



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: IMPERO T'AU

PROTETTORI DI AUN'SHAR

Secondo l'Etereo Aun'Shar, il modo migliore per diffondere la luce del Bene Superiore è scendere sui campi di battaglia del XLI millennio e accertarsi in prima persona che i nemici al di là dell'illuminazione diplomatica siano distrutti. I guerrieri della Casta del Fuoco che lottano al suo fianco venerano il leader e ne seguono gli ordini senza esitare. Il loro scopo è realizzare il suo volere e sono pronti a morire per lui se ciò serve a preservarne l'incolumità.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Aun'Shar (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: bastone dell'onore; drone fluttuante.

B Shas'nel D'tano (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: fucile a impulsi della Lama di Fuoco; arma da corpo a corpo.

C Esoscheletro Ghostkeel (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: mitragliatore a ioni ciclico; doppio fucile a fusione; pugni del Ghostkeel; sistema di supporto dell'esoscheletro.

D Team da Attacco (10 modelli)

- 1 Guerriero del Fuoco Shas'ui è equipaggiato con: carabina a impulsi; pistola a impulsi; arma da corpo a corpo; sistema di missili della torretta di supporto; drone tracciatore.
- 5 Guerrieri del Fuoco sono equipaggiati con: pistola a impulsi; fucile a impulsi; arma da corpo a corpo.
- 4 Guerrieri del Fuoco sono equipaggiati con: carabina a impulsi; pistola a impulsi; arma da corpo a corpo.

E Esoscheletri Stealth (3 modelli)

- 1 Shas'vre Stealth è equipaggiato con: fucile a fusione; pugni dell'esoscheletro; sistema di supporto dell'esoscheletro; drone tracciatore.
- 2 Shas'ui Stealth sono equipaggiati con: cannone a salva d'impulsi; pugni dell'esoscheletro.



Mitragliatore a ioni ciclico



Doppio fucile a fusione



D

C

B

E

A

PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: IMPERO T'AU

PROTETTORI DI AUN'SHAR

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare i Protettori di Aun'Shar nelle prossime pagine; esse sono state ideate esclusivamente per le partite Pattuglia da Combattimento. La scheda tecnica di un'unità elenca tutte le abilità che possiede. Ciò include un'abilità di Fazione, Per il Bene Superiore, menzionata sulle schede tecniche di molte unità e descritta in basso.

PER IL BENE SUPERIORE

Le Cadre da Caccia lottano per il miglioramento dell'Impero T'au, non per i guadagni personali o per egoistiche ambizioni. Questa ardente dedizione consente loro di produrre un tiro di copertura prodigiosamente efficace. I nemici vengono inchiodati sul posto da letali raffiche di dardi a impulsu e le postazioni avversarie meglio fortificate vengono svelate dai famigerati traccianti, che consentono agli altri guerrieri di tempestare i bersagli vulnerabili con letale accuratezza.

Nella tua fase di Tiro le unità della tua armata possono operare a coppie e aiutarsi a prendere di mira specifiche unità nemiche. Quando lo fanno, una è l'unità Osservatrice e l'altra è l'unità Guidata. L'unità nemica che scelgono come bersaglio è la loro unità Avvistata.

Ogni volta che scegli questa unità per sparare, se non è un'unità Osservatrice può usare questa abilità. Se lo fa, scegli un'altra unità amica con questa abilità (nota che **AUN'SHAR** non ha questa abilità) anch'essa idonea a sparare (escluse le unità Traumatizzate e le unità Osservatrici). Fino alla fine della fase questa unità è considerata un'unità Guidata e quell'unità amica è considerata un'unità Osservatrice. Poi scegli un'unità nemica visibile a entrambe le unità affinché sia la loro unità Avvistata. Fino alla fine della fase:

- Ogni volta che un modello di un'unità Guidata effettua un attacco che ha come bersaglio la sua unità Avvistata, migliora di 1 la caratteristica Abilità Balistica di quell'attacco e, se la sua unità Osservatrice ha la keyword **TRACCIANTE**, quell'attacco ha l'abilità **[IGNORA LA COPERTURA]**.
- Ogni volta che un modello di un'unità Guidata effettua un attacco che non ha come bersaglio la sua unità Avvistata, peggiora di 1 la caratteristica Abilità Balistica di quell'attacco.

