



コンバットパトロール：アストラ・ミリタルム

# カルスク砲兵隊

カルスク少佐の旗印の下に集まった兵士たちは、誇るべき〈聖別防壁〉システムを守る帝国防衛軍の、ほんの一部隊に過ぎない。渾沌との戦いに召集された兵士たちは、異種族の海賊や異端者の蜂起にも対峙し、連隊教条と圧倒的な純粋火力を結び付けて戦うことで、これまでに幾度も勝利を取ってきた。カルスク少佐は、兵士たちは呼吸が続いている限り、そのように戦い続けるだろうと考えている。

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 指揮分隊カルスク

(5 体)

- カルスクは以下のウォーギアを装備している：プラズマピストル、パワーウェポン。
- 1 体のケイディア・ベテラン・ガーズマンは以下のウォーギアを装備している：ボルトピストル、パワーフィスト。
- 1 体のケイディア・ベテラン・ガーズマンは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、クロースコンバットウェポン。
- 1 体のケイディア・ベテラン・ガーズマンは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、クロースコンバットウェポン、メディパック。
- 1 体のケイディア・ベテラン・ガーズマンは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、クロースコンバットウェポン、連隊旗。

## B ケイディア・ショクトループ

(10 体)

- 1 体のショック・トルーパー・サージェントは以下のウォーギアを装備している：ラスピストル、チェーンソード。
- 7 体のショック・トルーパーは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、クロースコンバットウェポン。
- 1 体のショック・トルーパーは以下のウォーギアを装備している：フレイマー、クロースコンバットウェポン。
- 1 体のショック・トルーパーは以下のウォーギアを装備している：メルタガン、クロースコンバットウェポン。

## C ケイディア・ショクトループ

(10 体)

- 1 体のショック・トルーパー・サージェントは以下のウォーギアを装備している：ドラム弾倉型オートガン、クロースコンバットウェポン。
- 6 体のショック・トルーパーは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、クロースコンバットウェポン。
- 1 体のショック・トルーパーは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、クロースコンバットウェポン、ヴォクスキャスター。
- 1 体のショック・トルーパーは以下のウォーギアを装備している：グレネードランチャー、クロースコンバットウェポン。
- 1 体のショック・トルーパーは以下のウォーギアを装備している：プラズマガン、クロースコンバットウェポン。

## D フィールド・オードナンス・バッテリー

(2 体)

- 1 体の兵は以下のウォーギアを装備している：ボンバスト・フィールドガン、ラスガン、ラスピストル、バッテリー・クロースコンバットウェポン。
- 1 体の兵は以下のウォーギアを装備している：マレウス・ロケットランチャー、ラスガン、ラスピストル、バッテリー・クロースコンバットウェポン。

## E アーマード・センチネル

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：ハンターキラー・ミサイル、プラズマキャノン、クロースコンバットウェポン





# コンバットパトロール：アストラ・ミリタルム カルスク砲兵隊

## アビリティ

カルスク砲兵隊を使用するためのデータシートは以下のページに記載されており、これはコンバットパトロールのゲーム専用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、『指揮伝達』のように、カルスク砲兵隊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。『指揮伝達』は下で詳述する。

### 指揮伝達

絶対的な盲従を身につけるための育成と訓練が施された帝国防衛軍の将校たちは、権威の象徴にして敬意の対象となり、戦場の喧騒を切り裂く威厳に満ちた咆哮で命令を下す。

自軍側指揮フェイズ中、このアビリティを持っている自軍の**将校**・兵は命令を発令できる。各**将校**のデータシートには、発令できる命令の数と、それらの命令を受け取ることができるユニットが指定されている。**将校**・兵が命令を発令するたびに、以下に記載されている命令を1個選択し、その**将校**・兵の6mv以内におり、かつ命令を受け取ることができる味方ユニットを1個選択せよ。

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はその命令の効果を得る。特に明記されていない限り、一度にユニットが受けられる命令の効果は1つのみである（命令の効果を受けている状態のユニットに対して発令されるすべての命令は、現在の命令の効果置き換える）。命令の効果を受けているユニットが戦闘ショック状態になった場合、そのユニットが受けている命令の効果は失われる。

### 行け行け行けエ!

このユニット内の兵は【移動力】に+3mvの修正を受ける。

### よく狙え!

このユニット内の兵が装備している射撃武器の【射撃技能】は1ポイント向上する。

### 伏せるオオオオ!

このユニット内の兵の【防御力】は1ポイント向上する（この効果により、兵の【防御力】が3+を上回ることはない）。

## 強化

自軍側**将校**・兵は自軍の**ウォーロード**であり、『指揮の月桂冠』の強化を持つ。この強化は『砲兵指揮官』に変更してもよい。

### 強化 1

#### 指揮の月桂冠

幾度もの交戦を経て、特筆すべき戦略的戦術的洞察を示した指揮官のみが、この栄誉を得ることができる。そのような尊厳を備えた指揮官はいつも容易く、戦場全体に統合的な影響力を行使できると考えられている。

