



KAMPFPATROUILLE: STERNENREICH DER T'AU

AUN'SHARS BESCHÜTZER

Der Himmlische Aun'Shar glaubt, er könne die Erleuchtung des Höheren Wohls am besten verbreiten, indem er sich selbst auf die Schlachtfelder des 41. Jahrtausends begibt und die Zerstörung jener Feinde vorantreibt, denen die Erleuchtung nicht mittels Diplomatie gebracht werden kann. Die Feuerkrieger an seiner Seite verehren ihn und folgen seinen Befehlen, ohne auch nur eine Sekunde zu zögern. Sie leben allein, um seinen Willen umzusetzen, und würden bereitwillig sterben, um sein Überleben zu sichern.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

A Aun'Shar (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Ehrenstab; Schwebedrohne.

B Shas'nel D'tano (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Feuerklinge-Pulsgewehr; Handwaffe.

C Phantom-Kampfanzug (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Zyklischem Ionensturmblaster; Zwillingss-fusionsblaster; Phantom-Fäusten; Kampfanzug-Unterstützungssystem.

D Eingreifteam (10 Modelle)

- 1 Feuerkrieger-Shas'ui ist ausgerüstet mit: Pulskarabiner; Pulspistole; Handwaffe; Unterstützungsturm-Raketensystem; Markiererdrohne.
- 5 Feuerkrieger sind ausgerüstet mit: Pulspistole; Pulsgewehr; Handwaffe.
- 4 Feuerkrieger sind ausgerüstet mit: Pulskarabiner; Pulspistole; Handwaffe.

E Geist-Kampfanzüge (3 Modelle)

- 1 Geist-Shas'vre ist ausgerüstet mit: Fusionsblaster; Kampfanzugfäuste; Kampfanzug-Unterstützungssystem; Markiererdrohne.
- 2 Geist-Shas'ui sind ausgerüstet mit: Bündelkanone; Kampfanzugfäuste.



Zyklischer Ionensturmblaster



Zwillingsfusionsblaster



KAMPFPATROUILLE: STERNENREICH DER T'AU AUN'SHARS BESCHÜTZER

FÄHIGKEITEN

Die für Aun'Shars Beschützer erforderlichen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie sind speziell für Kampfpatrouille-Spiele entwickelt. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Für das Höhere Wohl* –, die auf den Datenblättern vieler Einheiten aufgeführt ist und unten beschrieben wird.

FÜR DAS HÖHERE WOHL

Die Jagdkader kämpfen zum Wohl des gesamten Sternereichs der T'au, nicht für persönliche Gewinne oder aus anderen egoistischen Gründen. Im Gefecht äußert sich diese Hingabe in außerordentlich wirkungsvollem Deckungsfeuer. Tödliche Pulsfeuersalven nageln den Feind fest, oder die berühmten T'au-Zielmarkierer machen selbst gut eingerichtete feindliche Stellungen nutzlos, und das gestattet anderen T'au-Kriegern, den verwundbaren Feind mit mörderischer Gewalt zu treffen.

In deiner Fernkampfphase können Einheiten deiner Armee paarweise gegen feindliche Einheiten zusammenarbeiten. Wenn sie dies tun, wird eine jener Einheiten zur beobachtenden Einheit und die andere zur gelenkten Einheit. Die feindliche Einheit, die sie als Ziel wählen, ist die aufgeklärte Einheit.

Jedes Mal, wenn du diese Einheit zum Schießen wählst und sie keine beobachtende Einheit ist, kann sie diese Fähigkeit einsetzen. Wenn sie dies tut, wähle eine andere befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit (beachte, dass **AUN'SHAR** diese Fähigkeit nicht hat), die ebenfalls infrage kommt, zu schießen (ausgenommen erschütterte und beobachtende Einheiten). Bis zum Ende der Phase gilt diese Einheit als gelenkte Einheit und jene befreundete Einheit als beobachtende Einheit. Wähle dann eine feindliche Einheit, die für deine beiden Einheiten sichtbar ist, als ihre aufgeklärte Einheit. Bis zum Ende der Phase gilt:

- Verbessere die Ballistische Fertigkeit jeder Attacke eines Modells einer gelenkten Einheit, deren Ziel ihre aufgeklärte Einheit ist, um 1, und wenn ihre beobachtende Einheit das Schlüsselwort **ZIELMARKIERER** hat, hat jene Attacke die Fähigkeit **[DECKUNG IGNORIEREN]**.
- Verschlechtere die Ballistische Fertigkeit jeder Attacke eines Modells einer gelenkten Einheit, deren Ziel nicht ihre aufgeklärte Einheit ist, um 1.

