

LISTA DEL EJÉRCITO TAU DE LA TERCERA FASE DE LA EXPANSIÓN

“No estamos aquí para traeros muerte y destrucción, Gue’la. Incluso aunque vuestras fuerzas armadas han sembrado devastación en nuestros sistemas, bombardeado nuestras ciudades y asesinado a mis compañeros Tau, no estamos aquí por venganza. Estamos aquí para compartir nuestra cultura y ofreceremos nuestra ayuda y protección.

No estamos aquí para arrebatarnos vuestros hogares, familia y posesiones. Incluso podéis seguir adorando a vuestro Dios-Emperador si así lo deseáis. Tan sólo debéis jurar fidelidad al Bien Superior, que también beneficiará al resto de los miembros del imperio.

No estamos aquí para convertirnos en soldados y exigir que luchéis contra vuestros antiguos compañeros. A algunos de vosotros se os pedirá que os alistéis en nuestras fuerzas armadas, para compensar la protección que ofrecemos a este planeta. Pero si no estáis dispuestos a luchar contra los humanos del Imperio, no os lo pediremos. No estamos aquí para esclavizaros, sino para daros la bienvenida a nuestro imperio, el imperio de los Tau”.

Por’vre Dal’yth Jishu’iro, instruyendo a la población humana de Goron

Fuerzas

La lista del ejército Tau de la Tercera Fase de la Expansión emplea los perfiles de atributos de la siguiente sección:

- Tau

Utilizando la lista de ejército

Las formaciones Tau son de dos tipos: los *equipos* y las *formaciones de apoyo*. Cada equipo que incluyas te permitirá adquirir hasta tres formaciones de apoyo cualesquiera. Aunque sólo puedes adquirir formaciones de apoyo si primero adquieres un equipo, durante la batalla se tratan como formaciones totalmente independientes. Las formaciones disponibles para el ejército Tau de la Tercera Fase de la Expansión se muestran en la tabla a continuación, junto con las unidades que las componen, las mejoras permitidas y los valores en puntos.

Además, las formaciones pueden recibir hasta tres *mejoras*. Las mejoras que puede recibir cada formación se detallan en la columna “mejoras”. Las unidades de cada mejora se añaden a la formación, no son formaciones independientes. Cada mejora tiene un coste que se añadirá a la formación, y que se detalla en la tabla. Cada mejora sólo puede elegirse una vez por formación.

Los ejércitos Tau de la Tercera Fase de la Expansión pueden estar apoyados por formaciones de la Casta del Aire. Como máximo, la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a estas formaciones.

Reglas Especiales

Algunas unidades se benefician de las reglas especiales *Fuego coordinado* y *Tecnología Tau*.

Además, también se aplicará la siguiente regla especial:

REGLA ESPECIAL

Drones de Armas del Tiburón Tigre

Los Escuadrones de Tiburones Tigre pueden tener una formación de Drones de Armas para transportar. Las formaciones de Drones de Armas transportadas pueden ser distribuidas entre múltiples Tiburones Tigre, lo cual es una excepción a las reglas normales de transporte en aeronaves. Los Tiburones Tigre no pueden aterrizar, lanzar un asalto ni embarcar unidades, pero pueden desembarcar los Drones de Armas después de su movimiento de *aproximación*. La formación de Drones de Armas podrá disparar cuando desembarque, como ocurre normalmente (ver 4.2.5), y se considerará que ya ha sido activada ese turno. Después de este despliegue inicial, la formación de Drones de Armas se comportará como una formación totalmente independiente. Los Drones de Armas transportados por los Tiburones Tigre no generan marcadores de explosión por ser destruidos hasta después de haber sido desembarcados.

