



コンバットパトロール：オルク

ゴードラングの踏み潰し隊

いくさ親分ゴードラングの手下たちの行く手は、誰にも阻めない。阻もうとした者がいなかったわけではないが、そうした者たちはみな、弾丸やロケットで撃たれ、ピストン駆動のクロオや唸りをあげるチェーンブレイド等の武器で叩き潰されたあげくに、狂気の雄叫びをあげる無数のグリーンスキンらに泥まみれで踏みつけられることとなった。ゴードラングは繊細さに欠ける—— というよりもはやそうした性質は無いに等しいが、彼の軍勢はそれを補ってあまる圧倒的な獰猛性と耐久力を有している。次から次へと戦場を暴れ回り、いかなる戦いにも飛び込んでゆくのが彼らなのだ。

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 いくさ親分ゴードラング

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：ビッグシュータ、ドデカチョッパ。

B ボウイ

(10 体)

- 1 体のボスノブは以下のウォーギアを装備している：スラッグ、ビッグチョッパ。
- 5 体のボウイは以下のウォーギアを装備している：スラッグ、チョッパ。
- 3 体のボウイは以下のウォーギアを装備している：シュータ、クロースコンバットウェポン。
- 1 体のボウイは以下のウォーギアを装備している：ビッグシュータ、クロースコンバットウェポン。

C ボウイ

(10 体)

- 1 体のボスノブは以下のウォーギアを装備している：スラッグ、パワークロオ。
- 5 体のボウイは以下のウォーギアを装備している：スラッグ、チョッパ。
- 3 体のボウイは以下のウォーギアを装備している：シュータ、クロースコンバットウェポン。
- 1 体のボウイは以下のウォーギアを装備している：ロケットランチャ、クロースコンバットウェポン。

D デフコプタ

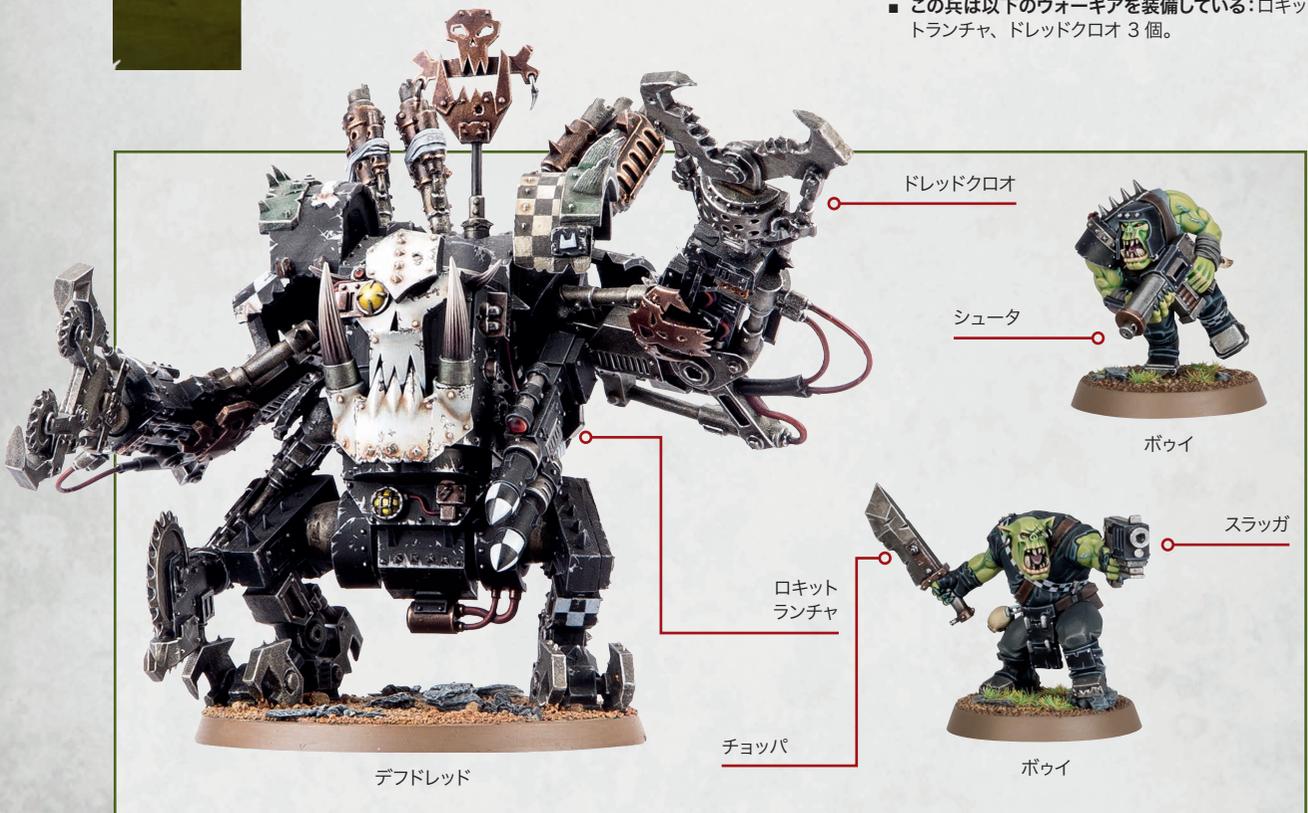
(3 体)

