IMPERIO T'AU

REGLA DE EJÉRCITO

Los Cuerpos de Cazadores luchan por el avance del Imperio T'au, no para enriquecerse ni cubrirse de gloria, Poseen un ardiente compromiso que le da un fuego de cobertura prodigiosamente eficaz. Los enemigos son inmovilizados por letales ráfagas de fuego de inducción, mientras los infames marcadores telemétricos exponen incluso las posiciones enemigas más fortificadas, permitiendo que otros guerreros T'au caigan sobre los vulnerables enemigos con fuerza asesina.

POR EL BIEN SUPREMO

Si tu Facción de ejército es IMPERIO T'AU, entonces, en tu fase de disparo, las unidades de tu ejército pueden trabajar en tándem y ayudarse a eliminar unidades enemigas específicas. Cuando lo hacen, una unidad es la unidad Observadora y la otra es la unidad Guiada. La unidad enemiga a la que toman como blanco se llamará unidad Observada.

Cada vez que elijas a esta unidad para disparar, si no es una unidad Observadora, puede usar esta habilidad. Si lo hace, elige otra unidad con esta habilidad que también sea elegible para disparar (Salvo unidades FORTIFICACIÓN, acobardadas u Observadoras). Hasta el final de la fase, esta unidad se considera una unidad Guiada y esa otra unidad amiga es una unidad Observadora. Elige ahora una unidad enemiga visible para ambas unidades.
Dicha unidad es su unidad Observada.

Hasta el final de la fase:

- Cada vez que una miniatura en una unidad Guiada realice un ataque cuyo blanco sea su unidad Observada, mejora el atributo Habilidad de Proyectiles del ataque en 1 y, si su unidad Observadora tiene la clave MARCADOR TELEMÉTRICO, el ataque tiene la habilidad [IGNORA COBERTURA].
- Cada vez que una miniatura en una unidad Guiada realice un ataque cuyo blanco no sea su unidad Observada, empeora el atributo Habilidad de Proyectiles del ataque en 1.



IMPERIO T'AU – KAUYON

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu Facción de ejército es **IMPERIO T'AU**, puedes usar esta Regla de destacamento: Kauyon.

RESTRICCIONES

- Si tu ejército incluye alguna unidad ETÉREO, no puede incluir miniatura COMANDANTE VISIONARIO.
- Si tu ejército incluye una miniatura COMANDANTE
 VISIONARIO, no puede incluir ninguna unidad ETÉREO.

KAUYON

La filosofía táctica conocida como Kauyon permite a los comandantes T'au atraer al enemigo hacia una trampa mortal, activándola en el momento perfecto para lanzar una tormenta de ataques mortales de los que nadie puede escapar.

Desde la tercera ronda de batalla en adelante, todas las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas IMPERIO T'AU de tu ejército tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1]. En su lugar, esas armas tendrán la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 2] mientras la una unidad que las equipa sea una unidad Guiada (ver Por el Bien Supremo).



ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Kauyon, puedes usar estas estratagemas Kauyon.



1PM

INYECTORES ESTIMULANTES

ESTRATAGEMA KAUYON - EQUIPO

Este sistema inyecta al piloto de la exoarmadura unos estimulantes químicos destinados a acelerar temporalmente su aptitud física y su tolerancia al dolor.

CUÁNDO: Fase de combate o fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: Una unidad EXOARMADURA IMPERIO T'AU de tu ejército que fue elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad No hay dolor 6+.



2PM

GOLPEAR Y DESAPARECER

ESTRATAGEMA KAUYON - ARDID ESTRATÉGICO

Los T'au son expertos en acosar y superar a sus enemigos, debilitándolos con disparos certeros antes de desvanecerse en las sombras y atraerlos a una trampa.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad EXOARMADURA IMPERIO T'AU de tu ejército que pueda volar VOLAR y cuyos ataques se hayan resuelto ya en esta fase.

EFECTO: Si tu unidad no está en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, puede hacer un movimiento normal. Si lo hace, tu unidad no puede declarar cargas este turno.



1PM

ATAQUE COORDINADO

ESTRATAGEMA KAUYON - TÁCTICA DE BATALLA

Los grupos armados T'au se llaman Cuerpos de Cazadores por una buena razón. Trabajando en estrecha coordinación, cazan y eliminan a los enemigos más peligrosos.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad IMPERIO T'AU de tu ejército que acabas de elegir como unidad Observadora.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cuando una miniatura de tu unidad realice un ataque que tome como blando a su unidad Observada, mejora en 1 el atributo Habilidad de Proyectiles de ese ataque, y, si tu unidad tiene la clave MARCADOR TELEMÉTRICO, ese ataque tiene la habilidad [IGNORA COBERTURA].



EMBOSCADA A BOCAJARRO

ESTRATAGEMA KAUYON - TÁCTICA DE BATALLA

El Kauyon enseña a atraer al enemigo en una emboscada mortal a bocajarro.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad **IMPERIO T'AU** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar en esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura de tu unidad realice un ataque a distancia que tenga como blanco a una unidad enemiga a 9" o menos, mejora el atributo Factor de Penetración de ese ataque en 1.

RESTRICCIONES: No puedes usar esta estratagema durante la primera o segunda ronda de batalla.



ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Kauyon, puedes usar estas estratagemas Kauyon.



GRANADAS FOTÓNICAS

ESTRATAGEMA KAUYON - EQUIPO

Con una andanada de granadas fotónicas, los T'au deslumbran y desorientan a sus enemigos, incapaces de acortar distancias en un momento crucial.

CUÁNDO: Fase de carga de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya declarado una carga.

BLANCO: Una unidad GRANADAS IMPERIO T'AU de tu ejército que fue elegida como uno de los blancos de esa carga.

EFECTO: Esa unidad enemiga debe hacer inmediatamente un chequeo de acobardamiento y, hasta el final de la fase, resta 2 a las tiradas de carga de esa unidad enemiga.



RETIRADA TRANSPORTADA

ESTRATAGEMA KAUYON - ARDID ESTRATÉGICO

Aquellos que actúan como señuelo deben estar preparados para realizar una retirada apresurada cuando el enemigo se acerque, para no quedar atrapados.

CUÁNDO: Fase de carga de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya declarado una carga.

BLANCO: Una unidad INFANTERÍA IMPERIO T'AU de tu ejército que fue elegida como uno de los blancos de esa carga, y un TRANSPORTE amigo.

EFECTO: Tu unidad puede embarcar en ese TRANSPORTE. Si lo hace, tu oponente puede elegir nuevos blancos para esa carga.

RESTRICCIONES: Toda miniatura de tu unidad INFANTERÍA IMPERIO T'AU debe estar a 3" o menos de ese TRANSPORTE y debe haber quedar capacidad de transporte suficiente como para embarcar a toda la unidad.



IMPERIO T'AU – KAUYON

MEJORAS

Si usas la regla de destacamento Kauyon, puedes usar estas mejoras Kauyon.

EJEMPLO DEL KAUYON

La larga meditación sobre los principios del Cazador Paciente ha hecho que este guerrero domine esta astuta estrategia de emboscada. Cuando entran en batalla, encarnan las enseñanzas del Kauyon, para consternación de sus desafortunadas presas.

Solo miniaturas IMPERIO T'AU (salvo miniaturas METAMORFO KROOT). Mientras el portador lidere una unidad, la regla de destacamento Kauyon de esa unidad se aplica desde la segunda ronda de batalla en lugar de desde la tercera.

PRECISIÓN DEL CAZADOR PACIENTE

Este guerrero merodea por el campo de batalla como un depredador de alta tecnología, acechando y evaluando a su presa antes de atacar. Cuando se lanza al asalto, cada uno de sus disparos y golpes se basa en cuidadosas observaciones, y está perfectamente orientado a donde causará el mayor daño.

Solo miniaturas IMPERIO T'AU. Cada vez que el portador realice un ataque a distancia, suma 1 a la tirada para impactar. Desde la tercera ronda de batalla en adelante, suma 1 también a la tirada para herir.

CHIP NEURONAL MAREAPURA

El Comandante Mareapura fue sin duda el líder guerrero T'au más dotado de todos los tiempos. Los T'au no estaban dispuestos a perder su brillantez táctica y estratégica, y tras su muerte, su mente fue escaneada y sus recuerdos acumulados se depositaron en una unidad de personalidad de holoprocesamiento en su mundo natal, Dal'yth. Un fragmento de su genialidad se ha convertido en un chip neuronal. Cuando se implanta quirúrgicamente en el cerebro de un Comandante de la Casta del Fuego, el portador accede a gran parte de la sabiduría del propio Mareapura y así puede recurrir a su gran reserva de perspicacia táctica.

Solo miniaturas IMPERIO T'AU (salvo miniaturas METAMORFO KROOT). Una vez por turno, puedes usar una estratagema en la unidad del portador aunque ya hayas usado esa estratagema en una unidad diferente en esta fase.

DESTRUCCIÓN MEDIANTE LA UNIÓN

Este guerrero, que ha estudiado todos los matices del arte de la potencia de fuego masiva aplicada, domina su despliegue. Bajo su tranquila tutela y severa mirada, los guerreros de la Casta del Fuego maximizan cada disparo que realizan, creando una ventisca de energía letal y precisa que destroza incluso los objetivos más blindados.

Solo miniaturas IMPERIO T'AU (salvo miniaturas METAMORFO KROOT). Mientras esta miniatura lidere una unidad, cada vez que esa unidad sea una unidad Observadora, hasta el final de la fase, las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas de su unidad Guiada tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES] cuando tomen como blanco a su unidad Observada



IMPERIO T'AU

DRONES

Si has mejorado una miniatura para que tenga un dron, coloca una ficha de Dron junto a tu miniatura para recordarlo. Estas fichas no cuentan como miniaturas a efectos de ninguna regla.



DRON GUARDIÁN

Cada vez que una miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a la unidad del portador, resta 1 a la tirada para herir.

DRON DE COMBATE

El portador está equipado con la siguiente arma a distancia:

ARMA A DISTANCIA	ALCANCE	A	НР	F	FP	D
Carabina de inducción doble [ASALTO, ACOPLADA]	20"	2	5+	5	0	1





DRON TELEMÉTRICO

La unidad del portador tiene la clave MARCADOR TELEMÉTRICO y puede ser unidad Observadora para otra unidad aunque haya avanzado este turno.