自軍側指揮フェイズ中、装備者が戦場に存在する場合、自軍は1CPを獲得する。さらに、装備者が命令を発令するごとに、その命令は戦場にいるすべての味方**アストラ・ミリタルム**・ユニットに対して適用される。

または

### 強化 2

#### 砲兵指揮官（オーラ）

砲兵連隊内で昇進を重ねてきたこの将校は、重野戦砲を配置し、隠蔽し、射撃式を執ることに長けている。このようにして繰り出される砲撃は、常に想定以上の破壊を敵にもたらしてくれる。

自軍側指揮フェイズ中、装備者が戦場に存在する場合、自軍は1CPを獲得する。さらに、味方**アーティラリー**・ユニットが装備者の6mv以内にいる間、以下の効果が適用される：

- その**アーティラリー**・ユニット内の兵が装備している武器で攻撃を行なう際、攻撃回数を決定するダイスロールのロール結果をリロールしてもよい。
- その**アーティラリー**・ユニット内の兵は、このバトル中にまだ攻撃を行なっていない場合、そのユニットは『単独工作員』アビリティを得る。

## 副次目標

自軍は『戦線を死守せよ!』の副次目標を使用する。この副次目標は『整然たる破壊』に変更してもよい。

### 副次目標 1

#### 戦線を死守せよ!

帝国防衛軍が一度戦線を構築したならば、どれほど犠牲者を出したとしても、敵が陣地を蹂躞することを阻止するという任務を固く誓うのである。

敵軍側ターン終了時、自軍側初期配置ゾーン内に全体が収まっている敵軍側ユニット(戦闘ショック状態の敵ユニットは除く)が1個もない場合、自軍は3VPを獲得する。自軍側初期配置ゾーンから6mv以内の位置に、全体が収まっている敵軍側ユニット(戦闘ショック状態の敵ユニットは除く)が1個もない場合、代わりに自軍は5VPを獲得する。

または

### 副次目標 2

#### 整然たる破壊

帝国戦術教本は、自軍の戦士たちの火力を単一の敵に集中させ、これを完全に破壊した後に、次の敵の排除を行なうことの重要性を強調している。

バトルラウンド開始時、全滅していない敵ユニットを1個選択せよ。選択された敵ユニットは、このバトルラウンド中、自軍側の標的ユニットとなる。そのバトルラウンド終了時、自軍側の標的ユニットがこのバトルラウンド中に全滅していた場合、自軍は4VPを獲得する。

## 策略

以下の策略を使用できる：

### 第二波を送り込め

#### カルスク砲兵隊 - 戦略的機動

帝国防衛軍の最大の武器は、その圧倒的な兵力だ。肉挽機と化した戦場に投げられる兵力は、常に増加の一途を辿ることになる。

**タイミング：**自軍側移動フェイズの増援ステップ中。

**対象：**既に全滅している自軍側ケイディア・ショックトループ・ユニット1個。この策略は、そのユニットがすでに全滅していても発動できる。

**効果：**その全滅している自軍側ユニットと同一の新しいユニットを、その初期兵数が全快している状態で自軍に加える。自軍側の戦場端から9mv以内に全体が収まり、かつあらゆる敵ユニットの接敵範囲外である任意の位置にそのユニットを配置する。

### 優先目標を撃破せよ

#### カルスク砲兵隊 - 戦闘戦術

帝国防衛軍の兵士は、敵の重要目標に対して優先的に、あらかぎりの暴威を叩き込む。

**タイミング：**自軍側射撃フェイズ中。

**対象：**任意の個数の自軍側帝国防衛軍・ユニットと、敵ユニット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選択された敵ユニットに対して攻撃を行なう際、そのヒットロールを何個でもリロールできる。

### 砲撃命令

#### カルスク砲兵隊 - 戦略的機動

〈帝国〉の戦線背後に並ぶ巨砲が、敵に破碎砲撃を雨のように降らせることで大地は揺れ動き、破片は上空に跳ね上がる中、敵軍は混乱の只中に投げ込まれる。

**タイミング：**敵軍側指揮フェイズ開始時。

**対象：**自軍側将校・兵1体。

**効果：**そのターンの終了時まで、敵兵の【移動力】は半分になり、敵ユニットが行なう全力移動ロールの結果は半分になる。敵ユニットは突撃を宣言することができず、敵兵が行なう射撃攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。

**制限：**自軍がこの策略を発動できるのはバトル中1回限りである。

## 指揮分隊カルスク

移	耐	防	傷	統	確	
6"	3	5+	3	7+	1	カルスク
6"	3	5+	1	7+	1	ベテラン・ガーズマン



### コンバットパトロール・データシート

カルスク少佐は、まさにプロパガンダ映像情報に登場する、厳格で歴戦のケイディア指揮官そのもののような人物だ。時として、悪趣味なユーモアに花を咲かせることはあるものの、彼は典型的な厳格さと規律を備えた人物だ。才能に恵まれた戦略家でもあるカルスク少佐は、己の任務を補佐する専門家部隊を同行させている。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボルトピストル [ピストル]	12"	1	4+	4	0	1
ラスガン [ラビッドファイア 1]	24"	1	4+	3	0	1
▶ プラズマピストル - 通常 [ピストル]	12"	1	4+	7	-2	1
▶ プラズマピストル - 最大出力 [暴発、ピストル]	12"	1	4+	8	-3	2

