

# T'AU EMPIRE



Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas de T'au Empire. Cada una incluye el perfil de atributos de la unidad que describe y el equipo y habilidades especiales si las tiene.

## CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás la clave <SECTOR>. Es una abreviatura para la clave de tu elección, tal y como se describe a continuación.

## <SECTOR>

Todos los T'au pertenecen a un Sector, o proceden de los Enclaves O'Shovah: por simplicidad nos referimos a todos como Sectores. Algunas hojas de datos especifican de qué Sector procede la unidad, pero si no se indica, tendrá la clave <SECTOR>. Cuando incluyes una unidad como esa en tu ejército debes asignar a qué Sector pertenece esa unidad. Luego sólo tienes que reemplazar la clave <SECTOR> en todos los lugares donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad con el nombre de tu Sector elegido.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Firesight Marksman en tu ejército y decides que procede del Sector Vior'la, su clave de facción de <SECTOR> pasa a ser la de **SECTOR VIOR'LA** y su habilidad Enlace con drones pasaría a ser: "Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques con armas a distancia de los MV71 SNIPER DRONES **SECTOR VIOR'LA** a 6" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad".

Las unidades de **ETHEREAL** no pueden pertenecer a los **ENCLAVES FARSIGHT**.

## MAESTRÍA DE GUERRA

Una vez por batalla, al inicio de la fase de acción, un **COMMANDER** de tu ejército puede declarar **Kauyon** o **Mont'ka**:

**Kauyon.** Hasta el fin del turno, puedes repetir las tiradas para impactar en los ataques con armas a distancia de unidades <SECTOR> amigas a 12" o menos del **COMMANDER** que esté usando esta habilidad si han permanecido estacionarias este turno.

**Mont'ka.** Hasta el fin del turno, las unidades <SECTOR> amigas pueden efectuar una acción de disparo en lugar de una acción de combate mientras estén ejecutando una orden de asalto, si están a 12" o menos del **Commander** usando esta habilidad al comienzo de la fase de acción.

A menos que se especifique lo contrario, la habilidad Maestría de guerra sólo puede usarse una vez por batalla, independientemente de cuántas unidades de tu ejército utilizan esta habilidad.

## LISTA DE ARMAS DE COMMANDER

Esta lista incluye perfiles de armas para la hoja de datos de **Commander**. Suma 1 a la Potencia de unidad por cada eyector de minas aéreas, bláster de fusión y módulo lanzamisiles, y 2 por cada cañón rotativo, ciclobláster iónico, lanzallamas y fusil de plasma.

### LISTA DE ARMAS DE COMMANDER

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABIL.
Eyector de minas aéreas	Pesada	18"	1	8+	10+	Barrera artillera
Cañón rotativo	Pesada	18"	2	8+	9+	-
Ciclobláster iónico*	Pesada	18"	2	8+	8+	-
Lanzallamas	Pesada	8"	1	7+	10+	Infierno
Bláster de fusión	Pesada	18"	1	10+	4+	-
Módulo lanzamisiles	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Fusil de plasma	Pesada	24"	1	7+	7+	Fuego rápido

\* No puede llevarla un **Commander** que tenga un **XV86 Coldstar Battlesuit**.

# COMMANDER SHADOWSUN



11



La Commander Shadowsun es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: blásteres de fusión, armas de combate. Sólo puedes incluir una unidad como ésta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Commander Shadowsun	8"	3+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Blásteres de fusión	Pesada	18"	2	10+	4+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener un dron de mando (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un dron de mando, tiene la siguiente habilidad adicional: **Enlace de mando**.
- Esta unidad puede tener drones de defensa (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene drones de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.

## HABILIDADES

**Infiltradores, Sigilo, Maestría de guerra**

**Enlace de mando.** Si esta unidad tiene un dron de mando, después de que esta unidad realice una acción de movimiento, selecciona una unidad T'AU EMPIRE amiga a 6" o menos de esta unidad. Hasta el final de la fase, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esa unidad.

**Genio del Kauyon.** Una vez por batalla, al inicio de la fase de acción, esta unidad puede declarar el Kauyon incluso si el Kauyon o el Mont'ka ya han sido declarados. El Mont'ka y el Kauyon no pueden declararse a la vez en el mismo turno.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, SECTOR T'AU

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, ARMADURA, PERSONAJE, COMMANDER, XV22 STALKER, RETRORREACTOR, SHADOWSUN

# COMMANDER FARSIGHT



13



El Commander Farsight es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: rifle de plasma de alta intensidad, el Filo del Alba. Sólo puedes incluir una unidad como ésta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Commander Farsight	8"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifle de plasma de alta intensidad	Pesada	30"	1	6+	6+	Fuego rápido
El Filo del Alba	Combate	Combate	x2	7+	7+	-

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad, Maestría de guerra

**Genio del Mont'ka.** Una vez por batalla, al inicio de la fase de acción, esta unidad puede declarar el Mont'ka incluso si el Kauyon o el Mont'ka ya han sido declarados. El Mont'ka y el Kauyon no pueden declararse a la vez en el mismo turno.

