

アーキタイプ: 潜入、偵察

スカウト・スカッド・キルチーム

自軍は以下の表の特務兵でスカウト・スカッド・キルチームを編成することができる。また表にはこれらの特務兵が装備しなければならないウォーギアも含まれている。

特務兵

- ▶ 1体のスカウト・サージェント・特務兵。この特務兵は、以下の装備オプションのうち1つを選択せよ：
 - ・「アスタルテス・ショットガン、鉄拳」
 - ・「ボルトガン、鉄拳」
 - ・「ボルトピストル、チェーンソード」
- ▶ 8体のスカウト・スカッド・特務兵を以下のリストの中から選択せよ：
 - ・スカウト・ヘヴィガンナー（鉄拳、ボルトピストル、ヘヴィボルトター装備）
 - ・スカウト・ヘヴィガンナー（鉄拳、ボルトピストル、ミサイルランチャー装備）
 - ・スカウト・ハンター
 - ・スカウト・スナイパー
 - ・スカウト・トラッカー
 - ・スカウト・ウォリアーであり、次の組み合わせのどちらかを装備した特務兵：
 - 「アスタルテス・ショットガン、鉄拳」
 - 「ボルトガン、鉄拳」
 - 「ボルトピストル、コンバットブレイド」

自軍キルチームには、ウォリアー以外の上記の特務兵は1種類につき1体までしか編入できない。



スカウト・スカッド・特務兵

戦術目標

自軍の陣営が**スカウト・スカッド**であるならば、自軍はミッションの規定に従って以下の『スカウト・スカッド固有戦術目標』を使用することができる。

急襲

スカウト・スカッド - 陣営固有戦術目標 1

この戦術目標は、第1ターニングポイントの終了時に開示できる。

- ・ 第1ターニングポイント中、味方特務兵より多数の敵特務兵が無力化されていたならば、自軍は1VPを獲得する。
- ・ 第1ターニングポイント中、味方特務兵より多数の敵特務兵がいずれかの後続ターニングポイント中に無力化されたならば、自軍は1VPを獲得する。

【負傷限界値】が12以上の特務兵は、この戦術目標で2体の特務兵として扱われる。

全方位攻撃

スカウト・スカッド - 陣営固有戦術目標 2

任意のターニングポイントの『戦術目標の開示』ステップにおいて、この戦術目標を開示できる。これを実行した場合、それぞれのキルゾーン端から反対側の端の中心まで続く1mm幅の架空の直線を描くことで、テーブルを4等分すること。

- ・ 3体の味方**スカウト・スカッド**・特務兵が同一ターニングポイント中に敵特務兵へダメージを与え、かつダメージを与えた際、4等分されたテーブル上の異なる3部分に全体が収まっている場合、自軍が1VPを獲得する。
- ・ 自軍が第一条件をそれよりも後のターニングポイント中にもう1回達成した場合、自軍は1VPを獲得する。

偵察兵集結

スカウト・スカッド - 陣営固有戦術目標 3

任意のターニングポイントの『戦術目標の開示』ステップにおいて、この戦術目標を開示できる。

- ・ 味方特務兵が『**偵察兵集結**』アクションを実行した場合、自軍は1VPを獲得する。
- ・ バトル終了時、『**偵察兵集結**』アクションを実行した味方特務兵が無力化されていない場合、自軍は1VPを獲得する。なお、第一条件を達成した特務兵でなければならない訳ではないことに注意すること。

バトル中、味方**スカウト・スカッド**・特務兵は以下のミッションアクションを実行できる：

偵察兵集結

1AP

特務兵が対戦相手の降下ゾーンの**◆**以内におり、なおかつ敵特務兵の接敵範囲内にいない場合、このアクションを実行できる。



アビリティ

以下にスカウト・スカッド●・キルチームの共通アビリティが掲載されている。

前進偵察

スペーススマリーンの主要な役割は、合流しているストライクフォースの前に散って、長い時間をかけてトラップを仕掛け、敵のパトロールを妨害し、情報収集をして戦場の偵察を行うことだ。スペーススマリーンの戦闘同胞たちが到着すれば、あとは勝利を収めるだけだ。

『特務兵の配置』ステップ終了時、自軍は最高で5つまでの前進偵察オプションを選択して解決することができる。それぞれのオプションには括弧書きで数字が記されており、この数字はそのバトル中に選択および解決することができる最高回数を意味している。例：偵察を2回、アラーム作動、ブービートラップ、陽動を選択する。双方のプレイヤーがこのアビリティを有している場合、防衛側から始めて交代で解決を行うこと。

