



コンバットパトロール：スペースウルフ

# ソーリックの航宙狩猟団

戦士長ソーリックに付き従って戦いに赴く戦士たちは、皆がその獐猛さ、自殺的なまでの勇敢さ、そして狩猟者としての直感力によって選抜された猛者ばかりである。このラスの仔らは多くの異星で戦い、敵方の筆頭戦士や首領を獲物としてつけ狙い、雄叫びをあげる群れとなって急襲をかけてはそれを引き裂いてきた。

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 戦士長ソーリック

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：ボルトピストル、マスタークラフト・ボルトライフル、マスタークラフト・パワーウェポン。

## B インターセッター・スカッド

(10 体)

- 1 体のインターセッター・サージェントは以下のウォーギアを装備している：ボルトピストル、アスタルテス・チェーンソード。
- 9 体のインターセッターは以下のウォーギアを装備している：ボルトライフル、ボルトピストル、クロスコンバットウェポン。

## C レイヴァー・スカッド

(5 体)

- 各兵は以下のウォーギアを装備している：特殊仕様ボルトピストル、コンバットナイフ、レイヴァー・グラヴシュート。

## D インヴィクター・タクティカル・ウォースーツ

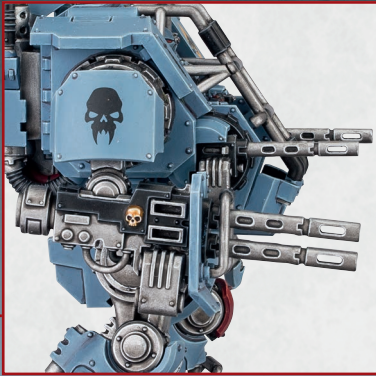
(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：フラグストーン・グレネードランチャー、ヘヴィボルター、ツイン・アイアンハイル・オートキャノン、ツイン・アイアンハイル・ヘヴィスタバー、インヴィクター・フィスト。





ツイン・アイアンヘイル・  
オートキャノン



特殊仕様ボルトピストル

コンバットナイフ

レイヴァー・グラヴシュート



レイヴァー

D

B

C

A





# コンバットパトロール：スペースウルフ ソーリックの航空狩猟団

## アビリティ

ソーリックの航空狩猟団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、『節目の誓い』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。『節目の誓い』は下で詳述する。

### 節目の誓い

戦いの中で、スペースマリーンは皇帝陛下の敵を討ち滅ぼし、戦団の名誉を守るための誓いを立てる。このような誓いは神聖なものなのだ。“死の天使”が襲い掛かる時、彼らは精密かつ、稲妻のように強力な一撃を敵に加える。彼らは、戦闘経験と戦略的見識に裏打ちされた戦況判断によって刻々と移り変わる戦局を超人的な迅速さと明晰さで俯瞰し、主要攻撃目標を次々と撃破してゆく。それにより敵司令部は壊滅し、指揮系統を失った敵は烏合の衆と化す。敵の重兵器群や大火力の砲撃部隊、果ては驕慢なる敵の精鋭部隊すらも瞬く間に制圧され、戦場が燃える残骸とボルト弾の餌食となった敵兵の死体で満ちる時、皇帝陛下の“死の天使”は覇者としてそこに立ち、戦団は栄光に輝くのである。

自軍側指揮フェイズ開始時に、敵軍側ユニットを1個選択せよ。次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、その敵ユニットは自軍の『節目の誓い』の対象となる。このアビリティを持つ兵が、自軍の節目の誓いの対象に攻撃を行なう場合、ヒットロールを何個でもリロールしてよい。

