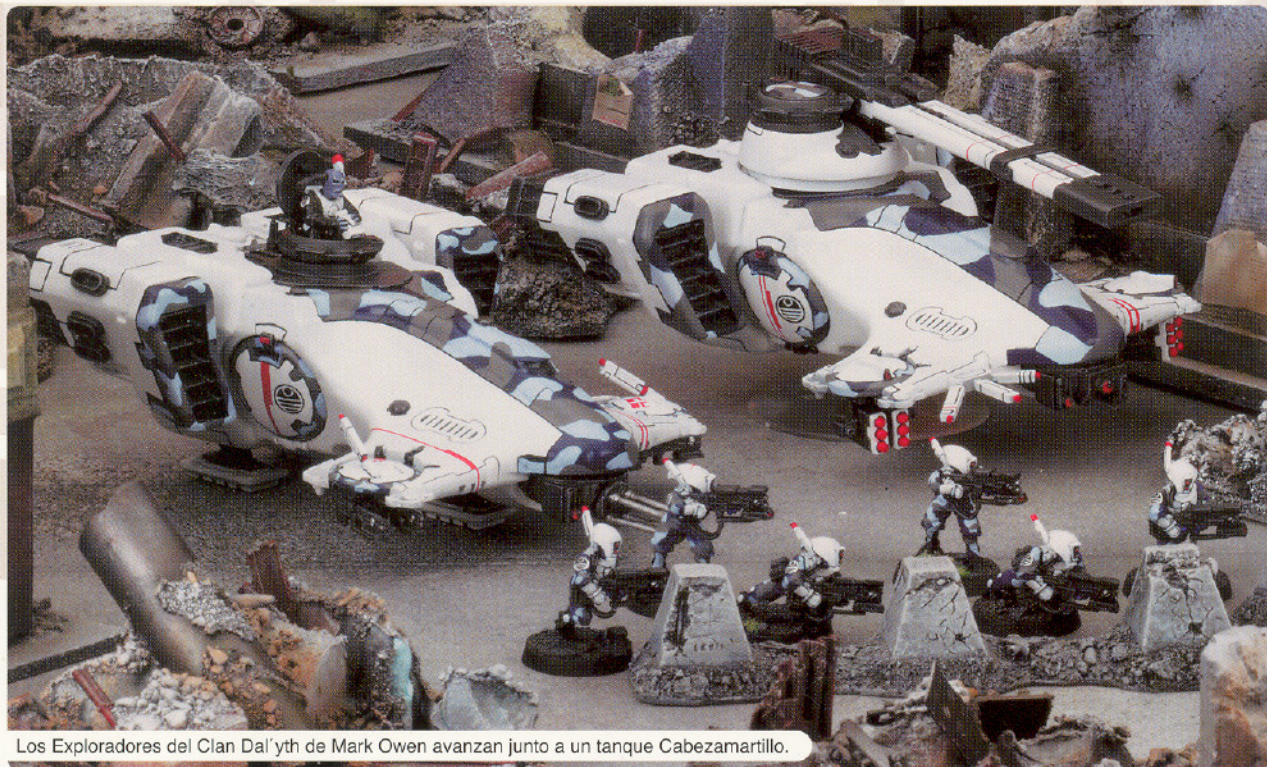


CODEX

TAU





Los Exploradores del Clan Dal'yth de Mark Owen avanzan junto a un tanque Cabezamartillo.



El ejército tau dispuesto para la batalla bajo la guía de los Eféreos

Introducción	2
Los Tau	4
Un año entre los Kroot	10
El Arte de la Guerra Tau	13
Tecnología tau de las armaduras de combate	16
Equipo Tau	
Sistemas cibernéticos de apoyo	18
Drones	18
Equipo tau adicional	18
Armería tau	19
Modificaciones a vehículos	19
Armería tau	20
Lista de ejército tau	21
Cuartel General	22
Tropas de Elite	24
Tropas de Línea	26
Tropas de ataque Rápido	28
Tropas de apoyo Pesado	30
Sumario tau	32
Cómo pintar y coleccionar un ejército tau	33
Laeresh	49
Personajes especiales:	
Comandante Farsight	50
Aun'shi	52
Adept Palmatus	54
Reflexiones sobre el idioma tau	56
La Cruzada del Golfo de Damocles	58
El Vínculo de Ta'llissera	61
Misión: Salvar al Aun'O	62
Evolución tau	63
Clanes tau	64



Escrito por:
Andy Chambers,
Pete Haines y Graham McNeill

Ilustración de cubierta:
Adrian Smith

Ilustraciones interiores:
Alex Boyd, Paul Dainton,
Jes Goodwin y Karl Kopinski

Diseño Gráfico
John Blanche y Stefan Kopinski

Diseñadores de Miniaturas
Tim Adcock, Juan Díaz,
Jes Goodwin, Mark Harrison,
Trish Morrison, Brian Nelson,
Alan Perry y Michael Perry

Producción
Mark Raynor y Adrian Wood

Pintores de Miniaturas
Martin Footitt, Neil Green,
Dave Thomas, Tammy Hays,
Keith Robertson, Chris Smart,
y Kirsten Mickelburgh

Constructores de Escenografía: Dave Andrews y Mark Jones

*Nuestro agradecimiento a: Gav Thorpe, Marc Gascoigne
y a la Ancestral y Honorable Orden de los Tecnosacerdotes.*

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Citadel y el logotipo de Citadel, Games Workshop y el logotipo de Games Workshop, Codex, 'Eavy Metal, Warhammer, Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mecánicus, Aun'Shi, Transporte Mantaraya, Dreadnought, Eldar, Etéreo, Tanque Cabezamartillo, Guardia Imperial, Inquisidor, Kroot, Orko, O'Shovah, Psíquico, Marine Espacial, Tau, Tiránido y las castas Tau son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido y en otros países del mundo.

Los "dados de dispersión" son un diseño registrado en el Reino Unido con el número 2017484.

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios o por encargo. El copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que estas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd. Todos los derechos reservados.

Ningún elemento de este producto puede reproducirse, almacenarse o transmitirse de ninguna forma ni bajo ningún medio electrónico, mecánico, fotocopia o cualquier otro sistema sin el permiso previo de Games Workshop. © Games Workshop Ltd. 2001.

Games Workshop World Wide Web:
www.games-workshop.es
www.games-workshop.com

REINO UNIDO
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

ESPAÑA
Games Workshop S.L.
Polígono Gran Vía Sur
C/Motores 300-304
08908 L'Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)

¡Saludos, Comandante! Bienvenido a este sagrado texto que te ayudará a conocer mejor al Bien Supremo guiándote en cómo coleccionar, pintar y jugar con un ejército tau en el universo de Warhammer 40,000. La forma de combatir de los Tau es eficiente y letal, combinando el equipo y el armamento más avanzado de los Tau con la agresividad y habilidad en el combate cuerpo a cuerpo de sus aliados mercenarios, los Kroot. Un Comandante tau sabe reconocer las técnicas y habilidades de aquellos que se encuentran bajo su mando para sacarles el máximo provecho.

LOS TAU

La raza alienígena conocida como los Tau habita un área del espacio próxima a la Franja Este de la galaxia. Se trata de una raza joven y dinámica que dispone de armas y tecnología muy avanzada. Aunque cuentan con menos de dos mil años de antigüedad, su joven imperio se está expandiendo rápidamente por el espacio y está encontrándose con las razas más antiguas de la galaxia. En términos galácticos, su imperio es pequeño y se asienta alrededor de una alta concentración de estrellas globulares, lo que los permite desplazarse de una a otra sin los peligros normalmente asociados a los viajes a través de la disformidad. El imperio de los Tau engloba varias razas alienígenas que se han sometido voluntariamente a ellos o cuyos servicios se compran mediante acuerdos comerciales.

La civilización tau se basa en un rígido sistema de castas, cada una de las cuales está relacionada con uno de los cuatro elementos de la naturaleza: fuego, agua, aire y tierra. Estos elementos dictan el papel que representa cada uno dentro de su sociedad: guerrero, burócrata, piloto u obrero. Sus gobernantes forman una misteriosa quinta casta, la Casta Etérea, que mantiene unidas a las otras castas. El imperio tau se sustenta en el concepto de que, para que el

individuo actúe correcta y noblemente, ha de renunciar a sus deseos personales y trabajar junto con los demás en pro del Bien Supremo del Imperio. Y son muy buenos en esto.

A diferencia de la mayoría de razas alienígenas que la Humanidad ha conocido hasta ahora, los Tau no son abiertamente hostiles, aunque combatirán con ferocidad para proteger los territorios que consideren suyos. El gran dinamismo de los Tau los empuja cada vez más hacia zonas pobladas de la galaxia y esto, inevitablemente, los ha obligado a entrar en conflicto con los Humanos y otras razas alienígenas.

¿POR QUÉ COLECCIONAR UN EJÉRCITO TAU?

El ejército Tau es un ejército muy potente y sofisticado que cuenta con tropas altamente especializadas. Su fuerza principal radica en los diferentes tipos de armadura de combate de que disponen, capaces de desplegar una temible potencia de fuego que, combinada con la protección de su excepcional blindaje, los hace particularmente resistentes ante la mayoría de tropas con armas básicas. Si buscas un ejército capaz de atacar con contundencia y, a la vez, capaz de absorber el fuego enemigo, los Tau son tu ejército. La tecnología tau está mucho más avanzada que la de las otras razas conocidas y dispone de numerosos y potentes artefactos y equipo adicional con los que puedes equipar las armaduras de combate mejorando su potencia de destrucción.

Los guerreros tau de la Casta del Fuego son feroces combatientes que cuentan con sólidos líderes y, si hay entre sus filas un miembro de la Casta Etérea, su seguridad y confianza los motivará para seguir luchando contra enemigos que, a primera vista, parezcan insuperables. Los Tau evitan el combate cuerpo a cuerpo, prefiriendo destruir a sus enemigos desde lejos con sus armas de avanzada tecnología, ya que no son guerreros particularmente fuertes o resistentes. Cuando los combates llegan al sangriento cuerpo a cuerpo, los Tau echan mano de sus aliados, los Kroot. Los Kroot son feroces carnívoros contratados como tropas mercenarias capaces de enfrentarse a la mayoría de oponentes.

La creciente expansión del imperio Tau hace que, a menudo, penetren en los territorios de otras razas, produciéndose numerosos conflictos fronterizos. Las fronteras espaciales de los Tau se encuentran en muchos sistemas en los que existen asentamientos orkos y varios sectores imperiales. Los Mundos Astronave han atravesado el espacio controlado por los Tau y también se aproximan a ellos las primeras avanzadillas de Flotas Enjambre Tiránidas. Esto significa que es perfectamente posible combatir contra cualquier oponente del universo de Warhammer 40,000. No importa con qué ejército cuente tu adversario; puedes combatir contra él sin el menor remordimiento sobre si sería posible librar esa batalla.

Un ejército tau completamente pintado tiene un aspecto realmente impactante sobre el tablero de juego y se adapta a los deseos de los pintores que quieren lo mejor de ambos mundos. Por un lado, dispones de las tropas pintadas con colores vivos de los bien proporcionados y elegantes guerreros tau de la Casta del Fuego, con sus armaduras de combate y sus tanques gravitatorios y, por otro lado, tienes a los Kroot, con su aspecto bárbaro y feroz que incluye muchas zonas de carne. Incluso pintados con técnicas básicas de pintura, en poco tiempo obtendrás fácilmente un ejército dispuesto para la batalla, con lo que podrás comenzar a expandir las fronteras del glorioso imperio tau. ¡Que los Etéreos te guíen en esta empresa, Comandante!





Shas'Ō Vior'la Kais, Comandante de los guerreros de la Casta del Fuego, observó impertérrito cómo los Gue'la iniciaban el largo camino hacia la cima de la colina. Sus toscos vehículos armados se movían pesadamente sobre rechinantes orugas de metal mientras guerreros a pie avanzaban por delante de ellos. Kais se sentía a disgusto por tener que hacer esto; los Gue'la no podían entender la locura que representaba este ataque. Los Tau habían reclamado este mundo como suyo. Su uso ya había sido decidido y los primeros colonos reubicados pertenecían a la casta Fio. Que ese mundo era suyo era un hecho tan irrefutable como la propia salida del sol. Los Gue'la ya habían establecido un puesto avanzado y Kais había recibido el encargo de echarlos de allí. Los Etereos así lo habían decretado, pero, con la testarudez típica que los caracterizaba, los Gue'la habían rehusado resignarse ante lo inevitable.

Mientras el avance de los Gue'la continuaba, la superior visión de Kais le permitía distinguir los contornos de sus Exploradores, ocultos entre los altos pastos que se extendían ante ellos. Sus marcadores telemétricos apuntaban a los ruidosos vehículos con sus armas mucho más potentes. Se giró hacia uno de sus escoltas, un guerrero de casco liso embutido en una armadura de combate de color claro.

—¿Distingues a las bestias armadas, Shas'vre? —preguntó Khais ceremonioso.

—Sí, Comandante. Esto no debería representar ningún problema, pues los Shas'la los han marcado con claridad para los cañones aceleradores de las escuadras de Armaduras de Combate "Apocalipsis".

El Comandante de los guerreros de la Casta del Fuego asintió con la cabeza.

—Entonces puedes empezar, Shas'vre —dijo con suavidad. El guerrero asintió con reverencia y habló con calma por el micrófono incorporado en el interior de su casco. Un instante después, tres de los vehículos Gue'la explotaron y derraparon hacia un lado mientras un humo negro emergía de los perfectos agujeros realizados en su blindaje frontal y posterior. La hipervelocidad de los proyectiles de los cañones aceleradores era demasiado rápida incluso para la visión mejorada de Kais, dejando apenas un rastro de imágenes posteriores por donde la fricción de su paso había calentado el aire.

Los Gue'la se dispersaron, aturdidos por la destrucción de sus máquinas de hierro. Era una desgracia que murieran, pero mantenerse en el camino de los Tau suponía una invitación a la muerte. No podían contar con ayuda.

Se produjo una fuerte descarga desde una posición situada a la izquierda de uno de los humeantes tanques. Los Gue'la que se encontraban delante del vehículo cayeron, destrozados por las armas de los Exploradores. Tan pronto como los Gue'la cayeron, los Tau avanzaron. Había más Gue'la alrededor del tanque disparando allí donde creían que podían encontrarse sus atacantes. Sus disparos no impactaron sobre ningún objetivo, pues los Exploradores habían dispuesto del tiempo suficiente para ocupar nuevas posiciones.

Entonces, de entre la densa humareda, surgieron los Kroot. Altos, ágiles y de enormes músculos, cargaron sobre la masa de guerreros Gue'la. Los disparos de sus rifles derribaron a varios y Kais vio con claridad que eran afortunados de poder contar con ellos. Atacaron a un grito de batalla unánime, alto y ululante, golpeando con sus rifles y clavando las afiladas hojas de sus cuchillas, apoyándose en la culata para penetrar mejor en la carne de los Gue'la. El Gran Kroot decapitó a un Gue'la con un solo golpe de su espada y agitó las largas plumas que colgaban de la parte posterior de su cabeza en señal de triunfo mientras el resto de las tropas enemigas salían huyendo. Las escuadras de Armaduras de Combate estaban bajando la ladera de la colina, disparando sobre las desordenadas tropas de los Gue'las. Las cejas de Khai se arquearon en señal de disgusto al ver que algunos de los guerreros Kroot se detenían para dedicarse a devorar los cadáveres de algunos Gue'las que yacían en el suelo. Derrotar al enemigo en combate era una cosa, pero comerse su carne... Se estremeció de asco. Los Kroot resultaban útiles y Kais valoraba su fuerza, pero en su interior albergaba la esperanza de que el contacto continuo con los Tau les habría hecho olvidar sus instintos primarios.

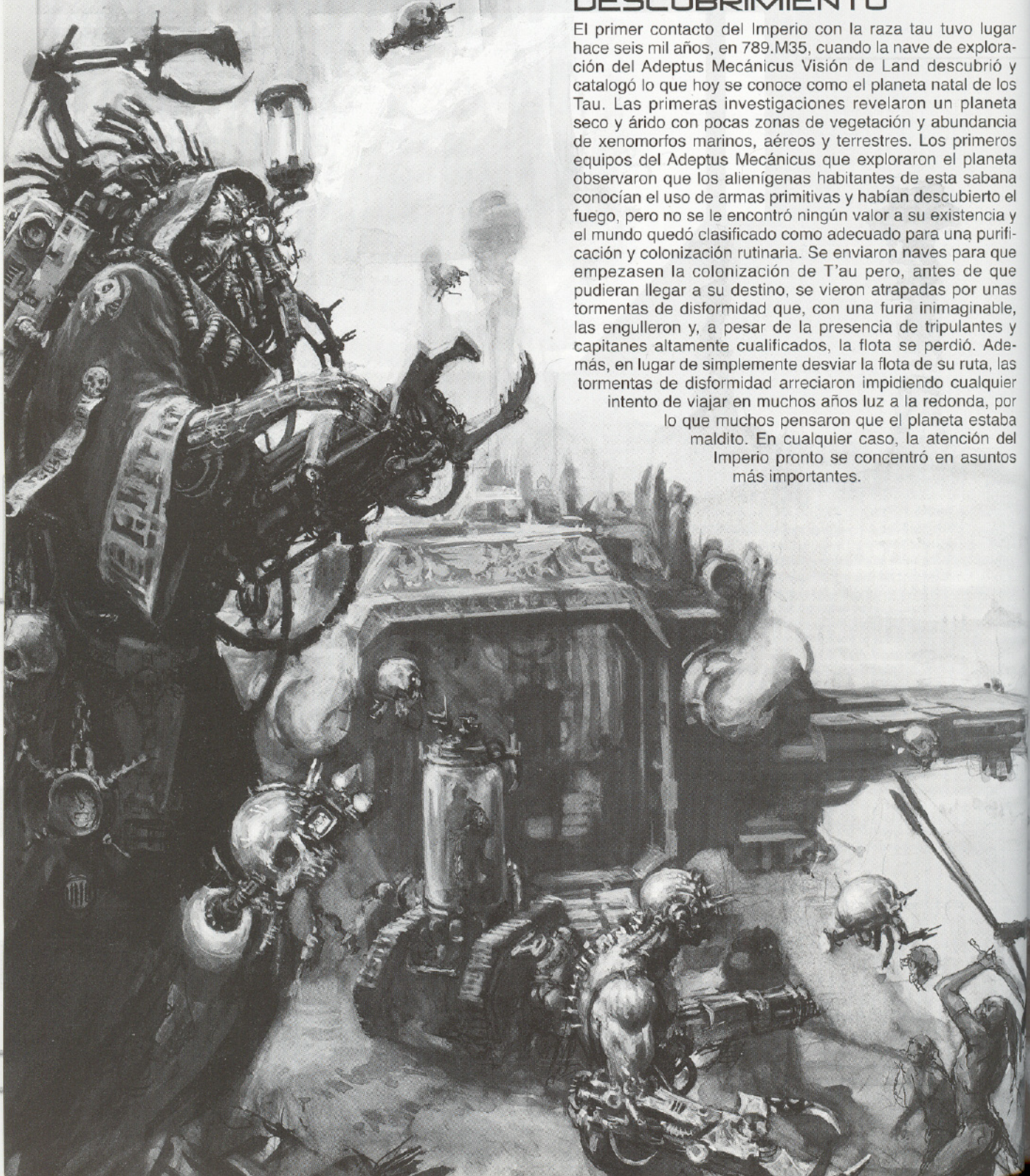
Se apartó del lugar donde estaban alimentándose los Kroot y volvió a dirigirse a su escolta: "Puedes contactar con Kor'vre e informarle de que puede iniciar inmediatamente el aterrizaje. Este mundo ahora es nuestro".

LOS TAU

Muy lejos de la Tierra, en los confines orientales de la galaxia, se encuentra el imperio tau. Aunque no es muy extenso, abarca una región del espacio de, aproximadamente, trescientos años luz de diámetro, con el planeta natal de los Tau en el centro y casi un centenar de colonias. Varias de estas colonias son el hogar de razas alienígenas que han quedado subordinadas a los Tau o cuyos servicios han sido contratados por ellos. Los Tau son una raza joven (ni siquiera alcanza los seis mil años de antigüedad), aunque muy avanzada tecnológicamente, y su imperio está expandiéndose muy rápidamente por el espacio gracias a su creciente autoconfianza.

DESCUBRIMIENTO

El primer contacto del Imperio con la raza tau tuvo lugar hace seis mil años, en 789.M35, cuando la nave de exploración del Adeptus Mecánicus Visión de Land descubrió y catalogó lo que hoy se conoce como el planeta natal de los Tau. Las primeras investigaciones revelaron un planeta seco y árido con pocas zonas de vegetación y abundancia de xenomorfos marinos, aéreos y terrestres. Los primeros equipos del Adeptus Mecánicus que exploraron el planeta observaron que los alienígenas habitantes de esta sabana conocían el uso de armas primitivas y habían descubierto el fuego, pero no se le encontró ningún valor a su existencia y el mundo quedó clasificado como adecuado para una purificación y colonización rutinaria. Se enviaron naves para que empezasen la colonización de T'au pero, antes de que pudieran llegar a su destino, se vieron atrapadas por unas tormentas de disformidad que, con una furia inimaginable, las engulleron y, a pesar de la presencia de tripulantes y capitanes altamente cualificados, la flota se perdió. Además, en lugar de simplemente desviar la flota de su ruta, las tormentas de disformidad arreciaron impidiendo cualquier intento de viajar en muchos años luz a la redonda, por lo que muchos pensaron que el planeta estaba maldito. En cualquier caso, la atención del Imperio pronto se concentró en asuntos más importantes.



El 361° Gran Señor del Administratum, Goge Vandire, demostró ser un paranoico megalomaniaco que condujo al Imperio a uno de los períodos más sangrientos de su historia desgarrada por las incesantes guerras, la Era de la Apostasía. Este no es el lugar adecuado para hablar del Reinado de la Sangre de Vandire; basta decir que fue expulsado y que el Imperio recobró su estabilidad cuando Sebastian Thor fue elegido Eclesiarca. La reconstrucción del Imperio llevó cientos de años, mientras las tormentas de disformidad seguían impidiendo cualquier aproximación imperial al planeta T'au, lo que permitió el desarrollo de la naciente raza tau.

RÁPIDA EVOLUCIÓN

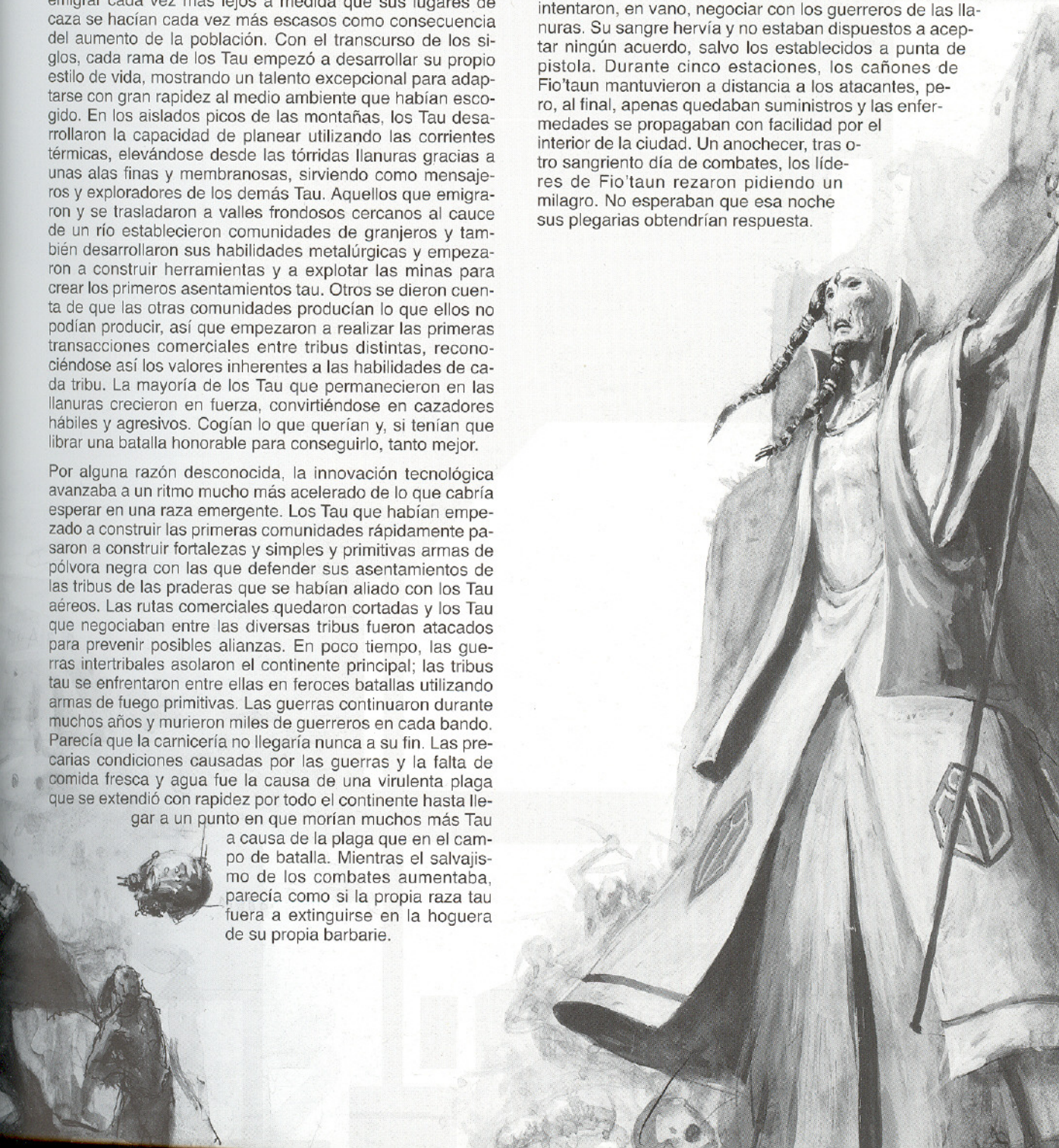
En el olvidado y primitivo planeta T'au, las primeras especies catalogadas por el Adeptus Mecánicus crecieron en número y fuerza y algunas tribus de las llanuras empezaron a emigrar cada vez más lejos a medida que sus lugares de caza se hacían cada vez más escasos como consecuencia del aumento de la población. Con el transcurso de los siglos, cada rama de los Tau empezó a desarrollar su propio estilo de vida, mostrando un talento excepcional para adaptarse con gran rapidez al medio ambiente que habían escogido. En los aislados picos de las montañas, los Tau desarrollaron la capacidad de planear utilizando las corrientes térmicas, elevándose desde las tórridas llanuras gracias a unas alas finas y membranosas, sirviendo como mensajeros y exploradores de los demás Tau. Aquellos que emigraron y se trasladaron a valles frondosos cercanos al cauce de un río establecieron comunidades de granjeros y también desarrollaron sus habilidades metalúrgicas y empezaron a construir herramientas y a explotar las minas para crear los primeros asentamientos tau. Otros se dieron cuenta de que las otras comunidades producían lo que ellos no podían producir, así que empezaron a realizar las primeras transacciones comerciales entre tribus distintas, reconociéndose así los valores inherentes a las habilidades de cada tribu. La mayoría de los Tau que permanecieron en las llanuras crecieron en fuerza, convirtiéndose en cazadores hábiles y agresivos. Cogían lo que querían y, si tenían que librar una batalla honorable para conseguirlo, tanto mejor.

Por alguna razón desconocida, la innovación tecnológica avanzaba a un ritmo mucho más acelerado de lo que cabría esperar en una raza emergente. Los Tau que habían empezado a construir las primeras comunidades rápidamente pasaron a construir fortalezas y simples y primitivas armas de pólvora negra con las que defender sus asentamientos de las tribus de las praderas que se habían aliado con los Tau aéreos. Las rutas comerciales quedaron cortadas y los Tau que negociaban entre las diversas tribus fueron atacados para prevenir posibles alianzas. En poco tiempo, las guerras intertribales asolaron el continente principal; las tribus tau se enfrentaron entre ellas en feroces batallas utilizando armas de fuego primitivas. Las guerras continuaron durante muchos años y murieron miles de guerreros en cada bando. Parecía que la carnicería no llegaría nunca a su fin. Las precarias condiciones causadas por las guerras y la falta de comida fresca y agua fue la causa de una virulenta plaga que se extendió con rapidez por todo el continente hasta llegar a un punto en que morían muchos más Tau a causa de la plaga que en el campo de batalla. Mientras el salvajismo de los combates aumentaba, parecía como si la propia raza tau fuera a extinguirse en la hoguera de su propia barbarie.

LOS ETÉREOS

Los Tau entraron en su época más oscura: toda su raza estaba a punto de ser destruida a consecuencia de la guerra y las enfermedades. A finales del 37° Milenio, se observaron muchos portentos y presagios extraños, como luces parpadeantes en el cielo nocturno y atisbos de figuras en las montañas. Muchos creyeron que estas señales presagiaban sus últimos días y que la extinción de su raza estaba próxima. La de "Los Etéreos de Fio'taun" es una de las primeras leyendas de los Tau y narra cómo esta raza se salvó de la aniquilación.

La leyenda cuenta que, en una planicie montañosa llamada Fio'taun, se estableció una alianza entre los habitantes de las llanuras y los Tau aéreos para asediar una poderosa fortaleza-ciudad de los Tau constructores. La gran ciudadela tenía casi siete mil habitantes, por lo que los comerciantes intentaron, en vano, negociar con los guerreros de las llanuras. Su sangre hervía y no estaban dispuestos a aceptar ningún acuerdo, salvo los establecidos a punta de pistola. Durante cinco estaciones, los cañones de Fio'taun mantuvieron a distancia a los atacantes, pero, al final, apenas quedaban suministros y las enfermedades se propagaban con facilidad por el interior de la ciudad. Un anochecer, tras otro sangriento día de combates, los líderes de Fio'taun rezaron pidiendo un milagro. No esperaban que esa noche sus plegarias obtendrían respuesta.



Apareciendo de entre la oscuridad, un Tau de aspecto desconcertante se dirigió a pie hacia el campo de los sitiadores y pidió ver al comandante del ejército. Hablaba con suavidad, aunque con una autoridad innata, y los centinelas a los que se había presentado se vieron impelidos a acompañarlo hasta su líder. Al mismo tiempo, en el interior de los muros de Fio'taun, un individuo de apariencia similar se presentó ante los guardias de la fortaleza. No explicó cómo había burlado las defensas de la ciudad, simplemente pidió ser recibido por el comandante de la fortaleza. De nuevo, su petición no pudo ser denegada y fue llevado ante la presencia del líder de la ciudad. En menos de una hora las puertas de la fortaleza se abrieron y salió el extraño guiando a los líderes de la ciudad hacia el campo de los atacantes.

Mientras se abrían las puertas, se encontraron con un grupo de atacantes, guiados también por una figura que se parecía como una gota de agua al otro extraño. Los dos recién llegados se autodenominaron Etéreos e invitaron a ambas partes a sentarse. Bajo una luna nueva de un color níveo, empezaron a hablar, explicando que las habilidades de cada tribu debían aprovecharse mejor. Hablaron de un Bien Supremo que podrían alcanzar si dejaban a un lado su belicosidad y trabajaban en común. Los dos extraños hablaron durante toda la noche y sus palabras fueron muy convincentes. Cuando el sol empezaba a despuntar en el horizonte, se había llegado a un acuerdo de tregua entre las dos facciones.

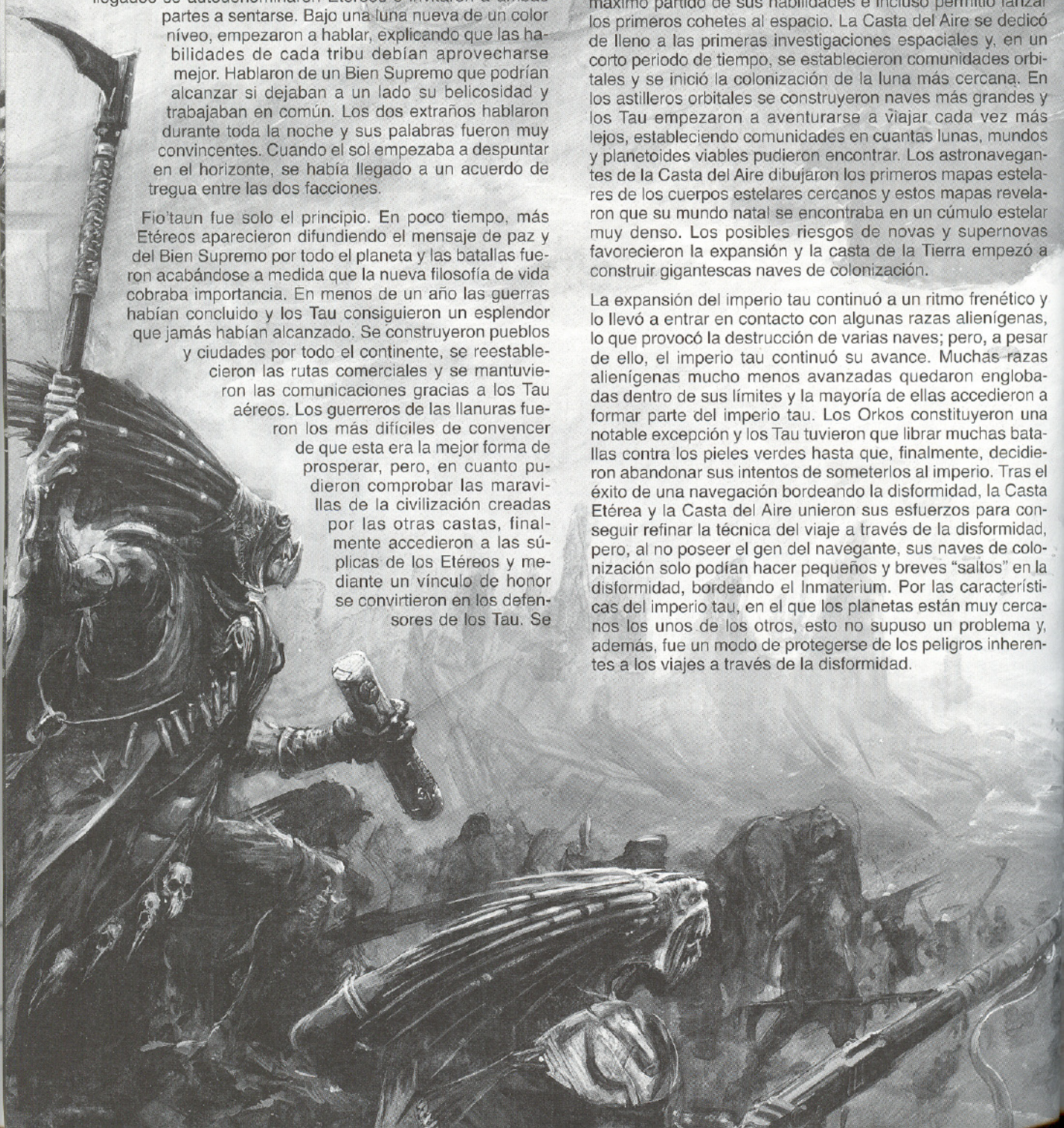
Fio'taun fue solo el principio. En poco tiempo, más Etéreos aparecieron difundiendo el mensaje de paz y del Bien Supremo por todo el planeta y las batallas fueron acabándose a medida que la nueva filosofía de vida cobraba importancia. En menos de un año las guerras habían concluido y los Tau consiguieron un esplendor que jamás habían alcanzado. Se construyeron pueblos y ciudades por todo el continente, se reestablecieron las rutas comerciales y se mantuvieron las comunicaciones gracias a los Tau aéreos. Los guerreros de las llanuras fueron los más difíciles de convencer de que esta era la mejor forma de prosperar, pero, en cuanto pudieron comprobar las maravillas de la civilización creadas por las otras castas, finalmente accedieron a las súplicas de los Etéreos y mediante un vínculo de honor se convirtieron en los defensores de los Tau. Se

decretó que, desde aquel día en adelante, cada tribu se conocería por el elemento que mejor la representase en el Bien Supremo. Los constructores y artesanos serían la Casta de la Tierra; los comerciantes, la Casta del Agua; los mensajeros y exploradores, la Casta del Aire; y, por último, los guerreros de las llanuras, la Casta del Fuego. Al haber salvado a los Tau de una lenta extinción racial, los Etéreos fueron venerados con total devoción por las otras castas, uniéndolas y guiándolas mientras afrontaban el futuro con un nuevo sentimiento de esperanza.

EXPANSIÓN DINÁMICA

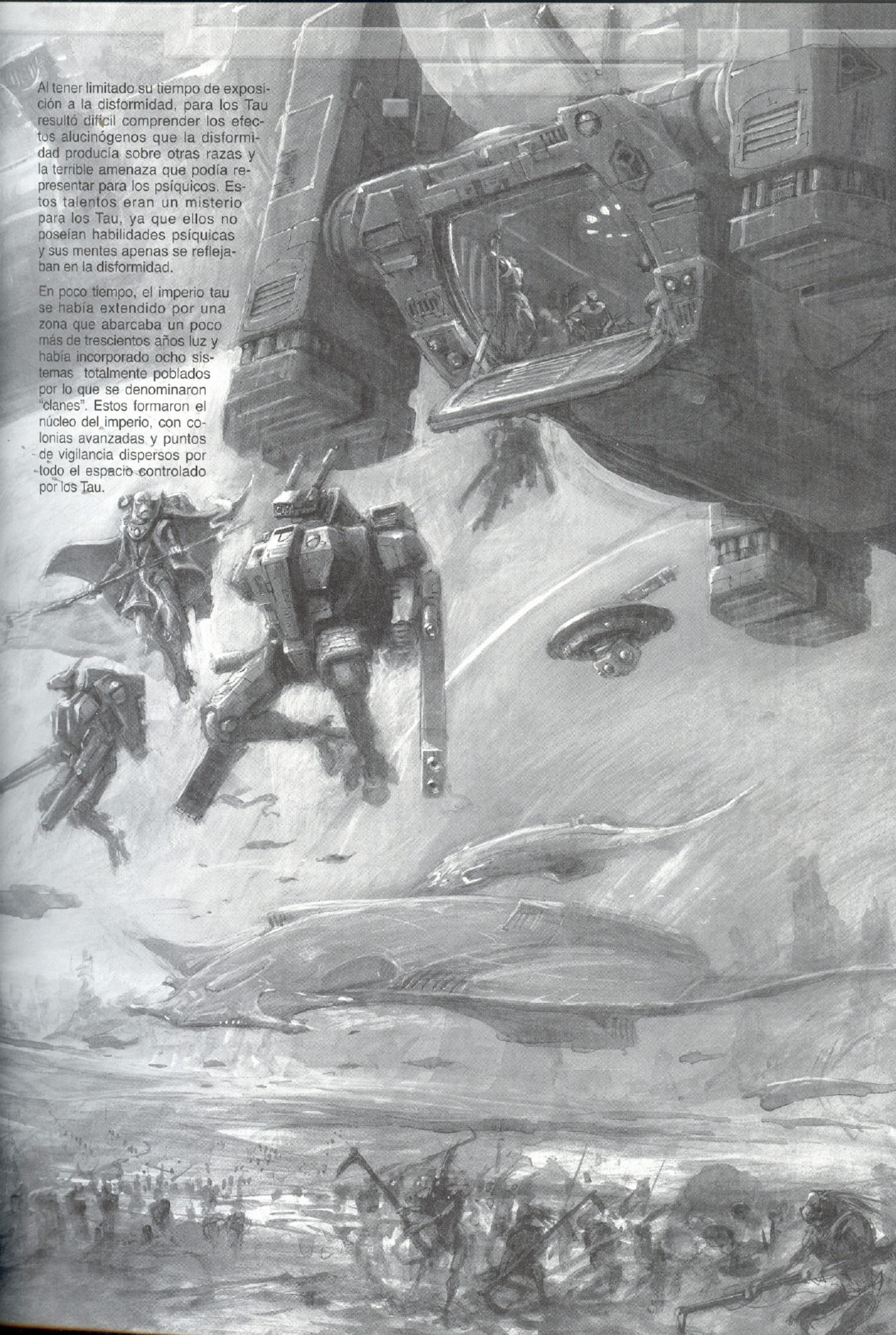
Los mil años siguientes conocieron un renacimiento científico, cultural y filosófico sin precedentes. Al unirse todas las castas para alcanzar el Bien Supremo, este se convirtió en la piedra angular de la sociedad tau, el ideal por el que luchar. Esto permitió que cada una de las castas pudiera sacar el máximo partido de sus habilidades e incluso permitió lanzar los primeros cohetes al espacio. La Casta del Aire se dedicó de lleno a las primeras investigaciones espaciales y, en un corto periodo de tiempo, se establecieron comunidades orbitales y se inició la colonización de la luna más cercana. En los astilleros orbitales se construyeron naves más grandes y los Tau empezaron a aventurarse a viajar cada vez más lejos, estableciendo comunidades en cuantas lunas, mundos y planetoides viables pudieron encontrar. Los astronavegantes de la Casta del Aire dibujaron los primeros mapas estelares de los cuerpos estelares cercanos y estos mapas revelaron que su mundo natal se encontraba en un cúmulo estelar muy denso. Los posibles riesgos de novas y supernovas favorecieron la expansión y la casta de la Tierra empezó a construir gigantescas naves de colonización.

La expansión del imperio tau continuó a un ritmo frenético y lo llevó a entrar en contacto con algunas razas alienígenas, lo que provocó la destrucción de varias naves; pero, a pesar de ello, el imperio tau continuó su avance. Muchas razas alienígenas mucho menos avanzadas quedaron englobadas dentro de sus límites y la mayoría de ellas accedieron a formar parte del imperio tau. Los Orkos constituyeron una notable excepción y los Tau tuvieron que librar muchas batallas contra los pieles verdes hasta que, finalmente, decidieron abandonar sus intentos de someterlos al imperio. Tras el éxito de una navegación bordeando la disformidad, la Casta Etérea y la Casta del Aire unieron sus esfuerzos para conseguir refinar la técnica del viaje a través de la disformidad, pero, al no poseer el gen del navegante, sus naves de colonización solo podían hacer pequeños y breves "saltos" en la disformidad, bordeando el Inmateriaum. Por las características del imperio tau, en el que los planetas están muy cercanos los unos de los otros, esto no supuso un problema y, además, fue un modo de protegerse de los peligros inherentes a los viajes a través de la disformidad.



Al tener limitado su tiempo de exposición a la disformidad, para los Tau resultó difícil comprender los efectos alucinógenos que la disformidad producía sobre otras razas y la terrible amenaza que podía representar para los psíquicos. Estos talentos eran un misterio para los Tau, ya que ellos no poseían habilidades psíquicas y sus mentes apenas se reflejaban en la disformidad.

