



Manuale non ufficiale
elaborato dai membri del forum
www.starquest.forumfree.it





L'Impero Tau

L'Impero Tau è l'insieme dei domini di una civiltà aliena giovane e ambiziosa, che desidera portare l'illuminazione e l'unione a chi li segue. Benché abbia meno di seimila anni, il suo recente impero si sta espandendo rapidamente nello spazio, venendo a contatto con tutte le razze più antiche della galassia. La civiltà Tau si basa su un rigido sistema di caste, ognuna legata a uno dei quattro elementi della natura: terra, acqua, aria e fuoco; esse definiscono il ruolo specifico di un Tau all'interno della società: operaio, burocrate, pilota e guerriero. I loro governanti costituiscono la quinta casta, gli Eterei. L'impero dei Tau si trova lontano dalla Terra, sulle propaggini della galassia. Pur non essendo immenso, comprende una regione di spazio avente un diametro di circa trecento anni luce. I Tau combattono per rimodellare le stelle in nome del Bene Superiore. Sul fronte della loro rapida espansione si trova la casta del Fuoco, la quale costituisce l'esercito terrestre Tau e la quale, insieme alla Flotta Imperiale Tau, al cui comando si trovano individui della casta dell'Aria, provvede alla difesa e all'espansione dei domini sempre crescenti del suo Impero.

La casta del fuoco ("Shas" in lingua Tau) è composta dai guerrieri Tau e il loro dovere è quello di proteggere le altre caste. I Tau non credono nel combattimento corpo a corpo: lo considerano barbarico e arcaico. Essi considerano le armi da tiro la più onorevole ed efficace forma d'arte, anche perché la loro corporatura non è adatta al corpo a corpo.





I Tau in STARQUEST

Assalto Tau fornisce ai giocatori una nuova razza di guerrieri per giocare a STARQUEST con un giocatore aggiuntivo.

Caratteristiche dei Tau

Guerrieri Shas	Armatura	2
	Movimento	5
	Punti Vita	1
	Combattimento corpo a corpo	2 dadi arma leggera

I Tau hanno riflessi e prestazioni fisiche inferiori rispetto ad altre razze, riescono a muoversi di 5 caselle e in corpo a corpo hanno capacità limitate, preferendo combattere dalla distanza.

L'impero Tau può infatti permettersi di dare alla sua fanteria base armi ed equipaggiamento che normalmente altri eserciti riservano ad unità specializzate. Questo permette loro di poter colpire al di sopra della loro categoria, grazie a corazze resistenti, armi ad alta potenza e sistemi di targeting laser che migliorano le possibilità di andare sul bersaglio.

I Team Tau e le tattiche

I Guerrieri del Fuoco sono le unità più caratteristiche dei Tau, scendono in campo in formazioni di 4 Shas'La (Guerrieri del Fuoco), comandati da uno Shas'Ui (unità veterana). Tutte le unità Shas indossano Armature da Combattimento e sono equipaggiate con armi che non riducono i valori di movimento.

I Tau fanno uso estensivo di intelligenze artificiali nella loro tecnologia, in ogni missione possono quindi impiegare facoltativamente un Drone estremamente veloce, grazie ai suoi motori anti grav, come unità di supporto.





Le armi Tau

Il Fucile ad Impulsi

Questa è l'arma standard dei Guerrieri Shas. Un Guerriero che usa il Fucile ad Impulsi deve tirare un dado da arma leggera e un dado da arma pesante concentrando un attacco a distanza su un'unità avversaria in linea di tiro.

La Carabina ad Impulsi

Un Guerriero che utilizza la Carabina ad Impulsi può attaccare tirando un dado da arma leggera e un dado da arma pesante, ma dopo il lancio dei dadi il totale ottenuto può essere suddiviso contro due bersagli in linea di tiro. Rimuovendo una miniatura è possibile che altri bersagli diventino visibili. Una di queste potrebbe essere rimossa, sempre che siano rimasti abbastanza punti.

Drone con doppia Carabina ad Impulsi

Un Team di 4 Guerrieri e uno Shas'Ui può essere supportata da un Drone armato con doppia Carabina, esso può fare fuoco con i valori di una Carabina ad Impulsi rilanciando un dado per migliorare il risultato e presenta i seguenti valori.

