

# DAS STERNENREICH DER TAU

## TAU

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Himmlicher	4	3	3	3	2	3	3	10	-
Krisis Shas'o	4	5	5	4	4	3	4	10	3+
Krisis Shas'el	3	4	5	4	3	3	3	9	3+
Koloss Shas'vre	3	3	5	4	2	3	2	8	2+
Krisis Shas'vre	3	3	5	4	2	3	2	8	3+
Geist Shas'vre	3	3	4	3	1	3	2	8	3+
Koloss Shas'ui	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Krisis Shas'ui	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Geist Shas'ui	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Feuerkrieger-Shas'ui	2	3	3	3	1	2	2	8	4+
Feuerkrieger-Shas'la	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Controller	2	3(4)	3	3	1	2	1	8	4+

## ALIENS

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Krootweiser	4	3	4	3	3	3	3	8	6
Kroot	4	3	4	3	1	3	1	7	-/6*
Kroothund	4	0	4	3	1	5	2	7	-/6*
Krootoxreiter	4	3	6	3	3	3	3	7	-/6*
Vespid-Stachelflügel	3	3	3	4	1	5	1	6	5+
Vespid-Schwarmführerin	3	3	3	4	1	5	1	9	5+

## DROHNEN

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Angriffsdrohne	2	2	3	3	1	4	1	7**	4+
Jagddrohne	2	2(3)	3	3	1	4	1	7	4+
Markerdrohne	2	2(3)	3	3	1	4	1	-	4+
Schilddrohne	2	2	3	X <sup>3</sup>	1	4	1	-	X/4+ <sup>3</sup>

<sup>1</sup> Der MW entspricht immer den Punktkosten (entweder 7 oder 8). Der RW eines Kroot, Kroothunds bzw. Krootoxreiters hängt von seinen Punktkosten ab.

## FAHRZEUGE

	Panzerung			BF
	Front	Seite	Heck	
Teufelsrochen Transporter	12	11	10	3
Leichter Piranha Schwebler	11	10	10	3
Hammerhai Gefechtspanzer	13	12	10	3(4)
Dornenhai Raketenpanzer	13	12	10	3

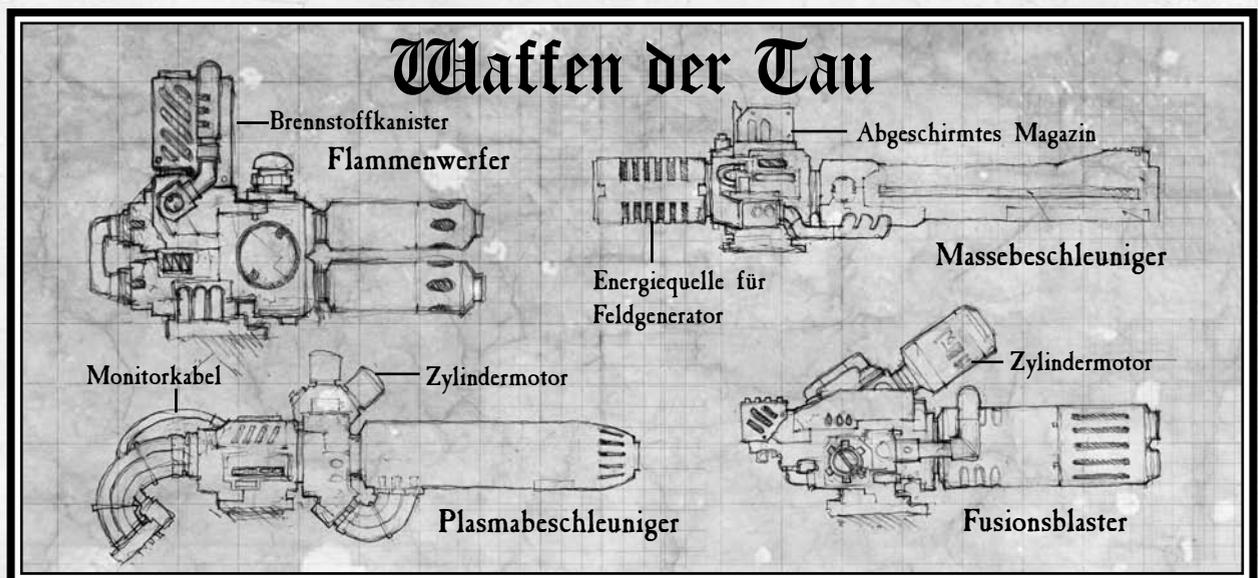
## WAFFEN

	Reichw.	S	DS	Typ
Flammenwerfer	Schablone	4	5	Sturm 1, Ignoriert Deckung
Fusionsblaster	12 Zoll	8	1	Sturm 1, Melter
Ionenkanone	60 Zoll	7	3	Schwer 3
Kroot-Langbüchse	24 Zoll	4	6	Schnellfeuer, <sup>4</sup>
Lenkraketen	unbegrenzt	8	3	Schwer 1, <sup>4</sup>
Massebeschleuniger				
Massivgeschoss	72 Zoll	10	1	Schwer 1
Streugeschoss	72 Zoll	6	4	Schwer 1, 5-Zoll-Schablone, nur für Hammerhai
Massebeschleunigergewehr	36 Zoll	6	3	Schwer 1, Niederhalten
Plasmabeschleuniger	24 Zoll	6	2	Schnellfeuer
Pulsgewehr	30 Zoll	5	5	Schnellfeuer
Pulskanone	18 Zoll	5	5	Sturm 3
Pulspistole	12 Zoll	5	5	Pistole
Pulssturmgewehr	18 Zoll	5	5	Sturm 1, Niederhalten
Raketensystem	36 Zoll	7	4	Sturm 2
Schwärmer-Raketensystem	24 Zoll	5	5	Schwer 4, <sup>4</sup>
Schwere Krootbüchse	48 Zoll	7	4	Schnellfeuer
Vespid-Neutronenprojektor	12 Zoll	5	3	Sturm 1
Zielmarker	36 Zoll	-	-	Schwer 1, <sup>4</sup>

<sup>2</sup> Der MW von Angriffsdrohnen kommt nur in unabhängigen Drohnenschwärmen zur Anwendung.

