コンバットパトロール

「我らの体は金剛に覆い護られ、魂は忠誠心により守られん。装填されたボルターは皇帝陛下の敵に死をもたらし、我々の熟考は叡智で満たされん。階級とともに我らの献身は強固なものとなる。何故ならば、我らはスペースマリーンであるからだ。そう我々は皇帝陛下に選ばれし者たち、命果てるまで陛下に忠義を尽くす」

- 教戒官フェルガス・ニルス

コンバットパトロール形式のプレイ方法

コンバットパトロールへようこそ！新兵の『ウォーハンマー 40,000』プレイヤーであろうと古参たるプレイヤーであろうと、コンバットパトロールは選んだ陣営の勢力で出来るだけ早くゲームを遊ぶことを想定している。

コンバットパトロールは、『ウォーハンマー 40,000』のコレクションを始め、ゲームをすぐにでも遊んでみたいと思う人の最も手っ取り早い方法であるといっても過言ではないだろう。コンバットパトロールのゲームにおいて、各プレイヤーはシタデルミニチュアの小規模のアーミーを指揮し、最長 1 時間に及ぶ戦術的衝突を楽しむことができる。

一般的にコンバットパトロールの箱の中身は、勢力の全体の要素を考えて構成されている。そのため、すべてのコンバットパトロールは、向上心に燃えている指揮官にとって素晴らしい出発点となるだろう。コンバットパトロールを手に入れることで素晴らしいミニチュアを集めることができると同時に、それぞれのミニチュアは、白熱する「ピックアップ（野良）」ゲームで互いに対戦させることができる。アーミーのリストを作成したり、ポイントコストを計算する必要もない。単にお気に入りの陣営を選び、ミニチュアを組み立て、戦争に備えるだけで十分なのだ。

コンバットパトロールのゲームテンポはとても早く、アクション満載である。勝利は戦術的なプレイによって決定されるが、その勝敗には運もかかわってくる！ゲームは、君と対戦相手がプレイする一連のミッションを中心に展開される（7-12 ページ）。これらのミッションは、アーミーを配置する前に戦場の構築方法などの手順を、単純かつ簡潔な説明文で紹介している。

各ミッションは、プレイヤーに習得すべき戦術上の課題を提供するとともに、勝利ポイントを獲得するために達成しなければならない戦略目標を記載している。バトルの終了時、戦場を覆う噴煙が晴れたとき、勝利ポイントを最も多く獲得したプレイヤーに勝利が与えられる。それゆえプレイヤーは常に選択されたミッションの作戦目標を念頭にゲームを進めなければならない。コンバットパトロールのミッションは、バトル開始時にどちらのプレイヤーも優位に立つことができないように設計されており、カジュアルゲームや友好的な競技会に最適である。

コンバットパトロールは、『ウォーハンマー 40,000』を手早くプレイするのに最適な方法であると同時に、さまざまな陣営を試し、それぞれの固有戦術やプレイスタイルに慣れる絶好の機会でもあるのだ。どの陣営を選んだとしても、すぐに自軍の長所と短所を学び、より大きな戦場で勝利を収めるために必要なスキルを身に着けることができるだろう。

戦場

プレイヤーが互いに対戦するためには、それぞれがコンバットパトロールを所持している必要があるが、それに加えてプレイヤーはプレイする戦場も必要である。コンバットパトロールのミッションでは、プレイヤー自身でアーミー同士が戦う戦場を構築することになり、手持ちのコレクションの中にある平地や特殊地形を用いることができる。

戦場を構築する上で最も簡単な方法のひとつは、『戦闘領域』の製品を用いることだろう。各『戦闘領域』にはミニチュアが移動して、激戦の衝突を繰り広げるためのボードと特殊地形がセットになって同梱されている。右の写真は、戦闘領域のボード 2 枚と製品に含まれている特殊地形を配置することで、41 千年紀の戦争で荒廃した戦場を構築する方法を示している。ただし、これは一例に過ぎない。これらの特殊地形はさまざまな方法で配置することができるため、同じような戦場で戦う必要はないのだ。

バトルレディ

ウォーハンマーのゲームプレイは、参加者全員の目と心を喜ばせる共通体験である。この要素を反映するため、「バトルレディ」水準でフルペイントされたアーミーにはボーナスが用意されている。ここではその意味合いに加え、バトルレディを実現するためのオンライン・チュートリアルやペイントガイドも紹介しよう。

『ウォーハンマー 40,000』のゲームをプレイする場合、自軍内のすべての兵がバトルレディ水準でペイントされているならば、自軍は勝利ポイントを 10 点獲得する。バトルレディというのは、ミニチュア全体がペイントされ、かつベースにディテールやテクスチャーが施されている状態を指す。

