

ARCHETYPUS: INFILTRATION / AUFKLÄRUNG

SCOUTTRUPP-KILL-TEAM

Unten findest du eine Liste der Kämpfer, aus denen ein **SCOUTTRUPP** -Kill-Team besteht, inklusive etwaiger Ausrüstung, mit der jene Kämpfer ausgestattet sein müssen.

KÄMPFER

- 1 **SCOUT-SERGEANT**, ausgerüstet mit einer der folgenden Optionen:
 - Astartes-Schrotflinte; Fäuste
 - Bolter; Fäuste
 - Boltpistole; Kettenschwert
- 8 **SCOUTTRUPP**-Kämpfer, die von der folgenden Liste gewählt werden:
 - **SCOUT-SCHWERER-SCHÜTZE**, ausgerüstet mit Fäusten, einer Boltpistole und einem Schweren Bolter
 - **SCOUT-SCHWERER-SCHÜTZE**, ausgerüstet mit Fäusten, einer Boltpistole und einem Raketenwerfer
 - **SCOUT-JÄGER**
 - **SCOUT-SCHARFSCHÜTZE**
 - **SCOUT-FÄHRTENSUCHER**
 - **SCOUT-KRIEGER**, ausgerüstet mit einer der folgenden Optionen:
 - Astartes-Schrotflinte; Fäuste
 - Bolter; Fäuste
 - Boltpistole; Kampfmesser

Abgesehen von **KRIEGER**-Kämpfern kann dein Kill Team jeden der obigen Kämpfer nur einmal enthalten.



GEHEIMOPERATIONEN

Wenn deine Fraktion **SCOUTTRUPP** ist, kannst du die unten aufgeführten Scouttrupp-Geheimoperationen wie in der Missionsabfolge angegeben verwenden.

PLÖTZLICHER ANGRIFF

Scouttrupp – Fraktionsgeheimoperation 1

Enthülle diese Geheimoperation am Ende des ersten Wendepunkts.

- Wenn im ersten Wendepunkt mehr feindliche Kämpfer als befreundete Kämpfer kampfunfähig gemacht wurden, erhältst du 1 SP.
- Wenn in einem beliebigen späteren Wendepunkt mehr feindliche Kämpfer als befreundete Kämpfer kampfunfähig gemacht wurden, erhältst du 1 SP.

Kämpfer mit einem Lebenspunktwert von 12 oder höher gelten für diese Geheimoperation als zwei Kämpfer.

VON ALLEN SEITEN

Scouttrupp – Fraktionsgeheimoperation 2

Enthülle diese Geheimoperation im Schritt Ziele enthüllen eines beliebigen Wendepunkts. Sobald du das tust, teile das Schlachtfeld in vier Viertel, indem du imaginäre, 1 mm breite gerade Linien von der Mitte jeder Killzonekante zur Mitte der ihr gegenüberliegenden Killzonekante ziehst.

- Wenn drei befreundete **SCOUTTRUPP**-Kämpfer im selben Wendepunkt feindlichen Kämpfern Schaden zufügen und sich dabei vollständig innerhalb von drei unterschiedlichen Schlachtfeldvierteln befinden, erhältst du 1 SP.
- Wenn du die erste Bedingung in einem beliebigen späteren Wendepunkt erfüllst, erhältst du 1 SP.

AUFKLÄRUNGSDATEN SAMMELN

Scouttrupp – Fraktionsgeheimoperation 3

Enthülle diese Geheimoperation im Schritt Ziele enthüllen eines beliebigen Wendepunkts.

- Wenn ein befreundeter Kämpfer die Aktion **Aufklärungsdaten sammeln** ausführt, erhältst du 1 SP.
- Am Ende des Gefechts erhältst du 1 SP, wenn ein befreundeter Kämpfer, der die Aktion **Aufklärungsdaten sammeln** ausgeführt hat, nicht kampfunfähig gemacht wurde. Beachte, dass es sich dabei nicht um den Kämpfer handeln muss, der jene Bedingung als Erster erfüllt hat.

Befreundete **SCOUTTRUPP**-Kämpfer können die folgende missionspezifische Aktion während des Gefechts ausführen:

AUFKLÄRUNGSDATEN SAMMELN 1 AP

Ein Kämpfer kann diese Aktion ausführen, solange er sich innerhalb von  um die gegnerische Landezone und nicht in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer befindet.



FÄHIGKEIT

Im Folgenden findest du eine allgemeine Fähigkeit für das **SCOUTTRUPP**-Kill-Team.

VORGESCHOBENE AUFKLÄRUNG

Ein zentrale Aufgabe der Space-Marine-Scouts ist, als Vorhut des Einsatzverbandes, dem sie zugeteilt sind, über lange Zeiträume Fallen für den Feind vorzubereiten, feindliche Patrouillen zu attackieren, Informationen zu sammeln und das Gelände zu sondieren. Wenn ihre Ordensbrüder eintreffen, müssen sich diese den Sieg nur noch nehmen.

