



PATRULLA: IMPERIO T'AU

PROTECTORES DE AUN'SHAR

El etéreo Aun'Shar cree que la mejor forma de difundir la luz del Bien Supremo es ir a los campos de batalla del 41.º Milenio y supervisar la destrucción de aquellos enemigos que no pueden ser iluminados mediante la negociación diplomática. Los guerreros de la Casta del Fuego que luchan a su lado veneran a su líder y siguen sus órdenes sin la menor vacilación. Viven para ver cumplida su voluntad, y morirían sin remordimientos para asegurar su supervivencia.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Aun'Shar (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: bastón del honor; deslizadrón.

B Shas'nel D'tano (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: Rifle de inducción de Filoardiente; arma de combate.

C Exoarmadura Fantasmal (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: cicloacribillador iónico; bláster fundidor doble; Puños fantasmales; sistema de apoyo para exoarmaduras.

D Equipo de Ataque (10 miniaturas)

- 1 Shas'ui Guerrero de la Casta del Fuego equipado con: carabina de inducción; pistola de inducción; arma de combate; sistema de misiles de torreta de apoyo; Dron Telemétrico.
- 5 Guerreros de la Casta del Fuego equipados con: pistola de inducción; rifle de inducción; arma de combate.
- 4 Guerreros de la Casta del Fuego equipados con: carabina de inducción; pistola de inducción; arma de combate.

E Exoarmaduras Sigilo (3 miniaturas)

- 1 Shas'vre Sigilo equipado con: bláster fundidor; puños de exoarmadura; sistema de apoyo para exoarmaduras; Dron Telemétrico.
- 2 Shas'ui Sigilo equipados con: cañón rotativo; puños de exoarmadura.



Cicloacribillador iónico



Bláster fundidor doble



C

C

B

A

E

PATRULLA: IMPERIO T'AU

PROTECTORES DE AUN'SHAR

HABILIDADES

En las próximas páginas tienes las hojas de datos necesarias para usar los Protectores de Aun'Shar en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad lista todas las habilidades que tiene, incluidas una habilidad de Facción (Por el Bien Supremo) mencionada en la hoja de datos de cada unidad y descrita a continuación.

POR EL BIEN SUPREMO

Los Cuerpos de Cazadores luchan por el avance del Imperio T'au, no por beneficios personales o logros egoístas, sino por un ardiente compromiso que les da una motivación prodigiosamente eficaz. Los enemigos se ven inmovilizados por letales ráfagas de fuego de inducción, mientras los infames marcadores telemétricos exponen incluso las posiciones enemigas más fortificadas, permitiendo que otros T'au caigan sobre los vulnerables enemigos con letal eficacia.

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. El enemigo que toman como blanco es llamado la unidad Observada.

Cada vez que elijas esta unidad para disparar, si no es una unidad Observadora, puede usar esta habilidad. Si lo hace, elige otra unidad amiga con esta habilidad (ten en cuenta que **AUN'SHAR** no la tiene) que también pueda disparar (salvo unidades acobardadas u Observadoras). Hasta el final de la fase, esta unidad se considera una unidad Guiada, y esa unidad amiga se considera una unidad Observadora. Después, elige una unidad enemiga visible para tus dos unidades para que sea su unidad Observada. Hasta el final de la fase:

- Cuando una miniatura en una unidad Guiada ataque y tome como blanco a su unidad Observada, mejora en 1 el atributo Habilidad de proyectiles de ese ataque y, si su unidad Observadora tiene la clave **MARCADOR TELEMÉTRICO**, ese ataque tiene la habilidad **[IGNORA COBERTURA]**.
- Cuando una miniatura en una unidad Guiada ataque y no tome como blanco a su unidad Observada, empeora en 1 el atributo Habilidad de proyectiles de ese ataque.

MEJORAS

Tu miniatura **ETÉREO** tiene la mejora Dron experimental DS13. Puedes sustituirla por Dron experimental DS15.

MEJORA POR DEFECTO

DRON EXPERIMENTAL DS13 (AURA)

Este deslizador ha sido especialmente diseñado para su uso por Etéreos que prefieren liderar desde el frente. Diseñado por renombrados ingenieros de la Casta de la Tierra, incorpora un emisor de campo de fuerza de última generación que no solo oculta el paradero de dron y usuario, sino que también proyecta un escudo de energía defensivo alrededor de los guerreros que defienden al Etéreo.