En poco tiempo, el imperio tau se había extendido por una zona que abarcaba un poco más de trescientos años luz y había incorporado ocho sistemas totalmente poblados por lo que se denominaron "clanes". Estos formaron el núcleo del imperio, con colonias avanzadas y puntos de vigilancia dispersos por todo el espacio controlado por los Tau.



En las fronteras del espacio tau, en el mundo de Pech, unos comerciantes con una escolta de guerreros de la Casta del Fuego dieron con un enclave kroot y se unieron a ellos para enfrentarse a unos incursores orkos. En los Kroot, los Tau encontraron la fuerza de la que ellos carecían y, en muy poco tiempo, las esferas guerreras kroot fueron incorporándose con regularidad a las fuerzas expedicionarias tau. Aunque el simple pensamiento de las tendencias caníbales de los Kroot repugnaba a los Tau, valoraban y respetaban su fuerza como guerreros y creían que el contacto continuo con los Tau haría recapacitar a los Kroot.

EL PRIMER CONTACTO CON EL IMPERIO

Debido a la rápida expansión del imperio tau, era cuestión de tiempo que sus naves de colonización entrasen en el espacio controlado por el Imperio. Las naves de defensa planetaria estacionadas en Devlan, en el Segmentum Ultima, detectaron la llegada de una nave alienígena que no se había detenido en los puntos de control designados, por lo que la atacaron inmediatamente. Al no estar preparada para una respuesta agresiva, la nave tau huyó, pero no pudo escapar y las naves imperiales enviadas por el gobernador planetario la destruyeron en un combate en el límite del sistema. Se inició una investigación imperial para descubrir cuál era esa raza tecnológicamente tan avanzada y los Genetistas del Adeptus Mechanicus descubrieron que las muestras de material genético tomadas de los cadáveres de los alienígenas encajaban con aquellos de los primitivos xenos descubiertos hacía seis mil años por la Visión de Land.

También se produjeron contactos menos violentos entre los Tau y comerciantes y mercaderes imperiales que exploraban la oscuridad más allá del límite de la franja este. Lejos de la luz guía del Astronómicon, el viaje a través de la disformidad en un lugar tan apartado en el este de la galaxia era peligroso y las noticias de ese contacto tardaron mucho tiempo en llegar al Administratum. Miembros de la Casta del Agua habían establecido acuerdos comerciales con mundos imperiales situados en la frontera y los intercambios de productos y tecnología eran bastante comunes. Alarmado por la amenaza de la contaminación alienígena, el Administratum preparó una respuesta adecuada y, casi un siglo después, la Cruzada Damocles irrumpió en el espacio tau, destruyendo varios de sus asentamientos y penetrando profundamente en su imperio. Pero, cuando la flota imperial alcanzó el planeta del Clan Dal'yth, la cruzada llegó a un sangriento punto muerto en el que el gran

número y la avanzada tecnología de los Tau y sus aliados kroot consiguieron desbaratar todos los intentos de capturar el sistema. Tras muchos meses de duros combates de los que no salió un claro vencedor, los comandantes imperiales accedieron a las peticiones de la Casta del Agua para iniciar negociaciones de paz. Las negociaciones tuvieron éxito y la flota imperial se retiró del espacio tau, en parte como respuesta a las pocas posibilidades de conseguir una victoria, pero, sobre todo, debido a la proximidad de la Flota Enjambradora Tiránida Behemoth. A medida que la flota imperial se retiraba, las fuerzas tau, una de las cuales estaba liderada por el infame Comandante Farsight, la seguían de cerca para reconquistar los mundos perdidos, asimilando en el proceso a grupos de desertores humanos y renegados.

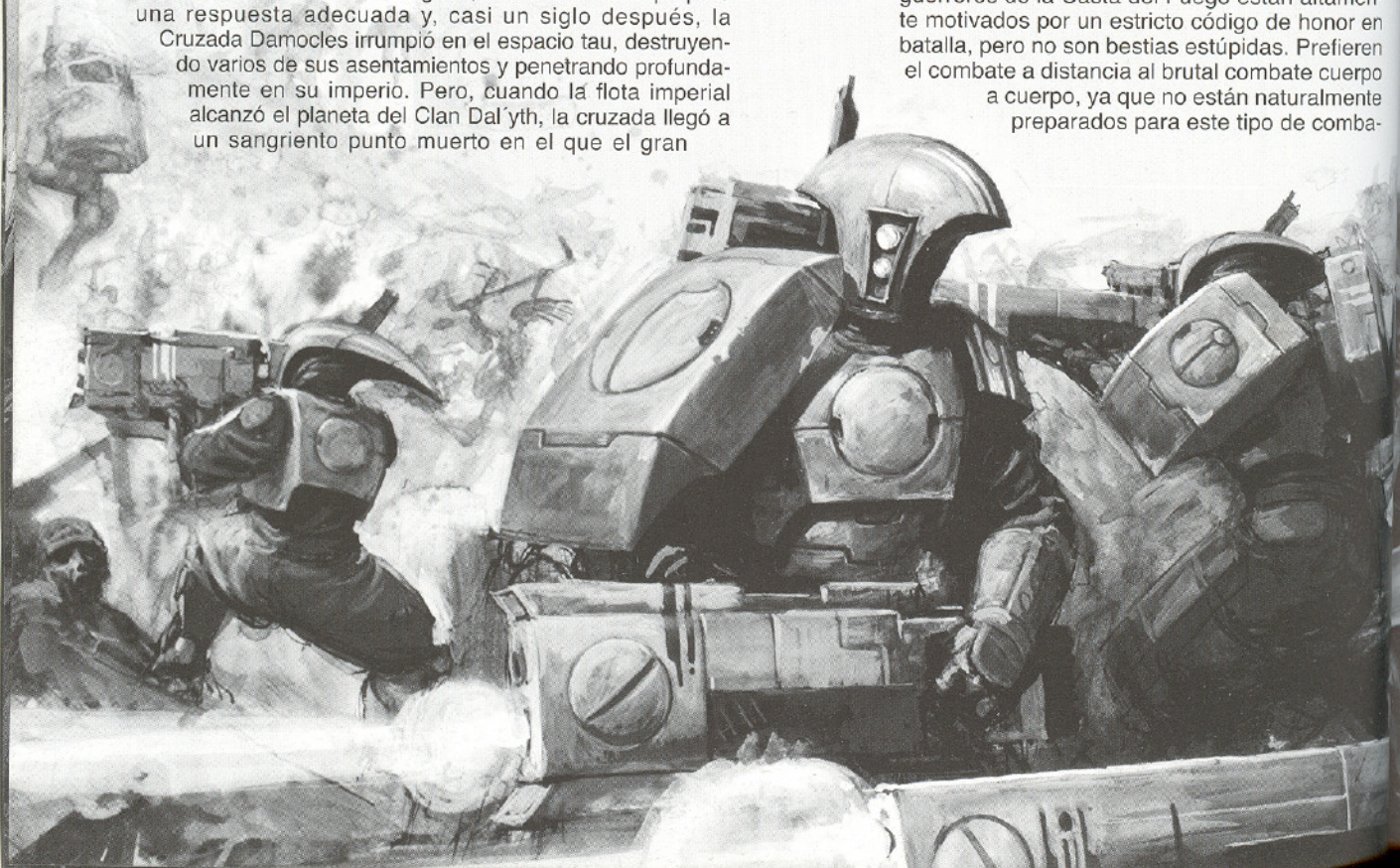
El imperio tau continúa expandiendo sus fronteras, adentrándose más en el espacio y estableciendo colonias en cualquier mundo capaz de sustentar vida. Sin embargo, una nueva amenaza ha aparecido en forma de la Flota Enjambradora Tiránida Kraken y la batalla de Ichar IV. Los ataques de los Tiránidos han alcanzado varios mundos tau y los Etéreos han comprendido el terrible peligro que representan estos voraces superdepredadores. A medida que se pierde el contacto con más colonias, el imperio tau se prepara para la guerra.

EL SISTEMA DE CASTAS

Tal y como decretaron los Etéreos, la sociedad tau se divide en cuatro castas, cada una basada en uno de los cuatro elementos de la naturaleza. Los Tau nacen en el seno de su casta y la mezcla de castas está prohibida por los Etéreos. Mediante el uso de este sistema, los Tau no solo están desempeñando la forma más básica de ingeniería genética, sino que también refuerzan las creencias individuales de que cada cual ha de ocupar una posición dentro del imperio y sus esfuerzos se verán recompensados. Las cuatro castas son:



Fuego: la Casta de Fuego la componen los guerreros de los Tau. Su deber es proteger a las restantes castas. Siglos de una educación selectiva han convertido la Casta del Fuego en la más grande y fuerte de las castas tau. Los guerreros de la Casta del Fuego están altamente motivados por un estricto código de honor en batalla, pero no son bestias estúpidas. Prefieren el combate a distancia al brutal combate cuerpo a cuerpo, ya que no están naturalmente preparados para este tipo de comba-



tes y prefieren usar su avanzada tecnología en lugar de la fuerza bruta para ganar las batallas. Los guerreros empiezan su vida como jóvenes soldados de línea o Shas'la y, si sobreviven a cuatro años "en la línea", deberán superar su primera "Prueba de Fuego". Si sobreviven a ella, ya están preparados para ponerse una armadura de combate. Si logran sobrevivir otros cuatro años, habrán de pasar la segunda "Prueba de Fuego" y, los que consigan superarla, se convertirán en Shas'ui. Un veterano que logre sobrevivir otros cuatro años podrá realizar, si lo desea, una tercera "Prueba de Fuego" y, si todavía sigue vivo al concluirla, se convertirá en Comandante o Shas'el. A los Comandantes que sobreviven a cuatro años de servicio se les permite retirarse del servicio activo e incorporarse al Concilio de Consejeros y tomar parte en la política de los Tau. Aparte de la muerte, este es el único medio de abandonar la disciplina militar.

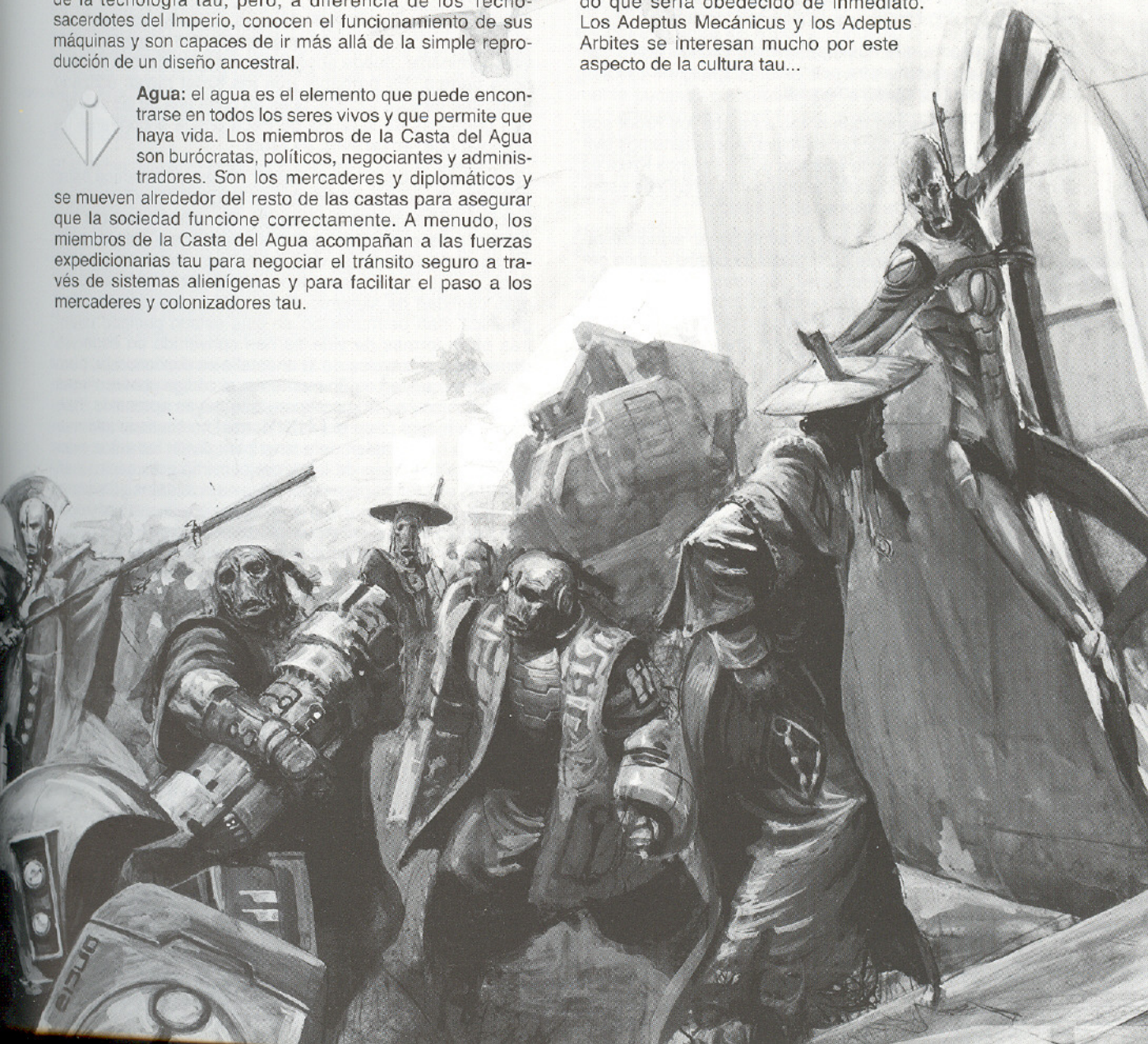
Tierra: los miembros de la Casta de la Tierra son los artesanos y los obreros de los Tau, los encargados de construir las máquinas, levantar los edificios y proporcionar alimento al resto de su sociedad. Sin la Casta de la Tierra, las granjas no producirían, las fábricas estarían paradas y el trabajo quedaría sin hacer. Ninguna casta podría sobrevivir sin la existencia de la Casta de la Tierra. Los ingenieros y científicos de esta casta son los responsables del mantenimiento de la tecnología tau, pero, a diferencia de los Tecnosacerdotes del Imperio, conocen el funcionamiento de sus máquinas y son capaces de ir más allá de la simple reproducción de un diseño ancestral.

Agua: el agua es el elemento que puede encontrarse en todos los seres vivos y que permite que haya vida. Los miembros de la Casta del Agua son burócratas, políticos, negociantes y administradores. Son los mercaderes y diplomáticos y se mueven alrededor del resto de las castas para asegurar que la sociedad funcione correctamente. A menudo, los miembros de la Casta del Agua acompañan a las fuerzas expedicionarias tau para negociar el tránsito seguro a través de sistemas alienígenas y para facilitar el paso a los mercaderes y colonizadores tau.

Aire: los miembros de la Casta del Aire eran tradicionalmente mensajeros y correos, pero ahora, con el avance de la tecnología, se han convertido en el equivalente tau de la Flota Imperial.

Son los pilotos y los tripulantes de las naves que transportan material o guerreros allá donde se necesiten. Son una fuerza invisible que puede arrasarse pueblos y ciudades, bombardeándolos desde la órbita. Los miembros de la Casta del Aire pasan la mayor parte de su vida en el espacio, a excepción de los pilotos de naves atmosféricas (aunque, habitualmente, incluso estos viven en estaciones orbitales). Se los considera la casta que no se ve normalmente pero que es igualmente esencial.

Los Etéreos: la palabra Aun puede traducirse como 'Celestial' o 'Etéreo' y se originó a partir de los misteriosos individuos que unieron a las dispersas tribus tau. Son los gobernantes del imperio tau, que está dirigido por un concilio formado por los Etéreos más sabios. Son aconsejados por los miembros de las familias más importantes del resto de las castas, pero poseen un control absoluto sobre todos los Tau. Se especula con la posibilidad de que puedan ejercer un control basado en algún tipo de feromona o un control psíquico latente sobre las otras castas, pues la lealtad hacia la Casta Etérea es absoluta e inquebrantable. Si un Etéreo quisiera, podría ordenar a otro Tau que se suicidase sabiendo que sería obedecido de inmediato. Los Adeptus Mecánicos y los Adeptus Arbites se interesan mucho por este aspecto de la cultura tau...



UN AÑO ENTRE LOS KROOT

CARTAS DESDE PECH

POR FIO'LA BORK'AN VASHRUN KA'LA

A Fio'la Bork'an Vashrun Ka'la.

Cuando me dijeron que todavía quedaba espacio en la nave correo, no pude evitar escribirte, hermana. Confío en que prosperes como lo hará Tau.

La grandeza del imperio es realmente una maravilla. Durante los últimos tres kai'rotaas, mi Ta'lissera ha estado en Pech, el planeta natal de los bárbaros Kroot. No temas, hermana: su predilección por el comportamiento salvaje queda totalmente contenido por su deseo de formar parte de nuestro glorioso imperio tau. Nos dejan ir a todas partes y se someten voluntariamente a inspecciones médicas, lo que nos permite conocerlos mejor y guiarlos hacia delante.

Tengo que decirte que nuestras investigaciones preliminares establecen que nuestra estimación de los Kroot tendrá que ser revisada considerablemente.

Nuestro descubrimiento más notable es que los Kroot son susceptibles a una mutación selectiva. Ahora tenemos evidencias de que la forma de vida a la que llamamos Kroot es sencillamente la más lograda de una gama amplia de especies divergentes con la misma raíz genética.

Su forma puede evolucionar significativamente en el plazo de cuatro o cinco generaciones, mientras que, en la mayoría de las especies, la evolución es un proceso tan gradual que no puede ser presenciado por los mortales. He visto a unos Kroot volviendo de prestar servicio con los Shas'ar'tol que han desarrollado una

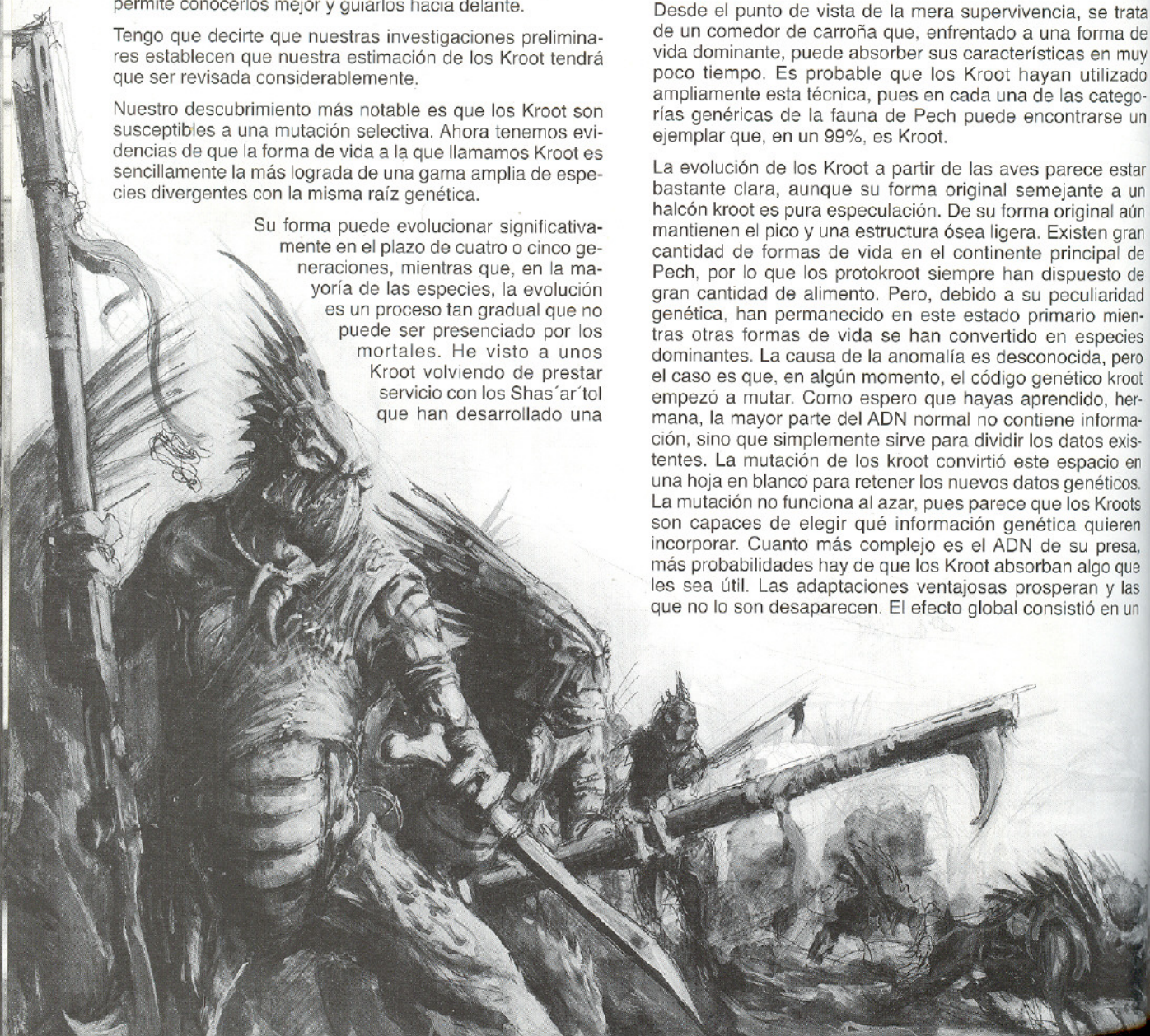
habilidad para resistir una atmósfera cargada de cloro en el transcurso de menos de un año tau. Creo que son posibles cambios aún mayores, pero requieren un periodo más largo de exposición a la fuente de la mutación, posiblemente el transcurso de varias generaciones.

En este caso, la fuente de la mutación es su dieta. Como sabemos desde hace un tiempo, los Kroot se alimentan de la carne de los cadáveres. Se trata de una práctica indeseable y primitiva, de la que muchos pensaban que nosotros podríamos apartarlos. En realidad, esta práctica es la fuente de la enorme fuerza de los Kroot y su mayor contribución potencial al Imperio.

Los Kroot se organizan en grupos familiares, que nosotros conocemos con el nombre de estirpes. El miembro más anciano del grupo, conocido como el Gran Kroot, es, aparentemente, capaz de analizar el contenido de su estómago y extraer las características que podrían aprovecharse para incorporarlas al código genético kroot. Por lo visto, esta tarea la lleva a cabo por intuición, pero demuestra una maestría que las mentes más preclaras de Bork'an tardarían en conceptualizar. Una vez identificadas las características de su presa, el Gran Kroot indicará a los miembros de su estirpe qué es lo que deben consumir. La procreación entonces también se controla para asegurarse de que los rasgos genéticos deseados quedan fijados por el código genético como parte de su ADN.

Desde el punto de vista de la mera supervivencia, se trata de un comedor de carroña que, enfrentado a una forma de vida dominante, puede absorber sus características en muy poco tiempo. Es probable que los Kroot hayan utilizado ampliamente esta técnica, pues en cada una de las categorías genéricas de la fauna de Pech puede encontrarse un ejemplar que, en un 99%, es Kroot.

La evolución de los Kroot a partir de las aves parece estar bastante clara, aunque su forma original semejante a un halcón kroot es pura especulación. De su forma original aún mantienen el pico y una estructura ósea ligera. Existen gran cantidad de formas de vida en el continente principal de Pech, por lo que los protokroot siempre han dispuesto de gran cantidad de alimento. Pero, debido a su peculiaridad genética, han permanecido en este estado primario mientras otras formas de vida se han convertido en especies dominantes. La causa de la anomalía es desconocida, pero el caso es que, en algún momento, el código genético kroot empezó a mutar. Como espero que hayas aprendido, hermana, la mayor parte del ADN normal no contiene información, sino que simplemente sirve para dividir los datos existentes. La mutación de los kroot convirtió este espacio en una hoja en blanco para retener los nuevos datos genéticos. La mutación no funciona al azar, pues parece que los Kroots son capaces de elegir qué información genética quieren incorporar. Cuanto más complejo es el ADN de su presa, más probabilidades hay de que los Kroot absorban algo que les sea útil. Las adaptaciones ventajosas prosperan y las que no lo son desaparecen. El efecto global consistió en un



programa evolutivo acelerado que convirtió a los Kroot en la especie dominante en Pech mucho antes de que tal situación pudiera haber sido posible.

El cerebro kroot resulta inusual, pues se trata de una combinación de hemisferios cerebrales y grupos de ganglios. Los ganglios recorren longitudinalmente sus crestas y son muy eficaces interpretando información sensorial, un rasgo que, combinado con sus sentidos hiperdesarrollados, hace casi imposible que alguien pueda esconderse de los Kroot. A este respecto, los ganglios son similares en su función al hipotálamo tau. Poseen dos hemisferios cerebrales, uno colocado detrás del otro. El hemisferio frontal controla la lógica y la memoria y está considerablemente más desarrollado que el otro hemisferio, que gobierna la imaginación y la creatividad. Los Kroot interpretan lo que perciben y reaccionan en consecuencia, dejando muy poca cabida al desorden emocional. El hemisferio posterior es otra mutación; controla la inventiva y la imaginación y tiene en el caso de los Kroot una capacidad muy limitada. Aunque está más pronunciado en algunas estirpes, esto limita considerablemente la creatividad de los Kroot y, en consecuencia, no han avanzado demasiado tecnológicamente por ellos mismos, sin la ayuda de razas tecnológicamente más avanzadas.

Los Kroot tienen poca capacidad para efectuar mutaciones mayores sin desestabilizar seriamente su ADN. Por esta razón, no pueden adquirir todos los avances con los que se encuentran o pondrían fin a su variedad, ya que se verían atrapados en una forma única que sería su muerte genética. Los Mastines de Guerra Kroot y los Krootox son ejemplos vivientes de los errores cometidos en el pasado. La historia de los Kroot está plagada de estos callejones sin salida evolutivos, aunque su rápido desarrollo da testimonio de su efectividad.

El sistema digestivo kroot es capaz de convertir virtualmente cualquier sustancia orgánica en un estado de energía pura que ellos retienen en unos órganos denominados nimunes, que tienen repartidos por todo el cuerpo. Esta energía almacenada puede usarse para que los Kroot se mantengan vivos durante un largo periodo de hibernación. Al ser comedores de carroña, a los Kroot les gusta esperar a sus presas y pueden iniciar a voluntad un estado de hibernación que ralentiza su metabolismo.

Los Kroot son considerados una mezcla extravagante de rasgos evolutivos. Incapaces de orinar o defecar, poseen quizá el sistema digestivo más eficaz que he podido examinar. Prácticamente no desechan nada de lo que consumen, aunque suelen regurgitar el material de desecho indigerible y los productos químicos derivados de la sintetización de su alimento son liberados en forma de sudor viscoso. Sé que impropio de un Fio'ui aguantar a alguien solo por sus servicios, pero es que el hedor se me hace insoportable. Estoy seguro de que ellos lo notan, aunque pretenden ignorarlo. Ayer, una bestia particularmente hedionda llamada Omutu se pasó todo el día siguiéndome y emanando toda una serie

de olores corporales que a ellos les divertían, pero que a mí me causaban náuseas. Estoy seguro de que lo encontraba divertido. Supongo que debería alegrarme por descubrir algo que podría considerarse como el sentido del humor de los Kroot.

Su altura media es un 30% superior a la nuestra y, además, son delgados y fuertes. Sus músculos se asemejan a cables de metal que les permiten moverse graciosamente e increíblemente deprisa. Pueden saltar grandes distancias cuando es necesario y moverse entre las ramas de los árboles con extrema facilidad. Parecen ignorar los cambios climatológicos y atmosféricos. La relación que establecen con el resto de la fauna probablemente se base en el hecho de que a los Kroot sólo les interesan esas formas de vida como alimento cuando están muertas. Aunque su lenguaje propio se basa en una mezcla de golpecitos, graznidos y gritos, los Kroot son magníficos imitadores y son capaces de relacionar sonidos con un determinado tipo de lenguaje corporal muy rápidamente. El último rotaa, pasé un tiempo enseñando a un joven Kroot a hablar tau. Al anochecer podía hacerse entender y ahora es uno de nuestros escoltas.

Aunque no podemos tener de ello una certeza absoluta, creemos que los Kroot tienen una capacidad todavía mayor para una mutación selectiva. Existirían varios métodos entre los Kroot para lograrlo. Todos los Grandes Kroots parecen pertenecer a una estirpe determinada que ha seguido un camino diferente. Esto es lo más parecido que hemos encontrado entre los Kroot al concepto de "nación". Poseemos evidencias de que cada tronco familiar tiene un código genético fraccionariamente diferente al del resto. Inmediatamente pudimos comprobar que, a pesar de su aparente estado primitivo, los Kroot tienen un sistema de castas bastante relacionado con el nuestro. Esto nos hizo sentir más cómodos y, con el tiempo, hemos llegado a apreciar a nuestros huéspedes como las criaturas sencillas que son. Con nuestra guía, prosperarán.

He hablado con Shas'la Tau'n Droakan, que suele acompañarnos como escolta en nuestros viajes. Él me ha contado que los Kroot son guerreros temibles y que, ahora que cuentan con mejor munición para sus rifles, constituirán una inapreciable ayuda para los ejércitos del imperio. Ambos nos hemos dado cuenta de que Pech posee vestigios de industria y manufacturas, aunque el estilo de vida kroot es totalmente primitivo. No podemos entender cómo, por una



parte, pueden hacer funcionar sus enormes esferas de guerra y, por otra, siguen viviendo en árboles colmena unidos entre sí por madera podrida regurgitada. Hemos detectado emisiones de energía fuera de lo común procedentes de algunas colinas cercanas, que investigaremos en breve.

Los Shas'la me han comentado que han observado una amplia variedad de especies kroot en Pech que están sirviendo a nuestros ejércitos. Esto es extraño, puesto que la mayoría de los Kroot de Pech son guerreros y están sujetos a los términos de anexión al servicio militar. Durante el último Kai'rotaa observé una esfera de guerra de la que desembarcaban guerreros, entre los que había algún Kroot herido. Pregunté al respecto a Shas'ar'tol y me informaron de que no había habido ningún combate reciente en el que se hubieran visto envueltos los Kroot. Por tanto, la conclusión a la que he llegado es que muchos Kroot todavía persisten en su antiguo estilo de vida como mercenarios fuera del control del imperio tau. Somos conscientes de que no todos los Kroot estaban de acuerdo con la anexión, así que asumimos que los disidentes habían abandonado Pech en busca de un estilo de vida nómada. Sus actividades no nos molestan, pero su periódico regreso a Pech resulta una influencia desestabilizadora que supondrá una traba en el progreso que hemos planeado para esta especie.

Como ya he mencionado, existen muchas especies en Pech que han surgido a partir de los Kroot. Hemos logrado identificar tres especies que están muy próximamente emparentadas.

La forma más antigua y estable que hemos encontrado es una especie alada solitaria que pesa aproximadamente la mitad que un Kroot. Esta variedad de halcón kroot anida en las

copas de los árboles selváticos más altos y vive de forma totalmente independiente. Los Kroot a los que preguntamos nos contaron que estas aves son sagradas para ellos y siempre ha sido así. Tenemos que conseguir un espécimen para una investigación más profunda, pero pensamos que sería demasiado indiscreto disparar a uno.

Los Mastines de Guerra Kroot proceden innegablemente de la misma raíz genética que los propios Kroot. Suponemos que son los restos de una serie de mutaciones selectivas previas. Quizá intentaban emular una especie de cazadores, pero, cualquiera que fuese su intención, han quedado reducidos a esta forma. La evolución para ellos no es muy diferente a la de los pájaros Erija de los huertos de Aun'bork'an'retha. Aunque he aprendido a ver a los Kroot con cierto aprecio, a los mastines los desprecio. Se trata de criaturas salvajes que no vacilarían en matarte aunque estuvieran bien alimentados. Una vez me encontré solo en un claro cuando apareció por allí un Mastín de Guerra Kroot. Se quedó mirándome, olisqueándome y gruñendo; cuanto más nervioso me ponía, más me gruñía. Estoy seguro de que me hubiese atacado de no ser por Mataba, el Gran Kroot que está al mando de nuestra escolta, que apareció de entre los árboles y, sin aparentemente decir nada, hizo salir huyendo a la bestia salvaje.

Los Krootox también son muy diferentes. Vagan por los bosques en grandes clanes alimentándose de la capa que recubre los troncos más bajos de los árboles. Son criaturas de gran tamaño y tan fuertes como un guerrero con armadura de combate "Crisis". Son muy enojadizos, pero básicamente inofensivos. Igual que los Mastines de Guerra Kroot, los Krootox se encuentran atrapados en una forma primitiva de bestia herbívora. Sospecho que son bastante más inteligentes y me ha impresionado sobremanera su lealtad hacia los Kroot. Cuando un Krootox es domesticado, queda unido a su señor hasta tal punto que moriría con tal de protegerlo. Droaken me hizo una broma al respecto diciendo que son tan leales a los

Kroot como nosotros a los Etéreos. Yo le reprimí que lo nuestro era auténtica devoción y no una simple reacción química ante los olores químicos exudados por el cuerpo. ¡El simple pensamiento me enoja! Los Krootox son utilizados como bestias de carga y son animales en los que se puede confiar. Cuando se enfadan, se dice que son terroríficos, aunque hasta ahora no he visto a ninguno en ese estado. Pero he observado que los Kroot los cuidan en extremo y no los maltratan.

Existen otras muchas especies en Pech directamente entroncadas con los Kroot. Mataba me ha advertido que existen algunos proscritos entre los Kroot que deben ser eliminados en cuanto se les encuentre. Me estremezco de pensar lo terribles que deben ser si Mataba considera que es importante advertirme. El Gran Kroot es una criatura formidable y nos ha servido bien.

Así que, hermana, si los pensadores regresan a casa e intentan explicarte que los Kroot son una raza tan primitiva que no merecen compartir nuestro destino, convéncelos de que están equivocados. Es una maravilla que, gracias al imperio, podamos estudiar a unas criaturas tan fascinantes y conseguir su apoyo en nuestro gran empeño. La próxima nave correo no llegará aquí hasta al menos dos kai'rotaa, así que no podré volver a escribirte hasta entonces.

ULTA AA



EL ARTE DE LA GUERRA TAU

ORÍGENES

La Casta del Fuego es la casta guerrera especializada de la raza tau; sus guerreros siempre han sido considerados más fuertes y agresivos que los de las otras castas, además de ser expertos cazadores en su historia más antigua. Las tácticas de batalla tau derivan de la disciplina de la caza y se basan en una coordinación efectiva de los cazadores y en una selección correcta de la posición desde la que atacar a la presa y acabar con ella y del arma con la que esto ha de hacerse.

ORGANIZACIÓN

Los Tau se organizan en equipos de guerreros originarios del mismo clan y, a menudo, están unidos por un Ta'lissera. Estos equipos se agrupan a su vez en Cuerpos de Cazadores, bajo el liderazgo de un Comandante y/o un Etéreo, que están compuestos por una selección equilibrada de equipos en función del tipo particular de caza que deban realizar.

FILOSOFÍA TÁCTICA TAU

Los dos métodos más comunes de Cuerpos de Cazadores son Mont'ka y Kauyon. Cada uno de estos dos métodos se enseña en las grandes academias de la Casta del Fuego en los mundos controlados por esta casta y posee sus propios adeptos entre los maestros Shas'o y Shas'el. Ambos están basados en técnicas de caza. En términos generales, existen dos formas de abordar la caza: la primera de ellas consiste en atraer la presa hasta el cazador, la segunda implica que el cazador persigue a la presa. La primera se denomina Kauyon; y la segunda, Mont'ka.

El Cuerpo de Cazadores estándar consta de unos cincuenta Tau; y, en la práctica, un ejército tau de Warhammer 40,000 representa un solo Cuerpo de Cazadores.

MONT'KA: GOLPE LETAL

Una traducción aproximada de Mont'ka es 'Golpe Letal'. Se trata del arte de identificar un objetivo en el momento adecuado y atacarlo con rapidez con un Cuerpo de Cazadores que, a menudo, ha desplegado desde un Destructor Mobula. Un Cuerpo preparado para el Mont'ka puede permanecer preparado durante varios días esperando la orden de ataque. Durante este tiempo planearán minuciosamente los movimientos exactos que efectuarán llegado el momento. A menudo, la orden de atacar suele darla un Shas'el o Shas'o porque está situado en una posición más ventajosa para ver al enemigo o gracias a la información recogida por una escuadra de Exploradores bien situada. Se cree que el vínculo de confianza mutua entre el Cuerpo de Cazadores que realiza el Mont'ka y su Comandante concederá honor a ambos. El ataque se anulará inmediatamente si la presa se resiste o es evasiva.

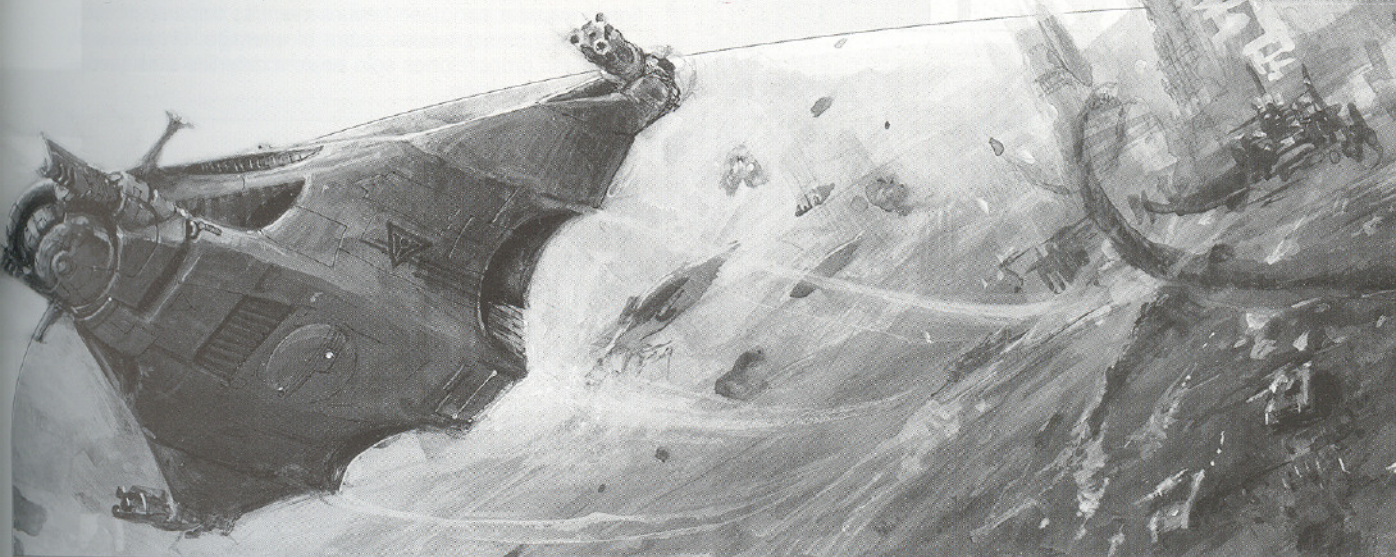
KAUYON: EL CAZADOR PACIENTE

En la lengua de los Tau, los términos cazador y paciencia se derivan de la misma raíz. Esta técnica es la más antigua de las técnicas tau y tiene múltiples variaciones. Esencialmente, la técnica se basa en la interacción entre el cazador y el señuelo. En épocas más recientes, las tropas auxiliares como los Kroot se utilizan como señuelo, aunque algunos clanes consideran esto un honor y solo permiten que lo lleven a cabo escuadras de guerreros de la Casta del Fuego con el vínculo de Ta'lissera.

La función del señuelo consiste en exponerse ante la presa y conducirla hasta una posición en la que pueda ser destruida por los cazadores. Los Comandantes más ingeniosos han llegado a utilizar la ausencia de tropas como señuelo. Una vez la presa se encuentra en la posición adecuada, el señuelo puede escapar o ayudar a los cazadores, según dicte la situación. Los cazadores suelen ir equipados con armaduras de combate Crisis, Sombra o Apocalipsis y con armas elegidas cuidadosamente en función de cada presa.

ASEDIO

A los Tau no les gusta mantener una posición. Como defensa, la Casta de la Tierra construye búnkers y fortificaciones que proporcionen refugio ante bombardeos aéreos o de largo alcance. A veces, construyen un búnker escondido o Run'al para poder observar a corta distancia al enemigo. Ninguno de ellos se ha construido con la intención de practicar una defensa estática.



La Casta del Fuego lucha únicamente en una guerra móvil en la que identifica, sigue y destruye el objetivo de una forma eficiente y cauta. Los Tau rehuyen el combate cuerpo a cuerpo, pues lo consideran primitivo, y siempre planean sus ataques basándose en la aplicación de su potencia de fuego.

Las ciudades tau no están fortificadas, excepto en condiciones extremas, y siempre que es posible intentan desviar los ataques del enemigo o frenar su avance mientras proceden a evacuar la zona. Una vez evacuada una ciudad, los Tau la defenderán como si se tratase de una región de barrancos rocosos. Diversas variantes de Kauyon se dedican exclusivamente a explotar la peculiar distribución de una ciudad.

En las raras ocasiones en que los Tau se ven obligados a defender un lugar vital, siguen aplicando sus técnicas tradicionales. En este caso, se aplica el Mont'ka en forma de incursiones relámpago fuera de sus defensas, con la única finalidad de destruir al enemigo que representa la mayor amenaza. El Kauyon se representa mediante una retirada fingida del perímetro para atraer al atacante hacia una zona preparada para aniquilarlo.

Ofensivamente, los Tau prefieren no asaltar ciudades. En lugar de ello, vigilan las inmediaciones y utilizan la ciudad como señuelo para atraer a los refuerzos hacia emboscadas. Los Tau son buenos luchadores nocturnos, por lo que, cuando anochece, se acercan a las defensas y las destruyen sistemáticamente.

Cuando se vean obligados a asaltar las defensas, el ataque será encabezado por tropas auxiliares como los Kroot en una variante del Kauyon. Las tropas de asalto no se utilizan como peones, ya que las tácticas bélicas tau no reconocen el concepto de tropas prescindibles, sino que su seguridad se confía a las tropas que proporcionan el fuego de cobertura, que deben identificar y destruir las posiciones de fuego enemigas antes de que las tropas de asalto sufran demasiadas bajas. Los Kroot suelen ser utilizados para realizar asaltos porque sus habilidades naturales les permiten obtener el mejor partido de la cobertura mientras avanzan.

Existe una variante Mont'ka en la que se lanzan asal-

tos planeados con gran precisión (a menudo, ejecutados por Escuadrones Crisis) sobre una serie de objetivos cuidadosamente seleccionados que, una vez destruidos, comprometen toda la posición defensiva. Esta técnica es el sello de un maestro estratega y, sin embargo, en raras ocasiones será reconocida como tal.

