

PER UNIFICARE LE STELLE:

VASCELLI TAU



“**S**embra a me, sebbene la loro mancanza di unita' possa avvertirli di quanto siano insignificanti, che questi Gue'la pensino di poter reclamare le stelle e lo spazio tra esse compreso, come propri domini. Solo tramite la nostra presenza, credo, li convinceremo altrimenti.”

Kor'o Tau'n Viel

LA FLOTTA TAU

L'Impero Tau si è espanso nello spazio solo durante gli ultimi mille anni. Nonostante ciò i Tau hanno fatto notevoli progressi nello sviluppo di navi stellari militari e civili, raggiungendo oggi un livello che permette di paragonarle agli standard Imperiali.

Lo sviluppo della flotta Tau (nota in Tau come Kor'Vattra) è diventato la maggiore priorità dalla Casta Eteera. Senza la Kor'Vattra il destino dei Tau non potrebbe mai essere realizzato e l'esistenza della specie sarebbe soggetta ai fenomeni spaziali come meteore o supernove.

Una volta unificati dalla Casta Eteera, i Tau compirono incredibili progressi tecnologici. Nel M39 si espansero nel sistema T'au e contornarono il loro mondo natale con strutture orbitali di ricerca e produzione. Ulteriori espansioni richiesero un sistema di propulsione capace di percorrere le distanze interstellari, questo si rivelò una barriera formidabile.

I vascelli Tau usavano già una specie di propulsione gravitica. Questa proiettava energia gravitazionale davanti e intorno alla nave e veniva continuamente proiettato in avanti attraendo il vascello dietro di sé come un'antica vela. Per duecento tau'cyr la Casta dell'Acqua "combattè" con questo problema affinché potessero sfruttare tale propulsione.

Nella più interna delle sette lune di T'au, un'indagine geologica di routine rinvenne un vascello alieno. La notizia del ritrovamento non disfece la società Tau tanto come era stato previsto. Gli scienziati Tau da tempo avevano teorizzato l'esistenza di altre forme di vita e questo evento confermò che c'era un grande futuro ad aspettarli. Nessun Tau criticò la mera fortuna nel ritrovare questa tecnologia così disperatamente richiesta proprio quando ne avevano bisogno.

I Tau furono in grado di replicare la propulsione warp della nave aliena ma i test di volo iniziali furono disastrosi. Effettuare la transizione nel Warp richiedeva non solo tecnologia, ma anche menti psionicamente accordate e la razza Tau non aveva psionici. Senza loro alla guida per la transizione, nessun potenziale energetico poteva infrangere le barriere dimensionali. Il massimo che i Tau poterono fu effettuare parziali transizioni, spostandosi nel vuoto che separa lo spazio reale dal Warp prima di essere scaraventati di nuovo fuori come una palla tenuta sott'acqua e poi rilasciata.

I dati raccolti a grande costo durante i test di volo furono studiati attentamente. Gli scienziati della Casta dell'Acqua osservarono che il confine tra lo spazio reale e lo spazio warp non era una linea netta. Sembrava essere un mare in tempesta alimentato dalle correnti warp più in basso. Stabilizzando con sicurezza la transizione al Warp ed estendendo il campo della propulsione gravitica in un'ala, modellata per tenere il vascello nel warp, una nave Tau poteva incrementare il balzo considerevolmente. Le velocità raggiunte nella transizione di ritorno allo spazio reale erano vertiginose e questo unito all'effetto del Warp sullo spazio-tempo permetteva immensi balzi. I test iniziali persero numerose navi sonda poiché oltrepassarono il raggio dei sensori dei loro vascelli per il recupero.

I dettagli furono presto risolti. C'era sempre un problema, solo il più potente (e voluminoso) motore poteva sostenere l'ala gravitica attraverso il balzo e l'accumulo di energia richiesta causava lunghi periodi di ricarica tra un balzo e l'altro. Paragonando l'attuale navigazione del warp, l'andatura era ancora molto lenta. La propulsione Tau paragonata alla tipica velocità Imperiale, era inferiore di un fattore 5. La velocità era consistente comunque, e non esponeva i Tau ai perigli del Warp permettendo loro di espandersi per la prima volta oltre la loro stella natia.

La prima grande classe di navi stellari costruita fu la poderosa Gal'leath (trad. Explorer). Questi poderosi leviatani gettarono le basi dell'Impero Tau e formarono il nucleo della Kor'Vattra nella loro prima guerra contro gli Orki ed i Nicassar. I Nicassar erano meno avanzati dei Tau e dopo la loro veloce sconfitta furono una delle prime razze assorbite nell'Impero. Gli Orki invece furono un problema più grande. Le loro navi erano più veloci, più schermate e pesantemente armate. Contro un tale pericolo la Gal'leath era semplicemente troppo costosa in risorse per rischiare. Fortunatamente nuovi, più compatti motori gravitici introdussero la più piccola classe l'fannor (trad. Merchant). Per contrastare le numerose navi di scorta degli Orki, i Tau svilupparono le cannoniere Kass'l (Orca). I Tau erano lenti nel costruire un propulsore gravitico con energia sufficiente ai balzi Warp piccolo abbastanza da creare una nave di scorta indipendente, così la Kass'l avrebbe viaggiato all'interno del campo gravitico di una nave più grande per le lunghe distanze staccandosi una volta rientrata nello spazio reale. Questo, combinato all'introduzione dei cannoni a ioni super-pesanti e dei caccia barracuda, aiutò a portare equilibrio, ma fu la potenza e l'efficienza dei cantieri Tau a prevenire la distruzione dell'Impero.

“Sembra a me, sebbene la loro mancanza di unità possa avvertirli di quanto siano insignificanti, che questi Gue'la pensino di poter reclamare le stelle e lo spazio tra esse compreso, come propri domini. Solo tramite la nostra presenza, credo, li convinceremo altrimenti.”

Kor'o Tau'n Viel

LA CAMPAGNA TAU'N

Tau'n fu una scelta oggettiva, per i Tau in espansione e le successive ed estese esplorazioni fu assemblata una flotta basata attorno a diciassette Gal'leath e ventitre vascelli classe Il'fannor. Tra tutte, queste navi potevano trasportare alcune dozzine di Cannoniere classe Kass'l. Molto importante comunque fu l'immensa capacità di trasporto della flotta utilizzata per trasportare componenti per mezza dozzina di stazioni orbitali armate pesantemente fino a Tau'n. Spazzando via i predoni Orki, i Tau assemblarono le stazioni intorno a Tau'n controllando la colonizzazione dallo spazio. La flotta Tau usò le stazioni come un porto dal quale respingere gli attacchi degli Orki tra cui un'assalto maggiore che coinvolse nove Inkrociatori Kill e Terror. Le tattiche Tau erano ancora troppo statiche e in molte occasioni i Barracuda e le Orca furono allontanati troppo dalla flotta e distrutti. Il conflitto terminò quando le forze Tau di terra sconfissero un esercito di Orki atterrato avventatamente, ciò permise la colonizzazione incontrastata. La vittoria costò ai Tau quattordici delle loro navi di linea per solo una confermata perdita degli Orki di simile massa. Un'importante lezione fu appresa.

Innanzitutto c'era bisogno di collegare meglio le forze terrestri e spaziali. Il risultato fu il Manta, una mezzo capace di combattere nello spazio come un vero bombardiere pesante (è grande abbastanza da essere considerato nave di scorta) e in atmosfera come un trasporto truppe e un supporto pesante. L'uso delle piattaforme orbitali per incrementare la potenza di fuoco della flotta entrò a far parte della dottrina standard della Kor'Vattra come anche l'uso di piccole stazioni (chiamate Avamposti) per creare porti e luoghi di rendez-vous nello spazio profondo dove è difficile rilevarle. Il problema delle comunicazioni su distanze interstellari fu risolto al meglio. Non avendo comunicazioni telepatiche, una flotta Tau, una volta partita, è immediatamente sola, non in grado di comunicare coi superiori o altri elementi della flotta. Stringhe di Avamposti furono installate per ritrasmettere i messaggi ma ciò era efficace solo per brevi distanze. Venne allora sviluppata la nave stellare classe Skether'qan (trad. Messenger). La

Messenger è piccola rispetto al resto della flotta e equipaggiata con un solo pilota supportato dai droni più avanzati. Riducendo l'equipaggio al minimo, la Messenger montava i più piccoli motori gravitici che permettevano i balzi warp più lunghi. I suoi sistemi furono ottimizzati per l'immagazzinamento e ritrasmissione di vaste quantità di dati. I messaggi urgenti potevano ora essere trasmessi tramite collegamenti di Messenger che a turno balzavano nel Warp e scambiando i dati alla successiva nave della catena. Tale metodo era ancora goffo, e coordinare separava le formazioni di flotta, questa rimase una debolezza della Kor'Vattra e necessita una rigorosa pianificazione.

Oltre a questo i Tau fecero numerosi minori progressi. L'esempio migliore fu lo sviluppo della tecnologia dei droni che permise il rilascio di boe spia per estendere il raggio dei sensori. La Casta del Fuoco fece da guida alla Casta dell'Aria che dominava la Kor'Vattra suggerendo serie di programmi d'addestramento per affinare le loro capacità di combattimento.

