



コンバットパトロール：タウ・エンバイア

アウン＝シャーの守護者

41 千年紀の戦場に赴き、外交的な交渉では容易に啓蒙できない敵の破滅を見届けることが、〈大善大同〉の光を拡げる最良の方法である。それが導師アウン＝シャーの信念だ。彼の側で戦う火のカーストの戦士は指揮者を心から崇拝し、僅かの躊躇もなく彼の命令に従う。戦士たちの生きる意味はアウン＝シャーがその意志を遂げることにあり、彼の生命を守って死ぬことには何一つ後悔などないのだ。

このコンバットパトロールは、以下のユニットで構成されている：

A アウン＝シャー

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：誓れの杖、ホバー・ドローン。

B シャス＝ネル・ドゥタノ

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：ファイアブレイド・パルスライフル、クロスコンバットウェポン。

C ゴーストキール・バトルスーツ

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：サイクリック・イオンレイカー、ツイン・フュージョンブラスター、ゴーストキール・フィスト、バトルスーツ支援システム。

D ストライク・チーム

(10 体)

- 1 体のファイアーウォリアー・シャス＝ウィは以下のウォーギアを装備している：パルスカービン、パルスピストル、クロスコンバットウェポン、サポートタレット・ミサイルシステム、マーカー・ドローン。
- 5 体のファイアーウォリアーは以下のウォーギアを装備している：パルスピストル、パルスライフル、クロスコンバットウェポン。
- 4 体のファイアーウォリアーは以下のウォーギアを装備している：パルスカービン、パルスピストル、クロスコンバットウェポン。

E ステルス・バトルスーツ

(3 体)

- 1 体のステルス・シャス＝ヴレは以下のウォーギアを装備している：フュージョンブラスター、バトルスーツ・フィスト、バトルスーツ支援システム、マーカー・ドローン。
- 2 体のステルス・シャス＝ウィは以下のウォーギアを装備している：バーストキャノン、バトルスーツ・フィスト。



サイクリック・イオンレイカー



ツイン・フュージョンブラスター



C

C

B

E

A

コンバットパトロール：タウ・エンパイア アウン＝シャーの守護者

アビリティ

アウン＝シャーの守護者を使用するために必要となるデータシートは以降のページに記載されている。これらはコンバットパトロールのゲームをプレイするためにデザインされたものとなっている。ユニットのデータシートには、そのユニットが有しているすべてのアビリティが記載されている。アビリティの中には、『大善大同のために』のように、多くのユニットのデータシートで参照されている陣営アビリティも含まれている。『大善大同のために』は下で詳述する。

大善大同のために

狩猟部体（ルビ、狩猟部体：ハンター・カードル）は個人の利益や利己的な目的のためではなく、タウ・エンパイアの更なる繁栄のために戦う。この炎のごとき決意が、驚くほど効率的な援護射撃を可能にしている。パルスの連爆によって敵は釘付けにされ、悪名高いタウのマーカライトによって堅固な守りは晒されて陣地を暴かれる。これにより他のタウの戦士たちは、脆弱な敵に対して殺戮を繰り返すことができるようになる。

自軍側射撃フェイズ中、一对の自軍側ユニットは、特定の敵ユニットを標的にすべく、相互連携を行なうことができる。この時、一方のユニットが「観測ユニット」、もう一方のユニットが「受信ユニット」となる。これらのユニットが対象として選択した敵ユニットは「標的ユニット」となる。

このアビリティを持つ自軍ユニットで射撃を行なうことを宣言した場合、そのユニットが既に観測ユニットでない場合は、このアビリティを使用できる。このアビリティを使用する場合、このアビリティを有しており（ただし、**アウン＝シャー**はこのアビリティを持たない）、かつ射撃を宣言できる状態にある他の味方ユニットを1個選択せよ（この際、戦闘ショック状態と観測ユニットは除く）。そのフェイズ終了時まで、射撃を行なうことを宣言したユニットは受信ユニットとして扱われる。もう一方の選択されたユニットは観測ユニットとして扱われる。その後、これらの2個の自軍側ユニットから視認可能な敵ユニットを1個選択せよ。選択されたユニットは「標的ユニット」となる。そのフェイズ終了時まで以下の効果が適用される：

