タウ・エンパイア

アーミー・ルール

狩猟部隊（ハンターカーデル）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ー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広げることができるようになる。

大善大同のために

自軍の陣営が**タウ・エンパイア**である場合、自軍側射撃フェイズ中、一対の自軍側ユニットは、特定の敵ユニットを排除するために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。そして目標のユニットは「標的ユニット」となる。

このユニットが射撃を宣言する際、このユニットが観測ユニットでないならば、このユニットはこのアビリティを発動できる。その場合、このアビリティを持ち、なおかつ射撃を宣言可能な他の味方ユニット（**防衛施設**ユニット、戦闘ショック状態のユニット、観測ユニットは除く）を 1 個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、このユニットは受信ユニットにとなり、その味方ユニットは観測ユニットであるとみなされる。その後でそれら 2 個の敵ユニットの両方から視認されている敵ユニット 1 個を、標的ユニットとして指定すること。

そのフェイズの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]** のアビリティを得る。
- 受信ユニット内の兵が標的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。

デタッチメント・ルール

自軍側の陣営が**タウ・エンパイア**である場合、自軍はカゥヨンのデタッチメント・ルールを使用できる。

制限事項

- 自軍に**エセリアル**・ユニットが 1 個以上編入されている場合、自軍に**コマンダー・ファーサイト**・兵を編入することはできない。
- 自軍に **コマンダー・ファーサイト**・兵が編入されている場合、自軍に**エセリアル**・ユニットを編入することはできない。

カウヨン

カゥヨンとは、敵を致命的な罠へと誘い込み、完璧な瞬間を狙って襲い掛かり、死の嵐によって敵を一兵残らず全滅させるという、タウの司令官が用いる兵法の事である。

第 3 バトルラウンド以降、自軍側**タウ・エンパイア**・兵が装備しているすべての射撃武器は **[連続命中 1]** のアビリティを得る。ユニットが受信ユニット（『大善大同のために』ルールを参照）である場合、これらの武器は代わりに **[連続命中 2]** のアビリティを得る。

策略

カゥヨンのデタッチメント・ルールを使用している場合、これらのカゥヨンの策略を用いることができる。

興奮剤注入装置

カゥヨン専用策略 – 装備品

1CP

この試作システムは、バトルスーツのパイロットに一時的に身体適性と苦痛耐性を加速させるための化学物質を投与する。

タイミング：白兵戦フェイズ中、または敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

対象：攻撃側ユニットにより、1 回以上の攻撃の対象に選ばれた自軍側**タウ・エンパイア・バトルスーツ**・ユニット 1 個。

効果：そのフェイズの終了時まで、選択されたユニット内の兵は『痛みを知らぬ者 6+』のアビリティを得る。

一撃離脱戦術

カゥヨン専用策略 – 戦略的機動

2CP

タウは敵を撹乱し、機先を制することに長けており、精確な射撃で敵に出血を強いた後に影の中へと消え、敵を罠へと誘い込む。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

対象：そのフェイズ中に攻撃を解決した、自軍側の**飛行**可能な**タウ・エンパイア・バトルスーツ**・ユニット 1 個。

効果：選択された自軍側ユニットが敵ユニットの接敵範囲内に収まっていない場合、そのユニットは通常移動を行なえる。その場合、このターン中にその自軍側ユニットは突撃を宣言できない。

統合交戦

カゥヨン専用策略 – 戦闘戦術

1CP

タウの連合部隊が狩猟部体と呼ばれるには相応の理由がある。なぜならば、狩猟部体は互いに緊密な連携を取り、最も危険な敵の標的を狩り立てて撃破するからだ。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

対象：ちょうど観測ユニット（『大善大同のために』参照）として選択された自軍側**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が標的ユニットを攻撃する際、その攻撃の【射撃技能】は 1 ポイント向上し、その自軍側ユニットがマーカーライトのキーワードを持っているならば、その攻撃は［遮蔽無効］アビリティを持つ。

至近奇襲攻撃

カゥヨン専用策略 – 戦闘戦術

1CP

カゥヨンの教えとは、敵をおびき寄せた後、至近距離からの待ち伏せ攻撃により、敵に致命傷を与える事である。

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 9mv 以内の距離にいる敵ユニットを対象に射撃攻撃を行なう際、その攻撃の【貫通値】は 1 ポイント向上する。

制限：第 1、第 2 バトルラウンド中は、自軍はこの策略を発動できない。

策略

カゥヨンのデタッチメント・ルールを使用している場合、これらのカゥヨンの策略を用いることができる。

フォトングレネード

1CP

カゥヨン専用策略 – 装備品

フォトングレネードの一斉投擲により、タウは敵を惑わせ、混乱に陥れ、決定的な瞬間に敵が詰め寄ることを阻害する。

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：その突撃の対象として選択された自軍側**タウ・エンパイア・グレネード**・ユニット 1 個。

効果：その突撃を宣言した敵ユニットは即座に戦闘ショックテストを行なわなければならない。そのフェイズ終了時まで、その敵ユニットは突撃ロール結果に -2 の修正を受ける。

戦闘搭乗

1CP

カゥヨン専用策略 – 戦略的機動

カゥヨンにおいて囮役となる者は、敵が致命的な距離に近づいたら、自身が捕捉されないように急ぎ撤収準備を行なわなければならない。

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：その突撃の対象として選択された自軍側**タウ・エンパイア・インファントリー**・ユニット 1 個と、味方**兵員輸送**・兵 1 体。

効果：選択された自軍側ユニットは、選択された**兵員輸送**に乗車できる。その後、対戦相手はその突撃の対象を新たに選択してもよい。

制限：自軍側**タウ・エンパイア・インファントリー**・ユニット内のすべての兵は、その**兵員輸送**から 3mv 以内に居なければならず、ユニット全体が搭乗できるだけの輸送枠が無ければならない。

強化

カゥヨンのデタッチメント・ルールを使用している場合、これらのカゥヨンの強化を用いることができる。

カゥヨンの達人

長きに渡り忍耐強い狩人の教義に専心した結果、この戦士は狡猾な奇襲戦略を極めた。戦場に立てば、この将はカゥヨンの教えを体現し、不運な獲物を驚愕させる。

タウ・エンパイア・兵（**クルート・シェイパー**・兵を除く）のみ。装備者が指揮官としてユニットを率いている場合、そのユニットはカゥヨンのデタッチメント・ルールによるボーナスを第 3 バトルラウンド以降ではなく第 2 バトルラウンド以降に受けられる。。

不屈の狩人の緻密さ

この戦士は、さながら高度な科学技術を備えた捕食者のごとく戦場を徘徊し、獲物を追跡し見定めた後に襲撃を行う。いざ襲撃を開始すると、その一撃一撃は慎重な観察に基づいて繰り出され、最も損傷をあたえる箇所を寸分違わずに狙っている。

タウ・エンパイア・兵のみ。装備者が射撃攻撃を行なう際、ヒットロール結果は +1 の修正を受ける。第 3 バトルラウンド以降は、装備者が射撃攻撃を行なう際、ウーンズロール結果にも +1 の修正を受ける。

コマンダー・ピュアタイド “清流たる司令” の記憶神経チップ

“清流たる司令”が歴代のタウの戦争指導者の中で最も才能に溢れた人物であったことは間違いない。タウ・エンパイアはピュアタイドの戦術的・戦略的才能が失われることを恐れ、その死に際して彼の精神のスキャンを行った。そして蓄積された彼の記憶は、生まれ故郷である惑星ダル＝イスのホロストレージ人格ユニットに収められた。また、ピュアタイドの天才的能力の一部は神経チップにも組み込まれた。このチップが火のカーストの司令の脳に外科的に移植された場合、その者はピュアタイドの豊富な知恵にアクセスし、膨大に蓄積された戦術的洞察を利用することができる。

タウ・エンパイア・兵（**クルート・シェイパー**・兵を除く）のみ。ターン中につき 1 回、そのフェイズ中に異なるユニットに対して策略を発動していたとしても、装備者が属するユニットを対象にその策略を発動できる。

破壊を導く団結

この戦士は、ありとあらゆる火力集中戦術を研究しつづけ、その運用に熟達している。その冷静な指揮と厳格な視線の下、火のカーストの戦士たちは一射ごとの効率を最大化し、恐るべき精度で吹雪の如きエネルギーの嵐を作り出し、最も堅固な標的さえも引き裂いてしまう。

タウ・エンパイア・兵（**クルート・シェイパー**・兵を除く）のみ。この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットが観測ユニットとして指定された場合、そのフェイズ終了時まで、標的ユニットを対象にしている間、受信ユニットが装備する射撃武器は **[会心ヒット]** アビリティを得る。

ドローン

兵にドローンのアップグレードを行なった場合、それを示すためにその兵の隣にドローンのミニチュアを配置すること。ドローンはいかなるルール上も、兵として扱われない。

ガーディアン・ドローン

装備者のユニットを対象として行なわれた射撃攻撃は、ウーンズロール結果に -1 の修正を受ける。

ガンドローン

装備者は以下の射撃武器を装備する：

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ツイン・パルスカービン [アサルト、ツインリンク]	20"	2	5+	5	0	1

マーカー・ドローン

装備者が属するユニットは**マーカーライト**のキーワードを獲得するとともに、このターン中に全力移動を行なっていたとしても、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。

ミサイル・ドローン

装備者は以下の射撃武器を装備する：

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ミサイルポッド	30"	2	5+	7	-2	2

シールド・ドローン

装備者は【負傷限界】に +1 の修正を受ける。

コマンダー・シャドウサン

移	耐	防	傷	統	確
10"	4	3+	6	6+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フレシェットランチャー	18"	5	2+	3	0	1
ハイエナジー・フュージョンブラスター［メルタ 2］	18"	1	2+	10	-4	D6
軽量型ミサイルポッド	24"	2	2+	7	0	2
パルスピストル［ピストル］	12"	1	3+	5	0	1

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	3	4+	5	0	1

アビリティ

コア：**浸透戦術、単独工作員、隠密能力**

陣営：**大善大同のために**

俊敏なる兵：この兵は退却を行ったターン中にも射撃を宣言できる。

タウ・エンパイアの英雄（オーラ）：味方**タウ・エンパイア**・ユニットがこの兵の 6mv 以内にいる場合、そのユニット内の兵が射撃攻撃を行なう際、ヒットロールの出目 1 をすべてリロールする。

ウォーギア・アビリティ

発展型ガーディアン・ドローン：装備者に対して行なわれる射撃攻撃は、ウーンズロール結果に -1 の修正を受ける。

指揮リンク・ドローン（オーラ）：味方**タウ・エンパイア**・ユニットが装備者から 6mv 以内にいる場合、そのユニットを対象に自軍が策略を発動するたびに D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が 5+ であれば、自軍は 1CP を獲得する。

