

コンバットパトロール：ネクロン

アモンホテクの近衛隊

停滞空間墳墓から目覚めた太君主アモンホテクが見たものは、自身の古代帝国に低級種族の肉の害獣たちが蔓延る光景であった。それを残らず抹殺せんと、彼は精力的に戦いを続けている。カノブテック群に弾猛なデストロイヤー・カルト、そして機械戦士ネウロンウォリアーの密集集団を率いたオーヴァーロードは、人類、オルク、アエルダリ、その他無数の敵を相手に戦い、その度に勝利を取ってきた。

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：

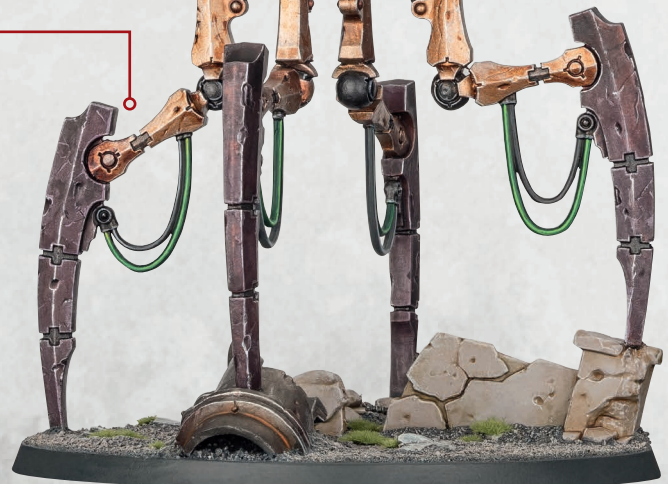
- A 太君主アモンホテク**
(1 体)
 - この兵は以下のウォーギアを装備している：タキオン・アロー、太君主の刃。
- B ネクロン・ウォリアー**
(10 体)
 - 5 体の兵は以下のウォーギアを装備している：ガウスプレイヤー、クロスコンバット・ウェポン。
 - 5 体の兵は以下のウォーギアを装備している：ガウスリバー、クロスコンバット・ウェポン。
- C スコーベク・デストロイヤー**
(3 体)
 - 各兵は以下のウォーギアを装備している：スコーベク・ハイパーフェイズ・ウェポン。
 - このユニットは以下のウォーギアを装備している：プラスマサイト 1 個。
- D カノブテック・スカラベ・スウォーム**
(3 体)
 - 各兵は以下のウォーギアを装備している：分解者の顎。
- E カノブテック・ドゥームストーカー**
(1 体)
 - この兵は以下のウォーギアを装備している：ドゥームズデイ・ブラスター、ツイン・ガウスプレイヤー、ドゥームストーカーの前肢。

ドゥームズデイ・ブラスター



ツイン・ガウスプレイヤー

ドゥームストーカーの前肢



カノブテック・ドゥームストーカー



ガウスフレイヤー



ガウスリーパー



ネクロン・ウォリアー

コンバットパトロール：ネクロン アモンホテクの近衛隊

アビリティ

アモンホテクの近衛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にデザインされたものとなっている。ユニットのデータシートには、そのユニットが持つアビリティがすべて記されている。アビリティの中には、『機体再生プロトコル』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。『機体再生プロトコル』は下で詳述する。

機体再生プロトコル

銀河各地に散らばったネクロンの王朝は、独自の伝統や戦闘教条を守り、それぞれに異なる道筋で覇権を目指している。あらゆる王朝は、かつて銀河を支配した力である、数々の超常的な技術の恩恵を受けている。これらの中で、最も衝撃的な技術が機体再生プロトコルだ。これにより、たとえネクロンは倒されたとしても、その機体は不気味な光とともにねじれ動き出す。倒れたネクロンの這い回っていた手足は再び接合され、切断された胴体や粉砕されていた頭蓋は再構築され、そして再び立ち上がってくる。

自軍側指揮フェイズ終了時、自軍側の各ユニットは機体再生プロトコルを発動し、【負傷限界】D3ポイントぶんの機体再生を行なうことができる。そのユニットが【負傷限界】1ポイントぶんの機体再生を行なうたびに、以下の効果を適用せよ：