El portador tiene las habilidades Agente solitario y Sigilo. Mientras una unidad **INFANTERÍA IMPERIO T'AU** amiga esté a 6" o menos del portador, mejora en 1 el atributo Salvación de las miniaturas en esa unidad, y además, esas miniaturas tienen la habilidad No hay dolor 5+.

0

MEJORA OPCIONAL

DRON EXPERIMENTAL DS15 (AURA)

Adaptación del diseño del DS13, el DS15 sacrifica cierta capacidad de protección en favor del montaje de un módulo supercargador de inducción. Este potente dispositivo aumenta la ferocidad de las armas a distancia T'au cercanas, haciendo que sus ya potentes armas de disparo se vuelvan realmente aterradoras.

El portador tiene las habilidades Agente solitario y Sigilo. Mientras una unidad **IMPERIO T'AU** amiga esté a 6" o menos del portador, las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Engaño del Kauyon. Puedes sustituirlo por Casta de líderes.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

ENGAÑO DEL KAUYON

La filosofía marcial del Kauyon es la del cazador paciente. Al posicionar las fuerzas T'au para atraer al enemigo que avanza agresivamente hacia ellos, sus defensores lo atraen a la zona de muerte donde caerán en la emboscada que seguramente seguirá.

Desde la segunda ronda de batalla en adelante, al final de tu fase de mando, obtienes 5PV si hay alguna unidad **IMPERIO T'AU** de tu ejército (salvo unidades acobardadas) en tu zona de despliegue.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

CASTA DE LÍDERES

Para todos los demás T'au, los Etéreos son seres sagrados cuya seguridad es de suma importancia. Ningún T'au se lo pensaría dos veces antes de dar su vida si con ello garantizara la supervivencia de un Etéreo, y permitir que un ser tan singular caiga es la tragedia más grave.

Al final de la batalla, obtienes 20PV si tu miniatura **ETÉREO** miniatura no ha sido eliminada.

ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



DESCARGA DEFENSIVA

ESTRATEGEMA PROTECTORES DE AUN'SHAR – TÁCTICA DE BATALLA

Los guerreros de la Casta Fuego se entrenan para seguir seleccionando blanco y abatirlos incluso cuando el enemigo se acerca a quemarropa.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **IMPERIO T'AU** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad **[PISTOLA]**.



REPOSICIONAMIENTO RÁPIDO

ESTRATEGEMA PROTECTORES DE AUN'SHAR - ARDID ESTRATÉGICO

La doctrina militar T'au es altamente móvil, dando poco valor a la retención del territorio en comparación con la preservación de las vidas T'au y la eliminación de la fuerza del enemigo.

CUÁNDO: Al final de tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **IMPERIO T'AU** de tu ejército que no tenga ninguna unidad enemiga en su zona de amenaza.

EFEECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 1D6". Si tu unidad tiene la clave **EXOARMADURA**, en su lugar, puede hacer un movimiento normal de hasta 6".

RESTRICCIONES: Hasta el final del turno, tu unidad no es elegible para declarar una carga.



BLANCOS LOCALIZADOS POR LÁSER

ESTRATEGEMA PROTECTORES DE AUN'SHAR - ARDID ESTRATÉGICO

Señalados con marcadores telemétricos por Rastreadores bien escondidos, los enemigos están perfectamente triangulados y listos para ser abatidos mientras cargan.

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

BLANCO: 1 unidad **IMPERIO T'AU** de tu ejército que fue elegida como blanco de esa carga y no tiene ninguna unidad enemiga en su zona de amenaza.

EFEECTO: Tu unidad puede disparar a esa unidad enemiga como si fuera tu fase de disparo. Al hacerlo, cada vez que una miniatura en tu unidad realice un ataque a distancia, toda tirada para impactar sin modificar de 6 causará un impacto, independientemente de la Habilidad de Projectiles de las armas del atacante o de cualquier modificador. Hasta el final de la fase, resta 2 a las tiradas de carga de esa unidad enemiga.

RESTRICCIONES: Tu unidad no puede disparar más de una vez en este turno.