**Senda del filo corto.** Repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas de combate de unidades **ENCLAVES FARSIGHT** amigas a 6" o menos de esta unidad (y en los ataques con armas a distancia, si el blanco es una unidad **ORKS**).

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, ENCLAVES FARSIGHT

**CLAVES:** LIGERA, ARMADURA, VOLAR, PERSONAJE, COMMANDER, RETRORREACTOR, FARSIGHT

# COMMANDER



5



Un Commander es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Commander	8"	3+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón rotativo de alta cadencia	Pesada	18"	4	8+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad debe equiparse con dos objetos de la lista de *Armas de Commander*.
- Esta unidad también puede estar equipada con dos objetos de la lista de *Armas de Commander*.
- Esta miniatura puede tener uno de los siguientes (**Potencia de unidad +1**):
  - XV8-02 Crisis Iridium Battlesuit. Si esta unidad tiene un XV8-02 Crisis Iridium Battlesuit, mejora su atributo Salvación en 1.
  - XV85 Enforcer Battlesuit. Si esta unidad tiene un XV85 Enforcer Battlesuit:
    - Tiene la siguiente habilidad adicional: **Enforcer Battlesuit**.
    - Tiene la clave **XV85 ENFORCER** en vez de la clave **XV8 CRISIS**.
  - XV86 Coldstar Battlesuit. Si esta unidad tiene un XV86 Coldstar Battlesuit:
    - Tiene un atributo Movimiento de 20".
    - Está equipada con 1 cañón rotativo de alta cadencia en vez de un objeto de la lista de *Armas de Commander*.
    - Tiene la clave **XV86 COLDSTAR** en vez de la clave **XV8 CRISIS**.
- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1**): dron de combate, dron telemétrico, dron de defensa.
  - Si esta unidad tiene un dron de combate, repite las tiradas de 1 para herir en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene un dron telemétrico, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene un dron de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad, Maestría de guerra

**Enforcer Battlesuit.** Al inicio de la fase de daño, si esta unidad tiene un XV85 Enforcer Battlesuit, puedes retirar un marcador de explosión de esta unidad. Se deben retirar los marcadores de explosión pequeños antes que los marcadores de explosión grandes.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, ARMADURA, VOLAR, PERSONAJE, XV8 CRISIS, RETORREACTOR, COMMANDER

# AUN'VA



5



Aun'Va es una unidad que incluye 3 miniaturas. Está equipada con: lanzas de los desafíos. Sólo puedes incluir una unidad como ésta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Aun'Va (3 miniaturas)	6"	3+	3+	2	2	7	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzas de los desafíos	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

## HABILIDADES

**El fracaso no es una opción.** Las unidades T'AU EMPIRE amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**Lealtad suprema.** Puedes repetir los chequeos de moral efectuados por unidades T'AU EMPIRE en este destacamento mientras esta unidad esté en el campo de batalla.

**Paradoja de la dualidad.** Resta 1 a las tiradas para herir en los ataques que tengan como blanco a esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, SECTOR T'AU

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ETHEREAL, ETHEREAL GUARD, AUN'VA

# AUN'SHI



4



Aun'Shi es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanza de los desafíos. Sólo puedes incluir una unidad como ésta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Aun'Shi	6"	2+	4+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanza de los desafíos	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

## HABILIDADES

**El fracaso no es una opción.** Las unidades T'AU EMPIRE amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**Maestro de los filos.** Repite las tiradas de 1 para herir en los ataques con armas de combate de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, SECTOR VIOR'LA

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ETHEREAL, AUN'SHI

# ETHEREAL



2



Un Ethereal es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanza de los desafíos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ethereal	6"	3+	4+	1	1	7	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabina de inducción	Armas ligeras	18"	Port.	9+	9+	-
Lanza de los desafíos	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1**): dron de combate, dron telemétrico, dron de defensa.
  - Si esta unidad tiene un dron de combate, también está equipado con 1 carabina de inducción.
  - Si esta unidad tiene un dron telemétrico, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad
  - Si esta unidad tiene un dron de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.
- Esta unidad puede tener un Deslizadrone (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Deslizadrone:
  - Tiene un atributo Movimiento de 8".
  - Gana las siguientes claves adicionales: **RETORREACTOR**, **VOLAR**.