DRON ARTILLERO

El portador está equipado con la siguiente arma a distancia:

ARMA A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Módulo lanzamisiles	30"	2	5+	7	-2	2





DRON DE DEFENSA

Suma 1 al atributo Heridas del portador.





COMANDANTE O'SHASERRA M R S H L CO

м R s H L 0 10" 4 3+ 6 6+



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzadardos	18"	5	2+	3	0	1
Bláster fundidor de alta energía [Fบรเด็พ 2]	18"	1	2+	10	-4	1D6
Módulo lanzamisiles ligero	24"	2	2+	7	0	2
Pistola de inducción [PISTOLA]	12"	1	3+	5	0	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Puños de exoarmadura	Combate	3	4+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Infiltradores, Agente Solitario, Sigilo

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Combatiente ágil: Esta miniatura es elegible para disparar en un turno en el que retrocedió.

Héroe del Imperio (Aura): Mientras una unidad **IMPERIO T'AU** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, repite sus tiradas para impactar de 1 cuando ataque a distancia.

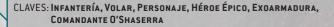
HABILIDADES DE EQUIPO

Dron Guardián avanzado: Cuando un ataque a distancia tome como blanco al portador, resta 1 a la tirada para herir del ataque.

Dron de mando (Aura): Si una unidad **IMPERIO T'AU** amiga está a 6" o menos del portador, cuando elijas esa unidad como blanco de una estratagema, tira 1D6. Con 5+ recibes 1PM.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+





COMANDANTE O'SHASERRA

Acompañada de drones de mando y escudo avanzados, la comandante O'Shaserra se lanza dinámicamente a la batalla. Es la maestra del Kauyon, y tiende astutas emboscadas a sus enemigos para luego atacar con furia despiadada. O'Shaserra encabeza estos ataques, y cada disparo de sus blásteres fundidores anuncia la muerte de otro enemigo.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Comandante O'Shaserra — HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: Lanzadardos;

2 blásteres fundidores de alta energía; módulo lanzamisiles ligero; pistola de inducción; puños de exoarmadura; Dron Guardián avanzado; Dron de mando.

COMANDANTE SUPREMO

Si esta miniatura está en tu ejército, debe ser tu **SEÑOR DE** LA GUERRA.

CLAVES: Infantería, Volar, Personaje, Héroe Épico, Exoarmadura, Comandante O'Shaserra



COMANDANTE VISIONARIO



Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Rifle de plasma de alta intensidad	24"	2	2+	8	-3	3
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Filo del Alba – golpe	Combate	4	2+	10	-2	3
	Filo del Alba – barrido	Combate	8	2+	6	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Líder

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Ofensiva agresiva: Una vez por batalla, cuando elijas esta miniatura para combatir, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, cada vez que, puedes repetir las tiradas para impactar y para herir cuando ataque.

Senda de la espada corta: Mientras esta miniatura lidere una unidad, cada vez que una miniatura de esa unidad realice un ataque que tome como blanco a una unidad enemiga a 9" o menos, suma 1 a la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE

Antes de elegir blancos, elige uno de los siquientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, VOLAR, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, EXOARMADURA, **COMANDANTE VISIONARIO**



CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU

COMANDANTE VISIONARIO

Agresivo y rebelde, el Comandante O'Shova es el maestro del Mont'ka, el Golpe letal. Pilotando su exoarmadura carmesí, abre un sangriento camino hacia el enemigo, liderando sus fuerzas separatistas de la Casta del Fuego y blandiendo el enigmático Filo del Alba con tal fuerza y habilidad que ningún enemigo puede enfrentarse a él.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Comandante Visionario — HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: rifle de plasma de alta intensidad; Filo del Alba.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

EXCARMADURAS CRISIS



COMANDANTE EN EXOARMADURA CRISIS M R S H L CO 10" 5 3+ 5 7+ 2



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Proyector de descarga aérea [ÁREA, FUEGO INDIRECTO]	24"	1D6	3+	3	0	1
	Cañón rotativo	18"	4	3+	5	0	1
	Ciclobláster iónico – estándar	18"	3	3+	7	-1	1
	Ciclobláster iónico – sobrecarga [DE RIESGO]	18"	3	3+	8	-2	2
	Bláster fundidor [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
	Módulo lanzamisiles	30"	2	3+	7	-1	2
	Plasma rifle	24"	1	3+	8	-3	3
	Lanzallamas t'au [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
	***************************************	······································		•••••••		• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	

🛠 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puños de exoarmadura	Combate	3	4+	5	0	1

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, VOLAR, PERSONAJE, EXOARMADURA,
COMANDANTE EN EXOARMADURA CRISIS



BÁSICA: Despliegue rápido, Líder

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Comandante Crisis: Si esta miniatura lidera una unidad, cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque a distancia, repite las tiradas para impactar de 1.

HABILIDADES DE EQUIPO

Sistemas de apoyo para armaduras: La unidad del portador es elegible para disparar en un turno en el que retrocedió, pero, en ese caso, solo las miniaturas con este equipo podrán hacer ataques a distancia.

Generador de escudo: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

Sistema de apoyo a armas: Cada vez que el portador realice un ataque a distancia, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores a la tirada para impactar.



COMANDANTE EN EXOARMADURA CRISIS

Con una mezcla mortal de dominio estratégico, valor y poderío tecnológico, cada Comandante T'au pilota su exoarmadura y dirige sus ejércitos con gran habilidad. Tienen el honor de empuñar algunas de las armas más avanzadas que el imperio puede proporcionar, lo que les permite luchar con más fuerza por el Bien Supremo.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón rotativo de esta miniatura puede sustituirse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 proyector de descarga aérea*
 - 1 sistema de apoyo para armaduras*
 - 1 ciclobláster jónico
 - 1 bláster fundidor
 - · 1 módulo lanzamisiles
 - · 1 plasma rifle
 - 1 generador de escudo*
 - · 1 lanzallamas t'au
 - · 1 sistema de apoyo a armas*
- Esta miniatura puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - 1 Dron de combate**
 - 1 Dron telemétrico**
 - 1 Dron de defensa**

- Esta miniatura puede equiparse con hasta tres de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - · 1 proyector de descarga aérea*
 - 1 sistemas de apoyo para armaduras*
 - 1 cañón rotativo
 - 1 ciclobláster iónico
 - 1 bláster fundidor
 - 1 módulo lanzamisiles
 - · 1 plasma rifle
 - · 1 generador de escudo*
 - · 1 lanzallamas t'au
 - 1 sistema de apoyo a armas*
- *Esta miniatura no puede tener duplicados de este elemento de equipo.
- ** Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

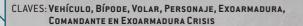
■ 1 Comandante en Exoarmadura Crisis

Esta miniatura está equipada con: cañón rotativo; puños de exoarmadura.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

EXCARMADURAS CRISIS





COMANDANTE EN EXOARMADURA SENTENCIADOR

8" 5 2+ 6 7+ 2



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Proyector de descarga aérea [ÁREA, FUEGO INDIRECTO]	24"	1D6	3+	3	0	1
	Cañón rotativo	18"	4	3+	5	0	1
	Ciclobláster iónico – estándar	18"	3	3+	7	-1	1
	Ciclobláster iónico – sobrecarga [DE RIESGO]	18"	3	3+	8	-2	2
	Bláster fundidor [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
	Módulo lanzamisiles	30"	2	3+	7	-1	2
	Plasma rifle	24"	1	3+	8	-3	3
	Lanzallamas t'au [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
	***************************************	······································		•••••••		• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	

5	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Puños de exoarmadura	Combate	3	4+	5	0	1

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Líder

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Comandante Sentenciador: Si esta miniatura lidera una unidad, cada vez que un ataque a distancia tome como blanco a esa unidad, empeora en 1 el atributo Penetración de Armadura de ese ataque.

HABILIDADES DE EQUIPO

Sistemas de apoyo para armaduras: La unidad del portador es elegible para disparar en un turno en el que retrocedió, pero, en ese caso, solo las miniaturas con este equipo podrán hacer ataques a distancia.

Generador de escudo: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

Sistema de apoyo a armas: Cada vez que el portador realice un ataque a distancia, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores a la tirada para impactar.



CLAVES DE FACCIÓN:

CLAVES: Vehículo, Bípode, Volar, Personaje, Exoarmadura, Comandante en Exoarmadura Sentenciador

COMANDANTE EN EXOARMADURA SENTENCIADOR

Los Comandantes que muestran un temperamento más agresivo suelen elegir ir a la batalla pilotando una Exoarmadura Sentenciador XV85. Grandes y formidables, estas exoarmaduras cuentan con un blindaje más pesado y un impresionante arsenal de armas y pertrechos. Son especialmente adecuadas para los entornos cerrados y mortales de la guerra urbana.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón rotativo de esta miniatura puede sustituirse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 Proyector de descarga aérea*
 - 1 Sistemas de apoyo para armaduras*
 - 1 ciclobláster jónico
 - 1 bláster fundidor
 - · 1 módulo lanzamisiles
 - · 1 plasma rifle
 - · 1 generador de escudo*
 - 1 Lanzallamas t'au
 - · 1 Sistema de apoyo a armas*
- Esta miniatura puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - 1 Dron de combate**
 - 1 Dron telemétrico**
 - 1 Dron de defensa**

- Esta miniatura puede equiparse con hasta tres de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - · 1 Proyector de descarga aérea*
 - 1 Sistemas de apoyo para armaduras*
 - 1 cañón rotativo
 - 1 ciclobláster iónico
 - 1 bláster fundidor
 - · 1 módulo lanzamisiles
 - · 1 plasma rifle
 - · 1 generador de escudo*
 - 1 Lanzallamas t'au
 - · 1 Sistema de apoyo a armas*
- * \mathcal{E} sta miniatura no puede tener duplicados de este elemento de equipo.
- ** Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Comandante en Exoarmadura Sentenciador

Esta miniatura está equipada con: cañón rotativo; Puños de exoarmadura.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

■ EXOARMADURAS CRISIS

CLAVES: Vehículo, Bípode, Volar, Personaje, Exoarmadura, Comandante en Exoarmadura Sentenciador



COMANDANTE EN EXOARMADURA ESTRELLA DE HIELO





Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Proyector de descarga aérea [ÁREA, FUEGO INDIRECTO]	24"	1D6	3+	3	0	1
	Cañón rotativo	18"	4	3+	5	0	1
	Ciclobláster iónico – estándar	18"	3	3+	7	-1	1
	Ciclobláster iónico – sobrecarga [DE RIESGO]	18"	3	3+	8	-2	2
	Bláster fundidor [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
	Cañón rotativo de alta cadencia	18"	8	3+	5	0	1
	Módulo lanzamisiles	30"	2	3+	7	-1	2
	Plasma rifle	24"	1	3+	8	-3	3
	Lanzallamas t'au [ignora cobertura, ráfaga]	12"	1D6	N/A	4	0	1
	***************************************	······································		• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		•	

🛠 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puños de exoarmadura	Combate	3	4+	5	0	1

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Líder

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Comandante Estrella de Hielo: Si esta miniatura lidera una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen un atributo Movimiento de 12" y las armas a distancia con las que estén equipadas tienen la habilidad [ASALTO].