再配置 (5)

自軍の降下ゾーンに全体が収まっている自軍特務兵のうち1体の配置および/またはその態勢を変更せよ。

偵察 (2)

ミッション手順の『偵察』ステップに指定されている通りに『偵察』オプションを1個解決せよ。

潜入 (2)

ミッション手順の『偵察』ステップに指定されている通りに『潜入』オプションを1個解決せよ。

アラーム作動 (2)

対戦相手側降下ゾーンから●より遠く離れているキルゾーンの任意の地点に、自軍側（対戦相手から見たプレイヤー）アラーム作動・トークンを1個配置する。戦闘フェイズ中、隠密態勢の敵特務兵を1体が自軍のアラーム作動・トークンから○以内で移動した場合：

- そのトークンを取り除くこと。
- その敵特務兵の次の命令開始時まで、味方特務兵は戦闘態勢であるかのように扱われる。

ブービートラップ (1)

対戦相手側降下ゾーンから●より遠く離れており、それぞれの作戦目標マーカーから○離れている地点に、自軍側（対戦相手から見たプレイヤー）のブービートラップ・トークンを1個配置する。敵特務兵1体が自軍側のブービートラップ・トークンから○以内で移動をする度に、D6を1個ロールしてそのアクションに介入し、敵特務兵の移動が**突撃**または**奪取**のアクションで行われた場合には、ロール結果に+1の修正を加える。対応するそれぞれのトークンに対し、アクションごとに1回のみロールすること。

- ロール結果が1-3の場合は何も起こらず、その敵特務兵がアクションを続行する（そのトークンは取り除かれない）。
- ロール結果が4以上ならば、その敵特務兵はD6のロール結果に等しい数の致命的ダメージを受け、その移動アクションが終了し、トークンが取り除かれる。

陽動 (1)

敵特務兵を1体選択せよ。その敵の特務兵は【行動力上限】に-1の修正を受ける。

計画考案 (1)

自軍はIVPを獲得する。

指定対象 (1)

敵特務兵1体を選択して自軍対象トークンを獲得せよ。味方スカウト・スカッド●特務兵が自軍の対象トークンを使用して白兵戦に参加するか、あるいは敵特務兵に対して射撃攻撃を行なう際、その白兵戦もしくは射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、その特務兵は攻撃ダイスのうち1個をリロールできる。

特殊戦略

自軍陣営が**スカウト・スカッド**である場合、ゲーム中に次の特殊戦略を使用できる。

ゲリラ交戦 1CP

このターニングポイントの終了時まで、遮蔽状態にあり、敵特務兵からより遠くにいる味方**スカウト・スカッド**・特務兵を対象に射撃攻撃が行なわれた場合、その射撃攻撃の『防御ダイスのロール』ステップ中に、自軍は自軍側の防御ダイスを1個リロールしてもよい。

銃撃奇襲 1CP

このターニングポイント終了時まで、隠密態勢から戦闘態勢に変更された味方**スカウト・スカッド**・特務兵が射撃攻撃を行った場合、その射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、自軍は攻撃ダイスを1個リロールしてもよい。攻撃対象の準備ができていない場合は、代わりにロール結果の中から出目を1種類選択し、その出目の攻撃ダイスを何個でもリロールできる（例：出目2を選択した場合、攻撃ダイスのロール結果の中から出目2のダイスを何個でもリロールしてよい）。

刃による奇襲 1CP

このターニングポイント終了時まで、隠密態勢から戦闘態勢に変更された味方**スカウト・スカッド**・特務兵が白兵戦を行なった場合、その白兵戦の『攻撃ダイスのロール』ステップ中、ロール結果の中から出目を1種類選択し、その出目の攻撃ダイスを何個でもリロールできる（例：出目2を選択した場合、攻撃ダイスのロール結果の中から出目2のダイスを何個でもリロールしてよい）。攻撃対象の準備ができていない場合は、味方特務兵の白兵戦武器も『破碎』のクリティカルヒットルールを獲得する。

隠密移動 1CP

敵特務兵からより遠く離れている味方**スカウト・スカッド**・特務兵を1体選択せよ。この特務兵は即座に『ダッシュ』フリーアクションを1回実行できる。そして/または、この特務兵は態勢を変更することができる。この特殊戦略は、第1ターニングポイント中には発動できない。