- そのユニット内に、バトル開始時の【負傷限界】を下回っている兵が1体以上存在するならば、それらの兵の中から1体を選択せよ。その兵は、受けているダメージを1ポイント回復する。
- そのユニット内に、バトル開始時の【負傷限界】を下回っている兵が存在しないが、そのユニットが初期兵数を下回っている場合、撃破された兵1体を【負傷限界】が1ポイント残った状態で、そのユニットに復帰させる。

そのユニットが初期兵数であり、かつユニット内のすべての兵がバ

例：スコーベク・デストロイヤー（【負傷限界】3）のユニットが機体再生プロトコルを発動したとする。このユニットの初期兵数は3であるが、現在このユニットの兵は2体となっており、その内1体の兵は【負傷限界】を1ポイント失っているものとする。ダイスロールの結果、このユニットは合計で【負傷限界】3ポイントぶんの機体再生行なうことになった。この場合、最初の1ポイントで、【負傷限界】を失っているスコーベク・デストロイヤーが開始時の【負傷限界】である3ポイントまで回復する。次の1ポイントで、既に撃破されているスコーベク・デストロイヤーが【負傷限界】が1ポイント残った状態で戦場に復帰する。そして最後の1ポイントで、戦場に復帰したばかりのスコーベク・デストロイヤーの【負傷限界】を1ポイント回復する。結果、このユニットの兵数は3体となる。そのうち2体は【負傷限界】が3で、1体は【負傷限界】が2ポイント残った状態となっている。

トル開始時の【負傷限界】を有する場合、それ以上は何も効果を発揮しない。

強化

自軍側**オーヴァーロード**・兵は自軍の**ウォーロード**であり、『命令制御』の強化を持つ。この強化は『共鳴集中プロトコル』に変更してもよい。

強化 1

命令制御

オーヴァーロードの堂々たる存在感は、麾下の人造兵士たちを司る搬送波を通じて、兵士たちに刻み込まれている。戦士たちの動きは緩慢な反応や形式ばったものであるが、そこに主の猛烈な力強さが吹き込まれることで、彼の指揮の下で精密な戦術的機動が可能となる。

装備者が属するユニットは、退却を行なったターン中にも射撃を宣言できる。

または

強化 2

共鳴集中プロトコル

このオーヴァーロードは、数百年前に抱いた怒りに沸き立っている。害虫の如き卑小な生命体に対して憎悪の眼差しを向けたならば、その嫌悪感は幾つものスペクトルに乗って共鳴を生じさせ、主が敵と定めたものに憤怒を集中させるべく、配下の戦士たちを駆り立てる。

自軍側指揮フェイズ中、装備者の12mv以内におり、かつ視認可能な敵ユニットを1個選択せよ。そのターンの終了時まで、味方**ネクロン**・兵が選択された敵ユニットを対象に攻撃を行なう際、そのヒットロールの出目1をすべてリロールする。

副次目標

自軍は『覇権回復』の副次目標を使用する。この副次目標は『永劫の財宝』に変更してもよい。

副次目標 1

覇権回復

この領域には、害獣的な下等生命体が巣喰っている。真の主が己の物を取り戻すため、ネクロンの正当なる領土に金属の行進の音を鳴り響かせねばならない。

自軍側ターン終了時、敵軍側初期配置ゾーン内に1個以上の自軍側ネクロン・ユニット（戦闘ショック状態のユニットは除く）の全体が取まっている場合、自軍は4VPを獲得する。

または

副次目標 2

永劫の財宝

敵は、ネクロンの古き宝を奪っていった。いかなる代償を払ってでも奪還し、古の地から敵を浄化せねばならない。

第1バトルラウンド開始時、中立地帯に配置されている作戦目標マーカーを1個選択せよ。

自軍側ネクロン・兵が、そのフェイズ開始時に選択された作戦目標マーカーの確保範囲内にいたか、あるいは自軍側初期配置ゾーン内にある作戦目標マーカーの確保範囲内にいた敵ユニットを1個全滅させるごとに、自軍は3VPを獲得する。