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **ETEREO** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Drone Sperimentale DS13, che puoi sostituire con Drone Sperimentale DS15.

POTENZIAMENTO STANDARD

DRONE SPERIMENTALE DS13 (AURA)

Questo drone fluttuante è stato ideato per gli Eterei che preferiscono guidare dal fronte. Progettato dai rinomati ingegneri della Casta della Terra, incorpora un sofisticato emettitore di campo di forza che non solo occulta la posizione di drone e passeggero, ma proietta uno scudo difensivo attorno ai guerrieri a difesa dell'Etereo.

Il portatore ha le abilità Agente Solitario e Furtività. Fintanto che un'unità di **FANTERIA** dell'**IMPERO T'AU** amica si trova entro 6" dal portatore, migliora di 1 la caratteristica Salvezza dei modelli di quell'unità ed essi hanno l'abilità Insensibile al Dolore 5+.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

DRONE SPERIMENTALE DS15 (AURA)

Un adattamento del design DS13, il DS15 sacrifica parte della capacità difensiva a favore di un modulo di sovraccarica della capacità di impulso, uno strumento potente che aumenta l'efficacia delle armi da tiro dei T'au nelle vicinanze, rendendole veramente terrificanti.

Il portatore ha le abilità Agente Solitario e Furtività. Fintanto che un'unità dell'**IMPERO T'AU** amica si trova entro 6" dal portatore, le armi da tiro dei modelli di quell'unità hanno l'abilità **[COLPO FATALE]**.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Esca della Kauyon. Puoi sostituirlo con Casta di Comando.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

ESCA DELLA KAUYON

La filosofia marziale della Kauyon è quella del cacciatore paziente. Posizionando le forze dei T'au in modo da incentivare i nemici ad avanzare aggressivamente, i fautori di questa tattica attirano le prede in un luogo predefinito per tendere l'imboscata.

Dal secondo round di battaglia in poi, alla fine della tua fase di Comando ottieni 5PV se ci sono una o più unità dell'**IMPERO T'AU** della tua armata (escluse le unità Traumatizzate) all'interno della tua zona di schieramento.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

CASTA DI COMANDO

Per tutti gli altri T'au gli Eterei sono esseri sacri la cui sicurezza è di fondamentale importanza. Nessuno di loro ci penserebbe due volte a dare la propria vita per la sopravvivenza di un Etereo, e permettere che un essere di tale levatura cada è una dolorosa tragedia.

Alla fine della battaglia ottieni 20PV se il tuo modello di **ETEREO** non è stato distrutto.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



RAFFICA DIFENSIVA

PROTETTORI DI AUN'SHAR – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

I guerrieri della Casta del Fuoco si addestrano nella selezione e nell'abbattimento dei bersagli anche quando i nemici sono a cortissima gittata.

QUANDO: nella tua fase di Tiro.

BERSAGLIO: un'unità dell'**IMPERO T'AU** della tua armata che non è stata scelta per sparare in questa fase.

EFFETTO: fino alla fine della fase le armi da tiro dei modelli della tua unità hanno l'abilità **[PISTOLA]**.



RIPOSIZIONAMENTO RAPIDO

PROTETTORI DI AUN'SHAR – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

La dottrina militare dei T'au si fonda sulla mobilità e non attribuisce particolare valore alla difesa di un territorio, ma enfatizza la preservazione delle vite dei T'au e l'eliminazione delle forze nemiche.

QUANDO: alla fine della tua fase di Tiro.

BERSAGLIO: un'unità dell'**IMPERO T'AU** della tua armata che non si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche.

EFFETTO: la tua unità può effettuare un Movimento Normale di massimo D6". Se la tua unità ha la keyword **ESOSCHELETRO** può invece effettuare un Movimento Normale di massimo 6".

