

コンバットパトロール：サウザンド・サン

時辰の盟約団

“時を織りなせし者”アーラックは、きわめて特殊な手段を用いて星々の間を旅してきた。時間の潮流に乗って過去と未来の宇宙を自在に行き来し、現実を超越してきたのだ。彼は太古の聖遺物を探し求めているが、己が力の及ばぬ事態も多々あるため、サウザンド・サンを動員して目的を実現しようとしているのだ。彼は探求の支援戦力として、近衛部隊であるスカラベオカルト・ターミネーターの部隊に加え、ツァーンゴールと呼ばれるティーンチ神の獣人で構成された戦士団を率いている。

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 “時を織りなせし者”アーラック

(1体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：インフェルノ・ボルトピストル、スクリーマーの呪い、フォースウェポン。

B スカラベオカルト・ターミネーター

(5体)

- 1体のスカラベオカルト・ソーサラーは以下のウォーギアを装備している：歪みの懲罰、フォースウェポン、プロスペローの曲刀。
- 2体のスカラベオカルト・ターミネーターは以下のウォーギアを装備している：インフェルノ・コンビボルター、プロスペローの曲刀。
- 1体のスカラベオカルト・ターミネーターは以下のウォーギアを装備している：ソウルリーパー・キャノン、プロスペローの曲刀。
- 1体のスカラベオカルト・ターミネーターは以下のウォーギアを装備している：ヘルファイア・ミサイルラック、インフェルノ・コンビボルター、プロスペローの曲刀。

C ツァーンゴール

(10体)

- 各兵は以下のウォーギアを装備している：オートピストル、チェーンソード。

D ツァーンゴール

(10体)

- 各兵は以下のウォーギアを装備している：オートピストル、チェーンソード。





コンバットパトロール：サウザンド・サン 時辰の盟約団

アビリティ

時辰の盟約団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、『妖術師の秘儀団』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。『妖術師の秘儀団』は下で詳述する。

妖術師の秘儀団

闇の儀を通じて秘儀なる力を纏いしサウザンド・サンは、〈方途を遡る者〉に禁断の知識を懇願する。

自軍側指揮フェイズの終了時、戦場に存在する『妖術師の秘儀団』アビリティを持つ自軍側の各兵は（戦闘ショック状態の兵を除く）、そのアビリティ名と一緒に記載されている数値に等しい数の秘儀ポイントを生成する（例えば、『妖術師の秘儀団 2』アビリティを持つ兵は、2 点の秘儀ポイントを生成する）。それらを合計した点数が自軍の秘儀ポイントになる。

バトルラウンド中、秘儀ポイントから儀式に必要な点数を差し引くことで、以下に記載されている儀式を発動できる。自軍が儀式を発動するために十分な秘儀ポイントを持っていない場合、その儀式を発動することはできない。それぞれの儀式は、各フェイズにつき 1 回のみ発動できる。次の自軍側指揮フェイズ開始時のタイミングで、自軍の秘儀ポイントは 0 点にリセットされる。自軍が儀式を発動するたびに、自軍側サウザンド・サン・サイカー兵を 1 体選択し、そのサイカーを通じて儀式の効果適用する。

宿命の織り手（サイキック）

2 秘儀ポイント任意フェイズの開始時、この儀式を発動できる。そのフェイズ中に 1 回限り、儀式を発動したサイカーの 18mv 以内にいる味方サウザンド・サン兵のセーヴィングが失敗した際、そのセーヴィングをリロールできる。

〈歪み〉からの反響（サイキック）

6 秘儀ポイント任意フェイズの開始時、この儀式を発動できる。そのフェイズ中に 1 回限り、このサイカーが属するユニットを選択して策略を OCP で発動できる（そのフェイズ中に、その策略をすでに発動していた場合でも）。

強化

自軍のインファナル・マスター兵は自軍のウォーロードであり、『瞬時魔』の強化を持つ。この強化を『大悪魔妖術師』に変更してもよい。

強化 1

瞬時魔

この戦士は、連続的な時の流れを操ることができ、時間と運命の糸を無謀にも前進させたり後退させたりすることができる。彼らは戦いの最中にどこからともなく現われ、来たる未来へと明滅して消え去っては、まだ起こり得ない不変の洞察に思考を廻らせて悦びに浸る。