## HABILIDADES

El fracaso no es una opción. Las unidades T'AU EMPIRE amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ETHEREAL

# CADRE FIREBLADE



4



Un Cadre Fireblade es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: rifle de inducción, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Cadre Fireblade	6"	3+	2+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifle de inducción	Armas ligeras	30"	Port.	9+	10+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1**): dron de combate, dron telemétrico, dron de defensa.
  - Si esta unidad tiene un dron de combate, repite las tiradas de 1 para herir en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene un dron telemétrico, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene un dron de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.

## HABILIDADES

**Fuego graneado.** Suma 1 al atributo Ataques de las unidades <SECTOR> a 6" de cualquier Cadre Fireblade <SECTOR> amigo al atacar con carabinas de inducción y rifles de inducción contra una unidad situada a la mitad de alcance o más cerca del arma usada para el ataque.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CADRE FIREBLADE

# DARKSTRIDER



Darkstrider es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: carabina de inducción, armas de combate. Sólo puedes incluir una unidad como ésta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Darkstrider	7"	3+	2+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabina de inducción	Armas ligeras	18"	Port.	9+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## HABILIDADES

### Infiltradores

**Analizador estructural.** Una vez por turno, después de que esta unidad haya efectuado una acción de disparo, elige una unidad **LIGERA SECTOR T'AU** amiga a 6" o menos de esta unidad. Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques con armas a distancia de la unidad elegida cuyo blanco sea una unidad que haya sido también blanco de esta unidad durante este turno.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, SECTOR T'AU

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, DARKSTRIDER

# LONGSTRIKE



12



Longstrike es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 carabinas de inducción, acelerador lineal, casco blindado. Sólo puedes incluir una unidad como ésta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Longstrike	12"	6+	2+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón rotativo	Pesada	18"	2	8+	9+	-
Cañón iónico	Pesada	60"	2	6+	6+	Sobrecarga
Acelerador lineal	Pesada	72"	1	8+	4+	Destructor
Sistema de misiles inteligente	Pesada	30"	2	7+	9+	Barrera artillera
Carabina de inducción	Armas ligeras	18"	Port.	9+	9+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 acelerador lineal, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón iónico.
- En lugar de 2 carabinas de inducción, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:  
2 cañones rotativos, sistema de misiles inteligente.

## HABILIDADES

**As del tanque.** Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques de esta unidad con armas a distancia cuyo blanco sea una unidad **PESADA** o **SUPER-PESADA**.

**Gravítico.** Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

**Parangón de la Casta del Fuego.** Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques con armas a distancia de unidades **TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP SECTOR T'AU** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, SECTOR T'AU

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, PERSONAJE, TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP, LONGSTRIKE

# BREACHER TEAM



3



Un Breacher Team es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: blásteres de inducción, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Breacher Team (5 miniaturas)</b>	6"	5+	4+	1	1	5	8+
<b>Breacher Team (10 miniaturas)</b>	6"	5+	4+	2	2	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Blásteres de inducción	Armas ligeras	15"	x2	5+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1**): dron guardián, dron de combate, dron telemétrico, dron de defensa.
  - Si esta unidad tiene un dron guardián, tiene las habilidades siguientes: **Ignorar daño (6+)**.
  - Si esta unidad tiene un dron de combate, repite las tiradas de 1 para herir en los ataques con armas a distancia de esta unidad
  - Si esta unidad tiene un dron telemétrico, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene un dron de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, BREACHER TEAM

# STRIKE TEAM



3



Un Strike Team es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o 12 (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: rifles de inducción, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Strike Team (5 miniaturas)</b>	6"	5+	4+	1	1	5	8+
<b>Strike Team (10 miniaturas)</b>	6"	5+	4+	2	2	5	8+
<b>Strike Team (12 miniaturas)</b>	6"	5+	4+	3	2	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles de inducción	Armas ligeras	30"	Port.	6+	9+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1**): drone guardián, drone de combate, drone telemétrico, drone de defensa.
  - Si esta unidad tiene un drone guardián, tiene las habilidades siguientes: **Ignorar daño (6+)**.
  - Si esta unidad tiene un drone de combate, repite las tiradas de 1 para herir en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene un drone telemétrico, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene un drone de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, STRIKE TEAM

# KROOT CARNIVORES



4



Los Kroot Carnivores son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: rifles Kroot (disparo), rifles Kroot (combate)

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Kroot Carnivores (10 miniaturas)</b>	7"	3+	4+	1	2	4	10+
<b>Kroot Carnivores (20 miniaturas)</b>	7"	3+	4+	2	4	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles Kroot (disparo)	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Rifles Kroot (combate)	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

## HABILIDADES

Infiltradores

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, KROOT

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, KROOT CARNIVORES

# KROOT SHAPER



3



Un Kroot Shaper es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cuchillo ritual.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Kroot Shaper</b>	7"	3+	4+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cuchillo ritual	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