<sup>3</sup> Schilddrohnen haben immer denselben W und RW wie das Individuum, das sie begleiten. Sie verfügen zudem über einen 4+ Rettungswurf, den sie anstelle ihres Rüstungswurfs verwenden können.

<sup>4</sup> Siehe Rüstkammer für weitere Sonderregeln.



# TAU-FAHRZEUGAUSRÜSTUNG

## ANGRIFFSDROHNEN

Ein Fahrzeug kann mit bis zu zwei Angriffsdrohnen ausgestattet werden. Die Drohnen bewegen sich mit dem Fahrzeug, sicher eingeschlossen in speziell entworfenen Vertiefungen. Während einer beliebigen Bewegungsphase der Tau können sich die Drohnen vom Fahrzeug lösen, so wie Infanterie aus einem Fahrzeug aussteigt, wobei die Drohnen eine eigene Einheit bilden. Die Drohnen gelten von da an als Drohnenschwarm. Sie können sich im Verlauf des Spiels dem Fahrzeug nicht wieder anschließen und gelten niemals als Punktende Einheit.

Solange sie mit dem Fahrzeug verbunden sind, dürfen die Drohnen als Teil des Fahrzeuges mit ihrer eigenen BF schießen, zusätzlich zu jeder anderen Waffe, die schießen dürfte. Wenn das Fahrzeug beschädigt wird, werden die Drohnen wie Passagiere behandelt.

## FAHRZEUGSENSORIK

Fahrzeugsensorik wird verwendet, um Daten in ein hoch entwickeltes Geländeführungssystem zu füttern. Das Fahrzeug kann sich dazu entscheiden, die Fahrzeugsensorik zu verwenden, statt sich normal zu bewegen. Das Fahrzeug schwebt dann nicht mehr über Gelände – stattdessen wird es behandelt, als würde es sich hindurchbewegen. Es kann daher Fahrzeugdeckung beanspruchen, ganz so wie ein normales Fahrzeug an gleicher Stelle, aber die Sensoren gestatten dem Tau-Fahrzeug, die Effekte von gefährlichem Gelände zu ignorieren.

## FEUERLEITSYSTEM

Das Feuerleitsystem des Fahrzeugs wurde mit Stabilisatoren kombiniert, wodurch es so schießen kann, als wäre es ein schnelles Fahrzeug.

## FLECHETTEWERFER

Am Bug vieler Fahrzeuge der Tau sind Explosivkapseln angebracht, die über beträchtliche Durchschlagskraft verfügen. Wenn sich der Feind nähert, feuern sie Wolken aus gefährlichen Hochgeschwindigkeits-Flechettpefeilen ab. Jedes Modell, das dieses Fahrzeug im Nahkampf attackiert, erleidet bei einem W6-Wurf von 4+ einen Lebenspunktverlust, bevor es selbst zuschlägt. Dagegen sind Rüstungswürfe erlaubt.

## HAMMERHAI-MASSE-BESCHLEUNIGER

Bei dieser Waffe handelt es sich um einen Linearbeschleuniger, der nach dem Prinzip einer wellenförmigen Beschleunigung entlang einer Reihe den

Lauf umschließender zylindrischer, supraleitender Elektroden arbeitet. Sie kann entweder Massivgeschosse oder hochentwickelte Streumunition verschießen. Die Streumunition ist nur für die fahrzeugmontierte Variante erhältlich.

### Massivgeschoss

Reichw.	S	DS	Typ
72 Zoll	10	1	Schwer 1

### Streumunition

Reichw.	S	DS	Typ
72 Zoll	6	4	Schwer 1, 5-Zoll-Schabl.

## IONENKANONE

Ionenwaffen erzeugen einen hoch energetischen Partikelstrom, der in einem elektromagnetischen Feld beschleunigt wird. Beim Auftreffen auf das Ziel übertragen die Partikel ihre Energie explosionsartig auf atomarer Ebene.

Reichw.	S	DS	Typ
60 Zoll	7	3	Schwer 3

## KÖDERSYSTEM

Über das Ködersystem werden nahe den Triebwerken der Tau-Schweber angebrachte Werfermechanismen gesteuert, die Wolken von Reflektionsstreifen und winziger Emittierdrohnen ausstoßen, um die verwundbaren Antriebsdüsen vor Feindfeuer zu schützen. Jedes Mal, wenn auf der Streifschusstabelle das Ergebnis Lahmgelegt erzielt wird, darf der Tau-Spieler den Gegner zwingen, den Wurf zu wiederholen. Das zweite Ergebnis ist aber bindend, selbst wenn schlechter ist.

## LANDESTÜTZEN

Obwohl sie weit fortgeschrittene Antigravtechnologie verwenden, sind Fahrzeuge der Tau trotzdem mit Landestützen ausgestattet, sollten sie einmal eine Fehlfunktion erleiden. In jedem Spielzug, in dem sich das Fahrzeug nicht bewegt, kann es sich dazu entscheiden, nicht weiter als Antigrav zu gelten, bis es sich wieder bewegt. Dies gilt nicht für den ersten Spielzug des Spiels.

