



コンバットパトロール：ケイオス・ディーモン

# ハイポリアの屠殺者

ハイポリア星団全域からその近隣に至るまで、ある不吉な伝説が広まっている。それはこの世ならぬ殺戮者の群れ、どこからともなく現れ、大虐殺の爪痕だけを残して忽然と消え去る、人ならぬ赤き狩人の大群というものだ。たとえ帝国当局によって禁止されるほど扇情的で突飛な逸話であっても、“屠殺者”ク=ハーレットの真の恐怖を物語る伝承は皆無である。恐るべき大量殺戮に誘発され、召喚されたこの悪魔の将とその不浄なる従者たちは、現実空間を蹂躪し、癒し難く抑え難き渴きを鎮めようと、膨大な流血を求めて進撃する。

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 “屠殺者”ク=ハーレット

(1 体)

- この兵は以下のウォーギアを装備している：流血の刃。

## B ブラッドレター

(10 体)

- 8体の兵は以下のウォーギアを装備している：ヘルブレイド。
- 1体の兵は以下のウォーギアを装備している：ヘルブレイド、悪魔の旗印。
- 1体の兵は以下のウォーギアを装備している：ヘルブレイド、渾沌の楽器。

## C ブラッドレター

(10 体)

- 8体の兵は以下のウォーギアを装備している：ヘルブレイド。
- 1体の兵は以下のウォーギアを装備している：ヘルブレイド、悪魔の旗印。
- 1体の兵は以下のウォーギアを装備している：ヘルブレイド、渾沌の楽器。

## D フレッシュハウンド

(5 体)

- 1体のゴアハウンドは以下のウォーギアを装備している：灼熱の咆哮、血肉塗れの牙、コーンの首輪。
- 4体のフレッシュハウンドは以下のウォーギアを装備している：血肉塗れの牙、コーンの首輪。

## E フレッシュハウンド

(5 体)

- 1体のゴアハウンドは以下のウォーギアを装備している：灼熱の咆哮、血肉塗れの牙、コーンの首輪。
- 4体のフレッシュハウンドは以下のウォーギアを装備している：血肉塗れの牙、コーンの首輪。

## F ブラッドクラッシャー

(3 体)

- 1体の兵は以下のウォーギアを装備している：ヘルブレイド、ジャガーノートの刃付角。
- 1体の兵は以下のウォーギアを装備している：ヘルブレイド、ジャガーノートの刃付角、悪魔の旗印。
- 1体の兵は以下のウォーギアを装備している：ヘルブレイド、ジャガーノートの刃付角、渾沌の楽器。





E

C

B

D

F

A



# コンバットパトロール：ケイオス・ディーモン ハイポリアの屠殺者

## アビリティ

ハイポリアの屠殺者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、『渾沌の影』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。『渾沌の影』は下で詳述する。

### 渾沌の影

ディーモンが現実空間に溢れ出る時、その跡には〈歪み〉の大渦のエネルギーが撒き散らされる。感情を顕現させ、奔流のままに荒れ狂う悪夢の如きエネルギーは、それに触れる全ての存在を捻じ曲げ、地形をおぞましい形へと作り変え、定命の存在を狂気へと苛んでいく。そのような嵐の中に巻き込まれる経験は、現実の法則それ自体を覆すような状態に耐え抜かねばならぬということであり、堅固な精神を持つ戦士の心中にすら原初の恐怖の念を思い起こさせるものだ。

戦場の特定の範囲は、以下のルールに従って自軍の『渾沌の影』内であるとみなされる：

- 自軍側初期配置ゾーン内は常に自軍の『渾沌の影』範囲内である。
- 任意のフェイズ開始時、中立地帯内の作戦目標マーカーの半分以上を自軍が確保している場合、そのフェイズ終了時まで、中立地帯は自軍の『渾沌の影』範囲内であるとみなされる。
- 任意のフェイズ開始時、敵軍側初期配置ゾーン内の作戦目標マーカーの半分以上を自軍が確保している場合、そのフェイズの終了時まで、敵軍側初期配置ゾーンは自軍の『渾沌の影』範囲内であるとみなされる。