Armatura:	2
Movimento:	7 Caselle
Punti Vita:	1
Combattimento corpo a corpo	L'avversario deve superare il suo Valore Armatura, ottenendo più di 2
Combattimento a distanza:	1 dado arma leggera e 1 arma pesante

NOTA sull'applicazione delle Carte Ordine e Equipaggiamento

Ai Droni non si applica alcuna Carta Ordine o Equipaggiamento, fatta eccezione per gli effetti di *Granata accecante*.



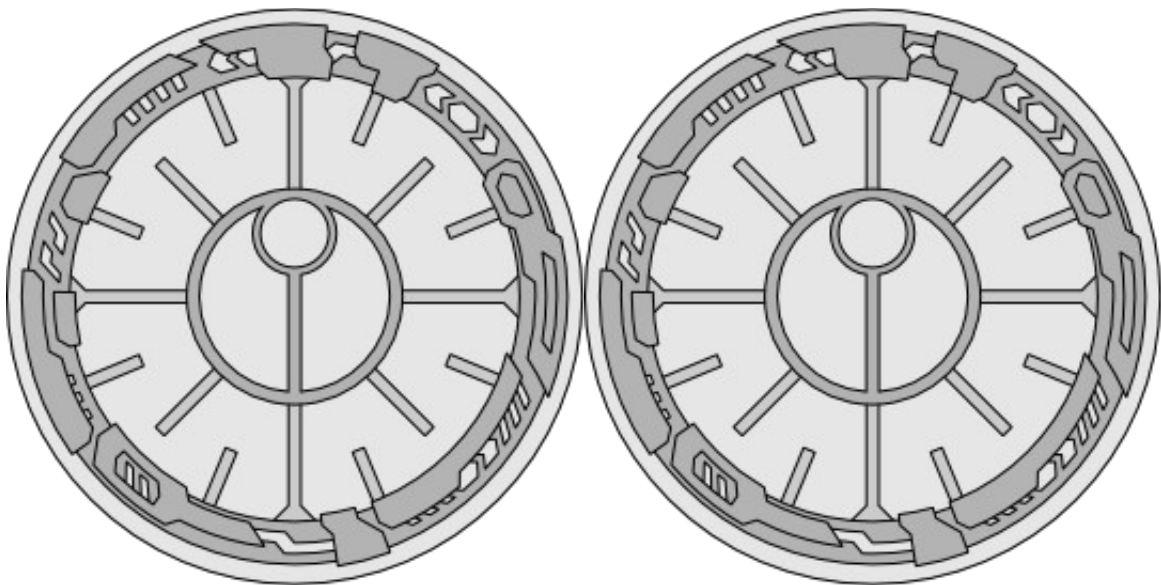


Abbordando uno Scafo Spaziale

Grazie alla loro tecnologia avanzata i Team di Guerrieri sono in grado di entrare ed uscire dagli Scafi Spaziali grazie a un veicolo di supporto della Flotta Imperiale Tau, guidato da membri della Casta dell'Aria. L'astronave aliena viene avvicinata dall'alto, senza che i suoi sistemi di difesa possano identificare il veicolo di supporto, e il Team viene calato a bordo del vascello.

All'inizio di una missione, il giocatore Tau deve piazzare le sue unità nell'area indicata dal tassello allegato: esso occupa 3x3 caselle e le unità Tau vanno disposte sulle caselle adiacenti a quella centrale. Nel momento in cui il primo Tau muove, il giocatore Alieno deve posizionare tutti i segnalini che ha scelto di posizionare in quel tabellone.

Per portarsi in salvo uscendo al di fuori dello Scafo Spaziale, le unità Tau dovranno riportarsi nell'area di partenza. Il tassello non costituisce un vincolo per la linea di vista o di tiro, ma non potrà essere attraversato da altre unità.





Lo Shas'Ui

Armatura:	2
Movimento:	5
Punti Vita:	6
Combattimento corpo a corpo:	2 dadi da arma leggera
Combattimento a distanza:	1 dado arma leggera e 1 arma pesante

Quando progrediscono in termini di riconoscimento, gli Shas'Ui aumentano il numero di assetti ed equipaggiamenti disponibili per la propria squadra, secondo la seguente tabella dei livelli di riconoscimento.

