

払暁の部体

コマンダー・クラウド スピア (1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：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、プラズマライフル、バトルスーツ・フィスト、シールドドローン2個、武器支援システム。

エンフォーサー・コマンダーはタウのバトルスーツの中で最も耐久性が高い。このユニットは、さらに生存性を高めるために2機のシールドドローンを随伴させている。このユニットはビークルであるため、白兵戦を行ないながらも射撃を行なうことができる。これは白兵戦にあまり焦点を置かないアーミーを相手にする際に、戦場中部の作戦目標を確保しながら、敵に射撃し続けられるということを意味している。

パスファインダー・チーム (10 体)

- パスファインダー・シャス=ウィの兵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、グラヴインヒッター・ドローン
- パスファインダーの兵3体は以下のウォーギアを装備している：パルスピストル、レールライフル、クロスコンバットウェポン。
- パスファインダーの兵6体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

パスファインダー・チームはこの部隊の中でも主に、ビークルにもモンスターにも対処可能な、レールライフルのようなヘヴィウェポンを使用可能なユニットだ。レールライフルは[ヘヴィ]のアビリティを有しているため、このユニットの初期配置は極めて重要になる。最初の1、2ターン目に移動する必要がなければ、レールライフルの効果は非常に高くなるだろう。さらにシャス=ウィはグラヴインヒッター・ドローンを装備している。これは敵の機動力を妨害し、自軍を突撃から守ってくれる、非常に優れたウォーギアだ。

パスファインダー・チームを一つのユニットとして運用することで、強力なレールライフルにさらなる防御力を提供することができる。だが一方で、このユニットを二つの哨戒分隊に分割することで、シャス=ウィを戦場のより効果的な位置へと移動させながら、レールライフルを装備した兵は静止したまま射撃を行なうこともできる。



ブリーチャー・チーム (10体)

- 各兵は以下のウォーギアを装備している：パルスプラスター、パルスビストル、クロスコンバットウェポン

ブリーチャー・チームのパルスプラスターは、ターミネーター・スカッドのような強力な標的を含めた、敵のインファントリー・ユニットに対抗するための極めて強力な火器だ。この武器は『火の防壁』の策略と非常に相性が良く、致命的な火力投射量を倍増させることができる。だが、パルスプラスターの射程は短く、ファイアウォリアーは耐久性に欠けているため、敵の反撃を避けるには慎重に位置取りを行わなければならない。『命あつての征服』の策略は、ブリーチャー・チームを不運な状況から守るための優れた手段にもなってくれる。

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、機体装甲

デビルフィッシュは非常に頑強な兵員輸送ユニットであり、敵に強力な兵器を放てる距離まで、ブリーチャー・チームを安全に輸送することができる。これにより、自軍はブリーチャー・チームをぶつける対象を選べるようになる。さらにブリーチャー・チームを輸送した後は、デビルフィッシュの高速性と長射程の武器を生かして、後方の作戦目標へと転進して、以後バトル終了時まで、これを確保することができる。



コンバットパトロール 払暁の部体

アビリティ

払暁の部体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。アビリティの中には、『大善大同のために』のように、各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、脆弱な敵に対して襲るべき正確さで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、そのユニットがすで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、なおかつ射撃を宣言可能な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、あるいはすでに観測ユニットとなっているユニットは選択できない）。そのフェイズの終了時まで、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、上記で指定された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。観測ユニットがマーカーライトのキーワードを持つ場合、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、上記で指定された標的ユニット以外の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。

註：76 ページの図を参照

強化

自軍側コマンドー（エンフォーサー・バトルスーツ着装）兵は『静電フレア』の強化を有している。プレイヤーはこの強化を『プロトタイプ・システム』に変更してもよい。

強化 1

静電フレア（オーラ）

この戦士のバトルスーツは、周囲を静電干渉エリアで包み込む遮断フレアを連射できるように、改造が施されている。味方部隊のすべての装備品には、この装置への対策が施されているが、敵の装備品にはそのような対策は一切施されていないのである。

- 味方タウ・エンパイア・ユニット（デビルフィッシュ・ユニットを除く）が装備者の6mv以内にいる間、敵ユニットはその味方ユニットに対して『警戒射撃』の策略を使用して射撃を行なうことができず、その味方ユニットを対象に行なう射撃攻撃はヒットロールに-1の修正を受ける。
- 装備者は【スペシャルセーブ値】4+を持つ。

または

強化 2

プロトタイプ・システム

〈大善大同〉の教義に従うタウの戦争指導者はしばしば、新型試験兵器や支援システムの実験に志願する。このように、危険は下位の者に強いものではなく、自ら引き受けるべきものだ。そのような指導者は、これらの最先端技術の力を戦場においても享受することができる。

- 装備者が射撃を宣言するたび、装備者が行なうあらゆる攻撃の中から、ヒットロール1個とウーンズロール1個をリロールできる。
- 装備者がエアバースティング・フラグメンテーション・プロジェクターを用いた攻撃の攻撃回数を判定する際、そのロール結果をリロールすることができる。
- 装備者は【スペシャルセーブ値】4+を持つ。