## LENKRAKETEN

Lenkraketen bieten der Infanterie der Tau rasche Feuerunterstützung, denn die Doktrin der Feuerkaste erlaubt nicht, dass Feuerkriegerenteams mit schweren Waffen ausgestattet werden. Jedes Modell, das mit einem Zielmarker ausgerüstet ist, kann eine Lenkrakete anfordern, wie in den Regeln für Zielmarker beschrieben. Bis zu zwei Lenkraketen können an ein Fahrzeug

montiert werden und eine oder beide können im selben Spielzug gestartet werden, wobei jede Lenkrakete einen separaten Treffer eines Zielmarkers verwendet. Jede Lenkrakete kann nur einmal verwendet werden. Sie benötigt keine Sichtlinie zum Ziel. Die Rakete bewegt sich vom Schützen aus in gerader Linie auf das Ziel zu, wenn ermittelt wird, ob sie die Front-, Seiten- oder Heckpanzerung eines Fahrzeuges trifft. Lenkraketen haben keine maximale Reichweite. Gewöhnlich hat das Fahrzeug, welches die Lenkraketen besitzt, keine Kontrolle über sie und kann sie nicht von sich aus abfeuern. Der Mechanismus ist ferngesteuert und reagiert nur auf Zielmarker. Die Raketen dürfen immer abgefeuert werden, sogar jede auf ein anderes Ziel, egal ob sich das Fahrzeug bewegt oder andere Waffen abgefeuert hat. Sie dürfen auch dann abgefeuert werden, wenn auf der Schadenstabelle das Ergebnis Crew durchgeschüttelt oder Crew betäubt erzielt wurde.

Reichw.	S	DS	Typ
Unendlich	8	3	Schwer 1

## MULTIPLE ZIELERFASSUNG

Dieses System identifiziert potenzielle Ziele und berechnet Feuerpläne, um diese auszuscharren, wodurch der Schütze des Fahrzeugs bei der Zielauswahl unterstützt wird. Jede Waffe des Fahrzeugs darf auf eine andere gegnerische Einheit schießen, wobei aber weiterhin die Regeln für Sichtlinien gelten.

## NACHTSICHTGERÄT

Dies ist einfach die fahrzeuggestützte Version, des kybernetischen Systems. Das Fahrzeug verdoppelt die erwürfelte Distanz, wenn ermittelt wird, wie weit es unter Nachtkampfbedingungen sehen kann.

## STÖRSYSTEM

Das Störsystem erzeugt sowohl im visuellen als auch im elektromagnetischen Spektrum Zerrbilder, die es erschweren, das Fahrzeug auf größere Distanz zu treffen. Waffen, die aus mehr als 12 Zoll Entfernung schießen, behandeln das Ziel als in Fahrzeugdeckung befindlich.

## VERBESSERTE ZIELERFASSUNG

Dieses System unterstützt den Schützen, indem es die Entfernung und die Geschwindigkeit des Ziels automatisch kompensiert. Addiere +1 auf die BF des Schützen.

# TAU-KAMPANZUGSAUSRÜSTUNG

## DROHNENCONTROLLER

Ein Drohnencontroller dient als Knotenpunkt für die Kommunikation zwischen dem Anwender und einer Anzahl Drohnen. Ein Modell mit einem Drohnencontroller muss eine oder zwei Angriffs-, Marker- oder Schilddrohnen in beliebiger Kombination aus der Ausrüstungsliste erhalten.

## FEUERLEITSYSTEM

Das Feuerleitsystem ist sehr fortschrittlich und sitzt meist in einem Sensorknoten auf der Schulter des Kampfanzugs. Dadurch kann der Pilot zwei Kampfanzug-Waffensysteme in einem Spielzug abfeuern.

## FLAMMENWERFER

Gegen zahlreiche leicht gepanzerte Gegner ist der Flammenwerfer eine tödliche Waffe, wenn er von Krisis-Teams in dichtem Gelände eingesetzt wird.

Reichw.	S	DS	Typ
Flammen	4	5	Sturm 1

## FLUCHTSYSTEM

Mit diesem System kann ein Pilot aus seinem Kampfanzug entkommen, sollte dieser katastrophalen Schaden erleiden. Wenn das Charaktermodell seinen letzten Lebenspunkt durch eine Schusswaffe verliert, die nicht sofort ausschaltet, wird der Kampfanzug durch ein Infanteriemodell ersetzt, das den Piloten darstellt.

Das Profil dieses Modells ist das gleiche wie zuvor, nur mit -2 Stärke, -1 Widerstand, einem Lebenspunkt und keinem Rüstungswurf. Das Modell ist nur mit einer Pulspistole ausgerüstet. Nur für unabhängige Charaktermodelle und Teams aus einem Modell („Mon'ats“) ohne Drohnen.

## FUSIONSBLASTER

Fusionsblaster werden von Krisis Kampfanzügen als Panzerabwehrwaffen verwendet. Viele Piloten sind Experten darin, sich an feindliche Fahrzeugen anzuschleichen, durch ihre hohe Beweglichkeit den Gegner zu umgehen und seine schwächere Rückseite anzugreifen.

Reichw.	S	DS	Typ
12 Zoll	8	1	Melter, Sturm 1

## IONENBLASTER

Diese Waffe wurde entwickelt, um mehrere leicht gepanzerte Feinde zu bekämpfen. Sie generiert einen Hochgeschwindigkeitsimpuls ionisierter Strahlung und entfesselt ihn durch ihre vier Läufe. Obwohl ihre Feuerrate konstant

ist, ist der Ionisierungseffekt unterschiedlich stark. Jeder Treffer mit einem Schadenswurf von 6 hat DS 1.