LA CROCIATA DEL GOLFO DI DAMOCLE

Fondamentalmente il sistema dei Tau rimase lo stesso finché la Crociata del Golfo di Damocle non li portò in conflitto con l'Imperium. Sarebbe stato lo stesso se si fossero confrontati con una Waaagh! degli Orki in un qualunque momento sarebbero stati sconfitti ma la distruzione della Waaagh! Scraghutz dell'Arcamondo di Alaitoc nell'M40 assicurò la loro sopravvivenza. Il ridotto (per gli standard umani) conflitto con l'Imperium stabilì nuovi standard per la Kor'Vattra. L'espansione dell'Impero adesso poteva contare su specie come i Kroot e i Nicassar con le loro proprie navi. Inoltre, i Contrabbandieri Imperiali erano una sorgente di nuove tecnologie. Entro venti anni dall'armistizio, i Tau vararono il loro primo incrociatore classe Lar'shi (trad. Hero), ispirato all'incrociatore Imperiale classe Lunar. Una flotta Tau comprendente molte delle nuovenavi sconfisse successivamente una flotta di Orki delle stesse dimensioni nell'assalto al sistema D'Yanoi.

I Tau sono adesso un'affermata potenza della Frangia Orientale, anche se rimane da vedere se la Kor'Vattra potrà sostenere la minaccia delle Bioflotte Tiranidi e gli altri perigli di un pericoloso universo.

"Caricare i condensatori, tempo d'intercettazione?"

Kor'uil vash'ya tozhan si calo' nella sua postazione e dette un'occhiata ai controlli per regolare i restrittori d'emergenza. Non si era mai sigillato se non un momento prima della battaglia, apparteneva alla casta dell'Aria e creciusto in orbita, nuotare a gravità zero era, per lui, più naturale che camminare. Attorno alla sua postazione osservò con occhio esperto una serie di schermi olografici proiettati dai suoi droni di plancia posizionati davanti a lui. Il suo vascello, accelerato a velocità ottimale, si avvicinò rapidamente alla sua preda umana. Sebbene i droni di plancia avessero identificato il bersaglio come un vascello civile, viaggiava ad un'impressionante velocità, almeno quanto la classe Skether'qan di Tozhan, e la sua era la nave più veloce di tutta la Kor'vattra.

"Intercettazione in 72,83 centidec."

Tozhan confermo' il punto di intercettazione apparso sul suo schermo tattico e inizializzo' il conto alla rovescia per l'attacco. Tutti i cannoni a rotaia erano carichi e l'enorme ammontare di energia necessaria poteva essere rilasciata al suo comando. Questa consegna di rifornimenti non doveva raggiungere i combattenti su Arthas Moloch.

REGOLE SPECIALI TAU

ARSENALE TAU

Le armi Tau usano le seguenti regole speciali:

Torrette

Le torrette Tau sono sofisticate, combinano una gamma di tipi di armi e sovrappongono le zone di tiro. Vedi le regole speciali del Sistema di Tracciamento.

Cannoni a Ioni

I colpi del cannone a ioni vaporizzano l'oggetto colpito intensificando il raggio. L'armatura non ha valore contro di essi. Funzionano esattamente come le batterie laser.

Batterie di Cannoni a Rotaia

I Cannoni a Rotaia montati sui vascelli richiedono grandi quantità di energia per sparare nonostante i superconduttori Tau. A causa di ciò, l'energia è reindirizzata ad una singola canna alla volta. La sequenza è temporizzata per assicurare che la prima canna sia ricaricata prima di far fuoco ancora. I Cannoni a Rotaia funzionano come le batterie di Artiglieria.

Lanciamissili Gravitici

I lanciamissili gravitici sono massicci cannoni a rotaia dove enormi elementi conduttori trasmettono l'accelerazione prima che il campo gravitico della nave venga applicato ai missili, che sono proiettati a grande velocità. Questi sono drone-controllati ed eccezionalmente pericolosi. Vedi le unità di supporto per altri dettagli.

Uncini Gravitici

Gli uncini gravitici sono grossi bracci di sostegno che creano un campo gravitico in cui un piccolo vascello può essere trasportato da uno più grande. Comunque, gli uncini gravitici non hanno effetto in termini di gioco - i vascelli non iniziano una partita attaccati alle loro navi madre, e non possono mai attraccarvi durante la partita. Anche il numero di uncini gravitici non è importante quando si calcola i Punti Vittoria (il tuo avversario non segnerà PV per le navi di scorta sopravvissute solo perchè non ci sono abbastanza uncini gravitici per portarle in salvo).

SISTEMI TAU

I sistemi Tau usano le seguenti regole speciali:

Scudi

Gli scudi Tau vengono creati modellando il campo gravitico per respingere il fuoco in arrivo. Funzionano esattamente come i normali scudi.

Deflettore

Il deflettore è un particolare scudo in genere montato sulla prua delle più recenti navi Tau. Esso reindirizza il campo gravitico attorno al vascello in un denso cuneo, che risulta molto più efficace contro il fuoco nemico. Se attivato sul fronte, il deflettore incrementa la corazza passiva che è considerata uguale a 6. I deflettori sono sempre montati sulla prua e si disattiveranno se la nave subisce il danno critico agli armamenti di prua. I deflettori NON sono scudi e non contano per gli abbordaggi, segnalini d'impatto o altri effetti che si applicano agli scudi.

Sistemi di Tracciamento

Le Messenger dei Tau incrementano le capacità di immagazzinamento e processo di dati altamente avanzati per far fronte alla vasta quantità di informazioni che esse trasportano. Quando connessa ai sensori della nave, questa potenza di calcolo può essere usata per fornire un supporto diretto alle torrette del vascello. Nelle azioni di flotta, le Messengers possono reindirizzare questi dati ai vicini vascelli Tau. Ogni nave Tau entro 10cm a una nave con sistema di tracciamento può ripetere i colpi falliti delle proprie torrette e ignora lo slittamento sinistro di colonna quando spara con le batterie oltre 30cm. Il sistema di tracciamento continua a

Siamo ben oltre il loro raggio effettivo, signore, qualsiasi danno da questa distanza sarà trascurabile..."

Mastro Artigliere Dopern

funzionare anche se una nave è in Prepararsi all'Impatto.

ALTRE NOTE

Se non specificato altrimenti, i vascelli Tau seguono tutte le normali regole del regolamento di Battlefleet Gothic. Seguono alcune note importanti per evitare ogni diverbio e confusione.

Colpi Critici

Le navi Tau usano la normale tabella dei colpi critici.

Disciplina

Le navi Tau determinano normalmente la disciplina.

Attacchi col Teletrasporto

Le navi Tau non possono attaccare col teletrasporto.

Abbordaggi

La forza di abbordaggio è la metà del normale per la dimensione della nave.

**Nota sulla Configurazione delle Armi Tau**

Le batterie a rotaia e laser sono estremamente sofisticate con avanzati sistemi di puntamento che permettono a molti armamenti individuali di sparare ai bersagli designati senza tener conto della loro posizione sulla nave Tau. Mentre le torrette e le batterie da sole possono essere relativamente deboli, combinando le zone di fuoco in questo modo rende i cannoni a rotaia e a ioni temibili, specialmente nell'arco frontale di fuoco, mentre le torrette del vascello convergono su un singolo bersaglio.

"Mi auguro che il nostro vascello sia di vostro gradimento, Ammiraglio." Disse il Kor'O gesticolando ampiamente con le mani aperte al visibilmente indisposto Ammiraglio Gue'la accanto a lui.

"Fa difetto di... storia, retaggio direste voi, rispetto ai nostri vascelli, ma invero, sono impressionato dai vostri standard qui. Non potrei immaginare come un vascello si' semplice possa trovare posto nella Sua gloriosa flotta, ma che cio' rimanga tra noi."

"Come desiderate Ammiraglio." Continuo' il Kor'O senza il minimo segno di offesa "se un uomo sceglie di essere cieco, non puoi forzarlo a vedere." I due uomini, o meglio le due razze, rimasero un momento in silenzio, il Kor'O freddo e sicuro di se', l'Ammiraglio nervoso e agitato, incerto su come rispondere. Il suo compagno gli concesse un momento poiche' era visibilmente a disagio, prima di continuare giu' per il corridoio.

"Venite," disse il Kor'O, "dovete incontrare il nostro leader."

* * * * *

Il capitano Tau apri' una serie di larghe porte ovali e vi indusse l'Ammiraglio Rada ad entrare. Rada entro', aspettandosi che il Kor'O lo seguisse, invece senti' un rumore sordo e le porte furono sigillate dietro di lui. Invece, un secondo, rugoso Tau emerse da una fila di tende in fondo alla sala in cui Rada adesso si trovava.

"Salute" disse il nuovo venuto, "Io sono Aun'O Tau Kelith, e vi porgo il benvenuto Ammiraglio Rada. Sono sicuro che non farete caso alla presenza dei miei compagni, sono vecchio e spesso trovo necessario il loro aiuto." Detto questo, due Guerrieri del Fuoco uscirono dalle loro postazioni ai lati della porta. L'incertezza e il disagio crescente di Rada rimasero largamente visibili sui lineamenti sfregiati. I due Guerrieri del Fuoco fecero un calmo gesto col capo all'Ammiraglio prima di tornare ai lati della porta. L'Ammiraglio rimase in silenzio.