## HABILIDADES

**El más sabio entre los suyos.** Las unidades **KROOT** amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**Los Comandos Shaper.** Repite las tiradas de 1 para herir en los ataques de unidades **KROOT** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, KROOT

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, KROOT SHAPER

# KROOTOX RIDERS



1



Los Krootox Riders son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 2**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 3**). Está equipada con: cañón Kroot, puños de Krootox.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Krootox Riders (1 miniatura)</b>	8"	3+	4+	1	1	4	10+
<b>Krootox Riders (2 miniaturas)</b>	8"	3+	4+	2	2	4	10+
<b>Krootox Riders (3 miniaturas)</b>	8"	3+	4+	3	3	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón Kroot	Armas ligeras	48"	Port.	8+	8+	Fuego rápido
Puños de Krootox	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, KROOT

**CLAVES:** LIGERA, CABALLERÍA, KROOTOX RIDERS

# XV25 STEALTH BATTLESUITS



6



Los XV25 Stealth Battlesuits son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: cañones rotativos, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>XV25 Stealth Battlesuits (3 miniaturas)</b>	8"	5+	4+	1	1	6	6+
<b>XV25 Stealth Battlesuits (6 miniaturas)</b>	8"	5+	4+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañones rotativos	Armas ligeras	18"	x3	8+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1**): dron de combate, dron telemétrico, dron de defensa.
  - Si esta unidad tiene un dron de combate, repite las tiradas de 1 para herir en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene un dron telemétrico, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene un dron de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.

## HABILIDADES

Infiltradores, Sigilo

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, BATTLESUIT, VOLAR, INFANTERÍA, RETORREACTOR, XV25 STEALTH BATTLESUITS

# XV8 CRISIS BATTLESUITS



Las XV8 Crisis Battlesuits son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 13**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 19**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>XV8 Crisis Battlesuits (3 miniaturas)</b>	8"	5+	4+	1	2	6	6+
<b>XV8 Crisis Battlesuits (6 miniaturas)</b>	8"	5+	4+	2	4	6	6+
<b>XV8 Crisis Battlesuits (9 miniaturas)</b>	8"	5+	4+	3	6	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Eyector de minas aéreas	Pesada	18"	1	8+	10+	Barrera artillera
Cañón rotativo	Pesada	18"	2	8+	9+	-
Ciclobláster iónico	Pesada	18"	2	8+	8+	-
Lanzallamas	Pesada	8"	1	7+	10+	Infierno
Bláster de fusión	Pesada	18"	1	10+	4+	-
Módulo lanzamisiles	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Fusil de plasma	Pesada	24"	1	7+	7+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 3 miniaturas que incluya esta unidad, puede equiparse con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por cañón rotativo, ciclobláster iónico, lanzallamas y fusil de plasma): 3 eyectores de minas aéreas, 3 cañones rotativos, 3 cicloblásteres iónicos, 3 lanzallamas, 3 blásteres de fusión, 3 módulos lanzamisiles, 3 fusiles de plasma.
- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1** por cada 3 miniaturas que contenga esta unidad): drones de combate, drones telemétricos, drones de defensa.
  - Si esta unidad tiene drones de combate, repite las tiradas de 1 para herir en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene drones telemétricos, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene drones de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.

## HABILIDADES

Golpe en profundidad

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, BATTLESUIT, VOLAR, RETRORREACTOR, XV8 CRISIS BATTLESUITS

# XV8 CRISIS BODYGUARDS



8



Los XV8 Crisis Bodyguards son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 15**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 22**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>XV8 Crisis Bodyguards (3 miniaturas)</b>	8"	5+	4+	1	2	6	6+
<b>XV8 Crisis Bodyguards (6 miniaturas)</b>	8"	5+	4+	2	4	6	6+
<b>XV8 Crisis Bodyguards (9 miniaturas)</b>	8"	5+	4+	3	6	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Eyector de minas aéreas	Pesada	18"	1	8+	10+	Barrera artillera
Cañón rotativo	Pesada	18"	2	8+	9+	-
Ciclobláster iónico	Pesada	18"	2	8+	8+	-
Lanzallamas	Pesada	8"	1	7+	10+	Infierno
Bláster de fusión	Pesada	18"	1	11+	4+	-
Módulo lanzamisiles	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Fusil de plasma	Pesada	24"	1	7+	7+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 3 miniaturas que incluya esta unidad, puede equiparse con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por cañón rotativo, ciclobláster iónico, lanzallamas y fusil de plasma): 3 eyectores de minas aéreas, 3 cañones rotativos, 3 cicloblásteres iónicos, 3 lanzallamas, 3 blásteres de fusión, 3 módulos lanzamisiles, 3 fusiles de plasma.
- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1** por cada 3 miniaturas que contenga la unidad): drones de combate, drones telemétricos, drones de defensa.
  - Si esta unidad tiene drones de combate, repite las tiradas de 1 para herir en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene drones telemétricos, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene drones de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Protector jurado.** Al inicio de la fase de daño, puedes seleccionar una unidad **PERSONAJE <SECTOR>** amiga que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y se encuentre a 6" o menos de esta unidad. Retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **PERSONAJE** y sitúalos junto a esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, BATTLESUIT, VOLAR, RETORREACTOR, XV8 CRISIS BODYGUARDS