Reichw.	S	DS	Typ
18 Zoll	3	4	Sturm 5

## IRIDIUMPANZERUNG

Der Kampfanzug des Charaktermodells ist mit zusätzlichen Iridiumpanzerplatten verstärkt worden. Diese verbessern den Rüstungswurf des Modells auf 2+, doch die zusätzliche 6-Zoll-Bewegung des Flugmoduls wird auf W6 Zoll reduziert.

## KOMMANDO-KONTROLLMODUL

Dies ist ein fortschrittliches, von einer KI unterstütztes Übertragungssystem. Alle befreundeten Einheiten mit einem Modell im Umkreis von 12 Zoll um den Träger dürfen für Zielprioritätstests seinen Moralwert verwenden.

## MASSEBESCHLEUNIGER

Der Massebeschleuniger verwendet einen Linearbeschleuniger, um ein festes Projektil auf Überschallgeschwindigkeit zu beschleunigen. Er ist in der Lage, selbst die dickste Panzerung zu durchschlagen und die größten Feinde zu vernichten.

Reichw.	S	DS	Typ
72 Zoll	10	1	Schwer 1

## MULTIPLE ZIELERFASSUNG

Mit diesem spezialisierten Zielerfassungssystem kann das Modell auf eine andere feindliche Einheit schießen als der Rest seiner Einheit. Der Beschuss der ganzen Einheit muss angesagt werden, bevor Trefferwürfe durchgeführt werden. Für die gesamte Einheit wird ein Test für Zielpriorität durchgeführt – wenn bestanden, können die einzelnen Schüsse durchgeführt werden; wenn der Test misslingt, muss der gesamte Beschuss auf die nächste gegnerische Einheit erfolgen, wie bei den Regeln für Zielpriorität erläutert.

## NACHTSICHTGERÄT

Mit diesem fortschrittlichen optischen Filter kann der Träger die Distanz verdoppeln, wenn erwürfelt wird, wie weit er im Nachtkampf sehen kann. Siehe das Warhammer 40.000 Regelbuch für Einzelheiten zu Nachtkämpfen. Nur Modelle mit dem Nachtsichtgerät erhalten den Bonus. Wenn der Anführer eines Koloss Kampfanzugteams den Filter hat und sein Team nicht, darf nur der Anführer über Reichweiten schießen, die außerhalb der normalen 2W6x3 Zoll liegen.

## PEILMARKER

Dieses Gerät zeichnet detaillierte

Schlachtfeldinformationen auf und überträgt diese gebündelt an eine einzelne Einheit, die als strategische Reserve operiert. Vom zweiten Spielzug an – solange sich der Träger des Geräts auf dem Spielfeld befindet, wenn dieses verwendet wird – darf eine einzelne Einheit, die in Reserve gehalten wird, bei einem Wurf von 2+ aufgestellt werden. Andere Einheiten in Reserve dürfen in diesem Spielzug nicht aufgestellt werden.

## PLASMABESCHLEUNIGER

Plasmatechnologie wird trotz ihrer instabilen Natur von vielen Völkern verwendet. Die Tau verzichten dabei aber zu Gunsten der Sicherheit auf etwas Durchschlagskraft.

Reichw.	S	DS	Typ
24 Zoll	6	2	Schnellfeuer

## PULSKANONE

Die Pulskanone ist im Militär der Tau weit verbreitet und wird hauptsächlich auf Fahrzeugen und Kampfanzügen montiert. Sie ist eine mehrläufige Waffe, die hohe Schussraten erreicht und die Plasmainduktionstechnologie verwendet, die man auch im Pulsgewehr und anderen Systemen finden kann.

Reichw.	S	DS	Typ
18 Zoll	5	5	Sturm 3

## RAKETENMAGAZIN

Dies ist ein einfacher Mehrfachraketenwerfer, der auf Schulter oder Arm montiert wird und es Kampfanzügen ermöglicht, leicht gepanzerte Fahrzeuge auf mittlere Entfernung anzugreifen.

Reichw.	S	DS	Typ
36 Zoll	7	4	Sturm 2

## SCHILDGENERATOR

Das starke Energiefeld, das von einem Schildgenerator erzeugt wird, verleiht einen 4+ Rettungswurf.

## SCHUBUMKEHRDÜSEN

Der Kampfanzug des Charaktermodells wurde mit weiteren Schubdüsen versehen, wodurch er zusätzliche Beweglichkeit erhält, die dabei helfen kann, Feinden im Nahkampf zu entkommen. Das Charaktermodell besitzt die Sonderregel Zurückfallen, wie sie im Warhammer 40.000 Regelbuch beschrieben wird. Nur für unabhängige Charaktermodelle und Teams aus einem Modell („Mon'ats“) ohne Drohnen.

## SCHWÄRMER-RAKETENSYSTEM

Das Schwärmer-Raketensystem verschießt Lenkraketen, welche die Intelligenz einer Drohne besitzen und selbstständig nach ihrem Ziel suchen,

das Gelände umgehen und es schließlich vernichten. Das Schwärmer-Raketensystem kann jedes Ziel angreifen, egal ob eine Sichtlinie zum Ziel besteht oder nicht. Das Ziel profitiert weiterhin von Deckung, wenn es sich in welcher befindet oder sie berührt, solange sie zwischen dem Ziel und dem Schützen liegt. Modelle, die ein Schwärmer-Raketensystem abfeuern, müssen keinen Test für Zielpriorität ablegen. Zusätzlich werden Schwärmer-Raketensysteme nicht von der Szenariosonderregel Nachtkampf beeinflusst.

**Reichw. S DS Typ**  
24 Zoll 5 5 Schwer 4

## SELBSTZERSTÖRUNGSSYSTEM

Dieses Gerät ist als ultimativer Ausdruck für die Denkweise des Höheren Wohls gedacht und wird daher nur unter den unheilvollsten Umständen eingesetzt. Das Selbstzerstörungssystem kann ausgelöst werden, wenn sein Träger Teil eines Teams ist, das sich aus einem Nahkampf zurückzieht, weil es diesen verloren hat.