"Ho appreso che un certo numero dei vostri compagni sono sotto le nostre cure, Ammiraglio Rada, oppure no?" L'espressione serena del Tau improvvisamente si fece intensa ed enigmatica, come anche la sua postura piu' curva.

"Un certo numero dei miei marinai e' tenuto prigioniero, Tau, si." Rada era indisposto per il giro di parole del Tau e il suo tono non maschero' molto la sua rabbia.

"Mi rincresce che uno degli uomini sia rimasto ferito gravemente durante il nostro scontro e che non sappiamo aiutarlo. Se foste cosi' gentili da condividere qualche informazione medica sulla vostra razza con noi, potremmo evitare inutili perdite in futuro, Ammiraglio." Rada grugni' solamente, come per disapprovare l'ultimo suggerimento del Tau.

"Bene, magari un'altra volta, Ammiraglio." Il Tau si allontanò un momento, verso le tende in fondo alla sala. "Avrei piacere che foste almeno in grado di discutere il futuro dei vostri commilitoni."

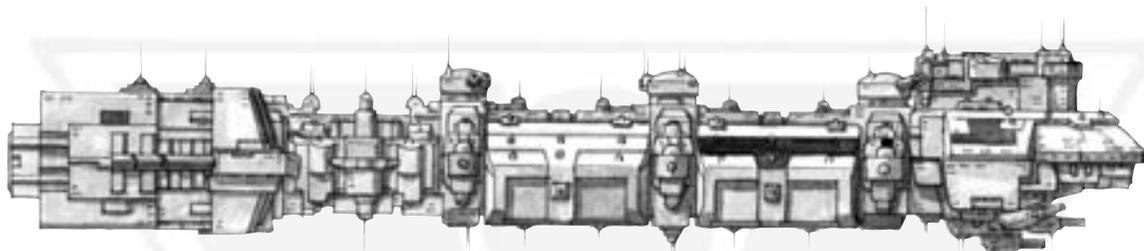
Rada avanzò con sicurezza, scorgendo la possibilita' di prendere il controllo della conversazione. "E io, Tau, noto con piacere che hai finalmente deciso di offrire la vostra resa alla Sua grande benevolenza, e a me come Suo onorato rappresentante." Rada si fermo' un momento, sperando di vedere il Tau in difficolta come era successo a lui poco prima. L'alieno sembrò irremovibile, comunque, e Rada semplicemente lo schernì deridendolo prima di tornare alla questione principale. "Da quando l'armistizio e' in vigore, mi e' stato ordinato di garantire a te e la tua razza di farvi passare indenni lontano da questo mondo. Richiedo solo che vengano rilasciati i prigionieri che avete preso."

Oh no, Ammiraglio, voi avete frainteso. Noi vi abbiamo invitato qui' su richiesta del vostro equipaggio. Vi tengono in gran considerazione, Ammiraglio Rada, e hanno chiesto che vi rivolgessimo lo stesso rispetto. Vede, il vostro equipaggio desidera che voi vi uniate a loro qui'..."

Queste parole toccarono appena Rada, sebbene la sua faccia mostro' costernazione appena l'anziano Tau alzò i tendaggi nell'angolo piu' lontano della sala. Rada era incredulo fumante di rabbia e pronto a colpire l'Aun'O, ma come si avvicinò all'alieno, la sua velocita' decrebbe, la sua faccia apparve scioccata e congelò la sua incredulita'. Da dove era adesso, Rada poteva vedere oltre il balcone e piu' sotto l'atrio. Centinaia dei suoi uomini, una volta leali uomini della Marina Imperiale, venivano radunati e mischiati ad altrettanti numerosi Tau, disfacciandosi delle proprie uniformi e prendendo delle tuniche offerte loro dai Tau, scambiando doni e abbracciandosi cordialmente. Oltre questo atrio, attraverso una vasta apertura schermata, Rada poteva vedere il suo vascello adesso circondato da nugoli di navette umane e Tau, traghettare l'equipaggio tra i due vascelli. Sopra il ponte di comando di Rada, l'antica Aquila non c'era piu', rimpiazzata da fila e fila di icone aliene, le stesse icone che poteva adesso vedere appuntate sul petto di alcuni dei suoi migliori ufficiali.

"...nel nostro Impero," concluse l'Aun'O.

NAVE STELLARE CLASSE GAL'LEATH (EXPLORER) 230 pt



GAL'LEATH CONFIGURAZIONE STANDARD VASH'YA Mk XXIII

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Nave da Batt./12	15cm	45°	1	5+/4+ retro	5
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batteria di Cannoni a Rotaia di prua		45 cm	6		Sinistra/Fronte/Destra
Ponti di Lancio di sinistra		Barracuda: 25 cm Manta: 20 cm	4 squadroni		-
Ponti di Lancio di dritta		Barracuda: 25 cm Manta: 20 cm	4 squadroni		-
Uncino Gravitico di sinistra		-	Capacità: 1 Orca		-
Uncino Gravitico di dritta		-	Capacità: 1 Orca		-
Uncino Gravitico dorsale		-	Capacità: 1 Orca		-

La Explorer fu l'ultimo ritrovato scientifico che rese possibile l'Impero Tau. I suoi enormi reattori erano capaci di sostenere la propulsione gravitica per lunghi balzi. Capace di alte velocità come un viaggio warp, era pur sempre più lenta di un fattore cinque. Ad ogni modo era sufficiente, e la Explorer aveva una capacità di trasporto immensa, estesi laboratori di ricerca e soprattutto la capacità di operare come attracco mobile per navi semi indipendenti. Le stive di carico erano grandi abbastanza per trasportare unità orbitali modulari, avamposti e anche (ultimamente) navi messaggere. Era l'ammiraglia dell'Impero Tau e per cento tau'cyr è stata l'unica classe di navi in costante produzione. Durante questo periodo è passata dal modello I fino al XXIII beneficiando di una successione di migliorie e adattamenti speciali. Il conflitto con gli Orki fu la nemesis di questa classe. Infatti non essendo una nave da guerra specializzata era incapace di tenere a distanza gli inkrociatori Kill e Terror. Le ricerche sulla classe Merchant furono accelerate. Quando furono complete la produzione della Explorer fu portata all'85%. Lo sviluppo delle varianti procedette, e i profili rappresentano la più comune variante in servizio con la più recente miglioria.



VASCELLI FAMOSI: KESSAN, GAL'LEATH DI DAL'YTH

Questo vascello potrebbe esser stato l'ultimo di classe Explorer costruito su Dal'yth. La produzione delle Explorer è stata arrestata e i lavori riguardano la conversione del vecchio modello Mk XXIII a quello Mk XXIV sviluppato dalla Casta dell'Acqua di Bor'kan. Kor'O Kessan è un capitano veterano di questa classe di navi e assieme al suo equipaggio gli venne assegnato il suo nuovo vascello dopo che sopravvissero all'attacco dei pirati Orki nel Golfo di Damocle. La Kessan Gal'leath Dal'yth fu equipaggiata con i bombardieri Manta e divenne l'ammiraglia per spedizioni maggiori nell'Enclave Farsight sotto la guida di Aun'shi in persona e persino da una squadra scientifica comandata dal venerato biologo Por'O Jess'I. Molte delle immense stive di carico vennero convertite in laboratori per questa missione.

GAL'LEATH - CONFIGURAZIONE SPERIMENTALE BOR'KAN Mk XXIV

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Nave da Batt./12	15cm	45°	1	5+/4+ retro	5
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batteria di Cannoni a Rotaia di prua	45cm	6	Sinistra/Fronte/Destra		
Lanciamissili Gravitici di prua	Missili: 20-40cm	8	-		
Ponti di Lancio di sinistra	Barracuda: 25 cm Manta: 20cm	2 squadroni	-		
Ponti di Lancio di dritta	Barracuda: 25 cm Manta: 20cm	2 squadroni	-		
Uncino Gravitico di sinistra	-	Capacità: 1 Orca	-		
Uncino Gravitico di dritta	-	Capacità: 1 Orca	-		
Uncino Gravitico dorsale	-	Capacità: 1 Orca	-		

Note speciali: Equipaggiare un vascello di classe Gal'leath con dei lanciamissili gravitici richiede rimpiazzare un segmento dei ponti di lancio con stive addizionali per i missili drone-guidati, riducendo la capacità di trasporto del vascello.

DARE UN NOME ALLE NAVI TAU

Come con molte altre cose, i Tau adottano un approccio veramente complesso per battezzare i propri vascelli. Ogni nome di una nave o squadrone e' composto da una serie di elementi.

Il primo elemento rappresenta la Setta responsabile della costruzione della nave o squadrone.

Il secondo elemento e' il nome della classe della nave.