- 1 体の兵は以下のウォーギアを装備している：カスタム・メガブラスタ、スラッグ、回転翼。
- 2 体の兵は以下のウォーギアを装備している：コプタロケット、スラッグ、回転翼。

E デフドレッド

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：ロケットランチャ、ドレッドクロオ 3 個。





コンバットパトロール：オルク ゴードラングの踏み潰し隊

アビリティ

ゴードラングの踏み潰し隊を使用するために必要となるデータシートは以降のページに記載されている。これらはコンバットパトロールのゲームをプレイするため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、『いくさだアァア!』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。『いくさだアァア!』は下で詳述する。

いくさだアァア!

オルクの悪名高い雄たけびは、銀河全域で恐れられている。数百の、ときには数千を超えるグリーンスキンの口からこの雄叫びが放たれ、戦場に響き渡るとき、いかに勇敢な戦士でさえも来たる未来に恐れおののくのだ。

バトル中 1 回限り、バトルラウンド開始時に『いくさだアァア!』を宣言できる。その場合、次のバトルラウンド開始時まで：

- 自軍側オルク・ユニットは、ターン中に全力移動を行なっていたとしても突撃を宣言できる。
- 自軍側オルク・兵が装備している白兵戦武器は、【攻撃力】と【攻撃回数】に +1 の修正を受ける。
- 自軍側オルク・兵は【スペシャルセーブ値】 5+ を持つ。

強化

自軍側ウォーボス・兵は自軍のウォーロードであり、『老練なギズ野郎』の強化を持つ。この強化を『テリーポータ』に変更してもよい。

強化 1

老練なギズ野郎

オルクは生き残ってきた戦闘の経験が多ければ多いほど、体躯はデカくなり、タチの悪い粗暴さの持ち主となり、革のように硬い皮膚に覆われることになる。多くのウォーボスは、他種族が用いる装甲服と同等な防御能力を持つ丈夫な緑色の皮を誇り、軽戦車を破壊するような火力をも受け止めることができる。

装備者に射撃攻撃が割り振られる際、その攻撃の【ダメージ量】は半減する。

または

強化 2

テリーポータ

オルクのテレポート技術に欠けているのは、安全性、正確性、信頼性、設計図、そして実際に使用する者によるその機能の基本的な理解である。しかし闘を上げるオルクの群れをテレポートさせて敵陣に送り込み、敵の陣をガタガタいわせてビビらせる能力において、テレポート技術は補って余りある力を発揮する。

戦闘陣形の宣言中、自軍側ボウイ・ユニットを 1 個選択せよ。バトルの終了時まで、装備者と選択されたボウイ・ユニット内の兵は『縦深攻撃』アビリティを得る。『縦深攻撃』アビリティを使用してこれらのユニットを戦場に配置する場合、それらすべてを同一ターン中に、かつ互いに 3mv 以内に収まるように配置されなければならない。

副次目標

自軍は『蹴散らせ!』の副次目標を使用する。この副次目標を『お宝漁り』に変更してもよい。

副次目標 1

蹴散らせ!