HABILIDADES DE EQUIPO

Sistemas de apoyo para armaduras: La unidad del portador es elegible para disparar en un turno en el que retrocedió, pero, en ese caso, solo las miniaturas con este equipo podrán hacer ataques a distancia.

Generador de escudo: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

Sistema de apoyo a armas: Cada vez que el portador realice un ataque a distancia, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores a la tirada para impactar.



CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, VOLAR, PERSONAJE, EXOARMADURA, COMANDANTE EN EXOARMADURA ESTRELLA DE HIELO

COMANDANTE EN EXOARMADURA ESTRELLA DE HIELO

Capaz de volar a gran velocidad sobre el campo de batalla, o incluso de operar en el frío vacío del espacio, la Exoarmadura XV86 es un arma de guerra excepcionalmente avanzada. Es la preferida de aquellos comandantes que buscan estar en todas partes a la vez, golpeando y desvaneciéndose donde más se les necesita.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón rotativo de esta miniatura puede sustituirse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 Proyector de descarga aérea*
 - 1 Sistemas de apoyo para armaduras*
 - 1 cañón rotativo
 - 1 ciclobláster iónico
 - 1 bláster fundidor
 - 1 módulo lanzamisiles
 - · 1 plasma rifle
 - 1 generador de escudo*
 - 1 Lanzallamas t'au
 - 1 Sistema de apoyo a armas*
- Esta miniatura puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - 1 Dron de combate**
 - 1 Dron telemétrico**
 - 1 Dron de defensa**

- Esta miniatura puede equiparse con hasta tres de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - · 1 Proyector de descarga aérea*
 - 1 Sistemas de apoyo para armaduras*
 - 1 cañón rotativo
 - · 1 ciclobláster iónico
 - · 1 bláster fundidor
 - · 1 módulo lanzamisiles
 - · 1 plasma rifle
 - · 1 generador de escudo*
 - 1 Lanzallamas t'au
 - · 1 Sistema de apoyo a armas*

*Esta miniatura no puede tener duplicados de este elemento de equipo.

** Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Comandante en Exoarmadura Estrella de Hielo

Esta miniatura está equipada con: cañón rotativo de alta cadencia; Puños de exoarmadura.

LÍDER

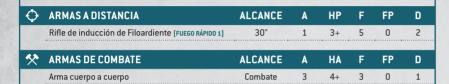
Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

■ EXOARMADURAS CRISIS

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, VOLAR, PERSONAJE, EXOARMADURA,
COMANDANTE EN EXOARMADURA ESTRELLA DE HIELO









BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Tirador excepcional: Cada vez que esta miniatura realice un ataque a distancia, con una Herida crítica, ese ataque tiene un atributo Penetración de Armadura de -3.

Fuego graneado: Si esta miniatura lidera una unidad, suma 1 al atributo Ataques de las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas en esa unidad.



FILOARDIENTE

Especialistas en tácticas de combate basadas en infantería, los Filoardientes renuncian al honor de una exoarmadura para luchar entre las filas de la Casta del Fuego. Su veterana sabiduría es de gran beneficio para los guerreros junto a los que luchan, optimizando la ferocidad y precisión de su potencia de fuego.



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - 1 Dron de combate*
 - 1 Dron telemétrico*
- 1 Dron de defensa*
- *Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Filoardiente

Esta miniatura está equipada con: Rifle de inducción de Filoardiente; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- EQUIPO DE IRRUPTORES
- EQUIPO DE ATAQUE



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Rifle kroot [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
	Rifle de inducción [FUEGO RÁPIDO 1]	30"	1	4+	5	0	1
		····· •···· •·· •·· •·· •·· •·· •·· •··				•	

☆	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
	Cuchillo ritual de Metamorfo	Combate	3	2+	5	0	1	

HABILIDADES

BÁSICA: Líder, Avanzadilla 7", Sigilo

Alimentación ritual: Cada vez que esta miniatura termine un movimiento de carga, hasta el final del turno, suma 3 al atributo Ataques de su cuchillo ritual de Metamorfo.

Órdenes de Metamorfo: Mientras esta miniatura lidera una unidad, las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 6+. Si las miniaturas en dicha unidad han eliminado una unidad enemiga en la fase de combate, entonces, hasta el final de la batalla, mientras esta miniatura lidere esa unidad, las miniaturas en la unidad tendrán la habilidad No hay dolor 4+ en su lugar.



METAMORFO KROOT

Sabios y astutos depredadores alfa, los Metamorfos Kroot dirigen a su pueblo con su ejemplo sanguinario. En batalla, esto significa vigilar a sus seguidores más salvajes, dirigir el salvajismo de la escuadra y la manada, y abatir a los enemigos más poderosos en demostraciones de carnicería ritual para inspirar a los Kroot que los observan.



■ El rifle kroot de esta miniatura puede sustituirse por 1 rifle de inducción.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Metamorfo Kroot

Esta miniatura está equipada con: Rifle kroot; cuchillo ritual de Metamorfo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- CARNÍVOROS KROOT







🛠 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Bastón del honor	Combate	2	4+	5	0	1
			••••••		•	

HABILIDADES

Básica: Líder

Liderazgo coordinado: En tu fase de mando, tira 1D6: con 4+, recibes 1PM.

El fracaso no es una opción: Si esta miniatura lidera una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

HABILIDADES DE EQUIPO

 $\label{eq:Deslization: Deslization} \begin{array}{l} \textbf{Deslizaton:} \ \textbf{El portador puede Volar } y \ \text{tiene un atributo} \\ \textbf{Movimiento de 10"}. \end{array}$

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+



ETÉREO

Los Etéreos son serenos y sabios líderes espirituales de los T'au que encarnan la sabiduría y la unidad del Bien Supremo. En tiempos de guerra lideran en persona, luchando con armas rituales, sobrevolando la batalla a bordo de deslizadrones e invocando el poder fundamental de las castas T'au.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con 1 Deslizadrón.
- Esta miniatura puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - · 1 Dron de combate*
 - 1 Dron telemétrico*
 - · 1 Dron de defensa*
- *Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Etéreo

Esta miniatura está equipada con: bastón del honor.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **EQUIPO DE IRRUPTORES**
- EQUIPO DE ATAQUE



*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	6+	2	0	1
	Espada del Honor supremo	Combate	3	3+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Agente Solitario

Escudo de dualidad: Una vez por batalla, cuando esta unidad sea elegida como blanco de un ataque, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, las miniaturas en esta unidad tienen salvación invulnerable 2+.

Paradoja de dualidad: Cada vez que un ataque tome como blanco a esta unidad, resta 1 a la tirada para impactar y resta 1 a la tirada para herir.

Lealtad suprema (Aura): Mientras una unidad IMPERIO T'AU amiga esté a 6" o menos de esta unidad, cada vez que esa unidad haga un chequeo de acobardamiento o liderazgo, suma 1 a ese chequeo.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

AUN'VA

No existe una figura más grande e inspiradora para los T'au que Aun'Va, el Etéreo Supremo. Bajo su pétrea mirada, los Cuerpos de Cazadores se esfuerzan por alcanzar la excelencia más allá de lo imaginable, luchando como si una encarnación viva del propio T'au'Va se moviera entre ellos y exigiera todo lo que pudieran dar.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Aun'Va HÉROE ÉPICO
- 2 Guardias del Etéreo

Aun'Va está equipado con: arma cuerpo a cuerpo.

Cada Guardia del Etéreo está equipado con: Espada del Honor supremo.





☆ A	RMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
F	idelidad [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	6	3+	5	-1	2
		•				•••••••••	

HABILIDADES

Básica: Líder

Figura inspiradora: Si esta miniatura lidera una unidad, suma 1 al atributo Control de Objetivo de las miniaturas en esa unidad.

Guerrero marcial: Cada vez que esta miniatura sea elegida para combatir, elige una de las siguientes habilidades, la cual estará activa mientras se resuelven esos ataques:

- Ataque directo: Fidelidad tiene la habilidad [PRECISIÓN].
- Golpe de fuerza: Fidelidad tiene la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].
- Pose del remolino: Fidelidad tiene la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 2] en lugar de [GOLPES SOSTENIDOS 1].

SALVACIÓN INVULNERABLE

5-



AUN'SHI

Aun'Shi es un héroe para su pueblo, un humilde guerrero cuya presencia inspira a los T'au de la Casta del Fuego igual que un faro ardiente. Combinando la naturaleza edificante de su casta con una habilidad marcial excepcional, Aun'Shi lidera el camino a la victoria con su espada de honor relampagueando y cortando.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Aun'Shi - HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: Fidelidad.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- EQUIPO DE IRRUPTORES
- CARNÍVOROS KROOT
- EQUIPO DE ATAQUE

CAMINANTE DE LAS SOMBRAS



₽	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Sombra [ASALTO]	18"	2	2+	5	0	2
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A		F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	4+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Infiltradores, Líder, Avanzadilla 7"

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Disruptor de señal: Las unidades enemigas que se desplieguen en el campo de batalla desde las reservas no pueden desplegarse a 12" o menos de esta miniatura.