特殊戦術

自軍陣営が**スカウト・スカッド**である場合、ゲーム中に次の特殊戦術を使用できる。

戦闘者としての訓練 1CP

この特殊戦術は、味方の**スカウト・スカッド**・特務兵の命令中に発動できる。この命令の終了時まで、その特務兵は2つの**白兵戦**アクションを実行するか、射撃攻撃の中で少なくとも1つの射撃攻撃用にアスタルテス・ショットガン、ボルトピストル、ボルトガンまたはヘヴィボルターが選択されている場合は、2つの**射撃**アクションを実行することができる。

生身の身体機能 1CP

この特殊戦術は、味方の**スカウト・スカッド**・特務兵の命令中に発動できる。次の命令開始時まで、この特務兵は負傷状態として扱われず、【行動力上限】に対する一部またはすべての修正値を無視できる。

血気盛んな野望者 1CP

以下の場合において、味方**スカウト・スカッド**・特務兵によって実行された**白兵戦**または**射撃**アクションの『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、ダイスをロール後にこのこの特殊戦術を使用すること：このターニングポイント中にそのアクションのどちらかを実行したのが最初の味方特務兵だった場合、または攻撃対象の【負傷限界値】残量が、本ステップ開始時の味方**スカウト・スカッド**・特務兵の残量より多かった場合。発動した場合、通常ヒットに成功したダイス一つを、クリティカルヒット成功として保持してもよい。

隠密配置 1CP

この特殊戦術は、味方の**スカウト・スカッド**・特務兵の命令中に発動できる。次の命令開始時まで、この特務兵が『隠密態勢』である間、他のいかなるルール（『狙撃地点』など）にかかわらず、この特務兵は常に隠密態勢であるとみなされる。

スカウト・サージェント

非常に経験豊富な戦士である、この戦団の古参兵たちは、次の世代の戦団同胞たちを鍛え上げることを選ぶ。彼らは模範的な行動で後進を導き、その勇敢さと戦術的識見で戦団から信頼を集めている。



移 動 集
3○ 3 1

防回 セーブ 傷
3 4+ 11

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
↻ アスタルテス・ショットガン	4	2+	4/4	射程●、精度安定	-
↻ ボルトピストル	4	2+	3/4	射程●	-
↻ ボルトガン	4	2+	3/4	-	-
✕ チェーンソード	5	2+	4/5	-	-
✕ 鉄拳	4	2+	3/4	-	-

アビリティ

指導と経験：この特務兵が命令を開始するタイミングで、自軍は、この特務兵から視認されている、この特務兵以外の味方**スカウト・スカッド●**特務兵を1体選択できる。選択された特務兵の【行動力上限】は+1の修正を受ける。

固有アクション

スカウト・スカッド●、帝国、戦闘者、リーダー、スカウト、サージェント



スカウト・ヘヴィガンナー

この特務兵たちは、ミサイルランチャーやヘヴィボルターといったヘヴィウェポンを利用し、パワフルな敵の攻撃対象と交戦して破壊することを図る非常に優秀な戦士たちだ。



移 動 集
3○ 2 1

防回 セーブ 傷
3 4+ 10

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
↻ ボルトピストル	4	3+	3/4	射程●	-
↻ ヘヴィボルター	5	3+	4/5	掃射、重火器	クリティカル貫通1
↻ ミサイルランチャー	射撃攻撃でこの武器が選択されるたびに、使用する能力値を以下の中から1個選択せよ：				
- フラグ	4	3+	3/5	ブラスト○、重火器	-
- クラック	4	3+	5/7	貫通1、重火器	-
✕ 鉄拳	3	3+	3/4	-	-

アビリティ

固有アクション

スカウト・スカッド●、帝国、戦闘者、スカウト、ヘヴィガンナー



スカウト・ハンター

グリップネルランチャーを装備したハンターは、危険な地形を素早く移動し、困難な場所を上手く切り抜けて敵の拠点を迂回し、奇襲を仕掛けたり追っ手を撒いたりすることができる。



移動集
3○ 2 1

防回セーブ傷
3 4+ 10

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
⇄ ボルトピストル	4	3+	3/4	射程●	-
✕ コンバットブレイド	4	3+	3/5	-	-

アビリティ

グリップネルランチャー：この特務兵は『登攀用装備』を装備しており、この特務兵はこの装備にEPを消費しない。

固有アクション

グリップネル攻撃 (1AP)：この特務兵は突撃フリーアクションを1回行う。この特務兵がそのアクション中に、登攀、降下、跳躍、乗り越え、または狙撃地点の下での移動を実行した場合、命令終了時まで、この特務兵が装備する白兵戦武器は『クリティカル発生3+』のスペシャルルールを得る。