バトルレディは『ウォーハンマー 40,000』のゲームに使用するミニチュアの最低条件であり、ダイスをロールし始める前にいくらかの勝利ポイントを確保する、確実な方法でもあるのだ。

シタデルカラーには、ミニチュアを手早く効果的にペイントするためのあらゆる色やツールが用意されている。特にコントラストカラーは、アーミーを短時間でバトルレディにする手助けをするために開発されたもので、ひと塗りでベースカラーと多少のシェイドをペイントすることができる。また、テクニカルペイントを使えば、ひと塗りでベースに地面の質感を与えることも可能だ。

右に表示されているのが、バトルレディ水準にペイントされたミニチュアのいくつかの例である。また、シタデルカラー・ウェブサイトには、より多くの例がペイント・チュートリアルとともに公開されている。

コントラスト方式

クラシック方式

コンバットパトロールのミッション

コンバットパトロールのゲームは、以下の手順によって実行される。最初のステップは、卓上に到着する前に達成することができる。

1 コンバットパトロールと強化の選択

バトルに用いるコンバットパトロールを選択する。

自軍のアーミーは、そのコンバットパトロールのリストに記載されているすべてのユニットで構成されており、「ウォーロード」と指定されている兵が**ウォーロード**となる。各ユニットのウォーギアも、そのコンバットパトロールにあるデータシートに記載されている。またコンバットパトロールのユニットが持つ追加のルールもデータシートに収録されている。

コンバットパトロールには、コンバットパトロールのユニット（通常は**ウォーロード**）のアップグレードに使用できる2つの『強化』が存在する。特に指定がない場合の初期設定では、「基本」と印されている強化を使用することになるが、これを「選択」と印されているものと置き換える場合は、このタイミングで行なうこと。コンバットパトロールはあらゆる『強化』によって強力な勢力へと成長してゆくが、初めてコンバットパトロールを用いる場合は、基本強化を使用することをお勧めする。

各プレイヤーは次に進む前に、使用するコンバットパトロールと選択した強化を宣言しなければならない。プレイヤーがバトルレディ水準に塗装されたコンバットパトロールを用いる場合（4ページ）、そのプレイヤーはバトル終了時に追加で10点の勝利ポイント（VP）を獲得する。

2 ミッションの決定

プレイヤーは、バトルに使用されるミッションを決定する。本書のコンバットパトロール・ミッションを選ぶこともできるし、他の書籍に収録されているミッションを選んでもよい。これにより、双方のプレイヤーが使用する初期配置マップ、およびミッションの概要が決定される。プレイするミッションは、対戦相手との話し合いで決定するか、または使用可能なミッションの1つをランダムに選択できる。これが初めてのバトルである場合は、『偵察部隊の激突』ミッションを（7ページ）をプレイすることをお勧めする。

ミッションをランダムに選択する場合は、D6を1個ロールし、下記の表を参照せよ。

D6	ミッション
●	偵察部隊の激突（7ページ）
●●	技術遺産の回収（8ページ）
●●●	前哨基地（9ページ）
●●●●	焦土と化した大地（10ページ）
●●●●●	掃討作戦（11ページ）
●●●●●●	力の誇示（12ページ）

各ミッションには、バトル中に適用されるミッションルールやプレイヤーに勝利ポイントが付与される作戦目標が記載されている。プレイヤーはこれらのルールを熟読し、確認した上で次の手順に進むこと。

戦場の凡例

攻撃側
初期配置ゾーン

防御側初期配置
ゾーン

中立地帯

戦場の中心

攻撃側戦場端

防衛側戦場端

作戦目標マーカー

3 戦場の構築

プレイヤーは、このタイミングで戦場を構築し、特殊地形や作戦目標マーカーを配置する。コンバットパトロールのミッションは、44mv x 30mv 規模の大きさの長方形の戦闘領域で行なわれる（一部の戦闘領域の製品に同梱されているボードなど）。プレイヤーは、エキサイティングな戦場を構築するために特殊地形を配置することをお勧めする。戦場全体に十分な数の特殊地形を均等に配置することで、双方のプレイヤーのユニットは遮蔽物によるボーナスを得ながら戦闘することができる。

各ミッションの初期配置マップには、プレイヤーが配置するために必要な作戦目標マーカーの数とその配置位置が示されている。

4 攻撃側と防衛側の決定

プレイヤーは、攻撃側と防衛側の戦場の端の位置を話し合いで決定する。その後、プレイヤー間でロールオフを行ない、勝者がどちらのプレイヤーが攻撃側であり、防衛側であるかを決定する。攻撃側と防衛側を決定することで、バトルで使用するプレイヤーの初期配置ゾーンが決まる。