	Carte Equipaggiamento	Carte Ordine
LA	4	1
UI	5	2
VRE	6	3
EL	7	4
O	8	4

Prima di una nuova missione, ogni Guerriero può essere equipaggiato con un Fucile ad Impulsi o una Carabina ad Impulsi.

Ogni Guerriero equipaggiato con arma ad impulsi è valutato 7 punti per la Tabella dell'Efficienza in Combattimento sia dell'Alieno che, in negativo, del Giocatore Tau. Un Drone armato di Carabina ad Impulsi vale 7 punti, mentre uno Shas'Ui 10 punti.

In *Assalto Tau*, l'Alieno utilizzerà la Tabella dell'Efficienza in Combattimento del gioco base STARQUEST.

Le Carte Ordine

Per i Tau, le Carte Ordine indicano un assetto che viene assunto dal Team di Guerrieri. Quando all'inizio del proprio turno il giocatore Tau gioca una Carta Ordine, essa non è da scartare immediatamente, ma rimane in gioco finché viene giocata un'altra Carta Ordine.





Il sistema delle abilità speciali Tau

Per premiare il Giocatore Tau che è riuscito a mantenere in vita per diverse missioni consecutive il proprio Shas'Ui anche senza avanzare di livello, possono essere introdotte unità dalle caratteristiche migliorate rispetto a quelle di partenza. Per ogni missione conclusa, dopo la terza, con il medesimo Shas'Ui, il giocatore Tau ottiene la possibilità di ingaggiare dei Guerrieri e Droni che possiedono abilità speciali.

Vi sono tre tipologie di abilità: base, intermedie e avanzate, ciascuna con punteggi diversi (+1, +2, +3 al punteggio TEC) e il Giocatore Tau può scegliere se assegnarle a unità differenti oppure quando ne ha più di una a disposizione affidarne più di una ad una singola unità. Fin dall'inizio della quarta missione, il Giocatore Tau può selezionare le prime due abilità base da acquisire e può assegnarle liberamente alle unità che compongono la sua squadra, fermi restando i seguenti vincoli:

- ad ogni missione cui sopravvive, lo Shas'Ui può aggiungere abilità di grado superiore a quello precedente;
- un'unità può possedere al massimo tre abilità;
- le abilità si distinguono in categorie corrispondenti al tipo di unità;
- ogni abilità può essere utilizzata al massimo una volta per turno, salvo eccezioni consentite dalle carte Ordine.

Shas'Ui / abilità	Livello A (+1)	Livello B (+2)	Livello C (+3)
Reduce da 3 missioni	2 abilità		
Reduce da 4 missioni	2 abilità	2 abilità	
Reduce da 5 missioni	2 abilità	2 abilità	2 abilità
Reduce da 6 missioni	3 abilità	3 abilità	3 abilità
Reduce da 7 missioni	4 abilità	4 abilità	4 abilità





Una volta eliminate, le unità valgono in punti TEC quanto il loro valore normale più la somma dei punteggi derivanti dalle eventuali abilità possedute. Quando una miniatura è eliminata dal gioco, anche tutte le sue abilità vanno rimosse dal gioco.

NB: le abilità acquisite dalle unità standard sono le stesse di quelle dei Personaggi e delle Truppe speciali, solo che in quei casi le unità non sono ulteriormente implementabili e il punteggio non va aumentato.

Le abilità

Livello A (+1)

Angoli (Guerrieri del Fuoco)

Grazie al loro addestramento, le unità sono in grado di colpire un nemico che si trovi oltre un angolo, quindi non all'interno della loro linea di vista, sparando raffiche mirate. L'abilità funziona anche se l'unità si trova al riparo di un muro adiacente ad una porta aperta che dà su una stanza.

Jetpacks (Droni)

L'unità può effettuare un balzo lungo fino a sei caselle scavalcando una qualunque miniatura lungo una linea orizzontale, verticale o diagonale, ma deve atterrare in una casella libera. Questa mossa vale come un movimento completo.

Livello B (+2)

Occhio infallibile (Guerrieri del Fuoco)

Un Guerriero che possiede questa abilità, una volta individuato il bersaglio, è in grado di colpirlo anche se questo non si trova nella sua linea di fuoco: basta infatti che questo rientri semplicemente nella sua linea di vista, affinché il Guerriero possa effettuare un attacco a distanza. Questa abilità annulla anche i bonus di copertura.





