



コンバットパトロール：グレイナイト

オーレリオス放逐団

グレイナイトの戦争の性質上、多くの場合、圧倒的な敵を相手に寡兵で戦うことになる。だが、彼らはほとんどの戦いで勝利を収めている。司書官オーレリオスの打撃部隊も例外ではない。この打撃部隊は少数の戦士で構成されているが、彼らの研ぎ澄まされた戦闘力と精神力が戦場にもたらされたならば、どれほど強大な異種族やデーモンの怪物をも打ち倒すことができる。

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：バトル開始前、「コンバットパトロールと強化の選択」ステップにおいて、自軍はブラザーフード・ターミネーター・スカッド・ユニットあるいはネメシス・ドレッドナイト・ユニットのいずれか1個を選択して、このバトルで使用する自軍のコンバットパトロールに編入しなければならない。

A 司書官オーレリオス

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：魂魄肅清、ネメシス・フォースウェポン。

B ストライク・スカッド

(5 体)

- 1 体のジャスティカールは以下のウォーギアを装備している：ストームボルター、ネメシス・フォースウェポン。
- 3 体のグレイナイトは以下のウォーギアを装備している：ストームボルター、ネメシス・フォースウェポン。
- 1 体のグレイナイトは以下のウォーギアを装備している：サイレンサー、クローズコンバットウェポン

一方を選択

C ブラザーフード・ターミネーター・スカッド

(5 体)

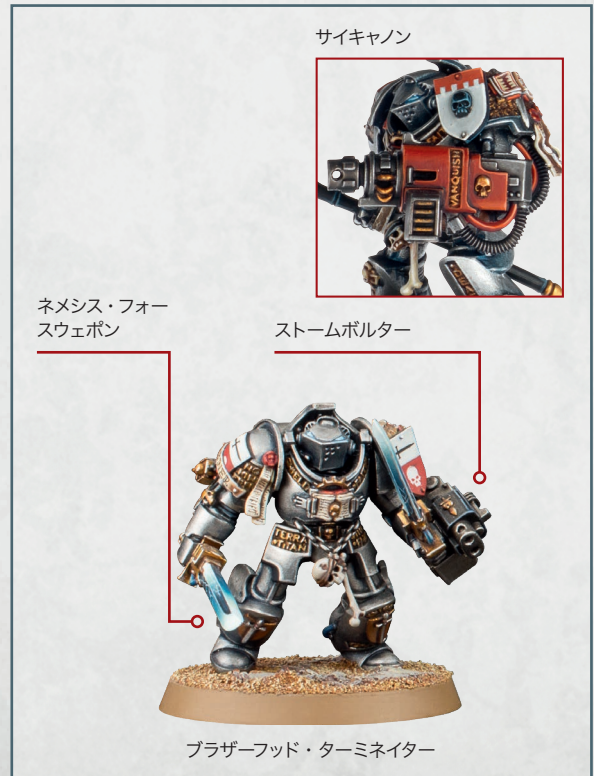
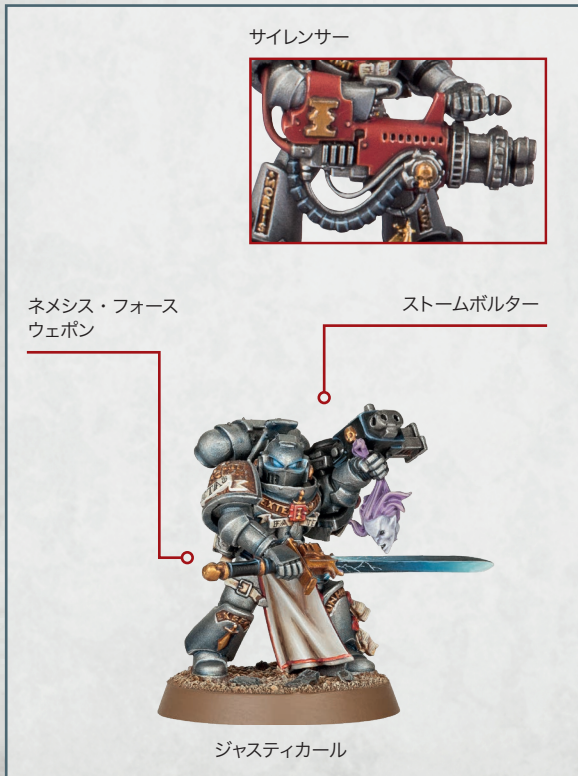
- 1 体のターミネーター・ジャスティカールは以下のウォーギアを装備している：ストームボルター、ネメシス・フォースウェポン。
- 3 体のブラザーフード・ターミネーターは以下のウォーギアを装備している：ストームボルター、ネメシス・フォースウェポン。
- 1 体のブラザーフード・ターミネーターは以下のウォーギアを装備している：サイキャノン、ネメシス・フォースウェポン。

