



コンバットパトロール：リーグ・オヴ・ヴォータン

# ウォースピーカー探査団

カール・ウォースピーカーとその同胞は、探査の一環として星々を越えた戦闘に乗り出してゆく。命を投げ打ち、労力を費やす価値のある資源や技術がそこにあると判断したならば、それらの確保を目指して戦うのみだ。本来の所有者である他種族の存在や、所有権を巡る抗議があろうとも、それによりキンたちが寛容になることはほぼ皆無である。脅威を示すだけでは不十分と分かった途端、彼らは物資を力づくで奪い取る手段に走るのだ。

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 カール・ウォースピーク

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：ヴォルカナイト・ディスインテグレイター、マス・ガンレット、転移の紋章。

## B クトーニアン・ベセルク

(5 体)

- 3 体の兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィ・プラズマアックス
- 1 体の兵は以下のウォーギアを装備している：モール・グレネードランチャー、ヘヴィ・プラズマアックス
- 1 体の兵は以下のウォーギアを装備している：ツイン・コンカッション・ガントレット

## C ヘルンキン・パイオニア

(3 体)

- 1 体の兵は以下のウォーギアを装備している：ボルトリボルバー、ボルトショットガン、マグナコイル・オートキャノン、プラズマナイフ、コムズアレイ。
- 1 体の兵は以下のウォーギアを装備している：ボルトリボルバー、ボルトショットガン、マグナコイル・オートキャノン、プラズマナイフ、ロールバー・サーチライト。
- 1 体の兵は以下のウォーギアを装備している：ボルトリボルバー、ボルトショットガン、ハイラス・ロー

タリーキャノン、プラズマナイフ。

## D ハースキン・ウォリアー

(兵 10 体)

- 1 体のゼインは以下のウォーギアを装備している：イータカルン・プラズマピストル、閩族の白兵戦武器、領域織りの紋章。
- 4 体のハースキン・ウォリアーは以下のウォーギアを装備している：オートク型ボルトピストル、イオンプラスター、クロースコンバットウェポン。
- 1 体のハースキン・ウォリアーは以下のウォーギアを装備している：オートク型ボルトピストル、イオンプラスター、クロースコンバットウェポン、コムズアレイ。
- 1 体のハースキン・ウォリアーは以下のウォーギアを装備している：オートク型ボルトピストル、イオンプラスター、クロースコンバットウェポン、メディバック。
- 1 体のハースキン・ウォリアーは以下のウォーギアを装備している：オートク型ボルトピストル、イオンプラスター、クロースコンバットウェポン、全周波スペクトルスカナー。
- 1 体のハースキン・ウォリアーは以下のウォーギアを装備している：オートク型ボルトピストル、ハイラス・オートライフル、クロースコンバットウェポン。
- 1 体のハースキン・ウォリアーは以下のウォーギアを装備している：オートク型ボルトピストル、マグナレールライフル、クロースコンバットウェポン。





ヘヴィ・プラズマアックス



クトーニアン・ベセルク

ツイン・コンカッション・  
ガントレット



ヘルンキン・パイオニア

ハイラス・ロータリーキャノン



ボルトリボルバー

マグナコイル・オートキャノン





# コンバットパトロール：リーグ・オヴ・ヴォータン ウォースピーカー探査団

## アビリティ

ウォースピーカー探査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、『父祖の眼』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。『父祖の眼』は下で詳述する。

### 父祖の眼

生活のあらゆる場面で極めて実用主義に徹するキンたちは、戦争においても同様だ。彼らの指揮官は戦場の前と最中に迅速かつ慎重な予測を行い、紛争から得られる可能性のある報酬が、避けることできぬ資源の消費、失われるかもしれないかけがえないキンの命に値するかどうかを常に見極めようと試みる。そのために不可欠なのが「父祖の眼」を投じることだ。これを通じてキンの指揮官は最大の脅威を見極め、敵勢力の防衛の弱点を指し示し、その両方を克服するために必要な戦力を決定するのだ。