RESTRIZIONI: fino alla fine del turno la tua unità non è idonea a dichiarare una carica.



BERSAGLI TRACCIATI VIA LASER

PROTETTORI DI AUN'SHAR – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Illuminati dai traccianti di Esploratori ben nascosti, i nemici vengono triangolati perfettamente per essere falciati non appena si lanciano alla carica.

QUANDO: nella fase di Carica dell'avversario, subito dopo che un'unità nemica ha dichiarato una carica.

BERSAGLIO: un'unità dell'**IMPERO T'AU** della tua armata scelta come bersaglio di quella carica e non entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche.

EFFETTO: la tua unità può sparare su quell'unità nemica come se fosse la tua fase di Tiro. Quando lo fa, ogni volta che un modello della tua unità effettua un attacco da tiro, è necessario un tiro per Colpire non modificato pari a 6 per mettere a segno un colpo, a prescindere dall'AB dell'arma attaccante o da qualsiasi modificatore. Fino alla fine della fase sottrai 2 dai tiri per Caricare di quell'unità nemica.

RESTRIZIONI: la tua unità non può sparare più di una volta in questo turno.

AUN'SHAR

M	R	S	Fe	D	CO
6"	3	5+	3	6+	1

5+ TIRO INVULNERABILITÀ



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Come tutti gli Eterei, Aun'Shar è sereno e saggio, un leader spirituale dei Tau che incarna l'unità del Bene Superiore. In tempi di guerra non esita a scendere personalmente sul campo, combattendo con il suo bastone dell'onore energizzato e fluttuando in battaglia sul suo drone fluttuante per dirigere la potenza delle Caste dei Tau.

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Bastone dell'onore	Mischia	2	4+	5	0	1

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Drone fluttuante: il portatore può VOLARE e ha una caratteristica Movimento di 10".

ABILITÀ

Disciplina Coordinata: tira un D6 nella tua fase di Comando: con 4+ ottieni 1PC.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, VOLARE, ETEREO, AUN'SHAR

KEYWORD DI FAZIONE:
IMPERO T'AU

SHAS'NEL D'TANO

M	R	S	Fe	D	CO
6"	3	4+	3	7+	1



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Esperte delle tattiche di fanteria, le Lama di Fuoco della Cadre rinunciano all'onore di un esoscheletro per lottare eroicamente con i fanti semplici della Caste del Fuoco. Grazie alla loro consumata saggezza, questi guerrieri sono di grande aiuto ai commilitoni, poiché ne affinano la ferocia e la precisione del tiro.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Fucile a impulsi della Lama di Fuoco [CADENZA RAPIDA 1]	30"	1	3+	5	0	2

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma da corpo a corpo	Mischia	3	4+	3	0	1

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: **TEAM DA ATTACCO**

ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Per il Bene Superiore

Salva di Fuoco: fintanto che questo modello guida un'unità, aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle armi da tiro dei modelli di quell'unità.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, LAMA DI FUOCO DELLA CADRE, SHAS'NEL D'TANO

KEYWORD DI FAZIONE:
IMPERO T'AU

TEAM DA ATTACCO

M	R	S	Fe	D	CO
6"	3	4+	1	7+	2



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Team da Attacco dei Guerrieri del Fuoco, fulcro di molte Cadre da Caccia, scatenano micidiali raffiche antinfanteria a cui pochi nemici possono resistere a lungo. Resistenti, affidabili, numerosi e dotati di una varietà di armi specialistiche e droni di supporto, questi Guerrieri del Fuoco mantengono la posizione a prescindere dalle difficoltà.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Carabina a impulsivi	20"	2	4+	5	0	1
Pistola a impulsivi [PISTOLA]	12"	1	4+	5	0	1
Fucile a impulsivi [CADENZA RAPIDA 1]	30"	1	4+	5	0	1
Sistema di missili della torretta di supporto [TIRO INDIRECTO, BINATA]	30"	2	5+	5	0	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma da corpo a corpo	Mischia	1	5+	3	0	1

ABILITÀ

FAZIONE: Per il Bene Superiore

Fornire Fuoco di Copertura: fintanto che questa unità si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo che controlli, ogni volta che la scegli come bersaglio dello Stratagemma Tirare di Reazione essa mette a segno colpi con tiri per Colpire non modificati pari a 4+ quando risolvi quello Stratagemma.