副次目標

自軍は『奇襲攻撃』の副次目標を使用する。あるいはこの副次目標を『エセリアルの布告』と置き換えてもよい。

策略

以下の策略を使用できる：

副次目標 1

奇襲攻撃

モント=カの兵法の一面に重きを置くこの部隊は、重要拠点を迅速に奪取し、そこから価値ある情報や資源などをすべて引き出そうとする。部隊の最終的な目的は、これらの潜在的に重要なものを、敵に渡さないようにすることなのだ。

第1、第2バトルラウンド中に以下の処理を行なう：
自軍ターン終了時、中立地帯に存在し、自軍が確保している作戦目標マーカー 1 個につきそれぞれ 4VP を獲得する。

第3、第4、第5バトルラウンド中に以下の処理を行なう：
自軍ターン終了時、中立地帯に存在し、自軍が確保している作戦目標マーカー 1 個につきそれぞれ 2VP を獲得する。

または

副次目標 2

エセリアルスの布告

このモント=カの襲撃の間に、敵の重要な部隊を排除しなければならない。エセリアルはそのように、明確な意志を示した。エセリアルスの言葉は絶対である。故にこれは、他のすべての目標に優先される。

第一バトルラウンドの開始時に、対戦相手は、対戦相手のアーミーの中からユニットを 1 個選択しなければならない。バトル終了時に、選択されたユニットが全滅していた場合、自軍は 12VP を獲得する。



1CP

戦闘の掟

払暁の部体専用策略 - 戦略的機動

〈火の掟〉は、常に戦士たちに自己の火力を最大限発揮することを求めている。故に戦士たちは、移動中でも正確な斉射を行なうのだ。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

対象：自軍側タウ・エンパイア・ユニット 1 個。

効果：このフェイズの終了時まで、対象の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行なえる。



1CP

火の防壁

払暁の部体専用策略 - 戦闘戦術

敵の領域内へと進軍する際、火のカーストの戦士たちは至近距離射撃によって、紛れもなく壁と呼べるほどの火力を構築し、押し寄せる敵を撃退すべく常に備える。

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 10mv 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。



1CP

命あつての征服

払暁の部体専用策略 - 戦略的機動

モント=カの部隊を敵の中枢部に送り込むことは、潜在的な危険を孕んでいる。だが、タウの戦略教条は可能な限り火のカーストの戦士の命を守るための作戦行動を強調している。

タイミング：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・インファントリーあるいはタウ・エンパイア・バトルスーツ・ユニット 1 個。

効果：対象の自軍側ユニットは最大 D6mv まで通常移動を行なえる。このフェイズの終了時まで、対象の自軍側ユニットに対して攻撃が行われる際、このユニットはその攻撃に対して遮蔽物によるボーナスを得る。

コマンダー・クラウドスピア

移 耐 防 傷 統 確
8" 5 2+ 6 7+ 2



コンバットパトロール・データシート

シャス=オ、ヴェッシュはヴィオラ家門を完璧に体現したような司令だ。すなわち彼女は大胆で攻撃的であり、そしてモント=カによる襲撃に精通し、常に前線で戦士たちを率いて戦う。彼女のエンフォーサー・バトルスーツは重装甲に包まれているため、危険だが得るものも大きい作戦も、安全に遂行することができる。

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 【プラスト、間接射撃】	24"	D6	3+	3	0	1
ブラズマライフル	24"	1	3+	8	-3	3

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：縦深攻撃

陣営：大善大同のために

ウォーギア・アビリティ

シールドドローン：装備者の【負傷限界】は+1の修正を受ける。

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：ピークル、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）、コマンダー・クラウドスピア

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



コンバットパトロール・データシート

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、随伴する重力抑制ドローンは、そこから放出される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。

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
レールライフル【会心ウーンズ、ヘヴィ】	30"	1	5+	10	-4	3

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

コア：斥候 7mv

陣営：大善大同のために

ウォーギア・アビリティ

グラヴィンヒッター・ドローン：装備者が属するユニットに対して敵ユニットが突撃を宣言した際、その突撃ロールは-2の修正を受ける（この効果は、突撃ロールへの他のマイナス修正に累積して適用されることはない）。

哨戒分隊

バトル開始前、戦闘陣形の宣言ステップ開始時、このユニットを2個に分割してもよい。その場合、各ユニットはそれぞれ兵が5体となるように分割すること。分割する場合、一方のユニットにはパスファインダー・シャス=ウィの兵を、もう一方のユニットにはレールライフルを装備した兵が含まれるように分割しなければならない。

属性キーワード：インファントリー、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

ブリーチャー・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

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。彼らのパルスプ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、阻むことが困難な存在となる。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
パルスプラスター [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

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クローズ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。

キーワード：インファントリー、バトルライン、マーカークライト、ファイアウォリアー、ブリーチャー・チーム

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



コンバットパトロール・データシート

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や離脱可能なドローンで搭乗者に追加の射撃支援をもたらす。

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
ツイン・バーストカービン [アサルト、ツインリンク]	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	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

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、ヴェスビッド・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：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