LISTA DEL EJÉRCITO TAU DE LA TERCERA FASE DE LA EXPANSIÓN

Factor de Estrategia: 3

Valores de Iniciativa:

Equipos de Armaduras de Combate Crisis y Naves de Despliegue Manta: 1+

Resto de formaciones: 2+

EQUIPOS TAU

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Equipo Crisis	4 unidad de Armaduras de Combate Crisis y 1 PJ Shas'el	Shas'ó, Crisis, Drones de Armas	250 pts
Equipo del Fuego	8 unidad de Guerreros de la Casta del Fuego, o 6 unidad de Guerreros de la Casta del Fuego y 3 Mantarrayas	Equipo unido, Apocalipsis, Etéreo, Guerreros del Fuego, Drones de Armas, Cabezamartillos, Rastreadores, Pirañas, Cabezamartillo Mont'ka Shas	225 pts

FORMACIONES DE APOYO TAU

(pueden incluirse hasta tres formaciones de apoyo cualquiera por cada equipo Tau presente en el ejército)

FORMACIÓN	UNIDADES	MEJORAS PERMITIDAS	COSTE
Grupo de Apoyo Blindado	4 Cabezamartillos (Nota: incluir uno o más Cabezamartillos con Aceleradores Lineales cuesta +25ptos)	Cabezamartillos, Cabezamartillo Mont'ka Shas	200 pts
Grupo Apocalipsis	6 unidad de Armaduras de Combate Apocalipsis	Drones de Armas	300 pts
Hermanidad Kroot	1 unidad de Maestros del Camuflaje Kroot, 9 unidad de Guerreros Kroot	Kroot, Mastines Kroot, Krootox	175 pts
Grupo Rastreador	4 unidad de Rastreadores, 2 Mantarrayas	Drones de Armas, Pirañas	200 pts
Grupo Gravitatorio de Reconocimiento	6 de las siguientes unidad: Piraña, Tetra	Drones de Armas, Pirañas	175 pts
Grupo de Apoyo de Barrido del Cielo	3 Cabezamartillos Mont'ka Shas	Ninguna	250 pts
Grupo Sombra	6 unidad de Holoarmaduras Sombra	Drones de Armas	225 pts

MEJORAS TAU

(cada formación puede elegir hasta tres mejoras, una vez cada una)

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Equipo unido	La formación en su conjunto gana la habilidad de líder (la habilidad no se añade a ninguna unidad en concreto)	+25 pts
Apocalipsis	Añade 3 unidad de Armaduras de Combate Apocalipsis	+150 pts
0-1 Shas'ó	Reemplaza 1 PJ Shas'el por 1 PJ Shas'ó (una vez por ejército).	+75 pts
Crisis	Añade 2 unidad de Armaduras de Combate Crisis	+75 pts
0-1 Etéreo	Añade 1 PJ Etéreo por ejército a una unidad de Guerreros de la Casta del Fuego	+50 pts
Guerreros del Fuego	Añade una de las siguientes opciones:	4 unidad de Guerreros de la Casta del Fuego +100 pts 4 unidad de Guerreros de la Casta del Fuego y 2 Mantarrayas +125 pts
Drones de Armas	Añade 2 unidad de Drones de Armas	+25 pts
Cabezamartillos	Añade una de las siguientes opciones:	2 Cabezamartillos con Aceleradores Lineales +75 pts Hasta 2 Cabezamartillos con Cañón Iónico o Cañones de Fusión acoplados +50 pts c/u
Kroot	Añade 5 unidad de Guerreros Kroot	+75 pts
Mastines Kroot	Añade 3 unidad de Mastines Kroot	+50 pts
Krootox	Añade 3 Krootox	+50 pts
Rastreadores	Añade 2 unidad de Rastreadores y 1 Mantarraya	+100 pts
Pirañas	Añade 3 Pirañas	+75 pts
Cabezamartillo Mont'ka Shas	Añade 1 Cabezamartillo Mont'ka Shas	+100 pts

FORMACIONES DE LA CASTA DEL AIRE

(hasta la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede dedicarse a estas formaciones)