5 戦闘陣形の宣言

以下の順番で、両方のプレイヤーは相手にわからないようにメモを取る：

- 偵察分隊を構成するユニットを選択する。コンバットパトロールの多くのユニットは、自身のデータシートに『偵察分隊』アビリティを有する。このアビリティによって、バトル中にユニットを 2 個以上の小さなユニットに分割することができる。ユニットがこのアビリティを有する場合、ユニットをどのように分割しなければならないのか、どの兵がどの新しいユニットに編入されている必要があるのか記載されている。それらのユニットが『偵察分隊』アビリティを使用する場合は、このタイミングで行なうこと。
- 自軍のどの指揮官ユニットが、合流した状態でバトルを開始するかを決める（どの指揮官ユニットにどの護衛ユニットが合流するのかを指定しなければならない）。
- 自軍のどのユニットが、**兵員輸送**の兵に乗車した状態でバトルを開始するかを決める（どのユニットがどの兵員輸送に乗車するのかを指定しなければならない）。
- 自軍のどのユニットが、予備戦力としてバトルを開始するかを決める。これは通常、データシートに『縦深攻撃』アビリティを有するユニットに適用される。

双方のプレイヤーがこの処理を完了したら、お互いに対戦相手に対して自身が行なった選択を開示すること。

コンバットパトロール形式のゲームにおいて、予備戦力ユニットは第 1 バトルラウンド中に到着することはできない。第 3 バトルラウンド終了時までに戦場に到着しなかった予備戦力ユニットは全滅したものとみなされる（それらのユニット内に乗車していたあらゆるユニットも同様に全滅したものとみなされる）。

6 アーミーの配置

防衛側から順に、双方のプレイヤーはユニットを 1 個ずつ交互に配置する。各兵は、自軍の初期配置ゾーン内に全体が収まるように配置されなければならない。一方のプレイヤーが自軍の全ユニットの配置を先に完了した場合は、他方のプレイヤーは自軍の残るユニットを続けて配置する。

7 先攻プレイヤーの決定

プレイヤー間でロールオフを行ない、その勝者が先攻となる。

8 バトル開始前ルールの解決

バトル開始前に解決するルールがある場合は（『斥候』アビリティなど）、先攻プレイヤーから順に、双方のプレイヤーが交互に解決する。

9 バトル開始

第 1 バトルラウンドを開始する。両プレイヤーは、バトルが終了するまでバトルラウンドの解決を繰り返すこと。

10 バトルの終了条件

バトルは第 5 バトルラウンドが完了した時点で終了する。なお一方のプレイヤーが、自軍側ターン開始時に自軍アーミー内に 1 体の兵も残っていない状態になったとしても、相手側のプレイヤーはバトル終了時まで自らの自軍側ターンをプレイし続けてよい。

11 勝者の決定

バトル終了時、最も多くの VP を獲得しているプレイヤーが勝者となる。両プレイヤーの獲得 VP が同点である場合、バトルは引き分けとなる。

ミッションによっては、最終ターンで獲得できる VP の量が、後攻側プレイヤーにとっては以前のターンと異なる場合があるので注意が必要だ。これは、後攻プレイヤーによって行なわれる選択が、最終盤においてもバトルの結果に影響を与えることを保証するためである。

プレイヤーのコンバットパトロール内のすべての兵のミニチュアがバトルレディ水準でペイントされている場合、そのプレイヤーには 10 点のボーナス VP が与えられることを覚えておこう。

作戦目標マーカーの確保

コンバットパトロールのミッションでは、各指揮フェイズの終了時に、ターン担当側プレイヤーが作戦目標を確保しており、かつそのプレイヤーのアーミーの 1 個以上の**バトルライン・**ユニット（戦闘ショック状態のユニットを除く）が、その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、その作戦目標マーカーはそのプレイヤーによって安定確保されているとみなされる。

作戦目標マーカーがプレイヤーによって安定確保されている場合、その作戦目標マーカーの確保範囲内にそのプレイヤーの兵が 1 体もいない場合でも、その作戦目標マーカーはそのプレイヤーによって確保され続けているとみなされる。作戦目標マーカーは、それ以降の指揮フェイズの終了時に敵プレイヤーがその作戦目標マーカーを確保した場合に、以前のプレイヤーの安定確保は終了したものとみなされる。

コンバットパトロール

偵察部隊の激突

君が率いる部隊は、残骸の中からデータコアから消えていない重要な情報を回収するようにと、墜落現場に派兵された。手ぶらで帰還してはならないと上層部は口酸っぱく言っていたが、敵勢力が同じ地点に向かっているため警戒が必要だろう。どんな犠牲を払ってでも、その一帯とデータを確保せねばならない。