Analizador estructural: Si esta miniatura lidera una unidad. cada vez que una miniatura en esa unidad realice un ataque a distancia, suma 1 a la tirada para herir.

CLAVES: Infantería, Personaje, Héroe Épico, Marcador Telemétrico, **CAMINANTE DE LAS SOMBRAS**



CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU

CAMINANTE DE LAS SOMBRAS

Tan inconformista como maestro de las operaciones encubiertas, el subcomandante El'Myamoto es un formidable líder de misiones de sigilo y sabotaje. Su analizador estructural le permite localizar los puntos débiles de los enemigos más indomables. Además, su experiencia en la guerra de guerrillas hace que sus fuerzas sean aún más mortíferas.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Caminante de las sombras — HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: Sombra; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

■ EQUIPO DE RASTREADORES



TIROLARGO M R S H L CO 10" 10 3+ 14 7+ 3



Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Cañón rotativo de aceleración	18"	4	4+	6	0	1
	Cañón iónico – estándar [ÁREA]	60"	1D6+3	3+	7	-1	2
	Cañón iónico — sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	60"	1D6+3	3+	8	-2	3
	Acelerador lineal [HERIDAS DEVASTADORAS, PESADA]	72"	1	3+	20	-5	1D6+6
	Misil buscador [disparo único]	48"	1	4+	14	-3	1D6+1
	Disparo único: El portador solo puede disparar esta	a arma una vez	por batal	la.			
	Carabina de inducción doble [ASALTO, ACOPLADA]	20"	2	4+	5	0	1
	Sistema de misiles inteligentes doble [FUEGO INDIRECTO, ACOPLADA]	30"	4	4+	5	0	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Casco blindado	Combate	3	5+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Cazablindados: Cada vez que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco un Monstruo o Vehículo, suma 1 a la tirada para impactar.

Sistema de puntería: Cada vez que esta miniatura sea elegida para disparar, puedes repetir una única tirada para impactar o puedes repetir una única tirada para herir al resolver sus ataques.

Exoarmadura de piloto XV02: En tu fase de mando, puedes elegir una unidad TANQUE CABEZAMARTILLO amiga a 12" o menos. Hasta el inicio de tu próxima de mando, las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas en esa unidad tiene la habilidad [IMPACTOS LETALES].

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-5 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, VOLAR, TIROLARGO



TIROLARGO

Conocido en todo el Imperio T'au como su principal as tanquista, Shas'la T'au Sha'ng posee un talento sublime para la guerra blindada. Su exoarmadura de piloto XVO2 le permite integrarse perfectamente con la inteligencia artificial de la nave de combate que ha elegido, aumentando sus sistemas de puntería y asegurando que todos sus disparos den en el blanco.



OPCIONES DE EQUIPO

- El acelerador lineal de esta miniatura puede sustituirse por 1 cañón iónico.
- Las 2 carabinas de inducción dobles de esta miniatura pueden sustituirse por una de las siguientes opciones:
 - · 2 cañones rotativos de aceleración
 - · 2 sistemas de misiles inteligentes dobles
- Esta miniatura puede equiparse con hasta 2 misiles buscadores.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Tirolargo - HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: 2 carabinas de inducción dobles; acelerador lineal; casco blindado.

EQUIPO DE ATAQUE





Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Carabina de inducción	20"	2	4+	5	0	1
	Pistola de inducción [PISTOLA]	12"	1	4+	5	0	1
	Rifle de inducción [FUEGO RÁPIDO 1]	30"	1	4+	5	0	1
	Torreta de apoyo [FUEGO INDIRECTO, ACOPLADA]	30"	2	5+	5	0	1

🛠 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	5+	3	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Fuego de cobertura: Mientras esta unidad esté dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, cada vez la elijas como el blanco de la estratagema Disparos preventivos, al resolver esa estratagema causará impactos con las tiradas para impactar sin modificar de 4+.

Torreta de apoyo DS8: En tu fase de movimiento, si esta unidad permanece estacionaria, hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, su miniatura Shas'ui Guerrero de la Casta del Fuego estará equipada con el arma Torreta de apoyo.

Nota del Diseñador: Coloca una ficha de Torreta de apoyo DS8 junto a esta unidad para recordarlo.

CLAVES: Infantería, Línea de Batalla, Granadas, Marcador Telemétrico, GUERRERO DE LA CASTA DEL FUEGO. EQUIPO DE ATAQUE



CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU

EQUIPO DE ATAQUE

Los Equipos de Ataque de los Guerreros de la Casta del Fuego son el pilar de muchos Cuerpos de Cazadores, desatando tormentas de una gran potencia de fuego que pocos enemigos pueden soportar. Resistentes, fiables, numerosos y con acceso a una variedad de armamento especializado y apoyo de drones, estos Guerreros de la Casta del Fuego mantendrán la línea sin importar a lo que se enfrenten.



OPCIONES DE EQUIPO

- El Shas'Ui Guerrero de la Casta del Fuego de esta unidad puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - 1 Dron Guardián* (Esta miniatura no puede tener duplicados de este elemento de equipo)
 - 1 Dron de combate*
 - 1 Dron telemétrico*
 - · 1 Dron de defensa*
- El rifle de inducción de cualquier número de miniaturas Guerrero de la Casta del Fuego puede reemplazarse por 1 carabina de inducción.
- *Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Shas'Ui Guerrero de la Casta del Fuego
- 9 Guerreros de la Casta del Fuego

Todas las miniaturas están equipadas con: Pistola de inducción; rifle de inducción; arma cuerpo a cuerpo.



EQUIPO DE IRRUPTORES

M R S H L CO 6" 3 4+ 1 7+ 2



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	НР	F	FP	D
	Bláster de inducción [ASALTO]	10"	2	3+	6	-1	1
	Pistola de inducción [PISTOLA]	12"	1	4+	5	0	1
	Torreta de apoyo con sistema de misiles [FUEGO INDIRECTO, ACOPLADA]	30"	2	5+	5	0	1

📯 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	5+	3	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Irrumpir y limpiar: Cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad enemiga dentro del alcance de un marcador de objetivo, puedes repetir la tirada para herir.

Torreta de apoyo DS8: En tu fase de movimiento, si esta unidad permanece estacionaria, hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, su miniatura Shas'ui Guerrero de la Casta del Fuego estará equipada con el arma Torreta de apoyo.

Nota del Diseñador: Coloca una ficha de Torreta de apoyo DS8 junto a esta unidad para recordarlo.

CLAVES — TODAS LAS MINIATURAS: Infantería, Línea de Batalla, Granadas, Marcador Telemétrico, Guerrero de la Casta del Fuego, Equipo de Irruptores



EQUIPO DE IRRUPTORES

Cuando hay que expulsar a los enemigos de posiciones fortificadas o abordar naves, allí van los Equipos de Irruptores. Sus blásteres de inducción son de corto alcance pero letales, y cuando se combinan con el resistente blindaje del equipo, la disciplina táctica y los drones de apoyo especializados, los Irruptores se vuelven letal en el cuerpo a cuerpo.



OPCIONES DE EQUIPO

- El Shas'Ui Guerrero de la Casta del Fuego Irruptor de esta unidad puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - 1 Dron Guardián* (Esta miniatura no puede tener duplicados de este elemento de equipo)
 - 1 Dron de combate*
 - 1 Dron telemétrico*
 - · 1 Dron de defensa*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Shas'Ui Guerrero de la Casta del Fuego Irruptor
- 9 Guerreros de la Casta del Fuego Irruptores

Todas las miniaturas están equipadas con: Bláster de inducción; pistola de inducción; arma cuerpo a cuerpo.



^{*}Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.

CARNÍVOROS KROOT

7" 3 6+ 1 7+ 1



\Phi	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Rifle kroot [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
쏫	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	Α	НА	F	FP	D
	Rifle kroot	Combate	2	3+	4	0	1

HABILIDADES

Básica: Avanzadilla 7", Sigilo

Festín sombrío: Si esta unidad elimina a una unidad enemiga en la fase de combate, las miniaturas en esta unidad tendrán la habilidad No hay dolor 5+ hasta el final de la batalla.

CARNÍVOROS KROOT

Rápidos y despiadados, las escuadras de Carnívoros Kroot emplean su habilidad en el campo y su instinto depredador para acercarse rápidamente a sus enemigos. Lo que les falta de resistencia, lo compensan con su salvajismo a corta distancia, martilleando a los enemigos con descargas de sus rifles antes de cargar contra ellos para desgarrar a sus víctimas hasta convertirlas en restos sangrientos.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 10-20 Carnívoros Kroot

Todas las miniaturas están equipadas con: Rifle kroot.



7" 5 6+ 4 7+



•	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Cañón Kroot	36"	2	4+	7	0	2
42	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	Α	HA	F	FP	D

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 7"

Manadafamilia kroot: Mientras una o más unidades
CARNÍVOROS KROOT amigas estén a 6" o menos de esta
unidad, cada vez que una miniatura en esta unidad realice un
ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

JINETES DE KROOTOX

Los Krootox son excelentes plataformas de armas vivientes, entrando en batalla con cañones atados a sus espaldas, y sus artilleros Kroot balanceándose sobre sus corceles en arneses primitivos. Aunque no son agresivos, los Krootox ven a los Carnívoros Kroot con los que luchan como familiares de manada, y emplearán su gran fuerza para defender a los suyos.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1-3 Jinetes de Krootox

Todas las miniaturas están equipadas con: Cañón Kroot; puños de Krootox.

EXOARMADURAS CRISIS

M R S H L CO



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Proyector de descarga aérea [ÁREA, FUEGO INDIRECTO]	24"	1D6	4+	3	0	1
	Cañón rotativo	18"	4	4+	5	0	1
	Ciclobláster iónico – estándar	18"	3	3+	7	-1	1
	Ciclobláster iónico – sobrecarga [DE RIESGO]	18"	3	3+	8	-2	2
	Bláster fundidor [FUSIÓN 2]	12"	1	4+	9	-4	1D6
	Módulo lanzamisiles	30"	2	4+	7	-1	2
	Plasma rifle	24"	1	4+	8	-3	3
	Lanzallamas t'au [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1

🛠 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puños de exoarmadura	Combate	3	5+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Turbopropulsores: Cada vez que esta unidad avance, no hagas tirada para avanzar. En su lugar, hasta el final de la fase, suma 6" al atributo Movimiento de las miniaturas en esta unidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Sistemas de apoyo para armaduras: La unidad del portador es elegible para disparar en un turno en el que retrocedió, pero, en ese caso, solo las miniaturas con este equipo podrán hacer ataques a distancia.