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	2	4+	3	0	1
パワーフィスト	白兵戦	3	4+	6	-2	2
パワーウェポン	白兵戦	3	4+	4	-2	1

#### リーダー

このユニットは以下のユニットに合流できる：ケイディア・ショックトループ

▶ 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。

属性キーワード - 全兵：インファントリー、帝国、ケイディア、コマンド・スカッド  
| カルスクのみ：キャラクター、将校、カルスク

#### アビリティ

コア：指揮官

陣営：指揮伝達

#### ウォーギア・アビリティ

メディパック：装備者が属するユニットは『痛みを知らぬ者 6+』アビリティを得る。

連隊旗：装備者が属するユニット内の兵の【確保力】は+1の修正を受ける。

#### 命令

このユニットに属する将校は、連隊・ユニットに最大1つまで命令を発令できる。

陣営キーワード：  
帝国防衛軍

## フィールド・オードナンス・バッテリー

移	耐	防	傷	統	確	
4"	5	4+	6	7+	2	



### コンバットパトロール・データシート

帝国防衛軍の兵器の中で、人力で運搬可能な最大の兵器は砲兵班が操作する兵器だ。大口砲弾で間接射撃を行うボンバスト・フィールドガンから、多弾頭ロケット弾を発射するマレウス・ロケットランチャーに至るまで、この砲兵隊は強大な支援戦力となる。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボンバスト・フィールドガン [プラスト、ヘヴィ、間接射撃]	48"	D6	5+	7	-1	2
ラスガン [ラビッドファイア 1]	24"	1	4+	3	0	1
ラスピストル [ピストル]	12"	1	4+	3	0	1
マレウス・ロケットランチャー [プラスト、ヘヴィ]	48"	D6+6	5+	6	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
バッテリー・クローズコンバットウェポン	白兵	3	4+	3	0	1

#### 哨戒分隊

戦闘陣形の宣言ステップ開始時、いかなるユニットも配置される前のタイミングで、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1体となるように分割する。

キーワード：インファントリー、アーティラリー、帝国、連隊、フィールド・オードナンス・バッテリー

#### アビリティ

再武装し、装填急げ。そして放て！：このユニットが命令の効果を受けており、かつそのターン中に静止していた場合、このユニット内の兵が装備しているヘヴィウェポンは【連続命中 1】アビリティを得る。

陣営キーワード：  
帝国防衛軍

# ケイディア・ショックトループ

移 耐 防 傷 統 確  
6" 3 5+ 1 7+ 2



## コンバットパトロール・データシート

生粋の兵隊であるケイディアの突撃兵は、帝国防衛軍への従軍のために、これまでの全人生を訓練に捧げて来た。数十年に渡る厳格な射撃訓練により、突撃部隊員たちは卓越した射手へと鍛え上げられてきた。徹底的な防戦と突撃戦の双方に長けたケイディア突撃兵は、多くの人々にとって理想的な兵士であるとみなされている。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ドラム弾倉型オートガン	24"	2	4+	3	0	1
フレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	4	0	1
▶ グレネードランチャー - フラグ【プラスト】	24"	D3	4+	4	0	1
▶ グレネードランチャー - クラック	24"	1	4+	9	-2	D3
ラスガン【ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	3	0	1
ラスピストル【ピストル】	12"	1	4+	3	0	1
メルタガン【メルタ 2】	12"	1	4+	9	-4	D6
▶ プラズマガン - 通常【ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	7	-2	1
▶ プラズマガン - 最大出力【暴発、ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	8	-3	2

  

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	3	4+	3	0	1
クロスコンバットウェポン	白兵戦	1	4+	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。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、帝国、連隊、小隊、ケイディア、ケイディア・ショックトループ

### アビリティ

無し。

陣営キーワード：帝国防衛軍

# アーマード・センチネル

移 耐 防 傷 統 確  
8" 8 2+ 7 7+ 2



## コンバットパトロール・データシート

増加装甲が施されたアーマード・センチネルは最前線で活躍する優れた狩人であり、戦闘車両が活動するには込み入った地形でも強力な重火器を使用することができる。機動力に富んだ狩人にして殺戮者であるアーマード・センチネルは、車両や要塞化された掩蔽壕、そして異種族の大型個体をも巧みに撃破する。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	14	-3	D6
ワンショット：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。						
▶ プラズマキャノン - 通常【プラスト】	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ プラズマキャノン - 最大出力【プラスト、暴発】	36"	D3	4+	8	-3	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	2	4+	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。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、帝国、連隊、スカッドロン、煙幕、アーマード・センチネル

### アビリティ

コア：恐るべき最期 1

機動力に優れた狩人：このユニット内の兵がモンスターまたはビークル・ユニットを攻撃する際、その攻撃のウーンズロール結果を何個でもリロールできる。

陣営キーワード：帝国防衛軍