スペシャルセーヴ値

5+

属性キーワード：インファントリー、飛行、キャラクター、伝説的英雄、バトルスーツ、コマンダー・シャドウサン

陣営キーワード：タウ・エンパイア

コマンダー・シャドウサン

発展型シールド・ドローンと指揮ドローンを引き連れたコマンダー、オ＝シャセラは威風堂々と戦場へ打って出る。彼女はカッコンを極めし存在であり、技巧を極めた奇襲で敵を翻弄した上で容赦なく殲滅する。戦場のオ＝シャセラは自ら先頭に立って軍を率いる。彼女の放つフュージョンブラスターは決して的を外さず、時を刻むように敵を倒し続ける。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **コマンダー・シャドウサン：1 体（伝説的英雄）**

この兵は以下のウォーギアを装備している：フレシェットランチャー、ハイエナジー・フュージョンブラスター 2 個、軽量型ミサイルポッド、パルスピストル、バトルスーツ・フィスト、発展型ガーディアン・ドローン、指揮リンク・ドローン。

最高司令官

この兵がアーミーに編入されている場合、この兵は自軍側の**ウォーロード**でなければならない。

属性キーワード：インファントリー、飛行、キャラクター、伝説的英雄、バトルスーツ、コマンダー・シャドウサン

陣営キーワード：タウ・エンパイア

コマンダー・ファーサイト

移	耐	防	傷	統	確
10"	5	3+	6	6+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
高強度プラズマライフル	24"	2	2+	8	-3	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
暁の刃 – 振り下ろし	白兵戦	4	2+	10	-2	3
暁の刃 – 薙ぎ払い	白兵戦	8	2+	6	-1	1

この武器で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。

アビリティ

コア：**縦深攻撃、指揮官**

陣営：**大善大同のために**

小太刀の教え：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 9mv 以内にいる敵ユニットを対象に攻撃を行なう際、ウーンズロール結果は +1 の修正を受ける。

猛攻作戦：バトル中 1 回限り、この兵が白兵戦を宣言したタイミングでこのアビリティを発動できる。発動した場合、そのフェイズの終了時まで、この兵が攻撃を行なう際、ヒットロール結果およびウーンズロール結果を何個でもリロールできる。

スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、キャラクター、伝説的英雄、バトルスーツ、コマンダー・ファーサイト

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

コマンダー・ファーサイト

コマンダーであるオ＝ショウヴァーは攻撃的で扱いにくい人物だが、一撃必殺のモント＝カの達人でもある。真紅のバトルスーツを操る彼は謎めいた暁の刃を振るって敵陣に斬り込み、死体の山を築きながら配下である分離主義者の火のカーストの者たちを導く。その卓越した剣技の前に討ち倒されなかった敵はいない。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **コマンダー・ファーサイト：1 体（伝説的英雄）**

この兵は以下のウォーギアを装備している：高強度プラズマライフル、暁の刃。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **クライシス・バトルスーツ**
- **クライシス・ボディガード**

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、キャラクター、伝説的英雄、バトルスーツ、コマンダー・ファーサイト

陣営キーワード：タウ・エンパイア

コマンダー（クライシス・バトルスーツ装着）

移	耐	防	傷	統	確
10"	5	3+	5	7+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター［ブラスト、間接射撃］	24"	D6	3+	3	0	1
バーストキャノン	18"	4	3+	5	0	1
サイクリック・イオンブラスター – 通常射撃	18"	3	3+	7	-1	1
サイクリック・イオンブラスター – 最大出力［暴発］	18"	3	3+	8	-2	2
ハイエナジー・フュージョンブラスター［メルタ 2］	12"	1	3+	9	-4	D6
ミサイルポッド	30"	2	3+	7	-1	2
プラズマライフル	24"	1	3+	8	-3	3
タウ・フレイマー［遮蔽無効、噴射］	12"	D6	-	4	0	1

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	3	4+	5	0	1

この武器で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。

アビリティ

コア：**縦深攻撃、指揮官**

陣営：**大善大同のために**

クライシス・コマンダー：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射撃攻撃を行なう際、そのヒットロールの出目 1 をリロールする。

ウォーギア・アビリティ

バトルスーツ支援システム：装備者が属するユニットは、このターン中に退却を行なっていたとしても、射撃を宣言できる。ただしその場合、このウォーギアを装備している兵のみが射撃攻撃を行なえる。

シールドジェネレイター：装備者は【スペシャルセーヴ値】4+ を持つ。

武器支援システム：装備者が射撃攻撃を行なう際、ヒットロールに対する修正の中から任意のものを無視してよい。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、キャラクター、バトルスーツ、コマンダー（クライシス・バトルスーツ装着）

陣営キーワード：タウ・エンパイア

コマンダー（クライシス・バトルスーツ装着）

バトルスーツを身に纏いタウの軍勢を率いる司令たちは、熟練の戦術、強力なテクノロジー、戦士の勇気を兼ね備えた非常に危険な存在だ。彼らはタウの科学技術においてさえなお最先端と言える貴重な武器の使用を許され、〈大善大同〉のために全身全霊を振り絞って闘い続ける。

ウォーギア・オプション

- この兵はバーストキャノンを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター 1 個 *
  - バトルスーツ支援システム 1 個 *
  - サイクリック・イオンブラスター 1 個
  - フュージョンブラスター 1 個
  - ミサイルポッド 1 個
  - プラズマライフル 1 個
  - シールドジェネレイター 1 個 *
  - タウ・フレイマー 1 個
  - 武器支援システム 1 個 *
- この兵は以下の装備のうち 2 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - ガンドローン 1 個 **
  - マーカー・ドローン 1 個 **
  - シールド・ドローン 1 個 **
- この兵は以下の装備のうち 3 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター 1 個 *
  - バトルスーツ支援システム 1 個 *
  - バーストキャノン 1 個
  - サイクリック・イオンブラスター 1 個
  - フュージョンブラスター 1 個
  - ミサイルポッド 1 個
  - プラズマライフル 1 個
  - シールドジェネレイター 1 個 *
  - タウ・フレイマー 1 個
  - 武器支援システム 1 個 *

** この兵は、これらのウォーギアを複数回選択することはできない。*

*** このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

ユニット構成

- **コマンダー（クライシス・バトルスーツ装着）：1 体**

この兵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。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **クライシス・バトルスーツ**

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、キャラクター、バトルスーツ、コマンダー（クライシス・バトルスーツ装着）

陣営キーワード：タウ・エンパイア

コマンダー（エンフォーサー・バトルスーツ装着）

移	耐	防	傷	統	確
8"	5	2+	6	7+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター［ブラスト、間接射撃］	24"	D6	3+	3	0	1
バーストキャノン	18"	4	3+	5	0	1
サイクリック・イオンブラスター – 通常射撃	18"	3	3+	7	-1	1
サイクリック・イオンブラスター – 最大出力［暴発］	18"	3	3+	8	-2	2
フュージョンブラスター［メルタ 2］	12"	1	3+	9	-4	D6
ミサイルポッド	30"	2	3+	7	-1	2
プラズマライフル	24"	1	3+	8	-3	3
タウ・フレイマー［遮蔽無効、噴射］	12"	D6	-	4	0	1

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	3	4+	5	0	1

この武器で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。

アビリティ

コア：**縦深攻撃、指揮官**

陣営：**大善大同のために**

エンフォーサー・コマンダー：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットに対する射撃攻撃の【貫通】は 1 ポイント弱体化する。

ウォーギア・アビリティ

バトルスーツ支援システム：装備者が属するユニットは、このターン中に退却を行なっていたとしても、射撃を宣言できる。ただしその場合、このウォーギアを装備している兵のみが射撃攻撃を行なえる。

シールドジェネレイター：装備者は【スペシャルセーヴ値】4+ を持つ。

武器支援システム：装備者が射撃攻撃を行なう際、ヒットロールに対する修正の中から任意のものを無視してよい。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、キャラクター、バトルスーツ、コマンダー（エンフォーサー・バトルスーツ装着）

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

コマンダー（エンフォーサー・バトルスーツ装着）

極めて攻撃的な作戦を好む気質の司令が戦場に向かう際に選ぶのが、XV85 エンフォーサー・バトルスーツだ。一際大型であるこのバトルスーツは圧倒的な破壊力で武装し、装甲は強化され、様々な兵装を備えている。この装備がとりわけ役に立つのは、立ち並ぶ建物の奥で行なわれる危険で入り組んだ市街戦だ。

ウォーギア・オプション

- この兵はバーストキャノンを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター 1 個 *
  - バトルスーツ支援システム 1 個 *
  - サイクリック・イオンブラスター 1 個
  - フュージョンブラスター 1 個
  - ミサイルポッド 1 個
  - プラズマライフル 1 個
  - シールドジェネレイター 1 個 *
  - タウ・フレイマー 1 個
  - 武器支援システム 1 個 *
- この兵は以下の装備のうち 2 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - ガンドローン 1 個 **
  - マーカー・ドローン 1 個 **
  - シールド・ドローン 1 個 **
- この兵は以下の装備のうち 3 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター 1 個 *
  - バトルスーツ支援システム 1 個 *
  - バーストキャノン 1 個
  - サイクリック・イオンブラスター 1 個
  - フュージョンブラスター 1 個
  - ミサイルポッド 1 個
  - プラズマライフル 1 個
  - シールドジェネレイター 1 個 *
  - タウ・フレイマー 1 個
  - 武器支援システム 1 個 *

** この兵は、これらのウォーギアを複数回選択することはできない。*

*** このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

ユニット構成

- **コマンダー（エンフォーサー・バトルスーツ装着）：1 体**

この兵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。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **クライシス・バトルスーツ**

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、キャラクター、バトルスーツ、コマンダー（エンフォーサー・バトルスーツ装着）

陣営キーワード：タウ・エンパイア

コマンダー（コールドスター・バトルスーツ装着）

移	耐	防	傷	統	確
12"	5	3+	6	7+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター［ブラスト、間接射撃］	24"	D6	3+	3	0	1
バーストキャノン	18"	4	3+	5	0	1
サイクリック・イオンブラスター – 通常射撃	18"	3	3+	7	-1	1
サイクリック・イオンブラスター – 最大出力［暴発］	18"	3	3+	8	-2	2
フュージョンブラスター［メルタ 2］	12"	1	3+	9	-4	D6
高出力バーストキャノン	18"	8	3+	5	0	1
ミサイルポッド	30"	2	3+	7	-1	2
プラズマライフル	24"	1	3+	8	-3	3
タウ・フレイマー［遮蔽無効、噴射］	12"	D6	-	4	0	1