Am Ende des Schritts Kämpfer aufstellen kannst du bis zu fünf „Vorgeschobene Aufklärung“-Optionen wählen und abhandeln. Hinter der Bezeichnung jeder Option steht in Klammern eine Zahl, die angibt, wie oft du sie höchstens für das Gefecht wählen und abhandeln kannst. Zum Beispiel könntest du wie folgt wählen: 2x Aufklärung, 1x Alarmfalle, 1x Sprengfalle und 1x Ablenkung. Wenn beide Spieler diese Fähigkeit haben, wird abwechselnd abgehandelt, beginnend mit dem Verteidiger.

POSITIONSWECHSEL (5)

Ändere die Aufstellung eines deiner Kämpfer, der sich vollständig in deiner Landezone befindet, und/oder ändere seinen Befehl.

AUFKLÄRUNG (2)

Handle die Option Aufklärung wie vom Schritt Aufklärung der Missionsabfolge festgelegt ab.

INFILTRATION (2)

Handle die Option Infiltration wie vom Schritt Aufklärung der Missionsabfolge festgelegt ab.

ALARMFALLE (2)

Platziere einen deiner Alarmfalle-Marker beliebig in der Killzone, aber weiter als  von der gegnerischen Landezone entfernt. Wenn sich während der Gefechtsphase das erste Mal ein feindlicher Kämpfer mit einem Defensivbefehl innerhalb von  um einen deiner Alarmfalle-Marker bewegt:

- Entferne jenen Marker.
- Bis zum Beginn der nächsten Aktivierung jenes feindlichen Kämpfers behandeln befreundete Kämpfer ihn, als hätte er einen Offensivbefehl.

SPRENGFALLE (1)

Platziere einen deiner Sprengfalle-Marker weiter als  von der gegnerischen Landezone und weiter als  von jedem Missionszielmarker entfernt. Jedes Mal, wenn sich ein feindlicher Kämpfer innerhalb von  um einen deiner Sprengfalle-Marker bewegt, unterbricht jene Aktion und wirf einen W6, wobei du 1 addierst, wenn sich der feindliche Kämpfer durch eine **Angreifen**- oder **Sprinten**-Aktion bewegt.

- Bei 1-3 passiert nichts und jener feindliche Kämpfer setzt seine Aktion fort (der Marker wird nicht entfernt).
- Bei 4+ erleidet jener feindliche Kämpfer eine Anzahl tödlicher Verwundungen, die dem Ergebnis des W6 entspricht, seine Bewegungsaktion endet und der Marker wird entfernt.

ABLENKUNG (1)

Wähle einen feindlichen Kämpfer. Ziehe 1 von seiner APG ab.

PLAN FORMULIEREN (1)

Du erhältst 1 BP.

ZIEL FESTLEGEN (1)

Wähle einen feindlichen Kämpfer, der deinen Ziel-Marker erhält. Jedes Mal, wenn ein befreundeter **SCOUTTRUPP**-Kämpfer gegen den feindlichen Kämpfer mit deinem Ziel-Marker im Nahkampf kämpft oder gegen ihn eine Fernkampfatacke ausführt, kannst du im Schritt Attackenwürfel werfen jenes Nahkampfs oder jener Fernkampfatacke einen deiner Attackenwürfel neu werfen.

STRATEGISCHE LISTEN

Wenn deine Fraktion **SCOUTTRUPP** ist, kannst du im Spiel die folgenden Strategischen Listen einsetzen.

GUERILLAKAMPF 1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts kannst du bei jeder Fernkampfattacke gegen einen befreundeten **SCOUTTRUPP**-Kämpfer, der in Deckung und weiter als  von allen feindlichen Kämpfern entfernt ist, im Schritt Verteidigungswürfel werfen jener Fernkampfattacke einen deiner Verteidigungswürfel neu werfen.

ÜBERRASCHENDE SCHÜSSE 1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts kannst du jedes Mal, wenn ein **SCOUTTRUPP**-Kämpfer in einer Aktivierung, in der sein Befehl von Defensivbefehl auf Offensivbefehl geändert wurde, im Schritt Attackenwürfel werfen jener Fernkampfattacke einen deiner Attackenwürfel neu werfen; wenn das Ziel nicht bereit ist, kannst du stattdessen beliebige deiner Attackenwürfel mit einem bestimmten Ergebnis neu werfen (z. B. Ergebnisse von 2).

ÜBERRASCHENDER NAHKAMPF 1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts kannst du jedes Mal, wenn ein **SCOUTTRUPP**-Kämpfer in einer Aktivierung, in der sein Befehl von Defensivbefehl auf Offensivbefehl geändert wurde, im Nahkampf kämpft, im Schritt Attackenwürfel werfen jenes Nahkampfs beliebige deiner Attackenwürfel mit einem bestimmten Ergebnis neu werfen (z. B. Ergebnisse von 2); wenn das Ziel nicht bereit ist, erhalten die Nahkampfwaffen des befreundeten Kämpfers zusätzlich die Kritische-Treffer-Regel *Rüstungsbrechend* für jenen Nahkampf.