AUN'SHAR

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	3	6+	1

5+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Como todos los Etéreos, Aun'Shar es un sereno y sabio líder espiritual de los T'au que encarna la sabiduría y la unidad del Bien Supremo. En tiempos de guerra lidera en persona, luchando con armas rituales, sobrevolando la batalla a bordo de un deslizador e invocando el poder fundamental de las castas T'au.

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

HABILIDADES DE EQUIPO

Deslizador: El portador puede VOLAR y tiene un atributo Movimiento de 10".

HABILIDADES

Liderazgo coordinado: Al final de tu fase de mando, tira 1D6: con 4+, obtienes 1PM.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, ETÉREO, AUN'SHAR

CLAVES DE FACCIÓN:
IMPERIO T'AU

SHAS'NEL D'TANO

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



Hoja de datos de Patrulla

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 la precisión de su potencia de fuego.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rifle de inducción de Filoardiente [FUEGO RÁPIDO 1]	30"	1	3+	5	0	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de combate	Combate	3	4+	3	0	1

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a la siguiente unidad: EQUIPO DE ATAQUE

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Por el Bien Supremo

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, FILOARDIENTE, SHAS'NEL D'TANO

CLAVES DE FACCIÓN:
IMPERIO T'AU

EQUIPO DE ATAQUE

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



Hoja de datos de Patrulla

Los Equipos de Ataque de la Casta del Fuego son el pilar de muchos Cuerpos de Cazadores, desatando tormentas de una gran potencia de fuego que pocos enemigos soportan. 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.

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
Sistema de misiles de torreta de apoyo [INDIRECTA, ACOPLADA]	30"	2	5+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de combate	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 que la elijas como blanco de la estrategia Disparos preventivos, causarás un impacto con toda tirada para impactar de 4+ al resolver esta estrategia.

Torreta de apoyo DS8: En tu fase de movimiento, si esta unidad permanece inmóvil, su miniatura Shas'ui está equipada con el arma Sistema de misiles de torreta de apoyo hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento.

Nota de diseño: Coloca una ficha de Torreta de apoyo junto a esta unidad como recordatorio. No cuenta como miniatura a efectos de ninguna regla.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, MARCADOR TELEMÉTRICO, GUERRERO DE LA CASTA DEL FUEGO, EQUIPO DE ATAQUE

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU

EXOARMADURAS SIGILO

M	R	S	H	L	CO
8"	4	3+	2	7+	1



Hoja de datos de Patrulla

La XV25, una exoarmadura comparativamente ligera y especializada, 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.

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	HA	F	FP	D
Puños de exoarmadura	Combate	2	5+	4	0	1

HABILIDADES DE EQUIPO

Dron Telemétrico: La unidad del portador tiene la clave **MARCADOR TELEMÉTRICO** y puede actuar como unidad Observadora para otra unidad aunque haya avanzado en este turno.

Nota de diseño: Coloca un marcador de Dron Telemétrico justo a esta unidad como recordatorio. Este marcador no cuenta como una miniatura a efectos de ninguna regla.

HABILIDADES

BÁSICA: **Infiltradores, Sigilo**

FACCIÓN: **Por el Bien Supremo**

Observadores de avanzada: Si esta unidad es Observadora, hasta el final de la fase, cuando una miniatura de la unidad Guiada ataca a distancia y toma como blanco a su unidad Observada, repite las tiradas para impactar de 1 y las tiradas para herir de 1.

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, EXOARMADURA, SIGILO

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU

EXOARMADURA FANTASMAL

M R S H L CO
10" **8** **2+** **12** **7+** **3**



Hoja de datos de Patrulla

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.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cicloacribillador iónico – normal	36"	6	4+	7	-1	2
Cicloacribillador iónico – sobrecarga [DE RIESGO]	36"	6	4+	8	-2	3
Bláster fundidor doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA]	12"	1	4+	9	-4	1D6

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

HABILIDADES DE EQUIPO

Sistema de apoyo para exoarmaduras: El portador es elegible para disparar en un turno en el retrocedió.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras le queden 1-4 heridas restantes a esta miniatura, resta 1 a la tirada para impactar de sus ataques.

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, VOLAR, EXOARMADURA, FANTASMAL

HABILIDADES

BÁSICA: Final Violento 1D3, Infiltradores, Agente solitario, Sigilo

FACCIÓN: Por el Bien Supremo



CLAVES DE FACCIÓN:
 IMPERIO T'AU