BATALLA

A medida que el imperio tau se expande, la necesidad de librar combates a gran escala ha obligado a que se cuestionen las puristas tácticas de la Casta del Fuego y, siguiendo una sugerencia de la Casta Etérea, se ha incorporado un gran número de tropas auxiliares a los ejércitos tau, siendo las más comunes las de los mercenarios kroot. Las tropas auxiliares se utilizan para mantener una línea de batalla alrededor de donde operan los Cuerpos de Cazadores tau. Este cambio ha permitido a los Tau librar guerras a gran escala donde antes se hubiesen conformado con realizar alguna incursión.

Los planes de batalla tau son muy complejos, ya que a cada Cuerpo de Cazadores se le suelen asignar objetivos, emplazamientos y tiempos para cumplir la misión específicos. Los Cuerpos de Cazadores reciben un informe completo sobre la operación y suelen hacerse simulaciones. Los Tau pueden comenzar la batalla con ataques elaborados, lanzados sobre objetivos previamente asignados, pero, tarde o temprano, sus cuidadosamente preparados planes dejan de aplicarse y pierden el ímpetu. Cuando esto ocurre, se replegan para trazar nuevos planes.

Es importante resaltar que los Tau consideran militarmente irrelevante el territorio que conquistan comparado con el hecho de destruir a las tropas enemigas. La tierra es simplemente un elemento que sirve para tomar posiciones y destruir; una vez destruido el enemigo, la tierra es para el que la ha ganado. Un ejército tau se retirará ante un potente ataque enemigo para proteger sus tropas mientras esperan una oportunidad para contraatacar con decisión.

Los Tau no consideran deshonorosa una retirada a tiempo y consideran que la resistencia es una prueba de la falta de imaginación o el último refugio de un comandante incompetente. A diferencia del Imperio de la Humanidad, el imperio tau no puede aprovecharse de un ilimitado número de guerreros, por lo que el concepto de una guerra de desgaste les resulta desconocido.

Los guerreros de la Casta del Fuego son capaces de entrar en furia de combate y se han dado casos en que la pérdida de algún miembro de la Casta Etérea los ha hecho enfurecerse más allá de todo control. Esta furia no les impulsa a lanzarse al combate cuerpo a cuerpo. En lugar de ello, prefieren avanzar con paso seguro mientras disparan incesantemente andanadas letales sobre el enemigo. Un ataque de estas proporciones solo se verá detenido si se quedan sin munición.



EQUIPO ESTRATÉGICO

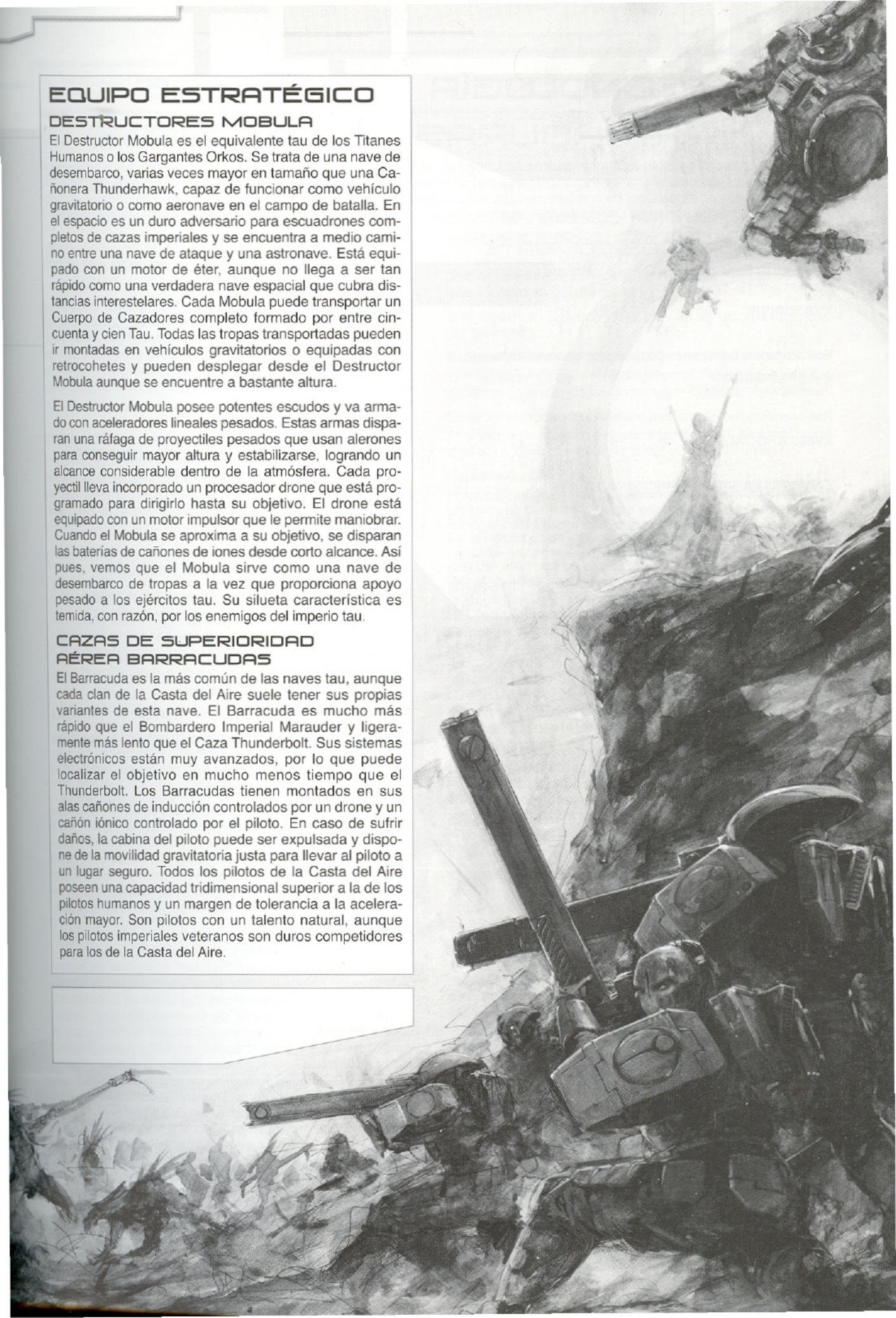
DESTRUCTORES MOBULA

El Destructor Mobula es el equivalente tau de los Titanes Humanos o los Gargantes Orkos. Se trata de una nave de desembarco, varias veces mayor en tamaño que una Cañonera Thunderhawk, capaz de funcionar como vehículo gravitatorio o como aeronave en el campo de batalla. En el espacio es un duro adversario para escuadrones completos de cazas imperiales y se encuentra a medio camino entre una nave de ataque y una astronave. Está equipado con un motor de éter, aunque no llega a ser tan rápido como una verdadera nave espacial que cubra distancias interestelares. Cada Mobula puede transportar un Cuerpo de Cazadores completo formado por entre cincuenta y cien Tau. Todas las tropas transportadas pueden ir montadas en vehículos gravitatorios o equipadas con retrocohetes y pueden desplegar desde el Destructor Mobula aunque se encuentre a bastante altura.

El Destructor Mobula posee potentes escudos y va armado con aceleradores lineales pesados. Estas armas disparan una ráfaga de proyectiles pesados que usan alerones para conseguir mayor altura y estabilizarse, logrando un alcance considerable dentro de la atmósfera. Cada proyectil lleva incorporado un procesador drone que está programado para dirigirlo hasta su objetivo. El drone está equipado con un motor impulsor que le permite maniobrar. Cuando el Mobula se aproxima a su objetivo, se disparan las baterías de cañones de iones desde corto alcance. Así pues, vemos que el Mobula sirve como una nave de desembarco de tropas a la vez que proporciona apoyo pesado a los ejércitos tau. Su silueta característica es temida, con razón, por los enemigos del imperio tau.

CAZAS DE SUPERIORIDAD AÉREA BARRACUDAS

El Barracuda es la más común de las naves tau, aunque cada clan de la Casta del Aire suele tener sus propias variantes de esta nave. El Barracuda es mucho más rápido que el Bombardero Imperial Marauder y ligeramente más lento que el Caza Thunderbolt. Sus sistemas electrónicos están muy avanzados, por lo que puede localizar el objetivo en mucho menos tiempo que el Thunderbolt. Los Barracudas tienen montados en sus alas cañones de inducción controlados por un drone y un cañón iónico controlado por el piloto. En caso de sufrir daños, la cabina del piloto puede ser expulsada y dispone de la movilidad gravitatoria justa para llevar al piloto a un lugar seguro. Todos los pilotos de la Casta del Aire poseen una capacidad tridimensional superior a la de los pilotos humanos y un margen de tolerancia a la aceleración mayor. Son pilotos con un talento natural, aunque los pilotos imperiales veteranos son duros competidores para los de la Casta del Aire.



TECNOLOGÍA TAU DE LAS ARMADURAS DE COMBATE

La tecnología tau es muy avanzada e incorpora una miríada de sistemas integrados que permiten a los guerreros de la Casta del Fuego combatir con una mayor eficacia. La mayoría del equipo consiste en sistemas de soporte basados en armaduras de combate con las que los guerreros pueden disparar un mayor número de armas o controlar drones de combate. Otros sistemas usados incluyen mecanismos de disparo mejorados y sensores avanzados.

ARMADURAS DE COMBATE

Existen tres tipos de armaduras de combate tau. Sus capacidades son las siguientes:

XV8 "CRISIS"	F	R	H	S
	+2	+1	+1	3+

Retrocohetes, 3 sistemas de armas o sistemas de apoyo.

XV15 "SOMBRA"	F	R	H	S
	+1	-	-	3+

Retrocohetes, holoarmadura, cañón de inducción.

XV88 "APOCALIPSIS"	F	R	H	S
	+2	+1	+1	2+

2 sistemas de armas, 1 sistema de apoyo.

Además de las características específicas de cada armadura de combate indicadas en el sumario, todas ellas disponen de *estabilizadores* y *sensores avanzados*.

Atributos mejorados. Las armaduras de combate tau modifican los atributos del guerrero que las lleva, incluida la Resistencia. Al determinar si una miniatura muere automáticamente, debe utilizarse la Resistencia modificada. Por ejemplo, si una pistola de plasma (F7) ha herido a un guerrero tau con armadura "Crisis", el Tau sólo sufrirá una herida. Esto es diferente de como funciona el atributo de Resistencia modificado en Warhammer 40,000 y refleja el hecho de que resulta imposible que un ataque impacte a un guerrero con armadura de combate sin que su armadura haya absorbido, al menos parcialmente, el impacto.

Estabilizadores. Todas las armaduras de combate XV se han diseñado para compensar el retroceso de las armas de fuego ligeras, por lo que nunca se considera que las miniaturas han movido cuando disparan con armas de *fuego rápido*. Esta habilidad no es extensible a las armas pesadas, por lo que la miniatura ha de estar parada para poder disparar una de estas armas. Las armaduras de combate XV no

están tan bien estabilizadas como las de los Exterminadores Marines Espaciales, pero poseen una gama más amplia de armas disponibles.

Sensores Avanzados. Las armaduras "Crisis", "Sombra" y "Apocalipsis" están equipadas con sensores y escáneres de amplio espectro que les permiten detectar *emboscadas* (Codex Catachán, p.20) o a Lictores utilizando *despliegue secreto* (Codex Tiránidos, p.11). Un miembro de una unidad de Armaduras de Combate puede escanear, en vez de disparar, en la fase de disparo.

EQUIPO DE LAS ARMADURAS DE COMBATE

El siguiente equipo está adaptado a tipos específicos de armaduras y drones. No puede ser utilizado por otras armaduras ni por miniaturas que no lleven armaduras de combate.

RETROCOHETES

Los retrocohetes tau son extremadamente ágiles, pues combinan tecnología antigravitatoria y de cohetes.

Las miniaturas equipadas con retrocohetes pueden:

- mover hasta 15 cm en su fase de movimiento ignorando los elementos de escenografía, ya que los sobrevuelan igual que una miniatura equipada con retrorreactores;
- mover hasta 15 cm caminando o flotando a ras de suelo, como las tropas de infantería.

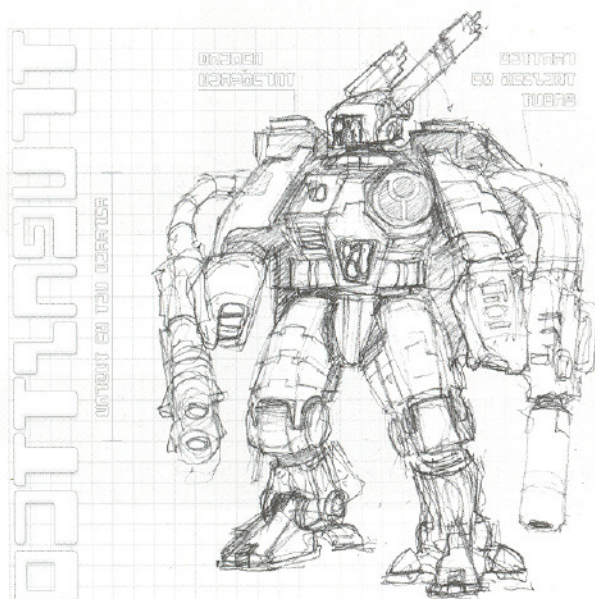
Mueven 8D6 cm en *¡Retirada!* y en *persecución arrolladora*.

Las tropas equipadas con retrocohetes pueden desplegar como *tropas de despliegue rápido* si la misión lo permite. Consulta las reglas sobre *tropas de despliegue rápido* en el reglamento de Warhammer 40,000.

Una miniatura equipada con retrocohetes que no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo puede mover hasta 15 cm en cualquier dirección en la fase de asalto, incluso si el enemigo está a más de 15 cm de distancia. No es obligatorio cargar contra el enemigo aunque este se encuentre a 15 cm o menos de la miniatura equipada con retrocohetes. Este movimiento se realiza como si la miniatura estuviera equipada con retrorreactores.

HOLOARMADURA

Las armaduras de combate "Sombra" incorporan un campo de disrupción holográfica que dificulta la detección de su portador. Las miniaturas enemigas que disparen a miniaturas equipadas con armaduras de combate "Sombra" deben hacerlo como si estuvieran en un *combate nocturno* y, por lo tanto, deben efectuar un chequeo con 5D6 x 3 para determinar la distancia a la que pueden disparar (consulta el reglamento de Warhammer 40,000). Si los guerreros con armadura de combate "Sombra" no se encuentran dentro del alcance marcado por la tirada de dados, la unidad pierde su oportunidad de disparar mientras busca el objetivo y no puede cambiar de objetivo. Los guerreros con armaduras de combate "Sombra" se consideran a cubierto si son asaltados, pero no son ellos los que efectúan el asalto. Si se dispara contra guerreros con armaduras de combate "Sombra" durante un *combate nocturno*, el resultado obtenido para determinar la distancia a la que se puede disparar se divide por dos. Los drones



controlados por una miniatura con armadura de combate "Sombra" también incorporan la holopantalla sin coste adicional en puntos.

ARMADURA XV8 "CRISIS"

Cada armadura de combate "Crisis" dispone de tres conexiones a las que DEBE acoplar un arma o un sistema de apoyo. Cada miembro de un grupo de Armaduras de Combate "Crisis" puede equiparse con una combinación de armas distinta.

Los sistemas de armas para la armadura de combate "Crisis" pueden ser: lanzallamas, cañón de inducción, blasters de fusión, módulos lanzamisiles o rifles de plasma.

Es posible montar el mismo sistema de armas (excepto en el caso del lanzallamas) en dos conexiones. En este caso, las dos armas disparan como una sola arma acoplada. No es posible montar el mismo sistema de armas en tres conexiones distintas. A menos que dispongan del sistema de disparo múltiple (SDM), las armaduras de combate tau solo pueden disparar con una de sus armas en cada turno.

ARMADURA XV8B "APOCALIPSIS"

Las armaduras de combate "Apocalipsis" disponen también de tres conexiones, pero pueden equiparse con sistemas de armas mucho más pesados que los de las armaduras "Crisis" y en una de sus conexiones puede montarse un arma acoplada. Cada componente de un grupo de Armaduras

de Combate "Apocalipsis" puede equiparse con una combinación de sistemas de armas distinta.

Un par de aceleradores lineales acoplados solo ocupan una conexión. En la segunda conexión pueden montarse un par de rifles de plasma acoplados o un módulo de misiles inteligentes. En la última conexión debe montarse un sistema de apoyo asignado a este tipo de armadura de combate.

SISTEMAS DE APOYO DE LAS ARMADURAS DE COMBATE

Los sistemas de apoyo no son armas propiamente dichas, pero ayudan a que quien lleve la armadura de combate sea más efectivo en batalla.

Una miniatura no puede tener más de un sistema de apoyo del mismo tipo.

Sensor: Sistema de Disparo Múltiple (SDM)

El sistema de disparo múltiple permite disparar a la vez dos sistemas de armas de las armaduras "Crisis" o "Apocalipsis".

Sensor: Selector de Objetivo

El selector de objetivo permite a la miniatura disparar a una unidad objetivo diferente de la del resto de la unidad.

Pantalla de Defensa

Proporciona una tirada de salvación invulnerable de 4+.

Controlador de Drones

Un controlador de drones permite al piloto de la armadura controlar 1 ó 2 drones de combate o de defensa.

ARMAS DE LAS ARMADURAS DE COMBATE

Arma	Alcance	F	FP	Tipo	Notas
Cañón de inducción	45 cm	5	5	Asalto 3	
Lanzallamas	Plantilla	4	5	Asalto 1	
Módulo lanzamisiles	90 cm	7	4	Asalto 2	
Rifle de plasma	60 cm	6	2	Fuego Rápido	1
Blaster de fusión	30 cm	8	1	Asalto 1	2
Acelerador lineal (proyectil sólido)	180 cm	10	1	Pesada 1	Ver abajo
Sistema de misiles inteligentes	60 cm	5	5	Pesada 4	Ver abajo

Notas:

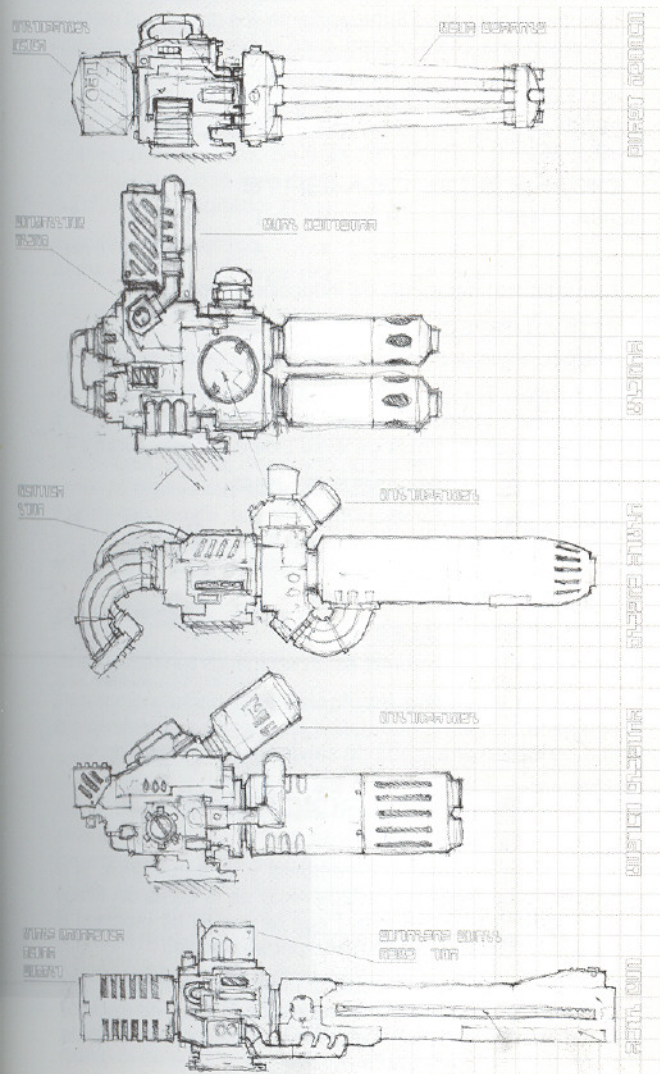
*1 El rifle de plasma tau tiene menos potencia que su equivalente imperial, pero, a diferencia de este, no se sobrecalienta.

*2 El blaster de fusión tau es similar al rifle de fusión imperial en diseño y efecto. Como el rifle de fusión, tira 2D6 por penetración del blindaje si está a 15 cm o menos del objetivo.

Acelerador lineal. El acelerador lineal de las armaduras de combate tau usa la tecnología de aceleración magnética para disparar un proyectil sólido a hipervelocidad. Si está montado en un vehículo, también puede disparar munición de fragmentación, pero esta opción no está disponible en la versión montada en las armaduras de combate.

Sistema de misiles inteligentes. El sistema de misiles inteligentes dispara proyectiles controlados por una inteligencia drone, que primero se encarga de localizar el objetivo y, a continuación, lo persigue, sobrevolando obstáculos si hace falta.

El sistema de misiles inteligentes puede alcanzar a cualquier objetivo dentro de su alcance sin tener en cuenta si tiene o no línea de visión. El objetivo puede beneficiarse de la cobertura en la que se encuentre. Si se trata de un combate nocturno, el alcance se reduce según lo habitual, ya que los sensores del misil tienen más problemas para identificar y confirmar el objetivo.



EQUIPO TAU

SISTEMAS CIBERNÉTICOS DE APOYO

Además de los sistemas de apoyo de las armaduras de combate, los Tau poseen sistemas cibernéticos de apoyo. Estos sistemas se encuentran ubicados en el interior del casco de la armadura de combate o son implantados como parte de las joyas que lleva el guerrero y no puede quitárselos si no es mediante cirugía.

Una miniatura no puede llevar más de un sistema cibernético de apoyo ni puede duplicar un sistema de apoyo de la armadura de combate.

Sistema de Disparo Múltiple (SDM)

El sistema de disparo múltiple permite disparar dos sistemas de armas a la vez. Los guerreros de la Casta del Fuego normales no se benefician de él al no poder equiparse con dos armas.

Selector de Objetivo

El selector de objetivo permite a la miniatura disparar a una unidad objetivo diferente de la del resto de la unidad.

Filtro de visión nocturna

Permite ver hasta un máximo de 4D6 x 8 cm en un combate nocturno. Consulta el reglamento de Warhammer 40,000 para más detalles sobre el combate nocturno.

Solo las miniaturas equipadas con el filtro de visión nocturna se benefician de esta ventaja. Si, por ejemplo, el líder de un grupo de armaduras de combate "Apocalipsis" se equipa con el filtro de visión nocturna y el resto de su grupo no, solo el líder disparará a distancias mayores de las habituales.

Controlador de Drones

Permite a la miniatura elegir drones de combate y de defensa. Cada uno permite controlar 1 ó 2 drones.

DRONES

Los drones son inteligencias artificiales independientes programadas para proteger a los Tau. A diferencia del Imperio, los Tau utilizan ampliamente las máquinas inteligentes. El drone medio consiste en un procesador avanzado que, individualmente, equivale a la inteligencia de una ardilla voladora.

Un drone tiene habitualmente forma de disco, está blindado y se utiliza para tareas bastante tediosas y peligrosas. Los drones normales deben recibir regularmente órdenes emitidas por un Tau, pero, si se combinan varias inteligencias, un escuadrón drone puede actuar de forma independiente durante un periodo largo de tiempo.

Drones, objetivos y puntos de victoria. Los drones que normalmente están bajo el mando de un controlador de drones deben contabilizarse al determinar si la unidad debe realizar un chequeo tras sufrir un 25% de bajas. También se contabilizan al determinar si la unidad es lo bastante fuerte para reclamar un objetivo. Y, si sufre bajas, los drones se contabilizan para determinar si la unidad está por debajo del 50% de sus efectivos iniciales al calcular los puntos de victoria.

Si una unidad está constituida únicamente por drones (ya sea como una opción de Ataque Rápido o como una unidad desembarcada de un vehículo), se la trata como una unidad normal, excepto por que debe incluir al menos cuatro miniaturas para ocupar un objetivo. Este es el número mínimo de drones necesario para formar una inteligencia drone capaz de actuar independientemente.

Selección de objetivos en unidades mixtas. Al disparar a unidades tau que contengan drones, los impactos deben distribuirse antes de efectuar las tiradas para herir. En primer lugar, los impactos deben asignarse a los drones que puedan ser impactados y, solo después de esto, pueden asignarse los impactos sobrantes al resto de la unidad. El jugador tau distribuye los impactos entre sus miniaturas. Por ejemplo, un grupo compuesto por tres Armaduras de Combate "Crisis" y dos drones de combate es impactado por un cañón láser, una pistola de plasma y tres bolters. El jugador tau asigna los impactos causados por el cañón láser y la pistola de plasma sobre los drones de combate y las armaduras de combate solo serán impactadas por los disparos de bolter.

Al asaltar a una unidad tau que incluya drones, los ataques deben asignarse a los drones siempre que sea posible. Cualquier miniatura en contacto peana con peana con un drone deberá atacarlo; y, si la miniatura no está en contacto peana con peana con el drone pero se encuentra a 5 cm de él, también deberá atacarlo.

Si una forma de ataque permite designar específicamente a un enemigo como objetivo (por ejemplo, un Asesino Vindicare o un Vidente Eldar con el poder psíquico asalto mental), los drones no pueden interferir en los impactos.

Drones bajo control. Los drones deben mantenerse en coherencia de escuadra con la unidad que los controla. Si se trata de un personaje independiente, los drones y el personaje forman una única unidad, pero el personaje puede seguir uniéndose a otras unidades. Si el personaje con el controlador de drones es destruido, todos sus drones se retirarán del tablero al término de la fase de disparo o de asalto en la que fue destruido el personaje.

DRONES DE COMBATE

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
2	2	3	3	1	4	1	n/a	4+

Armamento: carabinas de inducción acopladas.

REGLAS ESPECIALES

Retrocohetes: los drones están equipados con retrocohetes.

Liderazgo: si forman un escuadrón independiente (4 drones como mínimo), los drones tienen Liderazgo 7; si el número de drones baja de 4, su Liderazgo se reducirá a 4.

DRONES DE DEFENSA

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
2	2	3	3	1	4	1	n/a	4+

Armamento: ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Retrocohetes: los drones están equipados con retrocohetes.

Tirada de salvación invulnerable: la pantalla drone está equipada con varias pantallas de energía y contramedidas que confieren una tirada de salvación invulnerable de 4+.

EQUIPO TAU ADICIONAL

Cuchillo Ta'lissera

Se trata de un cuchillo ceremonial y no de un arma. Si el líder de una escuadra de guerreros de la Casta del Fuego lleva este cuchillo, significa que la unidad ha realizado el ritual de Ta'lissera y está unida por su vínculo.

La unidad con este vínculo puede reagruparse siempre, incluso si se encuentra por debajo de la mitad de efectivos. Si los miembros de la unidad llevan armaduras de combate,

no necesitan llevar el cuchillo; basta con que lleven su diseño pintado sobre la armadura. Por muchos Tau que formen la unidad, todos ellos se consideran ligados por el ritual por un coste total de +10 puntos.

Granadas Fotónicas

Idénticas a las disparadas desde el lanzagranadas de una carabina de inducción, las granadas fotónicas han sido diseñadas para destruir al enemigo con una explosión sónica y un cegador destello de luz multispectral. Si se lanzan con la mano, sirven para confundir y frenar al enemigo que realiza un asalto. Si una miniatura dispone de granadas fotónicas, el enemigo que lo asalte no obtiene ataques adicionales por la carga. Las granadas fotónicas no pueden ser usadas por las armaduras de combate XV.

Granadas IEM

Las granadas IEM emiten un impulso electromagnético que sobrecarga los circuitos, provoca incendios, funde componentes y causa otros problemas críticos. Se usan al asaltar vehículos enemigos. Con estas granadas, cada atacante puede efectuar un ataque, inmodificable por carga o armas de combate cuerpo a cuerpo adicionales. Efectúa normalmente la tirada para impactar. Al determinar el daño causado, tira 1D6: con un resultado de 4 ó 5 se causa un impacto superficial; con un 6, un impacto interno. No pueden usarse contra vehículos con una HA que no estén inmovilizados. Las granadas IEM no pueden ser usadas por las armaduras de combate XV.

Lanza de los Desafíos

Se trata de una lanza de hoja ancha montada sobre un asta metálica ligera. Se usa para resolver disputas entre miembros de la Casta Etérea en duelos en los que no se derrama ni una gota de sangre. Se empuña describiendo movimientos de balanceo suaves en los que la punta se vuelve prácticamente invisible. Se trata de un arma a dos manos, por lo que no puede llevarse un arma adicional. Suma +2 a la Fuerza de su portador al efectuar la tirada para herir.

Marcador Telemétrico

Alcance: 90 cm Fuerza: n/a FP: n/a Pesada 1

Las miniaturas usan los marcadores telemétricos en vez de cualquier otra arma utilizando el perfil indicado arriba y tirando para impactar como es habitual. Cada impacto de marcador telemétrico puede usarse para lanzar un misil buscador o para "marcar" un objetivo para otro vehículo o miniatura. Al marcar un objetivo, otro vehículo o miniatura del ejército tau que todavía no haya disparado podrá disparar normalmente contra el objetivo marcado (impacta con un 2+, sea cual sea su HP) con una de sus armas durante esa fase de disparo. La posibilidad de repetir las tiradas para impactar de las armas acopladas puede aplicarse normalmente.

ARMERÍA TAU

Rifle de inducción, carabina de inducción y cañón de inducción

Las tres armas son variantes de la misma tecnología. Se utiliza un campo magnético para propulsar una partícula. La partícula reacciona explotando para crear un pulso de plasma. El cañón de inducción es una versión con múltiples cañones de la carabina, capaz de disparar grandes ráfagas, pero sin lanzagranadas. La carabina de inducción sacrifica capacidad de alcance para que sea más fácil de transportar y para incorporar un lanzagranadas fotónico. Una unidad que sufra al menos una herida a causa de la carabina de inducción debe realizar un chequeo de acobardamiento.

Acelerador Lineal Cabezamartillo

El acelerador lineal utiliza la aceleración magnética por medio de una serie de electrodos superconductores que rodean el cañón. Puede disparar un proyectil sólido o muni-

ción de fragmentación. Esta última opción solo está disponible para aceleradores lineales montados en vehículos grandes. Aunque el acelerador lineal no es un arma de artillería pesada, se usa la plantilla de artillería pesada para determinar el número de miniaturas impactadas por la explosión.

Cañón Iónico

Las armas iónicas generan una corriente de partículas de alta energía aceleradas por un campo electromagnético. Estas partículas reaccionan explotando al contactar con el objetivo como resultado directo de la transferencia de energía a nivel atómico.

Sistema de Misiles Inteligentes Cabezamartillo

Dispara una andanada de minimisiles, cada uno de los cuales es guiado por un procesador dron acoplado a la cabeza del misil. Al ser lanzado, el misil inteligente buscará un objetivo seleccionado con anterioridad mediante criterios detallados por su operador. Es capaz de encontrar un objetivo enemigo dentro de su alcance aunque no esté en el ángulo de visión del operador.

Rifle Kroot

Se trata básicamente de un lanzapostas que funciona mediante un propelente químico y la transferencia de energía cinética. Los Tau han adaptado el arma para que pueda disparar una carga de inducción suministrada por ellos. La nueva munición proporciona al rifle kroot mayor potencia y penetración. Además, tiene hojas cerca de la boca y en la culata. Se trata de una versión modernizada de los tradicionales bastones de combate kroot.

La increíble velocidad manual de los Kroot, debida a su musculatura, hace que los bordes cortantes de sus armas conviertan a estas en unas efectivas armas de asalto; por ello, el rifle kroot se considera un arma adicional de combate cuerpo a cuerpo.

Arma	Alcance	F	FP	Tipo	Notas
Rifle de inducción	75 cm	5	5	Fuego Rápido	
Carabina de inducción	45 cm	5	5	Asalto1	Chequeo de acobardamiento
Acelerador lineal (proyectil sólido)	180 cm	10	1	Pesada 1	
Cañón Iónico	150 cm	7	3	Pesada 3	
Acelerador lineal (mun. fragmentación)	180 cm	6	4	Pesada 1	Plantilla de art.pesada
Sistema de misiles inteligentes	60 cm	5	5	Pesada 4	No requiere línea de visión
Rifle Kroot	60 cm	4	6	Fuego Rápido	Ver arriba
Cañón Kroot	120 cm	7	4	Fuego Rápido	

MODIFICACIONES A VEHÍCULOS

Multisensores

Dispuestos sobre un vehículo, permiten detectar toda una serie de peligros, como emboscadas (Codex Catachán, p.20) o despliegue secreto (Lictor, Codex Tiránidos, p.11). Pueden disparar y escanear en la misma fase de disparo. Además, al pasar por encima de un campo de minas, un vehículo con multisensores sólo hará detonar una mina con un resultado de 6.

Sistema de Disparo Múltiple (SDM)

Este sistema, que se combina con estabilizadores avanzados, permite a un vehículo disparar como si se tratase de un vehículo rápido. El vehículo puede disparar una sola arma si mueve hasta 30 cm o todas sus armas si mueve 15 cm o menos.

Ordenador de Combate

El ordenador de combate ayuda al artillero a apuntar ajustando la velocidad y el alcance hasta el objetivo. Suma +1 a la HP del vehículo.

Filtro de visión nocturna

Se trata simplemente de la versión para vehículos del sistema cibernético de apoyo del mismo nombre. El vehículo tira 4D6x8 para determinar la distancia a la que puede ver cuando deban aplicarse las reglas especiales de combate nocturno y traza la línea de visión como es habitual.

Drones de combate

Un vehículo puede equiparse con dos drones de combate. Los drones se mueven con el vehículo, bien protegidos en unos compartimentos especialmente diseñados para ellos. Durante cualquier fase de movimiento tau, los drones pueden desembarcar del vehículo y formar una unidad independiente como lo haría una unidad normal desembarcando de un transporte. A partir de este momento, actúan como un escuadrón de drones y no podrán volver a incorporarse al vehículo durante la partida.

Mientras son transportados por el vehículo, los drones pueden disparar, utilizando su HP, como un añadido a cualquier otra arma que el vehículo pudiera disparar normalmente. Los drones se consideran pasajeros en caso de que el vehículo sea dañado.

Descargador de agujas

Unas potentes cargas reactivas se disponen sobre la proa de muchos vehículos tau. Si, al moverse, el vehículo entra en contacto con una unidad enemiga, disparará una nube de agujas a alta velocidad. Si una miniatura enemiga intenta efectuar un ataque de ¡Victoria o muerte! durante un ataque de brutalidad acorazada realizado por el vehículo equipado con descargadores de agujas, deberá superar una tirada de salvación por armadura o sufrirá una herida.

Lanzadores de señuelos

Los lanzadores de señuelos se colocan junto a los motores de los vehículos gravitatorios tau. Disparan nubes de bandas reflectoras y diminutos drones emisores para proteger los vulnerables impulsores. Cuando el vehículo sufra un resultado de 4 en un impacto superficial (vehículo inmovilizado), los lanzadores de señuelos le permitirán repetir la tirada de

daños. El lanzador de señuelos solo permite repetir la tirada una vez; el segundo resultado será definitivo, aunque de nuevo sea un resultado de vehículo inmovilizado.

Módulo distorsionador

Un módulo distorsionador emite imágenes distorsionadas en los espectros visual y magnético que dificultan el disparo del enemigo a largo alcance. Las armas que disparen al vehículo deben reducir su alcance en 15 cm, hasta un mínimo de 60 cm o hasta el alcance del arma si este es inferior a 60.

Selector de objetivo

El selector de objetivo identifica los objetivos potenciales y calcula cómo debe dispararse contra ellos, lo que permite al artillero del vehículo seleccionar mucho más libremente sus objetivos. Cada arma del vehículo puede abrir fuego sobre una unidad enemiga diferente si lo prefiere, siempre que se cumplan las reglas habituales de línea de visión.

Misiles buscadores

Los misiles buscadores proporcionan apoyo a las unidades de infantería tau. Una miniatura equipada con un marcador telemétrico puede ordenar el lanzamiento de un misil si consigue impactar al objetivo con su marcador telemétrico.

En un vehículo pueden acoplarse un máximo de cuatro misiles, que pueden lanzarse en un solo turno aunque cada misil debe ser guiado por su propio marcador telemétrico. Cada misil puede ser disparado una sola vez.

Los misiles no requieren línea de visión desde el vehículo hasta el objetivo e impactan con un resultado de 2+. Se asume que el misil va en línea recta desde el vehículo hasta el objetivo a efectos de determinar por qué ángulo impacta al vehículo. El objetivo puede beneficiarse de cualquier cobertura en la que se encuentre.

El vehículo que transporte misiles buscadores no ejerce ningún control sobre ellos y tampoco puede dispararlos. Se trata de un mecanismo que funciona por control remoto y solo responde a los marcadores telemétricos.

Alcance: sin límite Fuerza: 8 FP: 3 Pesada 1

ARMERÍA TAU

Los miembros de la Casta Etérea, de la Casta del Fuego con rango de Shas'vre o superior y los Shas'Ui líderes de unidad pueden elegir elementos de equipo de la lista siguiente por un máximo de 50 puntos.

SISTEMAS CIBERNÉTICOS DE APOYO

Un Comandante puede disponer de hasta tres sistemas cibernéticos de apoyo; el resto de miniaturas, solo de uno.

Sistema cibernético de disparo múltiple	10 pts.	Filtro cibernético de visión nocturna	3 pts.
Selector cibernético de objetivos	7 pts.	Controlador cibernético de dron	2 pts.

DRONES

Drone de combate (debe incluir controlador) . . .	10 pts.	Drone de defensa (debe incluir controlador) . . .	15 pts.
---	---------	---	---------

MODIFICACIONES A LOS VEHÍCULOS TAU

Los vehículos tau pueden incluir sistemas adicionales descritos en la lista de ejército. Las modificaciones han de estar representadas en el modelo. Solo puede efectuarse una de cada en un mismo vehículo, a excepción del misil buscador.

Multisensores	5 pts.	Drones de Combate (2)	20 pts.
Ordenador de Combate	5 pts.	Descargador de agujas	5 pts.
Sistema de Disparo Múltiple (SDM)	10 pts.	Módulo distorsionador	5 pts.
Filtro de visión nocturna	5 pts.	Lanzador de Señuelos.	5 pts.
Selector de Objetivo	5 pts.	Misil buscador (hasta 4 por vehículo)	10 pts./unidad

LISTA DE EJÉRCITO TAU

En esta sección te presentamos la lista de ejército de los Tau, con las diferentes tropas y vehículos que un Comandante tau puede incluir en una batalla o, en este caso, en las misiones del reglamento de Warhammer 40,000. La lista de ejército te permite librar las batallas representadas por los escenarios incluidos en el reglamento de Warhammer 40,000 y, además, te proporciona la información básica necesaria para organizar un ejército tau para cualquier misión que hayas diseñado o que forme parte de una campaña.

La lista de ejército está dividida en cinco categorías generales. Todos los escuadrones, escuadras, vehículos y personajes de la lista de ejército están encuadrados en una de estas cinco categorías según su función sobre el campo de batalla. Además, cada miniatura incluida en la lista de ejército posee un valor en puntos que varía según la efectividad de la miniatura en combate.

Antes de organizar el ejército debes decidir de mutuo acuerdo con tu adversario el escenario que vais a jugar y el valor en puntos total del ejército. Una vez hecho esto, puedes proceder a elegir tu ejército como se describe a continuación.

TABLAS DE ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO

La lista de ejército debe utilizarse en combinación con la Tabla de Organización del Ejército del tipo de escenario correspondiente. Cada tabla está dividida en cinco categorías que se corresponden con las secciones de la lista de ejército. De cada categoría puede haber uno o más recuadros, cada uno de los cuales permite elegir una unidad de entre las descritas en esa sección de la lista de ejército. Los recuadros sombreados indican que debe incluirse obligatoriamente una unidad de ese tipo.

LA LISTA DE EJÉRCITO

Para elegir las unidades del ejército debe consultarse la sección correspondiente de la lista de ejército y decidir qué unidad se quiere incluir en el ejército, cuántas miniaturas la compondrán y qué opciones se aplicarán (si se aplica alguna). Recuerda que no pueden utilizarse miniaturas que no reflejen fielmente el equipo que posee la miniatura. Una vez decidido cómo será la unidad, su coste debe descontarse del valor en puntos del ejército y, a continuación, proceder a elegir la siguiente unidad. Sigue este proceso hasta haber invertido todos los puntos disponibles. En ese momento, estarás preparado para continuar la expansión dinámica del imperio tau.

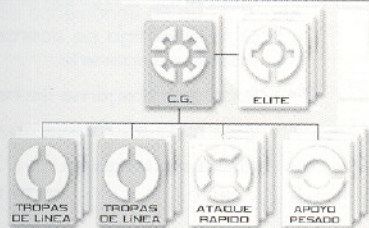
MISIONES

OBLIGATORIAS

- 1 C.G.
- 2 Tropas de Línea

OPCIONALES

- 1 C.G.
- 4 Tropas de Línea
- 3 Elite
- 3 Ataque rápido
- 3 Apoyo Pesado



La Tabla de Organización del Ejército para Misiones es un buen ejemplo de cómo organizar un ejército. En primer lugar, es obligatorio elegir al menos una unidad de C.G. y dos de Tropas de Línea (los recuadros sombreados indican las tropas obligatorias). A continuación, pueden elegirse las siguientes unidades adicionales hasta alcanzar el valor total en puntos: 0-1 C.G., 0-3 unidades de Elite, 0-4 unidades de Tropas de Línea, 0-3 unidades de Ataque Rápido y 0-3 unidades de Apoyo Pesado.

UNIDADES DEL EJÉRCITO

Para cada unidad incluida en la lista de ejército se indica:

Nombre de la unidad: el tipo de unidad y el número máximo (si lo hay) de unidades de ese tipo que pueden incluirse en el ejército (por ejemplo, de 0 a 1).

Perfiles de atributos: los atributos de las miniaturas que forman este tipo de unidad, incluido su valor en puntos. Si la unidad puede estar formada por diferentes tipos de guerreros, se incluye el perfil de atributos de cada tipo.

Número/Grupo/Escuadra, etc.: el número de miniaturas que pueden formar la unidad o el número de miniaturas que pueden elegirse por cada unidad permitida por la Tabla de Organización del Ejército. Muchas veces es un número variable, en cuyo caso se indica el mínimo y el máximo.

Armamento: se indica el armamento estándar de la unidad.

Opciones: las diferentes variaciones de equipo que pueden elegirse para esa unidad y su coste en puntos adicional.