## 強化

自軍のバトルリーダー・兵は自軍のウォーロードであり、『疲れ知らずの狩人』の強化を持つ。この強化を『擻猛』に変更してもよい。

### 強化 1

#### 疲れ知らずの狩人

ひとたびこの戦士が獲物の臭いを嗅ぎ付けたならば、獲物を執拗に追い、冷徹な擻猛さでもって戦い、これを打ち倒すだろう。

第1バトルラウンド開始時、敵ユニットを1個選択せよ。装備者が選択された敵ユニットを対象に攻撃を行なう際、ウーンズロールは+1の修正を受ける。

または

### 強化 2

#### 擻猛

この荒々しき戦士は、手にした刃を敵の血に浸すことを熱望しており、僅かな機会を見出しては至近距離での戦いに持ち込もうとする。

このフェイズ中に異なるユニットに対して『英雄的介入』を発動していた場合でも、装備者が属するユニットに対して『英雄的介入』戦略をOCPで発動できる。

## 副次目標

自軍は『偉大なる叙事詩』の副次目標を使用する。この副次目標を『略奪征服者』に変更してもよい。

### 副次目標 1

#### 偉大なる叙事詩

あらゆるスペースウルフは、いつの日か、記憶すべき叙事詩に相応しき偉業を成し遂げることを望んでいる。中でも、巨獣や敵の邪悪な闘士を屠ることは、とりわけそのような偉業として記憶されるだろう。

第1バトルラウンド開始時、**キャラクター**、**モンスター**、**ビークル**のうちいずれかのキーワードを持つ敵兵を1体選択せよ。

バトル終了時、選択された敵兵が撃破されている場合、自軍は8VPを獲得する。その敵ユニットを撃破したのが、自軍側**バトルリーダー**・兵である場合、代わりに自軍は12VPを獲得する。

または

### 副次目標 2

#### 略奪征服者

スペースウルフに加わらんと欲する者は、戦団に所属する以前から、惑星フェンリスで相争う部族の部隊に参加し、迅速かつ断固たる襲撃で敵の領地を奪い取ることを学んでいる。このような、己に深く根付いた教訓は決して忘れることはない。

敵軍側ターン終了時、中立地帯内の作戦目標マーカーを1個以上自軍が確保しており、かつ自軍が確保している中立地帯内の作戦目標マーカーの個数が、敵軍が確保している中立地帯内の作戦目標マーカーの個数以上である場合、自軍は3VPを獲得する。

## 策略

以下の策略を使用できる：

### 戦士らしい死に様

#### ソーリックの宇宙狩猟団 - 英雄の行状

スペースウルフは血みどろの死を迎えるまで戦い続ける。彼らはそれを、戦いの中で良き死を得られたと、喜んで受け入れる。

**タイミング**：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**戦闘者**・ユニット1個。

**効果**：そのフェイズの終了時まで、選択された自軍側ユニット内の兵が撃破された際、撃破された兵がそのフェイズ中にまだ白兵戦を行っていない場合、D6を1個ロールせよ。ロール結果が4+であれば、撃破された兵を戦場から取り除かないこと。攻撃側の兵が属するユニットがすべての白兵戦攻撃を解決した後、その撃破された兵は白兵戦を行なうことができる。その後、その撃破された兵は戦場から取り除かれる。

### 鋭い感覚

#### ソーリックの宇宙狩猟団 - 戦闘戦術

スペースウルフが敵を臭いを嗅ぎ分け、暗い場所でも敵を感知する能力は、他のスペースマリーンたちよりも更に特筆して優れている。故に、スペースウルフたちから身を隠すことは不可能なのだ。

**タイミング**：自軍側射撃フェイズ中。

**対象**：このフェイズ中、まだ射撃を宣言していない自軍側**戦闘者**・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射撃武器は[遮蔽無効]アビリティを得る。さらに、その自軍側ユニット内の兵が**キャラクター**・ユニットに対して攻撃を行なう場合、ヒットロールの出目1をすべてリロールする。

### 群れの奇襲

#### ソーリックの宇宙狩猟団 - 戦略的機動

影からの猛射によって足を撃ち崩される時、敵は初めて脅威を知ることになるだろう。そしてすぐに、周囲からは雄叫びの聲が上がり、恐怖の時が始まるのだ……

**タイミング**：自軍側射撃フェイズ中、自軍側**レイヴァー**・スカッド・ユニットが攻撃を完了した直後。

**対象**：その自軍側ユニットの攻撃が1回以上ヒットしており、かつその**レイヴァー**・スカッド・ユニットの接敵範囲内にいない敵ユニット1個。

**効果**：選択された敵ユニットは、戦闘ショックテストを行わなければならない。その戦闘ショックテストは-2の修正を受ける。



# 戦士長ソーリック

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	3+	4	6+	1



## コンバットパトロール・データシート

スペースウルフ戦団では、副官はしばしばウルフガード・バトルリーダーと呼ばれる。ソーリックのような英雄は、スペースウルフ戦団の名高き、捕食者の激怒や苦難の末に体得した武技の典型となる存在だ。彼らは最も恐るべき存在に立ち向かう時でさえ、フェンリスの岩盤の如き不壊の勇気を示すのだ。