ミッション・ルール

機密情報の回収：第 2 バトルラウンド開始時以降、各プレイヤーの指揮フェイズ中、ターン担当側プレイヤーは確保している作戦目標マーカーを 1 個選び、その作戦目標マーカーからデータを回収することができる。プレイヤーが作戦目標マーカーからデータを回収するたびに、自軍側**ウォーロード**が戦場に存在する場合（または戦場に存在する**兵員輸送**に乗車している場合）、そのプレイヤーは CP を 1 点獲得する。各作戦目標マーカーは、このルールの対象として 1 回しか選択することはできない（片方のプレイヤーがすでに選択した作戦目標は、もう片方のプレイヤーによっても選択できない）。

主要作戦目標

奪取と確保

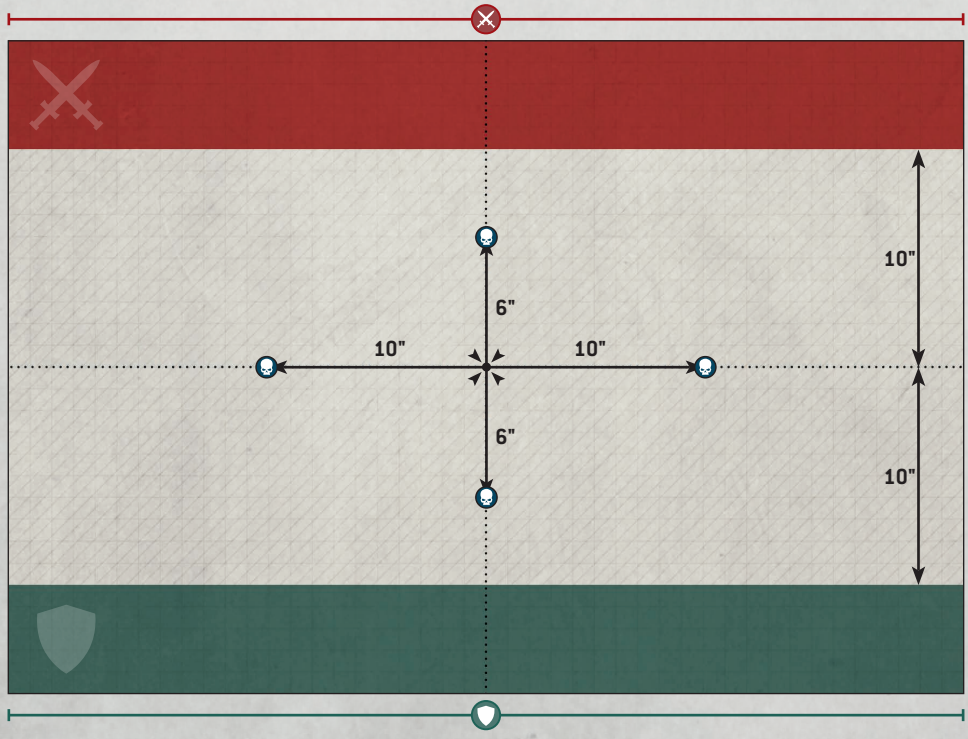
自軍の付近にいくつかの戦略的要衝が特定された。これらの位置を制圧し、敵を一掃し、いかなる犠牲を払っても固守せよ。

第 2、第 3、第 4 バトルラウンドにおいて：

各プレイヤーの指揮フェイズ終了時、ターン担当側プレイヤーは確保している作戦目標マーカー 1 個につき 5VP を獲得する（ターンごとに、最大 15VP を獲得可能）。

第 5 バトルラウンドにおいて：

- 先攻プレイヤーは、上記のように VP を獲得する。
- 後攻プレイヤーは、自軍側指揮フェイズの終了時ではなく自軍側ターンの終了時に上記のように VP を獲得する。



コンバットパトロール

技術遺産の回収

部隊は技術遺産を回収せんと足を進める。予測器の表示では、遺物のパワーセルが戦場の放射物電磁波によって発光しているようだ。もし破損してしまえば、単なる鉄くずの破片になってしまう。劣化する前に技術遺産を確保して抽出せよ。

ミッション・ルール

発光するパワーセル：バトル中、以下のように２個の作戦目標マーカーが戦場から取り除かれる：

- 第３バトルラウンド開始時、防衛側は中立地帯に配置されている作戦目標マーカーを１個選択する。選択された作戦目標マーカーは、ガンマ作戦目標マーカーとみなされる。
- 第４バトルラウンド開始時、ガンマ作戦目標マーカーは戦場から取り除かれ、攻撃側は中立地帯に残っている２個の作戦目標マーカーのうち１個を選択する。選択された作戦目標マーカーは、ベータ作戦目標マーカーとみなされる。
- 第５バトルラウンド開始時、ベータ作戦目標マーカーは戦場から取り除かれる。