# FIRESIGHT MARKSMAN



3



Un Firesight Marksman es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Firesight Marksman</b>	5"	5+	3+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## HABILIDADES

### Sigilo

**Enlace con drones.** Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques con armas a distancia de los MV71 SNIPER DRONES <SECTOR> a 6" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, FIRESIGHT MARKSMAN

# XV95 GHOSTKEEL BATTLESUIT



12



Una XV95 Ghostkeel Battlesuit es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanzallamas, colisionador de fusión y armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>XV95 Ghostkeel Battlesuit</b>	<b>12"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón rotativo	Pesada	18"	2	8+	9+	-
Cicloacribillador iónico	Pesada	24"	2	8+	8+	Sobrecarga
Lanzallamas	Pesada	8"	2	7+	10+	Infierno
Bláster de fusión	Pesada	18"	2	10+	4+	-
Colisionador de fusión	Pesada	18"	1	8+	3+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 colisionador de fusión, esta unidad puede estar equipada con 1 cicloacribillador iónico.
- En lugar de lanzallamas, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 2 cañones rotativos, bláster de fusión.

## HABILIDADES

Infiltradores, Sigilo

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** PESADA, BATTLESUIT, VOLAR, MONSTRUO, RETRORREACTOR, XV95 GHOSTKEEL BATTLESUIT

# XV104 RIPTIDE BATTLESUIT



13



Una XV104 Riptide Battlesuit es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón rotativo pesado, sistema de misiles inteligente, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>XV104 Riptide Battlesuit</b>	<b>12"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Blásteres de fusión	Pesada	18"	2	10+	4+	-
Cañón rotativo pesado	Pesada	36"	6	7+	8+	-
Acelerador iónico	Pesada	72"	4	6+	6+	Sobrecarga
Módulo lanzamisiles	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Fusiles de plasma	Pesada	24"	2	7+	7+	Fuego rápido
Sistema de misiles inteligente	Pesada	30"	2	7+	9+	Barrera artillera
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de sistema de misiles inteligente, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: blásteres de fusión, fusiles de plasma.
- En lugar de 1 cañón rotativo pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 acelerador iónico.
- Esta unidad puede tener hasta dos drones artilleros defensivos (**Potencia de unidad +1** por drone). Por cada drone artillero defensivo que esta unidad tenga, también estará equipada con 1 módulo lanzamisiles.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** PESADA, BATTLESUIT, VOLAR, MONSTRUO, RETRORREACTOR, XV104 RIPTIDE BATTLESUIT

# PATHFINDER TEAM



Un Pathfinder Team es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: carabinas de inducción, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Pathfinder Team (5 miniaturas)</b>	7"	5+	4+	1	1	5	8+
<b>Pathfinder Team (10 miniaturas)</b>	7"	5+	4+	2	2	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifle iónico	Pesada	30"	1	6+	8+	Sobrecarga
Carabinas de inducción	Pesada	18"	x2	6+	8+	-
Rifle acelerador	Pesada	30"	1	8+	6+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta tres de las siguientes en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 rifle iónico, 1 rifle acelerador.
- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1**): dron de combate, dron telemétrico, dron de defensa.
  - Si esta unidad tiene un dron de combate, repite las tiradas de 1 para herir en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene un dron telemétrico, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene un dron de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.
- Esta unidad puede tener un dron de reconocimiento (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un dron de reconocimiento, no sufre el penalizador a ataques con armas a distancia contra blancos a cubierto.
- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1**): dron antigraavedad, dron acelerador de inducción.
  - Si un enemigo empieza una acción de movimiento a 3" o menos de una unidad acompañada de un dron antigraavedad, reduce su atributo Movimiento en 2" hasta que la acción de movimiento esté completada.
  - Si esta unidad tiene un dron acelerador de inducción, suma 6" al alcance de sus carabinas de inducción.