- 受信ユニット内の兵が標的ユニットを対象に攻撃を行なう際、その攻撃の【射撃技能】は1ポイント向上する。この観測ユニットが**マーカライト**のキーワードを有している場合、その攻撃は【遮蔽無効】アビリティを得る。
- 受信ユニット内の兵が捕捉ユニットではない攻撃対象に攻撃を行なう際、その攻撃の【射撃技能】は1ポイント悪化する。

強化

自軍の**エセリアル**・兵は自軍の**ウォーロード**であり、『DS13 試験型ドローン』の強化を持つ。この強化を『DS15 試験型ドローン』に変更してもよい。

強化 1

DS13 試験型ドローン（オーラ）

このホバー・ドローンは、先陣を切って戦いに挑むエセリアル用にもうけられた特殊仕様である。地のカーストに属するエンジニアによって設計されたドローンは、ドローンとライダーの位置情報を隠すだけでなく、エセリアルを守らんとする戦士たちの周りに防御エネルギーシールドを発する最先端フォースフィールド出力機を搭載している。

装備者は『単独工作員』アビリティと『隠密能力』アビリティを持つ。味方**タウ・エンパイア・インファントリー**・ユニットが装備者の6mv以内にいる間、そのユニット内の兵の【アーマーセーブ値】は1ポイント向上する。さらに、それらの兵は『痛みを知らぬ者 5+』アビリティを得る。

または

強化 2

DS15 試験型ドローン（オーラ）

DS13 試験型ドローンの改良型**DS15**は、**防御能力**を若干犠牲することによって、**パルスコンデンサ**・モジュールを搭載することに成功している。この強力な装置は、近辺にいるタウの射撃兵器の威力を向上させ、ただでさえ強力な火力を放つ兵器をさらに恐るべきものに変える。

装備者は『単独工作員』アビリティと『隠密能力』アビリティを持つ。味方**タウ・エンパイア**・ユニットがこの装備者の6mv以内にいる間、そのユニット内の兵が装備している射撃武器は【**金心ヒット**】アビリティを得る。

副次目標

自軍は『カウヨンの計略』の副次目標を使用する。この副次目標を『指導者カースト』に変更してもよい。

副次目標 1

カウヨンの計略

カウヨンの兵法は、忍耐強い狩人に似た哲学を持つ。敵が積極的に攻め入るような陣形にタウ部隊を構えることで、カウヨン兵法の支持者たちは獲物を交戦地点へと誘い込み、来たる待ち伏せへと備える。

第2バトルラウンド開始時以降、自軍側指揮フェイズの終了時、自軍側初期配置ゾーン内に1個以上の自軍側**タウ・エンパイア**・ユニット（戦闘ショック状態のユニットは除く）が収まっている場合、自軍は5VPを獲得する。

または

副次目標 2

指導者カースト

他の全てのタウにとって、エセリアルは神聖な御方であり、その身の保全是第一に優先されるべきものだとしている。エセリアルの生存が保証されるのであれば、タウは自身の命も厭わない。何故なら、そのような聖なる存在を喪うことは、許されざる悲劇であるからだ。

バトル終了時、自軍側**エセリアル**・兵が撃破されていない場合、自軍は20VPを獲得する。

策略

以下の策略を使用できる：

防衛斉射

アウン＝シャーの守護者 - 戦闘戦術

火のカーストに属する戦士たちは、敵が直射射程距離に迫っているときでも、標的を次々と変えて狙撃できるように訓練を積む。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

対象：このフェイズ中に射撃を宣言していない自軍側**タウ・エンパイア**・ユニット1個。

効果：そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニット内の兵が装備している射撃武器は【ピストル】アビリティを得る。