主要作戦目標

技術遺産を回収せよ

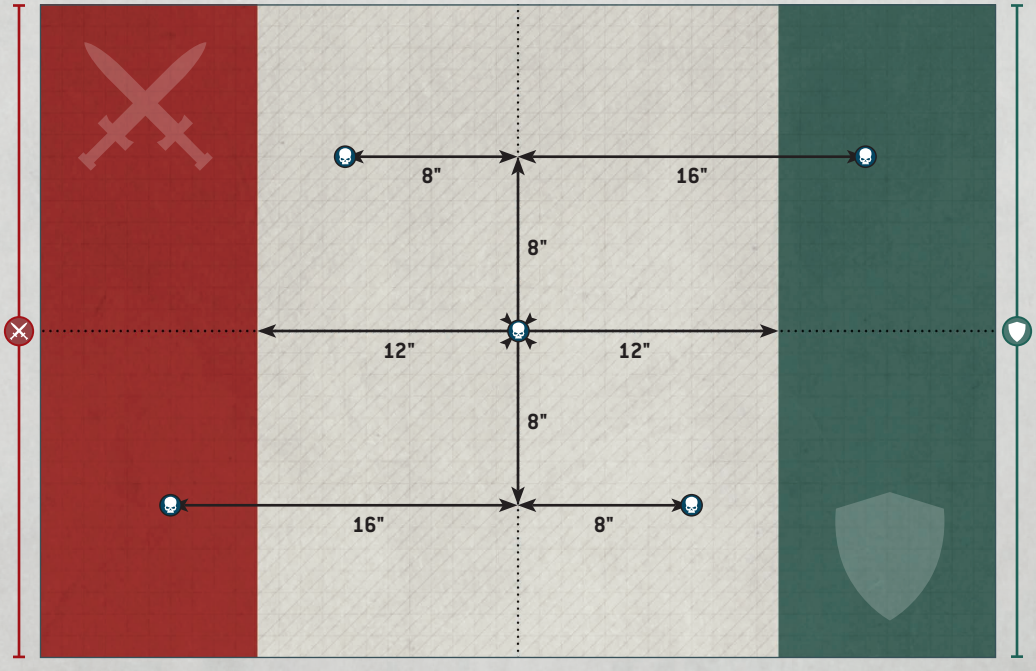
放射線によって技術遺産が鉄くずになってしまう前に、敵を一掃し技術遺産を回収せよ。

第２、第３、第４、第５バトルラウンドにおいて：

各プレイヤーの指揮フェイズ終了時、ターン担当側プレイヤーは確保している作戦目標マーカー１個につき 5VP を獲得する（ターンごとに、最大 15VP を獲得可能）。

バトル終了時、以下の処理を行なう：

プレイヤーが中立地帯に配置されている最後の作戦目標マーカーを確保している場合、そのプレイヤーは 10VP を獲得する。



コンバットパトロール

前哨基地

敵の動静を見張る監視哨が、破壊工作に足る通信機器を備えているだろうと推察する敵拠点を見つけたようだ。夜陰にまぎれて作戦を敢行し、少数部隊でその前哨地を破壊せよ。だが警戒を怠るな。敵も同じように我らを捕捉している可能性がある。

ミッション・ルール

敵通信機器破壊：各プレイヤーのターン終了時に、ターン担当側プレイヤーが対戦相手の初期配置ゾーンに配置されている作戦目標マーカーを確保している場合、以降バトル終了時まで、対戦相手は『リロール命令』策略を発動することができない。