Copertura (Droni)

Durante il turno alieno, una volta sola per turno, l'unità è in grado di ripararsi in un campo di forza: così il suo VA contro i colpi a distanza sale a 3. Affinché ciò avvenga, il Giocatore Tau deve dichiararlo PRIMA del lancio dei dadi da parte dell'avversario.

Livello C (+3)

Tempra (Guerrieri del Fuoco)

Dopo molte missioni, queste unità hanno acquisito maggior resistenza alle ferite. Chi possiede questa abilità beneficia di un Punto Ferita aggiuntivo.

Overwatch (Droni)

L'unità che possiede questa abilità può, durante il turno nemico e per una sola volta, fare fuoco con un singola raffica contro una miniatura che appare per la prima volta nella sua linea di vista (e di fuoco), oppure contro una miniatura che già si trovava all'interno di essa ma che ha scelto di effettuare un'azione di fuoco o movimento. L'abilità ha effetto anche contro un Ladro genetico apparso tramite l'omonima carta Evento.

Esempio

All'inizio della quarta missione, dopo tre missioni concluse con il medesimo Shas'Ui, un Giocatore Tau decide di attribuire l'abilità *Angoli* ad uno dei suoi Guerrieri. Si tratta di un'abilità che aggiunge 1 punto TEC al punteggio del Guerriero. Dopo un'altra missione terminata con lo stesso esito, lo Shas'ui, potrà ingaggiare unità ancora più esperte, dotate anche di abilità intermedie: potrà, volendo, reclutare un Guerriero dotato di abilità *Angoli* e un altro dotato di abilità *Occhio infallibile*. In questo caso il primo varrà +1, il secondo +2. Oppure potrà assegnare entrambe le abilità alla stessa miniatura, ottenendo quindi un Guerriero più specializzato ma che avrà un punteggio di +1+2. Il valore della miniatura dipende infatti dal numero di abilità di cui dispone.





Personaggio speciale Tau

I personaggi ausiliari da affiancare al Team presentano dei vantaggi tattici in quanto aumentano notevolmente la capacità di offesa del Team di Guerrieri. Il giocatore Tau che possiede due carte aggiuntive, ottenute dall'evoluzione del proprio Shas'Ui può, in cambio di queste ultime, reclutare un Personaggio speciale, aggiungendolo al proprio Team. Se il personaggio sopravvive, potrà essere schierato nella missione successiva senza rinunciare ad ulteriori carte. Tale personaggio possiede tutte le abilità da veterani relative alla propria armatura, pur senza comportare un aumento di punteggio; inoltre, poiché considerato veterano (Ui), può beneficiare degli effetti di tutte le Carte Ordine ed Equipaggiamento.

N.B.: una squadra non può possedere più di un Personaggio speciale contemporaneamente.

Personaggio speciale Tau: veterano Shas in armatura XV25 Stealth

Armatura:	3
Movimento:	5
Punti Vita:	3
Combattimento corpo a corpo:	2 dadi da arma leggera
Combattimento a distanza:	2 dadi arma pesante
Punteggio TEC	15 punti

Abilità speciali: *Jetpacks*, *Copertura* (vedi pp. 8-9).

L'armatura può essere equipaggiata con un Fucile a Fusione o un Cannone d'assalto.





Le Truppe speciali Tau

Il Giocatore Tau che raggiunge con la propria unità leader il livello massimo può, se conclude una missione con lo Shas'Ui in vita totalizzando allo stesso tempo 61 punti TEC o più, utilizzare una delle Truppe speciali in quella successiva: si presume che le unità vengano sostituite o supportate da altre più esperte e più numerose. Tali squadre possono essere utilizzate più volte durante una Campagna. Le caratteristiche e le abilità delle Truppe speciali non si estendono all'unità leader della squadra. Il Giocatore Tau può scegliere tra le due Truppe speciali proposte, anche variandole di missione in missione.

Guardia d'onore Shas'La

I Guerrieri del Fuoco del Team standard vengono sostituiti da Guerrieri armati di arma pesante (fucile a rotaia) e dotati delle abilità speciali *Angoli*, *Occhio infallibile* e *Tempra*. Tali unità muovono di 5 caselle e valgono 10 punti l'una.