VERBESSERUNGEN

Dein **HIMMLISCHER**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung DS13-Experimentaldrohne. Diese kannst du durch die optionale Verbesserung DS15-Experimentaldrohne ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

DS13-EXPERIMENTALDROHNE (AURA)

Diese Schwebedrohne wurde speziell für den Einsatz durch Himmlische entwickelt, die es vorziehen, selbst in den Kampf zu ziehen. Sie wurde von den angesehenen Ingenieuren der Erdkaste konzipiert und verfügt über einen fortschrittlichen Kraftfeldgenerator, der nicht nur die Position von Drohne und Passagier verschleiert, sondern auch einen defensiven Energieschild um jene Krieger projiziert, die den Himmlischen zu seinem Schutz umgeben.

Der Träger hat die Fähigkeiten *Einsamer Wolf* und *Tarnung*. Solange sich eine befreundete **STERNENREICH-DER-T'AU-INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Träger befindet, verbessere den Rüstungswurf-Wert der Modelle jener Einheit um 1 und jene Modelle haben die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 5+.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

DS15-EXPERIMENTALDROHNE (AURA)

Die DS15 ist eine Anpassung des DS13-Designs, bei der auf einen Teil des Schutzpotenzials verzichtet wurde, um ein Puls- waffenverstärker-Modul einzubauen. Diese mächtige Vorrichtung erhöht die Feuerkraft naher Fernkampfwaffen der T'au und macht deren ohnehin wirkungsvollen Feuerwaffen noch tödlicher.

Der Träger hat die Fähigkeiten *Einsamer Wolf* und *Tarnung*. Solange sich eine befreundete **STERNENREICH-DER-T'AU**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Träger befindet, haben Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TÖDLICHE TREFFER]**.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das Missionsziel Kauyon-Köder. Dieses kannst du durch Führende Kaste ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

KAUYON-KÖDER

Die Kampfphilosophie des Kauyon ist die des geduldigen Jägers. Indem sich die T'au-Streitkräfte so positionieren, dass der Gegner dazu verlockt wird, aggressiv auf sie vorzurücken, locken sie ihre Beute in die Todeszone und sind bereit für den Hinterhalt, den sie sorgsam geplant haben.

Ab der zweiten Schlachtrunde erhältst du am Ende deiner Befehlsphase 5 SP, wenn sich mindestens eine **STERNENREICH-DER-T'AU**-Einheit deiner Armee (ausgenommen erschütterte Einheiten) in deiner Aufstellungszone befindet.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

FÜHRENDE KASTE

Für alle anderen T'au sind die Himmlischen heilige Wesen, deren Sicherheit oberste Priorität hat. Kein T'au würde zögern, sein Leben zu geben, wenn es das Überleben eines Himmlischen sichern würde, und es wird als die schlimmste Tragödie angesehen, sollte zugelassen werden, dass ein so erhabenes Wesen fällt.

Am Ende der Schlacht erhältst du 20 SP, wenn dein **HIMMLISCHER**-Modell nicht zerstört wurde.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:

DEFENSIV-SPERRFEUER

AUN'SHARS BESCHÜTZER – KAMPFTAKTIK

Krieger der Feuerkaste sind ausgebildet, Ziele auszuwählen und niederzuschießen, selbst wenn sich der Feind bedrohlich nähert.

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Eine **STERNENREICH-DER-T'AU**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[PISTOLE]**.

SCHNELLE UMPOSITIONIERUNG

AUN'SHARS BESCHÜTZER – STRATEGISCHE LIST

Die Militärdoktrin der T'au baut auf Mobilität und ordnet das Halten von Territorium dem Schutz von T'au-Leben und der Eliminierung der feindlichen Stärke unter.