オルクの戦術は、獲物みつろってチョップを振り降ろしては死屍累々の犠牲者を積み上げ、最後の敵がびくりとも動かなくなるまで理由なき暴力を振るい続けることぐらいにしか頭が及ばない。それ以上の戦術があることは、滅多にない。幸いなことに、この野蛮な異種族にとって剥き出しの暴力は、元々彼らの得意とするところである。

第2バトルラウンド開始時以降、バトルラウンド開始時に自軍の標的として、全滅していない敵ユニットを1個選択せよ。バトルラウンド終了時、自軍側オルク・兵の白兵戦攻撃によって、そのバトルラウンドの標的として選択された敵ユニットが全滅している場合、自軍は3VPを獲得する。

または

副次目標 2

お宝漁り

測りしれぬ価値を持つ技術的遺産であれ、大量の銃や弾薬であれ、射撃訓練に最適な像であれ、キラキラした石ころの山であれ、オルクは大喜びでそれらをバラして戦利品として回収していく。そして回収したものが何であれ、オルクたちはそれらを用いて他人を大いに傷つけるための有効な使い方を見つけて出すのだ。

自軍側指揮フェイズの終了時、自軍側初期配置ゾーン外に配置されている自軍が確保している各作戦目標マーカーで、まだ自軍が略奪を実行していない作戦目標マーカーに対して、自軍は略奪を行なうことができる。まだ略奪されていない作戦目標マーカーの確保範囲内に1個以上の自軍側オルク・ユニットがあり、かつその確保範囲内にいるユニットがいかなる敵ユニットの接敵範囲内に取まっている場合、自軍はその作戦目標マーカーを略奪することができる。略奪を行なう場合、D6を1個ロールせよ：ロール結果が2-4であれば、自軍は略奪によって3VPを獲得する。ロール結果が5+であれば、自軍は略奪によって5VPを獲得する。

策略

以下の策略を使用できる：

てめえら気合い入れろ!

ゴードラングの踏み潰し隊 - 戦闘戦術

歓喜に似た純粋な熱意を持って、オルクは己の身体を用いて肉弾戦に挑む。

タイミング：白兵戦フェイズ中。

対象：このフェイズ中に、まだ白兵戦を宣言していない自軍側オルク・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接敵移動または再編移動を行なう際、そのユニットは3mvではなく最大6mvまで移動できる。

残忍だが狡猾

ゴードラングの踏み潰し隊 - 戦略的機動

頭の切れる存在とは言いがたいが、突如として振るう爆発的な暴力と健全な量の野性的な狡猾さによって、オルクは予測不可能な危険な敵と化す。

タイミング：自軍側突撃フェイズ中。

対象：自軍側オルク・インファントリー・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はターン中に退却を行なっていたとしても突撃を宣言できる。

てめえ何しやがる!

ゴードラングの踏み潰し隊 - 戦略的機動

オルクたちは、耳をつんざくような激しい銃撃戦の喧噪と銃の反動を楽しむ一方で、白兵戦へと持ち込む前に敵である連中から撃たれることを決して快く思っていない。このようなスポーツマン精神に反する行為は、迅速かつ暴力的な反応を引き起こす可能性が高い。

タイミング：敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニット1個が攻撃をすべて解決した直後。

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オルク・ユニット1個。

効果：その自軍側ユニットは最大D6mvの通常移動を行なうことができるが、直前に攻撃を行なった敵ユニットにより接近した状態で移動を完了しなければならない。

ウォーボス いくさ親分ゴードラング

移	耐	防	傷	統	確
5"	6	2+	7	6+	1
5+ 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

暴れまわるいくさ頭に対処する最良の手段といえば、可能な限り遠方から対戦車級の火力をブチ込むことだ。すぐれたオルクハンターであれば誰でも知っている。しかし、ありえないほど頑丈なピストン駆動の超装甲に身を包んだゴードラングは、そうしたセコい戦術をあざ笑い、敵を恐怖のどん底へと叩き込むのである。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ビッグシューター [ラビッドファイア 2]	36"	3	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ドデカチョップ	白兵戦	4	2+	12	-2	2

アビリティ

陣営：いくさだアアア!