Das Team wird normal bewegt, das Charaktermodell bleibt hingegen, wo es ist, und der Gegner darf nicht vorstürmen. Sobald sich sein Team bewegt hat, aber noch bevor Nachrückbewegungen durchgeführt werden, aktiviert das Charaktermodell das System – platziere die 5 Zoll-Schablone zentriert über dem Charaktermodell und würfle normal für teilweise getroffene Modelle. Jedes Modell erleidet einen Treffer der Stärke 8, DS-; das Charaktermodell wird als Verlust entfernt. Der Gegner darf sich nicht neu positionieren. Beachte, dass die Einheit keinen Moraltest ablegen muss, wenn sie 25 % Verluste durch eine Selbstzerstörung erleidet, denn dies geschieht außerhalb der Abfolge, in der solche Tests abgelegt werden müssen.

## STABILISATORSYSTEM

Die Waffensysteme der Tau und die Kampfanzüge sind mit stabilisierenden Gyroskopen ausgestattet, wodurch sie ihre Waffen mit hoher Geschwindigkeit zum Tragen bringen können. Ein Stabilisatorsystem ermöglicht dem Träger einen gewissen Grad an Beweglichkeit, selbst wenn er die schwersten Waffen einsetzt.

In der Bewegungsphase kann der Pilot eines Kampfanzugs beschließen, den Rest des Spielzuges die Sonderregel Langsam und Entschlossen zu verwenden. Tut er dies, so darf er dafür in der Nahkampfphase allerdings keine zusätzliche Bewegung mit dem Flugmodul durchführen, sofern er eines besitzt.

Wenn ein Modell eines Teams ein Stabilisatorsystem erhält, müssen die anderen Mitglieder des Teams diese ebenfalls erhalten. Setzt ein Modell das System ein, müssen die anderen dies auch tun. Die Einheit darf noch immer

Drohnen erhalten.

## STIMULANZINJEKTOR

Der Kampfanzug des Charaktermodells ist mit einem hoch entwickelten Lebenserhaltungssystem ausgestattet, das dessen Körper mit Stimulanzien durchflutet, wenn es verletzt wird. Das Modell unterliegt der Sonderregel Verletzungen ignorieren aus dem Warhammer 40.000 Regelbuch.

## STREUGRANATWERFER

Diese Waffe verschießt Streugranaten über ein weites Gebiet. In jedem Sprengkopf kalkuliert dabei eine einfache KI die richtige Höhe, um beim Auslösen maximalen Schaden anzurichten. Die Waffe wird durch Bewegungen und Schießen nicht beeinträchtigt, profitiert allerdings auch nicht von Zielmarkern.

**Reichw. S DS Typ**  
S18 Zoll 4 5 Sturm 1  
5-Zoll-Schablone, kein  
Deckungswurf

## TARNFELDGENERATOR

Kleine Vorrichtungen am Körper des Trägers erzeugen ein Tarnfeld und senden Störstrahlung aus, wodurch es extrem schwierig wird, ihn anzuvisieren. Gegnerische Modelle, die auf eine vollständig mit Tarnfeldgeneratoren ausgerüstete Einheit schießen wollen, müssen wie bei Nachtkampfbedingungen 2W6x3 würfeln, um festzustellen, ob sie auf das Ziel schießen können. Wenn sich das Ziel nicht in der ermittelten Distanz befindet, darf der Schütze auf kein anderes Ziel schießen. Die schießende Einheit darf allerdings Modelle, die mit Tarnfeldgeneratoren ausgerüstet sind, ignorieren und auf ein weiter entferntes Ziel schießen, wobei sie keinen Test für Zielpriorität ablegen muss, wenn dieses Ziel das nächst dichteste ist. Modelle mit Tarnfeldgeneratoren gelten als in Deckung befindlich, wenn sie angegriffen werden. Wenn unter Nachtkampfbedingungen auf Modelle mit Tarnfeldgeneratoren geschossen wird, tritt kein zusätzlicher Effekt auf. Sperrfeuerwaffen werfen einen zusätzlichen W6 für die Abweichung, wenn sie auf Modelle mit Tarnfeldgeneratoren schießen. Für alle Drohnen, die von einem Modell mit Tarnfeldgenerator kontrolliert werden, gelten ohne zusätzliche Punktkosten dieselben Regeln.

## VERBESSERTER ZIELERFASSUNG

Dies ist eine relativ neue Anwendung der Technologie, die bei fahrzeuggestützten Zielerfassungssystemen verwendet wird, und verleiht dem Träger +1 BF, bis zu einem Maximum von BF 5.

## ZEREMONIENDOLCH

Diese zeremonielle Klinge ist nicht für den Kampf gedacht und wird von Anführern von Teams der Feuerkaste

getragen, die das Ta'lissera-Ritual vollzogen und sich zu einem Blutsbund vereint haben. Solange der Träger am Leben ist, darf sich das Team sammeln, selbst wenn es unter halber Sollstärke ist. Kampfanzüge müssen nicht unbedingt den Dolch tragen, haben dann aber meistens ein Klingensymbol auf ihrer Rüstung.

