

# CUERPO AMANECER SÚBITO

## COMANDANTE CORTANUBES (1 MINIATURA)

- Esta miniatura está equipada con: fusil de plasma; proyector de descarga aérea; puños de exoarmadura; 2 drones de defensa; sistema de apoyo a armas.

Un Comandante en Sentenciador es el tipo más robusto de exoarmadura T'au, y esta va acompañada por dos drones de defensa para aún mayor supervivencia. Al ser un **VEHÍCULO**, puede disparar estando en combate, lo que significa que contra ejércitos poco centrados en el combate puede controlar objetivos de mitad de campo mientras acribilla al rival.

## EQUIPO DE RASTREADORES (10 MINIATURAS)

- La miniatura Shas'ui Rastreador está equipada con: carabina de inducción; pistola de inducción; arma cuerpo a cuerpo; dron antigraavedad.
- 3 miniaturas Rastreador están equipadas con: pistola de inducción; rifle acelerador; arma cuerpo a cuerpo.
- 6 miniaturas Rastreador están equipadas con: carabina de inducción; pistola de inducción; arma cuerpo a cuerpo.

El Equipo de Rastreadores es la principal fuente de armas pesadas de esta fuerza en forma de rifles aceleradores, capaces de ocuparse con vehículos y monstruos por igual. Debido a la habilidad Pesada del arma, el despliegue de esta unidad es crítico, pues no tener que moverse en los primeros turnos puede aumentar mucho su efectividad. El Shas'ui está también equipado con un dron antigraavedad, que puede ser una gran herramienta para limitar la movilidad enemiga y protegerse contra cargas.

Por ello, aunque mantener al Equipo de Rastreadores como una sola unidad puede suponer una mayor protección para tus valiosos rifles aceleradores, dividirlo en dos Escuadras de Patrulla permite que los portadores de esas armas se queden quietos disparando mientras mueves al Shas'ui a posiciones mucho más ventajosas del campo de batalla.



### EQUIPO DE IRRUPTORES (10 MINIATURAS)

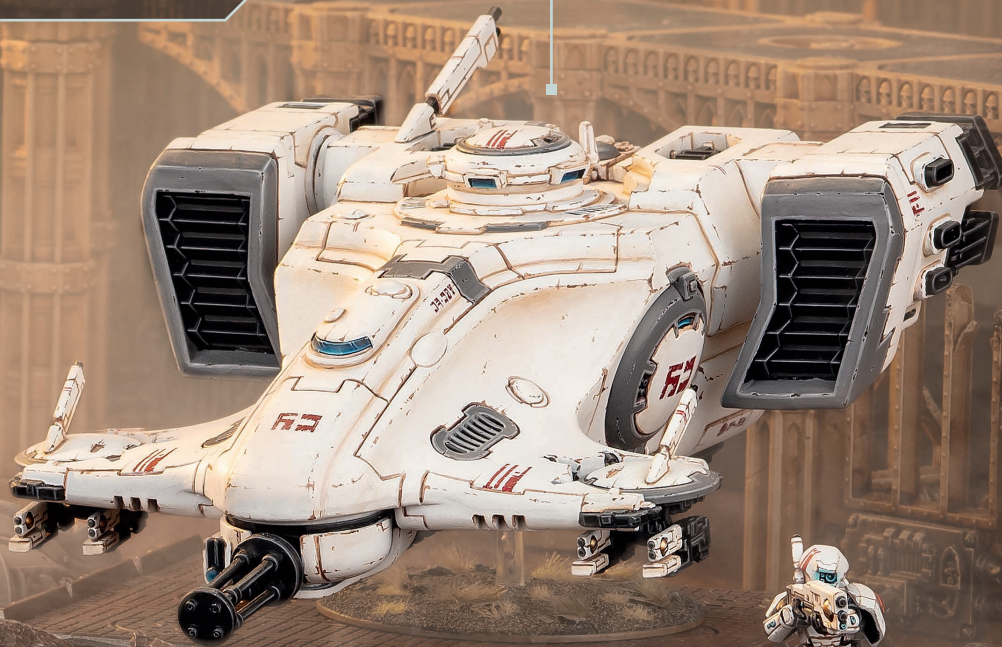
- Cada miniatura está equipada con:  
bláster de inducción;  
pistola de inducción;  
arma cuerpo a cuerpo.

Los blásteres de inducción del Equipo de Irruptores son armas de fuego muy potentes para enfrentar la infantería enemiga, incluyendo blancos poderosos como los Exterminadores. La estrategia Muralla de fuego combina bien con ello, amplificando su capacidad de desplegar una potencia de fuego letal. Esas armas tienen corto alcance, sin embargo, y los Guerreros de la Casta del Fuego son bastante frágiles, por lo que debes posicionarlos con cuidado para evitar represalias enemigas. La estrategia Vidas antes que territorio es una buena herramienta para sacarlos de situaciones poco favorables.