敵ユニットが自軍側リーグ・オヴ・ヴォータン・ユニットを1個撃破するたび、その敵ユニットは審判トークンを1個獲得する。敵ユニットは最大2個の審判トークンを持つことができる（その数を超えて獲得するトークンは無視される）。

自軍側の兵が1個以上の審判トークンを持っているユニットに対して攻撃を行なう際、その兵の攻撃がすべて解決されるまで、その攻撃には下表に該当するボーナスを適用する。

審判 トークン	ボーナス
1	重大なる脅威：ヒットロールは+1の修正を受ける。
2	恨み晴らす時：ヒットロールおよびウーンズロールは+1の修正を受ける。

**デザイナーズ・ノート：**1個以上の審判トークンを持っているユニットが戦場から取り除かれた場合、ユニットが取り除かれた時に何個のトークンを持っていたかを書き留めておくこと。そのユニットが再び戦場に配置される場合、その隣に再び同数の審判トークンを配置する。審判トークンを持っているユニットが2個以上の小規模なユニットに分割される場合、それらのユニットは元のユニットが持っていた同じ数の審判トークンをそれぞれ獲得する。2個のユニットが合流して1個の大規模なユニットになり、それらのユニットのいずれかが審判トークンを持っていた場合、最大数の審判トークンを持っていたユニットがいくつ持っていたかを書き留めておく。新しく構成される大規模ユニットは、それと同じ数の審判トークンを持つことになる。

## 強化

自軍の**カール**・兵は自軍の**ウォーロード**であり、『宇宙は無駄を喰らう』の強化を持つ。この強化は『プラグマート通信アップリンク』に変更してもよい。

### 強化 1

#### 宇宙は無駄を喰らう

キンの金言の中に「宇宙は無駄を喰らう」という成句がある。これは弾薬を含め、あらゆるものを軽率に浪費することを戒める言葉だ。この戦士は心にこの言葉が刻み付いているため、部下の戦士たちにとって、慎重かつ安定した射撃が後天的な習性となるまで訓練を繰り返して行ってきた。故に部下の射撃は揺らぐことは無く、前進中でも、戦術的な退却を行なう時でさえも、豪雨の如き射撃を続けることができるのである。

装備者が属するユニット内の兵が行なう射撃攻撃は、ヒットロールの出目1をすべてリロールする。加えて、装備者の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

#### プラグマート通信アップリンク

この戦士の装甲服には強固な通信リグが組み込まれており、優先度制御ブースターが搭載されている。この装置を用いることで、戦場で直近の戦略・戦術情報を最も必要としているキンは、優先度の低い情報を後回しにして必要な情報を入手することができるのだ。

この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。加えて、装備者が属するユニットは戦闘ショックテストをリロールできる。



## 副次目標

自軍は『努力によって得る』の副次目標を使用する。この副次目標は『遺恨を晴らす』に変更してもよい。

### 副次目標 1

#### 努力によって得る

キンは、一度目的を定めたならば断固として譲らず、血みどろの戦いを繰り返してでもそれを守ろうとする。キンたちは、戦場の重要資源を得るために最も必死に働いた者が、それを所有する明白な権利を持つと考えているのだ。

バトル開始前、『アーミーの初期配置』ステップ開始時に自軍は、自軍側の初期配置ゾーン外にある作戦目標マーカーを1個選択しなければならない。

第2バトルラウンドと以後のバトルラウンドの自軍側ターン終了時、自軍が選択した作戦目標マーカーを確保している場合、自軍は4VPを獲得する。

または

### 副次目標 2

#### 遺恨を晴らす

キンは遺恨を宣言するのは、最も極限的な出来事があった時のみである。そのような由々しき侮辱を受けたならば、キンたちは実利的な戦闘計算をかなぐり捨て、いかなる犠牲を払ってでも敵を完全に殲滅することを優先しなければならない。一度そのような決意を固めたならば、キンは冷徹に敵を破壊し、正しく死をもたらしていく。