FORMACIÓN	UNIDADES	COSTE
Escuadrón Barracuda	2 Barracudas	150 pts
Nave de Despliegue Manta	1 Manta	650 pts
Nave de Despliegue Orca	1 Orca	150 pts
0-1 Nave Espacial	1 de las siguientes unidad:	Crucero Clase Protector 200 pts Nave de Batalla Clase Custodio 225 pts
Escuadrón Tiburón Tigre	2 Tiburones Tigre (añade una formación de Drones de Armas consistente en 6 unidad de Drones de Armas)	175 pts (+100 pts)
Escuadrón Tiburón Tigre AX-1-0	2 Tiburones Tigre AX-1-0	350 pts

FUERZAS DE LOS TAU

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS	
Etéreo	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Espada del Honor	(peana)	Arma de asalto, AE+1	Líder, Salvación invulnerable. Todas las unidades en la misma formación que el Etéreo ganan Coraje. Si el Etéreo es destruido, todas estas unidades pierden la habilidad y la formación recibe 1D3 marcadores de explosión adicionales	
Shas'el	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	Fuego coordinado, Líder	
Shas'ó	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Armas Experimentales	30cm	AP4+	Fuego coordinado, Líder. Cada Shas'ó presente en el ejército permite al jugador Tau repetir una tirada de Iniciativa (de cualquier tipo) por turno	
Armaduras de Combate Crisis	INF	20cm	3+	5+	5+	Módulo Lanzamisiles	45cm	AP5+/AT6+	Salvación invulnerable, Retrorreactores Tau	
						Rifles de Plasma acoplados	30cm	AP4+/AT6+		
						Blásters de Fusión acoplados	15cm	MA4+		
Drones de Armas	INF	20cm	5+	6+	5+	Carabinas de Inducción acoplada.	15cm	AP4+, D	Retrorreactores Tau	
Guerreros de la Casta del Fuego	INF	15cm	5+	6+	5+	Rifles de Inducción	30cm	AP4+		
						Carabinas de Inducción	15cm	AP5+, D		
Guerreros Kroot	INF	15cm	-	4+	5+	Rifles Kroot	(15cm)	Arma ligera	Infiltradores, Exploradores	
Holoarmaduras Sombra	INF	20cm	5+	6+	5+	Cañones Inducción silenciados	15cm	AP4+, D	Dañan primero, Marcadores telemétricos, Blindaje reforzado, Exploradores, Retrorreactores Tau, Teletransporte	
Krootox	INF	15cm	4+	4+	5+	Cañón Kroot	45cm	AP5+/AT6+		
						Garras	(peana)	Arma de asalto, AE+1		
Maestros del Camuflaje Kroot	INF	15cm	6+	4+	5+	Rifles Kroot	(15cm)	Arma ligera	Infiltradores, Exploradores, Líder	
						Armas de mercenario	(peana)	Arma de asalto, AE+1		
Mastines Kroot	INF	20cm	-	3+	-	Garras	(peana)	Arma de asalto	Infiltradores, Exploradores	
Rastreadores	INF	15cm	5+	6+	5+	Rifles Aceleradores	30cm	AP5+, FT	Fuego coordinado, Marcadores telemétricos, Exploradores	
						Carabinas de Inducción	15cm	AP5+, D		
Armaduras de Combate Apocalipsis	VL	15cm	4+	6+	5+	Aceleradores Lineales acoplados	60cm	AT3+	Blindaje reforzado, Bípode	
						Sistema de misiles inteligentes	30cm	AP5+, IC		
Piraña	VL	35cm	5+	6+	6+	Cañón de Inducción y Drones	15cm	AP5+	Gravitatoria	
						Misiles Buscadores	90cm	AT6+, Guía		
Tetra	VL	35cm	5+	6+	6+	Rifles de Inducción Tetra	30cm	AP6+	Fuego coordinado, Marcadores telemétricos, Explorador, Gravitatorio	
Cabezamartillo	VB	30cm	4+	6+	5+	Sistema de misiles inteligentes	30cm	AP5+, IC	Gravitatorio. Puede equiparse con 1 Acelerador lineal, o con 1 Cañón iónico, o bien con 1 Cañones de fusión acoplados.	
						Misiles Buscadores	90cm	AT6+, Guía		
						0-1 x Acelerador Lineal	75cm	AP5+		
							o	75cm		AT4+, L
						0-1 x Cañón Iónico	60cm	AP4+/AT5+		
0-1 x Cañones de Fusión acopl.	30cm	MA4+								
Cabezamartillo Mont'ka Shas	VB	30cm	5+	6+	5+	Sistema de misiles inteligentes	30cm	AP5+, IC	Marcadores telemétricos, Gravitatorio	
						2 x Misiles Cazadores	60cm	AA5+		
						2 x Misiles Buscadores	90cm	AT6+, Guía		