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	3	4+	5	0	1

この武器で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。

アビリティ

コア：**縦深攻撃、指揮官**

陣営：**大善大同のために**

コールドスター・コマンダー：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、このユニット内の兵は【移動力】が 12mv となり、このユニット内の兵が装備する射撃武器は**【アサルト】**アビリティを得る。

ウォーギア・アビリティ

バトルスーツ支援システム：装備者が属するユニットは、このターン中に退却を行なっていたとしても、射撃を宣言できる。ただしその場合、このウォーギアを装備している兵のみが射撃攻撃を行なえる。

シールドジェネレイター：装備者は【スペシャルセーヴ値】4+ を持つ。

武器支援システム：装備者が射撃攻撃を行なう際、ヒットロールに対する修正の中から任意のものを無視してよい。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、キャラクター、バトルスーツ、コマンダー（コールドスター・バトルスーツ装着）

陣営キーワード：タウ・エンパイア

コマンダー（コールドスター・バトルスーツ装着）

XV86 バトルスーツは圧倒的に高性能な戦闘兵器であり、超高速で戦場を飛翔するだけでなく、真空の宇宙空間でさえ問題なく作戦行動を行なえる。このバトルスーツを好んで使うのは、戦場のあらゆる場所に目を光らせたいと望む気質の司令だ。彼らは常に必要な場所に存在し、敵に一撃を加えると瞬時に去ってゆく。

ウォーギア・オプション

- この兵は高出力バーストキャノンを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター 1 個 *
  - バトルスーツ支援システム 1 個 *
  - バーストキャノン 1 個
  - サイクリック・イオンブラスター 1 個
  - フュージョンブラスター 1 個
  - ミサイルポッド 1 個
  - プラズマライフル 1 個
  - シールドジェネレイター 1 個 *
  - タウ・フレイマー 1 個
  - 武器支援システム 1 個 *
- この兵は以下の装備のうち 2 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - ガンドローン 1 個 **
  - マーカー・ドローン 1 個 **
  - シールド・ドローン 1 個 **
- この兵は以下の装備のうち 3 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター 1 個 *
  - バトルスーツ支援システム 1 個 *
  - バーストキャノン 1 個
  - サイクリック・イオンブラスター 1 個
  - フュージョンブラスター 1 個
  - ミサイルポッド 1 個
  - プラズマライフル 1 個
  - シールドジェネレイター 1 個 *
  - タウ・フレイマー 1 個
  - 武器支援システム 1 個 *

** この兵は、これらのウォーギアを複数回選択することはできない。*

*** このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

ユニット構成

- **コマンダー（コールドスター・バトルスーツ装備）：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：高出力バーストキャノン、バトルスーツ・フィスト。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **クライシス・バトルスーツ**

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、キャラクター、バトルスーツ、コマンダー（コールドスター・バトルスーツ装着）

陣営キーワード：タウ・エンパイア

カードル・ファイアブレイド

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	4+	3	7+	1

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［ラピッドファイア 1］	30"	1	3+	5	0	2

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

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。

名射手：この兵が射撃攻撃を行なう際、クリティカルウーンズが出たならば、その攻撃の【貫通】は -3 となる。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレネード、カードル・ファイアブレイド

陣営キーワード：タウ・エンパイア

カードル・ファイアブレイド

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取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。

ウォーギア・オプション

- この兵は以下の装備のうち 2 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - ガンドローン 1 個 *
  - マーカー・ドローン 1 個 *
  - シールド・ドローン 1 個 *

** このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

ユニット構成

- **カードル・ファイアブレイド：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、クロースコンバットウェポン。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **ブリーチャー・チーム**
- **ストライク・チーム**

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレネード、カードル・ファイアブレイド

陣営キーワード：タウ・エンパイア

クルート・シェイパー

移	耐	防	傷	統	確
7"	3	6+	3	7+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
クルートライフル［ラピッドファイア 1］	24"	1	4+	4	0	1
パルスライフル［ラピッドファイア 1］	30"	1	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
シェイパーの儀式刀	白兵戦	3	2+	5	0	1

アビリティ

コア：**指揮官、斥候 7mv、隠密能力**

貪りの儀式：この兵が突撃移動を完了するたびに、そのターン終了時まで、この兵が装備する「シェイパーの儀式刀」の【攻撃回数】は +3 の修正を受ける。

シェイパーの指揮：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は『痛みを知らぬ者 6+』アビリティを得る。このユニット内の兵が白兵戦フェイズ中に敵ユニットを全滅させた場合、このバトル終了時まで、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は代わりに『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを得る。

属性キーワード：キャラクター、グレネード、インファントリー、クルート、シェイパー

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

クルート・シェイパー

獣の如き本能と深き知恵を兼ね備えたクルート・シェイパーたちは、指導下の民を導いて獰猛に前進する。戦場の彼らは恐ろしいしかめっ面ですべてを睨みつけ、指揮下の野蛮なる戦士たちを見守りながら的確な指示を下し続ける。そして強大なる敵が現われたなら自ら進み出、儀式的に屠殺する。その光景ほどに周囲のクルートを奮い立たせるものはない。

ウォーギア・オプション

- この兵はクルートライフルをパルスライフル 1 個に交換できる。

ユニット構成

- **クルート・シェイパー：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：クルートライフル、シェイパーの儀式刀。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

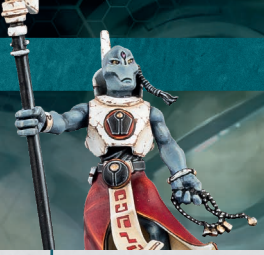
- **クルート・カーニヴォア**

属性キーワード：キャラクター、グレネード、インファントリー、クルート、シェイパー

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

エセリアル

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	3	6+	1



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

アビリティ

コア：**指揮官**

失敗は許されぬ：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は『痛みを知らぬ者 5+』アビリティを得る。

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。

ウォーギア・アビリティ

ホバー・ドローン：装備者は**飛行**可能となり、さらに【移動力】は 10mv となる。

スペシャルセーヴ値

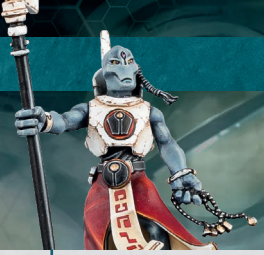
5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、エセリアル

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

エセリアル

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たちだ。ひとたび戦争となれば彼らは自ら戦場に降り立ち、儀式的な武器を掲げて采配を振るう。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。



ウォーギア・オプション

- この兵はホバー・ドローン 1 個を装備できる。
- この兵は以下の装備のうち 2 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - ガンドローン 1 個 *
  - マーカー・ドローン 1 個 *
  - シールド・ドローン 1 個 *

** このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

ユニット構成

- **エセリアル：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：誉れの杖。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **ブリーチャー・チーム**
- **ストライク・チーム**

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、エセリアル

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

アウン＝ヴァ

移	耐	防	傷	統	確	
6"	3	5+	5	7+	1	アウン＝ヴァ
6"	3	5+	2	7+	1	エセリアルガード

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロースコンバットウェポン	白兵戦	1	6+	2	0	1
至高なる誉れの刃	白兵戦	3	3+	5	0	1

アビリティ

コア：**単独工作員**

二重背反の防壁：バトル中 1 回限り、このユニットが攻撃を受けた際に、このアビリティを発動してもよい。発動した場合、そのフェイズの終了時まで、この兵は【スペシャルセーヴ値】2+ を持つ。

二重背反の杖：このユニットに対して攻撃が行われる際、その攻撃のヒットロール結果とウーンズロール結果は -1 の修正を受ける。

至上の忠誠（オーラ）：味方**タウ・エンパイア**・ユニットがこのユニットの 6mv 以内にいる場合、そのユニットが行なう戦闘ショックテストや指揮統制テストの結果は +1 の修正を受ける。

スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード - すべての兵：**インファントリー**
アウン＝ヴァ：**キャラクター、伝説的英雄、エセリアル、アウン＝ヴァ**

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

アウン＝ヴァ

至高導師の肩書きを持つアウン＝ヴァこそは最も偉大な指導者であり、タウの象徴とも言える存在だ。彼の冷徹なる眼差しに見つめられるとき、狩猟部隊の者たちは自分たちでさえ想像もしなかったような成果を上げる。戦う彼らは自分のすぐそばにアウン＝ヴァがいるかのように感じ、全力を尽くすのだという指導者の意思をまざまざと感じるのだ。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **アウン＝ヴァ：1 体（伝説的英雄）**
- **エセリアルガード：2 体**

アウン＝ヴァは以下のウォーギアを装備している：クロースコンバットウェポン。

各エセリアルガードはそれぞれ以下のウォーギアを装備している：至高なる誉れの刃。

属性キーワード - すべての兵：**インファントリー**
アウン＝ヴァ：**キャラクター、伝説的英雄、エセリアル、アウン＝ヴァ**

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

アウン＝スィ

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	6+	3	7+	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
忠節の刃［連続命中 1］	白兵戦	6	3+	5	-1	2

アビリティ

コア：**指揮官**

尊敬すべき果敢さ（オーラ）：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の【確保力】は +1 の修正を受ける。

武術の達人：この兵が白兵戦を宣言するたびに、以下の中からアビリティを 1 つ選択せよ。その攻撃を解決する際、選択したアビリティの効果を適用する：

- **洗練された直撃：**忠節の刃は**【精密攻撃】**アビリティを得る。
- **猛強打：**忠節の刃は**【会心ウーンズ】**アビリティを得る。
- **旋撃の型：**忠節の刃は**【連続命中 1】**ではなく代わりに**【連続命中 2】**アビリティを得る。

スペシャルセーヴ値

5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、エセリアル、アウン＝スィ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

アウン＝スィ

アウン＝スィは民衆に敬愛される英雄だ。彼自身は一人の謙虚な人物だが、火のカーストの戦士たちにとって彼の存在は燃え上がる象徴だ。戦士たちを鼓舞するカーストとしての務めと、その突出した武芸をもって、アウン＝スィは誉れの刃を閃かせながら前進し、全軍に勝利をもたらす。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- アウン＝スィ：1 体（伝説的英雄）

この兵は以下のウォーギアを装備している：忠節の刃。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ブリーチャー・チーム
- クルート・カーニヴォア
- ストライク・チーム

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、エセリアル、アウン＝スィ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ダークストライダー

移	耐	防	傷	統	確
7"	3	4+	3	7+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
シェイド［アサルト］	18"	2	2+	5	0	2

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

アビリティ

コア：**浸透戦術、指揮官、斥候 7mv**

陣営：**大善大同のために**

構造分析装置：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射撃攻撃を行なう際、ウーンズロール結果は +1 の修正を受ける。