Generador de escudo: El portador tiene salvación invulnerable 4+.

Sistema de apoyo a armas: Cada vez que el portador realice un ataque a distancia, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores a la tirada para impactar.

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: Vehículo, Bípode, Volar, Exoarmadura, Crisis



CLAVES DE FACCIÓN:

EXOARMADURAS CRISIS

Dondequiera que la batalla sea más feroz, allí atacan las exoarmaduras Crisis. Pilotadas por valientes veteranos de la Casta del Fuego, son tan resistentes y están tan bien armadas como los tanques ligeros de muchas razas, pero también cuentan con una velocidad asistida por propulsores que les permite cruzar el campo de batalla a saltos o lanzarse desde las cañoneras Manta.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón rotativo de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 Proyector de descarga aérea*
 - 1 Sistemas de apoyo para armaduras*
 - 1 ciclobláster iónico
 - 1 bláster fundidor
 - · 1 módulo lanzamisiles
 - · 1 plasma rifle
 - · 1 generador de escudo*
 - 1 Lanzallamas t'au
 - 1 Sistema de apoyo a armas*
- Cualquier número de miniaturas puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - 1 Dron de combate**
 - 1 Dron telemétrico**
 - · 1 Dron de defensa**

- Cualquier número de miniaturas puede equiparse con hasta tres de las siguientes opciones. Puede haber duplicados***:
 - · 1 Proyector de descarga aérea*
 - 1 Sistemas de apoyo para armaduras*
 - 1 cañón rotativo
 - 1 ciclobláster iónico
 - 1 bláster fundidor
 - 1 módulo lanzamisiles
 - · 1 plasma rifle
 - · 1 generador de escudo*
 - 1 Lanzallamas t'au
 - · 1 Sistema de apoyo a armas*
- * Ninguna miniatura puede tener duplicados de estos elementos de equipo.
- ** Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.
- *** Ninguna miniatura puede estar equipadas con más de 3 armas a distancia

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Shas'vre Crisis
- 2-5 Shas'ui Crisis

Todas las miniaturas están equipadas con: cañón rotativo; Puños de exoarmadura.



EXOARMADURAS SIGILO

Puños de exoarmadura



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Cañón rotativo	18"	4	4+	5	0	1
	Bláster fundidor [FUSIÓN 2]	12"	1	4+	9	-4	1D6
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D

Combate

HABILIDADES

BÁSICA: Infiltradores, Sigilo

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Observadores de avanzada: Cuando esta unidad sea unidad Observadora, hasta el final de la fase, cuando una miniatura en su unidad Guiada realice un ataque a distancia que tome como blanco a su unidad Observada, repite las tiradas para herir de 1.

HABILIDADES DE EQUIPO

Sistemas de apoyo para armaduras: La unidad del portador es elegible para disparar en un turno en el que retrocedió, pero, en ese caso, solo las miniaturas con este equipo podrán hacer ataques a distancia.

Rastreador guiado: Una vez por batalla, puedes usar la estratagema Inserción rápida por OPM. Debes desplegar al blanco a 3" o menos de la unidad del portador y a más de 9" de toda unidad enemiga.

Nota del Diseñador: Coloca una ficha de Rastreador guiado junto a esta unidad, y retírala una vez uses esta habilidad.



EXOARMADURAS SIGILO

La XV25, una exoarmadura comparativamente ligera y especializad, oculta a su piloto tras campos de tecnología de sigilo que obstaculizan los sensores. Al beneficiarse de la velocidad asistida por propulsores y de una impresionante potencia de fuego, estos equipos son excelentes agentes de vanguardia que despliegan rastreadores guiados para indicar a fuerzas enteras de inserción el camino desde la órbita baja.



OPCIONES DE EQUIPO

- El Shas'vre Sigilo de esta unidad puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - 1 Dron de Combate*
 - 1 Dron Telemétrico*
 - · 1 Dron de Defensa*
- Por cada 3 miniaturas en la unidad, el cañón rotativo de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 bláster fundidor.
- Por cada 3 miniaturas en la unidad, 1 miniatura puede equiparse con 1 Sistemas de apoyo para armaduras.
- *Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Shas'vre Sigilo
- = 2-5 Shas'ui Sigilo

Todas las miniaturas están equipadas con: cañón rotativo; puños de exoarmadura.

EXOARMADURA FANTASMAL



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cicloacribillador iónico – estándar	36"	6	4+	7	-1	2
Cicloacribillador iónico – sobrecarga [DE RIESGO]	36"	6	4+	8	-2	3
Colisionador fundidor [FUSIÓN 2]	18"	2	4+	12	-4	1D6
Cañón rotativo doble [ACOPLADA]	18"	4	4+	5	0	1
Bláster fundidor doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA]	12"	1	4+	9	-4	1D6
Lanzallamas t'au doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
	Cicloacribillador iónico — estándar Cicloacribillador iónico — sobrecarga [DE RIESGO] Colisionador fundidor [FUSIÓN 2] Cañón rotativo doble [ACOPLADA] Bláster fundidor doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA] Lanzallamas t'au doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA,	Cicloacribillador iónico – estándar 36" Cicloacribillador iónico – sobrecarga [DERIESGO] 36" Colisionador fundidor [FUSIÓN 2] 18" Cañón rotativo doble [ACOPLADA] 18" Bláster fundidor doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA] 12" Lanzallamas t'au doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, 12"	Cicloacribillador iónico – estándar 36" 6 Cicloacribillador iónico – sobrecarga [DERIESGO] 36" 6 Colisionador fundidor [FUSIÓN 2] 18" 2 Cañón rotativo doble [ACOPLADA] 18" 4 Bláster fundidor doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA] 12" 1 Lanzallamas t'au doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, 12" 106	Cicloacribillador iónico – estándar 36" 6 4+ Cicloacribillador iónico – sobrecarga [DE RIESGO] 36" 6 4+ Colisionador fundidor [FUSIÓN 2] 18" 2 4+ Cañón rotativo doble [ACOPLADA] 18" 4 4+ Bláster fundidor doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA] 12" 1 4+ Lanzallamas t'au doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, 12" 1D6 N/A	Cicloacribillador iónico – estándar 36" 6 4+ 7 Cicloacribillador iónico – sobrecarga [DERIESGO] 36" 6 4+ 8 Colisionador fundidor [FUSIÓN 2] 18" 2 4+ 12 Cañón rotativo doble [ACOPLADA] 18" 4 4+ 5 Bláster fundidor doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA] 12" 1 4+ 9 Lanzallamas t'au doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, 12" 106 N/A 4	Cicloacribillador iónico – estándar 36" 6 4+ 7 -1 Cicloacribillador iónico – sobrecarga [DERIESGO] 36" 6 4+ 8 -2 Colisionador fundidor [FUSIÓN 2] 18" 2 4+ 12 -4 Cañón rotativo doble [ACOPLADA] 18" 4 4+ 5 0 Bláster fundidor doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA] 12" 1 4+ 9 -4 Lanzallamas t'au doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, 12" 1D6 N/A 4 0

🛠 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puños Fantasmales	Combate	3	5+	6	0	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, Infiltradores, Agente Solitario, Sigilo,

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Drones de sigilo: Dos veces por batalla, después de que se asigne un ataque a esta miniatura, puedes cambiar el atributo Daño de ese ataque a 0.

Nota del Diseñador: Coloca dos fichas de Dron de sigilo junto a esta unidad, y retira uno cada vez que uses esta habilidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Sistemas de apoyo para armaduras: El portador es elegible para disparar en un turno en el que retrocedió pero entonces pierde la clave Humo.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES DE FACCIÓN:

CLAVES: Vehículo, Bípode, Volar, Humo, Exoarmadura, Fantasmal

EXOARMADURA FANTASMAL

Nada tan grande debería ser capaz de pasar desapercibido en el campo de batalla, pero entre su campo Sigilo y sus sistemas de guerra electrónica, la Exoarmadura Fantasmal lo consigue. Una vez en posición, su piloto desata feroces andanadas, emboscando, abrumando y dispersando al aterrorizado enemigo en cuestión de momentos.



OPCIONES DE EQUIPO

- El colisionador fundidor de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cicloacribillador iónico.
- El lanzallamas t'au doble de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 bláster fundidor doble
 - 1 cañón rotativo doble
- Esta miniatura puede equiparse con 1 Sistemas de apoyo para armaduras.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

• 1 Exoarmadura Fantasmal

Esta miniatura está equipada con: Colisionador fundidor; lanzallamas t'au doble; puños fantasmales.

EQUIPO OJO DE FUEGO





Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Rifles de inducción de largo alcance [PESADA, PRECISIÓN]	36"	3	4+	5	-1	2
	Pistola de inducción [PISTOLA]	12"	1	3+	5	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Armas de cuerpo a cuerpo	Combate	4	5+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Infiltradores, Agente Solitario, Sigilo

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Puntería precisa: Mientras esta miniatura sea una unidad Guiada, cada vez que realice un ataque que tome como blanco a su unidad Observada, puedes repetir la tirada para impactar.



EQUIPO OJO DE FUEGO

Ocultos tras campos de sigilo, los francotiradores Ojo de Fuego marcan con sus instrumentos al enemigo y transmiten los datos a los drones francotiradores MV71. de esta manera, aumentan las rutinas de priorización de fuego de las inteligencias artificiales de los drones, haciéndolos más inteligentes, más astutos y aún más letales para los enemigos distantes.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Francotirador Ojo de Fuego

Esta miniatura está equipada con: rifles de inducción de largo alcance; pistola de inducción; armas de cuerpo a cuerpo.