主要作戦目標

重要地点

この地域の最も重要な拠点は現在、敵の手中にある。拠点を攻略するための戦術を練り、阻む者たちをすべて薙ぎ払え。

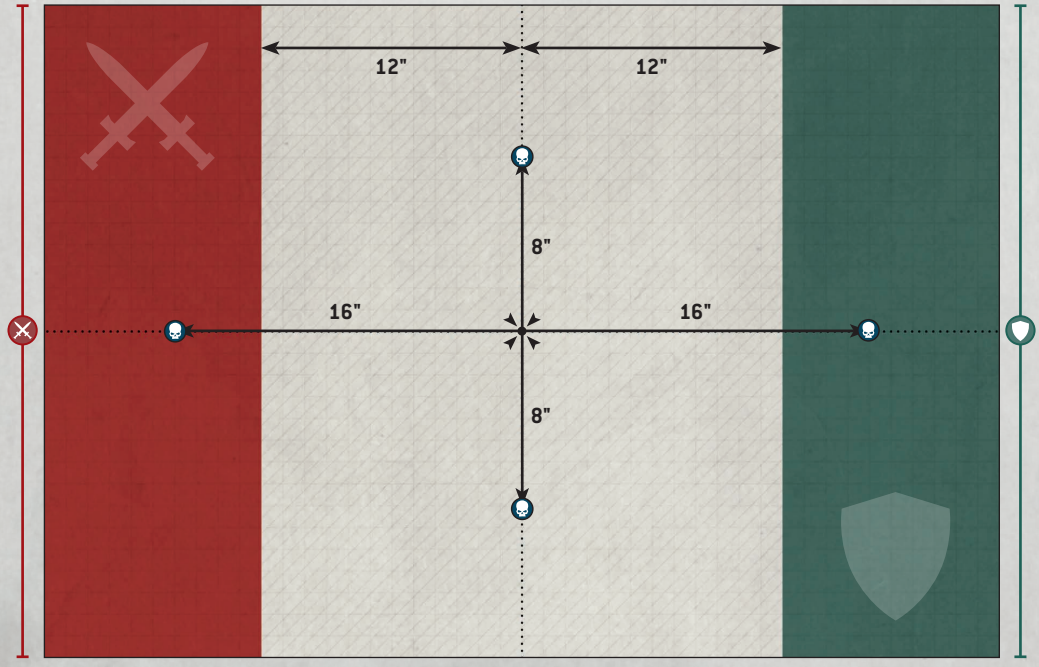
第 2、第 3、第 4 バトルラウンドにおいて：

各プレイヤーの指揮フェイズ終了時、ターン担当側プレイヤーは以下の各項目のうち、条件を満たしている項目 1 個につき VP を獲得する（最大 15VP）：

- そのプレイヤーは中立地帯にある作戦目標マーカーのうち、自軍が確保している作戦目標マーカー 1 個につき、5VP を獲得する。
- そのプレイヤーが対戦相手の初期配置ゾーンに配置されている作戦目標マーカーを確保している場合、10VP を獲得する。

第 5 バトルラウンドにおいて：

- 先攻プレイヤーは、上記のように VP を獲得する。
- 後攻プレイヤーは、自軍側指揮フェイズの終了時ではなく自軍側ターンの終了時に上記のように VP を獲得する。



コンバットパトロール

焦土戦術

決戦の時は近い。主要な標的はすでに特定されており、それらが存在し続けることは容認しがたい。敵陣全体に破滅を振りまき、屍と燃え盛る残骸を除き何も残さぬようにせよ！

ミッション・ルール

破壊と残骸：第 2 バトルラウンド開始時以降、各プレイヤーの指揮フェイズ開始時、戦場に 2 個以上の作戦目標マーカーが存在する場合、以下の条件付きでターン担当側プレイヤーは自軍が確保している作戦目標マーカーを 1 個選択してもよい：

- 作戦目標マーカーの 3mv 以内に敵ユニットがいる場合、その作戦目標を選択することはできない。
- 攻撃側は、作戦目標マーカー A を選択できない。
- 防衛側は、作戦目標マーカー B を選択できない。