妨害装置：増援から戦場に配置される敵ユニットを、この兵の 12mv 以内に配置することはできない。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、マーカーライト、ダークストライダー

陣営キーワード：タウ・エンパイア

ダークストライダー

秘密作戦の達人であり、型破りな人物でもある副司令エル＝ムヤモトは、隠密や破壊工作の任務の指揮官としてもすぐれた才を有している。彼の操る構造分析装置は、最も強靭な敵の弱点さえも暴いてしまう。一方で彼はゲリラ戦に精通しており、麾下の舞台をより恐るべき存在へと変える指揮力を備えている。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **ダークストライダー：1 体（伝説的英雄）**

この兵は以下のウォーギアを装備している：シェイド、クロースコンバットウェポン。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **パスファインダー・チーム**

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、マーカーライト、ダークストライダー

陣営キーワード：タウ・エンパイア

ロングストライク

移	耐	防	傷	統	確
10"	10	3+	14	7+	3

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アクセラレータ・バーストキャノン	18"	4	4+	6	0	1
イオンキャノン – 通常射撃［ブラスト］	60"	D6+3	3+	7	-1	2
イオンキャノン – 最大出力［ブラスト、暴発］	60"	D6+3	3+	8	-2	3
レールガン［会心ウーンズ、ヘヴィ］	72"	1	3+	20	-5	D6+6
シーカーミサイル［一発限り］	48"	1	4+	14	-3	D6+1
一発限り：装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で射撃できる。						
ツイン・パルスカービン［アサルト、ツインリンク］	20"	2	4+	5	0	1
ツイン・スマートミサイルシステム［間接射撃、ツインリンク］	30"	4	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
機体装甲	白兵	3	5+	6	0	1

この武器で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。

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3**

陣営：**大善大同のために**

装甲殺し：この兵が**モンスター**または**ビークル**を対象に攻撃を行なう際、そのヒットロール結果は +1 の修正を受ける。

複合照準器：この兵が射撃を宣言するたびに、その攻撃を解決する際、ヒットロール結果を 1 個もしくはウーンズロール結果を 1 個リロールできる。

XV02 パイロット・バトルスーツ：自軍側指揮フェイズ中、この兵から 12mv 以内にいる味方**ハンマーヘッド・ガンシップ**・ユニットを 1 個選択してもよい。次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、選択されたユニットが装備している射撃武器は**【致命的ヒット】**アビリティを得る。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-5

この兵の【負傷限界】残量が 1-5 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結果は -1 の修正を受ける。

属性キーワード：ビークル、飛行、キャラクター、伝説的英雄、飛行、ロングストライク

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ロングストライク

タウ・エンパイア全土に知られる戦車乗りのスーパーエース、シャス＝ラ・タウ・シャ＝ングは、戦車戦のすべてを荘重な儀式であるかのようにやってのける。彼はXV02パイロット・バトルスーツを通して、愛騎であるガンシップの人工知能と完全に一体化する。照準装置はもはや身体の一部であり、放たれるすべての砲撃は彼の怒りそのものなのだ。

ウォーギア・オプション

- この兵はレールガンをイオンキャノン 1 個に変換できる。
- この兵はツイン・パルスカービン 2 個を以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - アクセラレータ・バーストキャノン 2 個
  - ツイン・スマートミサイルシステム 2 個
- この兵はシーカーミサイルを最大 2 個まで装備できる。

ユニット構成

- **ロングストライク（伝説的英雄）：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：ツイン・パルスカービン 2 個、レールガン、機体激突。

属性キーワード：ビークル、飛行、キャラクター、伝説的英雄、飛行、ロングストライク

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

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
パルスカービン	20"	2	4+	5	0	1
パルスピストル［ピストル］	12"	1	4+	5	0	1
パルスライフル［ラピッドファイア 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
クロー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ーの範囲内にいる間、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+ でヒットとなる。

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ならば、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・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事を記録すると良いだろう。*

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、マーカーライト、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

ストライク・チーム

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迸らせ、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。

ウォーギア・オプション

- ファイアウォリアー・シャス＝ウィは以下の装備のうち 2 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - 1 ガーディアン・ドローン 1 個 *（このウォーギアを 2 回選択することはできない）
  - ガンドローン 1 個 *
  - マーカードローン 1 個 *
  - 1 シールド・ドローン 1 個 *
- ファイアウォリアー・兵は何体でも、パルスライフルをパルスカービン 1 個に交換できる。

** このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

ユニット構成

- **ファイアウォリアー・シャス＝ウィ：1 体**
- **ファイアウォリアー：9 体**

各兵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、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、マーカーライト、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

ブリーチャー・チーム

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	4+	1	7+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
パルスブラスター［アサルト］	10"	2	3+	6	-1	1
パルスピストル［ピストル］	12"	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
クロー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**

突入戦術：このユニット内の兵が、作戦目標マーカーの範囲内にいる敵ユニットを対象に射撃攻撃を行なう際、ウーンズロール結果を何個でもリロールしてもよい。

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ならば、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・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事を記録すると良いだろう。*

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、マーカーライト、ファイアウォリアー

陣営キーワード：タウ・エンパイア

ブリーチャー・チーム

敵を堅固な陣地から叩き出さねばならないときや、宇宙船に移乗攻撃を仕掛けねばならないとき、ブリーチャー・チームのファイアウォリアーに出動要請がかかる。彼らのパルスブラスターは短距離戦に特化した殺傷兵器だ。綿密な戦闘訓練を積み、強固な装甲と高度に専門化されたドローンを駆使するブリーチャー・チームは至近距離で、恐るべき敵となる。

ウォーギア・オプション

- ブリーチャー・ファイアウォリアー・シャス＝ウィは以下の装備のうち２つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - ガーディアン・ドローン１個＊（このウォーギアを２回選択することはできない）
  - ガンドローン１個＊
  - マーカー・ドローン１個＊
  - シールド・ドローン１個＊

＊ *このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

ユニット構成

- **ブリーチャー・ファイアウォリアー・シャス＝ウィ：１体**
- **ブリーチャー・ファイアウォリアー：９体**

各兵は以下のウォーギアを装備している：パルスブラスター、パルスピストル、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、マーカーライト、ファイアウォリアー

陣営キーワード：タウ・エンパイア

クルート・カーニヴォア

移	耐	防	傷	統	確
7"	3	6+	1	7+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
クルートライフル［ラピッドファイア 1］	24"	1	4+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クルートライフル	白兵戦	2	3+	4	0	1

アビリティ

コア：**斥候 7mv、隠密能力**

おそまじい饗宴：このユニットが白兵戦フェイズ中に、敵ユニット1個を全滅させた場合、このバトル終了時まで、このユニット内の兵は『痛みを知らぬ者 5+』アビリティを得る。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、クルート・カーニヴォア

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

クルート・カーニヴォア

素早く獰猛なクルート・カーニヴォアたちは山野で暮す技術と狩猟族の本能を駆使して獲物に迫る。クルートはほぼ生身のままで戦場に向かい、その守りの薄さを野蛮な戦闘力で補っている。そしてライフルの一斉射撃で敵の動揺を誘うとすかさず突進して敵を引き裂き、血まみれの肉片にしてしまう。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **クルート・カーニヴォア：10-20 体**

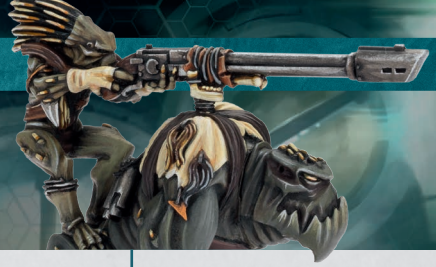
各兵は以下のウォーギアを装備している：クルートライフル。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、クルート・カーニヴォア

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

クルートックス・ライダー

移	耐	防	傷	統	確
7"	5	6+	4	7+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
クルートガン	36"	2	4+	7	0	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クルートックスの剛腕	白兵戦	4	3+	6	-1	2

アビリティ

コア：**斥候 7mv**

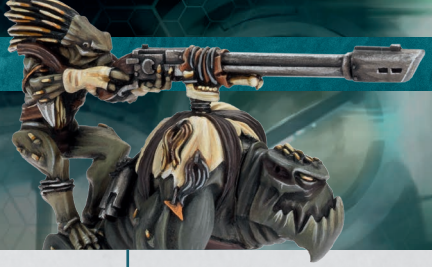
クルートの群れ仲間：1 個以上の味方**クルート・カーニヴォア**・ユニットがこのユニットの 6mv 以内にいる間、このユニット内の兵が攻撃を行なう際、ヒットロール結果は +1 の修正を受ける。

属性キーワード：マウント、クルート、クルートックス・ライダー

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

クルートックス・ライダー

クルートックスは生きた移動砲台として実にふさわしい生物だ。原始的な鞍にしがみついたクルートを背に乗せたまま、この生物は砲を背に戦場へと踏み入ってゆく。自然界のクルートックスは決して攻撃的な存在ではないが、この生物はクルート・カーニヴォアを群れの一員と見なしており、仲間を守る為ならばその圧倒的な膂力をためらわずに行使する。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **クルートックス・ライダー：1-3 体**

各兵は以下のウォーギアを装備している：クルートガン、クルートックスの剛腕。

属性キーワード：マウント、クルート、クルートックス・ライダー

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

クライシス・バトルスーツ

移	耐	防	傷	統	確
10"	5	3+	4	7+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター［ブラスト、間接射撃］	24"	D6	4+	3	0	1
バーストキャノン	18"	4	4+	5	0	1
サイクリック・イオンブラスター – 通常射撃	18"	3	4+	7	-1	1
サイクリック・イオンブラスター – 最大出力［暴発］	18"	3	4+	8	-2	2
フュージョンブラスター［メルタ 2］	12"	1	4+	9	-4	D6
ミサイルポッド	30"	2	4+	7	-1	2
プラズマライフル	24"	1	4+	8	-3	3
タウ・フレイマー［遮蔽無効、噴射］	12"	D6	-	4	0	1

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	3	5+	5	0	1

この武器で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。

アビリティ

コア：**縦深攻撃**

陣営：**大善大同のために**

ターボジェット：このユニットが全力移動を行なう際、全力移動ロールは行なわない。その代わり、そのフェイズの終了時まで、このユニット内の兵の【移動力】は +6mv の修正を受ける。

ウォーギア・アビリティ

バトルスーツ支援システム：装備者が属するユニットは、このターン中に退却を行なっていたとしても、射撃を宣言できる。ただしその場合、このウォーギアを装備している兵のみが射撃攻撃を行なえる。