GEHEIMER STELLUNGSWECHSEL 1 BP

Wähle einen befreundeten **SCOUTTRUPP**-Kämpfer, der weiter als  von allen feindlichen Kämpfern entfernt ist. Du kannst mit jenem Kämpfer sofort eine kostenlose **Sprinten**-Aktion ausführen und/oder seinen Befehl ändern. Du kannst diese Strategische List nicht im ersten Zug einsetzen.

TAKTISCHE LISTEN

Wenn deine Fraktion **SCOUTTRUPP** ist, kannst du im Spiel die folgenden Taktischen Listen einsetzen.

ASTARTES-AUSBILDUNG 1 BP

Setze diese Taktische List während der Aktivierung eines befreundeten **SCOUTTRUPP**-Kämpfers ein. Bis zum Ende seiner Aktivierung kann jener Kämpfer entweder zwei **Kämpfen**-Aktionen ausführen oder zwei **Schießen**-Aktionen ausführen, wenn für mindestens eine jener Fernkampfattacken eine Astartes-Schrotflinte, Bolt pistole, Bolter oder Schwerer Bolter gewählt wird.

ZÄHE PHYSIOLOGIE 1 BP

Setze diese Taktische List während der Aktivierung eines befreundeten **SCOUTTRUPP**-Kämpfers ein. Bis zum Beginn seiner nächsten Aktivierung ist jener Kämpfer nicht verletzt und du kannst beliebige Modifikatoren auf seine APG ignorieren.

ERMUTIGTER ASPIRANT 1 BP

Setze diese Taktische List ein, nachdem du im Schritt Attackenwürfel werfen einer **Kämpfen**- oder **Schießen**-Aktion eines befreundeten **SCOUTTRUPP**-Kämpfers Würfel geworfen hast, sofern er der erste befreundete Kämpfer ist, der in diesem Wendepunkt eine jener Aktionen ausführt, oder das Ziel zu Beginn des Schritts mehr verbleibende Lebenspunkte als jener befreundete **SCOUTTRUPP**-Kämpfer hat. Du kannst einen erfolgreichen normalen Treffer stattdessen als einen kritischen Treffer beiseitelegen.

VERBORGENE POSITION 1 BP

Setze diese Taktische List während der Aktivierung eines befreundeten **SCOUTTRUPP**-Kämpfers ein. Bis zum Beginn seiner nächsten Aktivierung wird jener Kämpfer, solange er einen Defensivbefehl hat, immer behandelt, als hätte er einen Defensivbefehl, unabhängig von etwaigen anderen Regeln (z. B. Aussichtspunkt).

SCOUT-SERGEANT

Diese äußerst erfahrenen Krieger sind Veteranen ihres Ordens und bilden die nächste Generation von Ordensbrüdern aus. Sie führen durch Vorbild und werden ihres Mutes und ihrer taktischen Fähigkeiten wegen von ihren Untergebenen sehr respektiert.



B	APG	GA
3 ○	3	1
V	RW	LP
3	4+	11

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
✦ Astartes-Schrotflinte	4	2+	4/4	Reichw. ♠, Ausgewogen	-
✦ Bolter	4	2+	3/4	-	-
✦ Boltpistole	4	2+	3/4	Reichw. ♠	-
✦ Fäuste	4	2+	3/4	-	-
✦ Kettenschwert	5	2+	4/5	-	-

FÄHIGKEITEN

Führung und Erfahrung: Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer aktiviert wird, kannst du einen anderen befreundeten **SCOUTTRUPP** Kämpfer wählen, der für ihn sichtbar ist. Addiere 1 zur APG des gewählten Kämpfers.

EINZIGARTIGE AKTIONEN

SCOUTTRUPP, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ANFÜHRER, SCOUT, SERGEANT



SCOUT-SCHWERER-SCHÜTZE

Diese Kämpfer sind fähige Krieger, die schwere Waffen einsetzen – von Raketenwerfern bis zu Schweren Boltern –, um mächtige feindliche Ziele anzugehen und zu vernichten.



B	APG	GA
3 ○	2	1
V	RW	LP
3	4+	10

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
✦ Boltpistole	4	3+	3/4	Reichw. ♠	-
✦ Raketenwerfer Wähle jedes Mal, wenn diese Waffe für eine Fernkampfattacke ausgewählt wird, eines der folgenden Profile:					
- Fragment	4	3+	3/5	Explosiv ○, Schwer	-
- Spreng	4	3+	5/7	DS 1, Schwer	-
✦ Schwerer Bolter	5	3+	4/5	Salve, Schwer	D 1
✦ Fäuste	3	3+	3/4	-	-

FÄHIGKEITEN

EINZIGARTIGE AKTIONEN

SCOUTTRUPP, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, SCHWERER SCHÜTZE



SCOUT-JÄGER

Mit ihren Greifhakenwerfern können Jäger sich rasch durch gefährliches Gelände bewegen und schwieriges Terrain überwinden, um feindliche Stellungen zu umgehen, Hinterhalte zu legen oder Verfolgern zu entweichen.