Nota del Diseñador: La miniatura de Francotirador Ojo de Fuego y las miniaturas de Drones francotiradores se tratan como una única miniatura a todos los efectos de las reglas. Todas las distancias se miden hasta y desde la miniatura del francotirador. Las miniaturas de drones francotiradores no cuentan como miniaturas a efectos de reglas.

EQUIPO DE RASTREADORES

M R S H L CO 7" 3 4+ 1 7+ 1





Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Dron con cañón rotativo	18"	4	5+	5	0	1
	Rifle iónico – estándar [PESADA]	30"	3	5+	7	-1	1
	Rifle iónico – sobrecarga [DE RIESGO, PESADA]	30"	3	5+	8	-2	2
	Carabina de inducción	20"	2	4+	5	0	1
	Pistola de inducción [PISTOLA]	12"	1	4+	5	0	1
	Rifle acelerador [HERIDAS DEVASTADORAS, PESADA]	30"	1	5+	10	-4	3
-	Lanzagranadas semiautomático — PEM [ANTI-VEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]	18"	1	4+	3	0	1
	Lanzagranadas semiautomático — Fundidor	18"	1	4+	6	-1	3
				••••••		•	

ARMAS DE COMBATE ALCANCE A HA F FP D Arma cuerpo a cuerpo Combate 1 5+ 3 0 1

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 7"

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Blanco asimilado: Una vez por turno, al usar la habilidad El Bien Supremo, puedes elegir esta unidad como unidad Observadora una segunda vez. Al hacerlo, puedes cambiar qué unidad enemiga es la unidad Observada por esta unidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Dron antigravedad: Resta 2 a las tiradas de carga de toda unidad enemiga que declare una carga contra la unidad del portador (no se acumula a otras reducciones a esa tirada de carga).

Dron acelerador de inducción: suma 6" al atributo Alcance de las carabinas de inducción con las que están equipadas las miniaturas en la unidad del portador.

Dron de reconocimiento: El portador está equipado con 1 Dron con cañón rotativo y la unidad del portador tiene la habilidad Infiltradores.

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: Infantería, Granadas, Marcador Telemétrico, Equipo de Rastreadores



CLAVES DE FACCIÓN:

EQUIPO DE RASTREADORES

El Equipo de Rastreadores causa estragos tras las líneas enemigas. Su potencia de fuego es formidable, especialmente cuando disparan con potentes rifles aceleradores, y sus drones optimizan el fuego de inducción del Equipo. Sin embargo, su habilidad más letal es señalar objetivos prioritarios con su Marcador Telemétrico masivo para que las unidades T'au más pesadas los aniquilen.





OPCIONES DE EQUIPO

- El Shas'ui Rastreador de esta unidad puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - · 1 Dron antigravedad
 - · 1 Dron acelerador de inducción
 - · 1 Dron de reconocimiento
- La carabina de inducción de hasta 3 Rastreadores puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 rifle iónico
 - 1 rifle acelerador
- 1 miniatura en esta unidad equipada con una carabina de inducción puede equiparse con 1
 Lanzagranadas semiautomático. No se puede sustituir la carabina de inducción de esa miniatura.
- 1 miniatura en esta unidad puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - 1 Dron de Combate*
 - 1 Dron Telemétrico*
 - · 1 Dron de Defensa*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Shas'ui Rastreador
- 9 Rastreadores

Todas las miniaturas están equipadas con: carabina de inducción; pistola de inducción; arma cuerpo a cuerpo.



^{*} Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.

PIRAÑA M R S H L CO 14" 7 4+ 7 7+ 2



Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Cañón rotativo de Piraña	18"	4	4+	6	-1	1
	Bláster fundidor de Piraña [FUSIÓN 4]	12"	1	4+	9	-4	1D6
	Misil buscador [disparo único]	48"	1	4+	14	-3	1D6+1
	Disparo único: El portador solo puede disparar esta	a arma una vez j	oor bata	ılla.			
	Carabina de inducción doble [ACOPLADA, ASALTO]	20"	2	4+	5	0	1
		•		•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••		•	

🛠 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	2	5+	4	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1, Avanzadilla 9"

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Tácticas de drones hostigadores: Al final de tu fase de Movimiento, elige 1 unidad enemiga a 12" o menos de esta unidad; esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento.



PIRAÑA

Adelantándose a las fuerzas principales de los T'au, escuadras de estos levitadores ligeros arrasan objetivos con salvas de fuego pesado. Además, pueden desprender escuadras de drones para sembrar el caos tras las líneas enemigas antes de volver a atracar, aumentando los estragos que pueden causar las Pirañas o cubriendo su rápida retirada.



OPCIONES DE EQUIPO

- El Cañón rotativo de Piraña de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 Bláster fundidor de Piraña.
- Cualquier número de miniaturas puede equiparse con 2 misiles buscadores.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1-3 Pirañas

Todas las miniaturas están equipadas con: Cañón rotativo de Piraña; 2 carabinas de inducción dobles; casco blindado.

AGUIJONES ALADOS VESPID

M R S H L CO
12" 4 4+ 1 7+ 1



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Bláster de neutrones [ASALTO]	18"	2	4+	5	-2	2
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Garras de Aguijón Alado	Combate	1	4+	4	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

Agilidad aérea: Al final de tu fase de Movimiento, si esta unidad no tiene ninguna unidad enemiga en su zona de amenaza, puedes retirarla del campo de batalla y colocarla en las reservas estratégicas.

AGUIJONES ALADOS VESPID

Estos alienígenas llegan a la batalla sobre alas membranosas, y gracias a su agilidad aérea el enemigo no tiene donde esconderse. Resistentes como para aguantar disparos especialmente fuertes, lanzan salvas radiactivas con sus blásteres de neutrones que pronto reducen a sus objetivos a poco más que cráteres brillantes.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Himenóptero
- 4 Aguijones Alados Vespid

Todas las miniaturas están equipadas con: Bláster de neutrones; garras de Aguijón Alado.





*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Colmillos desgarradores	Combate	3	3+	3	0	1
750		•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••		•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••		•	

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 9", Sigilo

Manada de caza: Mientras una o más unidades CARNÍVORO KROOT amigas a 6" o menos de esta unidad estén en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para herir.

MASTINES DE GUERRA KROOT

Formando manadas de caza junto con Carnívoros Kroot, estas bestias depredadoras recorren velozmente el campo de batalla en busca de presas. Llevados a un frenesí carnívoro por el olor de la sangre, los Mastines de Guerra Kroot se abalanzan sobre sus víctimas con una rapidez aterradora, rasgando y desgarrando con sus fauces picudas y garras despiadadas.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 4-12 Mastines de Guerra Kroot

Todas las miniaturas están equipadas con: Colmillos desgarradores.

EXOARMADURAS APOCALIPSIS

5" 6 2+ 8 7+ 2



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D		
	Rifle acelerador pesado [PESADA, HERIDAS DEVASTADORAS]	60"	2	4+	12	-4	1D6+1		
	Módulos lanzamisiles de alto explosivo [ACOPLADA]	30"	6	4+	7	-1	2		
	Misil buscador [disparo único]	48"	1	4+	14	-3	1D6+1		
	Disparo único: El portador solo puede disparar esta arma una vez por batalla.								
	Fusil de plasma doble [ACOPLADA]	24"	1	4+	8	-3	3		
	Sistema de misiles inteligentes doble [FUEGO INDIRECTO, ACOPLADA]	30"	3	4+	5	0	1		

2	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Tamaño aplastante	Combate	3	5+	6	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Armadura avanzada: Las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra heridas mortales.

HABILIDADES DE EQUIPO

Sistemas de apoyo para armaduras: La unidad del portador es elegible para disparar en un turno en el que retrocedió, pero, en ese caso, solo las miniaturas con este equipo podrán hacer ataques a distancia.

Sistema de apoyo a armas: Cada vez que el portador realice un ataque a distancia, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores a la tirada para impactar.



EXOARMADURAS APOCALIPSIS

Los equipos de exoarmaduras Apocalipsis aniquilan todo lo que acaba en su punto de mira. Cada exoarmadura es un coloso blindado de alta tecnología, y sus icónicos rifles aceleradores pesados y otro armamento de largo alcance pueden aniquilar incluso a los enemigos más duros.



OPCIONES DE EQUIPO

- El rifle acelerador pesado de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 Módulos lanzamisiles de alto explosivo.
- Cualquier número de miniaturas puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. No puede haber duplicados:
 - 1 sistemas de apoyo para armaduras
 - · 1 misil buscador
 - · 1 fusil de plasma doble*
 - · 1 sistema de misiles inteligentes doble*
 - o 1 Sistema de apoyo a armas
- Cualquier número de miniaturas puede equiparse con hasta dos de las siguientes opciones. Puede haber duplicados:
 - 1 Dron de Combate**
 - 1 Dron Telemétrico**
 - 1 Dron artillero**
 - 1 Dron de Defensa**
- * Ninguna miniatura puede equiparse con un fusil de plasma doble y un sistema de misiles inteligentes doble a la vez.
- ** Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Shas'vre Apocalipsis
- 0-2 Shas'ui Apocalipsis

Todas las miniaturas están equipadas con: Rifle acelerador pesado; tamaño aplastante.



EXOARMADURA CATACLISMO



2
3
4
1D6
3
1

🛠 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Puños de Cataclismo	Combate	6	5+	6	0	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 106

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Sistemas de apoyo para armaduras: El portador is eligible para disparar en un turno en el que retrocedió.

Carga nova: Una vez por batalla, en tu fase de disparo, elige 1 arma a distancia con la que esté equipada esta miniatura. Hasta el final de la fase, esa arma tiene la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].

Sistema de apouo a armas: Cada vez que el portador realice un ataque a distancia, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores a la tirada para impactar.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, VOLAR, EXOARMADURA, CATACLISMO



CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU

EXOARMADURA CATACLISMO

La Cataclismo combina la resistencia del blindaje y la abrumadora potencia de fuego de un carro de combate pesado con la agilidad de un veloz y hábil guerrero. Impulsada por un vibrante reactor nova, la exoarmadura Cataclismo puede sobrecargar sus sistemas cuando lo necesite, mientras que su potencia de fuego masiva puede erradicar formaciones enteras de guerreros o blindados.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón rotativo pesado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 acelerador de iones.
- El fusil de plasma doble de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 Bláster fundidor doble
 - · 1 Sistema de misiles inteligentes doble
- Esta miniatura puede equiparse con hasta 2 Drones artilleros*.
- * Tienes las reglas de este dron en la tarjeta de Drones del Imperio T'au.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Exoarmadura Cataclismo

Esta miniatura está equipada con: cañón rotativo pesado; fusil de plasma doble; puños de Cataclismo.