### MANTARRAYA (1 MINIATURA)

- Esta miniatura está equipada con:  
cañón rotativo de aceleración;  
2 carabinas de inducción dobles;  
casco blindado.

El Mantarraya es un transporte robusto, capaz de mantener a salvo el Equipo de Irruptores hasta que estés listo para emplear su potente arsenal contra el enemigo. Esto te da libertad para elegir a qué blancos golpear con esa unidad y, una vez desplegada, la alta velocidad y el largo alcance de las armas del Mantarraya le permiten reubicarse hasta objetivos en la retaguardia y controlarlos durante el resto de la partida.



# PATRULLA CUERPO AMANECER SÚBITO

## HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar el Cuerpo Amanecer Súbito en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. Esto incluye una habilidad de Facción (Por el Bien Supremo) que se menciona en la hoja de datos de cada unidad y se describe 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 inmobilizados 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 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.

**Nota:** Ver el diagrama de la pág. 76.

## MEJORAS

Tu miniatura **COMANDANTE EN EXOARMADURA SENTENCIADOR** tiene la mejora **Bengalas electrostáticas**. Puedes sustituirla por **Sistemas prototipo**.

### MEJORA POR DEFECTO

#### BENGALAS ELECTROSTÁTICAS (AURA)

*La exoarmadura de este guerrero ha sido modificada para lanzar salvas de bengalas de ofuscación que bañan el área circundante en interferencias electrostáticas. El equipo bélico de las unidades amigas ya ha sido reforzado contra esas medidas, pero el del enemigo no disfruta de tal protección.*

- Mientras una unidad **IMPERIO T'AU** amiga (salvo unidades **MANTARRAYA**) esté a 6" o menos del portador, las unidades enemigas no pueden usar la estratagema **Disparos preventivos** para disparar contra esa unidad, y resta 1 a la tirada para impactar de ataques a distancia que tomen como blanco a esa unidad.
- El portador tiene salvación invulnerable 4+.

0

### MEJORA OPCIONAL

#### SISTEMAS PROTOTIPO

*Siguiendo las enseñanzas del Bien Supremo, los líderes de guerra T'au suelen presentarse voluntarios para pruebas de campo de nuevas armas y sistemas de apoyo. De este modo, corren ellos el riesgo en lugar de imponerlo a sus subordinados. A la vez, se benefician del poder de estas nuevas tecnologías punteras en el campo de batalla.*

- Cuando el portador es elegido para disparar, puedes repetir una tirada para impactar y una tirada para herir al resolver esos ataques.
- Cuando tires para determinar el número de ataques realizados con el proyector de descarga aérea del portador, puedes repetir la tirada.
- El portador tiene salvación invulnerable 4+.



## OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Ataque sorpresa. Puedes sustituirlo por Edicto de los Eféreos.

### OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

#### ATAQUE SORPRESA

*Centrándose en una faceta de la filosofía estratégica Mont'ka, esta fuerza busca tomar rápidamente ubicaciones vitales y extraer toda información, recursos o similares de ellas. Su meta final es negarle esos activos potencialmente vitales al enemigo.*

##### En la primera y segunda rondas de batalla:

Al final de tu turno, obtienes 4PV por cada marcador de objetivo en tierra de nadie que controles.

##### En la tercera, cuarta y quinta rondas de batalla:

Al final de tu turno, obtienes 2PV por cada marcador de objetivo en tierra de nadie que controles.

0

### OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

#### EDICTO DE LOS EFÉREOS

*Es la voluntad explícita de los Eféreos que un activo clave en la fuerza enemiga sea eliminado durante este asalto Mont'ka. Todas las demás consideraciones son secundarias, pues la palabra de los Eféreos es absoluta.*

Al inicio de la primera ronda de batalla, tu oponente debe elegir una unidad de su ejército. Al final de la batalla, obtienes 12PV si esa unidad ha sido eliminada.

## ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



1PM

### LUCHAR SEGÚN EL CÓDIGO

ESTRATEGEMA CUERPO AMANECER SÚBITO – ARDID ESTRATÉGICO

*El Código del Fuego requiere que los guerreros maximicen su potencia de fuego en todo momento, descargando ráfagas precisas incluso mientras se mueven.*

**CUÁNDO:** Tu fase de disparo.

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

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, tu unidad puede ser elegida para disparar en un turno en que retrocedió.



1PM

### MURALLA DE FUEGO

ESTRATEGEMA CUERPO AMANECER SÚBITO – TÁCTICA DE BATALLA

*Al avanzar por territorio enemigo, los guerreros de la Casta del Fuego siempre deben estar listos para levantar un verdadero muro de fuego a bocajarro que obligue a retroceder a los enemigos que se abalanzan.*

**CUÁNDO:** Tu fase de disparo.

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

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de los ataques de miniaturas en tu unidad que tomen como blanco a una unidad enemiga a 10" o menos.