装備者は『縦深攻撃』アビリティと『単独工作員』アビリティを持つ。さらに、自軍側指揮フェイズ終了時、装備者が戦場に存在する場合、自軍は D3 秘儀ポイントを獲得する。

または

強化 2

大悪魔妖術師

この戦士は、〈歪み〉に巢食うあらゆるディーモンと奇妙なる約定を幾つも交わしている。ディーモンとの取引によって得た力、手にした悪魔の同盟によって、敵は妖術師がいつ何処でその破壊的な力を解き放つかを決して予測できない。

装備者は『縦深攻撃』アビリティと『単独工作員』アビリティを持つ。さらに、装備者の『スクリーマーの呪い』を持つ両方の武器能力値は【ピストル】アビリティを得る。

副次目標

自軍は『妖術師の儀式』の副次目標を使用する。この副次目標を『方途をもたらすもの』に変更してもよい。

副次目標 1

妖術師の儀式

熾烈な戦いがさらに熱を帯び、〈歪み〉の潮流が現実空間の帳の向こうで揺れ動くにつれて、サウザンド・サン
の妖術師たちは、詠唱や身振りで渦巻く歪みのエネルギーを操っていく。これらの力は、戦場に点在する神秘なる遺跡を通じて注ぎ込まれ、その儀式の悪夢はますます絶頂へと近づくのである。

第2バトルラウンド開始時以降、敵軍側自兵戦フェイズの終了時、自軍側初期配置ゾーン内に配置されていない、自軍が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内に1体以上の自軍側サイカー・兵がいる場合、D6を1個ロールせよ。自軍が有する秘儀ポイント1点につき、そのロールは+1の修正を受ける（最大+3まで）。ロール結果が5+であれば、自軍は3VPを獲得する。

または

副次目標 2

方途をもたらすもの

ティーンチ神の崇拝者たちは、彼ら信ずる神は無限の拘束なき変化に悦楽を覚えるという。〈歪み〉の力を解き放ち、敵対者の身軀と精神を捻じ曲げて、それをこの上ない異形なる姿へと変えることほど、神の恩寵を確かなものにする方法はないのだ。

各フェイズの終了時、そのフェイズ中に自軍側の兵のサイキック攻撃によって1体以上の敵兵が撃破されている場合、自軍は3VPを獲得する。

この副次目標によって自軍が獲得できるVPは、最大12点までである。

策略

以下の策略を使用できる：

地獄の魔焰

時辰の盟約回 - 戦闘戦術

詠唱された呪文は、鮮やかな紫と青の飛び跳ねる焰を召喚し、それは激しく貪るように飛び跳ねて敵を呑み込んでいく。敵対者が強大で壮大なものであればあるほど、焰は猛威を振るって敵に激しく襲い掛かる。

タイミング：自兵戦フェイズ中。

対象：このフェイズ中に、まだ自兵戦を宣言していない自軍側サウザンド・サン・ユニット1個（ツァーンゴールは除く）。

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自兵戦武器は【**会心ヒット**】アビリティを得る。また、そのユニット内の兵が**モンスター**または**ピークル**・ユニットを対象に攻撃を行なう際、その攻撃は修正前の出目5+のヒットロールでクリティカルヒットになる。

変異体の狡猾さ

時辰の盟約回 - 戦略的機動

ティーンチ神から授けられた力を持つツァーンゴールは、危機察知能力に秀でており、巧妙な手段や体色を変えることのできる羽、いたずらなる呪文を用いて危害から身を守る。

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として選ばれた自軍側ツァーンゴール・ユニット1個。

効果：その自軍側ユニットは、最大D6mvまでの通常移動を行なうことができる。また、そのフェイズの終了時まで、選択された自軍側ユニットが射撃攻撃の対象となる際、そのユニット内の兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