B	APG	GA
3 ○	2	1
V	RW	LP
3	4+	10

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
☒ Boltpistole	4	3+	3/4	Reichw.	-
☒ Kampfmesser	4	3+	3/5	-	-

FÄHIGKEITEN

Greifhakenwerfer: Dieser Kämpfer ist mit Kletterausrüstung ausgerüstet und diese kostet für diesen Kämpfer keine Ausrüstungspunkte.

EINZIGARTIGE AKTIONEN

Greifhakenangriff (1 AP): Führe mit diesem Kämpfer eine kostenlose **Angreifen**-Aktion aus. Wenn dieser Kämpfer während jener Aktion klettert, sich fallen lässt, springt, überquert oder sein Base unter einen Aussichtspunkt bewegt, erhalten seine Nahkampfwaffen bis zum Ende der Aktivierung die Sonderregel *Tödlich 3+*.

SCOUTTRUPP , IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, JÄGER



SCOUT-SCHARFSCHÜTZE

Scharfschützen sind Meister darin, in Scouttrupp-Missionen die grundlegenden Elemente Zielneutralisierung und Aufklärung zu erfüllen. Sie beobachten feindliche Bewegungen tagelang sorgfältig von versteckten Positionen aus und warten auf den idealen Moment für den tödlichen Schuss.



B	APG	GA
3 ○	2	1
V	RW	LP
3	4+	10

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
☒ Boltpistole	4	3+	3/4	Reichw.	-
☒ Scharfschützengewehr	4	2+	3/3	Schwer, Lautlos	TV 3
☒ Fäuste	3	3+	3/4	-	-

FÄHIGKEITEN

Tarnmantel: Bei jeder Fernkampfattacke gegen diesen Kämpfer kannst du, wenn er in Deckung ist, im Schritt Verteidigungswürfel werfen jener Fernkampfattacke und bevor du deine Verteidigungswürfel wirfst, einen zusätzlichen Würfel aufgrund von Deckung als erfolgreichen normalen Rüstungswurf beiseitelegen.

EINZIGARTIGE AKTIONEN

Fortschrittliches Zielfernrohr (1 AP): Bis zum Ende der Aktivierung sind feindliche Kämpfer beim Bestimmen der Sichtlinie für diesen Kämpfer nicht verdeckt. Dieser Kämpfer kann diese Aktion nicht ausführen, solange er in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer ist.

SCOUTTRUPP , IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, SCHARFSCHÜTZE



SCOUT-FÄHRTENSUCHER

Fährtensucher tragen leistungsfähige Auspex-Scanner, die das Schlachtfeld analysieren können. Dank der durch diese Geräte gewonnenen Informationen können Scouttrupps Ziele identifizieren oder rasch tödliche Hinterhalte planen.


B **APG** **GA**

3 ○ 2 1

V **RW** **LP**

3 4+ 10

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
☒ Bolter	4	3+	3/4	-	-
☒ Fäuste	3	3+	3/4	-	-

EINZIGARTIGE AKTIONEN

Feind aufspüren (1 AP): Wähle einen feindlichen Kämpfer mit Defensivbefehl, der für diesen Kämpfer sichtbar und innerhalb von um ihn ist, und wähle dann einen befreundeten **SCOUTTRUPP**-Kämpfer. Bis zum Ende des Wendepunkts behandelt der gewählte befreundete **SCOUTTRUPP**-Kämpfer jenen feindlichen Kämpfer, als hätte jener einen Offensivbefehl. Dieser Kämpfer kann diese Aktion nicht ausführen, solange er in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer ist.

Auspex-Scan (1 AP): Wähle einen feindlichen Kämpfer, der für diesen Kämpfer sichtbar oder innerhalb von um ihn ist. Bis zum Ende des Wendepunkts gilt:

- Jener feindliche Kämpfer ist nicht verdeckt.
- Verteidigungswürfel können für jenen Kämpfer nicht aufgrund von Deckung automatisch beiseitegelegt werden.

Dieser Kämpfer kann diese Aktion nicht ausführen, solange er in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer ist.

SCOUTTRUPP, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, FÄHRTENSUCHER


SCOUT-KRIEGER

Diese fähigen Kämpfer sind ihrem Trupp treu ergeben und entschlossen, vollwertige Ordensbrüder zu werden. Was die Mission auch von ihnen verlangt, sie kämpfen verbissen, um den Feind zu besiegen und ihren Wert zu beweisen.


B **APG** **GA**

3 ○ 2 1

V **RW** **LP**

3 4+ 10

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
☒ Astartes-Schrotflinte	4	2+	4/4	Reichw.	-
☒ Bolter	4	3+	3/4	-	-
☒ Boltpistole	4	3+	3/4	Reichw.	-
☒ Fäuste	3	3+	3/4	-	-
☒ Kampfmesser	4	3+	3/5	-	-

FÄHIGKEITEN

EINZIGARTIGE AKTIONEN

SCOUTTRUPP, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCOUT, KRIEGER


AUSRÜSTUNG

SCOUTTRUPPE - Kämpfer in deinem Kill Team können Ausrüstung von dieser Liste erhalten, wie in der Missionsabfolge beschrieben ist (siehe Kill-Team-Grundhandbuch). Ausrüstung, die mit einem * markiert ist, kann maximal einmal gewählt werden. Kein Kämpfer kann den gleichen Ausrüstungsgegenstand mehrfach erhalten.