Torretta di Supporto DS8: se questa unità Rimane Stazionaria nella tua fase di Movimento, fino all'inizio della tua prossima fase di Movimento il suo modello di Guerriero del Fuoco Shas'ui è equipaggiato con l'arma sistema di missili della torretta di supporto.

Nota del designer: colloca un indicatore torretta di supporto DS8 accanto a questa unità come promemoria. Questo non conta come un modello ai fini delle regole.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, TRACCIANTE, GUERRIERO DEL FUOCO, TEAM DA ATTACCO

KEYWORD DI FAZIONE: IMPERO T'AU

ESOSCHELETRI STEALTH

M	R	S	Fe	D	CO
8"	4	3+	2	7+	1



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Un modello di esoscheletro relativamente leggero e specializzato, l'XV25 occulta il pilota sfruttando campi di tecnologie stealth che ingannano i sensori. Grazie alla velocità garantita dai reattori e a una notevole potenza di fuoco, questi team fungono da eccellenti agenti d'avanguardia.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Cannone a salva d'impulsi	18"	4	4+	5	0	1
Fucile a fusione [TERMICA 2]	12"	1	4+	9	-4	D6

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Pugni dell'esoscheletro	Mischia	2	5+	4	0	1

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Drone tracciatore: l'unità del portatore ha la keyword TRACCIANTE e può fungere da unità Osservatrice per un'altra unità anche se ha Avanzato in questo turno.

Nota del designer: colloca un indicatore drone tracciatore accanto a questa unità come promemoria. Esso non conta come un modello ai fini delle regole.

ABILITÀ

BASE: Infiltratori, Furtività

FAZIONE: Per il Bene Superiore

Osservatori in Avanguardia: ogni volta che questa unità è un'unità Osservatrice, fino alla fine della fase ripeti i tiri per Ferire pari a 1 ogni volta che un modello della sua unità Guidata effettua un attacco da tiro che ha come bersaglio la sua unità Avvistata.

KEYWORD: FANTERIA, VOLARE, ESOSCHELETRO, STEALTH

KEYWORD DI FAZIONE: IMPERO T'AU

ESOSCHELETRO GHOSTKEEL

M	R	S	Fe	D	CO
10"	8	2+	12	7+	3



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Nessun veicolo tanto enorme dovrebbe essere in grado di scivolare inosservato per il campo di battaglia, eppure il Ghostkeel ci riesce, grazie al campo mimetico e al suo sistema di elettrodisturbo. Una volta in posizione, il pilota scatena feroci raffiche di fuoco, cogliendo alla sprovvista, soverchiando e disperdendo i nemici terrorizzati nel giro di pochi secondi.

ARMATELLA	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
▶	Mitragliatore a ioni ciclico – standard	36"	6	4+	7	-1	2
▶	Mitragliatore a ioni ciclico – sovraccarica [PERICOLOSA]	36"	6	4+	8	-2	3
	Doppio fucile a fusione [TERMICA 2, BINATA]	12"	1	4+	9	-4	D6

ARMATELLA	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Pugni del Ghostkeel	Mischia	3	5+	6	0	2

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Sistema di Supporto dell'Esoscheletro: il portatore è idoneo a sparare in un turno in cui ha Ripiegato.



DANNEGGIATO: 1-4 FERITE RIMANENTI

Fintanto che a questo modello rimangono 1-4 ferite, ogni volta che effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.

▶ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, VOLARE, ESOSCHELETRO, GHOSTKEEL



KEYWORD DI FAZIONE:
IMPERO T'AU

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3, Infiltratori, Agente Solitario, Furtività

FAZIONE: Per il Bene Superiore