### 魔の顕現

自軍側ユニットが自軍の『渾沌の影』範囲内に配置されている間、そのユニットが戦闘ショックテストを行なう際、テスト結果は+1の修正を受ける。テストに成功した場合、そのユニット内の兵1体は受けているダメージを最大D3ポイント回復する（もしそれがバトルライン・ユニットであるならば、テストに成功した場合、代わりに既に撃破されている兵を最大D3体まで、そのユニットに復帰させてもよい）。

### 魔の恐怖

敵ユニットが自軍の『渾沌の影』範囲内に配置されている間、そのユニットが戦闘ショックテストを行なう際、テスト結果は-1の修正を受け、テストに失敗した場合、その敵ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

## 強化

自軍側**ブラッドマスター**・兵は自軍の**ウォーロード**であり、『激怒の顕現体』の強化を持つ。この強化は『歪みの力場』に変更してもよい。

### 強化 1

#### 激怒の顕現体

このディーモンは激怒と憎悪が形となった存在だ。この顕現体は、無数の殺戮者の怒り狂う精神で燃え盛っており、周囲のすべてに流血と首狩りへの欲望が染み付くまで怒りを放ち続ける。

装備者が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内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。

または

### 強化 2

#### 歪みの力場（オーラ）

このディーモンの権限体は強大な力を有しているため、現実宇宙の帷に多大な影響を及ぼし、出現地点で現実の外皮に穴を穿っていく。更にこのディーモンからは悪意に満ちたエネルギーが、地獄のゲートのように流れ出る。このエネルギーは戦場を汚染し歪め、コーン神の不浄なる領域のように変えてしまうのだ。

装備者から3mv以内の戦場エリアは、自軍の『渾沌の影』範囲内であるとみなされる。

## 副次目標

自軍は『価値ある奉獻』の副次目標を使用する。この副次目標は『暗黒の結合』に変更してもよい。

### 副次目標 1

#### 価値ある奉獻

定命の者であれデーモンであれ、あらゆるコーン神の闘士は、流血神の玉座に捧げるための、最も強大な敵の頭蓋骨を求めている。

バトル終了時、敵軍側ウォーロードが撃破されている場合、自軍は6VPを獲得する。敵軍側ウォーロードが自軍側ウォーロード・兵の攻撃によって撃破されていた場合、代わりに自軍は10VPを獲得する。

または

### 副次目標 2

#### 暗黒の結合

熱狂的な儀式殺戮を行なうことで、戦いの祭壇を清める血を流さねばならない。帷がズタズタに裂かれ、そこを通じて〈歪み〉の波濤が溢れ出た時、コーン神自身の血肉に塗れた領域が現実宇宙にも顕現するのだ。

第2バトルラウンド開始時以降、自軍側ターン終了時、自軍側の『渾沌の影』範囲内にあり、かつ自軍側初期配置ゾーン外に配置されている作戦目標マーカー1個につき、自軍は1VPを獲得する。

## 策略

以下の策略を使用できる：

### 狂血の放逐

ハイボリアの屠殺者 - 戦闘戦術

たとえ〈歪み〉の中に押し戻されたとしても、このデーモンたちは少しでも多くの定命の魂を串刺しにし、切り裂き、破滅の中へと道連れにしようとする。

**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ブラッドレター・ユニット1個。

**効果：**そのフェイズの終了時まで、選択された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。

### 超越的捕食者

ハイボリアの屠殺者 - 戦略的機動

このフレッシュハウンドたちは明滅する光のように現実宇宙に現れては消え、歪んだ咆哮を上げながら獲物を包囲していく。硫黄のような物に覆われたその姿は、致命的な瞬間まで敵の狙いを狂わせてしまうだろう……