KLETTERAUSRÜSTUNG [1 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht folgende Fähigkeit:

Kletterausrüstung:

- Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer an einem Geländestück hinauf- oder hinunterklettert, wird die erste vertikale Distanz von bis zu 3 ●, die er zurücklegt, für jenes Klettern als ● behandelt.
- Dieser Kämpfer muss sich nicht innerhalb von ▲ um einen physisch erklimmbaren Bereich eines Geländestücks befinden, um darauf zu klettern.
- Jedes Mal, wenn sich dieser Kämpfer fallen lässt, kann der vorgesehene Zielort vertikal beliebig weit von der Position entfernt sein, an der sich der Kämpfer befindet.
- Jedes Mal, wenn sich dieser Kämpfer fallen lässt, zählt jede vertikale Distanz, die er dabei zurücklegt, nur halb.

TARNMANTEL [2 AUSRP]

Nicht für einen **SCHARFSCHÜTZE**-Kämpfer verfügbar (da er diese Fähigkeit bereits hat). Der Kämpfer erhält folgende Fähigkeit für das Gefecht:

Tarnmantel: Bei jeder Fernkampfattacke gegen diesen Kämpfer kannst du, wenn er in Deckung ist, im Schritt Verteidigungswürfel werfen jener Fernkampfattacke und bevor du deine Verteidigungswürfel wirfst, einen zusätzlichen Würfel aufgrund von Deckung als erfolgreichen normalen Rüstungswurf beiseitelegen.

ZUSÄTZLICHES MESSER [2 AUSRP]

Wähle ein Kampfmesser, mit dem der Kämpfer ausgerüstet ist. Jene Waffe erhält für das Gefecht die Sonderregel *Ausgewogen*.

ZWEIBEIN FÜR SCHWERE WAFFEN [2 AUSRP]

Wähle einen Schwere Bolter, mit dem der Kämpfer ausgerüstet ist. Jene Waffe erhält für das Gefechte folgende Sonderregel:

Zweibein für schwere Waffen: Bei jeder Fernkampfattacke dieses Kämpfers mit dieser Waffe kannst du im Schritt Attackenwürfel werfen jener Fernkampfattacke, wenn sich der Kämpfer während dieser Aktivierung nicht bewegt hat, beliebige deiner Attackenwürfel mit einem bestimmten Ergebnis neu werfen (z. B. Ergebnisse von 2).

ZIELERFASSUNGSOKULAR* [2 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht folgende Fähigkeit:

Zielerfassungsookular: Fernkampfaffen auf der Datenkarte dieses Kämpfers, mit denen er ausgerüstet ist, erhalten die Sonderregel *Keine Deckung*. Beachte, dass Fernkampfaffen, mit denen er auf andere Weise ausgerüstet ist (z. B. Granaten aus der Ausrüstungssektion) davon nicht betroffen sind.

RAUCHGRANATE [3 AUSRP]

Der Kämpfer kann während des Gefechts folgende Aktion ausführen:

RAUCHGRANATE

1 AP

Platziere die Mitte eines Rauchmarkers auf einem Punkt innerhalb von ● um diesen Kämpfer. Jener Marker erzeugt einen Bereich voller Rauch mit einem Radius von ● und unbegrenzter Höhe nach oben (aber nicht nach unten), gemessen von der Mitte jenes Markers. Bis zum Ende des Wendepunkts ist ein Kämpfer verdeckt, wenn jede zu ihm gezogene Deckungslinie durch einen Bereich voller Rauch verläuft. Dieser Kämpfer kann diese Aktion nur einmal ausführen und er kann diese Aktion nicht ausführen, solange er sich in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer befindet.

FRAGMENTGRANATE [2 AUSRP]

Der Kämpfer ist für das Gefecht mit der folgenden Fernkampfaffe ausgerüstet:

Name	A	BF	SW
Fragmentgranate	4	3+	2/3

Sonderregeln

Reichw. ●, Explosiv ●, Indirekt, Beschränkt

SPRENGGRANATE [3 AUSRP]

Der Kämpfer ist für das Gefecht mit der folgenden Fernkampfaffe ausgerüstet. Er kann mit dieser Waffe keine Fernkampfaktion ausführen, wenn er eine **Abwehrfeuer**-Aktion ausführt:

Name	A	BF	SW
Sprenggranate	4	3+	4/5

Sonderregeln

Reichw. ●, DS 1, Indirekt, Beschränkt

SPEZIALEINSATZREGELN DES SCOUTTRUPPS

Auf den folgenden Seiten findest du eine Auswahl an Regeln für Spezialeinsatzkampagnen, in denen du **SCOUTTRUPP** als dein Fraktionsschlüsselwort gewählt hast.