選択された作戦目標マーカーは、そのプレイヤーによって破壊されたものとみなされ、戦場から取り除かれる。

主要作戦目標

破壊と残骸

重要な戦略物資を掌握することも大切だが、敵にとって命の綱となる資産は破壊することの方が肝心***だ。***

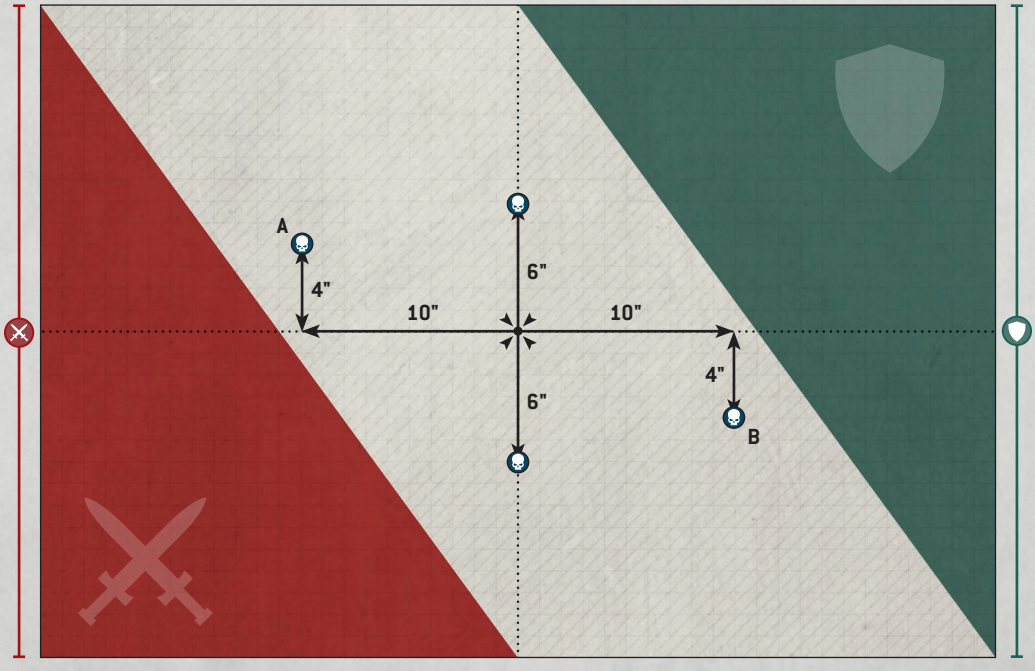
第 2、第 3、第 4 バトルラウンドにおいて：

各プレイヤーの指揮フェイズ終了時、ターン担当側プレイヤーは以下の各項目のうち、条件を満たしている項目 1 個につき VP を獲得する：

- そのプレイヤーが 1 個以上の作戦目標マーカーを確保している場合、そのプレイヤーは 5VP を獲得する。
- そのプレイヤーの確保している作戦目標マーカーの数が、対戦相手の確保している作戦目標マーカーを上回っている場合、そのプレイヤーは 5VP を獲得する。
- そのプレイヤーが 作戦目標マーカーを破壊している場合、そのプレイヤーは 10VP を獲得する。

第 5 バトルラウンドにおいて：

- 先攻プレイヤーは、上記のように VP を獲得する。
- 後攻プレイヤーは、自軍側指揮フェイズの終了時ではなく自軍側ターンの終了時に上記のように VP を獲得する。



コンバットパトロール

掃討作戦

消耗戦によって戦線は膠着状態に陥っているが、 決断力のある一撃さえあれば敵の防衛も突破不可能ではない。陣頭に立って敵の目標へと進撃し、抵抗勢力を掃討せよ。だが決して敵軍に囲まれてはならぬ、兵站を断たれてしまえば部隊の退路はないのだから。

ミッション・ルール

補給線：各プレイヤーの指揮フェイズ開始時に、ターン担当側プレイヤーが自軍側初期配置ゾーンに配置されている作戦目標を確保している場合、そのプレイヤーは D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が 4+ であれば、そのプレイヤーは 1CP を獲得する。

主要作戦目標

最優先目標

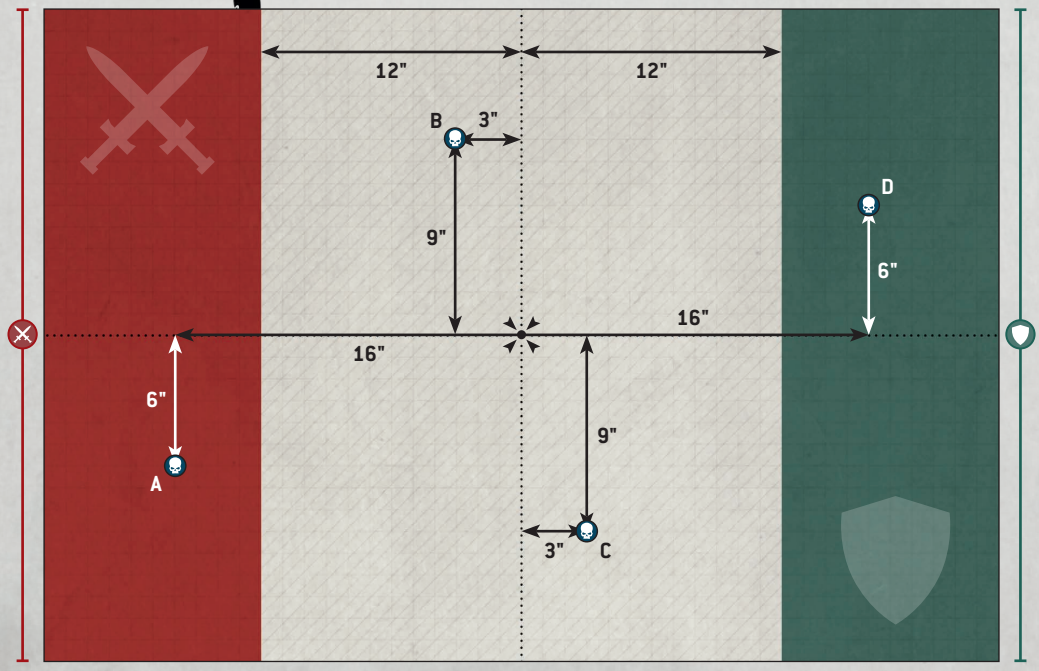
この一帯における目標は我々の戦争にとって不可欠であり、その確保は最優先目標である。出し惜しむことなく任務に当たり、目標が敵の手に渡ることを阻止せよ。

第 2、第 3、第 4 バトルラウンドにおいて：

各プレイヤーの指揮フェイズ終了時、ターン担当側プレイヤーは確保している作戦目標マーカー 1 個につき 5VP を獲得する（各ターンに最大 15VP まで獲得可能）。