もしくは

D ネメシス・ドレッドナイト

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィ・サイキャノン、ネメシス・グレイトソード。



ネメシス・ドレッドナイト

ヘヴィサイキノン

ネメシス・グレートソード



コンバットパトロール：グレイナイト オーレリオス放逐団

アビリティ

オーレリオス放逐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、『テレポート攻撃』のように、多くの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。『テレポート攻撃』は下で詳述する。

テレポート攻撃

グレイナイトの魂は神聖にして、その純潔は不壊なり。この戦団の戦士たちが身を包みし自銀の甲冑には不可侵なる呪文が織り込まれ、守護の印章が刻まれ、その剣は戦士自身の内なる光に照らされて輝く。何となれば、このスペースマリーンたちは戦闘同胞同士で強大にして超常的な絆を結ぶ、異能の使い手たる戦士に他ならぬがゆえ。常に厳重な防護措置が施された精神によって強化された彼らの臂力は、素手で鋼鉄を引き裂くことすら可能となる。双眸に焔を宿し、発する言葉でこの世ならぬ悪魔の皮膚をも剥ぎ取る彼らこそは、恐るべきデーモンに最前線で対峙する〈帝国〉の剣にして盾である。戦団の予見官が示す洞察と予言に導かれ、グレイナイトはいかなる難敵にも立ち向かう。テレポート・エネルギーの爆炎とともに、然るべき戦場に正確に出現し、持てる限りの壮絶な力を解き放つのだ。

敵軍側ターン終了時、このアビリティを持っている自軍側グレイナイト・ユニット1個（1個以上の敵ユニットの接敵範囲内に収まっているユニットは除く）を選択してもよい。選択されたユニットを戦場から取り除くこと。

取り除いた場合、次の自軍側移動フェイズの増援ステップ中に、取り除いたユニットを、あらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れた、戦場の任意の地点に配置することができる。バトル終了時に、戦場に配置されていないユニットは、全滅したものとみなされる。

強化

自軍のライブラリアン・兵は自軍のウォーロードであり、『放逐の石』の強化を持つ。この強化を『支配のオーラ』に変更してもよい。

強化 1

放逐の石（サイキック）

この希少なサイキック反応性結晶はセルドライドの入れ物に収められた状態で、所持者の頭蓋骨基部に埋め込まれる。所持者が敵の戦闘指導者を打ち倒したならば、敵は死の瞬間の絶望に飲まれた精神が水晶によって増幅される。そうして生み出された衝撃波は、指揮下にあった敵たちの心魂を麻痺させ、グレイナイトがつけ入る混乱を生み出すことになる。

装備者が敵キャラクター・兵を撃破するたびにD6を1個ロールせよ。ロール結果が2+であれば、自軍は1CPを獲得する。

または

強化 2

支配のオーラ（サイキック）

この戦士が放つ純粹な異能的存在感は、銀の稲妻が燃え盛る重々しい積乱雲のようにも見え、敵の精神を挫く災厄の如きものだ。最も頑強な敵でさえ、彼を前にすれば圧倒され、これまでに勝ち取った地歩さえも恐怖のあまりに棄てて退いてしまうことだろう。

