



CUERPO AUXILIAR

El T'au'va destaca la integración de alienígenas en las operaciones militares de la Casta del Fuego. Típicamente, esto ve unidades de Kroot, Vespíd, u otros alienígenas luchando como especialistas junto a formaciones T'au o desplegadas en batallones, como las Manadas de caza Kroot. En el caso de los Cuerpos auxiliares, sin embargo, la doctrina de la unidad se realiza a gran escala. Estas fuerzas están compuestas en su mayoría por auxiliares alienígenas, que luchan junto a algunos especialistas T'au bajo el mando estratégico de un general T'au. Estos cuerpos integrados proporcionan fuerzas de respuesta versátiles para tapar huecos en las líneas de batalla de la Casta del Fuego, contrarrestar la agresión enemiga en terreno denso, y actuar desinteresadamente como señuelos en grandes emboscadas Kauyon para salvar valiosas vidas T'au.

REGLA DE DESTACAMENTO



ESTRUCTURA DE MANDO INTEGRADA

Los oficiales T'au a cargo de cuerpos auxiliares reciben entrenamiento sobre cómo aunar alienígenas y estrategia. Esto, junto con drones de traducción especializados e interminables ejercicios de combate, les permite sacar lo mejor de sus subordinados alienígenas.

Las unidades **KROOT** y **AGUIJONES ALADOS VÉSPID** de tu ejército tienen esta habilidad:

Apuntado por triangulación (Aura): Mientras una unidad enemiga sea visible para esta unidad y esté a 9" o menos de ella, siempre que un ataque a distancia de una miniatura **IMPERIO T'AU** amiga (salvo miniaturas **KROOT**, **AGUIJONES ALADOS VÉSPID** y **TITÁNICA**) tome como blanco esa unidad enemiga, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

Las unidades **IMPERIO T'AU** (salvo unidades **KROOT** y **AGUIJONES ALADOS VÉSPID**) de tu ejército tienen esta habilidad:

Proyectores de sigilo (Aura): Mientras una unidad **KROOT** o **AGUIJONES ALADOS VÉSPID** amiga sea visible para esta unidad y esté completamente a 6" o menos de ella, esa unidad **KROOT** o **AGUIJONES ALADOS VÉSPID** solo puede ser elegida como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 18" o menos de ella.

MEJORAS



ESTUDIOSO DEL KAUYON 15 PTOS.

Este Metamorfo ha estudiado el Código del Fuego y lo ha adaptado a las habilidades de su pueblo.

Solo miniatura **METAMORFO KROOT**. En el paso Declarar formaciones de batalla, puedes elegir hasta 3 unidades **CARNÍVOROS KROOT** o **ACECHANTES KROOT** de tu ejército. Las miniaturas de esas unidades tienen la habilidad Despliegue rápido.

LÍDER ADMIRADO 20 PTOS.

Tras haber demostrado su valía a sus pupilos alienígenas, este T'au se ha ganado su feroz lealtad.

Solo miniatura **IMPERIO T'AU** (salvo miniaturas **KROOT**). En tu fase de mando, puedes elegir 1 unidad **KROOT** o **AGUIJONES ALADOS VÉSPID** a 12" o menos del portador. Si lo haces, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, mejora en 1 el atributo Liderazgo de las miniaturas de esa unidad, y mientras dicha unidad no esté acobardada, suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de esa unidad.

CONVERSO FANÁTICO 10 PTOS.

Este creyente se esfuerza por encarnar el T'au'va incluso más que los propios T'au.

Solo miniatura **KROOT**. La unidad del portador tiene la habilidad Por el Bien Supremo (ver *Codex: T'au Empire*).

MÓDULO DE TRANSPONDEDORES 25 PTOS.

Este sistema detecta los transpondedores de los auxiliares alienígenas y guía a su usuario hacia sus posiciones.

Solo miniatura **BÍPODE IMPERIO T'AU** con la habilidad Despliegue rápido. La unidad del portador puede desplegarse mediante Despliegue rápido en el paso de Refuerzos de tu primera, segunda o tercera fases de movimiento, independientemente de cualquier regla de misión. Durante tu primera fase de Movimiento, al desplegar la unidad del portador, puedes hacerlo a 12" o menos de cualquier unidad **KROOT** o **AGUIJONES ALADOS VÉSPID** amigas y a más de 9" horizontalmente de toda unidad enemiga.