EHRENABZEICHEN

Jedes Mal, wenn ein **SCOUTTRUPP**-Kämpfer ein Ehrenabzeichen erhält, kannst du, statt eines aus seinen Spezialisierungen zu bestimmen, eines aus der Scouttrupp-Spezialisten-Tabelle unten bestimmen. Du kannst entweder einen W6 werfen, um das Ehrenabzeichen zufällig zu ermitteln (und den Wurf wiederholen, wenn er nicht passt), oder du kannst ein passendes auswählen. Wie bei allen Ehrenabzeichen kann ein Kämpfer das gleiche Ehrenabzeichen nicht mehr als einmal haben (wird ein schon vorhandenes Ehrenabzeichen erwürfelt, würfle erneut, bis du ein anderes Ergebnis erhältst).



SCOUTTRUPP-SPEZIALIST

W6 Ehrenabzeichen

- Herausragend:** Einmal pro Gefecht kannst du während der Aktivierung dieses Kämpfers die Taktische List Astartes-Ausbildung einsetzen, ohne dafür Befehlspunkte auszugeben.
- Nützlich:** Addiere ▲ zum Bewegungswert dieses Kämpfers.
- Erfahren:** Dieser Kämpfer muss für die Zwecke der Fähigkeit *Führung und Erfahrung* eines **SERGEANT**-Kämpfers für jenen Kämpfer nicht sichtbar sein.
- Meuchler:** Dieser Kämpfer kann die Aktion **Angreifen** ausführen, auch wenn er einen Defensivbefehl hat.
- Mobil:** Dieser Kämpfer kann die Aktion **Zurückziehen** für einen Aktionspunkt weniger ausführen (bis zu einem Minimum von 0 AP).
- Aggressor:** Dieser Kämpfer kann die Aktion **Angreifen** ausführen, während er sich in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer befindet.



SELTENE AUSTRÜSTUNG

Jedes Mal, wenn du einen seltenen Ausrüstungsgegenstand bestimmen würdest, um ihn deiner Reserve hinzuzufügen, kannst du, wenn deine Fraktion **SCOUTTRUPP** ist, einen aus der Tabelle unten statt einen aus einer anderen Quelle bestimmen. Um das zu tun, kannst du entweder einen W6 werfen, um die seltene Ausrüstung zufällig zu bestimmen (und den Wurf wiederholen, wenn er nicht passt), oder du kannst einen passenden Gegenstand auswählen. Wie bei allen Gegenständen seltener Ausrüstung kann deine Reserve nicht mehr als ein Exemplar jedes Gegenstands enthalten (wird ein schon vorhandener Gegenstand erwürfelt, würfle erneut, bis du ein anderes Ergebnis erhältst).

1. SCHROTFLINTEN-BRANDGESCHOSSE [1 AUSTRÜSTUNG]

Wähle eine Astartes-Schrotflinte, mit der der Kämpfer ausgerüstet ist. Jene Waffe erhält für jenes Gefecht die Sonderregel *Explosiv* ▲.

2. MEHRPHASEN-TARNMANTEL [2 AUSTRÜSTUNG]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht folgende Fähigkeit:

Mehrphasen-Tarnmantel: Solange dieser Kämpfer einen Defensivbefehl hat, wird er immer behandelt, als hätte er einen Defensivbefehl, unabhängig von etwaigen anderen Regeln (z. B. Aussichtspunkt).

3. TAKTISCHES ZIELFERNROHR [2/4 AUSTRÜSTUNG]

Wähle einen Bolter oder ein Scharfschützengewehr, mit dem der Kämpfer ausgerüstet ist. Jene Waffe erhält für das Gefecht die Sonderregel *Tödlich 5+*. Wenn du einen Bolter gewählt hast, kostet diese seltene Ausrüstung 2 AusrP; wenn du ein Scharfschützengewehr gewählt hast, kostet sie 4 AusrP.

4. HOCHEXPLOSIVER SPRENGKOPF [2 AUSTRÜSTUNG]

Nur für einen **SCHWERER-SCHÜTZE**-Kämpfer. Wähle einen Raketenwerfer, mit dem der Träger ausgerüstet ist. Die Sonderregeln *Explosiv* ○ des Fragment-Profils jener Waffe wird für das Gefecht zu *Explosiv* ■ geändert.

5. TRANSSEKTRALE LINSEN [4 AUSTRÜSTUNG]

Der Kämpfer kann während des Gefechts folgende Aktion ausführen:

TRANSSEKTRAL-SCAN 1 AP

Bis zum Ende der Aktivierung wird bei jeder Fernkampfattacke dieses Kämpfers jeder feindliche Kämpfer, der einen Defensivbefehl hat und sich in Deckung durch leichtes Gelände befindet, für jene Fernkampfattacke stattdessen behandelt, als hätte er einen Offensivbefehl. Dieser Kämpfer kann diese Aktion nicht ausführen, solange er in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer ist.