Personaje: algunas unidades incluyen la posibilidad de promocionar un miembro de la escuadra a personaje. Si una escuadra puede equiparse con armas especiales o pesadas, estas tan solo podrán ser utilizadas por los guerreros normales, no por el personaje.

Transporte: si una unidad puede ir montada en un vehículo, se indica aquí.

Reglas especiales: cualquier regla especial que deba aplicarse a ese tipo de unidad.

NOTAS ESPECIALES DE LOS TAU

Factor de Estrategia

Los Tau poseen un *factor de estrategia* de 1.

Centinelas

Cuando el escenario requiera desplegar *centinelas*, el jugador tau puede elegir entre 6 drones de combate u 8 Kroots.

Puntos de experiencia

Al jugar con los Tau una campaña en la que se cuenten los puntos de experiencia, estos se van acumulando normalmente. Los escuadrones de drones de combate no pueden ganar puntos de experiencia. La reducción en los puntos de experiencia por quedar la unidad reducida a menos del 50% de su tamaño inicial solo se aplica si la unidad pierde más del 50% de componentes en miniaturas que no sean drones.

Una unidad de los Tau que capture la cápsula de supervivencia al término de *Misión: Salvar al Aun'O* (página 62) obtendrá +300 puntos de experiencia si se trata de una unidad tau y +100 puntos si se trata de una unidad kroot.

Las unidades de Armaduras de Combate XV tiran en la Tabla de Honores de Batalla para Motocicletas/Caballería; los Cabezamartillo y Mantaraya, en la Tabla de Honores de Batalla para Vehículos; y el resto de unidades de infantería, en la Tabla de Honores para Infantería. Si al tirar en la Tabla de Honores para Infantería se obtiene el resultado de Valerosos (3), deberá repetirse la tirada si la unidad tiene el Vínculo de Ta'lissera. Si no tuviera este vínculo, pasaría a tenerlo sin coste adicional alguno.

Los vehículos tau poseen un Liderazgo de 7.

CUARTEL GENERAL

COMANDANTE (TAU: SHAS'EL O SHAS'O)



Shas'o

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
75	4	5	5	4	4	3	4	10	3+
50	3	4	5	4	3	3	3	9	3+

Shas'el

Opciones: los Comandantes siempre están equipados con Armaduras de Combate XV8 "Crisis". Su perfil de atributos ya ha sido modificado para incluir las mejoras por las armaduras. Además, puede equiparse con cualquier elemento de equipo de la armería tau.

La posición de Comandante es un gran honor para los Tau de la Casta del Fuego. Se consigue tras estar muchos años entre las filas de los guerreros de la Casta del Fuego: primero pasan por una fase en la que luchan encuadrados en un Equipo de Armaduras de Combate y, después, entran a formar parte de la Guardia Personal de otro Comandante. Las pruebas que han de cumplir para conseguir la aprobación del Comandante y el ascenso no son exclusivamente tácticas, sino que también han de demostrar sus habilidades estratégicas. Los Comandantes Tau son guerreros formidables y, con frecuencia, presentan cicatrices, componentes biónicos y desfiguraciones fruto de su carrera militar. Si han obtenido suficiente fama pueden ser llamados para ponerse al frente de un Cuerpo de Cazadores y conducirlos a la batalla. El número e importancia de las misiones cumplidas se refleja en el número de anillos con los que atan sus largas cabelleras. Un Shas'el sólo puede ascender a Shas'o tras cosechar repetidas victorias en los campos de batalla.

REGLAS ESPECIALES

Personaje independiente: excepto si va acompañado por su Guardia Personal, el Comandante es un personaje independiente y, por tanto, deben aplicársele todas las reglas especiales sobre personajes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Si va acompañado por drones, puede seguir incorporándose a una unidad.

Guardia Personal: el Comandante puede ir acompañado por una Guardia Personal (consulta su descripción más adelante). El Comandante y su Guardia Personal se consideran una sola unidad de Cuartel General.

OPCIONES DE LA ARMADURA DE COMBATE XV8 "CRISIS"

Consulta la sección "Tecnología Tau de las Armaduras de Combate". Cada armadura debe tener ocupadas las tres conexiones de que dispone:

Lanzallamas	+6 puntos
Cañón de inducción	+10 puntos, +15 puntos si son dos acoplados*
Rifle de Plasma	+16 puntos, +24 puntos si son dos acoplados*
Blaster de Fusión	+12 puntos, +18 puntos si son dos acoplados*
Módulo lanzamisiles	+14 puntos, +21 puntos si son dos acoplados*

*Ocupan dos opciones si están acoplados.

Sistema de Disparo Múltiple (SDM)	+5 puntos
Selector de Objetivo	+5 puntos
Pantalla de defensa	+20 puntos
Controlador de drones y entre 1 y 2 drones de combate	+10 puntos/drone
Controlador de drones y entre 1 y 2 drones de defensa	+15 puntos/drone

"¡¡Aprende a mantenerte a distancia!!

Si tu enemigo se acerca tanto que no puedes dispararle,

toda estratagema se ha perdido;

y, si toda estratagema se ha perdido, la batalla también."

ATTR O'SHOVAH 757.M41

0-1 MIEMBRO DE LA CASTA ETÉREA (TAU: AUN)

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Etéreo	50	4	3	3	3	2	3	3	10	-

Opciones: el Etéreo normalmente va equipado con los símbolos de su oficio, que pueden utilizarse como dos armas de combate cuerpo a cuerpo (+1 Ataque). Estas pueden sustituirse por una Lanza de los Desafíos por un coste adicional de +10 puntos. Puede equiparse con cualquier elemento de equipo de la armería tau.

REGLAS ESPECIALES

Personaje independiente: el Etéreo es un personaje independiente y, por tanto, deben aplicársele todas las reglas especiales sobre personajes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Si va acompañado por drones, el Etéreo puede seguir incorporándose a una unidad.

Presencia inspiradora: las unidades tau (ni Kroots ni drones) pueden repetir cualquier chequeo de moral si hay un Etéreo sobre el campo de batalla. Esto incluye los chequeos de moral superados. El segundo resultado es el que prevalece. La unidad tau en la que se encuentre el Etéreo pasa a tener la regla especial *coraje* y supera automáticamente todos los chequeos de moral y de acobardamiento.

El precio del fracaso: aunque los Tau se ven inspirados por la presencia de los Etéreos, también se ven condicionados a temer por la vida de estos por encima de todo. Si un Etéreo es destruido, las unidades tau en el tablero de juego (ni Kroots ni drones) deben superar un chequeo de moral al inicio del siguiente turno si no están trabados en combate o están en *¡Retirada!*. Si no lo superan, deben retirarse en su fase de movimiento, pero, después de esto, pueden tratar de reagruparse de la forma habitual.



Se sabe muy poco de la Casta Etérea Tau. Los Etéreos aparecen envueltos en un velo de misterio y se consideran figuras enigmáticas que renuncian a llevar el avanzado equipo de la Casta del Fuego Tau. Parecen combinar, en el seno de la sociedad tau, los papeles que desempeñarían los sacerdotes y la realeza y el resto de castas les profesan una incuestionable lealtad. Los miembros de la Casta Etérea, en ocasiones, son vistos en el campo de batalla, aunque no se sabe si están al frente del ejército o simplemente observan.

GUARDIA PERSONAL EN ARMADURAS XV8 "CRISIS" (TAU SHAS'VRE)

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Shas'vre	40	3	3	5	4	2	3	2	8	3+

Equipo: la Guardia Personal está compuesta por entre 1 y 2 Shas'vre. Solo puede incluirse de 0-1 unidades de Guardia Personal por Comandante.

Armamento: cada miembro del equipo lleva una Armadura de Combate XV8 "Crisis". El perfil de atributos ya ha sido modificado para incluir las mejoras por la armadura. Además, todos ellos pueden equiparse con cualquier elemento de equipo de la armería tau.

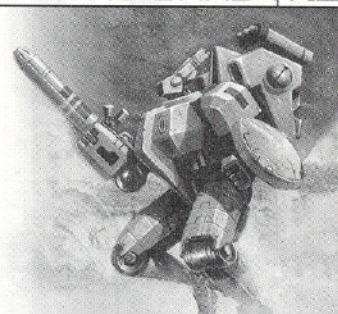
REGLAS ESPECIALES

Vínculo de Ta'lissera: el equipo puede estar unido bajo el Vínculo de Ta'lissera por un coste de +10 puntos para todo el equipo. No irán armados con un Cuchillo de Ta'lissera, sino que lo sustituirán por un dibujo del cuchillo pintado en sus armaduras de combate.

OPCIONES DE LA ARMADURA DE COMBATE XV8 "CRISIS"

Consulta la sección "Tecnología Tau de las Armaduras de Combate". Cada armadura debe tener ocupadas las tres conexiones de que dispone:

Lanzallamas.....	+6 puntos
Cañón de inducción.....	+10 puntos, +15 puntos si son dos acoplados*
Rifle de Plasma.....	+16 puntos, +24 puntos si son dos acoplados*
Blaster de Fusión.....	+12 puntos, +18 puntos si son dos acoplados*
Módulo lanzamisiles.....	+14 puntos, +21 puntos si son dos acoplados*
*Ocupan dos opciones si están acoplados.	
Sistema de Disparo Múltiple (SDM).....	+5 puntos
Selector de Objetivo.....	+5 puntos
Pantalla de defensa.....	+20 puntos
Controlador de drones y entre 1 y 2 drones de combate.....	+10 puntos/drone
Controlador de drones y entre 1 y 2 drones de defensa.....	+15 puntos/drone



Una Guardia Personal compuesta por Guerreros de la Casta del Fuego en Armaduras de Combate Crisis suele acompañar a un Shas'o o un Shas'el. La Guardia Personal está formada por veteranos Shas'vre, muy experimentados y curtidos en la batalla. Es habitual que la Guardia Personal la formen guerreros que sean de la misma familia del Comandante o que hayan sido sus compañeros durante mucho tiempo. Es un gran honor ser elegido para desempeñar este deber. La Guardia Personal personifica la filosofía tau de esforzarse por alcanzar el Bien Supremo por encima de la gloria personal, por lo que estos guerreros son muy respetados por el resto del ejército.

TROPAS DE ELITE

EQUIPO DE ARMADURAS XV8 "CRISIS" (TAU: SHAS'UI)



Los guerreros de la Casta del Fuego que prueban su valor en combate obtienen el derecho a equiparse con una armadura de combate y llevar el nombre de Shas'ui. Son guerreros experimentados que han combatido a los enemigos más peligrosos y han salido indemnes. Su lealtad y sus habilidades en el combate están más allá de toda duda; además, los mejores y más valientes recibirán el honor de convertirse en Guardia Personal de su Shas'o o Shas'el. Los equipos de guerreros en armaduras de combate "Crisis" han luchado juntos durante muchos años y, en muchos casos, han realizado el ritual de Ta'lissera, en el que los guerreros juran votos de comunión y lealtad entre ellos, anteponiendo el bien del equipo a su bien propio y sus deseos personales.

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Shas'ui	30	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Shas'vre	+10	3	3	5	4	2	3	2	8	3+

Equipo: un Equipo de Armaduras de Combate XV8 "Crisis" está compuesto por entre 1 y 3 Shas'ui.

Armamento: cada miembro del equipo lleva una Armadura de Combate XV8 "Crisis". El perfil de atributos ya ha sido modificado para incluir las mejoras por la armadura.

Personaje: un Shas'ui del equipo puede convertirse en su líder por un coste adicional de +5 puntos y puede equiparse con cualquier elemento de equipo de la armería tau. El líder de equipo Shas'ui puede sustituirse por un Shas'vre por un coste adicional de +5 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Vínculo de Ta'lissera: el equipo puede estar unido bajo el Vínculo de Ta'lissera por un coste de +10 puntos para todo el equipo. No irán armados con un Cuchillo de Ta'lissera, sino que lo sustituirán por un dibujo del cuchillo pintado en sus armaduras de combate.

OPCIONES DE LA

ARMADURA DE COMBATE XV8 "CRISIS"

Consulta la sección "Tecnología Tau de las Armaduras de Combate". Cada armadura debe tener ocupadas las tres conexiones de que dispone:

Lanzallamas.....	+6 puntos
Cañón de inducción	+10 puntos, +15 puntos si son dos acoplados*
Rifle de Plasma	+16 puntos, +24 puntos si son dos acoplados*
Blaster de Fusión	+12 puntos, +18 puntos si son dos acoplados*
Módulo lanzamisiles.....	+14 puntos, +21 puntos si son dos acoplados*

*Ocupan dos opciones si están acoplados.

Sistema de Disparo Múltiple (SDM)	+5 puntos
Selector de Objetivo	+5 puntos
Pantalla de defensa	+20 puntos
Controlador de drones y entre 1 y 2 drones de combate	+10 puntos/drone
Controlador de drones y entre 1 y 2 drones de defensa.....	+15 puntos/drone

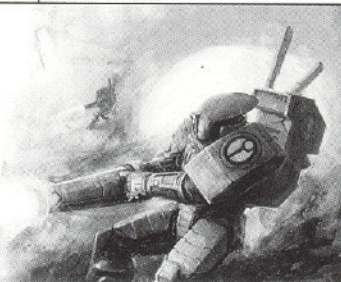
"Existen dos tipos de conducta que los Et reos no toleran. La primera es fracasar en el cumplimiento del Bien Supremo para la raza tau. La segunda es la negativa deliberada a seguir el camino del Bien Supremo cuando está claro que esto debe ser así".

POR'UI DALYTH UKOS,
ENVIADO DE LA CASTA DEL AGUA



EQUIPO DE ARMADURAS XV15 "SOMBRA" (TAU: SHAS'UI)

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Shas'ui	30	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Shas'vre	+10	3	3	4	3	1	3	2	8	3+



Equipo: un Equipo de Armaduras XV15 "Sombra" está compuesto por entre 3 y 6 Shas'ui.

Armamento: cada miembro del equipo lleva una Armadura de Combate XV15 "Sombra". El perfil de atributos ya ha sido modificado para incluir las mejoras por la armadura.

Personaje: un Shas'ui del equipo puede convertirse en su líder por un coste adicional de +5 puntos y puede equiparse con cualquier elemento de equipo de la armería tau. El líder de equipo Shas'ui puede sustituirse por un Shas'vre por un coste adicional de +5 puntos. El líder del escuadrón también puede equiparse con un marcador telemétrico por un coste adicional de +10 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Holoarmadura: las miniaturas enemigas que intenten disparar a un Equipo de Armaduras XV15 "Sombra" deberán determinar hasta qué distancia pueden ver al equipo tirando 5D6x3 cm, como si se tratara de un *combate nocturno*. Si el Equipo de Armaduras está más allá de la distancia de detección, la unidad enemiga no podrá cambiar de objetivo. El Equipo de Armaduras XV15 se considera a cubierto si es asaltado. Si una unidad dispara contra un Equipo XV15 cuando están aplicándose las reglas especiales de escenario *combate nocturno*, el resultado obtenido en la tirada para determinar el alcance de la visión debe dividirse por dos. Los drones controlados por una miniatura equipada con holoarmadura también se consideran equipados con holoarmadura sin ningún coste adicional de puntos.

Infiltración: los Equipos XV15 pueden utilizar sus holoarmaduras para adelantarse al resto del ejército y tomar posiciones sin ser vistos. Para representar esta habilidad, pueden desplegar usando la regla especial de escenario *infiltración* si la misión lo permite. Los drones incluidos en la unidad pueden acompañarlos. Si la misión no permite usar la regla de *infiltración*, el Equipo XV15 deberá desplegar con el resto del ejército.

Vínculo de Ta'lissera: el equipo puede estar unido bajo el Vínculo de Ta'lissera por un coste de +10 puntos para todo el equipo. No irán armados con un Cuchillo de Ta'lissera, sino que lo sustituirán por un dibujo del cuchillo pintado en sus armaduras de combate.

Las armaduras de combate "Sombra" se consideran los "lobos solitarios" del ejército tau, ya que actúan independientemente del resto de formaciones; preparan emboscadas contra tropas enemigas aisladas e intervienen en apoyo de unidades de su ejército. No se incluyen en los planes de batalla de los Tau, así que gozan de libertad de acción dentro de unos amplios parámetros. Los líderes de los equipos de Armaduras de Combate "Sombra" a menudo son considerados unos excéntricos que se divierten probando tácticas nuevas e impredecibles. Muchos enemigos del imperio tau se han visto alguna vez atacados desde una posición inesperada por Equipos de Armaduras de Combate "Sombra" que se habían adelantado al resto del ejército.

"He recibido sus mensajes poniendome al corriente de que estos mundos pertenecen a su Emperador, su superior. Como respuesta, debo informarle que los mundos mencionados pertenecen a Su Majestad Eterea, Aun'D Bork'an Vral, mi superior, por derecho de asentamiento. Obtendréis derechos similares cuando os sometáis a su sabiduría como miembros del imperio tau."

POREL TAUN UKOS, NEGOCIADOR DE LA CASTA DEL AGUA

"Es bien sabido que se les conoce como la Casta del Agua.

Clavar el mar a una pared sería lo mismo que intentar obligarlos a aclarar su posición mediante una respuesta concisa.

Fluyen alrededor de tus palabras hasta que te agotan, como la gota de agua que cae siempre en el mismo lugar hasta que consigue partir la roca".

MERCADER GUARNERIUS

TROPAS DE LÍNEA

1+ ESCUADRAS DE GUERREROS DEL FUEGO (TAU: SHAS'LA)



	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Shas'la	10	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Shas'ui	+10	2	3	3	3	1	2	2	8	4+

Escuadra: una escuadra de Guerreros de la Casta del Fuego está compuesta por entre 6 y 12 Guerreros de la Casta del Fuego.

Armamento: rifle de inducción.

Opciones: hasta la mitad de los guerreros de la escuadra (redondeando las fracciones hacia abajo) puede sustituir su rifle de inducción por una carabina de inducción sin coste adicional alguno. La escuadra puede equiparse con granadas fotónicas por un coste adicional de +1 punto por miniatura y con granadas IEM por un coste adicional de +3 puntos por miniatura.

Personaje: un Guerrero de la Casta del Fuego puede sustituirse por un líder de escuadra Shas'ui por un coste adicional de +10 puntos. El Shas'ui puede equiparse con cualquier elemento de equipo elegido en la armería tau. También puede equiparse con un marcador telemétrico por un coste adicional de +10 puntos.

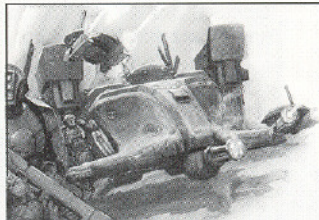
REGLAS ESPECIALES

Vínculo de Ta'lissera: la escuadra puede estar unida bajo el Vínculo de Ta'lissera por un coste de +10 puntos para toda la escuadra.

Transporte: si la escuadra está compuesta por 12 miniaturas o menos (incluidos los drones), puede ir montadas en un Transporte de Tropas Mantaray.

Las escuadras de guerreros de la Casta del Fuego tau siempre están presentes en los ejércitos tau. Están formadas por miembros del mismo Clan, con unos cautelosos pero eficientes rifles de inducción que les proporcionan una excelente potencia de fuego. Suelen ir montados en un transporte de tropas Mantaraya desde el que pueden desplegar con mayor rapidez y abrir fuego sobre sus enemigos.

TRANSPORTE DE TROPAS MANTARAYA



	Puntos	Blindaje:	Frontal	Lateral	Posterior	HP
Mantaraya	80		12	11	10	3

Clase: tanque, vehículo gravitatorio.

Tripulación: Guerreros de la Casta del Fuego.

Armamento: cañón de inducción.

Sistemas: está equipado con *drones de combate* sin coste adicional alguno.

Opciones: puede equiparse con cualquiera de las modificaciones para vehículos descritas en la armería tau. No puede elegir la modificación *drones de combate* por segunda vez.

Transporte: puede transportar hasta 12 miniaturas. No puede transportar tropas con armaduras de combate.

Accesos: hay escotillas de acceso en la parte posterior y en los dos laterales del habitáculo. Las miniaturas que embarquen o desembarquen deben estar a un máximo de 5 cm del vehículo.

Aberturas de disparo: El mantaraya no dispone de ninguna abertura de disparo, pues es un vehículo presurizado. Los pasajeros de un Mantaraya no pueden, por tanto, disparar mientras son transportados.

El transporte de tropas Mantaraya es el caballo de guerra de la infantería tau, pues puede llevar hasta doce guerreros. Equipado con un temible cañón de inducción, puede transportar con rapidez a sus pasajeros hasta su destino y actuar como apoyo móvil una vez las tropas han desembarcado. El Mantaraya también va equipado con un par de drones de combate que le proporcionan aún más potencia de fuego.

"Un millar de fibras nos conectan con el resto de Taus y, a través de estas fibras, nuestras acciones son causas que regresan a nosotros en forma de efectos. Todo lo que hacemos debe estar en consonancia con el Bien Supremo o, de lo contrario, regresaríamos a Mont'au, el Terror."

SHAS'O VIORLA KAIS, COMANDANTE DE LA CASTA DEL FUEGO

ESCUADRA CARNÍVORA KROOT

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Kroot	7	4	3	4	3	1	3	1	7/8	-
Gran Kroot	+21	4	3	4	3	3	3	3	7/8	6+



Escuadra: una Escuadra Carnívora Kroot está compuesta por entre 10 y 20 Kroots.

Armamento: rifle kroot.

Opciones: si se incluye un Gran Kroot en una Escuadra Carnívora Kroot, los Kroot pueden adquirir una *tirada de salvación por armadura* de 6+ por un coste adicional de +1 punto por miniatura. Algunos Gran Kroots pueden equiparse con armas otorgadas por los Tau. El Gran Kroot puede sustituir el rifle kroot por un rifle o carabina de inducción por un coste adicional de +5 puntos.

Personaje: un Kroot puede sustituirse por un Gran Kroot por un coste adicional de +21 pts.

REGLAS ESPECIALES

Mercenarios: los Kroot son tropas mercenarias; no luchan por idealismo o causas nobles, luchan por la recompensa! Para representar esta característica, el atributo de Liderazgo de los Kroot no es un número fijo, sino que suele ser igual a su coste en puntos. Normalmente es 7, pero, si han mejorado su *tirada de salvación por armadura*, aumentará a 8 (porque su coste pasa a ser de 8 puntos). Recuerda que la presencia de un Gran Kroot, Mastines de Guerra Kroot o Krootox no afecta directamente al atributo de Liderazgo de la escuadra, que siempre se basa en el coste en puntos de los Carnívoros Kroot normales.

Necrófagos: los Kroot son carnívoros extremadamente voraces y, a menudo, dejarán escapar a un enemigo al que hayan derrotado mientras se dan un festín con los cadáveres de los caídos durante el combate. Los Kroot deben superar un *chequeo de liderazgo* para perseguir a un enemigo al que hayan derrotado en combate cuerpo a cuerpo o para efectuar una *persecución arrolladora*. Si no superan el chequeo, los Kroots deben *consolidar la posición*. Si la escuadra incluye un Gran Kroot, **DEBEN consolidar la posición**.

Aborígenes: los bosques y las junglas son el medio natural de los Kroot, por lo que pueden sumar +1 a su *tirada de salvación por cobertura* si están en un bosque o en una jungla. Tampoco han de efectuar la tirada por terreno difícil, siempre que muevan un máximo de 15 cm. Si no mueven durante la fase de movimiento, pueden ver y disparar a través de terreno boscoso o selvático hasta una distancia de 30 cm en lugar de los 15 cm habituales.

Infiltración: si la escuadra no incluye Krootox, puede infiltrarse si la misión lo permite. Consulta la regla especial de escenarios *infiltración* en el reglamento de Warhammer 40,000.

Mastines de Guerra Kroot y Krootox: las Escuadras Carnívoras Kroot pueden incluir Mastines de Guerra Kroot y Krootox. La unidad combinada cuenta como una única opción de Tropas de Línea desde el despliegue hasta el final de la batalla, aunque puede contar como varias opciones de la Tabla de Organización de Ejército. A efectos de puntos de victoria también se considera una única unidad.

Las escuadras Carnívoras Kroot son las tropas auxiliares más comunes del ejército tau. Los mundos kroot han formado parte de su imperio desde hace mucho tiempo, cuando una fuerza expedicionaria tau ayudó a liberar varios enclaves kroot de la dominación orka. Los Guerreros Kroot poseen un estricto código del honor y, como agradecimiento por su ayuda, enviaron a los Tau un gran número de guerreros como tropas mercenarias. Su autosuficiencia y adaptación al medio ambiente los convierte en una buena inversión para los Tau y un contraste útil con sus tecnológicamente dependientes señores. Las Escuadras Kroot pueden incluir a los pesados Krootox y a los ágiles Mastines de Guerra Kroot. Aunque los Tau consideran la especial predilección de los Kroot por devorar la carne de los cadáveres de sus enemigos un síntoma de barbarie, también esperan que la prolongada relación que mantienen y su exposición a la cultura y sensibilidad de los Tau les hará purgarse con el tiempo de este hábito tan desagradable. A pesar de ello, los Kroot se han ganado el mismo nivel de respeto que los Tau, ya que su habilidad con las armas es mucho mayor que la de los físicamente más débiles Tau. Los Kroot son reverenciados por su poder de combate y son recompensados por sus esfuerzos, como corresponde a unos ciudadanos leales al imperio tau.

"Es cuando nos unimos a otros, como solo los Tau podemos hacerlo, en un esfuerzo compartido por alcanzar el Bien Supremo, cuando somos capaces de aprovechar al máximo nuestro verdadero potencial. Y esta es la fuente final de nuestras esperanzas e intenciones."

AUNEL T'AU TAM'YA, MIEMBRO DE LA CASTA ETÉREA

TROPAS DE ATAQUE RÁPIDO

ESCUADRÓN DE DRONES DE COMBATE (TAU: KOR'VESA)



Drone de
Combate

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
12	2	2	3	3	1	4	1	7	4+

Escuadrón: un Escuadrón de Drones de Combate está compuesto por entre 4 y 8 drones de combate.

Armamento: dos carabinas de inducción acopladas.

Retrocohetes: los drones de combate están equipados con *retrocohetes* tau que pueden utilizar para desplegar como *tropas de despliegue rápido*, tal y como se describe en la sección "Tecnología de las Armaduras de Combate".

REGLAS ESPECIALES

Independientes: un Escuadrón de Drones de Combate posee sus propios procesadores, lo que les permite una total independencia de acción. Están programados para la autoconservación y realizan *chequeos de liderazgo* siguiendo el procedimiento habitual. Si el número de drones en la escuadra queda reducido a menos de 4, su atributo de Liderazgo queda reducido a 4.

Actúan como apoyo de las escuadras de Guerreros de la Casta del Fuego y van armados con carabinas de inducción acopladas. Los Escuadrones de Drones de Combate pueden acobardar a las tropas enemigas y mantenerlas a raya mientras el grueso del ejército tau abre fuego contra las tropas enemigas.

ESCUADRA DE EXPLORADORES (TAU: SHAS'LA)



Shas'la
Shas'ui

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
12	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
+10	2	3	3	3	1	2	2	8	4+

Escuadra: una Escuadra de Exploradores está compuesta por entre 4 y 8 Exploradores.

Armamento: carabina de inducción con marcador telemétrico.

Opciones: los Exploradores pueden equiparse con granadas fotónicas por un coste adicional de +1 punto por miniatura y con granadas IEM por un coste adicional de +3 puntos por miniatura.

Personaje: un Explorador Shas'la puede convertirse en líder de escuadra Shas'ui por un coste adicional de +10 puntos. Los Shas'ui pueden equiparse con cualquier elemento de equipo elegido en la armería tau.

REGLAS ESPECIALES

Vínculo de Ta'lissera: la escuadra puede estar unida bajo el Vínculo de Ta'lissera por un coste de +10 puntos para toda la escuadra.

Avanzadilla: los Exploradores operan por delante de las líneas tau, identificando objetivos para que los Equipos de Armaduras de Combate "Apocalipsis" y "Crisis" se encarguen de eliminarlos. En aquellos escenarios en que algunas tropas inician la batalla en reserva y otras sobre el campo de batalla, los Exploradores siempre desplegaran sobre la mesa. Pueden efectuar un movimiento normal tras el despliegue, pero antes de que el primer jugador en mover inicie su primer turno para ocupar posiciones avanzadas. Este movimiento puede incluir el desembarco desde un transporte de tropas Mantaraya.

Transporte: los Exploradores **deben** ir montados en un transporte de tropas Mantaraya por un coste adicional de +80 puntos.

Los Exploradores Tau son los ojos y oídos del comandante del ejército y se coordinan juntamente con otras tropas. Una escuadra eficiente de Exploradores puede ayudar a otras escuadras de Guerreros de la Casta del Fuego a actuar con la más alta eficiencia y, por ello, los Exploradores son muy respetados. Son maestros indiscutibles en ocupar posiciones privilegiadas; poseen una paciencia sin límite y una orgullosa determinación que les sirve para elegir los objetivos más importantes para que otras tropas los destruyan. Las tropas imperiales que lucharon en la Cruzada del Golfo de Damocles describieron la señal de los apenas visibles rayos de los marcadores telemétricos, como "la Señal de la Valkiria" porque aquellos a quienes escogía pronto se convertían en bajas.

MANADA DE MASTINES DE GUERRA KROOT

Mastín de
Guerra

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
6	4	0	4	3	1	4	2	*	*

Manada: una manada de Mastines de Guerra está formada por entre 2 y 8 Mastines de Guerra Kroot.

Armamento: colmillos.

REGLAS ESPECIALES

Unidad agregada: los Mastines de Guerra Kroot no pueden incluirse como unidad independiente en el campo de batalla. Aunque cuentan como una unidad de Tropas de Ataque Rápido en la Tabla de Organización del Ejército, deben ser incluidos dentro de una escuadra de Carnívoros Kroot antes de que se inicie la partida.

Despliegan junto a la escuadra de Carnívoros Kroot como si se tratase de una única opción de Tropas de Línea de la Tabla de Organización del Ejército. No pueden añadirse más miniaturas (sumando los Mastines de Guerra Kroot y los Krootox) a la Escuadra Carnívora Kroot que Kroots incluya al inicio de la partida.

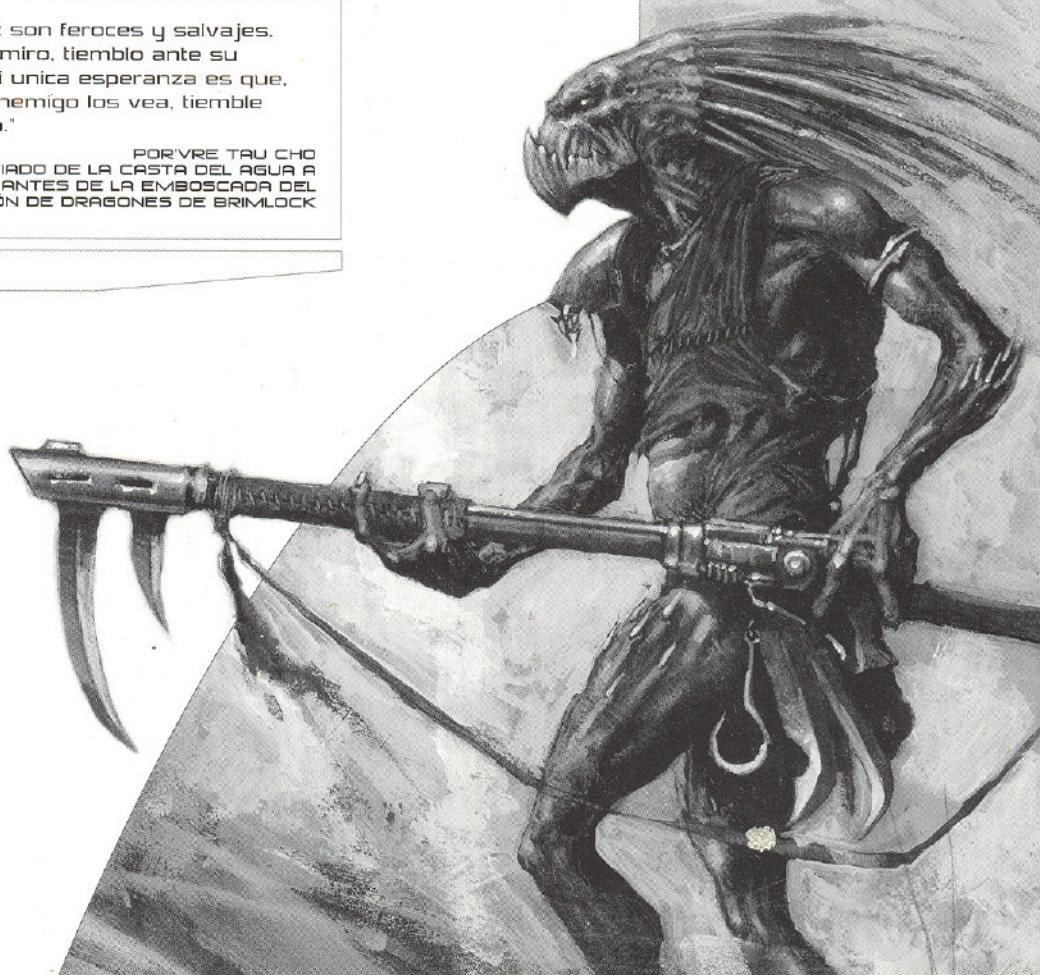
* Los Mastines de Guerra Kroot, una vez incluidos en la unidad de Kroots, son, a todos los efectos, parte integrante de la Escuadra Carnívora Kroot. Su atributo de Liderazgo y su *tirada de salvación por armadura* serán los mismos que los de la unidad Kroot a la que pertenezcan.

Soltar los mastines: mientras que los Kroot raramente persiguen a un enemigo al que han derrotado, los Mastines de Guerra Kroot lo perseguirán con saña durante un tiempo antes de volver a incorporarse a la unidad. Si un enemigo se bate en *¡Retirada!* tras un combate cuerpo a cuerpo con una unidad kroot, cada Mastín de Guerra causará un impacto automático de Fuerza 4 sobre una miniatura enemiga.

Los Mastines de Guerra Kroot son feroces durante la batalla y son unas bestias con un temperamento notablemente arisco. Incluso en épocas de paz, suele ser frecuente que un Mastín de Guerra se vuelva contra su cuidador si este baja un poco la guardia. Aunque los Tau valoran la fuerza y la crueldad de los Kroot, consideran repelentes a los Mastines de Guerra Kroot.

"Estos Kroot son feroces y salvajes. Cuando los miro, tiemblo ante su ferocidad. Mi única esperanza es que, cuando el enemigo los vea, tiemble igual que yo."

PORVRE TAU CHO
ENVIADO DE LA CASTA DEL AGUA A
SYL'KELL ANTES DE LA EMBOSCADA DEL
7º BATALLÓN DE DRAGONES DE BRIMLOCK



TROPAS DE APOYO PESADO

EQUIPO DE ARMADURAS XV88 "APOCALIPSIS" (TAU: SHAS'UI)



Las tropas veteranas y experimentadas pueden equiparse con Armaduras de Combate "Apocalipsis", el elemento más pesadamente armado de todas las tropas de tierra tau. Los Equipos de Armaduras de Combate "Apocalipsis" utilizan una versión modificada de la Armadura de Combate "Crisis". No están equipados con retrocohetes, lo que les evita un peso considerable y, de este modo, pueden incorporar sistemas de armamento extremadamente pesados. Los escuadrones de Armaduras de Combate "Apocalipsis" deben ser capaces de atacar y destruir objetivos enemigos con los blindajes más gruesos y, por ello, están equipados con las armas más devastadoras del arsenal tau.

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Shas'ui	70	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Shas'vre	+10	3	3	5	4	2	3	2	8	2+

Equipo: un Equipo de Armaduras de Combate XV88 "Apocalipsis" está formado por entre 1 y 3 Shas'ui.

Armamento: cada miembro del equipo lleva una Armadura de Combate XV88 "Apocalipsis". El perfil de atributos ya ha sido modificado para incluir las mejoras por la armadura.

Personaje: un Shas'ui del equipo puede convertirse en líder del equipo por un coste adicional de +5 puntos. Puede equiparse con cualquier elemento de equipo elegido en la armería tau. El líder del equipo Shas'ui puede convertirse en Shas'vre por un coste adicional de +5 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Vínculo de Ta'lissera: el equipo puede estar unido bajo el Vínculo de Ta'lissera por un coste de +10 puntos para todo el equipo. No irán armados con un Cuchillo de Ta'lissera, sino que lo sustituirán por un dibujo del cuchillo pintado en sus armaduras de combate.

OPCIONES DE LA

ARMADURA DE COMBATE XV88 "APOCALIPSIS":

Consulta la sección "Tecnología Tau de las Armaduras de Combate".

Dos aceleradores lineales acoplados y sistema de misiles inteligentes.

Puede sustituirse el sistema de misiles inteligentes por dos rifles de plasma acoplados por un coste de +10 puntos.

Elige un sistema de apoyo de la lista siguiente:

Sistema de Disparo Múltiple (SDM)	+5 puntos
Selector de Objetivo	+5 puntos
Pantalla de defensa	+20 puntos
Controlador de drones y entre 1 y 2 drones de combate	+10 puntos/drone
Controlador de drones y entre 1 y 2 drones de defensa	+15 puntos/drone

"Zin duda, traerán ezaz enormez armaz kapacez de matar toneladas de chikoz; pero, zi noz azerkamos lo zuficiente, tendremoz una oportunidad. Zolo azegúrate de llevar toneladas de chikoz, puez no van a kedar muchoz kuando te azerkez lo zuficiente como para ataharlos."

SEÑOR DE LA GUERRA SKARMORK, EL GRAN DESPOJADOR

"Nuestros tanques eran inútiles. Tan pronto como salimos de la cobertura, las armas pesadas de sus armaduras de combate nos apuntaron. Juro que era como si hubiera alguien cerca apuntando por ellos antes de que dispararan. Y cuando abrieron fuego... ¡Que el Emperador se apiade de nosotros! Sus armas traspasaban nuestros blindajes como si se fueran de papel. Lo único que pude distinguir fueron las estelas de los proyectiles mientras surcaban el aire."

GUARDIA CAULEY, 25º REGIMIENTO DE RIFLES DE GRAIAN

TANQUE CABEZAMARTILLO

	Puntos	Frontal	Blindaje Lateral	Posterior	HP
Cabezamartillo	90	13	12	10	3(4)

Clase: tanque, vehículo gravitatorio.

Tripulación: Guerreros Tau de la Casta del Fuego.

Armamento: un tanque Cabezamartillo está equipado con un sistema de armamento primario y otro secundario.

El sistema de armamento primario puede ser: un Cañón Iónico por un coste de +30 puntos o un Acelerador Lineal por un coste de +50 puntos.

El sistema de armamento secundario puede ser: dos Cañones de Inducción por un coste de +10 puntos por los dos o un sistema de misiles inteligentes por un coste de +20 puntos. Recuerda que los dos cañones de inducción no están acoplados y, por tanto, disparan por separado.

Opciones: el tanque Cabezamartillo puede equiparse con cualquiera de las modificaciones para vehículos de la armería tau. Siempre va equipado con un ordenador de combate (ya se ha modificado el HP en el perfil de atributos) sin coste adicional en puntos.



El tanque Cabezamartillo es el tanque de batalla principal de que dispone el ejército tau. La mayoría del espacio interior del tanque está ocupado por los capacitadores de las armas y, por tanto, no puede transportar tropas. Durante la Cruzada del Golfo de Damocles, muchas tripulaciones de tanques imperiales aprendieron lo mortífero que puede llegar a ser su armamento principal.

KROOTOX

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Krootox	50	4	3	6	3(5)	3	3	3	*	*

Manada: una Manada de Krootox está formada por entre 1 y 3 Krootox.

Armamento: cañón kroot.

REGLAS ESPECIALES

Unidad agregada: los Krootox no pueden incluirse como unidad independiente en el campo de batalla. Aunque cuentan como una unidad de Tropas de Apoyo Pesado en la Tabla de Organización del Ejército, deben ser incluidos dentro de una escuadra de Carnívoros Kroot antes de que se inicie la partida.

Despliegan junto a la escuadra de Carnívoros Kroot como si se tratase de una única opción de Tropas de Línea de la Tabla de Organización del Ejército. No pueden añadirse más miniaturas (sumando los Mastines de Guerra Kroot y los Krootox) a la Escuadra Carnívora Kroot que Kroots incluya al inicio de la partida.

* Los Krootox, una vez incluidos en la unidad de Kroots, son, a todos los efectos, parte integrante de la Escuadra Carnívora Kroot. Su atributo de Liderazgo y su tirada de salvación por armadura serán los mismos que los de la unidad Kroot a la que pertenezcan.

Nota: los Krootox solo poseen un atributo de Resistencia de 3 para determinar si el arma con la que se dispara es capaz de matarlos automáticamente. En otras palabras, las armas con un atributo de Fuerza 6 o más matarán automáticamente a cualquier Krootox al que hieran. En la práctica, el impacto ha destruido al jinete kroot dejando al Krootox vagando por la zona. Retira la miniatura del tablero como una baja más.



Los Krootox son una rama divergente de la evolución kroot que carece de las cualidades necesarias para convertirse en raza dominante. Los Krootox son herbívoros terrestres bastante más pesados que los Kroot. En combate, los Kroot los utilizan para transportar sus armas más grandes sobre sus hombros y trepan por sus patas como si la bestia fuera una plataforma de armamento móvil. Los Krootox no son criaturas agresivas, pero, ante un ataque enemigo sobre su unidad, lucharán con ferocidad para defender a los que consideran sus hermanos de manada.