シールドジェネレイター：装備者は【スペシャルセーヴ値】4+ を持つ。

武器支援システム：装備者が射撃攻撃を行なう際、ヒットロールに対する修正の中から任意のものを無視してよい。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、バトルスーツ、クライシス

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

クライシス・バトルスーツ

最も激しい戦場の最中へと、クライシス・バトルスーツは突入していく。このバトルスーツの装着者は火のカーストの勇敢な熟練兵のみで構成されており、耐久力においても火力においても、他の種族の軽量級の戦車に匹敵する。しかもジェットを備えたその機動力は戦車の比ではなく、マンタより飛び出すと戦場のあらゆる場所に瞬時に駆けつける。

ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているバーストキャノンを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター 1 個 *
  - バトルスーツ支援システム 1 個 *
  - サイクリック・イオンブラスター 1 個
  - フュージョンブラスター 1 個
  - ミサイルポッド 1 個
  - プラズマライフル 1 個
  - シールドジェネレイター 1 個 *
  - タウ・フレイマー 1 個
  - 武器支援システム 1 個 *
- 兵は何体でも、以下の装備のうち 2 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - ガンドローン 1 個 **
  - マーカー・ドローン 1 個 **
  - シールド・ドローン 1 個 **
- 兵は何体でも、それぞれ以下の装備のうち 3 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい ***：
  - エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター 1 個 *
  - バトルスーツ支援システム 1 個 *
  - バーストキャノン 1 個
  - サイクリック・イオンブラスター 1 個
  - フュージョンブラスター 1 個
  - ミサイルポッド 1 個
  - プラズマライフル 1 個
  - シールドジェネレイター 1 個 *
  - タウ・フレイマー 1 個
  - 武器支援システム 1 個 *

* *各兵はこれらのウォーギアを1つのみ装備できる。*

** *このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

*** *各兵は射撃武器は3個まで装備できる。*

ユニット構成

- **クライシス・シャス＝ヴレ：1 体**
- **クライシス・シャス＝ウィ：2-5 体**

各兵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

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、バトルスーツ、クライシス

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

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

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際、そのフェイズ終了時まで、受信ユニット内の兵が自身の標的ユニットを対象に行なう射撃攻撃は、ウーンズロールの出目 1 をリロールする。

ウォーギア・アビリティ

バトルスーツ支援システム：装備者が属するユニットは、このターン中に退却を行なっていたとしても、射撃を宣言できる。ただしその場合、このウォーギアを装備している兵のみが射撃攻撃を行なえる。

誘導ビーコン：バトル中 1 回限り、自軍は『即応投入』策略を 0CP で発動できる。発動した場合、装備者が属するユニットの 3mv 以内に収まり、かつあらゆる敵ユニットから 9mv より遠く離れた位置に、策略の対象を配置しなければならない。

デザイナーズ・ノート：ユニットの傍に誘導ビーコン・トークンを配置しておき、このアビリティが使用された後にトークンを取り除こう。

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

ステルス・バトルスーツ

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し、また敵陣深くにホーミング・ビーコンを配置する。しかる後にそのビーコンを目標に、惑星軌道上から主力部隊が投入されることになる。

ウォーギア・オプション

- シャス＝ヴレは以下の装備のうち 2 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - ガンドローン 1個*
  - マーカー・ドローン 1個*
  - シールド・ドローン 1 個 *
- ユニット内の兵 3 体につき、そのうちの 1 体はバーストキャノンをフュージョンブラスター 1 個に交換できる。
- ユニット内の兵 3 体につき、そのうちの 1 体はバトルスーツ支援システム 1 個を装備できる。

** このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

ユニット構成

- **ステルス・シャス＝ヴレ：1 体**
- **ステルス・シャス＝ウィ：2-5 体**

各兵はそれぞれ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。

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

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
フュージョンコライダー [メルタ 2]	18"	2	4+	12	-4	D6
ツイン・バーストキャノン [ツインリンク]	18"	4	4+	5	0	1
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
ツイン・タウ・フレイマー [遮蔽無効、噴射、ツインリンク]	12"	D6	-	4	0	1

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

この武器で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。

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3、浸透戦術、単独工作員、隠密能力**

陣営：**大善大同のために**

ステルスドローン：バトル中 2 回限り、この兵に対して攻撃が割り振られた直後のタイミングで、その攻撃の【ダメージ量】を 0 に変更できる。

デザイナーズ・ノート：*ユニットの傍にステルスドローン・トークンを 2 つ配置しておき、このアビリティが使用されるたびにトークンを 1 つ取り除こう。*

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が、その場合は**煙幕**のキーワードを失う。

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、この兵による攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、煙幕、バトルスーツ、ゴーストキール

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

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、待ち伏せしていた敵を一瞬にして圧倒する。

ウォーギア・オプション

- この兵はフュージョンコライダーを サイクリック・イオンレイカー 1 個に交換できる。
- この兵は ツイン・タウ・フレイマーを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - ツイン･フュージョンブラスター 1個
  - ツイン・バーストキャノン 1 個
- この兵は バトルスーツ支援システム 1 個を装備できる。

ユニット構成

- **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：フュージョンコライダー、ツイン・タウ・フレイマー、ゴーストキール・フィスト。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、煙幕、バトルスーツ、ゴーストキール

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ファイアサイト・チーム

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	4+	4	7+	3

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ロングショット・パルスライフル［ヘヴィ、精密攻撃］	36"	3	4+	5	-1	2
パルスピストル［ピストル］	12"	1	3+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロースコンバットウェポン	白兵戦	4	5+	3	0	1

アビリティ

コア：**浸透戦術、単独工作員、隠密能力**

陣営：**大善大同のために**

精密照準器：この兵が受信ユニットである間、この兵が自身の標的ユニットを対象に攻撃を行なう際、そのヒットロール結果を何個でもリロールできる。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、マーカーライト、ファイアサイト・チーム

陣営キーワード：タウ・エンパイア

ファイアサイト・チーム

ファイアサイト・マークスマンは、煌めくステルスフィールドの後ろに隠れ、標的機器を敵に向けては MV71 スナイパードローンにデータを送り込む。このようにして、狙撃手はドローンの人工知能の射撃優先ルーチンを強化し、より賢く、より狡猾に遠方の敵を狙撃することを可能にするのだ。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **ファイアサイト・マークスマン：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：ロングショット・パルスライフル、パルスピストル、クロースコンバットウェポン。

デザイナーズ・ノート：*ファイアサイト・マークスマンのモデルとスナイパー・ドローンのモデルはあらゆるルール上、単一の兵として扱われる。距離を測定する際には、ファイアサイト・マークスマンのモデルを基準に計測すること。スナイパー・ドローンのモデルはあらゆるルール上、兵として扱わない。*

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、マーカーライト、ファイアサイト・チーム

陣営キーワード：タウ・エンパイア

パスファインダー・チーム

移	耐	防	傷	統	確
7"	3	4+	1	7+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ドローン・バーストキャノン	18"	4	5+	5	0	1
イオンライフル – 通常射撃［ヘヴィ］	30"	3	5+	7	-1	1
イオンライフル – 最大出力［暴発、ヘヴィ］	30"	3	5+	8	-2	2
パルスカービン	20"	2	4+	5	0	1
パルスピストル［ピストル］	12"	1	4+	5	0	1
レールライフル［会心ウーンズ、ヘヴィ］	30"	1	5+	10	-4	3
半自動グレネードランチャー – EMP 弾［ビークル特効 4+、会心ウーンズ］	18"	1	4+	3	0	1
半自動グレネードランチャー – フュージョン弾	18"	1	4+	6	-1	3

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

この武器で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。

アビリティ

コア：**斥候 7mv**

陣営：**大善大同のために**

索敵データ共有：各ターンにつき 1 回、『大善大同のために』アビリティを使用する際、このユニットを観測ユニットとして 2 回選択することができる。その場合、自軍はこのユニットの標的ユニットとなる敵ユニットを変更してもよい。

ウォーギア・アビリティ

グラヴインヒビター・ドローン：装備者が属するユニットに対して突撃を宣言した敵ユニットは、その突撃ロール結果に -2 の修正を受ける（この効果は、他の突撃ロール結果を減少させる効果に累積して適用されない）。

パルスアクセラレータ・ドローン：装備者が属するユニットの兵が装備しているパルスカービンの【射程】は +6mv の修正を受ける。

レコン・ドローン：装備者は、ドローン・バーストキャノン 1 個を装備する。また装備者が属するユニットは『浸透戦術』アビリティを得る。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、マーカーライト、パスファインダー・チーム

陣営キーワード：タウ・エンパイア

パスファインダー・チーム

パスファインダー・チームは、敵陣の背後で大混乱を引き起こす。その火力は恐るべきもので、特に強力なレールライフルの狙撃は大威力を有している。そして、ドローンはチームのパルス射撃を最適化し、自ら放つ重力波で敵を追い詰める。だが、パスファインダーたちの最も致命的な能力は、大量のマーカーライトの照射であろう。これによりタウの超兵器は、優先目標の敵を次々と殲滅してゆく。

ウォーギア・オプション

- パスファインダー・シャス=ウィは 以下のウォーギアのうちいずれかを 1 つを装備できる：
  - グラヴインヒビター・ドローン 1個
  - パルスアクセラレータ・ドローン 1個
  - リコン・ドローン 1 個
- 最大 3 体までのパスファインダーは、パルスカービンを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - イオンライフル 1個
  - レールライフル 1 個
- このユニット内のパルスカービンを装備している兵 1 体は、半自動グレネードランチャー 1 個を装備できる。その兵のパルスカービンは、他のオプションを用いて交換することはできない。
- このユニット内の兵 1 体は以下の装備のうち 2 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - ガンドローン 1 個 *
  - マーカー・ドローン 1 個 *
  - シールド・ドローン 1 個 *

** このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

ユニット構成

- **パスファインダー・シャス=ウィ：1 体**
- **パスファインダー：9 体**

各兵はそれぞれ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、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、マーカーライト、パスファインダー・チーム

陣営キーワード：タウ・エンパイア

ピラニア

移	耐	防	傷	統	確
14"	7	4+	7	7+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ピラニア・バーストキャノン	18"	4	4+	6	-1	1
ピラニア・フュージョンブラスター［メルタ 4］	12"	1	4+	9	-4	D6
シーカーミサイル［一発限り］	48"	1	4+	14	-3	D6+1
一発限り：装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で射撃できる。						
ツイン・パルスカービン［ツインリンク、アサルト］	20"	2	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
機体装甲	白兵戦	2	5+	4	0	1

