

# Règles Expérimentales

## Liste de Flotte KOR'OR'VESH (v1.0)

Traduction: Deadly Kafeine

Cette traduction n'est pas officielle ni en aucun cas autorisée ou approuvée par Games Workshop. Vous pouvez trouver la version originale sur le site de ForgeWorld, dans la section téléchargements (*downloads*):

<http://www.forgeworld.co.uk>

Les photographies de figurines illustrant ce document sont tirées de ce même site. Ce document n'a pas pour but de porter préjudice à Games Workshop, simplement de le rendre accessible à la communauté francophone.

Armageddon, Blood Bowl, Chivalry, Citadel, Le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, Dungeonquest, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar Attack, Epic, le logo Games Workshop, Games Workshop, le logo GW, Genestealer, Space-Fleet, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Tyranid, Warhammer, Warmaster. Marauder est une marque déposée de Marauder Miniatures Ltd. Utilisée avec autorisation.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon 'Chakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zoanthrope. sont des marques de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.



## Historique

On pense que l'expansion rapide récente de l'Empire Tau a soumis la flotte Tau, la Kor'vattra, à une pression de plus en plus grande. Depuis l'origine de l'Empire Tau l'expansion de la flotte a toujours été une des priorités de la Caste des Ethérés. Les dirigeants des Tau savent que sans une Kor'vattra puissante, la destinée des Tau ne pourra se réaliser. Durant le dernier millénaire, les Tau, en tant que race, ont fait de formidables progrès dans le domaine du voyage spatial. Ils ont développé les technologies gravifiques, les alliages métalliques de pointe, les armements nécessaires pour parcourir des distances interstellaires et coloniser d'autres mondes. Depuis le premier contact entre les Tau avec l'Imperium, cette expansion de la flotte s'est poursuivie à un rythme encore plus soutenu.

Les Renseignements rapportent que l'expérience de la flotte Tau lors de la Croisade du Gouffre de Damoclès est le principal responsable de cette frénésie. Les premiers engagements majeurs de la Kor'vattra contre les vaisseaux de l'Empereur, surtout leur défaite dans le système Hydrass, furent un désastre pour les Tau. Les lourdes pertes en vaisseaux et en vies ont ébranlé l'Etat Major. Dans leurs rapports, les équipages de la Caste de l'Air signalèrent qu'ils avaient été surclassés tant en puissance de feu, en manœuvrabilité et dépassés par des tactiques pour lesquelles ils n'avaient pas été préparés à faire face. Certains des équipages et des vaisseaux de la Kor'vattra se sont bien comportés et infligèrent quelques pertes à l'ennemi, mais il était évident que les vaisseaux des Gue'la étaient un obstacle majeur aux plans des Tau pour la continuité de leur expansion un obstacle qui devait être renversé. Parallèlement à ceci, la Kor'vattra fit aussi son premier contact avec une autre menace : les éclaireurs des flottes ruches Tyranides, et les performances de la Kor'vattra, ainsi que ses tactiques contre ce nouvel ennemi fut à nouveau remises en question.

Ce problème n'était pas encore une crise, mais les Castes Ethérée et de l'Air pensaient que cela pourrait le devenir. Il fallait agir vite pour le régler. A cette fin, les Castes Ethérée, de l'Air et de la Terre repensèrent leur programme pour le développement futur de la Kor'vattra.

On pense que les meilleurs scientifiques de la Caste de la Terre du Sept T'au reçurent toutes les ressources dont ils avaient besoin pour créer une nouvelle flotte expérimentale. En tenant compte des leçons apprises, ils conçurent de nouvelles classes de vaisseaux. Tous les efforts portèrent là-dessus. Le projet fut nommé Kor'or'vesh , et il donna naissance à une nouvelle série de nouveaux concepts de vaisseaux.

Le premier de ces nouveaux vaisseaux qui fut rencontré fut l'Il'Porrui, et il semble qu'il fut adopté rapidement par la Caste de l'Eau du Sept de T'au. L'Imperium identifia pour la première fois l'Il'Porrui (en lui donnant le nom de code d'Emissaire) lors d'un combat dans le système de Dolumar. Le vaisseau isolé fut détruit, mais les amiraux impériaux avaient remarqué cette nouvelle classe de vaisseau. Après l'Il'Porrui, la Caste de la Terre du Sept T'au mirent à l'épreuve le Kir'shasvre, le Kir'la,, l'Or'es El'leath et finalement le Lar'shi.