TANQUE CABEZAMARTILLO



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Cañón rotativo de aceleración	18"	4	4+	6	-1	1
	Cañón iónico – estándar [ÁREA]	60"	1D6+3	4+	7	-1	2
	Cañón iónico – sobrecarga [ÁREA, DE RIESGO]	60"	1D6+3	4+	8	-2	3
	Acelerador lineal [PESADA, HERIDAS DEVASTADORAS]	72"	1	4+	20	-5	1D6+6
	Misil buscador [disparo único]	48"	1	4+	14	-3	1D6+1
	Disparo único: El portador solo puede disparar esta	a arma una vez	por batal	la.			
	Carabina de inducción doble [ACOPLADA]	20"	2	4+	5	0	1
	Sistema de misiles inteligentes doble [FUEGO INDIRECTO, ACOPLADA]	30"	3	4+	5	0	1

🛠 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	5+	6	0	1

HABILIDADES

Básica: Final violento 1D3

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Cazablindados: Cada vez que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco un Monstruo o Venículo, suma 1 a la tirada para impactar.

Sistema de puntería: Cada vez que esta miniatura sea elegida para disparar, puedes repetir una única tirada para impactar o puedes repetir una única tirada para herir al resolver sus ataques.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-5 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, TANQUE CABEZAMARTILLO



CLAVES DE FACCIÓN:

TANQUE CABEZAMARTILLO

El Tanque Cabezamartillo personifica el modo de guerra de los T'au. Este tanque volador no solo es resistente y posee una potencia de fuego realmente feroz, sino que también es lo suficientemente rápido y maniobrable como para superar a las pesadas máquinas de guerra enemigas y seguir el ritmo de los rápidos avances, fintas y redespliegues de los Cuerpos de Cazadores.



OPCIONES DE EQUIPO

- El acelerador lineal de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón iónico.
- Las 2 carabinas de inducción dobles de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 2 cañones rotativos de aceleración
 - · 2 sistemas de misiles inteligentes dobles
- Esta miniatura puede equiparse con hasta 2 misiles buscadores.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Tanque Cabezamartillo

Esta miniatura está equipada con: 1 Acelerador lineal; 2 carabinas de inducción dobles; casco blindado.

TANQUE CABEZAMARTILLO MONT'KA SHAS

M R S H L CO 10" 10 3+ 14 7+ 3

Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Cañón rotativo de aceleración	18"	4	4+	6	-1	1
	Batería de misiles buscadores	48"	3	4+	14	-3	1D6+1
	Carabina de inducción doble [ASALTO, ACOPLADA]	20"	2	4+	5	0	1
	Sistema de misiles inteligentes doble [FUEGO INDIRECTO, ACOPLADA]	30"	3	4+	5	0	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Casco blindado	Combate	3	5+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Escáneres aéreos: Cada vez que esta miniatura realice un ataque con a arma a distancia que tome como blanco a una unidad que puede VOLAR, puedes repetir la tirada para impactar.

Sistema de puntería: Cada vez que esta miniatura sea elegida para disparar, puedes repetir una única tirada para impactar o puedes repetir una única tirada para herir al resolver sus ataques.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-5 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, MARCADOR TELEMÉTRICO, TANQUE CABEZAMARTILLO MONT'KA SHAS



CLAVES DE FACCIÓN:

TANQUE CABEZAMARTILLO MONT'KA SHAS

Este inusual tanque aéreo se apoya en otras unidades T'au para usar marcadores telemétricos con los que señalar los objetivos de sus misiles buscadores. Una vez hecho esto, las salvas del Mont´ka Shas son casi ineludibles. Un activo antiaéreo especialmente eficaz, emplea avanzados rastreadores de velocidad para predecir las trayectorias de vuelo del enemigo y destruirlo con ojivas letales.



- Las 2 carabinas de inducción dobles de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 2 Cañones rotativos de aceleración
 - · 2 sistemas de misiles inteligentes dobles

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Tanque Cabezamartillo Mont 'ka Shas

Esta miniatura está equipada con: 1 batería de misiles buscadores; 2 carabinas de inducción dobles; casco blindado.





ARMAS DE COMBATE

Casco blindado

Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Cañón rotativo de aceleración	18"	4	4+	6	0	1
	Misil buscador [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6+1
Disparo único: El portador solo puede disparar esta arma una vez por batalla.							
	Carabina de inducción doble [ASALTO, ACOPLADA]	20"	2	4+	5	0	1
	Sistema de misiles inteligentes doble [FUEGO INDIRECTO, ACOPLADA]	30"	2	4+	5	0	1
		•				•	•••••

ALCANCE

Combate

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Despliegue rápido: Las unidades pueden desembarcar de este TRANSPORTE después de que haya avanzado. Las unidades que lo hagan cuentan como que han hecho un movimiento normal en esa fase y no pueden declarar una carga en el mismo turno, pero aparte de ello pueden actuar normalmente durante el resto del turno



0

MANTARRAYA

El omnipresente transporte blindado de la Casta del Fuego, el Mantarraya, es un símbolo icónico de la expansión militar T'au. Resistente y sorprendentemente ágil, transporta a los Guerreros de la Casta del Fuego a la batalla con una velocidad impresionante. Una vez allí, su cañón rotativo y sus sistemas de drones o misiles proporcionan a sus pasajeros un apoyo de fuego adicional.



- Las 2 carabinas de inducción dobles de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 sistemas de misiles inteligentes dobles.
- Esta miniatura puede equiparse con hasta 2 misiles buscadores.



■ 1 Mantarraya

Esta miniatura está equipada con: Cañón rotativo de aceleración; 2 carabina de inducción dobles; casco blindado.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas Infantería Imperio T'au. No puede transportar miniaturas Exoarmadura, Kroot o AGUIJONES ALADOS VESPID.



CAZA TIBURÓN LANZA

CO

Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D		
	Cañón rotativo de aceleración	18"	4	4+	6	0	1		
	Módulo lanzamisiles	30"	2	4+	7	-1	2		
	Torreta iónica quad – estándar [ACOPLADA]	30"	8	4+	7	-1	1		
-	Torreta iónica quad — sobrecarga [DE RIESGO, ACOPLADA]	30"	8	4+	8	-2	2		
	Misil buscador [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6+1		
	Disparo único: El portador solo puede disparar esta arma una vez por batalla.								

🛠 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	5+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Caza aire-tierra: Cada vez que esta miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad enemiga, si esa unidad no puede VOLAR, suma 1 a la tirada para impactar.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

Antes de elegir blancos, elige uno de los siquientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: VEHÍCULO, AERONAVE, VOLAR, CAZA TIBURÓN LANZA



CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU

CAZA TIBURÓN LANZA

El Tiburón Lanza es un caza de superioridad aérea con suficiente resistencia y potencia de fuego como para convertirse en una nave de ataque terrestre alarmantemente eficaz en caso de necesidad. Desplegados en gran número para ganar el control de los cielos antes de las grandes ofensivas T'au, los Tiburones Lanza llenan los cielos con abrasadoras ráfagas de iones y misiles buscadores.

OPCIONES DE EQUIPO

■ El cañón rotativo de aceleración de esta miniatura puede reemplazarse por 1 módulo lanzamisiles.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Caza tiburón lanza

Esta miniatura está equipada con: Cañón rotativo de aceleración; torreta iónica quad; 2 misiles buscadores; casco blindado.



BOMBARDERO TIBURÓN SOLAR

20+"



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Módulo lanzamisiles doble [ACOPLADA]	30"	2	4+	7	-1	2
	Misil buscador [DISPARO ÚNICO]	48"	1	4+	14	-3	1D6+1
	Disparo único: El portador solo puede disparar est	a arma una vez	por bata	alla.			
	Rifle iónico doble – estándar [ACOPLADA]	30"	3	4+	7	-1	1
	Rifle iónico doble — sobrecarga [DE RIESGO, ACOPLADA]	30"	3	4+	8	-2	2
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Casco blindado	Combate	3	5+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Bombas de inducción: Cada vez que esta miniatura termine un movimiento normal, puedes elegir una unidad enemiga sobre la que haya movido y tirar 6D6: por cada 3+, esa unidad sufre 1 herida mortal.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

Antes de elegir blancos, elige uno de los siquientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: VEHÍCULO, AERONAVE, VOLAR, BOMBARDERO TIBURÓN SOLAR



CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU

BOMBARDERO TIBURÓN SOLAR

Capaz de microfabricar sus propias municiones de energía en el fragor de la batalla, el Tiburón Solar lanza bombas de inducción sobre el enemigo y lo destruye en feroces explosiones de poder.



OPCIONES DE EQUIPO

Esta miniatura puede equiparse con 1 módulo lanzamisiles adicional.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Bombardero tiburón solar

Esta miniatura está equipada con: Módulo lanzamisiles doble; 2 misiles buscadores; 2 rifles iónicos dobles; casco blindado.



LÍNEA DE DEFENSA ROMPEOLAS

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, cubierta de disparo 20

Fortificación: Mientras una unidad enemiga esté únicamente en la zona de amenaza de una o más FORTIFICACIONES de tu eiército:

- Esa unidad aún puede ser elegida como blanco de ataques a distancia, pero, cada vez que se haga dicho ataque, si no se hace con una Pistola, resta 1 a la tirada para impactar.
- Las miniaturas en esa unidad no necesitan hacer chequeos de huida desesperada al retroceder mientras están acobardadas, salvo aquellas que moverían a través de miniaturas enemigas al hacerlo.

Cobertura Rompeolas: Cuando se asigne un ataque a distancia a una miniatura, si esa miniatura no es totalmente visible para toda miniatura en la unidad atacante debido a esta FORTIFICA-CIÓN, esa miniatura se beneficia de cobertura contra ese ataque.