## XV 15 & XV 25 GEIST KAMPFANZUG

Dies ist ein kleinerer Kampfanzug, der speziell zur Infiltration entwickelt wurde. Mitglieder von Geist Kampfanzugteams unterliegen den Regeln für Flugmodultruppen, wie im Kapitel Einheitentypen in Warhammer 40.000 Regelbuch beschrieben. Der Träger und ihm angeschlossene Drohnen können nach den Regeln für Schocktruppen aufgestellt werden, wenn es die gespielte Mission erlaubt (sie dürfen sich aber in dem Spielzug in dem sie erscheinen, nicht die zusätzlichen 6 Zoll bewegen). Zusätzlich verleiht das hoch entwickelte Sensorsystem des Anzuges dem Träger die Sonderregel Scharfe Sinne, wie im Warhammer 40.000 Regelbuch beschrieben.

## XV8 KRISIS KAMPFANZUG

Der verlässlichste und gebräuchlichste Kampfanzug ist der XV8. Sie sind auch die Hauptstütze der elitären Krisisteamer der Feuerkaste. Krisis Kampfanzüge unterliegen den Regeln für Flugmodultruppen, wie im Kapitel Einheitentypen in Warhammer 40.000 Regelbuch beschrieben. Der Träger und ihm angeschlossene Drohnen können nach den Regeln für Schocktruppen aufgestellt werden, wenn es die gespielte Mission erlaubt (sie dürfen sich aber in dem Spielzug in dem sie erscheinen, nicht die zusätzlichen 6 Zoll bewegen). Zusätzlich verleiht das hoch entwickelte Sensorsystem des Anzuges dem Träger die Sonderregel Scharfe Sinne, wie im Warhammer 40.000 Regelbuch beschrieben. Die Kampfanzüge sind so geschaffen, dass sie den Rückstoß leichter Waffen kompensieren können und zählen deshalb nie als bewegt, wenn sie Schnellfeuerwaffen abfeuern, sondern als stationär. Dies gilt allerdings nicht für schwere Waffen und so muss der Schütze noch immer stationär bleiben, um diese abzufeuern.

## XV 88 KOLOSS KAMPFANZUG

Dies ist eine verstärkte, weniger mobile Variante des Krisis Kampfanzuges. Das hoch entwickelte Sensorsystem des Anzuges verleiht dem Träger die Sonderregel Scharfe Sinne, wie im Warhammer 40.000 Regelbuch beschrieben. Der Kampfanzug gilt nie als bewegt, wenn er mit Schnellfeuerwaffen schießt. Dies gilt nicht für schwere Waffen und so muss der Schütze noch immer stationär bleiben, um diese abzufeuern.

# TAU-INFANTERIEAUSRÜSTUNG

## DROHNEN

Drohnen sind unabhängige künstliche Intelligenzen, die programmiert wurden, um die Tau zu beschützen. Anders als das Imperium machen die Tau ausgiebigen Gebrauch von Maschinenintelligenzen. Normalerweise benötigen Drohnen regelmäßig die Befehle eines Tau, aber wenn mehrere miteinander vernetzt werden, können sie für lange Zeit unabhängig operieren.

Drohnen unter dem Befehl eines Drohnencontrollers werden mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob eine Einheit einen Moraltest ablegen muss, weil sie 25 % Verluste erlitten hat. Sie werden auch mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob die Einheit stark genug ist, um ein Missionsziel zu halten. Erleidet die Einheit Verluste, so werden die Drohnen mitgezählt, wenn für die Siegespunkte ermittelt wird, ob die Einheit unter 50 % Stärke ist.

Drohnen müssen sich in Formation mit

der Einheit befinden, in der sich ihr Besitzer aufhält. Wenn er ein unabhängiges Charaktermodell ist, formen die Drohnen und das Charaktermodell eine Einheit, sie können sich aber noch immer anderen Einheiten anschließen. Wenn das Modell mit dem Drohnencontroller ausgeschaltet wird, werden alle seine Drohnen am Ende der Phase, in der es ausgeschaltet wurde, aus dem Spiel entfernt.