第2バトルラウンドと以後のバトルラウンドの開始時、全滅しておらず、なおかつ1個以上の審判トークンを有している敵ユニットを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：

### 仇には報復を

ウォースピーカー探査団 - 英雄的行為

キンに対して攻撃を行なうということは、優先排除目標であり、報復を受けるにふさわしい者であるとして、自ら名乗り上げるようなものだ。

**タイミング：**任意のフェイズ中。

**対象：**直前に、敵兵が行なった攻撃によって撃破された自軍側リーグ・オヴ・ヴォータン・ユニット1個。この策略は、そのリーグ・オヴ・ヴォータン・ユニットがすでに全滅していても発動できる。

**効果：**このバトル終了時まで、自軍側リーグ・オヴ・ヴォータン・兵が、その敵ユニット内の兵を対象に攻撃を行なう場合、ヒットロールの出目1をすべてリロールする。

### 全周波走査

ウォースピーカー探査団 - 戦闘戦術

キンが使用する全周波スペクトルスキャナーには様々な機能が備わっており、敵の防衛の弱点を暴き出すこともできる。

**タイミング：**自軍側射撃フェイズ中。

**対象：**このフェイズ中、まだ射撃を宣言していない自軍側リーグ・オヴ・ヴォータン・ユニット1個。

**効果：**このフェイズの終了時まで、その自軍ユニット内の兵が装備している射撃武器は【会心ヒット】アビリティを得る。

### 鍛錬がもたらす肉体

ウォースピーカー探査団 - 戦闘戦術

キンの遺伝子を構成する「複製鍛錬」は、キンを極限まで頑健な存在へと作り変える働きがある。

**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る1回以上の攻撃の対象に選ばれた自軍側リーグ・オヴ・ヴォータン・ユニット1個。

**効果：**そのフェイズの終了時まで、対象の自軍ユニット内の兵の【アーマーセーブ値】は1ポイント向上する。



# カール・ウォースピーク

移	耐	防	傷	統	確
5"	5	3+	4	7+	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

カール・ウォースピークの戦略的叡智と決意、そして武芸は配下の戦士たちを勇気づける。彼は洗練された技術と荒々しい力を組み合わせて戦う。ヴォルカナイト・ディスインテグレイターで消滅させられなかった敵をマス・ガントレットで殴りつける間、彼は装甲服の堅固さに守られながら敵の爆発物や刃を、苛立ちながらも受け流していくのだ。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヴォルカナイト・ディスインテグレイター [金心ウーンズ]	18"	3	2+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
マス・ガントレット	白兵戦	3	3+	8	-2	3

### 指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：ハースキン・ウォリアー

### アビリティ

コア：指揮官

陣営：父祖の眼

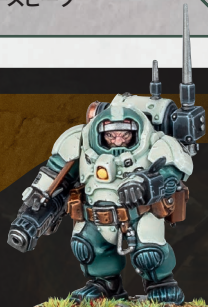
**断固たる効率性**：バトルラウンド中1回限り、自軍側指揮フェイズ中、この兵から射線が通っている敵ユニットを選択してもよい。選択された敵ユニットは審判トークンを1個獲得する。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、カール、ウォースピーク

陣営キーワード：  
リーグ・オヴ・ヴォータン

# ハースキン・ウォリアー

移	耐	防	傷	統	確
5"	5	4+	1	7+	2



## コンバットパトロール・データシート

厳しい鍛錬を積み、十分な装甲と武器に身に包んだハースキン・ウォリアーは、多くの誓約団の根幹を成す。ゼインに導かれ、ハースキン・ウォリアーは猛烈な火力を浴びせ、敵の反撃を受け流した後、動揺から立ち直れぬ敵に止めを刺す。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートク型ボルトピストル [ピストル]	12"	1	4+	4	0	1
オートク型ボルター	24"	2	4+	4	0	1
イータカルン・プラズマピストル [ピストル]	6"	1	4+	8	-3	2
ハイラス・オートライフル [アサルト、ラピッドファイア 3]	24"	3	4+	6	-1	1
イオンブラスター	18"	1	4+	5	-2	1
マグナレールライフル [金心ウーンズ、ヘヴィ]	18"	1	5+	12	-3	D3+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	4+	4	0	1
閥族の白兵戦武器	白兵戦	2	4+	5	-2	2