WANN: Am Ende deiner Fernkampfphase

ZIEL: Eine **STERNENREICH-DER-T'AU**-Einheit deiner Armee, die sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet

EFFEKT: Deine Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen. Hat deine Einheit das Schlüsselwort **KAMPFANZUG**, kann sie stattdessen eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen.

EINSCHRÄNKUNGEN: Bis zum Ende des Zuges kommt deine Einheit nicht infrage, einen Angriff anzusagen.

LASERMARKIERTE ZIELE

AUN'SHARS BESCHÜTZER – STRATEGISCHE LIST

Gut versteckte Späher haben den Feind mit Zielmarkierern erfasst, so dass der Feind präzise niedergeschossen werden kann, während er anstürmt.

WANN: In der Angriffsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit einen Angriff angesagt hat

ZIEL: Eine **STERNENREICH-DER-T'AU**-Einheit deiner Armee, die als Ziel eines Angriffs gewählt wurde und sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet.

EFFEKT: Deine Einheit kann wie in deiner Fernkampfphase auf jene feindliche Einheit schießen. Wenn sie dies tut, ist bei jeder Fernkampfatte eines Modells deiner Einheit ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 erforderlich, um einen Treffer zu erzielen, unabhängig von der Ballistischen Fertigkeit der Waffe und anderen Modifikatoren. Ziehe bis zum Ende der Phase 2 von Angriffswürfen für jene feindliche Einheit ab.

EINSCHRÄNKUNGEN: Deine Einheit kann in diesem Zug nicht mehr als einmal schießen.

AUN'SHAR

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	3	6+	1

5+ RETTUNGSWURF



Kampfpatrouille-Datenblatt

Wie alle Himmlischen ist auch Aun'Shar ein gelassener, kluger spiritueller Anführer der T'au, der die Weisheit und Einheit des Höheren Wohls verkörpert. In Kriegszeiten zieht er persönlich mit seinem energiegeladenen Ehrenstab in die Schlacht, schwebt auf seiner Drohne über das Schlachtfeld und ruft die fundamentale Macht der Kasten der T'au an.



NAHKAMPFWAFFEN

Ehrenstab

REICHW.

Nahkampf

A

2

KG

4+

S

5

DS

0

SW

1

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Schwebedrohne: Der Träger kann **FLIEGEN** und hat Bewegungswert 10".

FÄHIGKEITEN

Koordinierte Führung: Wirf in deiner Befehlsphase einen W6: Bei 4+ erhältst du 1 BP.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, FLIEGEN, HIMMLISCHER, AUN'SHAR

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: STERNENREICH DER T'AU

SHAS'NEL D'TANO

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	4+	3	7+	1



Kampfpatrouille-Datenblatt

Als Infanterietaktikspezialisten verzichten die Kader-Feuerklingen auf die Ehre eines Kampfanzugs, um selbstlos mit den gewöhnlichen Soldaten der Feuerkaste zu kämpfen. Ihre Veteranenweisheit ist für die Kämpfer an ihrer Seite sehr nützlich, denn klug optimieren sie die Intensität und Zielgenauigkeit ihrer Feuerkraft.



FERNKAMPFWAFFEN

Feuerklinge-Pulsgewehr [SCHNELLFEUER 1]

REICHW.

30"

A

1

BF

3+

S

5

DS

0

SW

2



NAHKAMPFWAFFEN

Handwaffe

REICHW.

Nahkampf

A

3

KG

4+

S

3

DS

0

SW

1

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen: **INGREIFTEAM**.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Für das Höhere Wohl

Salvenfeuer: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere 1 zum Attackenwert der Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, KADER-FEUERKLINGE, SHAS'NEL D'TANO

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: STERNENREICH DER T'AU

EINGREIFTEAM

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	4+	1	7+	2



Kampfpatrouille-Datenblatt

Feuerkrieger-Eingreifteams stellen den Hauptanteil vieler Jagdkader und entfesseln Stürme mächtiger Antiinfanteriefeuerkraft, die nur wenige Feinde lange überstehen. Diese Feuerkrieger sind zäh, verlässlich, zahlreich und verfügen über eine Reihe spezialisierter Waffen und unterstützender Drohnen. Sie halten die Linie gegen jede Bedrohung.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Pulsgewehr [SCHNELLFEUER 1]	30"	1	4+	5	0	1
Pulskarabiner	20"	2	4+	5	0	1
Pulspistole [PISTOLE]	12"	1	4+	5	0	1
Unterstützungsturm-Raketensystem [INDIREKTES FEUER, SYNCHRONISIERT]	30"	2	5+	5	0	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	5+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Für das Höhere Wohl