装備者の【確保力】は3になる。

副次目標

自軍は『タイタンの筆頭戦士』の副次目標を使用する。この副次目標を『逃げ場無し』に変更してもよい。

副次目標 1

タイタンの筆頭戦士

秘匿されたグレイナイトの要塞院から、宇宙へと乗り出していくこの戦士は、最も恐怖すべき、怪物の如き異端の闘士を探し出し、皇帝陛下の名の下にこれを打ち倒していく。

自軍側ウォーロードが敵キャラクター・兵を1体撃破するたびに、自軍は6VPを獲得する。

または

副次目標 2

逃げ場なし

グレイナイトが戦場に派遣されるのは、重大事態の場合に限られる。グレイナイトが戦う時とは、存在そのものが人類の正気や現実の帷を危機に晒す敵と戦う時なのだ。自らの意志によるものであれ、あるいは偶発的な行動によるものであれ、敵が異端を顕現させて解き放ったならば、その解決法は一つだ。そのような存在を凌駕し、退路を全て断ち切り、抹殺しなければならない。

任意の敵軍側ターン終了時、敵軍側の戦場端の最も近くにある作戦目標マーカーを自軍が確保しており、かつ自軍側の戦場端の最も近くにある作戦目標マーカーを自軍が確保している場合、自軍は10VPを獲得する。

自軍はバトル中1回のみ、この副次目標からVPを獲得できる。

策略

以下の策略を使用できる：

加護の装甲

オーレリオス放逐団 - 戦闘戦術

このグレイナイトが着用する傑作の装甲服には、太古の強力な加護の印章が刻まれており、信じられぬほどの強靭さを発揮してくれる。

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グレイナイト・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に対して攻撃が行なわれる際、その攻撃の【攻撃力】が選択された自軍側ユニットの【耐久力】を上回る場合、その攻撃のウーンズロールは-1の修正を受ける。

徹底継戦

オーレリオス放逐団 - 戦闘戦術

グレイナイトの任務は極めて重いものだ。致命傷を負ったとしても、彼らは任務達成のために戦い続けることを止めない。

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グレイナイト・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、その兵をバトル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、その撃破された兵は戦場から取り除かれる。

緊急テレポート

オーレリオス放逐団 - 戦略的機動

グレイナイトは高度な訓練を受け、厳重に守られたテレポート技術を擁している。このため彼らは、必要とあらば危険を承知の上で、局所的な近距離テレポートを実行することもあ

タイミング：敵軍側白兵戦フェイズ中。

対象：1個以上の敵ユニットの接敵範囲内に収まっている自軍側グレイナイト・インファントリー・ユニット1個。

効果：そのターンの終了時まで、敵ユニットの接敵範囲内にいる場合でも、その自軍側ユニットを『テレポート攻撃』アビリティの対象として選択できる。

司書官オーレリオス

移 **5"** 耐 **5** 防 **2+** 傷 **5** 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

司書官オーレリオスは有害な〈歪み〉の飽くなき食欲さを武器に変え、敵に向けて振るうことができる。また、超常的な力の奔流を敵に放つことで、燃え盛る虚空の中へ敵を送ることができる。比類なき戦士であり、熟練の戦略家でもあるオーレリオスは、対峙する者にとっての真の災厄となる存在だ。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
魂魄粛清 - 魔撃 [サイキック]	24"	1	3+	6	-2	3
魂魄粛清 - 収束魔撃 [精密攻撃、サイキック、暴発]	24"	1	3+	6	-2	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	4	2+	6	-1	2

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：ブラザーフード・ターミネーター・スカッド

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。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、ターミネーター、サイカー、帝国、ライブラリアン、オーレリオス

