'ennui, si vous avez la possibilité de les éliminer dès le premier tour, faites le sans hésiter, mais préférez toujours tirer sur les serpents cités plus haut quand le choix se présente ou que le close est proche.

Ensuite viennent les inévitables seigneurs fantôme, qui heureusement pour vous sont blessés sans sauvegarde sur du 2+ par les broadsides, et mettront plus de temps pour traverser la table à pied, même si ça risque d'être long si ils sont écrantés par des gardes fantôme avec archonte qui à dissimulation.

5. Contre les autres armées

La chose la plus importante est de détruire en priorité absolue tous les véhicules de transport, afin de ne pas se faire charger, car même une bande de grots peut mettre à mal vos escouades.

Voilà, voici la première version du tactica tau, qui, je l'espère, sera améliorée prochainement.

RAF