6. SCHALLDÄMPFER [2/3 AUSTRÜSTUNG]

Wähle eine Boltpistole oder einen Bolter, mit dem der Träger ausgerüstet ist. Jene Waffe erhält für das Gefecht die Sonderregel *Lautlos*. Wenn du eine Boltpistole gewählt hast, kostet diese seltene Ausrüstung 2 AusrP; wenn du einen Bolter gewählt hast, kostet sie 3 AusrP.

„WIR KROCHEN VIER TAGE DURCH DEN SCHLAMM, UND BEISSENDER REGEN PRASSELTE IN STRÖMEN AUF UNSERE KÖPFE. IN DER NACHT ERFROREN MEHRERE VON UNS. WIR LIESSEN IHRE LEICHEN ZURÜCK. DIE SERGEANTS BEZEICHNETEN SIE ALS UNWÜRDIG – SIE HATTEN RECHT. ERST DANACH ERREICHTEN WIR UNSER ZIEL, WO UNSERE ÜBERPRÜFUNG WIRKLICH BEGANN.“

- Bargus Urloch, Ordensbruder vom Orden der Iron Hands

STRATEGISCHE RESSOURCEN

Jedes Mal, wenn du deiner Operationsbasis eine Strategische Ressource hinzufügen würdest und deine Fraktion **SCOUTTRUPP** ist, kannst du eine von der Liste unten wählen statt eine aus einer anderen Quelle. Wie bei allen Strategischen Ressourcen kannst du von jeder nicht mehr als eine haben.

SCOUT-FAHRZEUGE

Dieses Kill Team besitzt eine Reihe leichter Fahrzeuge, mit denen gewaltige Gebiete schneller zu überwinden und aufzuklären sind, von Bikes bis hin zu Land Speeders.

Am Ende des Schritts Kämpfer aufstellen kannst du eine zusätzliche „Vorgeschobene Aufklärung“-Option wählen und abhandeln. Dies wirkt sich nicht darauf aus, wie oft du jede Option maximal wählen und abhandeln kannst (d. h. die Zahl in Klammern).

KOMMUNIKATIONS-SIGNALGEBER

Da sie gesammelte Daten schneller verarbeiten und miteinander teilen können, können sich die Scouts dieses Kill Teams besser auf jede mögliche Mission vorbereiten.

Während jedes Spiels kannst du eine einzelne „Vorgeschobene Aufklärung“-Option einmal öfter als das übliche Maximum wählen. Zum Beispiel könntest du die Option Sprengfalle zweimal wählen (statt einmal).

COGITATORBANKEN

Wenn diese mächtige Maschine mit den von Kämpfern dieses Kill Teams gesammelten Daten gefüttert wird, führt sie unzählige Berechnungen durch. Ihre Fähigkeiten umfassen das Analysieren wahrscheinlicher Reaktionszeiten des Feindes auf unterschiedliche Angriffsarten, das Identifizieren von Schwachstellen der feindlichen Verteidigung und das Berechnen von feindlichen Patrouillenrouten.

Im Schritt Geheimoperationen auswählen kannst du Geheimoperationen sowohl aus dem Archetypus Infiltration als auch aus dem Archetypus Aufklärung wählen (das heißt, du musst vor dem Gefecht nicht einen einzelnen Archetypus wählen).



MATERIALANFORDERUNGEN

In Spezialeinsatzkampagnen kannst du, wenn deine Fraktion **SCOUTTRUPP** ist, die folgenden Materialanforderungen zusätzlich zu jenen aus anderen Quellen einsetzen.

WISSEN VERMITTELN 1 MAP

Scout-Sergeants sind Veteranen, die Scouttrupps zugewiesen sind, um über die Neophyten des Ordens zu wachen und sie anzuleiten. Sie teilen mit ihnen ihren gewaltigen Erfahrungsschatz, denn das sichert ihrem Orden eine starke Zukunft.

Erwirb diese Materialanforderung vor oder nach einem Spiel. Entferne bis zu 6 EP von einem **SERGEANT**-Kämpfer auf deinem Datenblock, aber nicht so viele, dass sich sein Rang verringert. Verteile die entfernten Erfahrungspunkte auf die anderen **SCOUTTRUPP**-Kämpfer (ausgenommen **SERGEANT**-Kämpfer) auf deinem Datenblock.

AUS FEHLERN LERNEN 1 MAP

Fehler sind strenge, aber effektive Lehrer. Scout-Sergeants sorgen dafür, dass kein Fehler zweimal gemacht wird.

Erwirb diese Materialanforderung nach einem Spiel, in dem ein befreundeter **SCOUTTRUPP**-Kämpfer kampfunfähig gemacht wurde, aber in dem kein befreundeter **SCOUTTRUPP-SERGEANT** kampfunfähig gemacht wurde. Jener erste befreundete Kämpfer erhält 1 EP. Wenn er keinem feindlichen Kämpfer Schaden zufügte, erhält er 1 zusätzlichen EP. Wenn du das Spiel verloren hast, erhält er 1 zusätzlichen EP.

