



## コンバットパトロール：アエルダリ

# 運命の破り手

〈方舟〉のアシュルヤーニは、民が生き残る可能性を高めるため、常に運命の変化を求めている。先見司イラネスは、その終わりなき戦いの古参だ。彼女は銀河全域にわたって、脅威からの防衛、また脅威の無力化のために無数の戦いを経験してきた。そして迅速かつ汎用性の高い軍勢こそが、目的達成のための手段になり得ることを理解しているのである。この目標のため、彼女は素速く強烈な打撃をもたらし、至近距離の銃撃戦や迅速なる一撃離脱戦法に長けた部隊を率いる。

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 先見司イラネス

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：妖術の嵐、シュリケンピストル、シンギング・スピア。

### B ガーディアン・ディフェンダー

(11 体)

- 10 体のガーディアン・ディフェンダーは以下のウォーギアを装備している：シュリケンカタパルト、クロースコンバットウェポン。
- 1 体のヘヴィウェポン・プラットフォームは以下のウォーギアを装備している：スターキャノン、クロースコンバットウェポン。

### C ウィンドライダー

(6 体)

- 4 体のウィンドライダーは以下のウォーギアを装備している：ツイン・シュリケンカタパルト、クロースコンバットウェポン。
- 2 体のウィンドライダーは以下のウォーギアを装備している：スクワッターレーザー、クロースコンバットウェポン。

### D レイスロード

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：ブライトランス、シュリケンカタパルト 2 個、ゴーストグレイヴ。



スカッター  
レーザー



ツイン・  
シュリケンカタバルト



シュリケンカタバルト



ウインドライダー

ガーディアン・ディフェンダー



B

C

A

D

# コンバットパトロール：アエルダリ 運命の破り手

## アビリティ

運命の破り手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、『宿命の糸』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。『宿命の糸』は下で詳述する。

### 宿命の糸

アエルダリは絶滅の危機に瀕している種族だ。このため、アエルダリの先見司は未来の事象を読み取ることに精通するようになっていった。彼ら彼女らは、人々が向かう未来に横たわる宿命の糸と、その糸に従った場合の結末を覗き込む。こうして時宜を得た行動を効率的に選択すれば、致命的な運命を回避できる。それは生存を賭けて戦うアエルダリにとって、何よりの助けとなるのだ。

バトル開始時、D6を12個ロールして『宿命の糸』ロールを行なう。

望むならば、これらのダイスすべてをリロールしてもよい。その場合はD6を1個減らしてロールする。その後もさらにすべてのダイスをリロールしてもよい。ただし、リロールのたびにD6を1個ずつ減らすこと。この方法でロール結果に満足するまで（あるいはD6が1個しか残らなくなるまで）リロールを続けることができる。

ロール結果に満足した時点で残ったダイスが、このバトルにおける自軍の宿命ダイスとなる。特別な記載がない限り、そのロール結果に変更を加えたり、そのダイスロールをリロールすることはできない。宿命ダイスを手元の一箇所にまとめておくこと。これが自軍の宿命ダイスプールとなる。

『宿命の糸』アビリティを持つ自軍側ユニットまたは自軍側の兵がダイスロールを行なう前に、自軍が宿命ダイスを1個以上有しているならば、そのユニットは宿命ダイス1個を使用してもよい。使用する場合、ダイスロールを行なう代わりに、宿命ダイスの中から1個を選択すること。宿命ダイスに置き換えられたダイスロールは行なわれない。代わりに選択された宿命ダイスの出目が、そのダイスのロール結果として使用される（あらゆるルール上、このダイスは修正前の出目として扱われる）。それぞれの宿命ダイスはこの方法で一度だけ使用することができる。宿命ダイスを使用した後、自軍の宿命ダイスプールからそのダイスを取り除く。また、そのダイスロールに必要とされる他の残りのダイスをすべてロールする（残っている場合のみ）。宿命ダイスの使用は、以下のダイスロールに対して行なうことができる：

- 全力移動ロール
- 戦闘ショックテスト
- 突撃ロール
- ダメージ量判定ロール
- ヒットロール
- セーヴィング
- ウーンズロール

## 強化

自軍のファースシア・兵は自軍のウォーロードであり、『予見力』の強化を持つ。この強化を『慧眼なる妖術』に変更してもよい。

### 強化 1

#### 予見力（サイキック）

運命の糸と、不完全な未来に織り込まれる己の意義を掴むことは、アエルダリ先見司が持つ才知の範囲内にある。そして真の才を持つものは、紡がれる模様を操ることができ、起こり得る未来を認識し、それに従って同胞を導くことができるのだ。