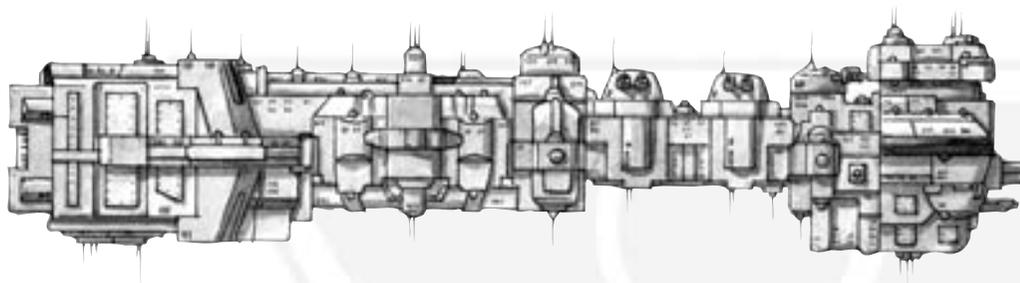
Il terzo elemento e' il nome del primo comandante del vascello o squadrone. Questo sara' sempre un membro della casta dell'Aria di grado Kor'ui o superiore.

Il quarto elemento e' il nome dell'attuale comandante della nave o squadrone. Questo viene omesso se coincide col terzo elemento.

Così, Dal'yth Gal'leath A'proh M'lath e' un vascello di classe Explorer costruita da Dal'yth, comandata inizialmente dal Kor'O A'proh e adesso dal Kor'ui M'lath.



NAVE STELLARE CLASSE IL'FANNOR (MERCHANT) 105 pt



IL'FANNOR CONFIGURAZIONE STANDARD KE'LSHAN

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/4	15 cm	45°	1	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batteria di Cannoni a Rotaia di prua		45 cm	2		Sinistra/Fronte/Destra
Uncino Gravitico di sinistra		-	Capacità: 1 Orca		-
Uncino Gravitico di dritta		-	Capacità: 1 Orca		-
Batteria di Cannoni a Rotaia di sinistra		45 cm	2		Sinistra/Fronte
Batteria di Cannoni a Rotaia di dritta		45 cm	2		Destra/Fronte

IL'FANNOR CONFIGURAZIONE DAL'YTH

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/4	15cm	45°	1	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batteria di Cannoni a Rotaia di prua		45 cm	2		Sinistra/Fronte/Destra
Cannone a Ioni di sinistra		30 cm	1		Sinistra/Fronte
Cannone a Ioni di dritta		30 cm	1		Destra/Fronte
Batteria di Cannoni a Rotaia di sinistra		45 cm	2		Sinistra/Fronte
Batteria di Cannoni a Rotaia dritta		45 cm	2		Destra/Fronte

Successivi esemplari della Il'fannor furono prodotti con una infinitamente superiore struttura dello scafo utilizzando metodi recentemente scoperti dai Tau. Le Il'fannor di entrambe le configurazioni possono quindi aumentare il loro punti scafo da 4 a 6 per +15 punti.

La classe Merchant fu originariamente sviluppata per essere il nuovo cavallo da battaglia dell'impero. I suoi reattori erano una frazione della dimensione di quelli della Explorer, ma erano capaci di raggiungere un terzo della velocità warp ordinaria, essenziale per tenere insieme l'emergente impero Tau. Le guerre con gli Orki causarono significative revisioni al design che permisero la conversione delle stive di carico in sistemi di armamento se ce ne fosse l'occorrenza. Le continue richieste della flotta assicurarono il servizio operativo della classe Merchant finché non venne creata la classe Hero.



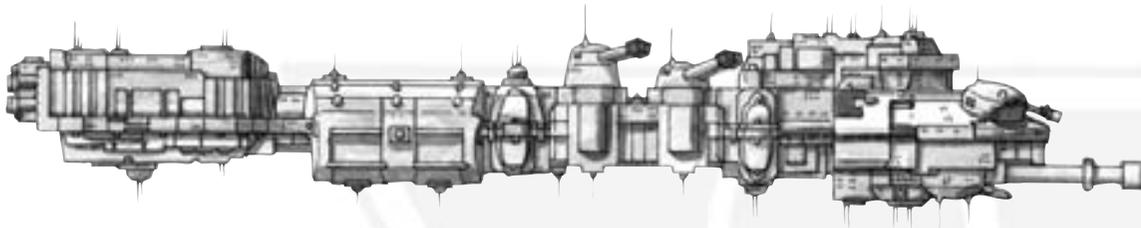
**TAU'N IL'FANNOR
UR'AKIM DRIMMA**

Costruita nella famosa configurazione Ke'lschan, questa Merchant ha commerciato nello spazio Imperiale per quasi due secoli sotto il comando di vari capitani. Grazie a una rete di contatti tra commercianti e rendez-vous nello spazio profondo, le merci Tau vengono scambiate per tecnologia Imperiale e il servizio dei cittadini Imperiali. In tre separate occasioni la Tau'n Il'fannor Ur' Akim Drimma fu ingaggiata da fregate Imperiali e ogni volta le respinse anche se durante l'ultimo incontro con delle Cobra Imperiali, le sue Orca, furono perdute in una cintura di asteroidi.

Mercanti, dite? Vorrete allora spiegarmi come tali mercanti siano riusciti a distruggere quindici delle fregate dell'Imperatore!"

- Capitano Antonder
alla Conferenza di Dal'yth

NAVE STELLARE CLASSE LAR'SHI (HERO) 180 pt



LAR'SHI CONFIGURAZIONE STANDARD VASH'YA

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	5+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Lanciamissili Gravitici di prua		Missili: 20-40cm	6	Fronte	
Batteria di Cannoni a Rotaia di prua		45 cm	4	Sinistra/Fronte/Destra	
Ponti di Lancio di sinistra		Barracuda: 25 cm Manta: 20 cm	1 squadrone	-	
Ponti di Lancio di dritta		Barracuda: 25 cm Manta: 20 cm	1 squadrone	-	
Cannone a Ioni di sinistra		30 cm	2	Sinistra/Fronte	
Cannone a Ioni di dritta		30 cm	2	Destra/Fronte	

CONFIGURAZIONE LAR'SHI TOLKU

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	5+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Lanciamissili Gravitici di prua		Missili: 20-40cm	6	Fronte	
Batteria di Cannoni a Rotaia di prua		45 cm	4	Sinistra/Fronte/Destra	
Ponti di Lancio di sinistra		Barracuda: 25 cm Manta: 20 cm	1 squadrone	-	
Ponti di Lancio di dritta		Barracuda: 25 cm Manta: 20 cm	1 squadrone	-	
Batteria di Cannoni a Rotaia di sinistra		45 cm	4	Sinistra/Fronte	
Batteria di Cannoni a Rotaia di dritta		45 cm	4	Destra/Fronte	

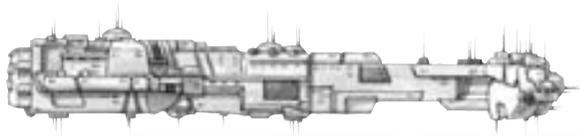
Il massimo della tecnologia Tau, la classe Hero fu il risultato dell'esperienza acquisita durante la Crociata del Golfo di Damocle. I Tau furono determinati a creare un nave in grado di tenere testa alla classe Lunar dell'Imperium. Come divenne evidente, fallirono ma ebbero successo nella creazione di una nave di linea credibile.

Note: Tutti i vascelli classe Lar'sbi sono dotati di un deflettore che porta a 6 l'armatura frontale. Viene disabilitato se la nave subisce un danno critico alla prua.

VASCELLI FAMOSI: SA'CEA LAR'SHI KHAS'A'TAH

Con i suoi sistemi d'armamento utilizzati dai guerrieri della Casta del Fuoco, la Khas'a'tah sviluppò velocemente una formidabile reputazione in battaglia. Dal suo battesimo di fuoco quando cacciò e distrusse non meno di tre Onslaught degli Orki con una singola salva di missili al suo più recente incontro col vascello classe Dauntless, Jarrall's Bane quando i suoi Manta penetrarono gli scudi del vascello imperiale e lo ridussero in fiamme, la Khas'a'tah ha avuto successo senza rivali. La ragione principale di ciò è lo stesso Kor'O Kahs'a'tah, che, sebbene sia membro della casta dell'aria, crebbe in una stazione orbitale presso Sa'cea e quindi ebbe modo di conoscere la metodologia della Casta del Fuoco. Il suo equipaggio è un perfetto esempio di collaborazione tra caste per il bene superiore.

NAVE STELLARE CLASSE KIR'QATH (DEFENDER) 45 pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	20 cm	45°	1	5+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batt. di Cannoni a Rotaia di prua		30 cm	3	Sinistra/Fronte/Destra
Lanciamissili Gravitici di prua		Missili: 20-40 cm	2	Fronte

Proprio come la Lar'shi è la risposta Tau alla classe Lunar Imperiale, la Kir'Qath lo è per la classe Sword. La Kir'Qath è l'unica vera nave di scorta nella flotta Tau e viene usata in squadroni per fornire supporto ravvicinato ai vascelli più grandi. La sua più grande debolezza è il lungo tempo di ricarica dei motori. Può effettuare fino a una mezza dozzina di balzi in successione, ma dopo ciò non sarà in grado di farne altri per almeno un rot'aa. Questo significa che non è indicata per esplorare poiché viaggia lenta negli spazi interstellari e rischia di non potersi ritirare una volta arrivata. Per sopperire a questo, si usano le manovre di flotta rapide, di conseguenza squadroni interi sono sparsi attraverso l'impero Tau in modo da poter essere chiamati in aiuto da unità più grandi che ne facciano richiesta.