## HABILIDADES

Infiltradores

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PATHFINDER TEAM

# TX4 PIRANHAS



3



Las TX4 Piranhas son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 3 miniaturas (**Potencia de unidad 9**) o 5 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: carabinas de inducción, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>TX4 Piranhas (1 miniatura)</b>	16"	6+	4+	1	1	4	8+
<b>TX4 Piranhas (3 miniaturas)</b>	16"	6+	4+	3	3	4	8+
<b>TX4 Piranhas (5 miniaturas)</b>	16"	6+	4+	5	5	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón rotativo	Pesada	18"	2	8+	9+	-
Bláster de fusión	Pesada	18"	1	10+	4+	-
Carabinas de inducción	Pesada	18"	x2	6+	8+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que incluya esta unidad, debe equiparse con una de las siguientes: 1 bláster de fusión, 1 cañón rotativo.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TX4 PIRANHAS

# TACTICAL DRONES



3



Los Tactical Drones son una unidad formada por 4 miniaturas. Puede estar formada por 8 miniaturas (**Potencia de unidad 5**) o 12 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: carabinas de inducción, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Tactical Drones (4 miniaturas)</b>	8"	5+	5+	1	1	4	8+
<b>Tactical Drones (8 miniaturas)</b>	8"	5+	5+	2	2	4	8+
<b>Tactical Drones (12 miniaturas)</b>	8"	5+	5+	3	3	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabinas de inducción	Pesada	18"	x2	6+	8+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1** por cada 4 miniaturas que contenga esta unidad): drones de combate, drones telemétricos, drones de defensa.
  - Si esta unidad tiene drones de combate, repite las tiradas de 1 para herir en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene drones telemétricos, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene drones de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.

## HABILIDADES

### Golpe en profundidad

**Protocolos de identificación de amenazas.** Esta unidad debe tener como blanco a la unidad enemiga más cercana cuando efectúe una acción de disparo. Si hay varias unidades a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, DRONE, VOLAR, TACTICAL DRONES

# VESPID STINGWINGS



5



Las Vespids Stingwings son una unidad formada por 4 miniaturas. Puede estar formada por 8 miniaturas (**Potencia de unidad 11**) o 12 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: blásteres de neutrones, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Vespids Stingwings (4 miniaturas)</b>	14"	4+	4+	1	1	6	8+
<b>Vespids Stingwings (8 miniaturas)</b>	14"	4+	4+	2	2	6	8+
<b>Vespids Stingwings (12 miniaturas)</b>	14"	4+	4+	3	3	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Blásteres de neutrones	Armas ligeras	18"	Port.	6+	6+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

## HABILIDADES

Golpe en profundidad

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, VESPID

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, VESPID STINGWINGS

# KROOT HOUNDS



2



Los Kroot Hounds son una unidad formada por 4 miniaturas. Puede estar formada por 8 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 12 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: colmillos desgarradores.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Kroot Hounds (4 miniaturas)</b>	12"	3+	-	1	1	4	10+
<b>Kroot Hounds (8 miniaturas)</b>	12"	3+	-	2	2	4	10+
<b>Kroot Hounds (12 miniaturas)</b>	12"	3+	-	3	3	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Colmillos desgarradores	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

## HABILIDADES

**Depredadores voraces.** Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques de esta unidad contra unidades que no sean **VEHÍCULOS** y tengan algún marcador de daño junto a ellas.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, KROOT

**CLAVES:** LIGERA, BESTIAS, KROOT HOUNDS

# XV88 BROADSIDE BATTLESUITS



6



Las XV88 Broadside Battlesuits son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 11**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>XV88 Broadside Battlesuits (1 miniatura)</b>	5"	5+	4+	1	1	6	5+
<b>XV88 Broadside Battlesuits (2 miniatura)</b>	5"	5+	4+	2	2	6	5+
<b>XV88 Broadside Battlesuits (3 miniatura)</b>	5"	5+	4+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifle acelerador pesado	Pesada	60"	1	9+	5+	-
Módulo lanzamisiles de alto explosivo	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Fusiles de plasma	Pesada	24"	2	7+	7+	Fuego rápido
Sistema de misiles inteligente	Pesada	30"	2	7+	9+	Barrera artillera
Módulo lanzamisiles	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Part.	9+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Cada miniatura que forma parte de esta unidad debe estar equipada con una de las siguientes: 1 rifle acelerador pesado, 2 módulos lanzamisiles de alto explosivo (**Potencia de unidad +1**).
- Cada miniatura que forma parte de esta unidad debe estar equipada con una de las siguientes: sistema de misiles inteligente, fusiles de plasma.
- Esta unidad puede incluir hasta dos de los siguientes (**Potencia de unidad +1** por cada miniatura que esta unidad contenga): drones de combate, drones telemétricos, drones de defensa.
  - Si esta unidad tiene drones de combate, repite las tiradas de 1 para herir en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene drones telemétricos, repite las tiradas de 1 para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad.
  - Si esta unidad tiene drones de defensa, mejora su atributo Salvación en 1.
- Por cada miniatura que esta unidad contenga, puede tener hasta 2 drones misil (**Potencia de unidad +1** por drone).