## EMP-GRANATEN

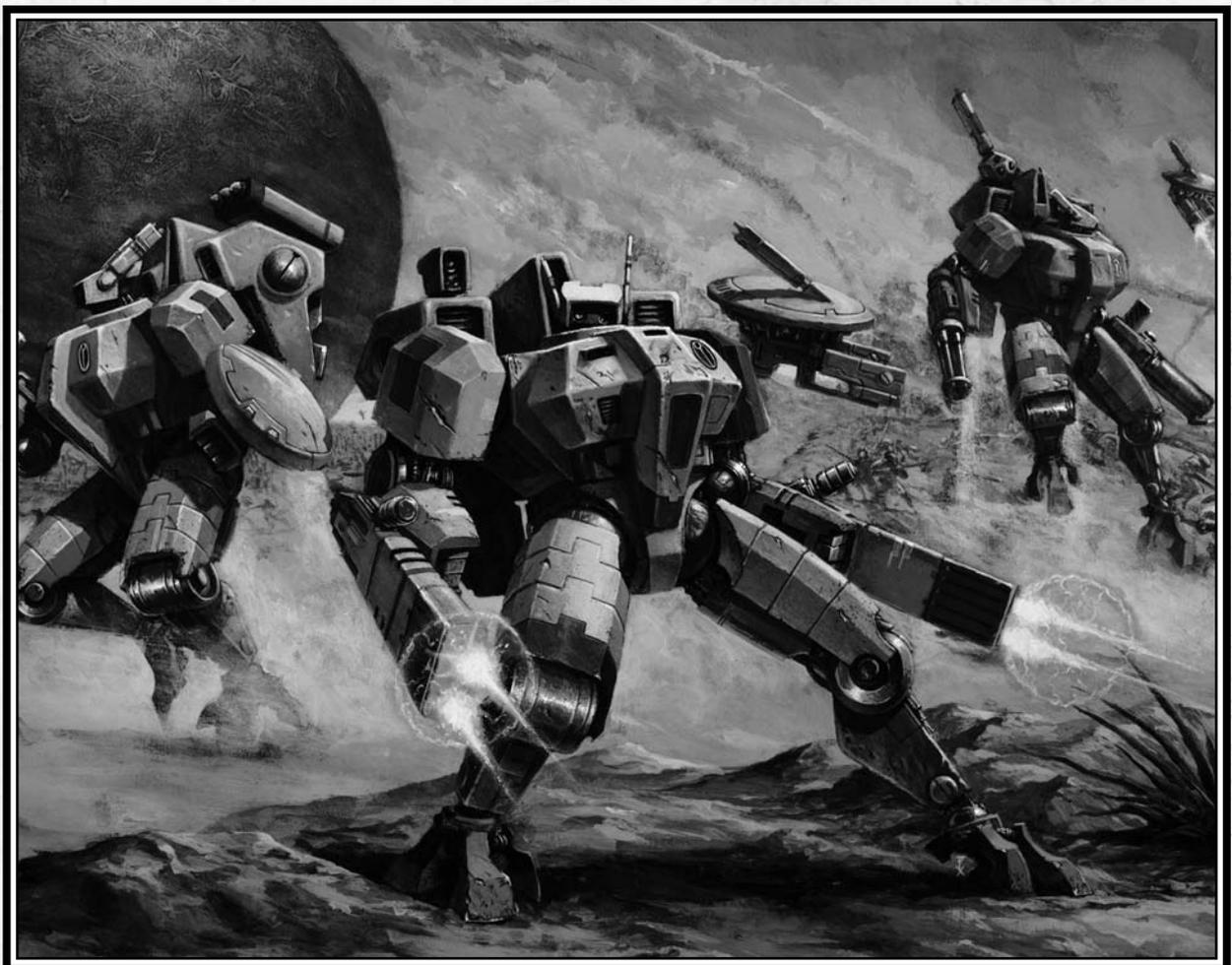
EMP-Granaten erzeugen einen kurzen elektromagnetischen Impuls, der Schaltkreise überlädt und dadurch Kabelbrände, Kurzschlüsse und andere Fehlfunktionen verursacht. Sie werden beim Angriff auf feindliche Fahrzeuge verwendet und treffen so wie normale Granaten und Melterbomben. Wenn Schaden ermittelt wird, wirf einen W6. Bei 4 oder 5 verursachen sie einen Streifschuss, bei einer 6 einen Durchschlag.

## HIMMELSKLINGE

Die Himmelsklinge ist ein langer, breitklingiger Speer mit einem besonders leichten, metallischen Schaft. Sie wird verwendet, um Streit zwischen den Mitgliedern der Himmelskaste in unblutigen und ritualisierten Duellen beizulegen. Mit eleganten, ausgreifenden Bewegungen geschwungen, wird die Klinge praktisch unsichtbar. Die Himmelsklinge muss mit beiden Händen geführt werden – der Träger kann demzufolge keine zusätzliche Waffe tragen. Sie erhöht die Stärke des Trägers um +2.

## KROOT-LANGBÜCHSE

Eine chemisch angetriebene Projektilwaffe, die sich auf die Übertragung kinetischer Energie verlässt. Die Tau haben sie so angepasst, dass sie Pulsmunition verschießen kann. Die Langbüchse hat auf diese Weise eine erheblich höhere Schadenskapazität und



Durchschlagskraft. An Mündung und Kolben sind Klängen angebracht, ein Überbleibsel traditioneller Kampfstäbe der Kroot. Die unglaubliche Geschwindigkeit, mit der die Kroot diese Waffen zu schwingen vermögen, macht sie zu effektiven Nahkampfwaffen. Kroot mit Kroot-Langbüchsen gelten daher als mit einer zusätzlichen Nahkampfwaffe ausgestattet.

<b>Reichw.</b>	<b>S</b>	<b>DS</b>	<b>Typ</b>
24 Zoll	4	6	Schnellfeuer

### MASSEBESCHLEUNIGER-GEWEHR (MBG)

Das Massebeschleunigergewehr ist eine Umsetzung der Technologie des Massebeschleunigers, der an Fahrzeugen und Koloss Kampfanzeigen montiert ist. Es wurde erst kürzlich nach einer ausgiebigen Feldtestphase für den Fronteinsatz freigegeben.

<b>Reichw.</b>	<b>S</b>	<b>DS</b>	<b>Typ</b>
36 Zoll	6	3	Schwer 1, Niederhalten

### PHOTONENGRANATEN

Eine defensive Granate, die den Gegner mit multispektralem Licht blendet und ihn mit einer Schallwelle orientierungslos macht. Modelle, die Einheiten mit Photonengranaten angreifen, erhalten keine zusätzliche Attacke für das Angreifen. Sie verwenden aber noch immer etwaige besonderen Nahkampfattacken, die sie erhalten, wenn sie angreifen.

### PULSGEWEHR

Das Pulsgewehr erzeugt ein Induktionsfeld, um einen Partikel zu beschleunigen. Dieser Partikel wird dadurch aufgespalten und erzeugt beim Austritt aus der Mündung einen Plasma-Impuls.

<b>Reichw.</b>	<b>S</b>	<b>DS</b>	<b>Typ</b>
30 Zoll	5	5	Schnellfeuer

### PULSPISTOLE

Die Pulspistole ist eine kleinere Version des Pulsgewehres und wird an Tau-Personal ausgegeben, damit dieses in verzweifelten Situationen durchhalten kann.

<b>Reichw.</b>	<b>S</b>	<b>DS</b>	<b>Typ</b>
12 Zoll	5	5	Pistole

### PULSSTURMGEWehr

Das Pulssturmgeschütz opfert Reichweite für Beweglichkeit und die Option, einen Photonengranatwerfer anzubringen. Jede Einheit, die mindestens einen Verlust durch ein Pulssturmgeschütz erleidet, muss auf Niederhalten testen.