魔の畏

時辰の盟約回 - 戦略的機動

妖術の霧が敵の足の周りに立ち込み、四肢に巻き付く触手は脳に混乱をもたらす。

タイミング：敵軍側突撃フェイズ中、敵ユニットが突撃を宣言した直後。

対象：その突撃の対象に選ばれたサウザンド・サン・ユニット1個。

効果：そのフェイズの終了時まで、その敵ユニットが行なう突撃ロールは-2の修正を受ける。

“時を織りなせし者”アーラック



コンバットパトロール・データシート

煉術師アーラックはディーモンなる存在と、彼らが「守護契約」と呼ぶ約定を結んできた。そして、それらの邪悪なる使い魔の力を戦場に解き放つては、敵を肉体的恐怖で苛み、未来を予言するささやきを聞き、〈歪み〉の潮流を意のままに操る。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
インフェルノ・ポルトピストル [ピストル]	12"	1	2+	4	-1	1
スクリーマーの呪い - 魔撃 [サイキック、噴射]	18"	2D3	-	6	-2	1
スクリーマーの呪い - 収束魔撃 [暴発、サイキック、噴射]	18"	2D6	-	6	-2	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	4	3+	6	-1	D3

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、サイカー、渾沌、ティーンチ、インファナル・マスター、“時を織りなせし者”アーラック

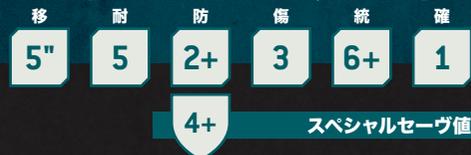
アビリティ

陣営：妖術師の秘儀団 2

垣間見る永劫 (サイキック)：ターン中につき1回、この兵のヒットロール結果の1つ、ウーンズロール結果の1つ、【ダメージ量】判定ロールの1つ、またはセーヴィング結果の1つを修正前の出目6に変更できる。

陣営キーワード：サウザンド・サン

スカラベオカルト・ターミネーター



コンバットパトロール・データシート

スカラベオカルトは生者としてマグヌスの護衛であったときと変わらず、容赦なき戦技を用いて戦い、しばしば妖術によるテレポートで敵の中核にも突入する。そして、いにしへのプロスペローの曲刀をかたどった邪悪なる儀式用の刃を振るい、猛烈な射撃で倒れなかった敵を切り裂いていく。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘルファイア・ミサイルラック	36"	2	3+	10	-2	3
インフェルノ・コンボボルター [ラビッドファイア 2]	24"	2	3+	4	-1	1
ソウルリーパー・キャノン [会心ウーンズ]	24"	6	3+	6	-1	1
歪みの懲罰 [インファントリー特効 4+、会心ウーンズ、ピストル サイキック]	18"	3	3+	4	-3	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	4	3+	6	-1	D3
プロスペローの曲刀	白兵	3	3+	5	-2	2

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、ターミネーター、渾沌、ティーンチ、スカラベオカルト・ターミネーター | スカラベオカルト・ソーサラー：サイカー

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：妖術師の秘儀団 1*

*スカラベオカルト・ソーサラー・兵のみ

揺るぎなき近衛：このユニットに1体以上のサイカー・兵が編入されている間、このユニットが攻撃の対象となる際、その攻撃の【攻撃力】がこのユニットの【耐久力】を上回る場合、そのウーンズロール結果は-1の修正を受ける。

陣営キーワード：サウザンド・サン

ツァーンゴウル

移 **6"** 耐 **4** 防 **6+** 傷 **1** 統 **7+** 確 **2**
6+ **スペシャルセーブ値**



吹き鳴らされるビュレイホルン、烏めいた甲高い叫びがツァーンゴウルの出現を告げる。この変異せし突撃兵は、残忍な戦技で轟音をあげるチェーンソードを振り回しながら戦場に突入していく。そして身も心もティーンチ神に属す、獣たちを迎撃せんとする銃撃や剣の一撃は、暗き妖術に弾き飛ばされることを知る。

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートピストル [ピストル]	12"	1	4+	3	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	3	4+	4	0	1

アビリティ

遺宝を追う者：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-の確保範囲内にいる場合、それらの作戦目標マーカ-1個につきD6を1個ロールせよ。ロール結果で4+が出るたび、自軍は秘儀ポイントを1点獲得する。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、渾沌、ティーンチ、ツァーンゴール



陣営キーワード：
サウザンド・サン