Mantarraya	VB	30cm	5+	6+	6+	Cañón de Inducción y Drones Mísiles Buscadores	15cm 90cm	AP5+ AT6+, Guía	<i>Gravitatoria, Transporte (dos unidades de Guerreros de la Casta del Fuego o de Rastreadores)</i>
Barracuda	AN	Caz	6+	n/a	n/a	Cañón de Iones Cañones de Inducción acoplados Sistema de Mísiles	30cm 15cm 45cm	AP4+/AT5+/AA5+, FxF AA6+ AP5+/AT6+, FxF	
Tiburón Tigre	AN	Bom	4+	-	-	Cañones de Iones acoplados Cañones de Inducción acoplados Sistemas de Mísiles	30cm 15cm 45cm	AP3+/AT4+/AA4+, FxF AA6+ AP5+/AT6+, FxF	<i>Transporte (tres unidades de Drones de Armas)</i>
Tiburón Tigre AX-1-0	AN	Bom	4+	n/a	n/a	Aceleradores Lineales acoplados Cañones de Inducción acoplados Sistemas de Mísiles Mísiles Buscadores de aeronave	45cm 15cm 45cm 45cm	MA3+, MT(D3), FxF AA6+ AP5+/AT6+, FxF AT6+, Guía	
Manta	MG(8)	20cm	5+	-	4+	Aceleradores lineales pesados ac. 3 x Falanges Pesadas de Iones 4 x Cañones de inducción Manta Sistemas de Mísiles 2 x Mísiles Buscadores	90cm 75cm 30cm 45cm 90cm	MA2+, MT(D3), FxF AP3+/AT4+, FxF AP5+/AA6+ AP5+/AT6+, FxF AT6+, Guía	<i>Coraje, Marcadores telemétricos, Caída orbital, Blindaje reforzado, Nave de apoyo, Escudo deflector Tau, Transporte (veinte unidades de infantería o Armaduras de Combate Apocalipsis, más cuatro vehículos ligeros o vehículos blindados, excepto Armaduras de Combate Apocalipsis; los Tetra ocupan un tercio de espacio, redondeando hacia arriba; las Armaduras de Combate Crisis ocupan el doble de espacio)</i> <u>Daños críticos:</u> La unidad pierde su Escudo deflector Tau. Subsiguientes daños críticos causarán 1 punto de daño adicional.
Orca	AN/MG(2)	Bom	4+	6+	6+	Cañones de Inducción acoplados Sistemas de Mísiles Mísiles Buscadores de aeronave	15cm 45cm 45cm	AA6+ AP5+/AT6+ AT6+, Guía	<i>Caída orbital, Transporte (doce unidades de infantería o Armaduras de Combate Apocalipsis, excepto Krootox; las Armaduras de Combate Crisis ocupan el doble de espacio)</i> <u>Daños críticos:</u> La unidad, y todas las unidades a bordo, son destruidas.
Crucero Clase Protector	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	2 x Ataque localizado	-	MA2+, MT(D3)	<i>Transporte (seis de las siguientes: Orca, Manta; las Mantas ocupan el triple de espacio; más todas las unidades transportadas en estas unidades).</i>
Nave de Batalla Clase Custodio	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Salva de Rayos Gravíticos Ataque localizado	- -	3 x MA4+, IC, Guía MA2+, MT(D3)	<i>Transporte (dieciocho de las siguientes: Orca, Manta; las Mantas ocupan el triple de espacio; más todas las unidades transportadas en estas unidades). La Salva de Rayos Gravíticos puede lanzarse a cualquier formación "marcada".</i>