SUMARIO TAU

TAU, KROOT Y DRONES

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Aun	4	3	3	3	2	3	3	10	-
Shas'o Crisis	4	5	5	4	4	3	4	10	3+
Shas'el Crisis	3	4	5	4	3	3	3	9	3+
Shas'vre									
Apocalipsis	3	3	5	4	2	3	2	8	2+
Shas'vre Crisis	3	3	5	4	2	3	2	8	3+
Shas'vre Sombra	3	3	4	3	1	3	2	8	3+
Shas'ui									
Apocalipsis	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Shas'ui Crisis	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Shas'ui Sombra	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Shas'ui	2	3	3	3	1	2	2	8	4+
Shas'la	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Gran Kroot	4	3	4	3	3	3	3	7/8 ¹	6+
Kroot	4	3	4	3	1	3	1	7/8 ¹	1
Mastín de Guerra Kroot	4	0	4	3	1	4	2	1	1
Krootox	4	3	6	3(5)	3	3	3	1	1
Drone de combate	2	2	3	3	1	4	1	7 ²	4+
Drone de defensa	2	2	3	3	1	4	1	n/a	4+ ³

VEHÍCULOS TAU

Vehículo	Blindaje:			HP
	Frontal	Lateral	Posterior	
Transporte de tropas Mantaraya	12	11	10	3
Tanque Cabezamartillo	13	12	10	3(4)

ARMAS TAU

Arma	Alcance	F	FP	Tipo	Notas
Cañón de Inducción	45 cm	5	5	Asalto 3	
Lanzallamas	Plantilla	4	5	Asalto 1	
Blaster de fusión	30 cm	8	1	Asalto 1	2D6 de penetración de blindaje a 15 cm o menos
Cañón Iónico	150 cm	7	3	Pesada 3	
Cañón Kroot	120 cm	7	4	Fuego Rápido	
Rifle Kroot	60 cm	4	6	Fuego Rápido	⁴
Módulo lanzamisiles	90 cm	7	4	Asalto 2	
Rifle de plasma	60 cm	6	2	Fuego Rápido	No se sobrecalienta
Carabina de Inducción	45 cm	5	5	Asalto 1	Chequeo de acobardamiento
Rifle de Inducción	75 cm	5	5	Fuego Rápido	
Acelerador Lineal (proyectil sólido)	180 cm	10	1	Pesada 1	
Acelerador Lineal (mun. fragmentación) (solo vehículos)	180 cm	6	4	Pesada 1	plantilla de artillería pesada
Misil buscador	ilimitado	8	3	Pesada 1	No requiere línea de visión. Impacta 2+. Debe ser guiado por marcador telemétrico.
Sist. misiles inteligentes	60 cm	5	5	Pesada 4	No requiere línea de visión

Terminología Tau

Los Aun son miembros de la Casta Etérea Tau.

Los Shas'la son guerreros de la Casta del Fuego.

Los Shas'ui son veteranos experimentados que pueden equiparse con una armadura de combate.

Los Shas'vre son los pilotos experimentados de las armaduras de combate.

Los Shas'el y Shas'o son los comandantes del ejército.

Los perfiles de la izquierda se han ajustado para reflejar los efectos de las armaduras de combate para cada grado dentro de la Casta del Fuego.

Notas

¹ El Liderazgo y la tirada de salvación de los "Kroot" depende de su valor en puntos.

² El Liderazgo de los Drones de Combate sólo se aplica cuando actúan en escuadrones independientes.

³ La tirada de salvación es invulnerable.

⁴ A los Kroot equipados con rifles kroot se los considera equipados con un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo.

"No es nuestra tecnología la que nos hace prevalecer en esta galaxia. Es nuestro sentido del honor y de la causa común lo que nos hace permanecer unidos y nos da el poder para derrotar a nuestros enemigos."

SHAS'EL SA'CEA O'RES,
COMANDANTE DE LA
CASTA DEL FUEGO

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO TAU

Parte del atractivo de coleccionar un ejército tau es observar cómo va creciendo desde un pequeño grupo de miniaturas hasta convertirse en un ejército mucho más grande. Podrás expandir tu ejército tanto como quieras para desempeñar con éxito cualquier misión que te asignen los Eféreos.

¿POR DÓNDE EMPIEZAS?

El ejército tau posee una amplia y diversa selección de tropas a tu disposición, como los guerreros de la Casta del Fuego, los Carnívoros Kroot, las escuadras de infiltración con Armadura Sombra e incluso equipos de potentes Armaduras de Combate capaces de llevar incorporadas devastadoras armas pesadas. La elección puede resultar difícil, pues, seguramente, querrás incluirlas todas. Sin embargo, te aconsejamos que al principio te decidas por un "ejército básico" que posteriormente podrás ir expandiendo. De esta forma, en poco tiempo dispondrás de suficientes miniaturas para jugar.

Cuando empieces a coleccionar un ejército, te resultará de gran utilidad tener en cuenta las Tablas de Organización de Ejércitos del reglamento de Warhammer 40,000. Estas tablas indican los tipos de unidades disponibles y la cantidad que puedes incluir en tu ejército. La mejor tabla que puedes consultar al empezar a organizar tu ejército es la de Misiones, ya que te permitirá incluir un ejército tácticamente flexible que podrás expandir rápida y fácilmente.

Como puedes comprobar en la tabla inferior, un ejército elegido basándote en la Tabla de Misiones debe incluir, al menos, una unidad de Cuartel General y dos unidades de Tropas de Línea, así que te aconsejamos que empieces por estas tropas. Una vez tengas este ejército básico compuesto por una unidad de

Cuartel General y dos unidades de tropas básicas pintadas, ya podrás jugar alguna partida, aunque pequeña al principio. A partir de ahí, puedes ampliar el ejército para jugar otros escenarios e incluir unidades más especializadas. Cada partida que juegues te servirá para conocer mejor el funcionamiento de cada unidad y sus peculiaridades.

Los diferentes elementos que componen un ejército tau han de funcionar en conjunto para que tengas éxito en tu misión. Mientras amplías el ejército, podrás ver qué tropas y tácticas se adaptan mejor a tu estilo de juego. En poco tiempo, tu ejército tau estará preparado para llevarte de victoria en victoria en nombre del Bien Supremo.



Un miembro de la Casta Etérea Tau



MISIONES

OBLIGATORIAS

- 1 C.G.
- 2 Tropas de Línea

OPCIONALES

- 1 C.G.
- 4 Tropas de Línea
- 3 Elite
- 3 Ataque Rápido
- 3 Apoyo Pesado



Un ejército tau básico compuesto por dos escuadras de Guerreros de la Casta del Fuego (Tropas de Línea) y un Comandante Guerrero de la Casta del Fuego (C.G.).

CUERPOS DE CAZADORES TAU

En estas páginas puedes observar los distintos elementos que componen un ejército tau. Cada elemento del ejército posee diferentes habilidades y ventajas. Un buen Comandante ha de saber reconocer la función de cada tipo de tropa en el conjunto del ejército para poder utilizarlas allí donde pueda resultar más efectivas.



Miembro de la Casta Élérea



Comandante Tau y Armaduras de Combate "Crisis"

La misteriosa Casta Élérea gobierna a los Tau y su presencia inspira a los guerreros de la Casta del Fuego a realizar actos heroicos. Las fuerzas tau suelen estar al mando de un Comandante de la Casta del Fuego que, frecuentemente, suele ir acompañado por un escuadrón de guerreros de la Casta del Fuego equipados con Armaduras de Combate XV8 "Crisis". Esta escuadra, junto con el Comandante, forma una unidad de C.G. que puede desplegar una devastadora potencia de fuego y de enfrentarse a casi cualquier amenaza y neutralizarla. Las Armaduras de Combate "Crisis" también pueden desplegarse sobre el campo de batalla como unidad de elite para actuar independientemente sobre el campo de batalla.



Guerreros de la Casta del Fuego

Los guerreros de la Casta del Fuego son el tipo de tropa básica de las fuerzas tau y debes incluir, como mínimo, una unidad en tu ejército. Aunque no son particularmente fuertes o resistentes, sus rifles y carabinas de inducción son las armas defensivas perfectas, pues pueden disparar andanadas de proyectiles capaces de frenar al enemigo hasta que lleguen las unidades con armas pesadas. Las escuadras de guerreros de la Casta del Fuego pueden ir montadas en un Transporte Mantaraya para acelerar su despliegue.

Los mercenarios kroot pueden incluirse como una opción de tropas de línea del ejército tau para proporcionar excelentes tropas en combate cuerpo a cuerpo. Luchan con rifles largos equipados con letales cuchillas afiladas para el combate cuerpo a cuerpo, aunque algunos guerreros kroot pueden equiparse con armas más sofisticadas. Los Mastines de Guerra Kroot corren junto a estos mercenarios, dispuestos a perseguir a los enemigos y dar buena cuenta de ellos. El pesado Krootox transporta un potente cañón kroot para proporcionar apoyo pesado a las escuadras de Camívoros.



Camívoros Kroot con Mastines de Guerra Kroot y Krootox



Exploradores y transporte de tropas Mantaraya

Los Exploradores son la avanzada del ejército tau. Su misión es ocupar posiciones ventajosas y utilizar sus marcadores telemétricos para que las tropas equipadas con armas pesadas puedan disparar con mejor puntería. Los Exploradores siempre van montados en un Transporte de Tropas Mantaraya que les permite desplegar con rapidez si se ven en una situación comprometida.



Armaduras de Combate "Apocalipsis"

Son las Armaduras de Combate de mayor tamaño del ejército tau. Las Armaduras de Combate XV88 "Apocalipsis" son tropas de apoyo pesado que deben utilizarse en primera línea de fuego para que sus devastadoras armas pesadas puedan acabar con el mayor número posible de objetivos. Nada está a salvo de sus armas, desde un tanque pesado a tropas de infantería atrincheradas. Y, si están equipadas con un módulo lanzamisiles, pueden alcanzar incluso a objetivos que no estén dentro de su ángulo de visión.



Drones de combate

Los drones de combate pueden programarse para que formen unidades independientes sobre el campo de batalla, en cuyo caso se consideran tropas de ataque rápido. Resultan muy útiles para apoyar a otras unidades y moverse de manera furtiva por los flancos del enemigo, utilizando sus carabinas de inducción acopladas para inmovilizar las unidades enemigas.



Tanque Cabezamartillo

El Tanque Cabezamartillo es un tanque temible, comparable a cualquier vehículo imperial, que, con sus aceleradores lineales, puede atravesar los blindajes más resistentes. Los Cabezamartillo sacrifican la capacidad de transporte por una gran cantidad de armas mortíferas ideales para destruir vehículos enemigos.



Armaduras de Combate XV5 "Sombra"

Los campos holográficos de distorsión permiten a los escuadrones de Armaduras de Combate "Sombra" moverse furtivamente sin ser vistos para tomar posiciones de disparo antes de que se inicie la batalla. Resultan difíciles de detectar y sus cañones de inducción son armas perfectas para emboscar tropas enemigas con armaduras ligeras y para atacar vehículos por los laterales o la parte posterior.

CÓMO EXPANDIR EL EJÉRCITO

Una vez dispongas de dos unidades de tropas de línea y de una de Cuartel General, puedes empezar a ampliar el ejército. Una forma adecuada de hacerlo consiste en seleccionar una unidad de cada uno de los restantes tipos de tropas de la Tabla de Organización de Ejércitos.

EL EJÉRCITO CRECE

Una vez hayas pintado y jugado algunas partidas con tu ejército básico, querrás ampliarlo para poder librar batallas más grandes. Existen muchos tipos de tropa que puedes escoger de la lista de ejército tau, cada uno de los cuales tiene sus características especiales. En esta sección, queremos ofrecerte algunos consejos sobre la mejor forma de ampliar tu ejército tau.

Muchos jugadores prefieren ampliar su ejército de forma que mantenga un equilibrio. Para ello, lo mejor es seleccionar una unidad de cada uno de los otros tipos de tropas indicados en la Tabla de Organización del Ejército: Elite, Ataque Rápido y Apoyo Pesado. De esta forma tu ejército aumentará con rapidez y será lo bastante flexible como para obtener la victoria sin importar la misión o el ejército al que se enfrente.

Una posible opción consiste en incluir un escuadrón de Armaduras de Combate XV5 "Sombra", unos Exploradores y otro escuadrón de Armaduras de Combate XV88 "Apocalipsis". Con estas tropas dispondrás de una gran fuerza de

choque, capaz de realizar ataques por sorpresa, y, además de una amplia selección de armas pesadas cuya precisión puede mejorarse gracias a los marcadores telemétricos de los Exploradores. O, también, puedes incluir vehículos blindados como el Transporte de Tropas Mantaraya o el Tanque Cabezamartillo.

Los Tau disponen de algunas de las armas más eficaces de la galaxia y son más efectivos si mantienen al enemigo a distancia. Incluso el arma básica de un guerrero de la Casta de Fuego Tau causa un potente impacto y las armas mayores tienen capacidad para destruir incluso a enemigos con armaduras pesadas. Los Tau consideran el combate cuerpo a cuerpo como algo para salvajes y prefieren evitarlo. Para ello, disponen de tropas mercenarias aliadas especialmente capacitadas, los Kroot. Son terribles luchadores y destacan en la furia del combate cuerpo a cuerpo.

La forma en que libres tus batallas tendrá mucho que ver con la selección de las tropas y, tras unas cuantas partidas, sabrás qué tropas se adaptan mejor a tu forma de jugar. Sea cual sea tu estilo de juego, el ejército tau podrá adaptarse a él, pues puede adaptarse al modo de lucha que haga falta.



La fuerza original se ha expandido con la inclusión de un escuadrón de Armaduras de Combate "Crisis" (Elite), un Tanque Cabezamartillo (Apoyo Pesado) y una escuadra de Exploradores (Ataque Rápido).

TÁCTICAS DE LOS TAU

Una vez dispongas de tu ejército, querrás combatir y ganar partidas. Aprender a utilizar tu ejército es parte de la diversión de Warhammer 40,000, así que, para ayudarte a ampliar las fronteras del imperio tau, compartiremos contigo la sabiduría de anteriores Comandantes de la Casta del Fuego Tau.

Kauyon (el cazador paciente): el ejército tau resulta más eficaz cuando se enfrenta al enemigo a largo alcance. Por tanto, las tácticas tau se basan en tener una visión clara de las posiciones enemigas, de forma que sus disparos sean decisivos. La táctica Kauyon consiste en utilizar un señuelo para atraer al enemigo. En la fotografía, un ejército Tau ha desplegado utilizando esta táctica con un escuadrón de Armaduras de Combate "Sombra" como señuelo.

El tanque Cabezamartillo, el Comandante y un escuadrón de Armaduras de Combate XV8 "Crisis" esperan a que el enemigo caiga en la trampa tendida por el escuadrón de Armaduras de Combate XV5 "Sombra".

El escuadrón de Armaduras de Combate "Apocalipsis" se encuentra a cubierto y está equipado con un módulo lanzamisiles para proporcionar fuego de apoyo mientras permanece fuera de la línea de visión del enemigo.

Los guerreros de la Casta del Fuego forman una línea que puede reforzarse, si fuera necesario, con las tropas de reserva. El transporte Mantaray se ha dispuesto por si es necesario un vehículo rápido.

ATAQUE ENEMIGO

Es importante mantener una defensa sólida en todo el campo para asegurarse de que el señuelo parezca fácil a ojos del enemigo. Aquí, la escuadra Carnívora Kroot se coloca en la jungla para proteger el flanco.

Mont'ka (golpe demoledor): no siempre es necesario esperar a que el enemigo se ponga a tiro de tus armas para abrir fuego. Mont'ka consiste en desplegar toda tu potencia de fuego para acabar rápidamente con una parte de las tropas enemigas. Esta fotografía muestra a un ejército tau desplegado para ejecutar el "golpe demoledor" con sus tropas móviles mientras utiliza la escuadra kroot y un escuadrón de Armaduras de Combate XV88 "Apocalipsis" como apoyo en el ataque.

El escuadrón de Armaduras de Combate XV88 "Apocalipsis" ha desplegado entre los Kroot. Cuando se ejecute el Mont'ka, el escuadrón de Armaduras de Combate moverá en su dirección para cercar al enemigo.

El Comandante, un escuadrón de Armaduras de Combate XV88 "Crisis" y un tanque Cabezamartillo utilizan la colina para obtener cobertura ante el enemigo a la espera de poder atacar.

Los guerreros tau maniobrarán para que el enemigo tenga dudas acerca de cuál debe ser su plan.

Los Kroot han desplegado de forma que puedan mover para ponerse bajo cobertura en la jungla. Apoyan a los guerreros tau y previenen los ataques por el flanco.

CONSEJOS PARA MONTAR LOS TAU

El grueso de tu ejército estará formado por kits de plástico, gracias a los cuales podrás obtener una gran variedad de poses combinando las diversas configuraciones de brazos, armas y equipo disponibles. En esta página te ofrecemos algunos consejos para que saques el mayor partido a tus miniaturas.

CONSEJOS PARA MONTAR LOS GUERREROS DE LA CASTA DEL FUEGO



Antes de nada, pega la antena al casco.



Forma correcta de colocar la hombrera



Pega las piernas a la peana y, a continuación, pega el torso. Pega la mochila a la espalda y la antena al casco (es más fácil hacerlo ahora que con el casco pegado). Es preferible usar "blutac" antes de pegar para comprobar que la miniatura adoptará la posición que quieres.

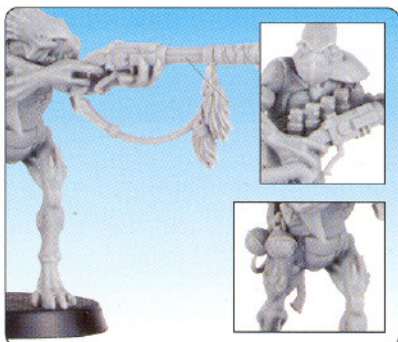
Los brazos de los guerreros vienen emparejados en la matriz, así que, cuando separes uno de la matriz, separa a continuación el otro. Pega los brazos al torso y la hombrera izquierdo con el símbolo del clan en la parte superior. Con el arma en posición, ya puedes pegarle la cabeza.

También puedes montar las miniaturas con equipo especializado. La matriz te permite cambiar el brazo para ponerle equipo especial, desde una granada a un equipo sensorial. Si utilizas uno de estos brazos, usa uno de los que no llevan arma para sujetar el arma.

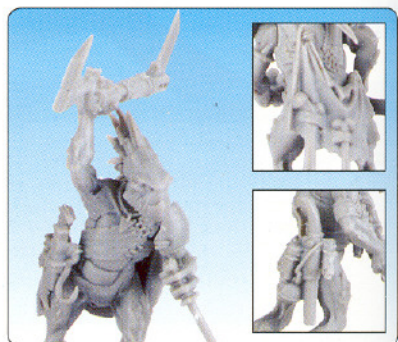
CONSEJOS PARA MONTAR LOS KROOT



Pega el torso y engancha las piernas entre ellas y a la peana, después pega los brazos de la miniatura al torso. Acuérdate de colocar los brazos de forma que quede espacio para que luego puedas añadir los accesorios del pecho.

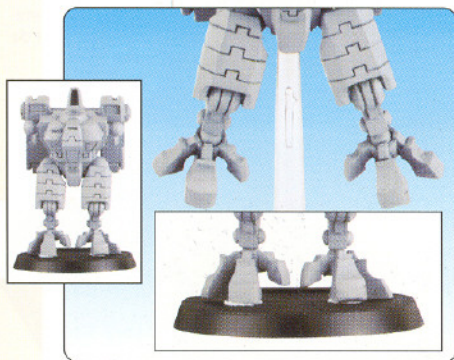


La matriz te permite colocar varios accesorios a la miniatura, como cuchillos, pistolas, garfios, etc.; por tanto, deja algunas zonas libres para poder pegarlas. Algunos accesorios pueden pegarse en las armas y las hombreras.

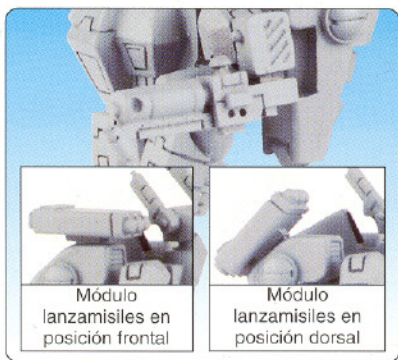


Para dar un poco de variedad a tus escuadras kroot, puedes usar las cabezas con los elementos de adorno que lleven incorporadas, como las plumas y el brazo con el cuchillo. Así podrás añadirles accesorios terribles, como una hilera de costillas o una capa de huesos.

CONSEJOS PARA MONTAR LAS ARMADURAS DE COMBATE

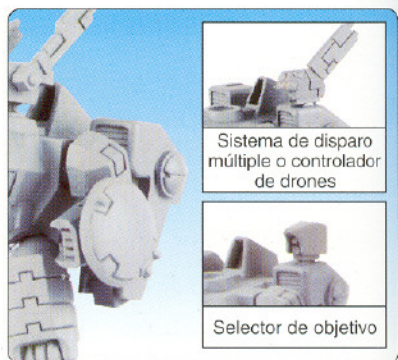


Pega primero el cuerpo y decide si la miniatura va a estar de pie o volando. Si quieres que la miniatura esté de pie sobre el suelo, pega sus pies a una peana redonda de 40 mm (puedes utilizar "blutac" para asegurarte de que están colocados en el ángulo correcto antes de proceder a pegarlos). Si la miniatura va equipada con retrocohetes, usa una peana de criaturas voladoras y coloca los pies hacia abajo.



Módulo lanzamisiles en posición frontal

Módulo lanzamisiles en posición dorsal



Sistema de disparo múltiple o controlador de drones

Selector de objetivo

Encaja las armas en los ranuras de los brazos antes de pegarlos a la miniatura. Puedes montar las armas en los brazos u hombreros. Los módulos lanzamisiles tienen un aspecto magnífico en su montura sobre el hombro y pueden alterar la dinámica de la miniatura cambiando el ángulo del módulo como se indica en la fotografía.

Puedes equipar las Armaduras de Combate con varios complementos de equipo (la mejor posición es sobre los hombros, aunque la pantalla de defensa ofrece un aspecto impresionante montada sobre el brazo). Una vez hayas montado las armas y el resto del equipo, puedes pegar la cabeza de la miniatura. Acuérdate de pegarle primero la antena.

CÓMO PINTAR LOS GUERREROS

En esta sección te guiaremos paso a paso por los diversos caminos que hemos seguido para pintar el ejército tau. A continuación, os mostramos cómo pintar los guerreros de la Casta del Fuego con técnicas muy sencillas que te permitirán obtener un ejército pintado y listo para el combate. Recuerda que no existe un método correcto o incorrecto de pintar; simplemente escoge el que a ti te vaya mejor.



En primer lugar, imprimamos la miniatura del guerrero de la Casta del Fuego con Spray Negro Caos. A continuación, pintamos el arma y la armadura con Piel de Alimaña. Las ropas bajo la armadura se han pintado con una mezcla a partes iguales de Marrón Quemado y Negro Caos.

Una vez aplicado el color base de la miniatura, se ha dado una capa de Marrón Vómito sobre la armadura y de Marrón Quemado sobre la tela del mono. La utilización de colores que contrasten es un buen método para que resalten ambos.

Para terminar el guerrero de la Casta del Fuego, hemos aplicado las luces finales con Hueso Deslucido sobre los bordes de los paneles de la armadura y el símbolo tau sobre la hombrera. Esta miniatura va equipada con un Cuchillo Ta'lissera que lleva fijado a la espalda.

TÉCNICAS DE PINTADO

Pincel seco: se trata de una técnica con la que puedes aplicar luces, sobre todo en las zonas de relieve y en las metálicas. Es un método mucho más rápido, pero la calidad del acabado no resulta tan buena como la de las técnicas descritas arriba. Sumerge el pincel en la pintura y, a continuación, retira la mayor parte de la pintura de las cerdas del pincel con un pañuelo de papel. Pasa el pincel con suavidad sobre las zonas de mayor relieve de la miniatura.



Lavado en tinta: se usa para dar sombras a las miniaturas con rapidez. Utiliza un color de tinta que sea ligeramente más oscuro que el color base de la miniatura. Con el pincel, aplica una capa de tinta sobre la miniatura dejando que penetre en todos los recovecos. Habrás obtenido un efecto de sombreado y, una vez seca la tinta, podrás aplicar un pincel seco sobre las zonas de mayor relieve. Recuerda que debes esperar el tiempo suficiente para que se seque.



PEANAS

Aplica una capa de cola blanca a la peana de la miniatura y esparce sobre ella un poco de arena. Pinta la peana con Marrón Bestial y, una vez seca la pintura, aplica un pincel seco con Hueso Deslucido. Pinta los bordes de la peana con Verde Goblin y, cuando se haya secado, para dar el toque final, pega con cola blanca un poco césped ferroviario o electroestático.



ETÉREOS Y LA CARNE TAU



Dave Thomas

Cuando Dave Thomas pintó este Etéreo tau, pintó la piel de la miniatura utilizando como color base el Gris Sombrio. A continuación, aplicó una mezcla a partes iguales de Gris Sombrio y Carne Élfica. Las últimas luces de la piel se lograron con Gris Espectral. Merece la pena dedicarle un poco de tiempo a pensar el aspecto que quieres dar a los Etéreos antes de empezar a pintarlos, ya que son las miniaturas individuales más veneradas de la sociedad tau y hay que concederles la importancia que merecen. Una miniatura bien pintada destacará sobre el tablero de juego y, además, el pintado de los Etéreos te dará una idea de cómo pintar la piel de los Tau.



CÓMO PINTAR ARMADURAS DE COMBATE

Las unidades de elite del ejército tau son sus Armaduras de Combate, cuyos escuadrones forman un impresionante elemento central del ejército. Por esta razón, es aconsejable esmerarse un poco más en su pintado. En esta página os mostramos los impresionantes resultados que se pueden conseguir siguiendo unas técnicas básicas.

1.



Tras imprimir la miniatura con Negro Caos, el color base de la armadura se ha pintado con Piel de Alimaña. El color del casco se ha obtenido con una mezcla a partes iguales de Piel de Alimaña y Marrón Vómito.

2.



A continuación, se ha pintado la armadura con Marrón Vómito y el casco con una mezcla de un 75% de Marrón Vómito y un 25% de Blanco Cráneo. El resto de la miniatura se ha pintado con una mezcla a partes iguales de Gris Codex y Negro Caos dejando todas las hendiduras de color negro. Para dar un poco de variedad a la miniatura, puedes pintar algunas placas con una mezcla a partes iguales de Rojo Costra y Marrón Quemado.

3.



Las luces aplicadas a la armadura se han realizado con Carne Bronceada; y las del casco, con Blanco Cráneo. A las zonas más oscuras, como los tubos de escape y la parte inferior de las piernas, se les han aplicado unas luces finales de Gris Codex. A los paneles pintados en rojo se les ha añadido una mezcla de Rojo Costra y Hueso Deslucido para las luces de los bordes.

4.



Solo restan los últimos detalles para dar por terminada la miniatura. A los bordes superiores del casco y de la armadura se les han aplicado luces finales con Hueso Deslucido. La óptica del casco se ha pintado con Rojo Entrañas y se han aplicado luces con Naranja Ardiente y, como luz final, un punto con Blanco Cráneo. La marca del clan se representa mediante una calcomanía, al igual que el símbolo del Cuchillo de Ta'lissera sobre la placa pectoral y que algunas marcas en las armas. Una vez acabados los detalles, hemos realizado la peana de la miniatura siguiendo los mismos técnicas descritas con anterioridad.



Armadura de Combate XV8 "Apocalipsis"



Armadura de Combate XV5 "Sombra"

La armadura "Sombra" de este guerrero se ha pintado en tonos oscuros como corresponde al papel que desempeña en el campo de batalla. El mono bajo la armadura se ha pintado con Marrón Quemado, mezclado con Hueso Deslucido al realizar las luces. Las placas rojo oscuro de la armadura se han pintado con una mezcla a partes iguales de Rojo Costra y Marrón Quemado y, para las luces, se ha añadido Hueso Deslucido a la mezcla. El cañón y las hombreras se han pintado con una mezcla de Negro Caos y Gris Codex a partes iguales y se han dado luces Gris Codex sobre los bordes. Si tienes un buen pulso, puedes añadirle una última luz pintando una fina línea de Gris Piedra en los bordes. Esta misma técnica se ha usado en las zonas oscuras de las armas de la foto de la armadura de la izquierda.



Armaduras de Combate tau

CÓMO PINTAR VEHÍCULOS TAU

Los vehículos tau pueden pintarse rápidamente, pese al aspecto complejo que puedan presentar a primera vista. En esta sección os mostraremos cómo pintar vuestros vehículos con técnicas que puedan aplicarse tanto para el tanque Cabezamartillo como para el transporte de tropas Mantaraya.



Tanque Cabezamartillo con Acelerador Lineal

Una vez imprimados los vehículos con Negro Caos, puedes aplicarles varias capas de Marrón Vómito para obtener un color uniforme en toda la miniatura. Para que ofrezcan un aspecto limpio y preciso, se han aplicado finas líneas de Piel de Alimaña a las juntas de las placas. Y, para romper un poco la uniformidad de color, algunos paneles se han pintado con una mezcla a partes iguales de Rojo Costra y Marrón Quemado. Las zonas más oscuras, como las armas y los tubos de escape, se han iluminado utilizando el mismo método descrito para las armaduras "Sombra". Las luces del habitáculo se han conseguido con Hueso Deslucido.

GRANULADO



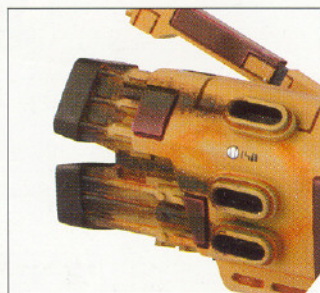
El equipo 'Eavy Metal' ha usado una técnica conocida como "granulado" para lograr el aspecto de camuflaje desértico que ofrecen los vehículos. Para ello, usa un pincel viejo y sumérgelo en Piel de Alimaña. Elimina la mayor parte de la pintura de las cerdas del pincel dejando solo una pequeña cantidad y, a continuación, aplica el pincel sobre algunas zonas planas del vehículo con pasadas pequeñas y circulares.



Transporte de tropas Mantaraya



Resulta buena idea pintar el tripulante tau por separado, antes de pegarlo en su lugar, para asegurarte de que puedes pintarlo en su totalidad (sin problemas al pintar zonas más escondidas).



El aspecto envejecido de los tubos de escape se ha conseguido mediante la técnica del "granulado" usando Marrón Quemado. Sobre este color se ha aplicado una nueva capa de "granulado" en la que se ha añadido un poco de Negro Caos a la mezcla para oscurecerla un poco.



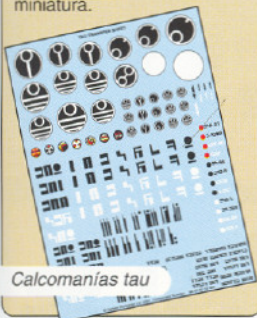
Acuérdete de retirar los drones de combate de los vehículos y pintarlos por separado, o el vehículo presentará una amplia zona sin pintar si decides separar el dron del vehículo durante la partida.

INSIGNIAS TAU

El clan al que pertenece un Tau representa una parte muy importante de lo que este es. Forma parte de su nombre y conlleva una serie de significaciones sutiles. Por tanto, es muy importante que cada guerrero lleve el símbolo del clan al que pertenece. En esta página te enseñaremos cómo aplicar estas insignias sobre los guerreros, las armaduras de combate y los vehículos.

CALCOMANÍAS

Las calcomanías resultan la forma más sencilla de aplicar las insignias de cada clan a tus miniaturas. Corta la calcomanía del clan de la hoja de calcomanías y sumérgela en un recipiente con agua durante unos treinta segundos. Retira el papel del dorso con unas pinzas y un pincel y pega la calcomanía sobre la miniatura.



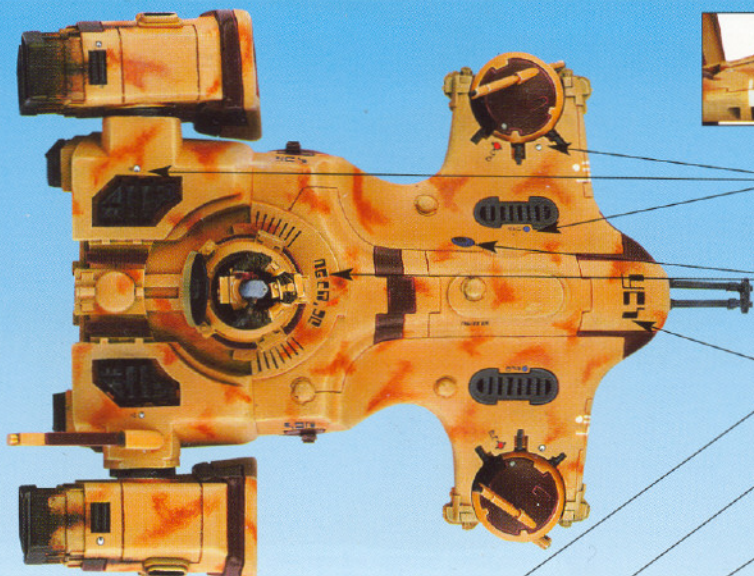
Calcomanías tau



Hemos pintado los cascos de los líderes de diferente color para distinguirlos del resto de miniaturas de su escuadrón: los Shas'ui y Shas'vre llevan el casco de color pálido mientras que los Comandantes lo llevan de color rojo. Tú puedes inventar tu propio esquema.



Las armaduras de combate llevan el símbolo de su clan en la placa-escudo de la espalda e insignias variadas por toda la armadura. La insignia del escuadrón puede llevarse en las armas o en la armadura, sin importar el tiempo que puedan llevar los guerreros dentro del escuadrón. Los escuadrones unidos por el ritual de Ta'lissera llevan el símbolo del cuchillo sobre la placa pectoral izquierda de su armadura. Además, las armaduras de combate, con frecuencia, llevan símbolos de advertencia en los bordes de sus retrocohetes. Y los miembros individuales suelen llevar sus propias marcas distintivas en la antena del casco.



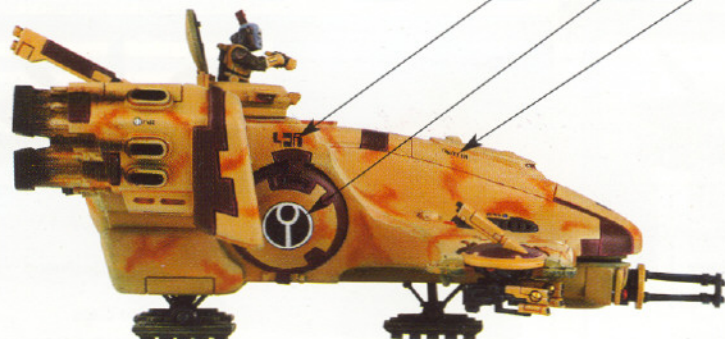
Los vehículos llevan símbolos de advertencia alrededor de zonas potencialmente peligrosas como los tubos de escape, las válvulas de toma de aire y las armas.

Es habitual que el Comandante del tanque escriba su nombre sobre la torreta y su marca personal en el lateral del vehículo.

El número de cada vehículo aparece en la sección frontal y en los laterales (en los laterales el número es más pequeño que en el frontal).

En los vehículos tau aparece la marca del clan al que pertenece su tripulación en las escotillas laterales y en la posterior.

Los vehículos tau suelen llevar lemas e insignias para exhortar a las tropas en nombre del Bien Supremo.



GUERREROS DE LA CASTA DEL FUEGO



Líder de escuadra

Los guerreros de la Casta del Fuego siempre llevan el símbolo del mundo natal Tau en la hombrera izquierda. Nosotros hemos pintado marcas de escuadra alrededor del cañón de sus rifles y en el borde de los cascos, pero tú puedes pintarlas donde prefieras.

ESQUEMAS DE COLORES TAU

Los ejércitos tau pueden variar enormemente en sus esquemas de color. En esta página podéis observar algunos de ellos ideados por el equipo 'Eavy Metal'. Puedes usarlos para tu ejército o como fuente de inspiración para crear tu propio esquema de colores.

Cada clan tau posee su propio esquema de colores y, aunque se lo reconoce por ese particular esquema, no es necesario que un ejército de ese clan utilice exclusivamente esos colores. Puedes inventar un esquema de colores propio para tu ejército o buscar inspiración en multitud de sitios, como películas, libros de historia o, incluso, en otros Codex.



ESCENOGRAFÍA TAU



No hay nada más impresionante que la visión de un campo de batalla para jugar tus partidas de Warhammer 40,000 lleno de elementos de escenografía. La mayoría de estos elementos pueden servir para cualquier ejército, pero un escenario basado en un tema particular resulta más atractivo visualmente. La construcción de escenografía específica para tu ejército hará que tus batallas resulten mucho más espectaculares.



El famoso Etéreo Aun'shi lidera la heroica defensa del puesto avanzado tau de Fio'vash frente al ataque de las hordas orkas.



Durante la anexión de Nimbosa, los ejércitos tau lograron desorganizar al 33º de Cadia mediante emboscadas cuidadosamente preparadas y retirándose rápidamente en sus transportes Mantaraya.

Ejemplos de materiales utilizados por Mark en la construcción de escenografía (macetas, etc.)



Mark Jones

El constructor de escenografía del Studio, Mark Jones, ha construido estos elementos de escenografía tau con materiales de todo tipo. Macetas colocadas del revés sirven de base para edificios y como plataformas de aterrizaje, sobre las que ha aplicado un tipo especial de resina, "plasticard" y, para los detalles, drones sobrantes de las matrices de plástico de guerreros de la Casta del Fuego. El símbolo tau es un motivo recurrente, igual que las formas curvas de los edificios. La mayoría de los materiales usados puedes conseguirlos en tiendas de modelismo, de jardinería o en tu propia caja de restos.

CÓMO PINTAR LOS KROOT

Los Kroot te ofrecen la oportunidad de que parte de tu ejército presente un aspecto radicalmente diferente del resto. Aunque los Kroot no son tau, puedes utilizar las mismas técnicas para obtener resultados impresionantes. En esta página te mostramos cómo.



1. La miniatura de Kroot se ha imprimado con Negro Caos y después se le ha aplicado una mezcla de Marrón Quemado y Verde Camuflaje a partes iguales. Las plumas de la cabeza se han pintado con Marrón Leproso y la tira de cuero y la culata del rifle con Carne Oscura. Las partes metálicas del rifle se han pintado con Metalizado Bolter.



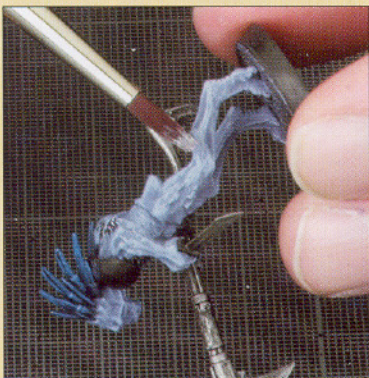
2. A la mezcla base que hemos aplicado antes sobre la piel, le hemos añadido una poción de Carne Putrefacta. Para las luces de la tira de cuero hemos utilizado Piel de Alimaña; para las de la culata del rifle, Marrón Bestial; y para las luces de las zonas metálicas del rifle, Plateado Mithril.



3. Las últimas luces de la miniatura se han realizado utilizando Carne Putrefacta para la piel y Hueso Deslucido para las plumas. La tira de cuero se ha iluminado con una mezcla de Piel de Alimaña y Hueso Deslucido; y la culata del rifle, con una mezcla a partes iguales de Marrón Quemado y Hueso Deslucido.

PINCEL SECO EN LOS KROOT

Los Kroot son un elemento del ejército con el que puedes sacar partido a la técnica del pincel seco. Los tonos de la piel pueden iluminarse con rapidez. Las zonas de músculo de los Kroot resultan las más adecuadas para aplicar esta técnica.



CÓMO PINTAR KROOTOX Y MASTINES DE GUERRA KROOT



Tammy Haye

Para pintar la piel de los Krootox, Tammy Haye ha escogido una mezcla de Negro Caos, Marrón Quemado y Verde Goblin. A continuación, ha aplicado luces añadiendo progresivamente más Carne Putrefacta. Ha pintado los ojos con Hueso Deslucido y ha dado luces con Blanco Cráneo. Las secreciones de la piel de los Krootox se añadieron posteriormente con una mezcla de Rojo Entrañas y Carne Oscura y un lavado de Tinta Roja. Para un último lavado de la piel, Tammy usó una mezcla diluida de tintas Verde, Negra y Marrón con la que homogeneizó el color de la piel del Krootox. Como estas criaturas son primas de los Kroot, las técnicas de pintado no varían mucho. Las hemos pintado utilizando las mismas técnicas, pero con diferentes tonos de piel para distinguir unas criaturas de otras. El Krootox, que es más pesado, se ha pintado con tonos más oscuros, mientras que los Mastines de Guerra se han pintado con tonos más claros y usando los mismos colores y técnicas que para los Kroot.



ESQUEMAS DE COLORES KROOT

Los Kroot pueden pintarse casi de cualquier color imaginable, desde tonos tierra hasta tonos vivos para que contrasten. No existe un límite en los colores que puedes utilizar para pintar los Kroot. En esta página puedes comprobar esto con alguna de las variaciones de colores que hemos probado.

El singular sistema digestivo de los Kroot les permite alterar radicalmente la pigmentación de su piel como respuesta al ADN absorbido. Así, los Kroots de diferentes familias resultan, a menudo, identificables por el tono de la piel y el color del penacho de plumas y, por otra parte, los Kroot también suelen marcarse secretando un sudor aceitoso que colorea una zona determinada de la piel (es otra curiosa forma de reconocer los Kroots de diferentes familias). Esto te permite pintarlos con una gran variedad de esquemas de color.



 *Naranja Ardiente*
 *Hueso Deslucido*



 *Carne de Enano*
 *Negro Caos*



 *Verde Jade*
 *Rojo Sangre*



 *Azul Real*
 *Hueso Deslucido*



 *Blanco Cráneo*
 *Amarillo Solar*



 *Rojo Entrañas*
 *Hueso Deslucido*



 *Gris Lobos Espaciales*
 *Negro Caos*



 *Amarillo Dorado*
 *Negro Caos*



 *Naranja Ardiente*
 *Blanco Cráneo*
 *Azul Ultramarine*



 *Negro Caos*
 *Cobre Martillado*



 *Blanco Cráneo*
 *Gris Codex*
 *Marrón Quemado*
 *Marrón Bestial*

'EAVY METAL

En esta página puedes observar algunos de los mejores ejemplos de miniaturas de Tau y de Kroot pintadas por el equipo 'Eavy Metal. Las miniaturas bien pintadas constituyen una visión espectacular desplegadas sobre el campo de batalla. Esperamos que las de esta página te sirvan de inspiración.



El Legendario Gran Kroot, Anghkor Prok, de Tammy Hays



Armadura de Combate "Sombra", de Martin Footitt



Guerrero tau de la Casta de Fuego, de Keith Robertson



Gran Kroot, de Martin Footitt



Transporte Mantaraya y Exploradores, de Keith Robertson.



Comandante Renegado O'Shovah, de Kirsten Mickelburgh



El famoso Etéreo tau Aun'shi, de Tammy Hays

Laeresh escaneó cuidadosamente los árboles iluminados por la luna delante de la escuadra de exploradores siguiendo con la boca del cañón de su rifle de exploración el movimiento de su pupila. Todos sus sentidos estaban sincronizados con el ritmo del bosque, alerta para captar algo que estuviera fuera de lugar, algo alienígena. Nada perturbaba la quietud del bosque salvo los típicos ruidos de la vida animal que esperaba oír. Si alguno de sus enemigos hubiera estado cerca, las criaturas nativas hubieran huido o habrían dado algún aviso de su presencia al resto de animales. Satisfecha, bajó el rifle y subió el puño derecho con los dedos extendidos, que era la señal de que todo iba bien. Laeresh volvió a echarse el rifle al hombro, se levantó sin hacer ruido y avanzó con sumo cuidado entre los árboles.