1PM

### VIDAS ANTES QUE TERRITORIO

ESTRATEGEMA CUERPO AMANECER SÚBITO – ARDID ESTRATÉGICO

*Incluso entre los riesgos potenciales de lanzar un Mont'ka en territorio consolidado por el enemigo, la doctrina estratégica T'au enfatiza maniobrar para preservar las vidas de la Casta del Fuego siempre que sea posible.*

**CUÁNDO:** La fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga elija sus blancos.

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

**EFEECTO:** Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 1D6" y, hasta el final de la fase, cada vez que un ataque tome como blanco a una unidad, esta se beneficia de cobertura contra dicho ataque.

## COMANDANTE CORTANUBES

M	R	S	H	L	CO
8"	5	2+	6	7+	2



### Hoja de datos de Patrulla

Shas'ō Vesh encarna todo lo que significa ser Vior'la. Temeraria, agresiva y con afición a las incursiones Mont'ka, siempre lidera a sus guerreros desde el frente. El pesado blindaje de su exoarmadura Sentenciador ayuda a mantenerla a salvo durante esas operaciones de alto riesgo.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Fusil de plasma	24"	1	3+	8	-3	3
Proyector de descarga aérea [ÁREA, INDIRECTA]	24"	1D6	3+	3	0	1

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

#### HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Por el Bien Supremo**

#### HABILIDADES DE EQUIPO

**Dron de defensa:** Suma 1 al atributo Heridas del portador.

**Sistema de apoyo a armas:** Cuando el portador ataca a distancia, puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores a la tirada para impactar.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, VOLAR, PERSONAJE, EXOARMADURA, COMANDANTE EN EXOARMADURA SENTENCIADOR, COMANDANTE CORTANUBES

CLAVES DE FACCIÓN:  
IMPERIO T'AU

## EQUIPO DE RASTREADORES

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



### Hoja de datos de Patrulla

Los Equipos de Rastreadores causan estragos tras las líneas enemigas. Su potencia de fuego es formidable, especialmente con sus potentes rifles aceleradores, y su dron antigraavedad repele a los posibles atacantes. Pero su habilidad más letal es señalar objetivos prioritarios con su Marcador Telemétrico masivo para que las unidades T'au más pesadas los aniquilen.

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 acelerador [HERIDAS DEVASTADORAS, PESADA]	30"	1	5+	10	-4	3

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

#### ESCUADRAS DE PATRULLA

Antes de la batalla, al inicio del paso de declarar formaciones de batalla, esta unidad puede dividirse en dos unidades, cada una formada por cinco miniaturas. Si lo haces, una de esas unidades debe contener la miniatura Shas'ui Rastreador y la otra unidad debe contener las miniaturas equipadas con rifles aceleradores.

#### HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla ?"**

FACCIÓN: **Por el Bien Supremo**

#### HABILIDADES DE EQUIPO

**Dron antigraavedad:** Resta 2 a las tiradas de carga de toda unidad enemiga que elija la unidad del portador como blanco de una carga (esto no se acumula con otros modificadores negativos a esa tirada de carga).

CLAVES: INFANTERÍA, MARCADOR TELEMÉTRICO, EQUIPO DE RASTREADORES

CLAVES DE FACCIÓN:  
IMPERIO T'AU

## EQUIPO DE IRRUPTORES

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



## Hoja de datos de Patrulla

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, su disciplina táctica y sus drones de apoyo especializados, los Irruptores se vuelven letales en las distancias cortas.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bláster de inducción [ASALTO]	10"	2	3+	6	-1	1
Pistola de inducción [PISTOLA]	12"	1	4+	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**

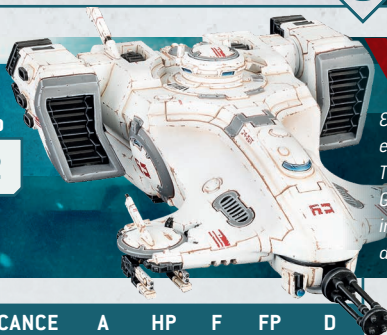
**Irrumpir y limpiar:** Cuando una miniatura en esta unidad ataque a distancia y tome como blanco a una unidad enemiga dentro del alcance de un marcador de objetivo, puedes repetir la tirada para herir.

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

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU

## MANTARRAYA

M	R	S	H	L	CO
12"	9	3+	13	7+	2



## Hoja de datos de Patrulla

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 proporcionan a sus pasajeros un apoyo de fuego adicional.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón rotativo de aceleración	18"	4	4+	6	-1	1
Carabina de inducción dobles [ACOPLADA, ASALTO]	20"	2	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**

## TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA IMPERIO T'AU**. No puede transportar miniaturas **EXOARMADURA**, **KROOT** o **AGUIJONES ALADOS VÉSPID**.

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, MANTARRAYA

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIO T'AU