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, BATTLESUIT, XV88 BROADSIDE BATTLESUITS

# TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP



10



Una TX7 Hammerhead Gunship es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: acelerador lineal, 2 carabinas de inducción, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>TX7 Hammerhead Gunship</b>	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón rotativo	Pesada	18"	2	8+	9+	-
Cañón iónico	Pesada	60"	2	6+	6+	Sobrecarga
Acelerador lineal	Pesada	72"	1	8+	4+	Destructor
Sistema de misiles inteligente	Pesada	30"	2	7+	9+	Barrera artillera
Carabina de inducción	Armas ligeras	18"	Port.	9+	9+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 acelerador lineal, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón iónico.
- En lugar de 2 carabinas de inducción, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 2 cañones rotativos, sistema de misiles inteligente.

## HABILIDADES

**Gravítico.** Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TX7 HAMMERHEAD GUNSHIP

# TX78 SKY RAY GUNSHIP



9



Una TX78 Sky Ray Gunship es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: misiles buscadores, 2 carabinas de inducción, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>TX78 Sky Ray Gunship</b>	<b>12"</b>	<b>6+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón rotativo	Pesada	18"	2	8+	9+	-
Carabina de inducción	Armas ligeras	18"	Port.	9+	9+	-
Misiles buscadores	Pesada	72"	1	8+	6+	Barrera artillera
Sistema de misiles inteligentes	Pesada	30"	2	7+	9+	Barrera artillera
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 2 carabinas de inducción, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 2 cañones rotativos, sistema de misiles inteligentes.

## HABILIDADES

**Gravítico.** Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

**Sensor antiaéreo.** Suma 2 a las tiradas para impactar en los ataques con armas a distancia de esta unidad que tengan como blanco unidades **AERONAVE**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TX78 SKY RAY GUNSHIP

# MV71 SNIPER DRONES



3



Los MV71 Sniper Drones son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 5**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: rifles de inducción de largo alcance, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>MV71 Sniper Drones (3 miniaturas)</b>	8"	5+	5+	1	1	4	8+
<b>MV71 Sniper Drones (6 miniaturas)</b>	8"	5+	5+	2	2	4	8+
<b>MV71 Sniper Drones (9 miniaturas)</b>	8"	5+	5+	3	3	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles de inducción de largo alcance	Armas ligeras	48"	Port.	6+	8+	Sniper
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## HABILIDADES

Sigilo

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** LIGERA, DRONE, VOLAR, MV71 SNIPER DRONES

# TY7 DEVILFISH



Un TY7 Devilfish es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón rotativo, 2 carabinas de inducción, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>TY7 Devilfish</b>	<b>12"</b>	<b>6+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabina de inducción	Armas ligeras	18"	Port.	9+	9+	-
Sistema de misiles inteligente	Pesada	30"	2	7+	9+	Barrera artillera
Cañón rotativo	Pesada	18"	2	8+	9+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 2 carabinas de inducción, esta unidad puede estar equipada con sistema de misiles inteligente.

## HABILIDADES

**Gravítico.** Las distancias se miden desde y hasta el casco de esta unidad incluso aunque tenga peana.

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **INFANTERÍA** o **DRONE <SECTOR>**. No puede transportar **BATTLESUITS**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, TY7 DEVILFISH

# AX3 RAZORSHARK STRIKE FIGHTER



11



Un AX3 Razorshark Strike Fighter es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón rotativo, torreta iónica quad, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>AX3 Razorshark Strike Fighter</b>	<b>20-50"</b>	<b>6+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón rotativo	Pesada	18"	2	8+	9+	-
Módulo lanzamisiles	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Torreta iónica quad	Pesada	30"	2	7+	7+	Sobrecarga
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón rotativo, esta unidad puede estar equipada con 1 módulo lanzamisiles.

## HABILIDADES

Supersónico

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, AERONAVE, VOLAR, AX3 RAZORSHARK STRIKE FIGHTER

# AX39 SUN SHARK BOMBER



10



Un AX39 Sun Shark Bomber es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: rifles iónicos, módulo lanzamisiles, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
AX39 Sun Shark Bomber	20-50"	6+	4+	1	2	4	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifles iónicos	Pesada	30"	2	6+	8+	Sobrecarga
Módulo lanzamisiles	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede estar equipada con 1 módulo lanzamisiles adicional (**Potencia de unidad +1**).