**タイミング：**敵軍側移動フェイズ中、敵ユニット1個が通常移動または全力移動、退却移動を終了した直後。

**対象：**その敵ユニットの6mv以内におり、かつこのフェイズ中に『警戒射撃』策略の対象として選択されていない自軍側フレッシュハウンド・ユニット1個。

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

**制限：**そのフェイズの終了時まで、選択された自軍側ユニットは『警戒射撃』策略の対象として選択することはできない。

### 顕現せし憎悪

ハイボリアの屠殺者 - 戦闘戦術

このデーモンたちは敵に対して根源的な憎悪を抱いており、その力は物理的な傷をも克服し、傷付いた実体を燃え盛る紅の光で縫合することができるほどだ。

**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レギオネス・デーモニカ・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は【スペシャルセーブ値】4+を得る。

## “屠殺者”ク=ハーレット

移 **6"**   耐 **4**   防 **5+**   傷 **4**   統 **7+**   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

恐怖の“骸骨穴”で勝ち上がったブラッドマスターは、コーン神のブラッドレターの軍勢を率いて戦う。“屠殺者”ク=ハーレットとは、殺戮の激怒の悪意を凝縮したものを、怪物的な実体へと注ぎ込んだような存在だ。この存在はコーンのデーモンたちを戦争へと導くための解き放たれる。

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
流血の刃	白兵戦	5	2+	6	-2	3

#### 指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：ブラッドレター

#### アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

血塗れの道：この兵のユニットが再編移動を行なう際、最大 3mv ではなく最大 6mv まで移動できる。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、渾沌、デーモン、ブラッドマスター、コーン、“屠殺者”ク=ハーレット

陣営キーワード：レギオネス・ディーモニカ

## ブラッドレター

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

ブラッドレターとは、憎悪と暴力が形となった存在だ。狂戦士の一群や、あるいは好戦的な行軍部隊を形成して襲撃を行なうブラッドレターは、巨大なヘルブレイドで犠牲者を切り刻む。所持者の怒りによって赤々とした光を放つヘルブレイドは、ほんのかすり傷からも夥しい流血を強い、犠牲者は瞬時に血を失ってしまう程の力を有している。

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ヘルブレイド	白兵戦	2	3+	5	-2	2

#### アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、渾沌、デーモン、コーン、ブラッドレター

陣営キーワード：レギオネス・ディーモニカ

## ブラッドクラッシャー

移	耐	防	傷	統	確
10"	7	4+	4	7+	2
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

デーモンと機械が不浄な融合を果たしたコーン神のジャガーノートは炎の血が通っており、一歩一歩が轟音を響かせる、歩みを止めることなき獣だ。ブラッドレターによって戦場へと駆り立てられたならば、ジャガーノートは突撃騎兵としての役割を果たし、破城槌のように犠牲者を打ち据える。その突撃が行なわれた跡には、見るも無残な破壊がもたらされることになる。

#### 白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ヘルブレイド	白兵戦	2	3+	5	-2	2
ジャガーノートの刃付角 [追加攻撃、ランス]	白兵戦	4	4+	6	-1	1

#### アビリティ

陣営：渾沌の影

属性キーワード：騎乗、渾沌、デーモン、コーン、ブラッドクラッシャー

陣営キーワード：  
レギオネス・ディーモニカ

## フレッシュハウンド

移	耐	防	傷	統	確
12"	4	7+	2	7+	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

コーンの猟犬は、星々の間を越えて獲物が抱く恐怖の痕跡を追跡する。フレッシュハウンドが身に着ける真鍮の首輪は、死に物狂いとなった獲物が放つ最も強力な魔術をも跳ね除ける。然る後は貪欲なフレッシュハウンドは凶悪な鉤爪を振り回し、脚のように長い牙を深々と突き立てていく。

#### 射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
灼熱の咆哮 [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	4	0	1

#### 白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
血肉塗れの牙	白兵戦	3	3+	5	-1	1

#### アビリティ

陣営：渾沌の影

#### ウォーギア・アビリティ

コーンの首輪：装備者はサイキック攻撃に対して『痛みを知らぬ者 3+』アビリティを得る。

属性キーワード：ビースト、渾沌、デーモン、コーン、フレッシュハウンド

陣営キーワード：  
レギオネス・ディーモニカ