策略

以下の策略を使用できる：

変幻自在の耐久力

アモンホテクの近衛隊 - 装備品

このネクロンの機械の体を形作るリビングメタルは、奇妙な性質を備えた超常金属だ。突如として湧き上がるエネルギーによって、この金属はいかなる強力な敵の攻撃にも抗うことができるのだ。

タイミング：敵軍側射撃フェイズ中または白兵戦フェイズ中、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る1回以上の攻撃の対象として選ばれた自軍側ネクロン・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は【スペシャルセーブ値】5+を得る。

ディスラプション・フィールド

アモンホテクの近衛隊 - 戦闘戦術

ネクロンの金属爪と刃を包み、音を立てて渦巻く負のエネルギーのオーラは装甲や肉体を捻じ曲げ、融解させる力を備えている。

タイミング：白兵戦フェイズ中。

対象：このフェイズ中、まだ白兵戦を宣言していない自軍側ネクロン・ユニット1個。

効果：そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニット内の兵が装備している白兵戦武器の【攻撃力】は+1の修正を受ける。

太君主の意志

アモンホテクの近衛隊 - 戦略的機動

麾下のネクロンに対して己の不滅の意志を向けることで、この太君主は戦場に圧倒的な存在感を投射することができる。

タイミング：自軍側指揮フェイズ中。

対象：自軍側ネクロン・ユニット1個。

効果：次の自軍側指揮フェイズの開始時まで、その自軍側ユニット内の兵の【確保力】は+1の修正を受ける。

制限：この策略は、戦場に自軍側オーヴァーロード・兵が存在する場合のみ発動できる。

太君主アモンホテク

移 **5"** 耐 **5** 防 **2+** 傷 **6** 統 **4+** 確 **1**
4+ **スペシャルセーブ値**



コンバットパトロール・データシート

オーヴァーロードは戦いにおいてネクロン王朝を率いる。アモンホテクの機械的な精神は途方も無い処理速度を有しており、その機体は耐久性に優れている。彼の用いる武器は怪しく、長い歴史を持ち、そして致命的だ。だが、アモンホテクの最も恐るべき武器は、なんといっても不屈の精神である。これによって彼は全軍を戦場へと率いるのだ。

| 射撃武器 | 射程 | 回 | 射 | 攻 | 貫通 | ダ |
|------------------------------------|-----|---|----|----|----|------|
| タキオンアロー [ワンショット] | 72" | 1 | 2+ | 16 | -5 | D6+2 |
| 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。 | | | | | | |

| 白兵戦武器 | 射程 | 回 | 接 | 攻 | 貫通 | ダ |
|---------------|-----|---|----|---|----|---|
| 太君主の刃 [余心ウンス] | 白兵戦 | 4 | 2+ | 8 | -3 | 1 |

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：ネクロン・ウォリアー

アビリティ

コア：指揮官

陣営：機体再生プロトコル

執拗なる耐久力：この兵に割り振られた攻撃の【ダメージ量】は-1の修正を受ける。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、貴族、オーヴァーロード、アモンホテク



陣営キーワード：ネクロン

ネクロン・ウォリアー

移 **5"** 耐 **4** 防 **4+** 傷 **1** 統 **7+** 確 **2**



コンバットパトロール・データシート

ネクロン・ウォリアーは大軍を成し、よるめきながら襲いかかる。一体一体は魂なき自動人形に過ぎないものの、集団として命令を受けた時、彼らは無慈悲にして危険な敵となる。ウォリアーの金属製の機体は深刻な損傷を受けようとも自己修復が可能であり、機械的な効率性で放たれる絶え間ない射撃は敵を撃滅する。

| 射撃武器 | 射程 | 回 | 射 | 攻 | 貫通 | ダ |
|-----------------------------|-----|---|----|---|----|---|
| ガウスフレイヤー [余心ヒット、ラビッドファイア 1] | 24" | 1 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| ガウスリーパー [余心ヒット] | 12" | 2 | 4+ | 5 | -1 | 1 |