<b>Reichw.</b>	<b>S</b>	<b>DS</b>	<b>Typ</b>
18 Zoll	5	5	Sturm 1, Niederhalten

### SCHWERE KROOTBÜCHSE

Die schwere Krootbüchse ist eine größere Version der Langbüchse und ist so massig, dass sie auf dem Rücken der schwerfälligen Krootoxe befestigt werden muss, um abgefeuert zu werden.

Die Waffe wird hauptsächlich im Kampf gegen feindliche leichte Fahrzeuge verwendet.

<b>Reichw.</b>	<b>S</b>	<b>DS</b>	<b>Typ</b>
48 Zoll	7	4	Schnellfeuer

### VERNETZTER ZIELMARKER

Ein vernetzter Zielmarker ist eine spezialisierte Version des Standard-systems, aber größer und weniger gebräuchlich. Anders als ein normaler Zielmarker kann auch die Einheit des Schützen von seiner Anwendung profitieren. Er wird ausgelöst, bevor der Rest der Einheit schießt. Alle anderen Regeln, die für einen normalen Zielmarker gelten, gelten auch für vernetzte Zielmarker. Wenn zum Beispiel eine Markerdrohne mit einem vernetzten Zielmarker ausgestattet ist, können Modelle der eigenen Einheit Marker ausgeben, die als Ergebnis des eigenen Beschlusses platziert wurden.

### VESPID-NEUTRONEN-PROJEKTOR

Die Waffe, die von den Stachelflügel verwendet wird, ist ein Hybrid aus Vespide- und Tau-Technologie. Der Kristall der Waffe kann einen so starken Neutronenimpuls abgeben, dass er bis auf die stärkste jede strahlengeschützte Rüstung durchdringen kann.

<b>Reichw.</b>	<b>S</b>	<b>DS</b>	<b>Typ</b>
12 Zoll	5	3	Sturm 1

### ZEREMONIENDOLCH

Diese zeremonielle Klinge ist nicht für den Kampf gedacht und wird von den Anführern von Teams der Feuerkaste getragen, die das Tal'issera-Ritual durchgeführt und sich zu einem Blutsbund vereint haben. Solange der Träger am Leben ist, darf sich das Team sammeln, selbst wenn es unter halber Sollstärke ist.

### ZIELMARKER

<b>Reichw.</b>	<b>S</b>	<b>DS</b>	<b>Typ</b>
36 Zoll	-	-	Schwer 1

Ein Zielmarker ist eine in der Hand gehaltene Vorrichtung, die einen schwachen Laserstrahl auf ein Ziel richtet, welcher andere Waffen mit unfehlbarer Zielsicherheit lenkt. Modelle mit einem Zielmarker verwenden diesen mit dem oben dargestellten Profil.

Platziere jedes Mal, wenn du ein Ziel mit einem Zielmarker triffst, eine Marke neben der getroffenen Einheit. Die Marker bleiben dort bis zum Ende der gegenwärtigen Schussphase oder bis sie verwendet werden, je nachdem was zuerst eintritt. Marker dürfen von nachfolgend schießenden Tau-Einheiten (und Vespide-Einheiten, solange die Schwarmführerin des Trupps noch im Spiel ist) verwendet werden, die auf die „markierte“ Einheit schießen. Jeder ausgegebene Marker gibt der schießenden Einheit einen der folgenden Effekte, die auch miteinander kombiniert werden können.

- Ein Fahrzeug darf eine einzelne Lenkrakete auf die markierte Einheit abfeuern. Dieser Beschuss wird in allen Belangen normal abgehandelt, allerdings mit einer BF von 5.

- Die Einheit, die auf das Ziel feuert, erhält +1 BF. Diese Effekte können bis zu einer maximalen BF von 5 addiert werden.

- Die schießende Einheit besteht automatisch den Test für Zielpriorität, wenn sie auf die markierte Einheit schießt. Dies muss angesagt werden, bevor der Test durchgeführt wird.

- Die schießende Einheit ignoriert die Effekte von Nachtkampf, wenn sie auf die markierte Einheit schießt.

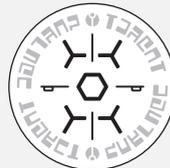
- Wenn die schießende Einheit einen Niederhaltentest bei der markierten Einheit verursacht, wird dieser mit -1 Moralwert durchgeführt. Mehrere Marker können kombiniert werden, um den Malus weiter zu erhöhen.

- Wenn die markierte Einheit durch den Beschuss der schießenden Einheit Deckungswürfe ablegen muss, werden diese mit -1 durchgeführt. Mehrere Marker können kombiniert werden, um den Malus weiter zu erhöhen.

Der Einsatz eines Markers muss auf jeden Fall angesagt werden, bevor Trefferwürfe der schießenden Einheit durchgeführt werden. Der Marker wird erst entfernt, wenn tatsächlich Trefferwürfe durchgeführt wurden; wird die schießende Einheit von einem näheren Ziel abgelenkt oder kann sie das Ziel aufgrund von Nachtkampfregeln nicht sehen, wird der Marker nicht entfernt.

Schüsse von Zielmarkern profitieren nicht von den Effekten anderer Zielmarker.

## ZIELMARKER-MARKIERUNGEN



*Diese Marker können benutzt werden, um Treffer durch einen Zielmarker darzustellen. Fotokopiere diese Seite einfach und schneide jeden Marker vorsichtig aus. Wenn du möchtest, kannst du die Marker auch noch auf jeweils ein rundes 25-mm-Base kleben.*