NAVE STELLARE CLASSE SKETHER'QAN (MESSENGER) 50 pt

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	25 cm	90°	1	5+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batt. di Cannoni a Rotaia di prua		30 cm	1	Sinistra/Fronte/Destra

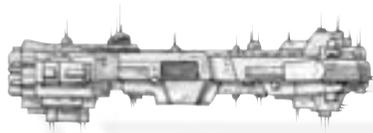
Regole speciali: La Messenger è un'eccezione per le normali regole delle Scorte, infatti non viene mai schierata in squadroni, e può agire indipendente. La Skether'qan è equipaggiata con un Sistema di Tracciamento

La Messenger è il più piccolo vascello autosufficiente Tau. Essenzialmente ha una propulsione gravitica e una stiva ma occasionalmente è usata come nave esploratrice poiché ben manovrabile e senza rivali nell'elaborazione dati e nelle comunicazioni. Questi sistemi furono presto adattati per scopi bellici.

L'armamento della Messenger è inteso puramente per scoraggiare l'inseguimento così, nelle azioni di flotta, tende a rimanere vicina a una nave di linea, aiutandola contro i velivoli d'attacco in cambio di protezione dalle vere navi da guerra.



CANNONIERA DI CLASSE KASS'L (ORCA) 25 pt



La classe Orca fu progettata per fornire alla flotta Tau una scorta. Incapaci di costruire un piccolo propulsore sufficiente per produrre una normale nave di scorta, la Orca viene trasportata all'interno del campo gravitico di una nave di linea. Una volta operativa, comunque, è una potente cannoniera capace di reggere il confronto con qualsiasi classe Orkesca o Imperiale.

Regola Speciale: Non puoi avere più Orca che uncini gravitici nell'intera flotta. Ogni Orca costa 25 punti poiché la maggior parte del loro costo è incluso nel punteggio della nave madre.

Le Orca sono trasportate in battaglia tramite gli uncini gravitici. Comunque questo non ha nessun effetto in termini di gioco - le Orca non iniziano la partita trasportate dalle navi madre, e non possono mai esservi attraccate durante il gioco. Il numero degli uncini gravitici è irrilevante quando calcoli i punti vittoria (il tuo avversario non ottiene PV per le Orca sopravvissute solo per il fatto che non ci sono abbastanza uncini per metterle in salvo).

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	20cm	90°	1	5+	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batt. di Cannoni a Rotaia di prua		30cm	2		Sinistra/Fronte/Destra
Cannone a Ioni di prua		30cm	1		Fronte

UNITA' DI SUPPORTO TAU punti: speciale

VELIVOLI D'ATTACCO	VELOCITA'
Barracuda	25 cm
Bombardiere Manta	20 cm

UNITA' DI SUPPORTO	VELOCITA'
Missili Tau	20-40 cm

Sebbene giovane come razza capace di viaggi spaziali, quella Tau, già possiede considerevoli unità di supporto, è in grandi quantità.

Come con le loro navi stellari, i velivoli d'attacco Tau sono controllati dalla Casta dell'Aria che fornisce piloti per i caccia Barracuda e i bombardieri Manta. Entrambi i tipi di velivoli d'attacco formano inoltre una parte importante delle forze Tau da sbarco, con i Manta che trasportano interi Gruppi di Caccia da dozzine di Guerrieri del Fuoco mentre i Barracuda forniscono supporto aereo.

I missili Tau comunque sono il più grande trionfo delle unità di supporto Tau, utilizzano l'IA dei droni per scovare le navi nemiche e inseguirle senza tregua.

Regole Speciali: I missili Tau sono drone-guidati e sono lanciati in salve, ogni salva di siluri rappresenta circa 10 missili. In termini di gioco non fa differenza. I missili Tau sono in grado di variare la loro velocità e tragitto durante il volo, così possono muovere ad ogni velocità compresa tra 20cm e 40cm (devono muovere almeno di 20cm, non possono muovere più di 40cm) ogni fase di Supporto. Ogni fase di Supporto possono virare di 45 gradi prima di muovere. Lancia un dado per ogni punto di forza della salva all'inizio di ogni fase di Supporto dopo la prima. Ogni 6 ottenuto toglie un missile.

I Manta sono bombardieri, ogni segnalino rappresenta un singolo vascello. Sono ben schermati e se intercettati da caccia nemici lancia un D6, con un risultato di 4+ il Manta non viene rimosso. I Manta muovono di 20cm. Anche se i Manta possono trasportare un grande numero di truppe, non vengono usati per abbordare i vascelli nemici poiché l'abbordaggio è totalmente contrario alle procedure Tau riguardo il combattimento spaziale.

STAZIONI ORBITALI TAU punti: variabile

MODULO CENTRALE 20 pt

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/4	0cm	0°	1	5+

Un modulo centrale garantisce il comando, le comunicazioni, l'energia e i sensori oltre alla sezione alloggi per l'equipaggio base. Un modulo centrale insieme agli altri moduli ausiliari sono trattati come un unico modello ai fini del gioco.

MODULO DI SICUREZZA pt: variabile

Ogni modulo di sicurezza somma una torretta al modulo centrale. Inoltre ogni modulo di sicurezza ha uno dei seguenti sistemi di difesa, per i punti indicati:

- Ponte di Lancio** +10 pt
Può lanciare 1 squadrone di Barracudo o di Manta.
- Uncino gravitico** +5 pt
Capacità: fino a 1 Orca (al costo di +25 punti).
- Batteria di Cannoni a Rotaia** +15 pt
Forza 3, raggio 45cm, arco di fuoco: tutto intorno.
- Torretta del Cannone a Ioni** +15 pt
Laser a Forza 1, raggio 30cm, archi di fuoco: tutto intorno.

MODULO di RICERCA & PRODUZIONE +10 pt

Ogni modulo di produzione fornisce alloggi per la propria forza lavoro ed espande enormemente le riserve d'energia. Ogni modulo aggiunto incrementa gli scudi della Stazione di 1 (fino a un massimo di 3). In aggiunta la capacità di calcolo dell'intelligenza artificiale dei droni agisce come se fosse un Sistema di Tracciamento.

MODULO ABITATIVO +5 pt

I moduli abitativi vengono usati per permettere a più Tau di alloggiare sulla Stazione Orbitale. Questi moduli non incrementano le capacità di quest'ultima ma la rendono più voluminosa. Il modulo aggiunge 1 ai punti scafo che la Stazione può sostenere.

I Tau hanno sempre fatto un largo uso di stazioni orbitali sin dalle loro prime missioni spaziali. La Casta dell'Aria è sempre stata in prima linea per la conquista dell'alta atmosfera e fornisce entusiasti equipaggi per le prime stazioni orbitali. Molte di queste esistono solo come dimora per la Casta dell'Aria. Altre sono usate per l'industria e il commercio.

STAZIONI ORBITALI TAU

Normalmente i singoli moduli orbitali vengono assemblati fino a blocchi di cinque. Il primo modulo di ogni Stazione Orbitale deve essere il modulo centrale e non più di altri quattro moduli possono esservi collegati. Il costo in punti è la somma del modulo centrale più quelli collegati.

Usare le Stazioni Orbitali

Le Stazioni Orbitali possono essere usate quando le difese planetarie sono permesse. I Tau possono spendere la loro porzione di punti per le difese planetarie in Stazioni Orbitali. I Tau non possono usare nessuna altra forma di difesa planetaria.

AVAMPOSTI TAU

Gli Avamposti sono distribuiti in tutto l'Impero Tau e definiscono le maggiori rotte tra le sette Tau. Inoltre vengono usati per accelerare le comunicazioni.

Gli Avamposti sono formati da un modulo centrale e un singolo modulo di sicurezza. Grazie ai loro immensi centri di calcolo dati, conta come se avessero Sistemi di Tracciamento. Gli Avamposti Tau possono essere usati in ogni scenario dove i Tau sono i difensori, anche quando le difese planetarie non sono normalmente permesse. Il loro costo in punti viene calcolato nello stesso modo delle Stazioni Orbitali.

CAROVANE NICASSAR

Le carovane commerciali sono grandi reti di Dhow collegati tra loro che i Nicassar impiegano quando viaggiano per lunghe distanze alla loro moderata andatura. Occasionalmente le carovane accompagnano le flotte Tau in guerra, e se attaccate i Dhow possono staccarsi per combattere in difesa della loro comunità (poiché le carovane stesse sono così lente da risultare praticamente immobili sul campo di battaglia).

Queste strutture Nicassar consistono in un modulo centrale e fino a quattro moduli di sicurezza con uncini gravitici. Nessun altro tipo di modulo può essere usato. Gli uncini hanno capacità fino a un Dhow, che può essere acquistato al costo di +45 punti l'uno. Questa è l'unica circostanza in cui le Stazioni Orbitali possono essere equipaggiate con i Dhow - gli uncini gravitici su altri tipi di Stazioni Orbitali hanno solo l'opzione delle Orca. Le carovane possono essere usate in qualsiasi scenario dove i Tau sono difensori, anche se le difese planetarie non sono permesse. Il loro costo in punti è calcolato come per le Stazioni Orbitali.