MODIFICACIONES EXPERIMENTALES

ESTRATEGEMA CUERPO AUXILIAR – ARDID ESTRATÉGICO

Estas mejoras experimentales de las armas de la Casta de la Tierra solo se activan durante breves periodos, pero la protección adicional que proporcionan es formidable.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o en la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **KROOT** o **AGUIJONES ALADOS VÉSPID** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar o combatir en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas equipadas a las miniaturas de tu unidad.

ESCANEADO MULTISENSORIAL

ESTRATEGEMA CUERPO AUXILIAR – TÁCTICA DE BATALLA

Los datos de análisis de blancos de drones de exploración se traducen rápidamente en entradas adaptadas a los alienígenas y, a continuación, se comparten por el cuerpo.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o en la fase de combate.

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

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad ataque, repite las tiradas para herir de 1. Si es una unidad **KROOT** o **AGUIJONES ALADOS VÉSPID**, puedes repetir cualquier tirada para herir en su lugar.

MANIOBRAS INTERRELACIONADAS

ESTRATEGEMA CUERPO AUXILIAR – ARDID ESTRATÉGICO

Las fuerzas regulares de la Casta del Fuego que operan como parte de los cuadros auxiliares están entrenadas en el rápido reposicionamiento y el combate en retirada, para brindar mejor apoyo a sus camaradas alienígenas.

CUÁNDO: Al final de la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **IMPERIO T'AU** de tu ejército que se pudiese elegir para combatir en esta fase.

EFFECTO: Si tu unidad no tiene unidades enemigas en su zona de amenaza, puede hacer un movimiento normal de hasta 6". En el caso contrario, tu unidad puede hacer un movimiento de retroceder. No se puede embarcar en un **TRANSPORTE** al final de este movimiento si desembarcó de un **TRANSPORTE** en este turno.

BALIZAS DE FEROMONAS

ESTRATEGEMA CUERPO AUXILIAR – ARDID ESTRATÉGICO

Las aeronaves de la Casta del Aire han lanzado drones que emiten feromonas en esta región, unas emisiones invisibles que resplandecen como balizas para los sentidos alienígenas.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **KROOT** o **AGUIJONES ALADOS VÉSPID** de tu ejército que no haya sido elegida para mover en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que tu unidad avance, no hagas tirada de avanzar. En su lugar, hasta el final de la fase, suma 6" al atributo Movimiento de las miniaturas de tu unidad.

EXPERIENCIA ALIENÍGENA

ESTRATEGEMA CUERPO AUXILIAR – TÁCTICA DE BATALLA

Hay mucho que los alienígenas del Imperio T'au pueden enseñar a la Casta del Fuego, sobre todo a través de demostraciones prácticas y mortales en el campo de batalla.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **IMPERIO T'AU** de tu ejército.

EFFECTO: Hasta el final del turno, se puede elegir tu unidad para disparar en un turno en el que avanzó. Si es una unidad **KROOT** o **AGUIJONES ALADOS VÉSPID**, hasta el final del turno, tu unidad también se puede elegir para declarar cargas en un turno en el que avanzó.

FUEGO GUIADO

ESTRATEGEMA CUERPO AUXILIAR – TÁCTICA DE BATALLA

Estos Guerreros de la Casta del Fuego emplean datos sensoriales de las unidades auxiliares de apoyo para maximizar la precisión y disparar contra puntos débiles que podrían no haber percibido.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **IMPERIO T'AU** de tu ejército (salvo unidades **KROOT** y **AGUIJONES ALADOS VÉSPID**) que no haya sido elegida para disparar en esta fase.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, suma 1 al atributo Fuerza de las armas a distancia equipadas a las miniaturas de tu unidad. Si tu unidad está completamente a 9" o menos de alguna unidad **KROOT** o **AGUIJONES ALADOS VÉSPID** de tu ejército, en su lugar, suma 2 al atributo Fuerza de dichas armas.