Ces vaisseaux furent rencontrés pour la première fois en grand nombre lors de la campagne de Taros. Il semble que le Sept T'au utilisèrent ce conflit frontalier comme terrain d'essai pour sa nouvelle flotte. L'arrivée de ces nouveaux vaisseaux en quantité substantielle (ils n'avaient jusqu'à présent été considérés comme des cas isolés), pris l'Amiral Kottoby par surprise. Etant donnée les performances de la flotte Tau, leur nombre devrait augmenter, la Kor'vattra d'autres Sept adoptent les nouveaux modèles.

# Vaisseaux de la Kor'or'vesh

## Escorteurs

### Escorteurs de classe Gardien

Le Gardien est un escorteur dédié à la défense des porte neufs Custodian. La petite taille de cet escorteur limite ses moteurs, ils sont donc amenés sur la zone d'opération par son vaisseau mère et largués une fois hors du Warp. Son rôle est de protéger son vaisseau mère et ils ne s'en éloignent que rarement.

Escorteur de classe Gardien					
Type / PS	Vitesse	Virages	Boucliers	Blindage	Tourelles
Escorteur / 1	20 cm	90°	1	5+	1
Armement		Portée / Vitesse	Puissance de Feu / Force		Arc de Tir
Canon ionique de proue		30 cm	1		Gauche/Avant/Droit
Batteries de Railguns de proue		30 cm	2		Avant



### Escorteurs de classe Castellan

Le Castellan est le grand frère du Gardien, capable d'action indépendant et équipé pour le combat avec d'autres vaisseaux. Il est déployé comme un escorteur traditionnel et est comparable aux frégates impériales Sword et Firestorm.

Escorteur de classe Castellan					
Type / PS	Vitesse	Virages	Boucliers	Blindage	Tourelles
Escorteur / 1	20 cm	90°	1	5+	2
Armement		Portée / Vitesse	Puissance de Feu / Force		Arc de Tir
Lanceur Gravifique de proue		20-40 cm	2		Avant
Batteries de Railguns de proue		30 cm	3		Gauche/Avant/Droit



## Croiseurs

### Croiseur de classe Emissaire

L'Emissaire n'est pas un véritable vaisseau de guerre, mais sert de transport pour les dignitaires de la Caste de l'Eau, les commandants Tau et les éthérés. En dépit de sa taille, l'Emissaire est bien armé et est capable de se protéger contre ce qui n'est pas un grand vaisseau de ligne. Ces vaisseaux deviennent communs dans l'Empire Tau, et croisent souvent aux confins de l'Empire en mission diplomatique chez les voisins des Tau. Ils sont aussi utilisés comme vaisseaux marchands de grande taille et deviennent le vaisseau à tout faire dans l'espace Tau.

Vaisseau diplomatique Emissaire (II'Porru)					
Type / PS	Vitesse	Virages	Boucliers	Blindage	Tourelles
Croiseur / 4	20 cm	45°	1	5+	2
Armement		Portée / Vitesse		Puissance de Feu / Force	
Lanceur Gravifique de proue		20-40 cm		3	
Batteries de Railguns de proue		45 cm		4	
Batteries de Railguns bâbord		30 cm		2	
Batteries de Railguns tribord		30 cm		2	
Baie de lancement bâbord		Barracudas Mantas	25 cm 30 cm	1 escadrille	
Baie de lancement tribord		Barracudas Mantas	25 cm 30 cm	1 escadrille	
				Gauche/Avant/Droit	
				Avant	
				Avant/Gauche	
				Avant/Droit	

*Note: L'Emissaire est équipé d'un déflecteur de proue qui augmente leur blindage frontal à 6+. Il est désactivé si le vaisseau subit un dégât critique « Armement de Proue Endommagé ».*



## Croiseurs

### Croiseur de classe Protector

Le Protector est le vaisseau de combat principal des Tau. Il a été conçu dans l'unique but d'engager et de détruire la flotte ennemie. Il est lourdement armé et versatile, armé de différents types d'armement pour pouvoir affronter n'importe quel type d'adversaire. Un Protector a été conçu pour pouvoir affronter à un contre un les croiseurs impériaux. Bien que manquant du châssis lourd de ses homologues impériaux, il possède une puissance de feu similaire.