ALLEATI, SUDDITI & MERCENARI

Come l'Impero Tau si espande lontano dal proprio pianeta natale, i Tau inevitabilmente incontrano nuove razze sconosciute, e ad ognuna di esse viene posto un patto di alleanza. Ci sono molte razze aggressive, arroganti ed egoiste nella galassia, comunque, e spesso i Tau ottengono come risultato niente più di una altra sanguinosa guerra. Ad ogni modo esistono anche altre razze, che prontamente accettano il concetto del bene superiore e prendono parte all'impero Tau. Alcune di queste sono piccole, relegate su un singolo pianeta, oppure primitive con piccole risorse utili da offrire ai Tau, in ogni caso il loro ingresso nell'Impero è semplice formalità, con i Tau che offrono la loro protezione alle razze minori in cambio di apprezzamento e amicizia.

Altre annessioni all'Impero avvengono spontaneamente e l'unione delle due razze garantisce nuove,

preziose conoscenze, tecnologie e comprensione per entrambe le parti. Alcune razze, se abili, saldano il loro debito all'Impero Tau con una serie di servizi che rispecchiano le loro abilità. Abili artigiani, per esempio, possono essere chiamati per prestare la propria capacità manifatturiera, mentre razze aggressive o guerriere saranno obbligate a fornire truppe agli eserciti Tau. Rimangono tuttavia razze che ancora non desiderano sottomettersi completamente all'Impero, ma che, saggiamente, non intendono entrare in guerra contro i Tau e stipulano armistizi o trattati di neutralità, inaugurando nuovi lucrosi commerci e nuove alleanze per la reciproca protezione. Altre razze sono anche solite porsi come mercenarie per l'Impero Tau quando si presenta l'occasione.

Le flotte Tau inevitabilmente rispecchiano questo insieme misto di popoli e risorse, e molte di loro

sono composte da vascelli progettati, costruiti e pilotati da altre razze annesse all'Impero Tau. Alcune di queste fanno parte delle flotte Tau come tributi, adempiendo ai loro obblighi verso l'Impero. Altre sono semplici mercenari, prestando i loro servizi ai giovani Tau in cambio di ricompense tangibili, mentre altre ancora sono semplici alleate per scelta, scegliendo di combattere dalla parte dei Tau in nome della reciproca protezione. Principalmente, ci sono tre razze comunemente osservate come parte delle flotte Tau - i Kroot, i Nicassar e i Demiurghi.

Le flotte Tau possono includere alleati, sudditi e mercenari, scelti da quelli descritti qui e selezionati normalmente dalla lista della flotta.

DHOW NICASSAR 45 pt

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Scorta/1	20 cm	180°	2	5+	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batt. di Cannoni a Rotaia di sin.		30cm	3	Sinistra	
Batt. di Cannoni a Rotaia di dritta		30cm	3	Destra	

USARE I DHOW

Le flotte Tau possono portare in battaglia i Dhow tramite gli uncini gravitici al posto delle Orca. Ogni nave equipaggiata con i Dhow non può avere delle Orca. Questiformano uno squadrone ma per scopi bellici possono agire separatamente ed effettuare ordini differenti. La loro Disciplina è la stessa della nave madre +1 poichè i Nicassar sono astronauti per natura.

I Nicassar furono i primi ad essere integrati con l'Impero Tau e ancora continuano a fornire vascelli all'Impero non essendo adatti per il combattimento a terra. Tuttavia la mente Nicassar è davvero potente e per ovviare alla loro scarsa mobilità, fanno ricorso al proprio innato talento telecinetico. Le estese famiglie sono semi-nomadi, guidate nel cosmo da un'insaziabile curiosità. Questo le portò all'esplorazione del loro sistema natale, poichè appagate

quando in viaggio. Grazie al fatto che i Nicassar potevano sopravvivere per lunghi periodi in ibernazione, viaggiarono lontano dal loro mondo natò, sebbene lentamente...

Il primo contatto con i Tau avvenne quando un vascello Tau classe Explorer, intento nell'installazione di un Avamposto nello spazio interstellare, avvistò una flotta Nicassar in viaggio da secoli. Come sudditi dell'Impero, i Nicassar devono servire il bene superiore e lo fanno fornendo flotte di ricognizione ai confini dello spazio dell'Impero Tau. Vengono trasportati alle loro stazioni da vascelli Tau dando inizio a proficui circuiti e facendo rapporto di tutto ciò che trovano.

I Tau mantennero segreti i Nicassar all'Imperium non appena si resero conto che i poteri psionici Nicassar avrebbero causato il peggior eccesso della xenofobia umana. Quando una famiglia è in viaggio, numerosi Dhow viaggiano agganciati insieme formando una più grande comunità nella quale i cuni membri vengono ibernati mentre altri rimangono all'erta.

I Dhow Nicassar sono piccoli ma eleganti vascelli sospinti dai poteri dei loro capitani. Sebbene estremamente manovrabili, mancano di pratiche capacità interstellari e potenza di fuoco significativa. Da quando annessi all'Impero, comunque, i loro armamenti sono stati aggiornati agli standard Tau.

SFERA DA GUERRA KROOT 145 pt

"Almeno nello spazio non possono divorare i propri nemici..."
 - Kor'el Dal'yth Dasthui - sull'utilità dei Kroot

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/10	10cm	Speciale	2	5+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie di Artiglieria		30cm	12		Tutto intorno

Regole speciali: Le Sfere da Guerra Kroot possiedono potenti motori direzionati ovunque, e questo, unito al particolare design sferico, permette di effettuare un ordine speciale *Avanti Tutta* senza bisogno del test di comando.

Al contrario dei Tau, i Kroot sono capaci di reali viaggi warp ma l'esatta procedura è mantenuta segreta dai loro addetti. Per i Kroot,

il viaggio warp è soprattutto di natura migratoria, e sembrano incapaci di navigare ovunque se non verso sistemi con mondi abitabili. Sembra che esistano per fungere da ecosistemi.

Le Sfere da Guerra Kroot, sono città autonome dove è custodita la tecnologia Kroot e gli oggetti da loro ricevuti in pagamento dei loro servizi. A meno che il bisogno sia grande come pure la ricompensa, solitamente i Kroot non rischiano le Sfere in battaglia e cercano di evitare gli scontri diretti.

Le Sfere da Guerra hanno una singola propulsione che passa attraverso il centro della Sfera fino ai due poli, e manovrando gli emettitori di spinta lungo il proprio equatore. Questi motori sono affidabili ma veramente primitivi rendendo le Sfere da Guerra molto lente. Sono comunque abbastanza potenti da permettere alla Sfera di atterrare e decollare da un pianeta sebbene tale processo non sia elegante. Quando a terra, gli emettitori di spinta vengono normalmente usati per nascondere parzialmente la sfera nel sottosuolo.

REGOLE SPECIALI DELLA SFERA DA GUERRA KROOT

ABBORDAGGI & ASSALTI PLANETARI

La Sfera da Guerra ha un valore di abordaggio di 20. In una missione assalto planetario, una Sfera da Guerra contribuirà di 3 punti per ogni turno che risulta atterrata sul pianeta. Non contribuisce per essere entro 30cm dallo stesso.

MOVIMENTO

Grazie alla loro unica struttura, le Sfere da Guerra non muovono allo stesso modo delle navi normali. Nella loro fase di movimento esse viaggiano di 10cm in avanti e in linea retta, ne più, ne meno. Le Sfere da Guerra non possono usare gli ordini speciali *Indietro Tutta* e *Nuova Rotta*.

Quando in "*Avanti Tutta*", le Sfere, muovono di 2D6 aggiuntivi in qualsiasi direzione alla fine del loro movimento. Se ottengono un movimento di 10cm o maggiore verso la nuova direzione, questa diventerà la nuova rotta. Tutto ciò risulta più chiaro nei diagrammi a fianco.

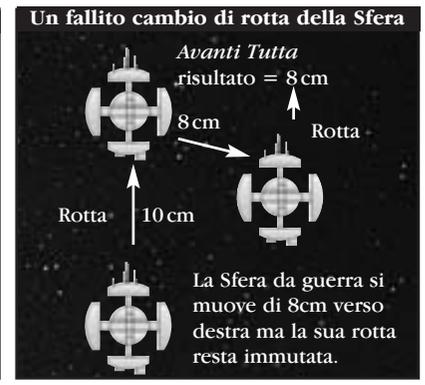
Poichè viaggiano a basse velocità e possiedono una massa considerevole, le Sfere in avaria o passanti attraverso dei segnalini d'Impatto, non riducono la loro velocità. Le Sfere all'interno del campo gravitazionale di un pianeta o una luna, possono effettuare una rotazione gratis come i normali vascelli (45°) e/o stabilire un'orbita stazionaria o bassa.

DANNI CRITICI

Le Sfere da Guerra non possiedono i complessi sistemi di una vera nave stellare, così i danni critici non sono determinati sull'apposita tabella. Invece ogni danno critico infligge +1 punto di danno.