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	2+	4	0	1
マスタークラフト・ボルトライフル	24"	2	2+	4	-1	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
マスタークラフト・パワーウェポン	白兵戦	5	2+	5	-2	2

### 指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：インターセッサー・スカッド

### アビリティ

コア：指揮官

陣営：節目の誓い

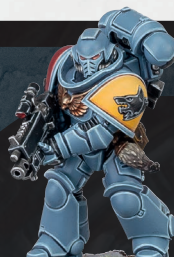
主要目標撃破：この兵が所属するユニットは、同一ターン中すでに退却を行っていたとしても射撃や突撃を宣言できる。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、帝国、タクティカス、バトルリーダー、ソーリック

陣営キーワード：戦闘者、スペースウルフ

# インターセッサー・スカッド

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	3+	2	6+	2



## コンバットパトロール・データシート

調停分隊は進軍しながら激烈な射撃で敵を打ち倒し、敵の襲来に対して断固として陣地を守り抜く。遠距離での遭遇戦から入り組んだバンカー内での戦闘に至るまで、彼らは戦況に合わせて様々なボルト兵器を選択することが可能なのだ。

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	3+	4	0	1
ボルトライフル [アサルト、ヘヴィ]	24"	2	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アスタルテス・チェーンソード	白兵戦	5	3+	4	-1	1
クロスコンバットウェポン	白兵戦	3	3+	4	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5体となるように分割する。

### アビリティ

陣営：節目の誓い

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、帝国、タクティカス、インターセッサー・スカッド

陣営キーワード：戦闘者、スペースウルフ



## レイヴァー・スカッド

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	3+	2	6+	1



### コンバットパトロール・データシート

迅速な侵入によって恐怖戦術を遂行する攪乱分隊は、しばしばグラヴシュートと指向性フィンを利用して高精度の降下着陸を成し遂げる。完璧に近い隠密能力を駆使して理想的な攻撃目標にたどり着いた彼らは、その怒りを解き放ち、拡声装置によって増幅された雄叫びと猛烈な銃火によって敵を一掃する。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
特殊仕様ボルトピストル [ピストル、精密攻撃]	12"	1	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
コンバットナイフ [精密攻撃]	白兵戦	4	3+	4	0	1

#### ウォーギア・アビリティ

レイヴァー・グラヴシュート：装備者は『縦深攻撃』アビリティを得る。

#### アビリティ

コア：斥候 6mv

陣営：節目の誓い

**恐るべき強襲**：白兵戦フェイズ開始時、このアビリティを持つ1個以上のユニットの接敵範囲内にいる各敵ユニットは、それぞれ戦闘シヨクテストを行わなければならない。

属性キーワード：インファントリー、煙幕、帝国、フォボス、レイヴァー・スカッド

陣営キーワード：  
戦闘者、スペースウルフ

## インヴィクター・タクティカル・ウォースーツ

移	耐	防	傷	統	確
8"	8	3+	12	6+	4



### コンバットパトロール・データシート

静音性に優れたリアクターとサーボ機構を有するインヴィクター・タクティカル・ウォースーツは尖撃任務にうってつけの支援戦力であり、スペースマリーン打撃部隊の主力から離れて単独任務を遂行することができる。戦いにおいて、選ばぬかれたパイロットたちは同胞をなんとしてでも守り抜くだろう。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フラグストーム・グレネードランチャー [プラスト]	18"	D6	3+	4	0	1
ヘヴィボルター [連続命中 1]	36"	3	3+	5	-1	2
ツイン・アイアンヘイル・オートキャノン [ツインリンク]	48"	3	3+	9	-1	3
ツイン・アイアンヘイル・ヘヴィスタパー [ラビッドファイア 3、ツインリンク]	36"	3	3+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
インヴィクター・フィスト	白兵戦	5	3+	14	-2	3

#### 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は-1の修正を受ける。

#### アビリティ

コア：恐るべき最期 D3、斥候 8mv

陣営：節目の誓い

属性キーワード：ピークル、ウォーカー、帝国、フォボス、インヴィクター・タクティカル・ウォースーツ

陣営キーワード：  
戦闘者、スペースウルフ