REGLA ESPECIAL

Fuego coordinado

Algunas unidades Tau tienen la capacidad de ordenar *fuego coordinado*. Estas unidades pueden ordenar a hasta otras dos formaciones a 15cm o menos, que no hayan sido activadas este turno ni estén desmoralizadas, que sigan a su propia formación cuando realizan una acción de Avanzar, Doble o Fuego Sostenido.

Realiza un único chequeo de acción para todas las formaciones, con un -1 si alguna de ellas tiene algún marcador de explosión. Si se falla el chequeo, la formación que ordenaba el *fuego coordinado* recibirá un marcador de explosión, y tendrá que realizar una acción de Aguantar, pero las otras formaciones no son afectadas (y podrán realizar su acción más tarde este turno). Si se supera el chequeo, todas las formaciones pueden realizar una acción de Avanzar, Doble o Fuego Sostenido.

No es obligatorio que todas las formaciones realicen la misma acción, y las acciones pueden resolverse en cualquier orden, pero todas las formaciones deben disparar a la misma formación objetivo. Las formaciones pueden terminar a cualquier distancia unas de otras. Cada acción debe declararse y completarse antes de comenzar con la siguiente, incluyendo el paso de comprobar si el objetivo queda desmoralizado.

Nótese que las unidades con esta habilidad confieren la habilidad de *fuego coordinado* a cualquier formación a la que se unan. Por ejemplo: si se adquiere una mejora de Rastreadores para un Equipo del Fuego, cada unidad de la formación ganará la habilidad de *fuego coordinado*.

REGLA ESPECIAL

Tecnología Tau

Escudo Deflector Tau: Funciona como una *tirada de salvación invulnerable* en todos los aspectos, excepto que la salvación funciona con un 5+ en lugar de un 6+.

Munición Guiada: Las armas con esta habilidad sólo pueden ser disparadas a formaciones *marcadas* (ver *marcadores telemétricos*, en el siguiente punto), aunque las armas con *munición guiada* no necesitarán línea de visión para ello.

Marcadores Telemétricos: Todas las formaciones enemigas con al menos una unidad que esté a un máximo de 30cm de distancia, y dentro de la línea de visión, de una unidad Tau con esta habilidad se considerarán *marcadas*. Al disparar a una formación *marcada*, todas las armas de disparo obtienen un +1 al impactar. Este bonus no tiene efecto en armas *antiaéreas*. Las formaciones Tau no pueden *marcar* formaciones si han Marchado o están desmoralizadas.

Retroreactores Tau: Los *retroreactores Tau* siguen todas las reglas de los *retroreactores*. Además, las unidades con *retroreactores Tau* puede realizar un movimiento adicional de hasta 10cm al final de una acción de Avanzar, Doble o Marcha. Este movimiento puede realizarse sin importar si la unidad disparó, y tiene lugar después del disparo. El movimiento puede hacerse en cualquier dirección, y sigue todas las reglas normales del movimiento (coherencia, zonas de control, etc). Este movimiento adicional no puede realizarse en acciones que no sean de Avanzar, Doble o Marcha. En formaciones en las que sólo algunas unidades tengan *retroreactores Tau*, tan sólo las unidades con esta habilidad tienen permitido realizar el movimiento adicional.