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

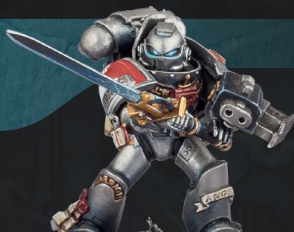
陣営：テレポート攻撃

サンクティックフード：この兵がユニットを率いている間、そのユニット内の兵はサイキック攻撃に対して有効な『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを得る。

陣営キーワード：グレイナイト

ストライク・スカッド

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



コンバットパトロール・データシート

討滅分隊はしばしば先鋒を形成し、悪魔の戦列を突破すると〈歪み〉のポータルを塞ぎ、召喚者の脱出を防ぐ。固定設置された転移装置や高速の輸送車両を用いて攻撃を行う彼らは、正確無比な攻撃によって重要な偵察任務や敵側面の妨害、現実侵入の阻止を行う。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
サイレンサー [サイキック、連続命中 1]	24"	6	3+	5	0	1
ストームボルター [ラビッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	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+	4	0	1
ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	3	3+	6	-2	2

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、サイカー、帝国、ストライク・スカッド

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：テレポート攻撃

陣営キーワード：グレイナイト

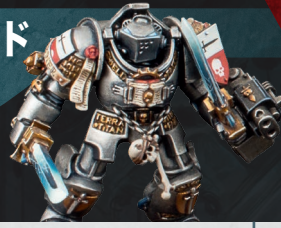
コンバットパトロール・データシート

ブラザーフード・ターミネーター・スカッド

移 耐 防 傷 統 確

5" 5 2+ 3 6+ 2

4+ スペシャルセーブ値



騎士団滅殺者はグレイナイト打撃部隊の中核をなす。分厚い装甲に守られた彼らは物理的にも、精神的にも測り知れぬほどの堅牢さを有する。彼らはしばしば戦場に直接テレポートを敢行し、聖別されたボルト弾を斉射した後、輝くネメシス・フォースウェポンによって〈歪み〉の怪物を斬り捨てる。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
サイキャノン [サイキック]	24"	3	3+	8	-1	2
ストームボルター [ラビッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	4	3+	6	-2	2

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：テレポート攻撃

我が腕よ鉄鎧と化せ (サイキック)：このユニットの兵が突撃移動を行なう際、そのターン終了時まで、このユニットの兵が装備している白兵戦武器は【会心ヒット】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、サイカー、ターミネーター、帝国、ブラザーフード・ターミネーター・スカッド

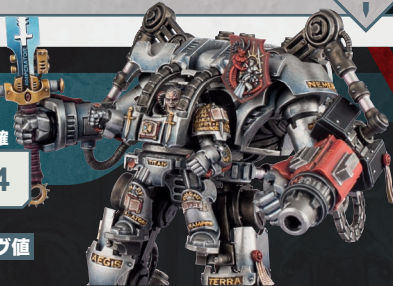
陣営キーワード：グレイナイト

ネメシス・ドレッドナイト

移 耐 防 傷 統 確

8" 8 2+ 13 6+ 4

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

ネメシス・ドレッドナイトの着装者は、三度祝福されしセラマイト装甲を溶接された巨大な外骨格を操る。着装者のサイキックエネルギーを吹き込まれた重火器は〈歪み〉の怪物の群れを薙ぎ払い、大型のフォースウェポンによってデーモンの憑依した車両や巨大な悪魔を撃破するのである。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィサイキャノン [サイキック]	24"	6	3+	10	-1	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
▶ ネメシス・グレイトソード - 振り下ろし [サイキック]	白兵戦	5	3+	10	-2	D6
▶ ネメシス・グレイトソード - 薙ぎ払い [サイキック]	白兵戦	10	3+	5	-1	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。

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：恐るべき最期 D3

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、サイカー、帝国、ネメシス・ドレッドナイト

陣営キーワード：グレイナイト