Feuerdeckung: Solange diese Einheit in Reichweite eines von dir kontrollierten Missionszielmarkers ist, erzielen jedes Mal, wenn du sie als Ziel der Gefechtsoption Abwehrfeuer geben wählst, unmodifizierte Trefferwürfe von 4+ (statt 6) Treffer.

Unterstützungsturm DS8: Wenn diese Einheit in deiner Bewegungsphase stationär bleibt, ist ihr Feuerkrieger-Shas'ui-Modell bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase mit der Waffe Unterstützungsturm ausgerüstet.

Anmerkung: Platziere zur Erinnerung einen DS8-Unterstützungsturm-Marker neben der Einheit. Dieser zählt hinsichtlich aller Regelbelange nicht als Modell.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, ZIELMARKIERER, FEUERKRIEGER, EINGREIFTEAM

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: STERNENREICH DER T'AU

GEIST-KAMPFANZÜGE

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	4	3+	2	7+	1



Kampfpatrouille-Datenblatt

Der vergleichsweise leichte, spezialisierte XV25-Kampfanzug verbirgt seinen Piloten hinter Tarnfeldern, die Sensoren täuschen. Diese Teams verfügen dank Schubdüsen über hohe Geschwindigkeit und eine beeindruckende Feuerkraft und sind exzellente vorgeschobene Truppen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bündelkanone	18"	4	4+	5	0	1
Fusionsblaster [MELTER 2]	12"	1	4+	9	-4	W6

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Kampfanzugfäuste	Nahkampf	2	5+	4	0	1

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Markiererdrohne: Der Träger hat das Schlüsselwort **ZIELMARKIERER** und kann als beobachtende Einheit für eine andere Einheit agieren, selbst wenn er in diesem Zug vorgerückt ist.

Anmerkung: Platziere zur Erinnerung einen Zielmarkierer-Marker neben der Einheit. Dieser zählt hinsichtlich aller Regelbelange nicht als Modell.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Infiltratoren, Tarnung

FRAKTION: Für das Höhere Wohl

Vorgeschobene Beobachter: Jedes Mal, wenn diese Einheit eine beobachtende Einheit ist, wiederhole bei jeder Fernkampfpattacke eines Modells ihrer gelenkten Einheit gegen die aufgeklärte Einheit einen Verwundungswurf von 1.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, FLIEGEN, KAMPFANZUG, GEIST

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: STERNENREICH DER T'AU

PHANTOM-KAMPFANZUG

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	8	2+	12	7+	3



Kampfpatrouille-Datenblatt

Nichts, was so groß ist, sollte in der Lage sein, unerkannt über das Schlachtfeld zu huschen, doch mit seinem Tarnfeld und seinem Sensorenangriffspaket tut der Phantom-Kampfanzug genau das. Wenn er in Position ist, entfesselt sein Pilot überwältigende Feuerkraft, legt Hinterhalte und zerstreut den entsetzten Feind in wenigen Augenblicken.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Zwillingsfusionsblaster [MELTER 2, SYNCHRONISIERT]	12"	1	4+	9	-4	W6
Zyklischer Ionensturmblaster – Standard	36"	6	4+	7	-1	2
Zyklischer Ionensturmblaster – Überladung [RISKANT]	36"	6	4+	8	-2	3

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Phantom-Fäuste	Nahkampf	3	5+	6	0	2

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Kampfanzug-Unterstützungssystem: Der Träger kommt in einem Zug, in dem er sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LEBENSPUNKTE

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende Lebenspunkte hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Tref-ferwurf ab.

Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, FLIEGEN, KAMPFANZUG, PHANTOM

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3, Infiltratoren, Einsamer Wolf, Tarnung

FRAKTION: Für das Höhere Wohl

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
STERNENREICH DER T'AU