Vaisseau de classe Protector (Lar'shi'vre)					
Type / PS	Vitesse	Virages	Boucliers	Blindage	Tourelles
Croiseur / 6	20 cm	45°	2	5+	3
Armement		Portée / Vitesse		Puissance de Feu / Force	
Lanceur Gravifique de proue		20-40 cm		6	
Batteries de Railguns de proue		45 cm		4	
Batteries de Railguns bâbord		45 cm		2	
Batteries de Railguns tribord		45 cm		2	
Canon ionique de proue		45 cm		1	
Baie de lancement dorsale		Barracudas	25 cm	2 escadrilles	
		Mantas	30 cm		
				-	

*Note: Le Protector est équipé d'un déflecteur de proue qui augmente leur blindage frontal à 6+. Il est désactivé si le vaisseau subit un dégât critique « Armement de Proue Endommagé ».*



## Cuirassés

### Classe Custodian

Le Custodian est le plus grand des vaisseaux Tau de nouvelle génération rencontré à ce jour. C'est un immense porte nef qui transporte des escadrons d'appareils d'attaque et de Mantas, qui assurent le soutien du reste de la flotte Tau. En plus de sa propre puissance de feu, le Custodian emporte aussi jusqu'à trois escorteurs qui lui sont dédiés, nom de code Gardiens.

Porte Nef de classe Custodian (Or'es El'leath)					
Type / PS	Vitesse	Virages	Boucliers	Blindage	Tourelles
Cuirassé / 10	20 cm	45°	2	5+	5
Armement		Portée / Vitesse		Puissance de Feu / Force	
Lanceur Gravifique de proue		20-40 cm		4	
Batteries de Railguns bâbord		45 cm		4	
Batteries de Railguns tribord		45 cm		4	
Canon ionique bâbord		30 cm		1	
Canon ionique tribord		30 cm		1	
Baie de lancement bâbord		Barracudas	25 cm	4 escadrilles	
		Mantas	30 cm		
Baie de lancement tribord		Barracudas	25 cm	4 escadrilles	
		Mantas	30 cm		
Crochets Gravifiques ventraux		-		3 Gardiens	

*Note: Le Custodian est équipé d'un déflecteur de proue qui augmente leur blindage frontal à 6+. Il est désactivé si le vaisseau subit un dégât critique « Armement de Proue Endommagé ».*



## Transpoteurs

### Transporteur Tau

L'Empire Tau prospère grâce au commerce entre ses Septs, et les transporteurs sont une vision commune sur les routes de commerce de l'Empire. Ce sont de petits vaisseaux avec un équipage réduit. Plusieurs types de transporteurs ont été identifiés, mais ils partagent tous le même châssis. Les transporteurs sont légèrement armés pour leur défense mais la majeure partie de leur place est utilisée pour transporter des marchandises.

Transporteur Tau					
Type / PS	Vitesse	Virages	Boucliers	Blindage	Tourelles
Escorteur / 1	20 cm	90°	1	5+	1
Armement		Portée / Vitesse	Puissance de Feu / Force		Arc de Tir
Batteries de Railguns de proue		30 cm	2		Gauche/Avant/Droit



## Défenses Planétaires Tau

### Station Orbitale de Sécurité

L'Empire Tau est parsemé de petites stations orbitales ou de stations de navigation. Ces stations de navigation remplissent de nombreux rôles, mais servent principalement d'étape pour les vaisseaux au long cours. Elles marquent les routes de commerce principales entre les Sept Tau et sont utilisées comme relais de communication. Leur équipage viennent de la Caste de l'Air.

Station de Sécurité					
Type / PS	Vitesse	Virages	Boucliers	Blindage	Tourelles
Défense / 4	0	0	1	5+	3
Armement		Portée / Vitesse	Puissance de Feu / Force		Arc de Tir
Batteries de Railguns		45 cm	4		360°
Canons Ioniques		30 cm	2		360°



## Défenses Planétaires Tau

### Cité Orbitale de la Caste de l'Air

La majorité des membres de la Caste de l'Air passent la plupart de leur vie en apesanteur, que ce soit à bord d'un vaisseau, d'une station de navigation ou d'un de leurs habitats orbitaux. On peut trouver de tels stations en orbite autour des mondes majeurs Tau. Les Tau de la Caste de l'Air peuvent descendre dans un puit de gravité, mais les effets sur leur physiologie est inconnu.