DANNI CATASTROFICI

Quando una Sfera è ridotta a 0 punti scafo, si disintegra. Non tirare per i Danni Catastrofici, rimpiazzala con 4 segnalini d'Impatto.



I DEMIURGHI

In passato ci furono rari incontri con i giganteschi vascelli commerciali dei Demiurghi, ma negli ultimi secoli gli avvistamenti sono aumentati con regolarità nell'Ultima Segmentum. Sebbene presenti nelle leggende di alcune popolazioni indigene della regione, i vascelli demiurghi, evitano scrupolosamente lo spazio dell'Imperium se non esplicitamente invitati. Sfortunatamente alcuni governatori planetari molto meno scrupolosi sono noti per impiegare le forze demiurghiche per sostenere le proprie posizioni, attirando su di sé la censura Inquisitoriale a causa dei loro traffici con gli alieni.

Gli strateghi di flotta hanno ipotizzato un legame tra tali vascelli e l'espansione Tau nella Frangia Orientale, stabilendo quindi tre possibili alleanze di flotte Tau/Demiurghiche o Kroot/Demiurghiche nella regione del Golfo di Damocle. Altri hanno suggerito che i movimenti nomadi dei misteriosi Demiurghi dimostrano solo un opportunistico desiderio di capitalizzare sulla distruzione causata dalle flotte tiranidi.

REGOLE SPECIALI DEI DEMIURGHI

I vascelli demiurghi classe Stronghold e Bastion usano le seguenti regole speciali:

Segnalini d'Impatto

Il curioso sistema di schermatura dei vascelli demiurghi, dissipa gli effetti dei gas ionizzati e respinge gli ostacoli dalla sua rotta. Di conseguenza, ogni Segnalino d'Impatto su cui si muove il vascello demiurgo, viene rimosso immediatamente - ciò è valido per ogni segnalino in contatto di base all'inizio del suo turno. I Segnalini d'Impatto non hanno effetto sul movimento della nave Demiurga. Tieni i Segnalini da parte poiché possono essere usati per il Raggio Tranciante sparato dalla prua del vascello nella fase di Fuoco. Nota che il giocatore Demiurgo non può decidere di rimuovere alcuni dei Segnalini d'Impatto su cui muove invece di altri.

Fenomeni Spaziali

Le navi demiurghiche non sono influenzate da eruzioni solari, nubi di gas/polveri e radiazioni. Non mettere alcun Segnalino d'Impatto in contatto con tali vascelli per nessun fenomeno spaziale.

Schieramento e Scenari

A parte i Tau che sembrano avere un rapporto privilegiato con i Demiurghi, altre razze hanno avuto l'opportunità di avere contatti con questi alieni. Ogni flotta eccetto Orki, Tiranidi e Necron possono usare vascelli demiurghi classe Bastion; essi vengono acquistati come incrociatori ma non contribuiscono al numero di navi necessario per le navi da battaglia, incrociatori pesanti, ... Le navi Demiurghiche non possono mai trasportare comandanti di flotta, usare i rilanci del comandante o far parte di squadroni di navi non demiurghiche. Le flotte Tau (e altre razze le cui liste di flotta includano i Demiurghi) ignorano queste restrizioni e possono invece selezionare vascelli demiurghi usando le descrizioni fornite nella loro lista di flotta.

Mercenari

A meno che la flotta sia composta solo da navi demiurghiche, essi sono considerati essere mercenari e non continueranno a combattere se in difficoltà. Le navi demiurghiche in avaria, tenteranno di disingaggiare ogni turno e correranno verso il lato del tavolo più vicino se falliranno. Comunque, se i vascelli demiurghi fanno parte di una flotta che combatte contro gli Orki, disingaggeranno solo se ridotti a 1 o 2 punti struttura.

“Sono alieni, certo. Ma se mai dovessero esistere altre creature tanto furiosamente accanite nello spazzare via la feccia pelleverde, potranno anche essere dei plasma-ratti di stiva, ma non ci penserei due volte ad averli a combattere al mio fianco.”

- Contrabbandiere Ennumerius Skurien

“Avete frainteso, questo è lo spazio Tau, sebbene i Gue'la lo rivendichino, e voi siete benvenuti come amici. Anche noi abbiamo avuto difficoltà con gli Or'es'la, da quando mostrarono di non desiderare unità. Saremmo onorati di avervi come alleati contro questo nemico comune. Entrambe le nostre razze ne trarranno vantaggio. Collaboreremo, non ho dubbio, per il Bene Superiore.”

- Il messaggio di Por'O Dal'yth V'Rok alla Confraternita Thurm durante il primo contatto con i Demiurghi

ARMI DEMIURGHE

I vascelli demiurghi classe Bastion e Stronghold usano le seguenti regole speciali:

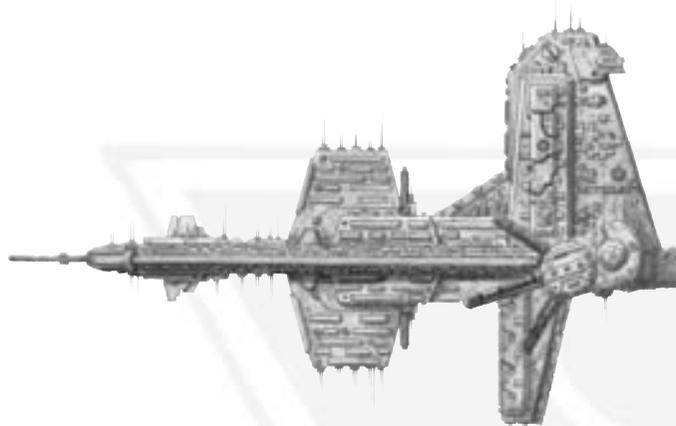
Raggio Tranciante

Il Raggio Tranciante è un devastante raggio ionizzante a corta gittata normalmente impiegato per scavare gli asteroidi. Il Raggio Tranciante conta come una batteria laser ma ogni Segnalino d'Impatto dissipato dal vascello nella propria fase di movimento fornisce al Raggio l'equivalente di un colpo di laser aggiuntivo (fino ad un massimo di 8). I Segnalini d'Impatto non possono essere tenuti da un turno all'altro per potenziare il Raggio Tranciante, quelli non utilizzati verranno persi.

Ponti di Lancio

Le unità di Supporto dei Demiurghi sono riconfigurate dalle macchine da scavo automatizzate all'interno dei cavernosi ponti di lancio. Alcune navi demiurghiche sono equipaggiate con ponti di lancio dai quali possono essere lanciati anche siluri. In tal caso sarà annotato nella colonna Portata/Velocità del profilo dei ponti di lancio. Questi ultimi possono essere usati sia per lanciare velivoli d'attacco sia siluri, ma non nello stesso turno. Nota che i siluri e i velivoli d'attacco demiurghi non sono sempre sempre intercambiabili, quindi i lanciasiluri demiurghi non possono lanciare velivoli d'attacco ed i ponti di lancio possono lanciare i siluri solo quando specificato.

VASCELLO COMMERCIALE DEMIURGO 'STRONGHOLD' 350 pt



Quelli indicati come classe 'Stronghold' rappresentano lo standard dei vascelli Demiurghi, imponenti, tecnologicamente avanzati e ben armati. Le Stronghold sembrano fungere da vascelli fabbrica e da base per flotte intrasistema di piattaforme minerarie asteroidali, trasportando velivoli e sonde (si pensa che molte di queste siano automatizzate). Spesso, Stronghold solitarie vengono avvistate nelle Regioni Solari di sistemi stellari disabitati, sospese senza moto con la prua rivolta verso la stella, mentre una nube di indaffarati velivoli vanno avanti e indietro per prosciugare le risorse locali.

In molti casi queste navi richiamano i loro velivoli e si ritirano se ingaggiati, ma in alcune occasioni sono tornati per attaccare i loro nemici con sorprendente ferocia. E' degno di nota che ogni incontro registrato tra vascelli Orki e Demiurghi si sia trasformato in un combattimento, e questa realtà ha spesso fatto sì che i vascelli Demiurghi venissero usati come mercenari negli scontri interplanetari e intrasistema. Come navi da guerra, i vascelli Demiurghi sono lenti ma ben difesi, in grado di generare grande potenza di fuoco alle corte gittate e lanciare velivoli minerari riconfigurati come velivoli d'attacco e siluri.