ターン中につき1回、装備者が属するユニットを選択して『警戒射撃』戦略をOCPで発動できる。装備者が属するユニットが、自軍が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内にいる場合、その戦略を解決する際、修正前のヒットロールの出目4+でヒットになる。それ以外の場合は、その戦略を解決する際、修正前のヒットロールの出目5+でヒットになる。

または

### 強化 2

#### 慧眼なる妖術（サイキック）

この戦士の異能能力は他より出色しており、その能力はアエルダリ族の性急な絶滅を企む者たちに対して向ける冷徹な怒りによって、さらに増強されている。これらの途方もない力を慈悲もたらしめもなく敵に解き放ち、彼らはエメラルド色の稲妻で敵を薙ぎ倒したり、霊的な幻覚で敵を追い詰めるのだ。

装備者がサイキック攻撃を行なう際、ヒットロールの出目1、ウーンズロールの出目1、【ダメージ量】判定ロールの出目1をすべてリロールする。

## 副次目標

自軍は『研鑽尽くされた策』の副次目標を使用する。この副次目標を『大いなる宿命』に変更してもよい。

### 副次目標 1

#### 研鑽尽くされた策

アシュルヤーニが提案する作戦は、先見司による予言の力を得た、練りに練られた計画であり、異星人の知恵によって磨かれている。その行動は、敵にとっては狂気の沙汰としか思えぬ不可解極まりないものであったとしても、アエルダリが成す全ての動きは、彼らを勝利に近づける。

自軍側ターン終了時、ターン開始時に確保していなかった、自軍側初期配置ゾーン外に配置されている1個以上の作戦目標マーカーを自軍側が確保している場合、自軍は3VPを獲得する。

または

### 副次目標 2

#### 大いなる宿命

この戦いは、まだ見ぬ名ばかりの未来へとつながる、果てしない道のりの一歩に過ぎない。敵は、無力化されたり、迂回されるべき障害物に過ぎないのだ。

バトル終了時、敵軍側初期配置ゾーン内に1個以上の自軍側ユニット（戦闘ショック状態のユニットは除く）の全体が収まっている場合、自軍は10VPを獲得する。

## 策略

以下の策略を使用できる：

### 鞭たる俊敏さ

#### 運命の破り手 - 戦闘戦術

疾風迅雷の反応速度を持つアエルダリは、敵の弾や広域砲火、刃を度むように容易に躲けていく。

**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ツァーンゴールまたはアエルダリ・騎乗・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を対象とする攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。

### 銃弾の嵐

#### 運命の破り手 - 戦闘戦術

神妙不可思議な力で歩調をそろえしアエルダリは、不運な標的に集中砲火を浴びせ、その敵を完全に殲滅する。

**タイミング：**自軍側射撃フェイズ中。

**対象：**自軍側アエルダリ・騎乗・ユニットを最大2個、またはアエルダリ・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、それらの自軍側ユニット内の兵が攻撃を行なう際、ヒットロールは+1の修正を受ける。

### 颯の敏捷性

#### 運命の破り手 - 戦略的機動

アエルダリと戦おうとするのは、霧や空気と戦うようなものだ。アエルダリは信じられないほどの機敏な動きで、敵が彼らの存在を認識する前に、一撃離脱戦法を繰り返す。

**タイミング：**自軍側射撃フェイズ終了時。

**対象：**いかなる敵ユニットの接敵範囲内に収まっていない自軍側アエルダリ・騎乗・ユニットを最大2個、またはいかなる敵ユニットの接敵範囲内に収まっていない自軍側アエルダリ・インファントリー・ユニット1個。

**効果：**それらの各自軍側ユニットは、最大6mvまでの通常移動を行なうことができる。

**制限：**そのターン終了時まで、選択された自軍側ユニットは突撃を宣言できない。

# 先見司イラネス

移 **7"**   耐 **3**   防 **6+**   傷 **4**   統 **6+**   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

イラネスの随行者たちは、戦闘における彼女の才腕な指揮に期待している。イラネスのサイキック能力は敵の意図を暴き、攻撃の効率を計算する。しかし、彼女の真の武器は精神である。何故なら思考一つで恐るべき妖術のエネルギーの嵐を召喚したり、運命そのものの道筋を操作することができるからだ。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
妖術の嵐 [プラスト、サイキック]	24"	D6	3+	6	-2	D3
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	2+	4	-1	1
シンギング・スピア [アサルト、サイキック]	12"	1	2+	9	0	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
シンギング・スピア [サイキック]	白兵戦	2	2+	3	0	3