### 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こと。

### アビリティ

陣営：父祖の眼

### ウォーギア・アビリティ

**全周波スペクトルスキャナー**：装備者が属するユニット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。

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

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、ハースキン・ウォリアー

陣営キーワード：  
リーグ・オヴ・ヴォータン



# ヘルンキン・パイオニア

移	耐	防	傷	統	確
12"	6	4+	3	7+	2



## コンバットパトロール・データシート

ヘルンキン・パイオニアはマグナコイルのバイクに乗り、異種族の惑星上を滑空し、敵陣地を偵察する。速く、耐久力もあり、極めて優秀な火力を持つ、広範囲に活動する戦士たちは、敵対者の不意を突いたり、敵の行動に関する情報を誓約団のコールに伝達するのだ。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボルトリボルバー [ピストル]	9"	1	4+	5	0	1
ボルトショットガン [アサルト]	12"	2	4+	5	0	1
ハイラス・ロータリーキャノン [連続命中 1]	24"	6	4+	6	-1	1
マグナコイル・オートキャノン	24"	3	4+	7	-1	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
プラズマナイフ	白兵戦	2	4+	4	0	1

### アビリティ

コア：斥候 9mv

陣営：父祖の眼

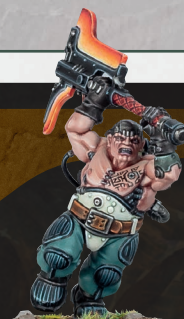
**マグライダーの側面攻撃**：第1バトルラウンドを除く敵軍側ターン終了時、このユニットが戦場端の6mv以内に収まっており、かついかなる敵ユニットの接触範囲内にも収まっていない場合、このユニットを戦場から取り除き、予備戦力に配置してもよい。そうした場合、次の自軍側移動フェイズの増援ステップ中、このユニットを任意の戦場の端（対戦相手側の戦場の端を除く）の6mv以内に全体が収まり、かつあらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れた地点に配置できる。

属性キーワード：騎乗、飛行、ヘルンキン・パイオニア

陣営キーワード：  
リーグ・オヴ・ヴォータン

# クトーニアン・ベセルク

移	耐	防	傷	統	確
5"	5	6+	2	7+	1



## コンバットパトロール・データシート

クトーニアン・ベセルクは、体の義体化が最も進んだ存在であり、最も勇敢なキンとみなされている。鉤山兵器や頑丈な岩盤さえも貫通するような爆破物で身を包み、ベセルクは敵対者の強固な拠点を襲撃し、貴重な鉤石が埋まった小惑星を真っ二つに割るかのようには破壊して行く。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
モール・グレネードランチャー [プラスト、間接射撃]	24"	D6	4+	5	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
▶ ヘヴィ・プラズマアックス - 振り下ろし	白兵戦	3	3+	6	-2	2
▶ ヘヴィ・プラズマアックス - 薙ぎ払い	白兵戦	6	3+	4	-1	1
ツインコンカッション・ガントレット [ツインリンク]	白兵戦	4	4+	9	-1	2

### ウォーギア・アビリティ

モール・グレネードランチャー：この武器を装備している兵の【負傷限界】および【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

▶ 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。

### アビリティ

コア：痛みを知らぬ者 5+

陣営：父祖の眼

**サイバースティム**：このユニット内の兵が白兵戦攻撃で撃破され、そのフェイズ中にその撃破された兵が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、その兵を戦場から取り除かないこと。その撃破された兵は、攻撃側の兵のユニットが白兵戦攻撃を完了した後、白兵戦攻撃を行なうことができる。その白兵戦攻撃の完了後、この兵を戦場から取り除くこと。

属性キーワード：インファントリー、クトーニアン・ベセルク

陣営キーワード：  
リーグ・オヴ・ヴォータン