Los cinco exploradores eldars avanzaron como espectros mientras sus capas de camaleonina cambiaban de tono hasta hacerse totalmente invisibles. Laeresh caminó silenciosamente hacia una enredadera de tronco grueso.

Entonces se desató el infierno.

Se giró mientras un Kroot se dejaba caer sobre su espalda desde los árboles. El poderoso alienígena rugió por encima de ella, agitando las púas de su cabeza y siseando en señal de desafío. Laeresh se ladeó para encañonar a la criatura, pero el enorme Kroot blandió la cuchilla encajada en el extremo de su primitiva arma de fuego y la clavó en el cañón al mismo tiempo que ella apretaba el gatillo. La cámara de carga del rifle explotó en una cegadora bola de fuego blanca y Laeresh se desplomó, quemada y medio cegada. La mayor parte de la cabeza del Kroot había volado en pedazos y su cuerpo le cayó encima presionándola contra el tronco del árbol. Ante sus ojos empezaron a surgir imágenes fugaces, danzantes puntitos de luz, imágenes grabadas en su retina. Parpadeó furiosamente para intentar recuperar la visión mientras intentaba sacarse de encima el cadáver del Kroot.

La noche se llenó de gritos a medida que más Kroots abandonaban sus escondites y saltaban sobre los exploradores eldars. Laeresh vio a su primo Culiern defendiéndose de dos Kroots a la vez y gritó su nombre cuando un tercero le hundió un cuchillo en la espalda y la punta salió por su pecho con un chorro de sangre. Contempló cómo Finugal y Duatha dejaban caer sus rifles y desenfundaban sus pistolas shuriken mientras Medhar era golpeado hasta morir. Ahora le tocaba morir al Kroot: el aire se llenó de letales proyectiles de cantos afilados que penetraron la carne alienígena con facilidad. Por un momento, Laeresh se atrevió a abrigar esperanzas de sobrevivir; pero luego vio cómo las poderosas manos de un guerrero kroot le separaban a Duatha la cabeza de los hombros. Finugal se dio la vuelta para enfrentarse al líder de los Kroot y disparó su pistola a bocajarro. Los discos monomoleculares se clavaron en su costado, pero el alienígena no pareció percatarse de ello y levantó a Finugal en el aire para clavarle la cuchilla de la culata de su rifle en el vientre. Laeresh lloró al ver a Finugal suspendido en el aire y gritó viendo la sangre manar de su cuerpo. El Kroot agarró a su víctima del cuello con una mano y le desclavó el cuchillo. Luego acercó al eldar agonizante hacia sí y le desgarró un pedazo de carne del cuello con sus poderosas mandíbulas picudas.

Laeresh intentaba alcanzar su pistolera cuando el espantoso ruido del Kroot alimentándose de sus amigos llegó a sus oídos. Los huesos crujían mientras despedazaba a sus víctimas para devorar sus órganos internos aún

calientes. Laeresh acercó la mano al suave gatillo de su pistola. Se incorporó y disparó en un solo movimiento, decapitando prácticamente a uno de los Kroots manchados de sangre. Un golpe de revés hizo que la pistola le saliera disparada por los aires y la culata de un rifle se estampó en su cara. La boca se le llenó de sangre. Aturdida, sintió cómo tiraban de ella desde debajo del Kroot muerto y oyó el lenguaje entrecortado y siseante de sus captores. Agarraron sus miembros con una especie de tenazas para que estuviera inmóvil. Gritó cuando vio al Kroot cerrar sus mandíbulas sobre su pierna y empezar a alimentarse.

Todavía seguía viva cuando el Kroot abrió su caja torácica. Lo último que vio Laeresh fue cómo el líder de los Kroot devoraba su corazón.



COMANDANTE FARSIGHT (TAU: O'SHOVAH O SHAS'O VIOR'LA SHOVAH KAIUS MONT'YR)

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Ptos.
Farsight	5	5	3(5)	3(4)	3(4)	5	4	10	3+	170

Personaje especial: un ejército tau puede incluir al Comandante Farsight como personaje especial, en cuyo caso se considera una de las opciones de Cuartel General del ejército. Debe utilizarse como se describe a continuación y no puede asignársele equipo adicional de la armería tau.

Equipo: armadura de combate XV8 "Crisis", pantalla de defensa, rifle de plasma y Espada de Arthas-Moloch (ver más adelante).

REGLAS ESPECIALES:

Espada de Arthas-Moloch: la Espada de Arthas-Moloch es un artefacto alienígena que O'shovah obtuvo en este mundo muerto. Su superficie grabada parpadea con energías desconocidas que dibujan relucientes arcos de destrucción cuando la espada es blandida. Cuando O'shovah utiliza la Espada de Arthas-Moloch en combate cuerpo a cuerpo, se considera una *criatura monstruosa* y, por tanto, ignora las *tiradas de salvación por armadura* y tira 2D6+5 al calcular la penetración contra vehículos.

Entrenamiento especial: O'shovah se ganó su fama combatiendo contra los Orkos y ha denunciado en numerosas ocasiones la filosofía habitual de los Tau consistente en no utilizar otro método de combate que el combate a distancia. Los guerreros de la Casta del Fuego del enclave Farsight se entrenan duramente en las formas de combate cuerpo a cuerpo, por lo que cualquier unidad tau en un ejército liderado por O'shovah puede mejorar en 1 sus características de HA e I (ambas) por un coste de +5 puntos por miniatura.

Disidentes: O'shovah y sus seguidores han decidido separarse del imperio tau, por lo que sus recursos son más limitados y sus fuerzas suelen estar peor equipadas. Por tanto, un ejército liderado por O'shovah no podrá incluir las siguientes unidades: miembros de la Casta Etérea, escuadrones de drones de combate, Kroots, Mastines de Guerra Kroot y Króotox. Además, las siguientes unidades siempre se consideran 0-1 en un ejército dirigido por O'shovah: escuadrón "Sombra", escuadra de Exploradores, tanques Cabezamartillo, escuadrón "Apocalipsis".

Personaje Independiente: a menos que vaya acompañado por su Guardia Personal, O'shovah es un personaje independiente, por lo que sigue las reglas especiales para personajes independientes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000.

Guardia Personal: O'shovah puede ir acompañado por una Guardia Personal, tal y como se detalla en las opciones para Comandantes de la lista de ejército. Si deseas incluir una Guardia Personal para O'shovah, la unidad deberá haber recibido el *entrenamiento especial* tal y como se ha descrito anteriormente.

Se cree que O'shovah (o Comandante Farsight) sigue dirigiendo el enclave Farsight, aunque esto significaría que habría vivido, como mínimo, tres siglos, lo cual supera con mucho la esperanza de vida corriente para un Tau de la Casta del Fuego. Es posible que otro Tau haya tomado su nombre o que el Comandante esté alargando su vida mediante algún proceso tecnológico. Lo que es seguro es que el enclave disidente de Farsight mantiene una fuerte tradición marcial, basada en los guerreros del Clan Vior'la (literalmente: "los temperamentales"), que es el clan en que nació O'shovah.

LA GUERRA ARKUNASHA

La primera y más importante victoria de O'shovah fue la que obtuvo en los áridos desiertos de óxido de Arkunasha. Cuando la colonia tau fue amenazada, condujo a los guerreros del Fuego en una defensa impecable contra un enemigo numéricamente muy superior. Aprovechó los inmensos cañones y barrancos que surcaban el desierto para confundir a los Orkos y hacerlos perseguir sombras, saliendo de su escondite constantemente para destruir los emplazamientos que los Orkos dejaban vacíos al ir a buscarlos, lo que le valió el famoso título de "Farsight" (prudente). Hacia el final de la guerra, O'shovah quedó rodeado y asediado por un número increíblemente grande de Orkos en la fortaleza natural de las montañas Argap. Aun así, sus guerreros defendieron las montañas durante meses hasta que los últimos supervivientes fueron evacuados. Algunos creen que el Comandante estaba furioso por el derramamiento de sangre que suponía el asedio y culpó a los demás por no lograr romper el cerco. En realidad, lo que sucedió es que se dejó que los Orkos se estrellaran contra las defensas de O'shovah antes de aplastarlos fácilmente al año siguiente.

REF.: REGISTRO IMPERIAL
EST 02/8301INQUISITORIAL 8953/3932

REFS. CRUZADAS: ALIENÍGENAS
FRANJA ESTE
MERCENARIOS
TAU

FECHA DE ENTRADA: 6284996M41

AUTORIZADO POR: INQUISIDOR ARTELLES

AUTOR: AGENTE OSSNEOUS

TRANSMITIDO POR: VANGOR IX

TRANSMISOR: ASTRÓPATA PRIMUS TIEN'SZAR

PENSAMIENTO DEL DÍA:

PURO DE CUERPO, PURO DE CORAZÓN.

HONORABLE SEÑOR, TAL COMO ORDENASTEIS, HE INVESTIGADO LOS RUMORES ACERCA DE UN GRUPO DISIDENTE EN EL IMPERIO TAU Y ACERCA DE LAS OPERACIONES DE FUERZAS MERCENARIAS TAU EN EL SECTOR HORST Y EN EL GOLFO DE DAMOCLES. COMO VOS POSTULASTEIS, AMBAS HISTORIAS TIENEN EL MISMO ORIGEN, QUE GIRA EN TORNO A UN INFLUYENTE COMANDANTE DE LA CASTA DEL FUEGO LLAMADO O'SHOVAH O COMANDANTE FARSIGHT, QUIEN PARECE HABERSE ESCINDIDO DE LA CULTURA TAU PRINCIPAL. COMO SABRÉIS, HASTA LA FECHA SE CREÍA QUE EL IMPERIO TAU ESTABA COHESIONADO EN EXCESO Y NO CONTENÍA NINGÚN ELEMENTO DISIDENTE. POR LO TANTO, LA EVIDENCIA DE ESTA INTRIGA PARTICULAR REPRESENTA EL PRIMER CASO CONOCIDO DE TRACIÓO O HEREJÍA ENTRE LOS TAU.

UN INTERROGATORIO INTENSIVO DE LOS MERCADERES DE LA FLOTA Y LOS CAPITANES LIBRES HA REVELADO ALGUNOS DATOS, PESE A QUE EL CUADRO COMPLETO SIGUE SIENDO BASTANTE OSCURO. PARECE SER QUE DESPUÉS DEL FINAL DE LA CRUZADA DAMOCLES, CUANDO NUESTRAS NAVES REGRESABAN PARA PARTICIPAR EN LA DEFENSA CONTRA LA FLOTA ENJAMBRE BEHEMOTH, LOS TAU ENVIARON VARIAS FUERZAS DE RECLAMACIÓN PARA RECONQUISTAR SUS COLONIAS PERDIDAS. O'SHOVAH ERA EL LÍDER DE UNA DE ESTAS FUERZAS. UNA CONSIDERABLE FLOTA DE NAVES Y TROPAS ACOMPAÑABA LAS NAVES DE COLONIZACIÓN PARA REPOBLAR LOS MUNDOS PURIFICADOS. COMO ES TRADICIÓN ENTRE LOS TAU, UNO O MÁS TAUS DE LA CASTA ETÉREA FORMABAN PARTE DE LA EXPEDICIÓN. PARECE SER QUE LA EXPEDICIÓN DEL COMANDANTE FARSIGHT TOPÓ CON DIFICULTADES INESPERADAS AL PRODUCIRSE UNA INCURSIÓN ORKA CONTRA LA MALTRECHA FRONTERA DEL IMPERIO TAU. O'SHOVAH ABANDONÓ SU MISIÓN DE RECOLONIZACIÓN Y DEDICÓ SUS ESFUERZOS A LUCHAR CONTRA LOS ORKOS, CON LO QUE SE VIO ARRASTRADO A UNA CAMPAÑA A TRAVÉS DE VARIOS MUNDOS DE VARIAS DÉCADAS DE DURACIÓN.

LLEGADO CIERTO MOMENTO, LAS FUERZAS DE O'SHOVAH LOGRARON OBLIGAR A LOS ORKOS A RETIRARSE EN LOS SISTEMAS QUE CONTROLABAN EN EL GOLFO DE DAMOCLES Y LLEVARON A CABO UN EXTERMINATUS EN SUS PLANETAS, TERMINANDO ASÍ EFICAZMENTE CON LA AMENAZA INMEDIATA. A ESAS ALTURAS, LA EXPEDICIÓN YA SE HALLABA MUY ALEJADA DEL ESPACIO TAU Y, AL PARECER, O'SHOVAH DECIDIÓ ESTABLECER UN ANILLO DE COLONIAS FORTALEZA ALTAMENTE FORTIFICADAS EN LUGAR DE

TESTIMONIO DEL CAPITÁN DALMUERTUS

++++ INICIO DEL REGISTRO VERBAL +++++

"BUENO, VERÁ, HE TENIDO CONTACTOS CON LOS TAU Y, COMO RAZA EN GENERAL, LE TRATAN A UNO BASTANTE BIEN. CONOCÍ A ESTE MERCADER DE LA CASTA DEL AGUA LLAMADO POR'UI [++ NOTA DIALOGUS; LIT: AGUA/DIPLOMÁTICO, UN EQUIVALENTE TAU PARA ESE CARGO ++], QUE ES UN GRAN BEBEDOR Y CHARLATÁN Y, SIEMPRE QUE VISITO TAU'N, NOS VEMOS PARA COMERCIAR Y CHARLAR. UNA VEZ LE PREGUNTÉ SI SABÍA ALGO DE LOS RUMORES SOBRE MERCENARIOS TAU Y CERRÓ LA BOCA, NO QUERIENDO NI MENCIONAR ESE TEMA. OTRA VEZ, MESES MÁS TARDE, TOTALMENTE BORRACHO, SACÓ ÉL MISMO EL TEMA. SUPONGO QUE SE SENTÍA CULPABLE POR NO HABERME EXPLICADO NADA LA PRIMERA VEZ. BUENO, ME DIJO QUE AQUELLO ERA UN NEGOCIO DESHONROSO, OÍR CÓMO UN TAU PELEABA POR UNA PAGA Y NO POR EL BIEN SUPREMO, QUE ES COMO ELLOS LLAMAN A MENUDO A SU IMPERIO, Y QUE LOS AUN [++ NOTA DIALOGUS: CASTA ETÉREA ++] DEBERÍAN HACER ALGO AL RESPECTO. ENTONCES PARECIÓ SENTIRSE CULPABLE POR HABER DICHO ESTO ÚLTIMO, PERO ALGO LE HERVÍA EN EL INTERIOR, YA SABE A QUÉ ME REFIERO, ASÍ QUE CONTINUÓ Y ME HABLÓ DEL COMANDANTE FARSIGHT. PARECE QUE FARSIGHT ERA UN GRAN HÉROE PARA LOS TAU, QUE LES HABÍA LIBRADO DE DOS GRANDES INVASIONES ORKAS Y LES HABÍA AYUDADO A COMBATIR CONTRA LA CRUZADA IMPERIAL DOS SIGLOS ATRÁS. CUANDO LA CRUZADA TERMINÓ, FARSIGHT LIDERÓ UNA EXPEDICIÓN HASTA LA FRONTERA DEL IMPERIO PARA RECOLONIZAR ALGUNOS PUESTOS AVANZADOS PERDIDOS, UNO DE ELLOS EN LO QUE POR'UI DENOMINÓ UN "MUNDO ARTEFACTO", SITUADO EN LA FRONTERA DEL GOLFO DE DAMOCLES. ALGO DEBÍO SUCEDER MIENTRAS LA EXPEDICIÓN ESTABA ALLÍ, PUES, POR LO VISTO, LLEGÓ UNA NAVE CORREO QUE EXPLICABA QUE HABÍA UN COMBATE PERO NO DEJABA CLARO QUIÉN ERA EL ENEMIGO. Y, LO QUE ES PEOR, EL AUN QUE ACOMPAÑABA A LA EXPEDICIÓN HABÍA MUERTO, PERO NO SE DECÍA POR QUÉ O QUIÉN. DESPUÉS DE ESTO, FARSIGHT, APARENTEMENTE, HABÍA PARTIDO PARA ENFRENTARSE A OTRA INVASIÓN ORKA QUE AMENAZABA AL IMPERIO, PERO NUNCA HABÍA REGRESADO Y NUNCA SE SUPO NADA DE LO QUE HABÍA SUCEDIDO CON LA EXPEDICIÓN. POR'UI DIJO QUE LOS RUMORES DECÍAN QUE LA GENTE DE FARSIGHT HABÍA FUNDADO COLONIAS EN EL GOLFO, EN UNA ZONA EN LA QUE LOS AUN HABÍAN PROHIBIDO LA ENTRADA DE LAS NAVES TAU. RECONOCIÓ QUE, SIN LA GUÍA DE LOS AUN, CORRÍAN EL PELIGRO DE REVERTIR A SU ETAPA DE BARBARIE, "EL TERROR" LO LLAMABA ÉL, COMO ANTES DE QUE LLEGARAN LOS AUN, CUANDO CADA CASTA LUCHABA CONTRA LAS OTRAS Y LUCHABA POR DOMINARLAS A TODAS, EN LUGAR DE, SENCILLAMENTE, TRABAJAR UNIDOS POR EL BIEN SUPREMO. YO LE CONTESTÉ QUE, EN UNA SITUACIÓN COMO LA QUE ME EXPLICABA, NO PODRÍA IMAGINAR A OTRA CASTA QUE NO FUERA LA DEL FUEGO AL MANDO, Y ÉL DIJO QUE, SI ESO HUBIERA SIDO LO QUE QUERÍA FARSIGHT, LO HABRÍA CONSEGUIDO CUANDO QUISIERA. BUENO, POR'UI PARECÍA TERRIBLEMENTE DISGUSTADO CON LA IDEA DE QUE LOS GUERREROS DEL FUEGO DIRIGIESEN EL COTARRO Y EMPEZÓ A EXPLICAR QUE NO HARÍAN NADA MÁS QUE PROVOCAR GUERRAS TODO EL RATO Y COSAS POR EL ESTILO. HE VISTO SUFICIENTES GUERREROS DE FUEGO Y NAVES TAU COMO PARA SABER QUE ESO SERÍA UN MAL ASUNTO PARA TODO EL MUNDO. SÉ QUE... SIEMPRE TIENES EL OÍDO AVIZOR PARA LOS IMPERIALES, OSSNEOUS, Y CREO QUE SERÍA MEJOR QUE LES HICIERAS SABER INMEDIATAMENTE QUE ALGO FALLA EN EL GOLFO DE DAMOCLES."

++++ FIN DEL REGISTRO VERBAL +++++

VOLVER AL IMPERIO. POR LO QUE SABEMOS, ESTO SUCEDIÓ EN TORNO A 760.M41, AUNQUE UN CÁLCULO PRECISO ES IMPOSIBLE CON LOS DATOS ACTUALES. EL PRIMER INFORME SOBRE MERCENARIOS ALIENÍGENAS QUE HACE REFERENCIA A SERES QUE ENCAJEN CON LA DESCRIPCIÓN DE LOS GUERREROS DE FUEGO TAU LOS UBICA LUCHANDO JUNTO A LAS FUERZAS PIRATAS EN EL SAQUEO DE PENURIA IV, 7330763.M41. LOS RUMORES QUE HABLAN DE TAL ACTIVIDAD SE MULTIPLICAN DURANTE EL PERIODO DE 770-820, ANTES DE CESAR REPENTINAMENTE PARA CONVERTIRSE TAN SOLO EN UN GOTO DE INFORMES OCASIONALES QUE DURA HASTA LA ACTUALIDAD. SI CREEMOS ESTOS RUMORES (COSA QUE DEBEMOS HACER CON LA LÓGICA PRECAUCIÓN), ESTOS MERCENARIOS TAU HABRÍAN LUCHADO JUNTO A KROOTS (COSA QUE NO SERÍA DE EXTRAÑAR), TARELIANOS, HUMANOS RENEGADOS, ELDARS, LAS MALDITAS LEGIONES TRAIADORAS E, INCLUSO, LOS ORKOS. NUESTRA FUENTE DE INFORMACIÓN MÁS SÓLIDA ES LA OFERTA DE AYUDA RECIBIDA POR EL PREFECTO VERTEX DURANTE LA EVACUACIÓN DE ALEPH SIGMA, 5664994.M41, ANTE LA LLEGADA DE UNA DE LAS FLOTAS TIRÁNIDAS ERRANTES DE ICHAR IV, LA FLOTA ENJAMBRE HERALDO, SEGÚN CREO. SOSPECHO QUE UN CIERTO NÚMERO DE CAPITANES LIBRES HAN ESTABLECIDO RUTAS DE COMERCIO CON LOS ENCLAVES DE FARSIGHT, PERO NO SUELTAN PALABRA SOBRE EL ASUNTO. NO HE INDAGADO MÁS A FONDO SOBRE ESTA POSIBILIDAD POR MIEDO A INTIMIDAR A ESTOS INDIVIDUOS, PUES PODRÍAMOS NECESITAR SU AYUDA PARA DESCUBRIR MÁS COSAS MÁS ADELANTE.

DE LAS APARENTES INTENCIONES DE O'SHOVAH, SI ES QUE SIGUE VIVO, NO SÉ NADA. LAS CIRCUNSTANCIAS DE SU RUPTURA CON EL IMPERIO TAU PERMANECEN ENVUELTAS EN UN MISTERIO TAN CERRADO QUE SOSPECHO SERIAMENTE QUE HAY ALGUNA AGENCIA ENCARGADA DE OCULTAR LA VERDAD. LA ÚNICA PISTA SÓLIDA EN ESTE SENTIDO ME LA HA PROPORCIONADO UN TAL DALMUERTUS, UN CAPITÁN LIBRE QUE ME BUSCÓ PERSONALMENTE PARA EXPLICARME LO QUE SABÍA Y QUE PARECÍA REALMENTE AFECTADO POR LO QUE HABÍA OÍDO. HE INCLUIDO UNA TRANSCRIPCIÓN VERBAL DE LO QUE ME DIJO PARA QUE PODÁIS JUZGAR POR VOS MISMO. ME ATREVERÍA A RECOMENDAR ENCARECIDAMENTE QUE SE ADOPTARAN MEDIDAS PARA INFILTRARSE EN ESTE ENCLAVE TAU Y DESCUBRIR CUÁLES SON LAS CONDICIONES QUE REALMENTE SE DAN ALLÍ. SI EL TESTIMONIO DEL CAPITÁN DALMUERTUS RESULTASE CIERTO, ELLO SIGNIFICARÍA QUE O'SHOVAH HABRÍA SIDO CORROMPIDO DE ALGÚN MODO EN EL MUNDO ARTEFACTO QUE SE MENCIONA. SI ELLO FUESE CIERTO, HAY UNA AMENAZA MAYOR CRECIENDO EN EL INTERIOR DEL BASTIÓN DE FARSIGHT QUE LA QUE REPRESENTA EL IMPERIO TAU ENTERO.

VUESTRO DEVOTO SERVIDOR,

OSSNEOUS.



AUN'SHI

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Ptos.
Aun'shi	5	3	3	3	3	5	4	10	4+	105

Personaje especial: un ejército tau puede incluir a Aun'shi como personaje especial, en cuyo caso se considera una de las opciones de Cuartel General del ejército. Debe utilizarse exactamente como se describe a continuación y no puede asignársele equipo adicional de la armería tau.

Equipo: *Lanza del Desafío*, sistemas integrados de apoyo (*tirada de salvación invulnerable* de 4+), granadas fotónicas y granadas IEM.

Personaje independiente: Aun'shi es un personaje independiente, por lo que se rige por las reglas especiales para personajes independientes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000.

Aun'shi se siente más cómodo en compañía de los guerreros de la Casta del Fuego de lo que se suelen sentir muchos miembros de la Casta Etérea, así que, habitualmente, acompañará a una escuadra a la batalla como Shas'aun'shi. Puedes designar cualquier escuadra de Guerreros de la Casta del Fuego como su escolta. Sin duda, esa escuadra está llamada a la gloria.

Si escoges esta opción, Aun'shi perderá sus privilegios como personaje independiente y pasará a formar parte de la unidad. Mientras en la unidad haya, como mínimo, un miembro además de Aun'shi, nunca se considerará que la unidad está por debajo de la mitad de su número inicial a efectos de capturar cuadrantes del campo de batalla, capturar objetivos o calcular puntos de victoria.

REGLAS ESPECIALES

Maestro en armas: Aun'shi es un experimentado estudioso de las artes marciales y ha dedicado prácticamente su vida entera a esta labor. Su nivel de maestría con la *Lanza del Desafío* es apenas igualable por unos pocos Tau. Por ello:

- Aun'shi puede dedicar ninguno, alguno o todos sus Ataques a bloquear. Debe declarar cuántos de sus Ataques va a utilizar para bloquear al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, antes de tirar ningún dado. Por cada Ataque al que Aun'shi renuncie, reducirá el número de Ataques de cualquier enemigo en uno. Los oponentes siempre conservarán un mínimo de un Ataque. Por ejemplo, si renunciara a dos Ataques y le atacara un oponente con cuatro Ataques y otro con dos, estos le atacarían con dos y un Ataque respectivamente, pues cada miniatura tiene un mínimo obligatorio de un Ataque.

- Aun'shi posee tal destreza que siempre es capaz de encontrar el punto débil de su oponente. Obtiene un modificador de +2 a la Fuerza al utilizar la *Lanza del Desafío* y, además, herirá automáticamente a cualquier oponente si obtiene un resultado de 6 en la tirada para impactar, sin *tirada de salvación por armadura* posible.

Presencia inspiradora: el récord de victorias de Aun'shi hace que sea amado, además de respetado, por la Casta del Fuego. Ningún líder tau inspira tanto valor y determinación en sus seguidores como él.

- Las unidades tau (ni Kroots ni drones) pueden repetir cualquier *chequeo de moral* si Aun'shi se encuentra en el campo de batalla. Esto incluye *chequeos de desmoralización* no superados. El segundo resultado obtenido es el que prevalece. Cualquier unidad tau a la que se una Aun'shi adquiere la habilidad especial de *coraje*, por lo que superará automáticamente cualquier *chequeo de desmoralización* o *acobardamiento*.

- Además, cualquier unidad tau (ni Kroots ni drones) a la que se haya unido Aun'shi se lanzará hacia el enemigo con la aplastante seguridad de su victoria, por lo que, en combate cuerpo a cuerpo, los miembros de la unidad obtendrán +1 a la Iniciativa y +1 Ataque mientras Aun'shi esté dentro de la unidad.

El Precio del Fracaso: si Aun'shi muere, todas las unidades tau (ni Kroots ni drones) amigas sobre el tablero deberán efectuar un *chequeo de moral* al inicio del siguiente turno, a menos que se encuentren trabadas en combate o que ya estuvieran retirándose. Las unidades que no superen este chequeo deberán *retirarse* en su próxima fase de movimiento.

"He sufrido mucho dolor para llegar a aprender a no reirme de las acciones de los alienígenas y a no llorar por ellas ni odiarlas, sino comprenderlas."

ATTR. AUN'SHI

Aun'shi es un modesto héroe de numerosas batallas que ama la paz, pero cuya lealtad hacia sus camaradas lo empuja a luchar con ellos en la guerra. La Casta del Fuego lo idolatra y es visto como un talismán de la buena suerte por aquellos con los que ha luchado.

LA DEFENSA DE FIO'VASH

Cuando se produjo esta famosa batalla, Aun'shi se acercaba ya a los cuarenta años de edad, una edad muy avanzada para un Tau, y se disponía a retirarse y pasar sus últimos años en el paraíso del planeta Au'taal. Llevaba sobre los hombros una vida muy respetada y había pasado muchos años ayudando al imperio a expandirse por el espacio sirviendo de guía para los Tau que estaban a su cargo. Nacido en el temperamental clan de los Vior'la, Aun'shi, posiblemente, comprendía mejor a la Casta del Fuego y su manera de hacer la guerra. Se dice que, en una ocasión, se atrevió incluso a unirse a sus rituales de batalla y desplegó tal nivel de dominio con su lanza del desafío, que ni siquiera el Shas'vre pudo atravesar sus defensas. Su habilidad con ella había alcanzado el punto en el que espíritu, arma y cuerpo habían conseguido una completa armonía.

En el que se suponía que iba a ser su último destino, Aun'shi dirigió una fuerza de colonización tau a un mundo llamado Kel'tyr, el mundo más nuevo del imperio tau. Infestado de Orkos Zalvajes, el avance inicial por este mundo fue lento, pero, gracias al liderazgo de Aun'shi, las escuadras de guerreros de la Casta del Fuego pronto consiguieron expulsar a los Orkos de las zonas principales de colonización tau. Al cabo de cuatro años, el mundo florecía y los Fio contruyeron varias hermosas poblaciones en la masa continental principal. Fio'vash era una de estas poblaciones, un puesto minero en las laderas de una cordillera rica en mineral a unos seiscientos kilómetros al este de la capital. Mientras se hallaban en una misión de inspección de los asentamientos, Aun'shi y sus guardaespaldas quedaron atrapados en Fio'vash cuando una horda de Orkos Zalvajes la rodeó y lanzó un ataque sorpresa para capturar la mina.

La guarnición existente en Fio'vash había aumentado con la Guardia Personal de Aun'shi, así que los Orkos fueron masacrados a cientos. En los primeros compases de la lucha, el Shas'vre de los Guerreros de la Casta del Fuego fue decapitado por un enorme Noble Orko. La pérdida de este heroico guerrero provocó el pánico entre las filas de los guerreros tau y pareció que su defensa iba a desmoronarse. Entonces, Aun'shi se colocó de un salto delante del Noble y lo cortó en dos con un golpe de su lanza del desafío, clavándosela hasta el mango. Fortalecidas por el valiente desafío del Etéreo, la línea de los Guerreros de la Casta del Fuego se reafirmó y se lanzó contra los Orkos. Los Orkos atacaron una y otra vez Fio'vash y una y otra vez Aun'shi dirigió a los defensores, luchando junto a sus guerreros y animándolos a realizar indescriptibles actos de valor. Envío a varios guerreros con armadura "Sombra", junto a un Kor, a informar a la capital, pues sabía que, frente a tantos Orkos, solo era cuestión de tiempo que fueran aniquilados.

La batalla continuó; los defensores tau luchaban en medio de los edificios en llamas. Los Guerreros de la Casta del Fuego combatieron al límite de su valory resistencia, unidos gracias a la implacable voluntad de Aun'shi. Cada vez que su línea vacilaba bajo el asalto orko, Aun'shi estaba allí para despedazar a una docena de Orkos con los nebulosos y relampagueantes sesgos plateados de su acero. Aun'shi se movía con la fluidez del agua, esquivando mortíferos golpes, girando y ondulándose en el aire en una graciosa danza de muerte. Cada vez que atacaba varios Orkos morían y, pronto, ni uno solo se atrevió a acercarse a él, temerosos de este guerrero imposible de abatir. Los Tau se vieron obligados a retroceder hacia el perímetro interior de las defensas construidas por los Fio y allí se prepararon para el próximo asalto. Aun'shi seguía al frente de los Guerreros de la Casta del Fuego supervivientes, esperando que el Kor hubiese conseguido informar a la capital de su situación.

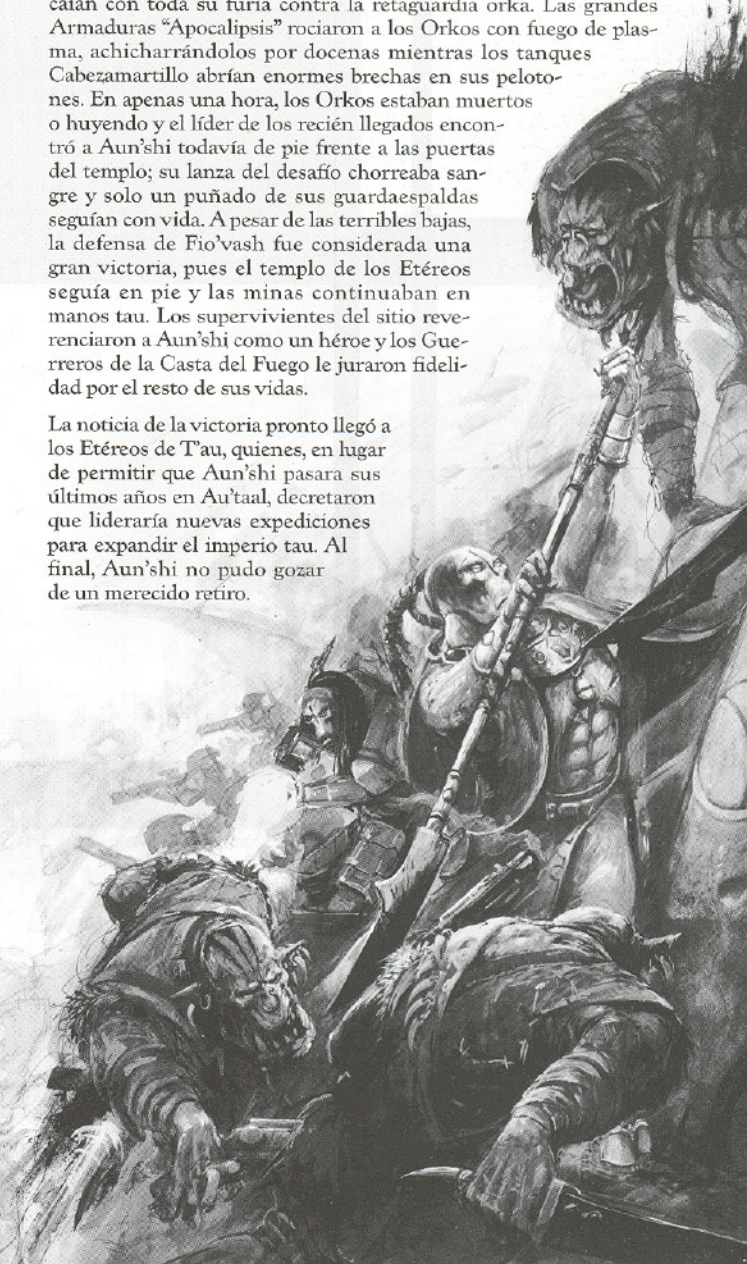
Los pieles verdes atacaron otra vez y, a pesar de que los Guerreros de la Casta del Fuego acababan con cientos de Orkos a cada andanada, simplemente no consiguieron abatir a los suficientes como para impedir que alcanzasen las defensas. A lo largo de todo el abrasador día, los Orkos cargaron contra las defensas y el montón de muertos crecía a cada segundo, pues los Tau disparaban con siniestra eficacia. Los muros defensivos empezaron a ceder en varios puntos y los Orkos penetraban por estas nuevas brechas en cuanto se abrían, apelotonándose sobre las Armaduras de Combate y derribándolas. Cada vez que los Orkos se introducían por una brecha, Aun'shi dirigía un contraataque para expulsarlos del recinto. Al acercarse el anochecer, seguían con vida menos de cincuenta Guerreros de la Casta del Fuego y ambas fuerzas presentí-

an que el fin estaba cerca. Cuando los Orkos se reunieron para el asalto definitivo, Aun'shi ordenó una retirada hacia el templo apresuradamente fortificado del centro del pueblo, pues sabía que eran demasiado pocos como para proteger toda la extensión de las defensas. Los guerreros prepararon la munición que les quedaba, mientras los obreros de la Casta Fio empuñaban sus picos y palas, preparándose para el combate cuerpo a cuerpo.

Con un rugido de pura rabia, los Orkos atravesaron los muros de defensa y se adentraron entre los edificios, quemándolo y destruyéndolo todo a su paso. Los Guerreros de la Casta del Fuego dispararon desde las mirillas preparadas a tal efecto y debilitaron considerablemente la primera oleada de Orkos, pero no lo suficiente como para evitar que alcanzasen el templo. Los Orkos se dirigieron hacia la puerta empuñando gigantescas hachas y treparon por las paredes para reventar el techo y dejarse caer gritando sus bestiales gritos de guerra. Los primeros en entrar en el templo fueron rápidamente abatidos, pero siempre aparecían más Orkos para sustituir a los caídos. Aun'shi se colocó, dispuesto a luchar, frente a la puerta que, finalmente, había sido arrancada de sus goznes y blandió su lanza del desafío trazando largos arcos. Si iban a morir, morirían juntos.

De repente, los Orkos quedaron silueteados por una serie de ensordecedoras detonaciones que se produjeron detrás de ellos. Atravesando las llamas, aparecieron las grandes formas de docenas de transportes Mantaraya, escupiendo su potencia de fuego letal mientras de su interior desembarcaba escuadra tras escuadra de Guerreros de la Casta del Fuego. Alertados por el Kor, los Tau caían con toda su furia contra la retaguardia orka. Las grandes Armaduras "Apocalipsis" rociaron a los Orkos con fuego de plasma, achicharrándolos por docenas mientras los tanques Cabezamartillo abrían enormes brechas en sus pelotones. En apenas una hora, los Orkos estaban muertos o huyendo y el líder de los recién llegados encontró a Aun'shi todavía de pie frente a las puertas del templo; su lanza del desafío chorreaba sangre y solo un puñado de sus guardaespaldas seguían con vida. A pesar de las terribles bajas, la defensa de Fio'vash fue considerada una gran victoria, pues el templo de los Etéreos seguía en pie y las minas continuaban en manos tau. Los supervivientes del sitio reverenciaron a Aun'shi como un héroe y los Guerreros de la Casta del Fuego le juraron fidelidad por el resto de sus vidas.

La noticia de la victoria pronto llegó a los Etéreos de T'au, quienes, en lugar de permitir que Aun'shi pasara sus últimos años en Au'taal, decretaron que lideraría nuevas expediciones para expandir el imperio tau. Al final, Aun'shi no pudo gozar de un merecido retiro.



El adepto Raphael Palmatus descendió por la rampa de su lanzadera y parpadeó ante el cegador resplandor de la luz de la tarde. El aire era caluroso y estancado, no soplaba ni gota de viento y podía sentir las gotas de sudor resbalando por su frente. Una sombra cayó sobre él cuando la gigantesca figura del Capitán Taelos de los Puños Imperiales se le unió en la plataforma de aterrizaje. El Marine Espacial no parecía afectado por el calor, a pesar de que lucía su pesada armadura y una capa de pieles ceremonial. La lanzadera había aterrizado sobre una estructura inmensamente alta y Palmatus pudo observar la ciudad tau en muchos kilómetros a la redonda. A diferencia de la mayoría de ciudades imperiales, esta era elegante y muy abierta. Relucientes torres de mármol, acero blanco y cristal se levantaban majestuosas, interconectadas por pistas aéreas y puentes translúcidos que parecían desafiar la ley de la gravedad. Podía ver docenas de largos trenes gravitatorios serpenteando silenciosamente a través de la ciudad, cruzándose entre sí en un gracioso ballet y deteniéndose brevemente de vez en cuando en varias estructuras antes de volver a moverse.

Se abrió una sección de muro en la plataforma elevada y una figura con túnica salió a la luz del sol y se acercó a ellos. Palmatus se mantuvo inexpresivo al percatarse de que la figura que salía a su encuentro no era tau, sino humana. El hombre tenía una complexión tan formidable como la de Taelos. Su piel estaba profundamente bronceada y marcada, tenía la textura del cuero viejo y sus ojos brillaban con una expresión de divertida ironía. Levantó una mano como saludo y Palmatus pudo ver la silueta de una desgastada Águila Imperial tatuada en su antebrazo.

"Saludos. Mi nombre es Harmon Delphi y os doy la bienvenida a Tolku", dijo el hombre. Palmatus se inclinó como respuesta, conteniendo su rabia ante aquel insulto calculado. El tatuaje en el brazo de Delphi indicaba que había sido un soldado del Emperador y, a los ojos imperiales, un desertor y un traidor. Estaba seguro de que Taelos también lo había visto, pero, afortunadamente, el Capitán no dijo nada.

"Agradezco vuestra bienvenida -contestó-, es un placer para nosotros encontrarnos aquí y espero impacientemente la oportunidad de iniciar mis conversaciones con Aun'O Tolku K'yna. Estoy seguro de que entre nosotros, él y yo, podremos resolver pacíficamente nuestra disputa sobre la colonia de Nimbosa.

"Sí... -empezó a decir Delphi, separando las manos en un gesto de disculpa-. Lamentablemente, O'K'yna me ha pedido que os presente sus más sinceras disculpas, ya que se halla extremadamente ocupado en este instante y, de momento, le resulta imposible recibirlos. Espera que le perdonéis por ello y, mientras tanto, os ofrece la hospitalidad de la ciudad.

Palmatus inclinó la cabeza educadamente, un indicativo de que recuperaba su anterior optimismo. Aun'O Tolku K'yna era un necio al querer jugar a estos estúpidos juegos. Cada día que perdiesen allí negociando, la retribución de la Flota Imperial se acercaba más a Nimbosa. Dijo graciosamente: "Aun'O Tolku K'yna es muy considerado. Por favor, preséntale nuestro agradecimiento por su hospitalidad, pues estoy seguro de que disfrutaremos de nuestra estancia aquí. Ahora, si fueras tan amable, ¿nos llevarías a nuestras habitaciones?"

Delphi sonrió y los guió a través de la abertura por la que había emergido a lo largo de una serie de desnudos pasillos blancos. A los pocos segundos, Palmatus estuvo totalmente desorientado, aunque sabía que estaban descendiendo hacia el centro de la torre. Sus habitaciones eran sencillas y funcionales, con todo lo que necesitarían para satisfacer sus necesidades básicas, pero poco más. Delphi los dejó, explicándoles que los Tau que había en el exterior de sus habitaciones serían sus guías durante el resto de su estancia. Palmatus sabía que "guía" realmente significaba "guardia" y que solo verían lo que Aun'O Tolku K'yna deseara que viesen.

A la mañana siguiente, Palmatus se levantó temprano y, junto con Taelos y la escolta tau, inició la exploración de la ciudad. Taelos era como un Diabolo de Catachán enjaulado, incapaz de ocultar su impaciencia a pesar de los reproches de Palmatus. Le hubiese gustado que el Capitán de los Marines Espaciales dejara de demostrar su falta de educación, pero sabía que sería peor mostrar abiertamente su disgusto. Estaba seguro de que debían de estar espiándolos y no quería mostrar ninguna señal de división o fricción. Al salir el sol, brillante y cegador, se alegró de haberse aplicado los ungüentos de protección dérmica. Montaron en uno de los trenes gravitatorios plateados que había visto el día anterior y fueron transportados suavemente por los aires, con el suelo a cientos de metros. Los edificios que vio Palmatus estaban contruidos con todo tipo de materiales lisos: immaculados paneles de piedra blanca, resplandecientes columnas de metal, graciosas cúpulas de cristal y bloques de luz transparentes. Cada uno de estos elementos estaba sobriamente detallado y ocasionalmente adornado con los símbolos tau que los servidores del Xenolexicon todavía intentaban descifrar. Su estilo arquitectónico poseía una elegante simplicidad; ni uno solo de los edificios intentaba destacar sobre el resto y cada uno estaba diseñado para complementar estilísticamente a su vecino.