Plataforma de defensa Rompeolas: Si se equipa con una Plataforma de defensa Rompeolas, el atributo Heridas de esta FORTIFICACIÓN es 15

SALVACIÓN INVULNERABLE



CLAVES: FORTIFICACIÓN, VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, LÍNEA DE DEFENSA ROMPEOLAS



CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU

LÍNEA DE DEFENSA ROMPEOLAS

En consonancia con el Código de Fuego, la Línea de defensa Rompeolas proporciona una fortificación móvil que puede redesplegarse durante la batalla. Su campo de refracción absorbe el fuego enemigo, mientras que su diseño permite a los Guerreros de la Casta del Fuego atrincherados llevar la línea de escudo a una nueva posición si es necesario.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

• 1 Línea de defensa Rompeolas

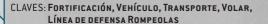
OPCIONES DE EQUIPO

 Esta miniatura puede equiparse con 1 Plataforma de defensa Rompeolas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 11 miniaturas INFANTERÍA IMPERIO T'AU. No puede transportar miniaturas EXOARMADURA, KROOT O AGUIJONES ALADOS VESPID. Si esta miniatura está equipada con una Plataforma de defensa Rompeolas, tiene una capacidad de transporte de 22 miniaturas INFANTERÍA T'AU en su lugar







CLAVES DE FACCIÓN:

DRONOPUERTO ROMPEOLAS M R S H L CO 4" 8 3+ 10 7+ 0



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Drones defensores [ASALTO, ACOPLADA]	20"	8	5+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, Cubierta de disparo 11

Dronopuerto: Cada vez que esta FORTIFICACIÓN sea elegida para disparar, su arma Drones defensores tomará como blanco y atacará a toda unidad enemiga que sea un blanco elegible para esta FORTIFICACIÓN.

Fortificación: Mientras una unidad enemiga esté únicamente en la zona de amenaza de una o más FORTIFICACIONES de tu ejército:

- Esa unidad aún puede ser elegida como blanco de ataques a distancia, pero, cada vez que se haga dicho ataque, si no se hace con una Pistola, resta 1 a la tirada para impactar.
- Las miniaturas en esa unidad no necesitan hacer chequeos de huida desesperada al retroceder mientras están acobardadas, salvo aquellas que moverían a través de miniaturas enemigas al hacerlo.

Cobertura Rompeolas: Cuando se asigne un ataque a distancia a una miniatura, si esa miniatura no es totalmente visible para toda miniatura en la unidad atacante debido a esta FORTIFICA-CIÓN, esa miniatura se beneficia de cobertura contra ese ataque.

CLAVES DE FACCIÓN: Imperio T'au

DRONOPUERTO ROMPEOLAS

Como un puerto en medio de una furiosa tormenta, el dronopuerto Rompeolas alberga enjambres de drones tácticos y los protege del fuego enemigo. A una orden de los operadores de los dronopuertos, estos drones se liberan para unirse a la batalla. Mientras tanto, los propios dronopuertos son capaces de flotar y reubicarse en las cambiantes mareas de la guerra.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

• 1 Dronopuerto Rompeolas

Esta miniatura está equipada con: Drones defensores

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 11 miniaturas Infantería Imperio T'Au. No puede transportar miniaturas Exoarmadura, Kroot o AGUIJONES ÁLADOS VESPID.









Básica: Final violento 1D3, Cubierta de disparo 11

Fortificación: Mientras una unidad enemiga esté únicamente en la zona de amenaza de una o más FORTIFICACIONES de tu ejército:

- Esa unidad aún puede ser elegida como blanco de ataques a distancia, pero, cada vez que se haga dicho ataque, si no se hace con una Pistola, resta 1 a la tirada para impactar.
- Las miniaturas en esa unidad no necesitan hacer chequeos de huida desesperada al retroceder mientras están acobardadas, salvo aquellas que moverían a través de miniaturas enemigas al hacerlo.

Cobertura Rompeolas: Cuando se asigne un ataque a distancia a una miniatura, si esa miniatura no es totalmente visible para toda miniatura en la unidad atacante debido a esta FORTIFICACIÓN, esa miniatura se beneficia de cobertura contra ese ataque.



TORRETA ROMPEOLAS

Estas torretas móviles antigravitatorias montan aceleradores lineales cuyas balas hipersónicas pueden destruir incluso los ingenios de guerra superpesados. Forman puntos de fuego mortíferos alrededor de los cuales las líneas de defensa Rompeolass y los drones se organizan en redes de defensa completas, formando fortalezas flotantes que pueden reposicionarse en caso de necesidad para redirigir y masacrar al enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Torreta Rompeolas

Esta miniatura está equipada con: Acelerador lineal Supremacía.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 11 miniaturas Infantería Imperio T'Au. No puede transportar miniaturas Exoarmadura, Kroot o AGUIJONES ALADOS VESPID.



CICLÓN M R S H L CO 8" 11 2+ 20 7+ 6



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Sistema de cohetes de racimo [ÁREA, PESADA]	48"	4D6	4+	5	0	1
	Misiles destructores [PESADA]	72"	1	4+	16	-4	1D6+2
	Cañón de área de inducción – concentrado [PESADA]	24"	2	4+	24	-6	12
	Cañón de área de inducción – disperso [PESADA]	48"	6	4+	10	-2	4
	Obús de inducción [ÁREA, PESADA]	72"	1D6+3	4+	12	-3	3
	Proyector de descarga aérea doble [ÁREA, PESADA, FUEGO INDIRECTO, ACOPLADA]	24"	1D6	4+	3	0	1
	Cañón rotativo doble [PESADA, ACOPLADA]	18"	4	4+	5	0	1
	Sistema de misiles inteligentes doble [PESADA, FUEGO INDIRECTO, ACOPLADA]	30"	2	4+	5	0	1
	Lanzallamas t'au doble [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	4	0	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Pisotón atronador	Combate	3	5+	8	-1	2

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D6+2

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

Bípode pesado: Cada vez que esta miniatura haga un movimiento normal, de carga, o avance, puede mover sobre otras miniaturas (salvo miniaturas ΤιτάνιςΑ) y elementos de terreno que tengan una altura de 4" o menos como si no estuviesen allí.

Sistema de apoyo a armas: Cada vez que el portador realice un ataque a distancia, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores a la tirada para impactar.

Matatitanes: Cada vez que esta miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad TITÁNICA o GIGANTESCA, puedes repetir la tirada para impactar.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-5 heridas restantes a esta miniatura, resta 3 a su atributo Control de objetivos, y cuando esta miniatura ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+



CICLÓN

Estas inmensas (incluso para el estándar T'au) creaciones balísticas son llevadas a la batalla a bordo de cañoneras Manta. Sin embargo, una sola de estas torres de artillería andantes es igual a la más poderosa fortaleza, reforzando las líneas T'au mientras sus tripulaciones desatan apocalípticas tormentas de fuego con el potencial de erradicar ejércitos enteros.



OPCIONES DE EQUIPO

- El obús de inducción de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón de área de inducción.
- El lanzallamas t'au doble de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 Proyector de descarga aérea doble
 - · 1 Cañón rotativo doble

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Ciclón

Esta miniatura está equipada con: Sistema de cohetes de racimo; misiles destructores; obús de inducción; 2 sistemas de misiles inteligentes dobles; lanzallamas t'au doble; pisotón atronador; sistema de apoyo a armas.

DRONES TÁCTICOS



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Carabina de inducción doble [ASALTO, ACOPLADA]	20"	2	5+	5	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

DRONES TÁCTICOS

Los Drones tácticos, controlados por una inteligencia artificial y con repulsores gravitatorios, proporcionan apoyo a las unidades T'au en el campo de batalla. Son capaces de descargar tremendas andanadas de fuego de carabina de inducción, por lo que los COmandantes T'au los envían en misiones para buscar y destruir vehículos ligeros o exploradores enemigos.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 4-12 Drones tácticos

Todas las miniaturas están equipadas con: Carabina de inducción doble; arma cuerpo a cuerpo.



ACECHANTES Y NEGOCIAMUERTES

MASTINES DE GUERRA KROOT



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Desollador dvorgita [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	-1	1
	Arma de fuego de Acechante [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
	Pistola kroot [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
	Triballesta londaxi [anti-vehículo 4+, heridas devastadoras, pesada]	18"	3	5+	7	-1	1
	Carabina de inducción	20"	2	4+	5	0	1
	Rifle de inducción [FUEGO RÁPIDO 1]	30"	1	4+	5	0	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1
	Colmillos desgarradores	Combate	3	3+	3	0	1
	Filo ritual	Combate	3	3+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Infiltradores, Sigilo

Cazadores de recompensas: Al inicio de la batalla, elige 1 unidad del ejército de tu oponente. Cada vez que una miniatura en esta unidad realice un ataque que tome como blanco a esa unidad, ese ataque tiene las habilidades [IMPACTOS LETALES] y [PRECISIÓN].

HABILIDADES DE EQUIPO

Pech'ra: Las armas a distancia con las que esté equipada la unidad del portador tienen la habilidad [IGNORA COBERTURA].



ACECHANTES KROOT

Las Bandaestirpes Acechantes las componen mercenarios oportunistas que a menudo operan durante años lejos del mundo natal de los Kroot. Son experimentados asaltantes, exploradores e infiltradores, que preparan magistrales emboscadas desde las que desatan las mortíferas armas que han acumulado durante largas carreras como despiadados cazadores de recompensas.



OPCIONES DE EQUIPO

- El arma de fuego de Acechante del Kroot Negociamuertes puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 carabina de inducción
 - 1 rifle de inducción
- El arma de fuego de Acechante de 1 Acechante Kroot de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 desollador dvorgita
 - · 1 triballesta londaxi
- 1 Acechante Kroot equipado con un arma de fuego de Acechante puede equiparse con 1 Pech'ra.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Kroot Negociamuertes
- 9 Acechantes Kroot
- 2 Mastines de Guerra Kroot

El Kroot Negociamuertes está equipado con: Arma de fuego de Acechante; pistola kroot; filo ritual.

Cada Acechante Kroot está equipado con: Arma de fuego de Acechante; pistola kroot; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Mastín Kroot está equipado con: colmillos desgarradores.