Cité Orbitale de la Caste de l'Air						
Type / PS	Vitesse	Virages	Boucliers	Blindage	Tourelles	
Défense / 12	0	0	4	5+	4	
Armement		Portée / Vitesse		Puissance de Feu / Force		Arc de Tir
Batteries de Railguns		45 cm		12		360°
Baie de Lancement		Mantas	20 cm	4 escadrilles		360°



# Vaisseaux de la Kor'or'vesh

## Commandant de Flotte

### 0-1 Commandant

Votre flotte peut inclure un commandant de flotte pour la diriger si vous le souhaitez. Votre flotte doit inclure un commandant si elle comporte plus de 750 points. Le commandant peut être un Kor'O ou un Kor'el.

Kor'el Tau	(Cd 8)	50 points
Kor'O Tau	(Cd 9)	80 points

Le commandant possède une relance incluse dans son coût en points. Si vous le désirez, le vaisseau du commandant peut transporter un membre de la Caste des Ethérés et ainsi acheter d'autres relances pour le coût suivant:

Aun'el	(1 relance supplémentaire)	+25 points
Aun'O	(2 relances supplémentaires)	+75 points

## Vaisseaux de Ligne

### Cuirassés

Votre flotte peut inclure un maximum de 1 Porte nefs de classe Custodian par tranche de 750 points. C'est-à-dire jusqu'à 750 points : 1 Custodian maximum, jusqu'à 1500 points : 2 Custodian maximum

Porte nefs de classe Custodian	310 points
--------------------------------	------------

### Croiseurs

Votre flotte peut inclure n'importe quel nombre de croiseurs.

Croiseur de classe Protector	190 points
Croiseur de classe Emissaire	130 points

### Escorteurs

Votre flotte peut inclure des escorteurs de classe Gardien si un porte nefs Custodian est dans la flotte. Votre flotte peut inclure jusqu'à 3 escorteurs de classe Gardien pour chaque porte nefs Custodian.

Escorteurs de classe Gardien	30 points
------------------------------	-----------

Votre flotte peut inclure n'importe quel nombre d'escorteurs de classe Castellan.

Escorteurs de classe Castellan	50 points
--------------------------------	-----------

### **Vaisseaux d'Attaque**

Les escadrons de Baracuda et de Manta sont mentionnés dans les caractéristiques de chaque vaisseau. Les vaisseaux équipés de lanceurs gravifiques sont armés avec des missiles Tau.

### **Défenses Planétaires**

Certains scénarios précisent que le défenseur peut dépenser une quantité de points dans des défenses planétaires. Dans ce cas, un défenseur Tau peut choisir dans la liste de défenses planétaires suivante pour le coût en points indiqué. Pour d'autres méthodes d'acheter des défenses planétaires, référez vous au livre de règles de Battlefleet Gothic.

Station de sécurité orbitale	80 points
Cité orbitale de la Caste de l'Air	160 points

### **Alliés, Vassaux et Mercenaires**

Les flottes Tau utilisent souvent des mercenaires. Ce sont des races vassales, des partenaires commerciaux, des alliés ou des vaisseaux de l'ancienne Kor'vattra.

### **Vaisseaux Demiurg**

Une flotte Tau peut inclure 1 vaisseau Demiurg pour 3 vaisseaux de ligne Tau dans la flotte.

Vaisseau de Commerce de classe Stronghold	350 points
Vaisseau de Commerce de classe Bastion	255 points

### **Vaisseaux Nicassar**

Une flotte Tau peut inclure des boutres Nicassar. Elle ne peut inclure plus de boutres Nicassar que d'escorteurs Tau, mais sans autres restrictions.

Boutre Nicassar	45 points
-----------------	-----------

### **Vaisseaux de la Kor'vattra**

Une flotte Tau peut inclure une force alliée de vaisseaux de la Kor'vattra. Vous pouvez inclure des vaisseaux de ligne et des escorteurs de la liste de la Kor'vattra (voir le supplément Armada). Vous ne pouvez pas dépenser plus de points dans des vaisseaux de la Kor'vattra que dans des vaisseaux de la Kor'or'vesh, et les restrictions de la liste Kor'vattra s'appliquent toujours. Cette flotte de la Kor'vattra peut elle aussi inclure des commandants.