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

アビリティ

陣営：機体再生プロトコル

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、ネクロン・ウォリアー



陣営キーワード：ネクロン

スコープ・デストロイヤー

| | | | | | |
|----|---|----|---|----|---|
| 移 | 耐 | 防 | 傷 | 統 | 確 |
| 7" | 6 | 3+ | 3 | 7+ | 2 |



コンバットパトロール・データシート

スコープ・デストロイヤーは獲物を殺戮するために、圧倒的な威力を持つ近距離兵装を好む。一見すると戦場に不釣り合いなその三本足の姿は、無謀な旋回を繰り返しながら敵の戦列を突破し、ハイパーフェイズ・ブレイドで切り刻む。その攻撃を避けたり受け流すことはほとんど不可能だ。



白兵戦武器

スコープ・ハイパーフェイズ・ウェポン

| 射程 | 回 | 接 | 攻 | 貫通 | ダ |
|-----|---|----|---|----|---|
| 白兵戦 | 4 | 3+ | 7 | -2 | 2 |

ウォーギア・アビリティ

プラズマサイト：このユニット内に編入されているプラズマサイト1つごとに、バトル中1回限り。このユニットが白兵戦を宣言したタイミングで、このアビリティを使用してもよい。使用した場合、そのフェイズ終了時まで、このユニット内の兵が装備している白兵戦武器は【**会心ウーンズ**】アビリティを得る。

デザイナーズ・ノート：対応する数のプラズマサイト・トークンをユニットの隣に配置し、ユニットがこのアビリティを発動するたびに1つ取り除こう。

アビリティ

陣営：機体再生プロトコル

属性キーワード：インファントリー、スコープ・デストロイヤー



陣営キーワード：
ネクロン

カノプテック・スカラベ・スウォーム

| | | | | | |
|----|---|----|---|----|---|
| 移 | 耐 | 防 | 傷 | 統 | 確 |
| 9" | 2 | 6+ | 4 | 8+ | 0 |



コンバットパトロール・データシート

カノプテック・スカラベは空飛ぶ大群をなして襲いかかる。スカラベは甲高い羽音を立てながら敵に襲いかかると、歩兵であろうが戦車であろうがその頭でエネルギーに分解してしまう。しばしばネクロンの攻勢の第一波となるこの機械昆虫は、敵に恐怖と破壊を撒き散らすことになるだろう。



白兵戦武器

分解者の顎【会心ヒット】

| 射程 | 回 | 接 | 攻 | 貫通 | ダ |
|-----|---|----|---|----|---|
| 白兵戦 | 6 | 5+ | 2 | 0 | 1 |

アビリティ

コア：恐るべき最期 1

陣営：機体再生プロトコル

属性キーワード：スウォーム、飛行、カノプテック、スカラベ・スウォーム



陣営キーワード：
ネクロン



コンバットパトロール・データシート

カノプテック・ドゥームストーカー

移 **7"** 耐 **8** 防 **3+** 傷 **12** 統 **8+** 確 **4**
 4+ **スペシャルセーブ値**

カノプテック・ドゥームストーカーは不気味な優雅さとともに戦場を駆ける。主人のための武器庫を守る疲れなき歩哨として、あるいはネクロン兵団のための移動型火力支援兵器として、ドゥームストーカーはドゥームズデイ・ブラスターの斉射が生み出すによって立ちふさがるもの全てを討ち滅ぼす。

| 射撃武器 | 射程 | 回 | 射 | 攻 | 貫通 | ダ |
|---|-----|------|----|----|----|---|
| ドゥームズデイ・ブラスター [ブラスト、ヘヴィ] | 48" | D6+1 | 4+ | 14 | -3 | 3 |
| ツイン・ガウスプレイヤー [金心ヒット、ラビッドファイア 1、ツインリンク] | 24" | 1 | 4+ | 4 | 0 | 1 |

| 白兵戦武器 | 射程 | 回 | 接 | 攻 | 貫通 | ダ |
|--------------|-----|---|----|---|----|---|
| ドゥームストーカーの前肢 | 白兵戦 | 3 | 4+ | 6 | 0 | 1 |

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。

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

陣営：機体再生プロトコル

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、カノプテック、ドゥームストーカー



陣営キーワード：
ネクロン