アビリティ

コア：**恐るべき最期 1、斥候 9mv**

陣営：**大善大同のために**

攪乱ドローン戦術：自軍側移動フェイズ終了時、このユニットの 12mv 以内にいる敵ユニットを 1 個選択せよ。選択された敵ユニットは戦闘ショックテストを行なわなければならない。

属性キーワード：ビークル、飛行、ピラニア

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ピラニア

タウの主力部隊の前方を飛行しながら、この軽装滑空機の飛行隊は、重火力の斉射で臨機目標を攻撃する。さらに帰投の直前にドローン全機を送り込むことで、敵陣の背後を大混乱に陥れ、迅速な撤退を援護したりすることが可能なのだ。

ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているピラニア・バーストキャノンをピラニア・フュージョンブラスター 1 個に交換できる。
- 兵は何体でも、それぞれ最大 2 個までシーカーミサイルを装備できる。

ユニット構成

- **ピラニア：1-3 体**

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している：ピラニア・バーストキャノン、ツイン・パルスカービン 2 個、機体激突。

属性キーワード：ビークル、飛行、ピラニア

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ヴェスピッド・スティングウィング

移	耐	防	傷	統	確
12"	4	4+	1	7+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ニュートロン・ブラスター［アサルト］	18"	2	4+	5	-2	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
スティングウィング・クロウ	白兵戦	1	4+	4	-1	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃**

空中機動：自軍側移動フェイズ終了時、このユニットがいかなる敵ユニットの接敵範囲内に収まっていない場合、このユニットを戦場から取り除き戦略的予備戦力に配置してもよい。

属性キーワード：インファントリー、飛行、ヴェスピッド・スティングウィング

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ヴェスピッド・スティングウィング

異種族の補助部隊は翼に乗って戦いに突入し、その空中での敏捷性によって敵はどこにも隠れることができない。その装甲は熾烈な一撃以外をすべて耐え、ヴェスピッドはニュートロン・ブラスターから放射性物質を含んだ一撃を放ち、即座に標的を光るクレーターと化す。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **ヴェスピッド・ストレインリーダー：1 体**
- **ヴェスピッド・スティングウィング：4 体**

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している：ニュートロン・ブラスター、スティングウィング・クロウ。

属性キーワード：インファントリー、飛行、ヴェスピッド・スティングウィング

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

クルートハウンド

移	耐	防	傷	統	確
12"	3	6+	1	8+	0

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
引き裂く牙	白兵戦	3	3+	3	0	1

アビリティ

コア：**斥候 9mv、隠密能力**

狩猟群：このユニットの 6mv 以内にいる 1 個以上の味方**クルート・カーニヴォア**・ユニットが、1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内に収まっている間、このユニット内の兵が行なう白兵戦攻撃は、ウーンズロール結果に +1 の修正を受ける。

属性キーワード：ビースト、クルート、ハウンド

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

クルートハウンド

クルート・カーニヴォアの分隊によって放たれた猟犬の群れの捕食獣は、獲物を求めて戦場を素早く駆け巡る。血の匂いで熱狂に駆られたクルート・ハウンドは、驚くべき速さで襲い掛かり、嘴のような口と鋭い爪で犠牲者を引き裂く。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- クルートハウンド：4-12 体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している：引き裂く牙。

属性キーワード：ビースト、クルート、ハウンド

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ブロードサイド・バトルスーツ

移	耐	防	傷	統	確
5"	6	2+	8	7+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィ・レールライフル［ヘヴィ、会心ウーンズ］	60"	2	4+	12	-4	D6+1
ハイイールド・ミサイルポッド［ツインリンク］	30"	6	4+	7	-1	2
シーカーミサイル［一発限り］	48"	1	4+	14	-3	D6+1
一発限り：装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で射撃できる。						
ツイン・プラズマライフル［ツインリンク］	24"	1	4+	8	-3	3
ツイン・スマートミサイルシステム［間接射撃、ツインリンク］	30"	3	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
巨体による粉砕	白兵戦	3	5+	6	0	1

アビリティ

陣営：**大善大同のために**

発展型装甲：このユニット内の兵は、致命的ダメージに対して『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを持つ。

ウォーギア・アビリティ

バトルスーツ支援システム：装備者が属するユニットは、このターン中に退却を行なっていたとしても、射撃を宣言できる。ただしその場合、このウォーギアを装備している兵のみが射撃攻撃を行なえる。

武器支援システム：装備者が射撃攻撃を行う際、ヒットロールに対する修正の中から任意のものを無視してよい。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、バトルスーツ、ブロードサイド

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ブロードサイド・バトルスーツ

ブロードサイド・バトルスーツ部隊は、視界に入るすべてのものを焼き尽くす。各バトルスーツは、いずれも不屈なる巨大な最先端兵器であり、象徴的なヘヴィレールライフルやその他の長距離武器は、最も手ごわい標的さえも楽々と始末してゆく。

ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているヘヴィ・レールライフルをハイイールド・ミサイルポッド 1 個と交換できる。
- 兵は何体でも、それぞれ以下の装備のうち 2 つまでを装備可能だが、同じ物を選択することはできない：
  - バトルスーツ支援システム 1個
  - シーカーミサイル 1個
  - ツイン・プラズマライフル *1個
  - ツイン・スマートミサイルシステム 1個*
  - 武器支援システム 1 個
- 兵は何体でも、以下の装備のうち 2 つまでを装備可能であり、同じ物を選択してもよい：
  - 1 ガンドローン 1個**
  - マーカー・ドローン 1個**
  - ミサイル・ドローン 1個**
  - 1 シールド・ドローン 1 個 **

** 同一の兵が、ツイン・プラズマライフルとツイン・スマートミサイルシステムを同時に装備することはできない。*

*** このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

ユニット構成

- **ブロードサイド・シャス＝ヴレ：1 体**
- **ブロードサイド・シャス＝ウィ：0-2 体**

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している：ヘヴィ・レールライフル、巨体の粉砕。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、バトルスーツ、ブロードサイド

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

リップタイド・バトルスーツ

移	耐	防	傷	統	確
10"	9	2+	14	7+	4

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィ・バーストキャノン	36"	12	4+	6	-1	2
▶ イオンアクセラレータ – 通常射撃	72"	6	4+	7	-2	3
▶ イオンアクセラレータ – 最大出力 [暴発]	72"	6	4+	8	-3	4
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
ツイン・プラズマライフル [ツインリンク]	24"	1	4+	8	-3	3
ツイン・スマートミサイルシステム [間接射撃、ツインリンク]	30"	3	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
リップタイド・フィスト	白兵戦	6	5+	6	0	2

▶ *この武器で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。*

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D6**

陣営：**大善大同のために**

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。

ノヴァチャージ：バトル中 1 回限り、自軍側射撃フェイズ中、この兵が装備している射撃武器を 1 個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、選択された武器は **【会心ウーンズ】** アビリティを得る。

武器支援システム：装備者が射撃攻撃を行う際、ヒットロールに対する修正の中から任意のものを無視してよい。

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結果は -1 の修正を受ける。

スペシャルセーヴ値 4+

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、バトルスーツ、リップタイド

陣営キーワード：タウ・エンパイア

リップタイド・バトルスーツ

リップタイドは重戦車のような装甲と圧倒的な火力に、素早い熟練した戦士の敏捷性を兼ね備えている。鳴り響くノヴァ反応炉を搭載したバトルスーツは、必要に応じて最大出力での稼働ができる。その絶大な威力を誇る火力は、敵の戦士や装甲車の隊列全体を殲滅することが可能だ。

ウォーギア・オプション

- この兵はヘヴィ・バーストキャノンをイオンアクセラレータ 1 個に変換できる。
- この兵はツイン・プラズマライフルを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - ツイン・フュージョンブラスター 1個
  - ツイン・スマートミサイルシステム 1 個
- この兵はミサイルドローンを最大 2 個まで装備できる *

** このドローンに関するルールは、タウ・エンパイア・ドローンカードに記されている。*

ユニット構成

- **リップタイド・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：ヘヴィ・バーストキャノン、ツイン・プラズマライフル、リップタイド・フィスト。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、飛行、バトルスーツ、リップタイド

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ハンマーヘッド・ガンシップ

移	耐	防	傷	統	確
10"	10	3+	14	7+	3

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アクセラレータ・バーストキャノン	18"	4	4+	6	-1	1
▶ イオンキャノン - 通常射撃 [ブラスト]	60"	D6+3	4+	7	-1	2
▶ イオンキャノン - 最大出力 [ブラスト、暴発]	60"	D6+3	4+	8	-2	3
レールガン [ヘヴィ、会心ウーンズ]	72"	1	4+	20	-5	D6+6
シーカーミサイル [一発限り]	48"	1	4+	14	-3	D6+1
一発限り：装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で射撃できる。						
ツイン・パルスカービン [ツインリンク]	20"	2	4+	5	0	1
ツイン・スマートミサイルシステム [間接射撃、ツインリンク]	30"	3	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
機体装甲	白兵戦	3	5+	6	0	1

▶ *この武器で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。*

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3**

陣営：**大善大同のために**

装甲殺し：この兵が**モンスター**もしくは**ビークル**を対象に行なう攻撃は、ヒットロール結果に +1 の修正を受ける。

複合照準器：この兵が射撃を宣言するたびに、その攻撃を解決する際、ヒットロール結果を 1 個もしくはウーンズロール結果を 1 個リロールできる。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-5

この兵の【負傷限界】残量が 1-5 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結果は -1 の修正を受ける。

属性キーワード：ビークル、飛行、ハンマーヘッド・ガンシップ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ハンマーヘッド・ガンシップ

ハンマーヘッド・ガンシップはタウの戦い方を象徴している。この浮遊戦車は耐久力に優れ、想像を絶する火力を備えるだけでなく、敵の鈍重な戦闘兵器を凌駕する速度と操縦性を備えている。狩猟部隊の急速な前進、陽動作戦、配置転換について行けるほどの機動性を。

ウォーギア・オプション

- この兵のレールガンをイオンキャノン 1 個に変換できる。
- この兵はツイン・パルスカービン 2 個を以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - アクセラレータ･バーストキャノン 2個
  - ツイン・スマートミサイルシステム 2 個
- この兵はシーカーミサイルを最大 2 個まで装備できる。

ユニット構成

- **ハンマーヘッド・ガンシップ：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：レールガン 1 個、ツイン・パルスカービン 2 個、機体激突。

属性キーワード：ビークル、飛行、ハンマーヘッド・ガンシップ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

スカイレイ・ガンシップ

移	耐	防	傷	統	確
10"	10	3+	14	7+	3

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アクセラレータ・バーストキャノン	18"	4	4+	6	-1	1
シーカー・ミサイルラック	48"	3	4+	14	-3	D6+1
ツイン・パルスカービン［アサルト、ツインリンク］	20"	2	4+	5	0	1
ツイン・スマートミサイルシステム［間接射撃、ツインリンク］	30"	3	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
機体装甲	白兵戦	3	5+	6	0	1