死ぬほど頑丈：自軍が『いくさだアアア!』を発動したとき、次のバトルラウンド開始時まで、この兵は『痛みを知らぬ者 4+』を持つ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、ウォーボス、ゴードラング

陣営キーワード：
オルク

ボウイ

移	耐	防	傷	統	確	
6"	5	5+	1	7+	2	ボウイ
6"	5	5+	2	7+	2	ボスノブ



コンバットパトロール・データシート

無秩序な徒党を組んで殺到するオルクの兵隊。彼らの中にはいくつかの原始的な特殊火器と彼らを率いる悪辣な頭目が含まれているのが一般的である。大半の徒党はシンプルに敵の戦線へと押し寄せると、数の暴力と生来の頑健さを頼りに敵を蹂躞する。一方でトラックやバトルワゴンに乗り付けてチョツ速に突っ込むことを好む連中もいるという。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ビッグシューター [ラビッドファイア 2]	36"	3	5+	5	0	1
ロケットランチャ [ブラスト]	24"	D3	5+	9	-2	3
シューター [ラビッドファイア 1]	18"	2	5+	4	0	1
スラッグ [ピストル]	12"	1	5+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ビッグチョップ	白兵戦	3	3+	7	-1	2
チョップ	白兵戦	3	3+	4	-1	1
クロスコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	4	0	1
パワークロオ	白兵戦	3	4+	9	-2	2

アビリティ

陣営：いくさだアアア!

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、徒党、ボウイ

陣営キーワード：
オルク

デフコプタ

移 **12"** 耐 **6** 防 **4+** 傷 **4** 統 **7+** 確 **2**
6+ **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

ほとんどのオルクは空へと飛び立つことに乗り気ではなく、地面にしっかりと足をつけて戦うことを好む。デフコプタのパイロットはそうしたオルクの中では例外とも言える存在であり、先行して獲物となる敵軍を見つけ、親元の部族にこれを報告し、その合間にもその敵に対地掃射をカマしたりするのを生業としている。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
コプタロケット【プラスチック】	24"	D3	5+	9	-2	3
カスタム・メガプラスチック【暴発】	24"	3	5+	9	-2	D6
スラッグ【ピストル】	12"	1	5+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
回転翼	白兵戦	6	3+	5	0	1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：いくさだアアア!

属性キーワード：ビークル、飛行、デフコプタ

陣営キーワード：
オルク

デフドレッド

移 **8"** 耐 **9** 防 **2+** 傷 **8** 統 **7+** 確 **3**
6+ **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

デフドレッドにワイヤー接続されるということは、さらなる力と頑丈さ、そして恐ろしく凶悪な武器の数々を手に入れるということの意味する。とはいえそうしたオルクは程なくして、自分は一生涯金属の箱に閉じ込められ、ストロー越しでしか食事できないという現実を目の当たりにする。だがそうした境遇に対してパイロットが放つ怒りはデフドレッドをさらに凶悪な戦闘兵器とするのだ。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ロケットランチャ【プラスチック】	24"	D3	5+	9	-2	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ドレッドクロオ【超ブッタ斬り】	白兵戦	4	3+	10	-2	3

超ブッタ斬り：この武器の【攻撃回数】は、この兵が装備している他のドレッドクロオ1個につき+1の修正を受ける。

アビリティ

コア：恐るべき最期 1

陣営：いくさだアアア!

ピストン駆動の大暴れ：白兵戦フェイズ開始時、このアビリティを有する1個以上のユニットの接触範囲内にいる各敵ユニットは、戦闘ショックテストを行わなければならない。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、デフドレッド

陣営キーワード：
オルク