El tren gravitatorio descendió gradualmente haciendo tirabuzones hacia el suelo a través de los niveles inferiores de la ciudad. Allí los edificios eran mucho más modestos y tenían un diseño más sencillo y un tamaño menor que el de los del centro de la ciudad. Relucientes porches y cúpulas geodésicas fueron quedando atrás y los ciudadanos tau se volvieron cada vez más numerosos a medida que se acercaban a un gran estadio cubierto de plata en las afueras de la ciudad.

"¿A dónde vamos?" -preguntó Palmatus al gufa que los acompañaba.

El Tau giró su casco sin adornos hacia Palmatus y señaló la enorme estructura frente a ellos: "Al Estadio de la Batalla, a contemplar el entrenamiento de los guerreros de la Casta del Fuego. Debería resultar bastante interesante, especialmente para vos, Capitán Taelos".

El Marine Espacial gruñó y asintió con la cabeza: "Siempre es bueno saber cómo lucha tu enemigo".

"No somos enemigos vuestros, Capitán -replicó el Tau- y, cuando hayáis contemplado a nuestros guerreros de la Casta del Fuego, no deseáis tenernos como tales.

"Soy un soldado -dijo abruptamente Taelos- y lucho donde me lo pide mi Emperador; y, si eso significa que sí vamos a ser enemigos, que así sea. Lo que yo desee o deje de desear no tiene ninguna importancia.

"Estoy seguro de que lo que el Capitán quiere decir -se apresuró a intervenir Palmatus- es que un hombre raramente desea tener enemigos, pero que, en última instancia, no tiene ningún control sobre su destino. Es nuestro ferviente deseo no convertirnos en enemigos vuestros.

El alienígena pareció aceptar aquella explicación y se volvió mientras el tren gravitatorio atravesaba una abertura en la piel del Estadio de la Batalla.

La prodigiosa escala del interior del estadio dejó pasmado a Palmatus. El techo se encontraba a muchos metros sobre su cabeza, sostenido por medios desconocidos, ya que no había ninguna columna visible. Los escasos conocimientos que Palmatus tenía de construcción le gritaban que era imposible que una estructura de esa magnitud se tuviera en pie. El estadio se dividía en arenas de varios tamaños, cada una modelada de diferentes maneras para representar un escenario de guerra distinto. Había arenas que representaban selvas, arenas urbanas, desérticas, cubiertas de agua, etc. esparcidas por todo el estadio. El tren gravitatorio se deslizó hasta detenerse encima de unos edificios prefabricados, equipo minero y

varios vehículos blindados. La analogía no se le escapó a Palmatus. Aquella era una recreación a pequeña escala de la colonia de Nimbosa y, aunque los vehículos no eran más que toscas imitaciones, su similitud con los diseños imperiales era inconfundible.

Varias figuras de gran tamaño avanzaban por la colonia: guerreros embutidos en pesadas armaduras de combate. Cada uno portaba un arma de aspecto amenazador y, además, iba equipado con una segunda arma montada en el hombro de la armadura. Frente a ellos, dos escuadras de guerreros de la Casta del Fuego con armaduras más ligeras avanzaban por la colonia disparando desde cubierto y apoyándose mutuamente. Una de las copias de tanque imperial avanzó rugiendo y disparando sus armas, obligando a las tropas de vanguardia a ponerse a cubierto. Todas a una, las armas de las armaduras de combate fijaron sus armas sobre el tanque, dispararon y lo volaron con una espectacular explosión que hizo saltar la torreta varios metros por el aire. La falsa colonia fue tomada con facilidad y el tren gravitatorio se puso en marcha de nuevo.

Durante las dos horas siguientes, Palmatus y Taelos contemplaron a los guerreros de la Casta del Fuego entrenarse en todo tipo de zonas de guerra y manejar todo tipo de armamento, equipo y vehículos exóticos. Cuando volvieron a la luz del día, Palmatus se percató de que Taelos sentía ahora mucho más respeto por la forma tau de hacer la guerra.

Cuando el tren gravitatorio surcó de nuevo el cielo del centro de la ciudad, el guía tau se quitó el casco y se situó junto a él. Su cara lucía los mismos rasgos típicamente planos de los Tau, pero en el centro de su frente lucía una cresta de hueso prominente con forma de diamante. Un lustroso cabello negro le caía de la cabeza en una melena laboriosamente enjorada y sus pupilas eran dos rendijas negras.

El alienígena fijó su mirada en Palmatus y dijo: "Has visto de lo que son capaces mis guerreros, Raphael. ¿No te das cuenta de la estupidez que representa vuestra resistencia continua contra nuestros colonos en Nimbosa? Respeto a vuestra gente, son valientes y han hecho todo lo que su honor exigía, pero no pueden plantarnos cara. Has venido aquí para iniciar largas y tediosas negociaciones con el único propósito de retrasar nuestro ataque y dar tiempo a vuestras tropas para que alcancen Nimbosa. Eso no sucederá. Los Kor me han dicho que vuestras naves están a muchos meses de viaje y Nimbosa será nuestra mucho antes".

El Capitán Taelos empezó a hablar, pero Palmatus le interrumpió: "Supongo que eres Aun'O T'olku K'yna".

-Tengó ese honor, sí -contestó el Eetéreo tau inclinando la cabeza.

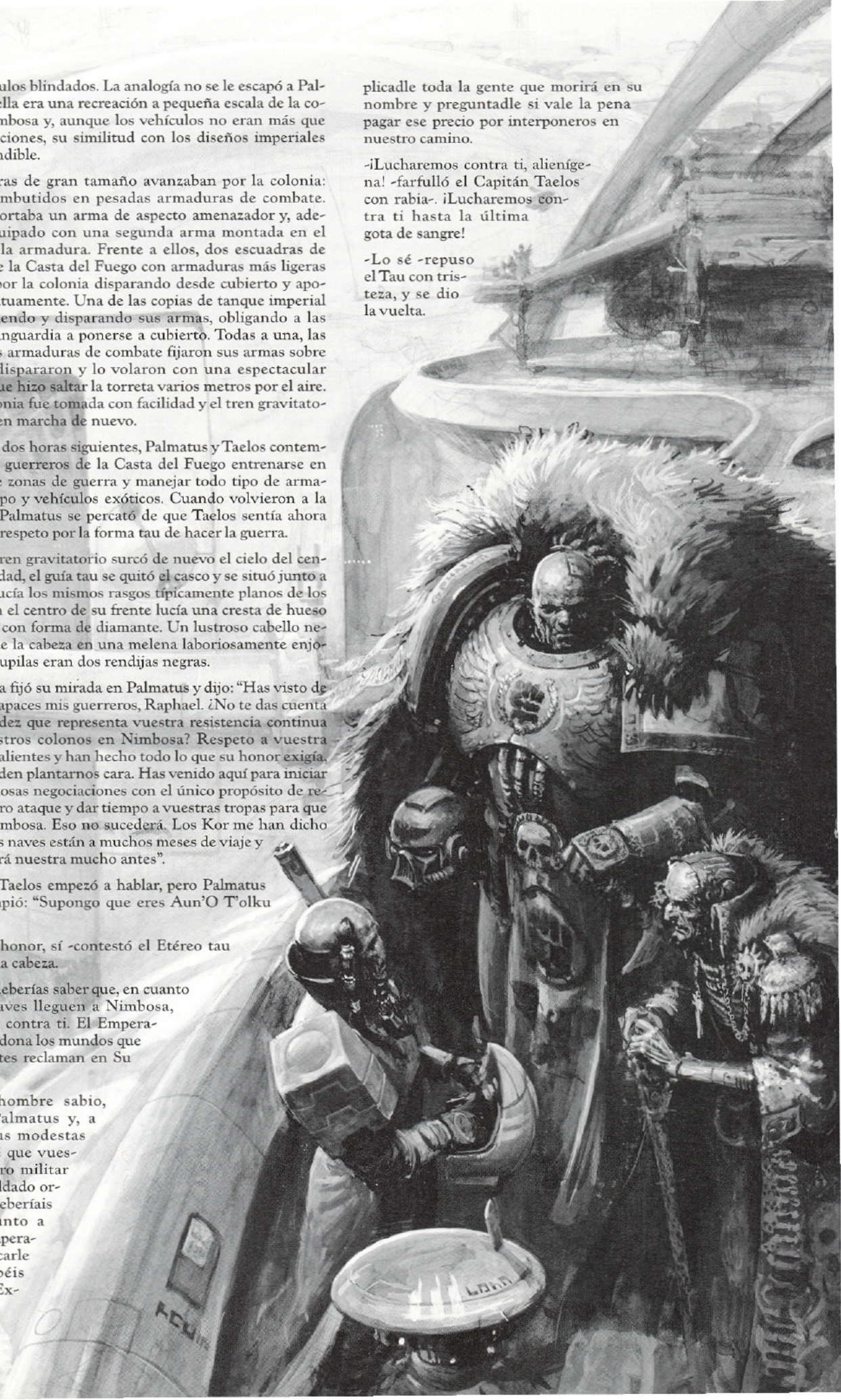
-Entonces deberías saber que, en cuanto nuestras naves lleguen a Nimbosa, lucharemos contra ti. El Emperador no abandona los mundos que Sus sirvientes reclaman en Su nombre.

-Sois un hombre sabio, Raphael Palmatus y, a pesar de sus modestas palabras, sé que vuestro consejero militar no es un soldado ordinario... Deberíais regresar junto a vuestro Emperador y explicarle lo que habéis visto aquí. Ex-

plicadle toda la gente que morirá en su nombre y preguntadle si vale la pena pagar ese precio por interponeros en nuestro camino.

-¡Lucharemos contra ti, alienígena! -farfulló el Capitán Taelos con rabia-. ¡Lucharemos contra ti hasta la última gota de sangre!

-Lo sé -repuso el Tau con tristeza, y se dio la vuelta.



ADDENDUM AL INFORME

REFLEXIONES SOBRE EL IDIOMA TAU

HERMANA VERDAD, ORDEN DIALOGUS

A PETICIÓN DEL MAGOS EXPLORADOR DANA AQUILA, COMENCÉ MIS ESTUDIOS SOBRE EL IDIOMA Y DIALECTO DE LA RAZA CONOCIDA COMO TAU. SE TRATA DE UNA FORMA DE COMUNICACIÓN COMPLEJA Y ALTAMENTE EVOLUCIONADA E, INCLUSO TRAS SEIS MESES DE ESTUDIO INTENSIVO (CON LA AYUDA DE UN EQUIPO DE SERVIDORES DEL XENOLEXICÓN), SOLO HE COMENZADO A ARAÑAR LA SUPERFICIE DE ESTE FLUIDO LENGUAJE. SU SONIDO ES PROFUNDAMENTE LÍRICO Y SUAVE Y EL SIGNIFICADO DE MUCHAS DE SUS PALABRAS DEPENDE DE LA ENTONACIÓN, EL ÉNFASIS GLOTTAL E, INCLUSO, DE LA POSTURA DEL CUERPO. LOS SERVIDORES TARDARON DOS MESES ENTEROS EN TRADUCIR SIMPLEMENTE LA ESTRUCTURA SUBYACENTE DEL IDIOMA A ALTO GÓTICO. ADEMÁS, SUS MÚLTIPLES FORMULACIONES DE LOS GRUPOS DE PALABRAS POLISILÁBICOS HACEN QUE SEA UN IDIOMA EXTREMADAMENTE DIFÍCIL DE PRONUNCIAR PARA LAS CUERDAS VOCALES HUMANAS. SERÁ, SIN DUDA, UN LINGÜISTA MUY HÁBIL EL QUE CONSIGA PRONUNCIAR INCLUSO LAS PALABRAS Y FRASES TAU MÁS SENCILLAS. RESPETUOSAMENTE, ME ATREVO A SUGERIR QUE MIS ESTUDIOS ACERCA DE ESTE IDIOMA ALIENÍGENA SITUAN A MI HUMILDE PERSONA EN LA POSICIÓN DE CANDIDATA IDEAL PARA UN CONTACTO MÁS PROFUNDO CON ESTA RAZA ALTAMENTE DESARROLLADA.

LOS TAU TIENEN VARIAS FORMAS DE REFERIRSE A OTRO INDIVIDUO Y TAN SOLO SUS NOMBRES YA MERECE SER OBJETO DE UN ESTUDIO ESPECÍFICO DURANTE MESES. PARA LOS TAU, LA PARTE MÁS IMPORTANTE DE SU NOMBRE ES LA CASTA EN LA QUE HAN NACIDO, YA QUE ESTA CONSTITUYE LA PRIMERA PORCIÓN DE SU IDENTIDAD. SIMPLIFICÁNDOLO MUCHO, LOS TAU SE ORGANIZAN EN CUATRO CASTAS PRINCIPALES QUE CORRESPONDEN A LOS CUATRO ELEMENTOS: FUEGO (SHAS), TIERRA (FIO), AIRE (KOR) Y AGUA (POR). CADA CASTA DESEMPEÑA UNA FUNCIÓN DISTINTA EN LA CIVILIZACIÓN TAU QUE PARECE RESPONDER AL DESARROLLO EVOLUTIVO DE LA RAZA.

LA CASTA DEL FUEGO LA COMPONEN LOS SOLDADOS DE LOS TAU Y TUVE LA SUERTE DE CONTEMPLAR EL ENTRENAMIENTO DE ALGUNOS DE ESTOS TEMIBLES GUERREROS CON SUS ARMADURAS DE COMBATE (REF. CRUZADA T232/U3: EL ARTE DE LA GUERRA TAU). LOS OBREROS, ALBAÑILES Y ARTESANOS FORMAN LA CASTA DE LA TIERRA. SON LA CASTA SOBRE LA QUE SE SUSTENTA LA SOCIEDAD TAU Y SIN LA CUAL

ESTA SOCIEDAD NO PODRÍA FUNCIONAR (NOTA DEL ORDO XENOS: DEBERÍAN INVESTIGARSE LOS POSIBLES EFECTOS DE EXTERMINAR A ESTA CASTA). AUNQUE, PRÁCTICAMENTE, NO PUDE VER NINGÚN TAU DE LA CASTA DEL AIRE DURANTE MI ESTANCIA ALLÍ, ENTIENDO QUE DEBE TRATARSE DE LOS MENSAJEROS Y PILOTOS DE LAS NAVES TAU. CREO QUE LA MAYOR PARTE DE LA CASTA DEL AIRE VIVE EN EL ESPACIO, YA QUE SERÍA MUY DURO PARA ELLOS VOLVER A UN ENTORNO CON GRAVEDAD NATURAL. FINALMENTE, LA CASTA DEL AGUA, QUE ES CON LA QUE TUVE MÁS CONTACTO, ES LA DE LOS DIPLOMÁTICOS Y ADMINISTRADORES, AQUELLOS QUE FACILITAN EL FUNCIONAMIENTO FLUIDO DEL RESTO DE CASTAS. ADEMÁS, FUI CAPAZ DE CAPTAR DIVERSOS INDICIOS DE UNA QUINTA CASTA, CUYO NOMBRE (AUN) PUEDE SER TRADUCIDO INDISTINTAMENTE COMO "CELESTIAL" O "ETÉREO", PERO LOS TAU ASIGNADOS A MÍ SE NEGARON EN REDONDO A HABLAR SOBRE EL TEMA. ENVIARÉ MÁS INFORMACIÓN SOBRE ESTA CASTA EN CUANTO LA OBTENGA.

UNA VEZ ESTABLECIDA LA CASTA DE UN TAU, EL SEGUNDO ELEMENTO DE SU NOMBRE PARECE INDICAR SU LUGAR DENTRO DE LA SOCIEDAD. LOS TAU SON QUIZÁ LA ÚNICA ESPECIE QUE HE HALLADO EN TODA MI VIDA CUYOS MIEMBROS NO TIENEN PREJUICIO ALGUNO RESPECTO DEL RANGO O PROFESIÓN DESEMPEÑADO POR UN INDIVIDUO. CADA MACHO O HEMBRA TAU TIENE SU LUGAR EN LA SOCIEDAD Y DISFRUTA DEL RESPETO DE SU PRÓJIMO SIN IMPORTAR LO HUMILDE QUE PUEDA SER EL TRABAJO QUE REALIZA. CADA FUNCIÓN SE RECONOCE COMO PARTE DE ALGO MAYOR Y COMO ALGO REALIZADO POR EL BIEN COMÚN. ASÍ, PARECE HABER CINCO CATEGORÍAS MAYORES DE RANGO TAU, CADA UNA DE LAS CUALES DIFIERE SUTILMENTE SEGÚN LA CASTA PORTADORA DEL SUFJO. ESTOS RANGOS SON LOS SIGUIENTES, EN ORDEN ASCENDENTE DE IMPORTANCIA (HE INCLUIDO EL MEJOR EQUIVALENTE IMPERIAL EN CADA CASO. ESTE EJEMPLO ESTÁ BASADO EN LOS Matices PARA LA CASTA DEL FUEGO.):

'LA - GUERRERO

'UI - VETERANO

'VRE - HÉROE

'EL - NOBLE (O, POSIBLEMENTE, CABALLERO)

'O - COMANDANTE

EL SIGUIENTE ELEMENTO EN EL NOMBRE DE UN TAU LO OCUPA SU "CLAN", QUE SE TRADUCE COMO SU FAMILIA EXTENDIDA O BIEN COMO SU LUGAR DE NACIMIENTO. ESTE ELEMENTO DEL NOMBRE TAU ESTÁ ABIERTO A MÚLTIPLES INTERPRETACIONES Y SU SIGNIFICADO ESTÁ SUJETO A MUCHAS Y SUTILES DIFERENCIAS. POR EJEMPLO, UN TAU DE UNO DE LOS MUNDOS MÁS ANTIGUOS (CLANES) PUEDE SER CONSIDERADO COMO MÁS

SABIO O SOFISTICADO QUE UNO DE UN CLAN MÁS JOVEN QUE, POR CONTRA, ES CONSIDERADO MÁS DINÁMICO Y PRAGMÁTICO. CIERTOS MUNDOS CONTIENEN, ADEMÁS, SIGNIFICADO POR SÍ MISMOS Y PUEDEN PERSONIFICAR UN TRATO PARTICULAR POR PARTE DE LOS TAU ORIGINARIOS DE ESE MUNDO. POR EJEMPLO, EL NOMBRE DEL PLANETA VIOR'LA SIGNIFICA "TEMPERAMENTAL", UN PLANETA DE LA CASTA DEL FUEGO QUE ES CONOCIDO PORQUE SUS HABITANTES SON PARTICULARMENTE AGRESIVOS. OTRO PLANETA SIMILAR ES BORK'AN, QUE SE CONSIDERA UN CENTRO DE APRENDIZAJE Y ESTUDIO. TODAVÍA DEBO EXPLORAR LAS IMPLICACIONES PLENAS DE ESTOS CLANES Y SU RELACIÓN DE CONJUNTO CON LA SOCIEDAD TAU, PERO PUEDO GARANTIZAR QUE SEGUIRÉ EN ELLO.

EN ÚLTIMO LUGAR APARECE EL NOMBRE INDIVIDUAL DEL TAU, QUE, SEGÚN PARECE, SE OBTIENE COMO RECONOCIMIENTO A ALGÚN ÉXITO CONSEGUIDO POR EL TAU, EN LUGAR DE VENIR DADO DE NACIMIENTO, COMO EN EL CASO DE LOS HUMANOS. ESTE ES, SEGURAMENTE, EL ELEMENTO MÁS ENIGMÁTICO DE UN NOMBRE TAU, YA QUE, MIENTRAS QUE CIERTOS NOMBRES PUEDEN COMPRENDERSE CON RELATIVA FACILIDAD, COMO "SHOVAH" (PRUDENTE) O "KAIS" (DIESTRO), OTROS RESULTAN INCOMPENSIBLES. ¿QUÉ TIPO DE SUCESO DEBE HABER LLEVADO A CABO UN TAU CONOCIDO COMO "VRAL" (CINCELADO) O "TSUA'M" (MEDIO) PARA GANARSE ESE NOMBRE? ADEMÁS, ES POSIBLE QUE CIERTOS INDIVIDUOS NOTABLES ACUMULEN MÁS DE UN NOMBRE A LO LARGO DE SU VIDA. ALGUNOS DE LOS TAU MÁS NOTABLES QUE ME FUERON PRESENTADOS TENÍAN, LITERALMENTE, DOCENAS DE NOMBRES. DESDE ENTONCES, HE APRENDIDO QUE ES COMÚN QUE ESTOS TAU ACORTEN SUS NOMBRES COMPLETOS Y SEAN CONOCIDOS POR UN APELATIVO MUCHO MÁS SIMPLE. COMO EJEMPLO DE CÓMO TRADUCIR LOS TÍTULOS TAU, EL NOMBRE DE SHAS'O VIOR'LA SHOVAH KAIS MONT'YR PUEDE DESGLOSARSE DE LA MANERA SIGUIENTE: ESTE INDIVIDUO ES UN MIEMBRO DE LA CASTA DEL FUEGO (SHAS), OSTENTA EL CARGO DE COMANDANTE ('O), PROCEDE DEL MUNDO DE VIOR'LA Y POSEE LOS NOMBRES PERSONALES QUE SE TRADUCEN COMO "PRUDENTE" (SHOVAH), "DIESTRO" (KAIS) Y "FOGOSO" (MONT'YR). NO OBSTANTE, ESTE TAU ES COLOQUIALMENTE CONOCIDO COMO O'SHOVAH O COMANDANTE FARSIGHT Y ESTA FORMA DE DENOMINARLO ES MUCHO MÁS POPULAR ENTRE LOS TAU FAMOSOS.

LA MANERA QUE TIENEN LOS TAU DE REFERIRSE A SÍ MISMOS Y DIRIGIRSE A LOS DEMÁS AÑADE UN NUEVO NIVEL DE COMPLEJIDAD A SUS RELACIONES E IDIOMA. POR EJEMPLO, REFERIRSE A UN TAU POR SU NOMBRE INDIVIDUAL SE CONSIDERA EXCESIVAMENTE FAMILIAR, A MENOS QUE ESE TAU FORME PARTE DE UN MISMO "TA'LISSE-

RA" (VER MÁS ADELANTE). SE CONSIDERA MÁS EDUCADO REFERIRSE A UN TAU POR SU NOMBRE DE CASTA Y SU RANGO, PUES ESTO DENOTA SU LUGAR EN LA SOCIEDAD. COMO ANTES HE MENCIONADO, NO HAY NINGUNA VERGÜENZA EN REALIZAR TAREAS HUMILDES, POR LO QUE DIRIGIRSE A UN TAU INDICANDO SU PAPEL EN LA SOCIEDAD SE CONSIDERA UNA MUESTRA DE RECONOCIMIENTO Y RESPETO POR ESA FUNCIÓN. CADA INDIVIDUO SE VE ENTONCES COMO ALGUIEN QUE CONTRIBUYE AL PROGRESO DE LA RAZA Y QUE, POR TANTO, MERECE TODO RESPETO.

OTRO ASPECTO QUE DESCUBRÍ RELACIONADO CON LA FORMA DE TRATAMIENTO TAU ES EL "TA'LISSERA". LA MEJOR TRADUCCIÓN QUE PUDIERON HALLAR LOS XENOLEXICONES PARA ESTA PALABRA ES LA DE "COMUNIÓN" O "MATRIMONIO". PARECE TRATARSE DE ALGÚN TIPO DE VÍNCULO ENTRE GRUPOS DE TAU QUE SE JURAN APOYO Y COMUNIÓN ENTRE SÍ. LOS TAU QUE HAN PRONUNCIADO ESTOS VOTOS PUEDEN TRATARSE POR SU NOMBRE INDIVIDUAL Y SON MUY ADMIRADOS, PUES ESTE VÍNCULO SE CONSIDERA LA EXPRESIÓN DEFINITIVA DE RESPETO POR OTRO INDIVIDUO Y SIMBOLIZA EL SACRIFICIO DEL ORGULLO INDIVIDUAL EN ARAS DE FORMAR PARTE DE UN GRAN TODO. EL "TA'LISSERA" SE DA MUCHO MÁS COMÚNMENTE ENTRE LAS FILAS DE GUERREROS DE LA CASTA DEL FUEGO Y LOS EQUIPOS DE TRABAJO DE LA CASTA DE LA TIERRA Y, DEBO CONFESARLO, ME PARECE UN CONCEPTO DE LO MÁS NOBLE Y LOABLE. (ADDENDUM DEL ORDO XENOS: SE RECOMIENDA INTERROGAR A LA HERMANA VERDAD ACERCA DE SU POSIBLE CONTAMINACIÓN ALIENÍGENA).

ÁNEXO A ESTE INFORME, ADJUNTO UN LISTADO CON LA APROXIMACIÓN MÁS PARECIDA QUE LOS SERVIDORES DEL XENOLEXICÓN HAN CONSEGUIDO DESARROLLAR DE UN ALFABETO TAU Y UN BREVE DICCIONARIO DE ALGUNAS PALABRAS TAU DE USO COMÚN.

PALABRA TAU	MEJOR TRADUCCIÓN POSIBLE
AUN.....	ETÉREO
AUN'BORK'AN'RETHA.....	TEMPLO/UNIVERSIDAD SITUADO EN BORK'AN DEDICADO A LA CASTA ETÉREA Y SU SABIDURÍA
EL.....	SEGUNDO RANGO TAU MÁS ELEVADO. FUEGO: NOBLE O CABALLERO; AIRE: CAPITÁN; TIERRA: INGENIERO; AGUA: DIPLOMÁTICO; ETÉREA: SAGRADO (¿?)
FIO.....	TIERRA
GUE'LA.....	PALABRA TAU PARA LOS HUMANOS
J'KAARA.....	ESPEJO
KAIS.....	DIESTRO
KAUYON.....	PACIENTE / CAZADOR
KO'VASH.....	ALGO POR LO QUE LUCHAR (LIT.: UNA CAUSA QUE MERECE LA PENA)
KOR.....	AIRE
KOR'VESA.....	DRONE TAU (LIT.: AYUDANTE FIEL)
LA.....	RANGO TAU MÁS BAJO. FUEGO: GUERRERO; AIRE: MENSAJERO; TIERRA: TRABAJADOR; AGUA: BURÓCRATA; ETÉREA: PRÍNCIPE
M'YEN.....	IMPREVISTO
MAL'CAOR.....	ARAÑA
MESME.....	COMBINACIÓN
MONT'AU.....	EL TERROR. LA PEOR PESADILLA DE LA RAZA TAU; UNA ÉPOCA ANTERIOR A LA LLEGADA DE LA CASTA ETÉREA EN LA QUE EL RESTO DE CASTAS LUCHABAN ENTRE SÍ. UNA ÉPOCA DE BARBARIE Y GUERRA A LA QUE LOS TAU TEMEN QUE PODRÍAN REGRESAR SI CUALQUIER TAU ANTEPUSIERA SUS INTERESES PERSONALES A LOS DEL BIEN SUPREMO.
MONT'KA.....	GOLPE LETAL
MONT'YR.....	ENSANGRENTADO (LIT.: EL QUE HA VISTO BATALLAS)
O.....	RANGO TAU MÁS ELEVADO. FUEGO: COMANDANTE; AIRE: ALMIRANTE; TIERRA: DISEÑADOR; AGUA: EMBAJADOR; ETÉREA: EL MÁS ELEVADO (¿?)

PALABRA TAU	MEJOR TRADUCCIÓN POSIBLE
OR'ES.....	PODEROSO
POR.....	AGUA
RUN'AL.....	PEQUEÑO PUESTO DE OBSERVACIÓN O ESCONDITE
SHAS.....	FUEGO
SHAS'ARTOL.....	ALTO MANDO MILITAR DE LA CASTA DEL FUEGO
SHI.....	VICTORIA
SHOVAH.....	PRUDENTE
TA'LISSERA.....	COMUNIÓN/MATRIMONIO. SE REFIERE A UN RITUAL DE COMUNIÓN EN EL QUE GRUPOS DE TAU, NORMALMENTE GUERREROS DE LA CASTA DEL FUEGO O EQUIPOS DE TRABAJO DE LA CASTA DE LA TIERRA, SE JURAN LAZOS DE LEALTAD Y APOYO UNOS A OTROS. ES UN RITUAL MUY RESPETADO POR EL RESTO DE LA SOCIEDAD TAU, YA QUE REPRESENTA EL ABANDONO DE LOS DESEOS PARTICULARES DE UN INDIVIDUO POR EL BIEN SUPREMO DEL IMPERIO.
TAU'VA.....	EL BIEN SUPREMO, ALGO POR LO QUE LOS TAU APRENDEN A LUCHAR DESDE UNA EDAD TEMPRANA
TSUA'M.....	MEDIO
UI.....	SEGUNDO RANGO TAU MENOS ELEVADO. FUEGO: VETERANO; AIRE: PORTADOR; TIERRA: MAYOR; AGUA: REPRESENTANTE; ETÉREA: PRELADO
UKOS.....	CUCHARA
VASH'YA.....	ENTRE ESFERAS
VIOR'LA.....	TEMPERAMENTAL
VRAL.....	CINCELADO
VRE.....	RANGO TAU MEDIO. FUEGO: HÉROE; AIRE: PILOTO; TIERRA: CAPATAZ; AGUA: MAGISTER; ETÉREA: REY
Y'ELDI.....	NOMBRE QUE DA LA CASTA AÉREA A UN PILOTO PARTICULARMENTE DOTADO (LIT.: EL ALADO)

EL ALFABETO TAU

𐌀.....	A
𐌀.....	B
𐌀.....	C/K
𐌀.....	D
𐌀.....	E
𐌀.....	F

𐌀.....	G
𐌀.....	H
𐌀.....	I/Y
𐌀.....	J
𐌀.....	L
𐌀.....	M
𐌀.....	N
𐌀.....	O

𐌀.....	P
𐌀.....	R
𐌀.....	S
𐌀.....	T
𐌀.....	U
𐌀.....	V
𐌀.....	W
𐌀.....	X

SOBRE EL CALENDARIO TAU

EL TAU'CYR ES EL CICLO ANUAL TAU.

UN TAU'CYR SE DIVIDE EN 6 KAI'ROTA, CADA UNO DE 80 ROTAA. CADA KAI'ROTA ESTÁ DEDICADO A UNA DE LAS CINCO CASTAS Y EL SOBRIANTE LO ESTÁ A LA RAZA EN SU CONJUNTO. UN ROTAA SE DIVIDE EN DIEZ DECS, QUE PUEDEN SER TANTO SOLARES COMO DE OSCURIDAD. LA MAYORÍA DE LOS TAU SOLO NECESITAN 1-2 DECS DE SUEÑO POR ROTAA.

CONVERSIÓN

EL TAU'CYR O AÑO TAU DURA APROXIMADAMENTE 300 DÍAS TERRESTRES (297,74, PARA SER EXACTOS). UN KAI'ROTA DURA, POR TANTO, 50 DÍAS TERRESTRES. UN ROTAA SON, APROXIMADAMENTE, 15 HORAS TERRESTRES; Y UN DEC, 1,5 HORAS TERRESTRES.

LA CRUZADA DEL GOLFO DE DAMOCLES

La Cruzada Damocles fue una acción militar típica en la Franja Este antes de la llegada de las flotas enjambre tiránidas. Siempre que era posible, cuando se descubría un desafío para el Imperio, se organizaba rápidamente una guerra. En 742.M41 se inició otra de estas Cruzadas en el Sector Lithesh. Una serie de subsectores imperiales, que iban desde el Golfo de Damocles hasta la Anomalía de la Fisura Perdue, habían sufrido un largo aislamiento debido a los ataques de los piratas eldars y a la actividad de las tormentas de disformidad. Cuando el Imperio avanzó para restaurar su dominio sobre la región, se descubrió que una raza alienígena llamada Tau se estaba aliando con facciones imperiales disidentes. El peligro de estas alianzas locales quedó patente debido al número de mercancías y artefactos alienígenas que aparecieron en los sistemas cercanos.

La investigación inquisitorial reveló la existencia de actividad tau en los sectores adyacentes. La conclusión fue que representaban una amenaza mayor, por lo que el Cardenal Esau Gurney de Brimlock convocó oficialmente una cruzada para purgar a los alienígenas.

La cruzada estaba formada por una docena de naves de combate, cinco compañías provisionales de Marines Espaciales compuestas de contingentes procedentes de doce Capítulos y diecinueve regimientos de la Guardia Imperial, siete de los cuales eran de Brimlock. El primer movimiento fue en dirección al subsector Timbra, donde los colonos humanos habían coexistido con los alienígenas. En primer lugar, la cruzada reinstauró el gobierno imperial en las colonias de Garrus y Keist. Los individuos de estas colonias implicados en los tratos con los Tau fueron juzgados y castigados en un juicio celebrado ante los furiosos cruzados. Una vez aseguradas las colonias imperiales, la cruzada avanzó y se enfrentó a los Tau por primera vez en el deshabitado sistema Hydass.

PRIMER CONTACTO: COMBATE NAVAL EN EL SISTEMA HYDASS

Siete naves de combate tau con un desplazamiento similar al de un crucero fueron detectadas en los límites del sistema. La flota de la cruzada atacó de inmediato, pero descubrió que las naves tau eran capaces de lanzar poderosas andanadas de torpedos a larga distancia que rompieron la formación imperial. Se lanzaron oleadas de bombarderos, pero fueron neutralizadas por los escoltas tau lanzados desde las naves de combate. Un Crucero de Asalto de los Marines Espaciales, apoyado por un escuadrón de Fragatas clase Sable, llevó a cabo el ataque decisivo. Penetrando la formación tau, le infligió graves daños y descubrió que las naves tau carecían de potencia de fuego lateral. Los Tau lanzaron más escoltas como pantalla mientras abandonaban el combate. Una nave tau no consiguió retirarse y explotó mientras su tripulación se hallaba en el proceso de abandonar la nave.

GUERRA TERRESTRE: EL ATERRIZAJE EN SY'L'KELL

El sistema Sy'l'kell contenía un mundo agrícola aparentemente fértil con una población estimada de siete millones de Tau. Estaba defendido por una estación orbital, una serie

de patrulleras de defensa planetaria y los supervivientes de la flota tau encontrada en Hydass. El consejo de guerra de los cruzados ordenó al Capitán Rumann, de los Manos de Hierro, que asumiera el mando general del asalto planetario. La flota imperial se aproximó rápidamente, bombardeando la estación orbital mientras se aproximaba. Su armamento no fue tan peligroso como se temía y los Manos de Hierro la abordaron. La flota tau abandonó el combate casi de inmediato y no resultó seriamente dañada. Se conjeturó que quizá estuviesen evacuando personal clave del planeta en lugar de defenderlo. Los Manos de Hierro superaron rápidamente a los defensores de la estación orbital y la purificaron diligentemente con llamas. Durante la campaña terrestre iba a utilizarse como Cuartel General imperial.

Los Marines Espaciales de los Guadañas del Emperador establecieron una zona de desembarco y el 17º Regimiento de Dragones de Brimlock desembarcó para proporcionar apoyo pesado. La respuesta de los Tau fue rápida y consistió en una formación de infantería mecanizada extremadamente bien equipada y con apoyo de blindados. El tanque gravitatorio tau, designado con el nombre de Cabezamartillo, demostró ser un digno rival del *Leman Russ* y los Tau demostraron ser grandes expertos en apoyar sus blindados con infantería. Los Dragones sufrieron cuantiosas bajas cuando la infantería enemiga equipada con armaduras con retrocohetes los emboscó en terreno abrupto. Solo la rápida intervención de la 4ª Compañía de Tropas de Asalto y los Guadañas del Emperador evitó una masacre.

Mientras la cruzada se acercaba cada vez más hacia los centros de población de Sy'l'kell, los Tau evacuaron a los trabajadores más cualificados y desmantelaron toda la tecnología avanzada. Cuando el 9º Regimiento de Fusileros de Brimlock aterrizó, la resistencia de los Tau se desmoronó y todos los objetivos se capturaron rápidamente. El planeta fue debidamente purificado.

LA PURGA DE VISS'EL

Mientras se realizaban los preparativos para cruzar el Golfo de Damocles hacia el subsector designado por el Imperio como Kendral, se envió una fuerza expedicionaria con la misión de encargarse de la presencia tau en el sistema Viss'el. Un primer análisis reveló que el sexto planeta era un mundo acuático cubierto de hielo en el que los Tau habían establecido colonias pesqueras. Dado que no había ningún interés estratégico evidente en controlar el planeta, este fue sujeto a bombardeo orbital, lo que derritió el hielo alrededor de las colonias principales y las destruyó.

LA CAMPAÑA DE DAL'YTH

1ª FASE: CERCA DEL DESASTRE EN PRA'YEN

Tras un viaje de cinco meses a través del Golfo, la Cruzada llegó al sistema Dal'yth, en el subsector Kendral. El planeta más exterior, Pra'yen, estaba protegido por una estación orbital que tenía la evidente intención de servir como primera línea de defensa del sistema. La flota se acercó a esta estación con demasiada tranquilidad, asumiendo que no sería más peligrosa que las que ya habían encontrado. No obstante, demostró ser mucho más formidable, pues poseía una matriz de aceleradores lineales pesados cuya primera andanada inutilizó el *Honor de Damlas*. La flota rompió la formación cuando once naves tau emergieron desde detrás de Pra'yen. Los escoltas de la flota atacaron la estación orbital mientras la flota de batalla principal se dirigía hacia las naves tau. La flota tau concentró sus salvos de torpedos contra el *Regente Lakshimhai*, un Crucero Ligero clase Intrépido que resistió soberbiamente hasta que un impacto afortunado provocó un enorme colapso en

la superestructura del casco que, a su vez, provocó una sobrecarga en los motores de plasma, lo que destruyó la nave junto con todos sus tripulantes. La flota llegó dispersa, pero las naves imperiales fueron cobrando ventaja gradualmente, aunque en esta ocasión los Tau lucharon a pesar de sufrir terribles pérdidas.

Los escoltas también sufrieron graves pérdidas combatiendo contra la estación orbital tau. En cuanto estuvieron trabados en combate a corta distancia, la última pieza de la trampa tau entró en acción. Surgiendo de la nada, una esfera de disformidad kroot se dirigió directamente hacia los transportes imperiales. La flotilla de transporte no tuvo otra opción que dispersarse. Por fortuna, aunque su impresionante tamaño parecía destinado a erradicar la cruzada, el enorme pecio kroot era lento y sus armas, de corto alcance.

La salvación llegó de la mano del Almirante Jallaque y su nave insignia, el *Espada de Aflicción*, un Acorazado clase Retribución. Dejando que el resto de la flota acabase con las naves de guerra tau, el Almirante viró con la intención de ayudar a los escoltas cuando llegase la esfera de guerra. Acelerando a máxima potencia, la gran nave adelantó a la lenta esfera de guerra y se cruzó en su camino. Desde el primer intercambio quedó claro que el *Espada de Aflicción* poseía más potencia de fuego y sus andanadas destrozaron sistemáticamente la esfera.

La flota de la cruzada había obtenido una victoria realmente pírrica. Aunque tanto la esfera de guerra como la flota tau y la estación orbital habían sido destruidas, tuvo que pagar el elevado coste de cuatro naves de línea y catorce naves de escoltas. La emboscada tau había estado a un paso de tener éxito y creó un nuevo respeto por los Tau entre la flota imperial.

2ª FASE: TABLAS EN DAL'YTH PRIME

Aunque algunos miembros del alto mando de la cruzada abogaban por regresar, la tentación de un mundo principal tau ante sus ojos era demasiado grande. Dal'yth Prime estaba protegido por tres estaciones orbitales y, después de la experiencia reciente, la aproximación a estas se efectuó con gran cautela. No obstante, ninguna de ellas estaba densamente armada, así que fueron destruidas a placer.

Esperando la llegada de una nueva flota tau de un momento a otro, el asalto terrestre comenzó rápidamente. La franja costera oriental del continente más grande fue escogida como objetivo. Protegida al norte por montañas y al este por el mar, un corto avance desde el suroeste colocó a la fuerza invasora frente al primero de un conjunto de distritos urbanos que se sucedían formando una conurbación a lo largo de la costa.

El desembarco recibió la réplica de un gran número de aeronaves tau, pero, no obstante, tuvo éxito. La fuerza completa de la cruzada fue finalmente desplegada y comenzó la invasión. La red local de carreteras era excelente, por lo que la cruzada se aproximó a la ciudad tau de Gel'bryn antes de que se hubiera podido formar una línea defensiva.

Con Titanes y formaciones de blindados como punta de lanza, la cruzada avanzó imparablemente hacia la ciudad. No obstante, mientras avanzaban, los misiles enemigos disparados desde detrás de colinas y desde los bosques empezaron a provocar un número alarmante de bajas. Se tuvieron que asignar unidades para terminar con los artilleros tau, pero estas, a su vez, fueron atacadas por tropas



tau equipadas con retrocohetes y pantallas de camuflaje. Gradualmente, la coherencia de la punta del ataque fue rompiéndose hasta que, al llegar a las afueras de Gel'bryn, había tres puntas de lanza presionando al frente de la fuerza principal. Una de ellas estaba compuesta por los Titanes de la *Legio Thanataris*, que fueron contrarrestados por los Destruidores Mobula, las mismas naves que habían sido lanzadas durante las primeras batallas por las naves de guerra tau. La segunda punta de lanza estaba compuesta predominantemente por miembros de infantería ligera veterana del Regimiento de Rifles de Rakarshan, cuyo inteligente uso de la cobertura los había mantenido hasta el momento fuera de peligro. Fueron detenidos por la aparición de una hueste de guerreros kroot en los tejados y en el interior de los edificios de Gel'bryn. La tercera consistía en un destacamento de Cruzados Marines Espaciales formado por hermanos de los Manos de Hierro, los Ultramarines y los Guadañas del Emperador. Estos fueron contraatacados por las mejores tropas de los Tau, sus tropas de apoyo pesado. Los contraataques perfectamente sincronizados de los Tau detuvieron el ímpetu del avance imperial y el frente de batalla se estableció a lo largo de la orilla de un ancho río a unos treinta y cinco kilómetros al norte de Gel'bryn.

3ª FASE: OPERACIÓN HIDRA

Cuando las fuerzas imperiales, dirigidas en esa ocasión por el General Wendall Gauge, vieron que su avance había sido frenado, tuvieron que atrincherarse para evitar lo peor de la potencia de fuego tau. Los Tau poseían habilidades superiores para el combate nocturno, factor que explotaban al máximo moviéndose hasta situarse al máximo alcance de las posiciones defensivas imperiales y abriendo fuego para retirarse al amanecer. Las patrullas de combate de los Marines Espaciales eran una gran ayuda, pero las bajas seguían aumentando. Esto se veía agravado por la preocupación constante ante la posible llegada de una nueva flota tau, pues la flota de la cruzada estaba seriamente dañada y apenas podía proteger sus transportes y mucho menos proporcionar cobertura para el ejército. Desde que el asedio se había estancado, cada día llegaban más Tau al frente.