Squadrone di Droni

Il Drone ausiliario della squadra può essere sostituito da due Droni armati di arma pesante (fucile a rotaia) e tecnologicamente più avanzati, dotati delle abilità speciali *Jetpacks*, *Copertura* e *Overwatch*. Tali unità muovono di 5 caselle e valgono 10 punti l'una.





Il Giocatore Xeno

Assalto Tau, oltre a prevedere la modalità di un Team di abbordaggio non ostile alle forze dell'Imperium, consente anche di fronteggiare il Giocatore Xeno.

Quest'ultimo può disporre dei seguenti segnalini Rinforzo (il cui numero massimo determina anche il numero massimo di segnalini Blip).

Rinforzi Verdi: 10 Kroot, 1 Krootox

Rinforzi Blu: 6 Esploratori, 4 Guerrieri del Fuoco, 1 Shas'Ui, 1 XV8 Crisis

Rinforzi Grigi: 5 Droni





Le Carte Evento

Per il Team di abbordaggio Tau:

- 1) se entra in gioco con altri giocatori eldar o marines, il Giocatore Alieno pescherà normalmente dai mazzi previsti, applicando alla lettera il testo della carta.
- 2) se entra in gioco senza altri giocatori eldar o marines, il Giocatore Alieno pescherà a scelta da uno dei due mazzi evento, applicando alla lettera il testo della carta.

Nel mazzo eldar non avranno effetto sui Tau:

Messaggio Psicico, Vortice, Fine delle Munizioni, Armi inceppate, Nebbia del Caos.

Nel mazzo marine non avranno effetto diretto sui Tau:

Comando dall'Astronave Madre, Sondaggio dall'Astronave Madre, Nuovi Ordini, Piano di Battaglia, Comunicazioni malfunzionanti, Equipaggiamento difettoso, Fine delle Munizioni, Armi inceppate, A Rapporto, Difesa Automatica, Richiamo del Caos.

Nel mazzo marine potranno avere effetto indiretto sui Tau, per l'eventuale vicinanza di squadre di Marines Spaziali:

Mina Anti-Uomo, Ladro Genetico.

Per il giocatore Xeno:

nel caso in cui il giocatore Alieno controlli l'armata Tau, egli pescherà normalmente dai mazzi previsti per i giocatori presenti, le uniche differenze di applicazione saranno:

- 1) *Richiamo del Caos* eliminando un Marine non produrrà alcuna trasformazione.
- 2) *Ladro genetico* e *Ladri Genetici* introdurranno unità XV25 Stealth.
- 3) le carte evento e gli attacchi psichici che si applicano a Orchi e Gretchin avranno effetto sui soli Kroot e Krootox.
- 4) le carte evento che si applicano alle unità meccanizzate si applicheranno ai soli Droni.
- 5) le carte evento che si riferiscono ai Marines del Caos si applicheranno ad Esploratori, Guerrieri e Veterani Shas.





Tabella dell'Efficienza in Combattimento dei Tau

Punti ottenuti	Premio
15 o meno	Avete deluso la vostra stirpe e siete caduti in disgrazia. Nella vostra prossima partita ripartirete con un nuovo Shas'ui.
16-30	Una prestazione accettabile ma non avete fatto buona impressione sulla vostra stirpe. Potete fare meglio nella prossima missione.
31-50	Un'ottima prestazione. Guadagnate un livello di riconoscimento.
51 o più	Una vittoria di grande importanza per tutta la razza Tau. Guadagnate due livelli di riconoscimento.

Tabella dell'Efficienza in Combattimento del giocatore Xeno

Punti ottenuti	Premio
29 o meno	Avete deluso la vostra stirpe e siete caduti in disgrazia. Nella vostra prossima partita ripartirete con un nuovo contingente.
30-60	Una prestazione accettabile ma non avete fatto buona impressione sulla vostra stirpe. Potete fare meglio nella prossima missione.
61-80	Un'ottima prestazione. Guadagnate un livello di riconoscimento.
81 o più	Una vittoria di grande importanza per tutta la razza Tau. Guadagnate due livelli di riconoscimento.