Un tratto importante della classe Stronghold è l'impiego di un sistema di campi elettromagnetici intorno alla prua per raccogliere l'idrogeno interstellare. Questo viene accelerato fino alla poppa della nave per fornire potenza inerziale ma il complesso sistema di schermatura che richiede offre anche altri vantaggi. Tale processo è poco compreso dall'Adeptus Mechanicus che vorrebbe poter investigare su una Stronghold intatta ma sino ad ora questa opportunità non si è presentata.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/10	15 cm	45°	4	5+/6+ prua	4
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie d'artiglieria di sinistra		30 cm		12	Sinistra
Batterie d'artiglieria di dritta		30 cm		12	Destra
Batterie Laser di sinistra		60 cm		3	Sinistra
Batterie Laser di dritta		60 cm		3	Destra
Batterie d'artiglieria di prua		45 cm		14	Fronte
Raggio Tranciante di prua		15 cm		Speciale (massimo 8)	Fronte
Silos Lanciasiluri dorsali		30 cm		6	Tutto intorno
Ponti di Lancio dorsali		Caccia 30 cm Bombardieri 20 cm Lance d'Assalto 30 cm		3 Squadroni	Tutto intorno

Regole Speciali: Le navi demiurghiche classe Stronghold sono pesantemente automatizzate, il loro valore di Disciplina è equivalente al numero di punti struttura rimasti, all'inizio sarà 10. Una volta che il vascello è in avaria rimanendogli quindi 5 punti struttura, il suo valore di Disciplina rimarrà a 5. Il danno critico 'Plancia Distrutta' non modifica la Disciplina su una nave Demiurghica, invece causa un'ulteriore punto di danno (e quindi una possibile modifica alla D) al vascello.

Un vascello classe Stronghold vale normalmente 350 punti Vittoria, ma in una flotta di soli Demiurghi o se combattenti contro gli Orki, vale 400 punti vittoria per rappresentare la maggiore determinazione.

Un vascello classe 'Stronghold' non può effettuare l'ordine speciale Nuova Rotta.

VASCELLO COMMERCIALE DEMIURGO 'BASTION' 255 pt

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	5+/6+ prua	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie d'artiglieria di sinistra		30cm	6		Sinistra
Batterie d'artiglieria di dritta		30cm	6		Destra
Batterie Laser di sinistra		60cm	2		Sinistra
Batterie Laser di dritta		60cm	2		Destra
Batterie d'artiglieria di prua		45cm	8		Fronte
Raggio Tranciante di prua		15cm	Speciale (massimo 8)		Fronte
Ponti di Lancio dorsali		Caccia 30cm Bombardieri 20cm Lance d'Assalto 30cm Siluri 30cm	2 Squadroni 4		Tutto intorno

Regole Speciali: Le navi demiurghe classe Bastion sono pesantemente automatizzate, il loro valore di Disciplina all'inizio della battaglia è 9. La D della Bastion è ridotta di 1 per ogni punto di danno che subisce. Una volta che la Bastion subisce 4 danni, è in avaria. La sua D non scenderà sotto a 5. Il danno critico 'Plancia Distrutta' non modifica la Disciplina su una nave Demiurga, invece causa un'ulteriore punto di danno (e quindi una possibile modifica alla D) al vascello.

Un vascello classe Bastion vale normalmente 255 punti Vittoria, ma in una flotta di soli Demiurghi o se combatti contro gli Orki, vale 300 punti Vittoria per rappresentare la maggiore determinazione.

Un vascello classe 'Bastion' non può effettuare l'ordine speciale Nuova Rotta.

I ponti di lancio dorsali possono lanciare sia vascelli d'attacco che siluri se ricaricati, ma non possono lanciare sia i velivoli che i siluri nello stesso turno.



Più comune rispetto alla più grande Stronghold, le Bastion Demiurghes sono nondimeno avvistate occasionalmente nelle vastità dello spazio sul bordo orientale della galassia.

I vascelli classe Bastion sembrano essere maggiormente attrezzati per le operazioni minerarie rispetto alle maestose Stronghold, conosciute per fungere da nave/fabbrica. Probabilmente risorse e manufatti vengono scambiati tra questi vascelli anche se nessuno può confermare tale teoria. Frammentari rapporti di commercianti indicano che un vascello classe Bastion è comandato da una 'fratellanza' e che le Stronghold sono in genere le dimore di due o tre fratellanze, è possibile che le Bastion e le Stronghold formino una specie di estesa affiliazione, ma in tal caso ogni gruppo sarebbe largamente suddiviso in sistemi differenti a molti anni luce di distanza. Unica eccezione a questo è quando i Demiurghi sono in guerra, quando due o tre Bastion si riuniscono per difendere ogni Stronghold.

Come navi da guerra, le Bastion sono incrociatori a tutti gli effetti, tuttavia le impressionanti torrette laser e la potenza di fuoco dell'artiglieria a corto raggio le rende nemici formidabili. Come la classe Stronghold, la Bastion ha la capacità di lanciare velivoli minerari riconfigurati come velivoli d'attacco e siluri.

Inoltre, come la Stronghold, la Bastion utilizza un campo elettromagnetico per raccogliere l'idrogeno interstellare ed accelerarlo fino alla poppa della nave fornendo potenza inerziale ed energia per il Raggio Tranciante impiegato per distruggere gli asteroidi o le navi nemiche.

LISTA DELLA FLOTTA TAU KOR'VATTRA

COMANDANTE DI FLOTTA**0-1 Comandante**

La tua flotta può includere un comandante di flotta se lo desideri. La flotta deve includere un comandante se supera i 750 punti. Il comandante può essere sia un Kor'O che un Kor'el.

Kor'el (D 8) 50 pt
Kor'O (D 9) 80 pt

Il comandante ha un rilancio incluso nel suo costo in punti. Se lo desideri la nave del comandante può includere un membro della casta Eteera che ti permette di acquistare rilanci addizionali al costo indicato:

Aun'el (un rilancio aggiuntivo) +25 punti
Aun'O (due rilanci aggiuntivi) +75 punti

NAVI DI LINEA**Navi da Battaglia**

La tua flotta può includere un qualsiasi numero di navi da battaglia. Se la flotta supera i 750 punti almeno una Explorer deve essere inclusa.

Nave stellare Explorer 230 punti

Incrociatori

La tua flotta può includere un qualsiasi numero di Merchant. Può anche includere fino ad una Hero per ogni Merchant o Explorer presente nella flotta.

Nave stellare Merchant 105 punti
Nave stellare Hero 180 punti

Il nostro è un impero di mondi, non solo di caste o nazioni, o razze o popoli. Semplicemente controllare i mondi che reclamiamo come nostri non sarebbe sufficiente - dobbiamo anche controllare le rotte tra essi, o essere divisi, quindi fallire."

- Petizione della casta dell'Aria all'inizio della Campagna Tau'n

NAVI DI SCORTA

La tua flotta può includere fino a una Messenger ogni 500 punti.

Nave stellare Messenger 50 pt

La tua flotta può includere un qualsiasi numero di Defender.

Nave stellare Defender 45 pt

Non puoi avere più Orca che uncini gravitici nella flotta. Ogni Orca costa 25 punti poiché gran parte del suo costo è incluso nel costo in punti della nave madre che la trasporta.

Orca 25 pt

UNITA' DI SUPPORTO

Ogni vascello con ponti di lancio, può lanciare una qualsiasi combinazione di Barracuda e Manta. I vascelli equipaggiati di lanciamissili gravitico sono armati di missili Tau.

SQUADRONI

Le Defender sono organizzate in squadroni di 2-6 navi. Possono essere combinate in squadrone con delle Messenger se vuoi. Non possono essere combinate con le Orca. Le Messenger operano come singole navi o in squadrone.

Le Orca di ogni nave madre combattono in squadrone con la stessa D di quest'ultima. Vengono schierate separatamente dalla nave madre, e possono effettuare ordini differenti. Se più navi madre sono in squadrone, le Orca corrispondenti possono esserlo a loro volta. Comunque il limite massimo di sei navi per squadrone si applica, così potresti avere più di uno squadrone di Orca associato con uno squadrone di navi di linea. Le Orca possono essere combinate in squadrone con altre Orca provenienti da navi madre in squadrone tra loro. Le Orca non possono essere combinate in squadrone con nessun altro tipo di nave di scorta.

ALLEATI, SUDDITI & MERCENARI

I Tau fanno un uso frequente di Mercenari. Questo include le razze sottomesse, partner commerciali, alleati e altro. La tua flotta può includere mercenari scelti tra i seguenti, seguendo le restrizioni.

Vascelli Kroot

Una flotta Tau da almeno 1500 punti può includere una Sfera da Guerra, o fino a due Sfere da Guerra se la flotta è più grande di 1500 punti.

Sfera da guerra Kroot 145 pt

Vascelli Demiurghi

La flotta Tau può includere un vascello Demiurgo ogni 3 navi di linea Tau nella flotta.

Vascello commerciale Stronghold 350 pt
Vascello commerciale Bastion 255 pt

Vascelli Nicassar

La tua flotta può includere i Dhow al posto di alcune o di tutte le Orca. Non puoi avere più Dhow (o Orca) che uncini gravitici nella flotta. Una nave può avere sia Dhow che Orca, ma non entrambi. La capacità degli uncini gravitici della flotta è divisa tra Orca e Dhow.

Dhow Nicassar 45 pt

I Dhow di ogni nave madre combattono in squadrone con la stessa D di quest'ultima, e possono essere poste in squadrone con altri Dhow di navi madre in squadrone con la propria. Se tali navi madre sono poste in squadrone tra loro, i loro Dhow potranno esserlo a loro volta. Comunque, il normale limite di sei navi rimane applicabile, così potresti avere più di uno squadrone di Dhow associato con uno squadrone di navi di linea. Gli squadroni di Dhow sono schierati separatamente dalla loro nave madre e possono effettuare ordini differenti. I Dhow non possono essere combinati in squadrone con nessun altro tipo di nave di scorta.