DES ORDENS WÜRDIG 1 MAP

Der Zweck des Scouttrupps ist, Neophyten auf dem Weg, vollwertige Space Marines zu werden, zu prüfen und auszubilden. Jene, die ihr Kampfgeschick und ihre Hingabe zum Orden erfolgreich beweisen, werden in die Reihen der Ordensbrüder aufgenommen.

Erwirb diese Materialanforderung vor oder nach einem Spiel. Entferne einen **SCOUTTRUPP**-Kämpfer von deinem Datenblock (ausgenommen einen **SERGEANT**-Kämpfer) und verwende dann die Materialanforderung Unterstellter Kämpfer (siehe Kill-Team-Grundhandbuch), um einem anderen Datenblock einer anderen Fraktion, die das Schlüsselwort **ADEPTUS ASTARTES** hat, einen **ADEPTUS-ASTARTES**-Kämpfer (ausgenommen einen **ANFÜHRER**-Kämpfer) hinzuzufügen. Jener neue Kämpfer hat eine Anzahl Erfahrungspunkte, die den niedrigsten Erfahrungspunkten des Rangs des entfernten Kämpfers entspricht (wähle seine Ehrenabzeichen entsprechend). Wenn du zum Beispiel einen **SCOUTTRUPP-KRIEGER**-Kämpfer mit 20 EP von deinem Datenblock entfernt hast, könntest du einem **PHOBOS-EINSATZTEAM**-Datenblock einen **SABOTEUR**-Kämpfer mit 16 EP hinzufügen. Beachte, dass der hinzugefügte Kämpfer keine Kampfnarben hat.

SPEZIALEINSÄTZE

Jedes Mal, wenn du einen Spezialeinsatz wählen würdest, dem dein Kill Team zugewiesen wird, und deine Fraktion **SCOUTTRUPP** ist, kannst du einen von denen auf der folgenden Seite wählen statt einen aus einer anderen Quelle.



GEHEIMES GEFECHT

Die Scouts führen eine Reihe gut geplanter Operationen durch. Indem sie Daten sammeln und wiederholt die Verteidigung des Feindes auf Schwachstellen abklopfen, bevor sie sich zurückziehen, gerät der Feind ins Wanken und wird für eine entscheidende Attacke verwundbar.

OPERATION 1: DEN BODEN BEREITEN

Einem sorgfältigen Plan entsprechend schwächen die Scouts den Feind und stärken ihre eigene Position.

Schließe fünf Spiele ab, in denen du Siegespunkte aus den Geheimoperationen „Plötzlicher Angriff“, „Aufklärungsdaten sammeln“ und/oder „Von allen Seiten“ erhalten hast.

OPERATION 2: DER TODESSTOSS

Die Moral des Feindes ist am Boden und das Kill Team setzt zum Todesstoß an.

Schließe ein Spiel ab, in dem du Siegespunkte aus der Geheimoperation „Vertreiben“ erhalten hast.

AUSZEICHNUNG

- Du kannst 10 EP auf die Kämpfer auf deinem Datenblock verteilen (maximal 3 EP pro Kämpfer).
- Du kannst deiner Reserve einen seltenen Ausrüstungsgegenstand hinzufügen, oder du kannst deine Ressourcenkapazität um 1 erhöhen.

SPEZIALEINSATZBONUS

Für die Zwecke des Spezialeinsatzbonus einer Mission gilt dieser Spezialeinsatz als „Elimination“-Spezialeinsatz.

IN DEN FUSSTAPFEN VON HELDEN

Alle Helden eines codextreuen Ordens dienten einst als Scouts. Daher glauben die Scouttrupp-Kämpfer, dass auch sie eines Tages mächtige Streiter sein können. Nur indem sie sich in den vielen Arten des Krieges beweisen, werden sie als des Ordens würdig empfunden werden und die nächsten Schritte auf ihrem Weg zu Großem tun können.

OPERATION 1: DIE VIELEN ARTEN DES KRIEGES

Die Operation, die die Scouts unternehmen sollen, wird sie an ihre Grenzen bringen, aber jeder Erfolg trägt entscheidend zu den Zielen des Ordens in dem Kriegsgebiet bei. Jene Scouts, die mit dem größten Geschick und Zorn kämpfen, werden sich sicher auszeichnen.

Schließe mindestens sechs Spiele ab und erziele Siegespunkte aus jeder Geheimoperation eines Archetypus deiner Wahl.

AUSZEICHNUNG

- Du erhältst 1 Materialanforderungspunkt.
- Du kannst einen befreundeten Kämpfer auf deinem Datenblock wählen, der 5 EP erhält (dies wird durch einen bestandenen Verlusttest nicht beeinflusst).
- Du kannst deiner Reserve einen seltenen Ausrüstungsgegenstand hinzufügen, oder du kannst deine Ressourcenkapazität um 1 erhöhen.

SPEZIALEINSATZBONUS

Für die Zwecke des Spezialeinsatzbonus einer Mission gilt dieser Spezialeinsatz als „Ehrverpflichtet“-Spezialeinsatz.