迅速な戦略再配置

アウン＝シャーの守護者 - 戦略的機動

タウの軍事教条は機動性に傾倒しており、タウの生命維持と敵戦力の排除に比べ、陣地保持はあまり重要視されていない。

タイミング：自軍側射撃フェイズ終了時。

対象：いかなる敵ユニットの接敵範囲内に収まっていない自軍側**タウ・エンパイア**・ユニット1個。

効果：その自軍側ユニットは、最大D6mvまでの通常移動を行なうことができる。選択された自軍側ユニットがバトルスーツ・キーワードを持つならば、最大6mvではなく通常移動を行なうことができる。

制限：そのターンの終了時まで、その配置した自軍側ユニットは突撃を宣言できない。

レーザー照射目標

アウン＝シャーの守護者 - 戦略的機動

潜伏するパスファインダーのマーカークライトに照射された敵は、突撃を取行した途端に正確な三角方向による射撃で討ち取られる。

タイミング：敵軍側突撃フェイズ中、敵ユニットが突撃を宣言した直後。

対象：いかなる敵ユニットの接敵範囲内に収まっておらず、かつその突撃対象として宣言された**タウ・エンパイア**・ユニット1個。

効果：その自軍側ユニットは、あたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように、その敵ユニットに対して射撃を行なうことができる。自軍側ユニットの各兵が射撃攻撃を行なう際、攻撃側の武器の【射撃技能】やあらゆる修正値にかかわらず、修正前の出目6が出なければヒットは成功しない。そのフェイズの終了時まで、その敵ユニットが行なう突撃ロールは-2の修正を受ける。

制限：このターン中、その自軍側ユニットが射撃できるのは1回のみである。

アウン＝シャー

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	3	6+	1
		5+	スペシャルセーブ値		



コンバットパトロール・データシート

あらゆるエセリアルと同様に、アウン＝シャーは高貴にして賢明なるエセリアルはタウ種族の精神的な指導者であり、〈大善大同〉の意義を理解し体現する者である。ひとたび戦争となればアウン＝シャーは自ら戦場に降り立ち、誓いの杖を掲げて采配を振る。ホバー・ドローンに乗って高みより戦況を見下ろし、タウの戦士たちに自らが何であるのかを思い出させる。

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
誓いの杖	白兵戦	2	4+	5	0	1

ウォーギア・アビリティ

ホバー・ドローン：装備者は飛行可能であり、その【移動力】は10mvである。

アビリティ

統合指揮：自軍側指揮フェイズ中、D6を1個ロールせよ。ロール結果が4+であれば、自軍は1CPを獲得する。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、飛行、エセリアル、アウン＝シャー

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

シャス＝ネル・ドゥタノ

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	4+	3	7+	1



コンバットパトロール・データシート

戦場における歩兵運用の専門家であるカードル・ファイアブレイドたちは、名誉あるバトルスーツでさえあえて装着せず、火のカーストの部隊に混じって我が身も顧みず戦う。ファイアブレイドはいずれもが経験豊富な戦士であり、その助言は周囲の者たちにとって大きな助けとなる。そして軍団は一丸となり、正確無比の猛烈な火力を浴びせかけるのだ。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ファイアブレイド・パルスライフル [ラビッドファイア 1]	30"	1	3+	5	0	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	3	4+	3	0	1

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：ストライク・チーム

アビリティ

コア：指揮官

陣営：大善大同のために

一斉射撃：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が装備している射撃武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

キーワード：インファントリー、キャラクター、カードル・ファイアブレイド、シャス＝ネル・ドゥタノ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ストライク・チーム

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	4+	1	7+	2



コンバットパトロール・データシート

ファイアウォリアーのストライク・チームは多くの狩猟部隊で主力となっている。彼らは強力な対人火器を嵐のように送らせ、ほとんどの敵はそれで片付く。頭数を揃えた彼らは頑強で信頼できる戦士たちであり、必要に応じて様々な特殊兵器やドローンを用いることもできる。ファイアウォリアーはどのような不利な戦況でも一歩も引くことはない。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
バルスカービン	20"	2	4+	5	0	1
バルスピストル [ピストル]	12"	1	4+	5	0	1
バルスライフル [ラビッドファイア 1]	30"	1	4+	5	0	1
サポートタレット・ミサイルシステム [間接射撃、ツインリンク]	30"	2	5+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	1	5+	3	0	1