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3**

陣営：**大善大同のために**

対空スキャナー：この兵が**飛行**可能なユニットを対象に射撃攻撃を行なう際、ヒットロール結果を何個でもリロールしてもよい。

複合照準器：このユニットが射撃を宣言するたびに、その攻撃を解決する際、ヒットロール結果を 1 個もしくはウーンズロール結果を 1 個リロールできる。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-5

この兵の【負傷限界】残量が 1-5 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結果は -1 の修正を受ける。

属性キーワード：ビークル、飛行、マーカーライト、スカイレイ・ガンシップ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

スカイレイ・ガンシップ

この一風変わった浮遊戦車は、他のタウ部隊が用いるマーカーライトによる誘導を受けて、標的にシーカーミサイルをロックオンさせてゆく。一度マーカーライトが照射されれば、スカイレイの集中攻撃を避けることはほぼ不可能だ。特に対空兵器としての効果は脅威的で、高度な追尾装置を用いて敵の飛行経路を予測し、猛スピードで放たれるミサイル弾頭が敵機を次々に撃ち落とす。

ウォーギア・オプション

- この兵はツイン・パルスカービン 2 個を以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - アクセラレータ・バーストキャノン 2個
  - ツイン・スマートミサイルシステム 2 個

ユニット構成

- **スカイレイ・ガンシップ：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している： シーカー・ミサイルラック 1 個、ツイン・パルスカービン 2 個、機体激突。

属性キーワード：ビークル、飛行、マーカーライト、スカイレイ・ガンシップ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

デビルフィッシュ

移	耐	防	傷	統	確
12"	9	3+	13	7+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アクセラレータ・バーストキャノン	18"	4	4+	6	0	1
シーカーミサイル［1 発限り］	48"	1	4+	14	-3	D6+1
1 発限り：装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で射撃できる。						
ツイン・パルスカービン［アサルト、ツインリンク］	20"	2	4+	5	0	1
ツイン・スマートミサイルシステム［間接射撃、ツインリンク］	30"	2	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
機体装甲	白兵戦	3	5+	6	0	1

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3**

陣営：**大善大同のために**

迅速な配置転換：この**兵員輸送**が全力移動を行なった直後にも、ユニットは降車することができる。この場合、降車したユニットはそのフェイズ中に通常移動を行なったものとして扱われるとともに、このターン中に突撃を宣言できないが、このターン中にそれ以外の行動は通常通り実行可能だ。

属性キーワード：ビークル、飛行、兵員輸送、専門輸送、デビルフィッシュ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

デビルフィッシュ

火のカーストが駆使する装甲輸送車デビルフィッシュは、タウの軍事的拡大を象徴する存在であろう。頑丈で驚くほど俊敏なこの機体は、圧倒的な速度でファイアーウォリアーを安全に戦場へと送り込む。戦場に到着するや否や、デビルフィッシュは搭載したバーストキャノン、取り外し可能なドローン、ミサイルシステムで搭乗者に追加の射撃支援をもたらす。

ウォーギア・オプション

- この兵はツイン・パルスカービン 2 個をツイン・スマートミサイルシステム 2 個に交換できる。
- この兵はシーカーミサイルを最大 2 個まで装備できる。

ユニット構成

- **デビルフィッシュ：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：アクセラレータ・バーストキャノン、ツイン・パルスカービン 2 個、機体激突。

兵員輸送

この兵は**タウ・エンパイア・インファントリー**・兵を最大 12 体まで輸送できる。この兵は**バトルスーツ、クルート、ヴェスピッド・スティングウィング**・兵を輸送することはできない。

属性キーワード：ビークル、飛行、兵員輸送、専門輸送、デビルフィッシュ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

レイザーシャーク・ストライクファイター

移	耐	防	傷	統	確
20+"	10	3+	12	7+	0

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アクセラレータ・バーストキャノン	18"	4	4+	6	0	1
ミサイルポッド	30"	2	4+	7	-1	2
▶ クアッド・イオンタレット – 通常射撃［ツインリンク］	30"	8	4+	7	-1	1
▶ クアッド・イオンタレット – 最大出力［暴発、ツインリンク］	30"	8	4+	8	-2	2
シーカーミサイル［一発限り］	48"	1	4+	14	-3	D6+1

一発限り：装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で射撃できる。

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
機体装甲	白兵戦	3	5+	6	0	1

▶ *この武器で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。*

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3**

陣営：**大善大同のために**

地上攻撃機：この兵が射撃攻撃する際、敵ユニット（**飛行**可能なユニットを除く）を対象とした射撃攻撃はヒットロール結果に +1 の修正を受ける。

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結果は -1 の修正を受ける。

属性キーワード：ビークル、航空機、飛行、レイザーシャーク・ストライクファイター

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

レイザーシャーク・ストライクファイター

レイザーシャークは必要に応じて非常に効果的な対地攻撃機としても機能する、十分な耐久力と強力な火力を備えた航空戦闘機である。タウの大規模な攻勢の前、制空権を得るために大量に配備されたレイザーシャークは、灼熱のイオンブラストと疾駆するシーカーミサイルで空を赤く染める。

ウォーギア・オプション

- この兵のアクセラレータ・バーストキャノンをミサイルポッド 1 個に変換できる。

ユニット構成

- **1 レイザーシャーク・ストライクファイター：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：アクセラレータ・バーストキャノン、クアッド・イオンタレット、シーカーミサイル 2 個、機体激突。

属性キーワード：ビークル、航空機、飛行、レイザーシャーク・ストライクファイター

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

サンシャーク・ボマー

移	耐	防	傷	統	確
20+"	9	3+	12	7+	0

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ツイン・ミサイルポッド［ツインリンク］	30"	2	4+	7	-1	2
シーカーミサイル［一発限り］	48"	1	4+	14	-3	D6+1
一発限り：装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で射撃できる。						
ツイン・イオンライフル – 通常射撃［ツインリンク］	30"	3	4+	7	-1	1
ツイン・イオンライフル – 最大出力［暴発、ツインリンク］	30"	3	4+	8	-2	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
機体激突	白兵戦	3	5+	6	0	1

この武器で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。

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3**

陣営：**大善大同のために**

パルスボム：この兵が通常移動を完了した際、この兵がその移動中に通過した敵ユニットを 1 個選択し、D6 を 6 個ロールしてもよい。ロール結果で 3+ が出るたびに、選択された敵ユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。

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結果は -1 の修正を受ける。

属性キーワード：ビークル、航空機、飛行、サンシャーク・ボマー

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

サンシャーク・ボマー

熾烈な戦闘中にエネルギー弾を製造できるサンシャークは、パルス爆弾を投下し、解き放たれた猛烈な爆発で敵を消し去る。

ウォーギア・オプション

- この兵は追加のミサイルポッド 1 個を装備できる。

ユニット構成

- **サンシャーク・ボマー：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：ツイン・ミサイルポッド、シーカーミサイル 2 個、ツイン・イオンライフル 2 個、機体激突。

属性キーワード：ビークル、航空機、飛行、サンシャーク・ボマー

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

タイドウォール・シールドライン

移	耐	防	傷	統	確
4"	8	3+	10	7+	0

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3、射撃デッキ 20**

要塞：敵ユニットが、自軍側の**防衛施設**の接敵範囲内にのみ収まっている場合、以下の効果が適用される：

- その敵ユニットは通常通り射撃攻撃の対象として選択することができるが、そのような攻撃が『ピストル』による攻撃でない限り、その攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。
- その敵ユニット内の兵は、戦闘ショック状態で退却するために、決死の脱出テストを行なう必要はない。ただし、退却する際に敵兵を乗り越えて移動する兵は、決死の脱出テストを行なわなければならない。

波濤壁の遮蔽物：兵に射撃攻撃が割り振られる際、攻撃側ユニット内のあらゆる兵からその兵への完全視認がこの**防衛施設**によって妨げられている状態である場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

タイドウォール防衛プラットフォーム：タイドウォール防衛プラットフォームを装備している場合、この**防衛施設**の【負傷限界】は 15 となる。

スペシャルセーヴ値 5+

属性キーワード：防衛施設、ビークル、兵員輸送、飛行、タイドウォール・シールドライン

陣営キーワード：タウ・エンパイア

タイドウォール・シールドライン

タイドウォール・シールドラインの要塞は火の掟に則り、戦闘中に再展開できる機動力を有する。屈折フィールドは敵の攻撃を吸収するようになっている。そしてその設計により、ファイアウォリアーたちはシールドラインに身を置いたまま、新たな戦場の位置へと移動できる。

ユニット構成

- タイドウォール・シールドライン：1 体

ウォーギア・オプション

- この兵はタイドウォール防衛プラットフォーム 1 個を装備できる。

兵員輸送

この兵は**タウ・エンパイア・インファントリー**・兵を最大 11 体まで輸送できる。この兵は**バトルスーツ、クルート、ヴェスピッド・スティングウィング**・兵を輸送することはできない。この兵がタイドウォール防衛プラットフォームを装備している場合、この兵の兵員輸送枠は代わりに**タウ・インファントリー**・兵を最大 22 体まで輸送できるようになる。

属性キーワード：防衛施設、ビークル、兵員輸送、飛行、タイドウォール・シールドライン

陣営キーワード：タウ・エンパイア

タイドウォール・ドローンポート

移	耐	防	傷	統	確
4"	8	3+	10	7+	0

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
防衛ドローン群 [アサルト、ツインリンク]	20"	8	5+	5	0	1

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3、射撃デッキ 11**

ドローンポート：この**防衛施設**が射撃を宣言した場合、この防衛施設が装備する「防衛ドローン群」の武器は、攻撃対象として選択可能なすべての敵ユニットが攻撃対象となる。その後、各攻撃を解決していく。

要塞：敵ユニットが、自軍側の**防衛施設**の接敵範囲内にのみ収まっている場合、以下の効果が適用される：

- その敵ユニットは通常通り射撃攻撃の対象として選択することができるが、そのような攻撃が『ピストル』による攻撃でない限り、その攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。
- その敵ユニット内の兵は、戦闘ショック状態で退却するために、決死の脱出テストを行なう必要はない。ただし、退却する際に敵兵を乗り越えて移動する兵は、決死の脱出テストを行なわなければならない。

波濤壁の遮蔽物：兵に射撃攻撃が割り振られる際、攻撃側ユニット内のあらゆる兵からその兵への完全視認がこの**防衛施設**によって妨げられている状態である場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