バトル の終了時：

- 攻撃側が作戦目標マーカー C を確保している場合、攻撃側プレイヤーは 5VP を獲得する。攻撃側が作戦目標マーカー D を確保している場合、攻撃側プレイヤーは 10VP を獲得する。
- 防衛側が作戦目標マーカー B を確保している場合、防衛側プレイヤーは 5VP を獲得する。防衛側が作戦目標マーカー A を確保している場合、防衛側プレイヤーは 10VP を獲得する。



コンバットパトロール

力の誇示

栄光ある勝利は、我々の卓越性と敵の弱さを露呈させるだろう。そしてその機会がまさに訪れたのである。抵抗勢力の象徴的拠点を制圧すれば、敵の闘志を打ち砕くことができる。しかし、決して敵対者を侮ることなかれ。何故なら困難なときほど、敵は辛抱強い力を発揮するからだ。

ミッション・ルール

意志を打ち砕け：プレイヤーは自軍側**ウォーロード**の6mv 以内にいるユニットにしか、『狂気の奮戦』策略を発動することができない。

拠点占拠：中立地帯に配置されている作戦目標マーカーは象徴的拠点である。各プレイヤーの指揮フェイズ終了時に、ターン担当側プレイヤーが象徴的拠点を確保しており、かつそのプレイヤーのアーミーの 1 体以上の**キャラクター**である兵が、その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、その作戦目標マーカーはその兵によって占拠されているとみなされる。それらの兵の 1 体以上が、その作戦目標マーカーの範囲内にいる場合、その作戦目標マーカーは自軍が占拠し続ける。

主要作戦目標

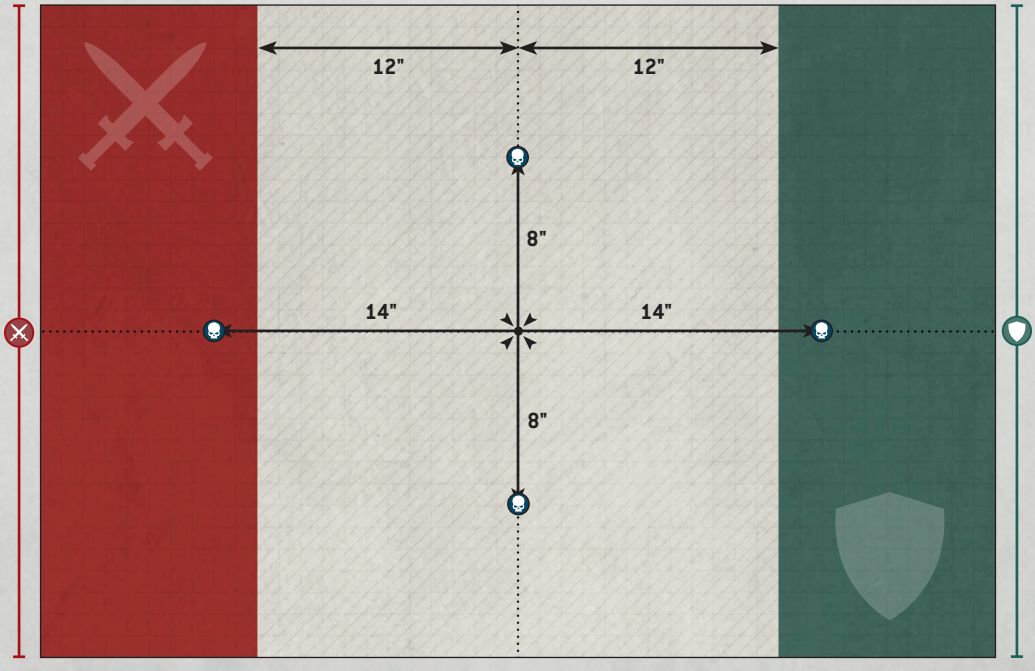
象徴的拠点

戦場の象徴的拠点を占領することは、敵に壊滅的な打撃を与えることになる。

第 2、第 3、第 4 バトルラウンドにおいて：

各プレイヤーの指揮フェイズ終了時、ターン担当側プレイヤーは以下の各項目のうち、条件を満たしている項目 1 個につき 5VP を獲得する：

- 自軍が 1 個以上の作戦目標マーカーを確保している。
- 自軍が 2 個以上の作戦目標マーカーを確保している。
- 自軍側アーミーの兵が 1 個以上の象徴的拠点を占拠している（左参照）。
- 自軍側アーミー内の同一の兵が 2 ターン以上連続して（現在のターンを含む）1 個以上の象徴的拠点を占拠している。

第 5 バトルラウンドにおいて：

- 先攻プレイヤーは、上記のように VP を獲得する。
- 後攻プレイヤーは、自軍側指揮フェイズの終了時ではなく自軍側ターンの終了時に上記のように VP を獲得する。