## HABILIDADES

### Supersónico

**Bombardeo en línea.** Cuando esta unidad acabe una acción de movimiento, elige una unidad enemiga sobre la que se haya movido mientras efectuaba la acción de movimiento. Tira 3D6, resta 1 de cada resultado si esa unidad es un **PERSONAJE** y suma 1 a cada resultado si esa unidad es **INFANTERÍA**, por cada resultado de 4+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, AERONAVE, VOLAR, AX39 SUN SHARK BOMBER

# TIDEWALL SHIELDLINE



4



Una Tidewall Shieldline es una unidad formada por 1 miniatura, ya sea una miniatura de Tidewall Shieldline o una miniatura de Tidewall Defence Platform.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tidewall Shieldline	6"	-	-	-	2	4	7+

## HABILIDADES

### Descubierto

**Plataforma defensiva móvil.** Esta unidad sólo puede efectuar una acción de movimiento si hay miniaturas embarcadas a bordo de la misma.

**Red Tidewall.** Cada casilla de Fortificación te permite incluir dos unidades de Tidewall Shieldline en tu ejército, una que contenga 1 miniatura de Tidewall Shieldline y otra que contenga 1 miniatura de Defence Platform, en vez de incluir sólo una. Cada unidad incluida en una casilla de Fortificación debe situarse a la vez y a 1" del resto de unidades incluida en la misma casilla la primera vez que se despliegan. Si una unidad de Tidewall Shieldline que incluya 1 miniatura de Defence Platform no ocupa la misma casilla de Fortificación que una unidad Tidewall Shieldline que contenga una miniatura de Tidewall Shieldline, no puede ser desplegada.

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas de **INFANTERÍA T'AU EMPIRE**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** EDIFICIO, VEHÍCULO, TRANSPORTE, TIDEWALL SHIELDLINE

# TIDEWALL DRONEPORT



4



Una Tidewall Droneport es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 carabinas de inducción.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Tidewall Droneport</b>	6"	-	5+	-	2	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carabina de inducción	Armas ligeras	18"	1	9+	9+	

## HABILIDADES

Descubierto

**Plataforma defensiva móvil.** Esta unidad sólo puede efectuar una acción de movimiento si hay miniaturas embarcadas a bordo de la misma.

**Sistemas de control de drones automatizado.** Esta unidad siempre elegirá como blanco de sus carabinas de inducción a la unidad enemiga más cercana. Si hay varias unidades enemigas a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas de **INFANTERÍA T'AU EMPIRE**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** EDIFICIO, VEHÍCULO, TRANSPORTE, TIDEWALL DRONEPORT

# TIDEWALL GUNRIG



6



Una Tidewall Gunrig es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: acelerador lineal de supremacía.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Tidewall Gunrig</b>	6"	-	5+	-	2	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Acelerador lineal de supremacía	Pesada	72"	1	8+	4+	Destructor

## HABILIDADES

### Descubierto

**Plataforma defensiva móvil.** Esta unidad sólo puede efectuar una acción de movimiento si hay miniaturas embarcadas en ella.

**Sistema de control de disparo automatizado.** Esta unidad siempre elegirá como blanco de su acelerador lineal de supremacía a la unidad enemiga más cercana a menos que tenga una unidad <SECTOR> amiga embarcada. Si hay varias unidades enemigas a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades como blanco.

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA T<sup>3</sup>AU EMPIRE**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T<sup>3</sup>AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** EDIFICIO, VEHÍCULO, TRANSPORTE, TIDEWALL GUNRIG

# KV128 STORMSURGE



20



Una KV128 Stormsurge es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: sistema de cohetes racimo, 4 misiles destructores, lanzallamas, cañón de inducción, sistema de misiles inteligente, pies trituradores.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>KV128 Stormsurge</b>	6"	5+	4+	1	5	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles de minas aéreas	Pesada	18"	2	8+	10+	Barrera artillera
Cañón rotativo	Pesada	18"	2	8+	9+	-
Sistema de cohetes racimo	Pesada	48"	8	8+	10+	-
Misil destructor	Pesada	60"	1	5+	5+	Destructor, Un sólo uso
Lanzallamas	Pesada	8"	2	7+	10+	Infierno
Cañón de inducción	Pesada	30"	4	6+	5+	-
Obús de inducción	Pesada	72"	1	8+	4+	Destructor
Sistema de misiles inteligentes	Pesada	30"	2	7+	9+	Barrera artillera
Pies trituradores	Combate	Com.	Port.	8+	9+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de lanzallamas, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: eyector de minas aéreas, 2 cañones rotativos.
- En lugar de 1 cañón de inducción, esta unidad puede estar equipada con 1 obús de inducción.

## HABILIDADES

**Anclajes estabilizadores.** Repite las tiradas de 1 para impactar de los ataques realizados con armas a distancia de esta unidad si no efectuó una acción de movimiento este turno.

**CLAVES DE FACCIÓN:** T'AU EMPIRE, <SECTOR>

**CLAVES:** SÚPER-PESADA, TITÁNICA, VEHÍCULO, KV128 STORMSURGE