アビリティ

陣営：大善大同のために

援護射撃：このユニットが自軍が確保している作戦目標マーカの確保範囲内にいる間、自軍がこのユニットを『警戒射撃』の策略の対象として選択した場合、この策略を解決する際、修正前のヒットロールの出目 4+ でヒットになる。

DS8 サポートタレット：自軍側移動フェイズ中、このユニットが静止状態である場合、次の自軍側移動フェイズ開始時まで、このユニットのファイアウォリアー・シャス=ウィー兵はサポートタレット・ミサイルシステムの武器を装備する。

デザイナーズ・ノート：この際、このユニットの隣に DS8 サポートタレットのトークンを配置して、武器を装備していることを記録すると良いだろう。これらのミニチュアは、いかなるルール上も兵としては扱われない。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、マーカライト、ファイアウォリアー、ストライク・チーム

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ステルス・バトルスーツ

移	耐	防	傷	統	確
8"	4	3+	2	7+	1



コンバットパトロール・データシート

比較的軽量級であり特務作戦用に設計された XV25 ステルスバトルスーツは、自らを隠蔽する機能を持ち、さらに敵の探知装置を妨害する装置を搭載している。ジェットによる高速移動と恐るべき火力によって、これらの部隊は前衛偵察に高い能力を発揮する。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
バーストキャノン	18"	4	4+	5	0	1
フュージョンブラスター [メルタ 2]	12"	1	4+	9	-4	D6

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
バトルスーツ・フィスト	白兵戦	2	5+	4	0	1

ウォーギア・アビリティ

マーカ・ドローン：装備者が属するユニットはマーカライトのキーワードを獲得するとともに、そのターン中に全力移動を行っていたとしても、他のユニットはこのユニットを観測ユニットとして扱うことができる。

デザイナーズ・ノート：この際、このユニットの隣にマーカ・ドローンのトークンを配置して、記録しておく方が良いだろう。これらのミニチュアは、いかなるルール上も兵としては扱われない。

アビリティ

コア：浸透戦術、隠密能力

陣営：大善大同のために

前線観測員：このユニットが観測ユニットとなった場合、そのフェイズの終了時まで、対応する受信ユニット内の兵が標的ユニットを対象に射撃攻撃を行なう際、ウーンズロールの出目 1 をリロールする。

属性キーワード：インファントリー、飛行、バトルスーツ、ステルス

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ゴーストキール・バトルスーツ

移	耐	防	傷	統	確
10"	8	2+	12	7+	3



これほど巨大なものが戦場を気づかれずにすり抜けられるはずはないが、ゴーストキール・バトルスーツはそのステルスフィールドと電子戦装置のおかげで、まさにそれを実現している。位置につくと、パイロットは猛烈な火力を放ち、待ち伏せていた敵を一瞬にして圧倒する。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ サイクリック・イオンレイカー - 通常射撃	36"	6	4+	7	-1	2
▶ サイクリック・イオンレイカー - 最大出力【暴発】	36"	6	4+	8	-2	3
ツイン・フュージョンブラスター [メルタ2、ツインリンク]	12"	1	4+	9	-4	D6

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ゴーストキール・フィスト	白兵戦	3	5+	6	0	2

ウォーギア・アビリティ

バトルスーツ支援システム：装備者は退却を行なったターン中にも射撃を宣言できる。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-4

この兵の【負傷限界】残量が1-4である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。

▶ この武器の攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、バトルスーツ、ゴーストキール

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3、浸透戦術、単独作業員、隠密能力

陣営：大善大同のために



陣営キーワード：
タウ・エンパイア