### 指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：ガーディアン・ディフェンダー

### アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

**幸運 (サイキック)**：自軍側指揮フェイズ中、D6を1個ロールしてもよい。ロール結果が2+であれば、このサイカークの12mv以内にいる味方アエルダリ・ユニット1個を選択せよ。次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、選択された味方ユニットを対象に攻撃が行われる際、その攻撃のウーンズロール結果は-1の修正を受ける。

属性キーワード：キャラクター、インファントリー、サイカーク、ファーシア、イラネス

陣営キーワード：  
アエルダリ

# ガーディアン・ディフェンダー

移 **7"**   耐 **3**   防 **4+**   傷 **1**   統 **6+**   確 **2**  
**7"**   **3**   **4+**   **2**   **6+**   **0**

ガーディアン・ディフェンダー  
 ヘヴィウェポン・プラットフォーム



## コンバットパトロール・データシート

ガーディアン・ディフェンダーは柔軟性に富んだ補助部隊であり、シュリケンカタバルトによる猛射は敵を一掃する威力を秘めている。さらに反重力装置が備わった重火器砲台には、さまざまな強力な砲が搭載されており、敵の装甲を破壊したり、膨大な数の歩兵を薙ぎ払うことができる。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
シュリケンカタバルト [アサルト]	18"	2	3+	4	-1	1
スターキャノン	36"	2	3+	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	1	3+	3	0	1

### アビリティ

陣営：宿命の糸

**宿命の守護者**：自軍側指揮フェイズの終了時、このアビリティを持つ自軍側ユニットが1個以上、自軍が確保している作戦目標マーカークの確保範囲内にいる場合、そのような作戦目標マーカーク1個につきD6を1個ロールし、宿命ダイスプールにロール結果を表示した状態で追加すること。

**手動操縦**：このユニットに属するガーディアン・ディフェンダーの兵の最後の1体が撃破されたタイミングで、このユニット内に残されたヘヴィウェポン・プラットフォームも撃破される。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、ガーディアン、ガーディアン・ディフェンダー

陣営キーワード：  
アエルダリ

# ウィンドライダー

移	耐	防	傷	統	確
14"	4	3+	2	6+	2



## コンバットパトロール・データシート

ウィンドライダーが搭乗するジェットバイクは、心音が数拍する間に、徒歩であれば数時間も掛かる距離を踏破することができる。だが、そのような驚異的な機械を乗りこなすには、大変な技術を要求される。そしてウィンドライダーには、それ以上の技術が求められる。戦闘においては、ジェットバイクに搭載された兵器で破壊的な猛射を行い、いかなる抵抗を受けたとしてもそれを粉碎しなければならないのだ。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
スカッターレーザー	36"	6	3+	5	0	1
ツイン・シュリケンカタバルト [アサルト、ツインリンク]	18"	2	3+	4	-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	3	3+	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3体となるように分割する。分割した場合、それらの各ユニットは、スカッターレーザーを装備している兵を1体編入している構成に分割しなければならない。

### アビリティ

陣営：宿命の糸

**速やかなる死**：このユニット内の兵が、自身の最も近い位置にいる攻撃可能な対象に射撃攻撃を行なう際、ヒットロールの出目1をすべてリロールする。敵軍側が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内に位置する対象に射撃攻撃を行なう際、代わりにヒットロール結果を何個でもリロールできる。

属性キーワード：騎乗、飛行、ウィンドライダー



陣営キーワード：  
アエルダリ

# レイスロード

移	耐	防	傷	統	確
8"	11	2+	10	6+	3



## コンバットパトロール・データシート

レイスロードは、死せしアエルダリの英雄の魂を動力とする、しなやかに屹立する幽骨の機体だ。これらの強力な幽霊の戦士は、エネルギーを纏った拳や自我を持った弧月刀から、遠く離れた戦闘車両や歩兵部隊を撃破する火器に至るまで、様々な武器を振るうことができる。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ブライトランス	36"	1	4+	12	-3	D6+2
シュリケンカタバルト [アサルト]	18"	2	4+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
▶ ゴーストグレイヴ - 振り下ろし	白兵戦	4	4+	10	-3	D6+1
▶ ゴーストグレイヴ - 薙ぎ払い	白兵戦	8	4+	7	-2	2

▶ この武器の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：恐るべき最期 1

属性キーワード：モンスター、ウォーカー、幽機、レイスロード



陣営キーワード：  
アエルダリ