El General Gauge concluyó que la cruzada había ido a parar a un mundo principal de los Tau y que sus recursos eran insuficientes para una empresa de tamaño dificultad. Se les habían prometido muchos refuerzos al inicio de la campaña, pero no había llegado ninguno. El Inquisidor Grand estaba decidido a iniciar una evacuación seguida por un Exterminatus, ya que, según él, los Tau eran "claramente demasiado peligrosos como para permitir su existencia". No obstante, el ejército había encontrado en los Tau un adversario honorable y algunos miembros del alto mando presentaron una fuerte oposición a una sanción tan extrema. Mientras el consejo de guerra de la cruzada se hallaba paralizado por el debate interno, el General Gauge actuó. Formó a los Titanes junto a los regimientos de Brimlock e intentó atravesar la línea del río por el flanco derecho para acorralar a los Tau contra el mar. Como preparativo, su artillería bombardeó otros sectores y los cazas de la Flota Imperial iniciaron una ofensiva contra los campos de aviación tau que fue muy costosa, pero que mantuvo las aeronaves tau lejos del frente. La fuerza de asalto imperial capturó su objetivo primario en pocas horas (un pueblo que tenía un puente sobre el río) y lo hizo totalmente por sorpresa. A medida que proseguía el asalto, tuvo que

enfrentarse a las ultramóviles unidades tau desplegadas por los ubicuos Destruidores Mobula. Durante el resto del día se libró una batalla por los suburbios de Dal'yth que terminó con el Imperio a apenas nueve kilómetros de cazar en la trampa a decenas de miles de Tau. Al caer la noche, las tropas tau abandonaron el combate y se replegaron a otra línea defensiva más allá de Gel'bryn. Por la mañana, los Tau se habían ido y, aunque la ciudad seguía infestada por Kroots, el astropuerto de las afueras fue rápidamente capturado.

El astropuerto, junto con la distancia a la que los Tau se habían retirado, suponía una excelente oportunidad para la evacuación que el General Gauge no dejó pasar. La resistencia de la Inquisición y gran parte del Adeptus Astartes a abandonar el lugar quedó en nada cuando el Inquisidor Kryptman hizo llegar una orden expresa a todas las fuerzas de regresar a Brimlock. Los Tau se dieron cuenta sagazmente de que hubiera sido una sinrazón interponerse en la evacuación y se parlamentó bajo banderas de tregua hasta llegar a acuerdos que fueron cumplidos por ambos bandos. Las primeras semillas de cooperación habían sido plantadas, aunque tardarían en germinar en la tierra quemada tras tan brutal conflicto.

El Imperio había aprendido a respetar las habilidades marciales de los Tau y estos habían descubierto la crueldad de una galaxia que antes creían que podían reclamar con total libertad.



Los tres Guerreros de la Casta del Fuego estaban reunidos en el centro del estadio de la batalla con sus armaduras de combate "Crisis" inertes tras ellos. Cada uno de ellos iba desnudo de cintura para arriba y por sus torsos resbalaba sangre y sudor. El líder de la escuadra, Vre'myar, dio un paso al frente y sacó un reluciente cuchillo de una vaina magníficamente labrada. El cuchillo Ta'lissera había sido forjado especialmente por Fio'vere Fal'shia Gwial para el ritual Ta'lissera y tenía tanto de obra de arte como de arma. Vre'myar contempló las caras de sus dos compañeros, su nueva familia. Habían luchado juntos durante ocho años y conocía sus fuerzas y habilidades mejor que ellos mismos. Ese mismo día habían sobrevivido a su segundo Juicio del Fuego y habían decidido unánimemente que había llegado el momento de celebrar el ritual de la unión espiritual. El aire del estadio estaba caliente tras los combates de entrenamiento. Cientos de Shas se habían reunido para contemplar su Ta'lissera. Al llevarlo a cabo sacrificarían sus deseos personales y su individualidad dentro del imperio por el bien de esta banda de guerreros y por el Bien Supremo. Vre'myar sentía el peso del cuchillo Ta'lissera en su mano, plenamente consciente de la responsabilidad que representaba. La sangre de sus futuros hermanos pronto cubriría el filo con una capa rojiza. La grandeza del acto que estaban a punto de cometer le excitaba y le daba escalofríos por igual.

-Adelante entonces, Vre'myar -dijo Ui'rash'ya-. Hagámoslo antes que nos muramos todos de viejos y el Ky'husa se enfríe.

-Sí -repuso rápidamente Ui'lyr'sa-, antes que el Shas'el piense que hemos perdido el coraje.

Vre'myar sonrió y sostuvo el cuchillo en alto frente a él. Se giró hacia sus hermanos y colocó la punta del cuchillo en el centro del pecho de Ui'rash'ya.

"Por el poder de mi sangre y de la sangre de mis compañeros guerreros, juro que siempre estaremos unidos como hermanos", recitó Vre'myar, repitiendo el Juramento de la Comunión. Miró a Ui'rash'ya a los ojos y presionó la punta del cuchillo, hundiéndola en su piel. La sangre manó del pecho de su amigo y corrió filo abajo goteando por el mango laboriosamente tallado. El veterano guerrero no pestañeó mientras el cuchillo descendía dibujando el símbolo del clan Vior'la en su carne. Vre'myar inclinó la cabeza y dijo: "Mi vida es tu vida, tu vida es mi vida. Lo que hagamos a partir de ahora, lo haremos juntos. No tengo razón de ser fuera de esta unión y todo lo que hago desde este mismo momento lo hago en su nombre". Mientras pronunciaba estas palabras, una inmensa alegría le embargó y sintió un feroz orgullo creciéndole dentro el pecho. Ui'rash'ya inclinó la cabeza en señal de asentimiento mientras le resbalaban gotas de sudor por la frente.

Vre'myar terminó de cortar y dio un paso atrás.

-No ha estado tan mal, ¿verdad, Ui'rash'ya?

-He sufrido heridas peores -admitió el Guerrero de la Casta del Fuego mientras colocaba su mano en el hombro de Vre'myar-. Bien hecho.

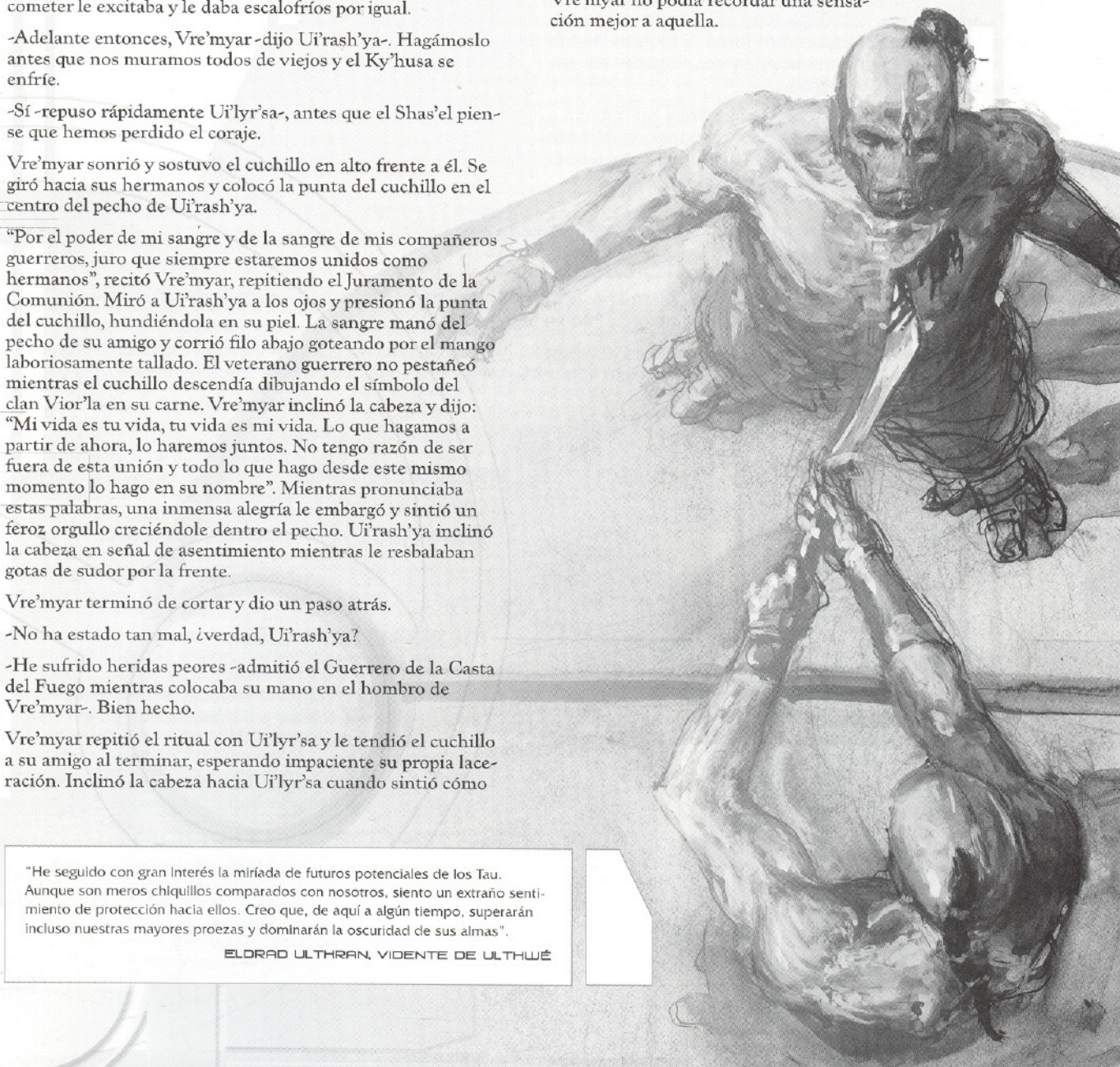
Vre'myar repitió el ritual con Ui'lyr'sa y le tendió el cuchillo a su amigo al terminar, esperando impaciente su propia laceración. Inclinó la cabeza hacia Ui'lyr'sa cuando sintió cómo

la hoja perforaba su piel, apretando los puños cuando el cuchillo le cortó la carne. El dolor era grande, pero el honor de lo que estaban haciendo volvía irrelevantes tales consideraciones. Finalmente, terminó y, sin aliento, Vre'myar recogió el cuchillo Ta'lissera que le tendía Ui'lyr'sa y, de pie frente a cada uno de sus compañeros, les hizo un corte diagonal en la palma de la mano, primero a uno, después al otro y, finalmente, a sí mismo. Limpió el cuchillo antes de envainarlo de nuevo y extendió sus brazos. El grupo unió las palmas de la mano y, al unísono, exclamaron: "Que todos sean testigos de este Ta'lissera. Como el círculo eterno, este vínculo nunca se romperá. Porque mientras viva uno solo de nosotros, también vivirá el resto. No hay Tau superior a otro; todos son uno y el total es mejor que la suma de sus partes".

Los tres Guerreros de la Casta del Fuego se dejaron ir de la mano y se arrodillaron para recoger los cuencos de cerámica dispuestos a sus pies, cuyo caliente contenido líquido despedía vapor. Ui'rash'ya dijo: "Es mejor beber el Ky'husa de un solo trago", y vació el licor caliente por su garganta. Vre'myar y Ui'lyr'sa resollaron cuando el fuego líquido les quemó el gástrico. Un gran grito de júbilo resonó por todo el estadio como muestra de homenaje de los guerreros reunidos; Vre'myar no podía recordar una sensación mejor a aquella.

"He seguido con gran interés la miriada de futuros potenciales de los Tau. Aunque son meros chiquillos comparados con nosotros, siento un extraño sentimiento de protección hacia ellos. Creo que, de aquí a algún tiempo, superarán incluso nuestras mayores proezas y dominarán la oscuridad de sus almas".

ELDRAD ULTHRAN, VIDENTE DE ULTHWÉ



MISIÓN: SALVAR AL AUN'O

ÓRDENES

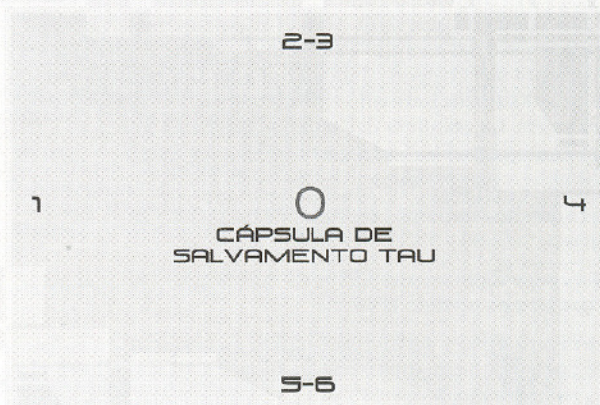
Un Etéreo tau se ha visto forzado a efectuar un aterrizaje forzoso sobre una zona de guerra. Es un Aun'o y no se puede permitir que el enemigo lo capture o lo mate. Afortunadamente, su nave estaba equipada con una cápsula de salvamento con una potente pantalla deflectora incorporada que asegurará la supervivencia del Aun'o hasta que se agote la energía. Por desgracia, las fuerzas enemigas lo han detectado. La fuerza tau debe aterrizar y asegurar la protección del Aun'o antes que la pantalla de la cápsula de salvamento se resquebraje.

REGLAS ESPECIALES

En esta misión deben aplicarse las reglas especiales de *reservas*, *tropas de despliegue rápido*, *duración variable de la batalla* y *combate nocturno* (si se obtiene un resultado de 4+ en 1D6).

DESPLIEGUE

1. Se coloca un marcador o una miniatura en el centro exacto de la mesa para representar la cápsula de salvamento.
2. El jugador tau despliega todo su ejército como tropas de despliegue rápido en el Turno 1. Incluso las tropas que normalmente no podrían desplegarse así podrán hacerlo en esta misión.
3. El ejército del jugador no tau empieza en reserva y actúa en primer lugar. Entrará por un borde de la mesa determinado al azar. Cualquier tropa de despliegue rápido podrá aplicar la regla especial de reserva.



OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Cuando la duración aleatoria de la partida termine, la pantalla deflectora que rodea la cápsula de salvamento tau se habrá desmoronado y el Etéreo habrá sido capturado o rescatado.

Las unidades con un 50% o más de sus efectivos iniciales y los vehículos no dañados pueden capturar la cápsula de salvamento. Vencerá el bando que, al finalizar la partida, tenga la unidad que cumpla estos requisitos más cerca de la cápsula de salvamento.



RESERVAS

Consulta el apartado "Despliegue".

Todo el ejército no tau comienza en reserva.

DURACIÓN DE LA BATALLA

La batalla dura un número variable de turnos (consulta las reglas especiales para escenarios en el reglamento de Warhammer 40,000).

RUTA DE RETIRADA

Cualquier unidad no tau obligada a retirarse lo hará hacia el borde del campo de batalla por el que entró.

Cualquier unidad tau obligada a retirarse lo hará hacia el borde opuesto.

TRANSMITIDO POR: KORWYN DELTA

DESTINO: MARTE

FECHA: 5432999.M41

CONDUCTO TELEPÁTICO:

ASTROPATA-TERMINUS TORUGAN

REF:ADMEC/99348844/XEN583

AUTOR: GENETISTA SECUNDUS ZACARÍAS SANTIAGO

TÍTULO: REFLEXIÓN ACERCA DEL PROCESO EVOLUTIVO Y LA HEREJÍA TECNOLÓGICA DE LA RAZA TAU.

EVOLUCIÓN

ANTE EL CONTACTO CRECIENTE CON LA XENORAZA CONOCIDA COMO TAU, CADA DÍA ES MÁS EVIDENTE QUE, A EXCEPCIÓN DE LOS TIRÁNIDOS, ESTA RAZA HA DEMOSTRADO UNA MAYOR TENDENCIA AL DESARROLLO EVOLUTIVO QUE NINGUNA OTRA. CUANDO TUVI- MOS EL PRIMER CONTACTO DOCUMENTADO CON LOS TAU, HACE UNOS SEIS MIL AÑOS, ESTOS SE ENCON- TRABAN EN UN ESTADIO PRIMITIVO (HABÍAN APREN- DIDO HACIA MUY POCO A UTILIZAR GARROTES Y A USAR EL FUEGO). LA INFORMACIÓN POSTERIOR ES EXTRE- MADAMENTE ESCASA, YA QUE EL PLANETA PARECE HABER QUEDADO AISLADO DURANTE MUCHOS MILES DE AÑOS POR TORMENTAS DE DISFORMIDAD DE UNA FEROCIDAD Y DURACIÓN INUSUALES. AL RENOVAR EL CONTACTO, NOS HALLAMOS FRENTE A UN SALTO EVO- LUTIVO MUCHO MAYOR DEL QUE PODRÍAMOS HABER ESPERADO NORMALMENTE. DESDE QUE FUERAN CATALOGADOS POR PRIMERA VEZ, LOS TAU HAN PRO- GRESADO HASTA UN NIVEL TECNOLÓGICO QUE, AUN- QUE, OBTIVAMENTE, NO ES TAN ILUMINADO COMO EL DE NUESTRA PROPIA ORDEN SAGRADA, NO POR ELLO DEJA DE SER ALTAMENTE AVANZADO. ¡DEUS EX MAQUINA, RECEMOS TODOS AL OMNISSIAH!

HE LLEVADO A CABO ESTE ESTUDIO PARA DEDUCIR EL ORIGEN DE LOS TAU Y, CON ELLO, LOGRAR DESCU- BRIR SI ESTA PROGRESIÓN ES RESULTADO DE LA SELECCIÓN NATURAL O DE ALGUNA OTRA FUERZA EXTERNA. LA SELECCIÓN NATURAL ES UN MECANISMO EVOLUTIVO QUE SE DA CUANDO INDIVIDUOS ESCO- GIDOS DE UNA POBLACIÓN SON MÁS CAPACES DE ADAP- TARSE A SU ENTORNO Y, POR CONSIGUIENTE, PRODU- CEN UNA MAYOR DESCENDENCIA. LA NATURALEZA ESCOGE EN ÚLTIMO TÉRMINO A AQUELLOS INDIVIDUOS CUYAS CARACTERÍSTICAS LOS HACEN MÁS APTOS PARA SOBREVIVIR EN LA VIDA ADULTA Y REPRODUCIRSE.

POR CONSIGUIENTE, LA EVOLUCIÓN RESULTANTE ES TAN GRADUAL QUE RESULTA CASI IMPOSIBLE DETEC- TARTLA EN APENAS UNAS POCAS GENERACIONES. NO OBSTANTE, EN EL CASO DE LOS TAU, HAY EVIDENCIAS QUE SUGIEREN QUE SU ESPECIE SE HA VISTO SUJETA A CORTOS PERIODOS DE CAMBIO ULTRARRÁPIDO. SOLO PODEMOS HACER ESPECULACIONES SOBRE QUÉ PRO- VOCÓ ESTOS CAMBIOS; TAL VEZ FUE LA VARIABILIDAD CLIMÁTICA, UNOS PATRONES DE ALIMENTACIÓN ALTE- RADOS DE LOS DEPREDADORES, LA ESCASEZ DE ALI- MENTOS O ALGÚN FACTOR EXTERNO DESCONOCIDO (CONSULTAR EL GRÁFICO ADJUNTO Ad/Mec32). EL RESULTADO SERÍA UN RITMO ACCELERADO DE CAMBIO EN LAS FRECUENCIAS DE LOS GRUPOS DE GENES DE LAS CARACTERÍSTICAS QUE FUERON MÁS FAVORECIDAS POR LAS NUEVAS CONDICIONES MEDIOAMBIENTALES.

AHORA RESULTA BASTANTE EVIDENTE QUE EL HISTO- RIAL EVOLUTIVO DE LOS TAU ES EXTREMADAMENTE COMPLEJO. DIFERENTES SUBESPECIES HAN EVO- LUCIONADO A DIFERENTES RITMOS Y ESTOS RITMOS HAN CAMBIADO A LO LARGO DEL TIEMPO COMO RESPUES- TA A COMPLEJOS PATRONES DE INTERACCIÓN CON OTRAS ESPECIES Y FACTORES MEDIOAMBIENTALES. CUÁLES HAN SIDO ESTAS INTERACCIONES SOLO PUEDE SER FRUTO DE LA ESPECULACIÓN, DADA LA ESCASA INFORMACIÓN QUE PUDIMOS EXTRAER DEL

SUJETO TAU INTERROGADO SOBRE LA HISTORIA RECIENTE DE SU RAZA. A PARTIR DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA, AVANZO HUMILDEMENTE UNA TEORÍA QUE EXPLICARÍA LA EVOLUCIÓN DE LOS TAU, A LA QUE YO LLAMO "TEOREMA DE ZACARÍAS SOBRE LA DIVERGEN- CIA ADAPTATIVA".

IMPULSADA POR LA SELECCIÓN NATURAL, LA DIVER- GENCIA ADAPTATIVA CONSISTE EN LA DIVERSIFICACIÓN DE UNA ESPECIE EN DOS O MÁS SUBESPECIES COMO GRUPOS ADAPTADOS A SUS DISTINTOS ENTORNOS. CREO QUE EL PASO INICIAL ES LA SEPARACIÓN DE LA ESPECIE EN DISTINTAS POBLACIONES DE CRÍA, LO QUE PODRÍA OCURRIR COMO RESULTADO DE UN AISLAMIEN- TO GEOGRÁFICO O SOCIAL. A LO LARGO DEL TIEMPO, LOS BANCOS GENÉTICOS DE LOS GRUPOS AISLADOS DIFERIRÍAN PROGRESIVAMENTE ENTRE SÍ AL ADQUIRIR MUTACIONES ALEATORIAS COMO RESULTADO DE LA DERIVA GENÉTICA. EN OTRAS PALABRAS, LA NATURA- LEZA ESCOGE LAS DIFERENTES CARACTERÍSTICAS EXISTENTES EN LOS BANCOS GENÉTICOS DE LAS DIFERENTES POBLACIONES. CON EL PASO DEL TIEMPO, LAS POBLACIONES DIVERGEN GENÉTICAMENTE A TODOS LOS EFECTOS, CONVIRTIÉNDOSE EN SUBESPECIES INDEPENDIENTES. UNO PODRÍA ESPERAR QUE ESTE PROCESO DURARA MILLONES DE AÑOS, PERO LA EVIDENCIA DE PROTEÍNAS SINTÉTICAS Y CADENAS DE AMI- NOÁCIDOS EN LOS ÓRGANOS INTERNOS DEL SUJETO SOMETIDO A ESTUDIO, ME HACEN CREER QUE ESTE PROCESO SE HA ACCELERADO DE ALGUNA FORMA. LA FORMA EN QUE ESTA HEREJÍA CONTRA NATURA PUEDE HABER SUCEDIDO ESTÁ MÁS ALLÁ DE LOS OBJETIVOS DE ESTE INFORME, POR LO QUE PREFIERO DEJARLO EN MANOS DE OTROS INVESTIGADORES MÁS CUALIFICA- DOS PARA ELLO.

TECNOLOGÍA

LA HEREJÍA DE ESTOS ALIENÍGENAS ALCANZA SU APO- GEO CUANDO UNO OBSERVA SU TECNOLOGÍA. SI BIEN ES CIERTO QUE SU EFICACIA PUEDE IGUALAR Y, OCA- SIONALMENTE, SUPERAR LA DE LA TECNOLOGÍA DE MANUFACTURA IMPERIAL, NO MUESTRA NINGUNA DE LAS OBSERVANCIAS ADECUADAS AL SAGRADO ESPÍ- RITU DEL DIOS-MÁQUINA. APENAS PUEDO CONCEBIR TAL AFRENTA, POR LO QUE RECOMIENDO QUE TODOS LOS ARTEFACTOS TAU RECUPERADOS SEAN DESTRUI- DOS (SEGÚN LA DIRECTRIZ AdMec666 DEL ADEPTUS MECÁNICUS). ES EN LA FRANJA ESTE DONDE UNO

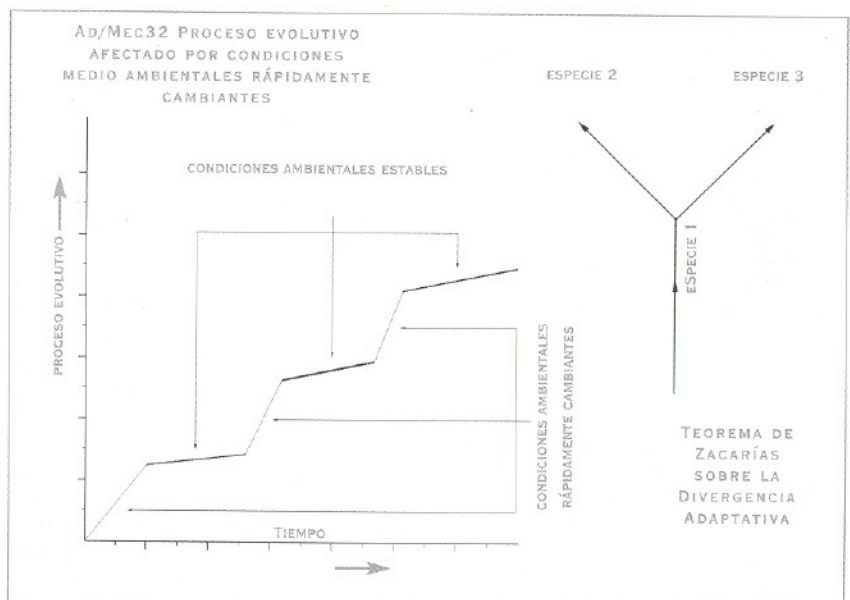
ENCUENTRA LA MÁS FLAGRANTE VULNERA- CIÓN DE LA DOCTRINA IMPERIAL, YA QUE MUCHAS COLONIAS DE LA PERIFERIA CO- MERCIAL CON ESTOS ALIENÍGENAS A CAMBIO DE SU TECNOLOGÍA DE CONSTRUCCIÓN MEJORADA Y DE SU MAQUINARIA AGRÍCOLA. ALLÍ DONDE LOS SIRVIENTES DEL IMPERIO HAN DES- CUBIERTO TALES ARTEFACTOS ILEGALES LOS HAN CONFISCADO Y HAN SOMETIDO A LOS COLONOS INFRACTORES A LA SERVITUD PENAL.

MÁS DIFÍCIL RESULTA RETIRAR ESTA TECNOLOGÍA CUANDO SE HALLA EN MANOS DE AQUELLOS QUE OSTENTAN POSICIONES DE AUTORIDAD O SON DIFÍCIL- LES DE RASTREAR. UN EJEMPLO DE ESTO SON LOS TRAJES DE CAZA DE LOS LLAMADOS "DEPREDADORES DE LA CÚSPIDE" HALLADOS EN LOS COMPLEJOS COL- MENA DE NECROMUNDA (AC: ARCHIVO ORDO XENOS 4353/TECNOLOGÍA ALIENÍGENA/B). ESTOS ARISTÓ- CRATAS MALEANTES EMPLEAN ARMADURAS DE COMBA- TE BLINDADAS QUE SE DICE QUE SON AUTOSUFICIENTES, QUE SE AUTORREPARAN Y QUE SON TOTALMENTE CAPACES DE REGISTRAR TODAS LAS ACCIONES DE SU PORTADOR. LAS IMPLICACIONES DE ESTA ÚLTIMA CARACTERÍSTICA SON VERDADERAMENTE TERRORÍFICAS: ¿VUELVE ESTA INFORMACIÓN A LOS TAU? ¿HAN ESTADO UTILIZANDO LOS ALIENÍGENAS ESTAS ABOMI- NACIONES TECNOLÓGICAS PARA ESPÍAR NUESTRAS CIUDADES DURANTE TODOS ESTOS AÑOS? ES IMPERA- TIVO QUE ESAS BANDAS SEAN OBLIGADAS A ABANDO- NAR SUS TRAJES DE CAZA ANTES QUE LOS TAU OBTEN- GAN AÚN MÁS INFORMACIÓN ACERCA DEL IMPERIO.

LA INSIDIOSA INFLUENCIA DE ESTOS ALIENÍGENAS NO DEBERÍA SER SUBESTIMADA. SU TECNOLOGÍA YA SE HA PROPAGADO A MUNDOS DEL PROPIO SEGMENTUM SOLAR Y, QUIZÁ, A LA TIERRA MISMA (AUNQUE ES OB- VIO QUE NINGÚN CIUDADANO LEAL PODRÍA SOPORTAR TAL BLASFEMIA). AUNQUE NO POSEO AUTORIDAD PA- RA ACONSEJAR SOBRE CUÁL DEBERÍA SER LA POLÍTICA EXTERIOR DEL IMPERIO, RUEGO A LOS RECEPTO- RES DE ESTE DOCUMENTO QUE, CON LA MAYOR CELERIDAD POSIBLE, PROCEDAN A LA VIGOROSA PER- SECUCIÓN DE ESTOS ABOMINABLES ALIENÍGENAS ALLÍ DONDE SEAN ENCONTRADOS.

VUESTRO HUMILDE SERVIDOR,

GENETISTA SECUNDUS, ZACARÍAS SANTIAGO.



CLANES TAU

El nombre de un Tau contiene mucha información acerca de su lugar en la sociedad, su mundo natal y sus logros personales. El tercer elemento del nombre de un Tau, después de su casta y su rango, indica el clan o planeta del que procede. El clan de un individuo lleva una serie de sutiles implicaciones y significados acerca de la personalidad y las habilidades del Tau. Por ejemplo, los Tau de cualquiera de los mundos más antiguos, como el planeta natal de los Tau o sus primeras colonias, son considerados eruditos y cultos solo por proceder de ese lugar, mientras que los mundos más jóvenes se consideran más dinámicos y pragmáticos, como, por ejemplo, T'olku, que es famoso como centro de entrenamiento administrativo (muchos Tau procedentes de este planeta se convierten en hábiles diplomáticos y negociantes). Los clanes tau más famosos y sus características definitorias más comúnmente asociadas a ellos se indica a continuación.

CLANES MAYORES

RASGOS COMÚNMENTE ASOCIADOS

T'AU



El mundo natal Tau; al ser el clan más antiguo, los Tau de este planeta son considerados especialmente instruidos y sabios.

TAU'N



La primera colonia extraplanetaria del imperio; los Tau de este mundo se consideran pioneros y a menudo dirigen las misiones de exploración a través del espacio tau.

VIOR'LA



Vior'la gira en torno a una estrella binaria y se traduce como "el temperamental". Es un planeta de la Casta del Fuego cuyos guerreros son particularmente agresivos y duchos en las artes de la muerte. La academia más antigua y respetada de todas las de la Casta del Fuego fue fundada aquí.

D'YANDI



Su significado es "lunas gemelas" y estuvo aislado de la parte principal del imperio tau durante muchos años; debido a ello, los Tau de este mundo revirtieron a un nivel más básico de tecnología. Aunque desde entonces han recuperado su lugar en el imperio, sus habitantes son considerados rústicos y atrasados.

CLANES MAYORES

RASGOS COMÚNMENTE ASOCIADOS

DAL'YTH



Un mundo muy cosmopolita donde el comercio es tan apreciado como la conquista. Los Tau de este mundo siempre dan la bienvenida a los habitantes de otros planetas. Es por ello que este es el planeta que ha tenido contacto con más especies alienígenas. Muchos comerciantes y mercaderes de la Casta del Agua proceden de este planeta.

SA'CEA



Uno de los mundos tau más calurosos y densamente poblados; este clan tiene una mayor proporción de guerreros de la Casta del Fuego que cualquier otro y está altamente militarizado. Los nativos de Sa'cea se consideran guerreros particularmente honorables y disciplinados.

BORK'AN



Es un centro de estudio y aprendizaje, con muchas universidades e instalaciones para la investigación. Un gran porcentaje de la casta Fio procede de este mundo.

FAL'SHIA



Los miembros de la casta Fio de este mundo son famosos por la calidad de sus artesanos y su trabajo es muypreciado. Muchas de las innovaciones tecnológicas más importantes de los Tau proceden de este mundo y los Tau de este clan son considerados grandes solventadores de problemas.

OTROS CLANES

RASGOS COMÚNMENTE ASOCIADOS

AU'TAAL

Es famoso por tratarse de un planeta hermoso y exuberante, donde los Tau que pueden viajar libremente por todo el imperio pueden pasar su tiempo libre relajándose. Los Tau de este mundo son conocidos por su actitud indolente para con sus labores con el imperio y los demás Tau a menudo los consideran perezosos.

ELSY'EIR

Es conocido por la cantidad y calidad de su poesía y arte pictórico; los Tau de este clan son tenidos por intelectuales y son altamente respetados por su creatividad.

KE'LSHAN

Situado cerca de la Fisura Perdis, este clan ha sufrido mucho a manos de todo tipo de alienígenas, por lo que sus habitantes se han vuelto desconfiados con aquellos a los que no conocen. Estos Tau tienden a ser solemnes y taciturnos, poco amigables y, a veces, abiertamente hostiles hacia las razas alienígenas.

N'DRAS

Por razones desconocidas, este mundo fue voluntariamente abandonado por los Tau hace prácticamente medio siglo. Los pocos Tau que continúan en N'dras se consideran poco de fiar y son generalmente de temperamento impaciente y semblante amargo.

T'OLKU

Conocidos por su consejo de sabios y las habilidades diplomáticas y dialécticas de sus miembros de la Casta Etérea, muchos de los Tau que han tenido éxito tratando con especies alienígenas proceden de este mundo.

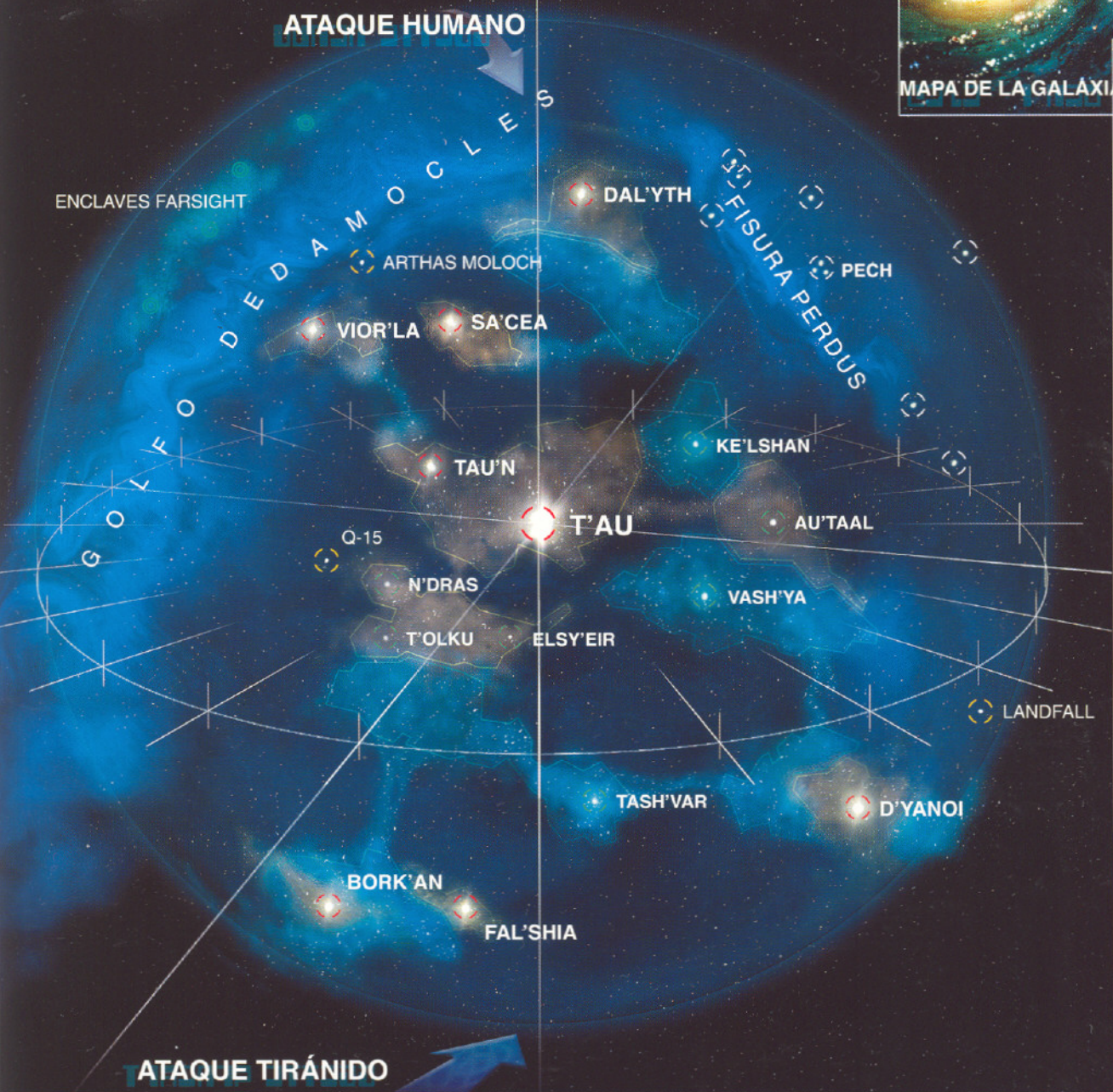
TASH'VAR

Situado en la frontera del espacio tau, este mundo ha sufrido las predaciones de los piratas orkos y de otras razas y sus habitantes son considerados tenaces, resistentes, prácticos y valientes.

VASH'YA

Conocido como el "mundo entre esferas", los miembros de la casta Kor tienen una gran tradición en este planeta, pues proporcionaron la mayoría de pilotos y tripulaciones para la temprana expansión espacial tau.

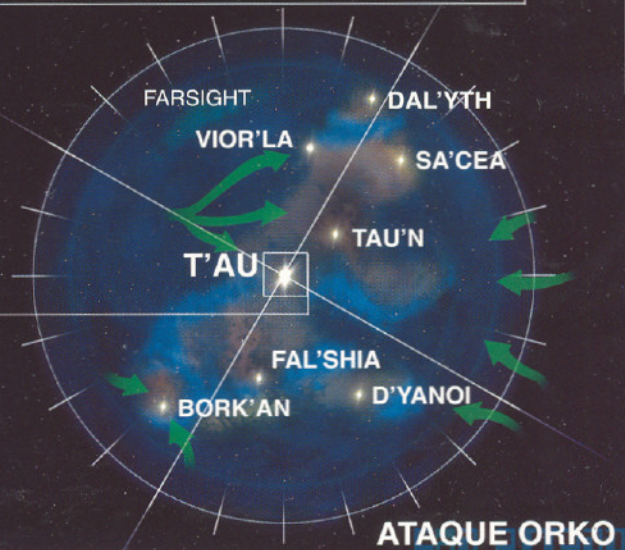
EL IMPERIO TAU



- Planetas de los Clanes Mayores
- Planetas de los Clanes Menores
- Mundos kroot
- Mundos Artefacto
- Colonias de la 1ª fase (poblac.+ de 100,000)
- Colonias de la 2ª fase (poblac. 10-10,000)



PLANETA NATAL TAU



CODEX TAU

Los Tau creen que ha llegado su hora; su raza, su imperio, traerá la unidad a toda la galaxia. No existe enemigo al que no puedan vencer con su tecnología ni problema que su ciencia no pueda resolver. Hasta las estrellas volverán a forjarse para la causa del Bien Supremo.

Este libro contiene:

- **LISTA DE EJÉRCITO:** la lista completa del ejército tau, con la que podrás elegir tus tropas para la batalla. También se incluye la lista de tropas de los Kroot, los salvajes mercenarios aliados de los Tau, y, además, información detallada sobre las armas, las mejoras que puedes añadir a las armaduras de combate y nuevas armas.
- **SECCIÓN DEL HOBBY:** dieciséis páginas a todo color rebosantes de consejos y trucos para coleccionar, pintar y jugar con un ejército tau.
- **PERSONAJES ESPECIALES:** Las reglas completas de dos renombrados personajes tau, el Comandante renegado de la Casta del Fuego O'shovah y el noble Aun'shi de la Casta Etérea.
- **TRASFONDO HISTÓRICO:** una extensa explicación del idioma, la cultura, los mundos y las técnicas de combate del imperio tau.

"EXTRAÑO, TE DOY LA BIENVENIDA EN NOMBRE DE LOS TAU.

SI ESTÁS LEYENDO ESTO, ES QUE HAS ENCONTRADO UNO DE NUESTROS DRONES MENSAJEROS Y, POR TANTO, ERES UNA RAZA ESPACIAL. PRONTO TENDRÁS MÁS EVIDENCIAS DE NUESTRA EXISTENCIA. QUE ESTO NO SEA MOTIVO DE ALARMA.

SERÁS BIENVENIDO CUANDO ENCUENTRES UNA DE NUESTRAS NAVES O PUESTOS AVANZADOS. TENEMOS MUCHO QUE OFRECER A UN AMIGO SINCERO. SOMOS CINCO CASTAS, PERO UN SOLO PUEBLO. LA CASTA DE LA TIERRA SE ENCARGA DE LA CONSTRUCCIÓN Y PRODUCCIÓN. LA CASTA DEL AIRE, DE PILOTAR Y NAVEGAR. LA CASTA DEL AGUA COORDINA Y ARBITRA. LA CASTA DEL FUEGO SE ENCARGA DE LA PROTECCIÓN DE NUESTROS ASENTAMIENTOS Y DE DERROTAR A NUESTROS ENEMIGOS. TODAS LAS CASTAS ESTÁN UNIDAS BAJO UNA CAUSA COMÚN: LA DE LLEVAR UNA NUEVA FORMA DE VIDA AL UNIVERSO.

DESEAMOS QUE DECIDAS COMPARTIR LA CULTURA, TECNOLOGÍA Y PROTECCIÓN DEL IMPERIO TAU.

LO ÚNICO QUE PERMANECE CONSTANTE EN EL UNIVERSO ES EL CAMBIO. LOS SABIOS SABEN ADAPTARSE A LOS CAMBIOS.

CREE EN NUESTRO DESTINO."

Transcripción de un mensaje alienígena descubierto en el sistema Koath en 696.M41.



Éste es un suplemento para Warhammer 40,000.

Es necesario disponer de una copia del juego Warhammer 40,000 para poder utilizar el contenido de este libro.



5 1011921 952557 >

www.games-workshop.es

ISBN 84-38879-77-6

CÓDIGO DE PRODUCTO: 03 03 01 13 001

GAMES WORKSHOP

IMPRESO
EN ESPAÑA



MINIATURAS
CITADEL



Citadel y el castillo de Citadel, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido y Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd. en el resto del mundo. El copyright exclusivo del contenido de este producto es propiedad de Games Workshop Ltd. © 2001. Todos los Derechos Reservados.