属性キーワード：防衛施設、ビークル、兵員輸送、飛行、タイドウォール・ドローンポート

陣営キーワード：タウ・エンパイア

タイドウォール・ドローンポート

荒れ狂う嵐の中の港のように、タイドウォール・ドローンポートはタクティカル・ドローンの群れを収容し、敵の攻撃から守る。そしてドローンポートのオペレーターの命令により、ドローンは戦闘へと参加してゆく。一方、ドローンポート自体は戦況の変化に応じて空へと浮かび、移動を行うことが可能だ。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **タイドウォール・ドローンポート：1 体**

このユニットは以下のウォーギアを装備している：防衛ドローン群。

兵員輸送

この兵は**タウ・エンパイア・インファントリー**・兵を最大 11 体まで輸送できる。この兵は**バトルスーツ**、**クルート**、**ヴェスピッド・スティングウィング**の兵を輸送することはできない。

属性キーワード：防衛施設、ビークル、兵員輸送、飛行、タイドウォール・ドローンポート

陣営キーワード：タウ・エンパイア

タイドウォール・ガンリグ

移	耐	防	傷	統	確
4"	8	3+	14	7+	0

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
スプレマシー・レールガン［会心ウーンズ、ツインリンク］	72"	1	5+	20	-5	D6+6

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3、射撃デッキ 11**

要塞：敵ユニットが、自軍側の**防衛施設**の接敵範囲内にのみ収まっている場合、以下の効果が適用される：

- その敵ユニットは通常通り射撃攻撃の対象として選択することができるが、そのような攻撃が『ピストル』による攻撃でない限り、その攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。
- その敵ユニット内の兵は、戦闘ショック状態で退却するために、決死の脱出テストを行なう必要はない。ただし、退却する際に敵兵を乗り越えて移動する兵は、決死の脱出テストを行なわなければならない。

波濤壁の遮蔽物：兵に射撃攻撃が割り振られる際、攻撃側ユニット内のあらゆる兵からその兵への完全視認がこの**防衛施設**によって妨げられている状態である場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

属性キーワード：防衛施設、ビークル、兵員輸送、飛行、タイドウォール・ガンリグ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

タイドウォール・ガンリグ

この移動式反重力砲塔には、超重兵器をも停止させる超音速弾を放つレールガンが搭載されている。これらの砲台を中心にタイドウォール・シールドラインやドローンポートの防衛ネットワークが配備される――ガンリグは、いざという時に位置を変えて敵を排除できる空中要塞なのだ。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **タイドウォール・ガンリグ：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：スプレマシー・レールガン。

兵員輸送

この兵は**タウ・インファントリー・インファントリー**・兵を最大 11 体まで輸送できる。この兵は**バトルスーツ**、**クルート**、**ヴェスピッド・スティングウィング**の兵を輸送することはできない。

属性キーワード：防衛施設、ビークル、兵員輸送、飛行、タイドウォール・ガンリグ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

ストームサージ

移	耐	防	傷	統	確
8"	11	2+	20	7+	6

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
クラスター・ロケットシステム［ブラスト、ヘヴィ］	48"	4D6	4+	5	0	1
デストロイヤー・ミサイル［ヘヴィ］	72"	1	4+	16	-4	D6+2
▶ パルスブラストキャノン – 集中砲火［ヘヴィ］	24"	2	4+	24	-6	12
▶ パルスブラストキャノン – 分散砲火［ヘヴィ］	48"	6	4+	10	-2	4
パルスドライバーキャノン［ブラスト、ヘヴィ］	72"	D6+3	4+	12	-3	3
ツイン・エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター［ブラスト、ヘヴィ、間接射撃、ツインリンク］	24"	D6	4+	3	0	1
ツイン・バーストキャノン［ヘヴィ、ツインリンク］	18"	4	4+	5	0	1
ツイン・スマートミサイルシステム［間接射撃、ツインリンク］	30"	2	4+	5	0	1
ツイン・タウ・フレイマー［遮蔽無効、噴射、ツインリンク］	12"	D6	-	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
猛烈な踏みつけ	白兵戦	3	5+	8	-1	2

▶ *この武器で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。*

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D6+2**

陣営：**大善大同のために**

重量型二脚機：この兵が通常移動、全力移動、退却を行なう際、**巨大兵器**ではない兵、および高さ 4mv 以下の特殊地形について、それらが存在しないかのように通り抜けて移動することができる。

支援システム：この兵が射撃攻撃を行う際、ヒットロールに対する修正の中から任意のものを無視してよい。

巨兵殺し：この兵が**巨大兵器**あるいは**高層**・ユニットを対象に射撃攻撃を行なう際、ヒットロール結果を何個でもリロールできる。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-5

この兵の【負傷限界】残量が 1-5 である間、この兵の【確保力】は -3 の修正を受け、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。

スペシャルセーヴ値 4+

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、巨大兵器、高層、ストームサージ

陣営キーワード：タウ・エンパイア

ストームサージ

この巨大な砲撃用スーツは、タウの基準でさえ重量級に分類され、マンタ・ガンシップに運ばれて戦場に投入される。歩行する砲塔のごときこの兵器は、一機でさえも最強の要塞に匹敵してタウの戦線を支え、その搭乗クルーは敵の全軍を全滅に追い込むほどの黙示録的な火力を放つ。

ウォーギア・オプション

- この兵のパルスドライバーキャノンをパルスブラストキャノン 1 個に変換できる。
- この兵はツイン・タウ・フレイマーを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - ツイン・エアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクター 1個
  - ツイン・バーストキャノン 1 個

ユニット構成

- **ストームサージ：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：クラスター・ロケットシステム、デストロイヤー・ミサイル、パルスドライバーキャノン、ツイン・スマートミサイルシステム 2 個、ツイン・タウ・フレイマー、猛烈な踏みつけ。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、巨大兵器、高層、ストームサージ

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

タクティカル・ドローン

移	耐	防	傷	統	確
8"	3	4+	1	7+	0

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ツイン・パルスカービン［アサルト、ツインリンク］	20"	2	5+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロースコンバットウェポン	白兵戦	1	6+	3	0	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃**

属性キーワード：ドローン、飛行、タクティカル・ドローン

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

タクティカル・ドローン

人工知能によって制御された反重力装甲ユニット、タクティカル・ドローンは戦場にいるタウの部隊を支援する。ドローンは猛烈な一斉射撃を放つことができ、司令たちはこれらの忠実な戦力を索敵撃破任務に送り出し、ドローンは敵の斥候部隊やときには軽車両までも圧倒することができる。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **タクティカル・ドローン：4-12 体**

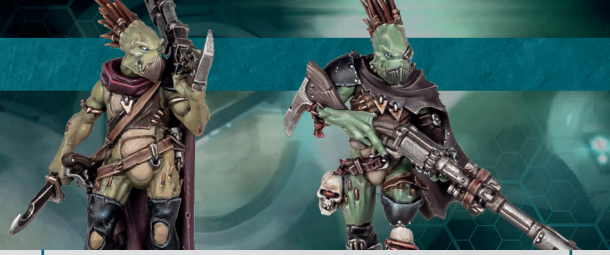
各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している：ツイン・パルスカービン、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：ドローン、飛行、タクティカル・ドローン

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

クルート・ファーストーカー

移	耐	防	傷	統	確	
7"	3	6+	1	7+	1	ファーストーカーとキルブローカー
12"	3	6+	1	7+	0	クルートハウンド



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ドヴォルガイト・スキナー［遮蔽無効、噴射］	12"	D6	-	4	-1	1
ファーストーカー・ファイアアーム［ラピッドファイア 1］	24"	1	4+	4	0	1
クルートピストル［ピストル］	12"	1	4+	4	0	1
ロンダクスィ・トライパレスト［車両特効 4+、会心ウーンズ、ヘヴィ］	18"	3	5+	7	-1	1
パルスカービン	20"	2	4+	5	0	1
パルスライフル［ラピッドファイア 1］	30"	1	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	4	0	1
引き裂く牙	白兵戦	3	3+	3	0	1
儀式刀	白兵戦	3	3+	5	0	1

アビリティ

コア：**浸透戦術、隠密能力**

賞金稼ぎ：バトル開始時、対戦相手のアーミーの中からユニットを1個選択せよ。このユニット内の兵が、選択されたユニットを対象に攻撃を行なう際、その攻撃は**【致命的ヒット】**および**【精密攻撃】**アビリティを得る。

ウォーギア・アビリティ

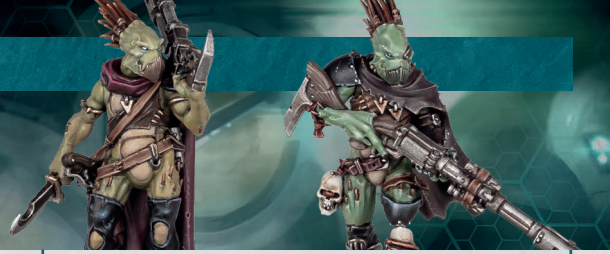
ペクーラ：装備者のユニットが装備している射撃武器は**【遮蔽無効】**アビリティを得る。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、クルート、ファーストーカー

陣営キーワード：
タウ・エンパイア

クルート・ファーストーカー

ファーストーカー・キンバンドは抜け目の無い傭兵であり、しばしばクルートの本拠惑星から遠く離れた場所で、何年にも渡り作戦行動を行なう。キンバンドは経験豊富な襲撃者であり、斥候であり、侵入工作員だ。そして、冷酷な賞金稼ぎとして活動する中で蓄えてきた、恐るべき武器を解き放つべく、卓越した奇襲を行なってくる。



ウォーギア・オプション

- クルート・キルブローカーはファーストーカー・ファイアアームを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - パルスカービン 1 個
  - パルスライフル 1 個
- 1 体のクルート・ファーストーカーはファーストーカー・ファイアアームを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる：
  - ドヴォルガイト・スキナー 1 個
  - ロンダクスィ・トライパレスト 1 個
- ファーストーカー・ファイアアーム を装備している 1 体のクルート・ファーストーカーはペク=ラ 1 個を装備できる。

ユニット構成

- **クルート・キルブローカー：1 体**
- **クルート・ファーストーカー：9 体**
- **クルートハウンド：2 体**

クルート・キルブローカーは以下のウォーギアを装備している：ファーストーカー・ファイアアーム、クルートピストル、儀式刀。

各クルート・ファーストーカーは以下のウォーギアを装備している：ファーストーカー・ファイアアーム、クルートピストル、クロースコンバットウェポン。

各クルートハウンドは以下のウォーギアを装備している：引き裂く牙。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、クルート、ファーストーカー

陣営キーワード：
タウ・エンパイア