スカウト・スカッド●、帝国、戦闘者、スカウト、ハンター



スカウト・スナイパー

スナイパーは、暗殺の基本要素を満たし、スカウト・スカッド・ミッションでの偵察に長けている。スナイパーは隠れた位置から何日もかけて慎重に敵の動きを観察し、必殺の一撃を食らわず最高の瞬間を待っているのだ。



移動集
3○ 2 1

防回セーブ傷
3 4+ 10

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
⇄ ボルトピストル	4	3+	3/4	射程●	-
⇄ スナイパーライフル	4	2+	3/3	重火器、静音	致命3
✕ 鉄拳	3	3+	3/4	-	-

アビリティ

カモ・クローク：この特務兵が射撃攻撃の対象となった際、その射撃攻撃の『防御ダイスのロール』ステップにおいて、防御ダイスをロールする直前のタイミングで、この特務兵が遮蔽状態である場合、その特務兵は遮蔽状態により追加で1個のダイスを通常セーブとして保持できる。

固有アクション

高機能スコープ (1AP)：この命令終了時まで、この特務兵からの射線を判定する際、敵特務兵は射線妨害状態であるとはみなされない。この特務兵が敵特務兵の接敵範囲内にいる間、この特務兵はこのアクションを実行できない。

スカウト・スカッド●、帝国、戦闘者、スカウト、スナイパー



スカウト・トラッカー

トラッカーは非常に強力なアウスベクスを持ち運んでいる。これは戦場の分析ができる優秀なスキャナーだ。この装置によって得られる情報を利用して、スカウト・スカッドは攻撃対象を識別したり、即座に酷烈な奇襲を計画したりすることができるのだ。



移	動	集
3	2	1

防回	セーブ	傷
3	4+	10

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
☞ ボルトガン	4	3+	3/4	-	-
✕ 鉄拳	3	3+	3/4	-	-

固有アクション

敵の追跡 (1AP) : この特務兵の 以内におり、なおかつこの特務兵から視認されている隠密態勢の敵特務兵を1体選択せよ。その後、味方スカウト・スカッド 特務兵を1体選択せよ。このターニングポイント終了時まで、選択された味方スカウト・スカッド 特務兵は、選択された敵特務兵を戦闘態勢であるかのように扱う。この特務兵が敵特務兵の接敵範囲内にいる間、この特務兵はこのアクションを実行できない。

アウスベクス・スキャン (1AP) : この特務兵から視認可能であるか、あるいは 以内にいる敵特務兵を1体選択せよ。このターニングポイントの終了時まで、以下の効果が適用される:

- 選択した敵特務兵は射線妨害状態にならない。
- 選択した敵特務兵は、遮蔽物の効果によって、防御ダイスを自動的に維持することはできない。

この特務兵が敵特務兵の接敵範囲内にいる間、この特務兵はこのアクションを実行できない。

スカウト・スカッド 、帝国、戦闘者、スカウト、トラッカー



スカウト・ウォリアー

この特務兵たちは熟達 of 戦士であり、自分たちのスカッドに献身しており、完全なる戦闘同胞の地位に昇る決意を固めている。ミッションが何を要求しようとも、彼らは敵を倒し、自分たちの力を証明するために猛烈に戦う。



移	動	集
3	2	1

防回	セーブ	傷
3	4+	10

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
☞ アスタルテス・ショットガン	4	2+	4/4	射程	-
☞ ボルトピistol	4	3+	3/4	射程	-
☞ ボルトガン	4	3+	3/4	-	-
✕ コンバットブレイド	4	3+	3/5	-	-
✕ 鉄拳	3	3+	3/4	-	-

アビリティ

固有アクション

スカウト・スカッド 、帝国、戦闘者、スカウト、ウォリアー



装備品

キルチーム内のスカウト・スカッド●・特務兵は、ミッション手順に指定されている方法に従って、このリストに掲載されている装備品を装備できる。+のマークが付いている装備はキルチーム全体で最大1回までしか選択できず、また、各特務兵は各装備を1種類につき1個までしか選択できない。

登攀用装備 [1EP]

このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

登攀用装備：

- この特務兵が登攀中に特殊地形を登り降りする際、その登攀において最初に行う最大3●までの垂直移動距離は●であるとみなされる。
- この特務兵は、登攀を開始する際に特殊地形の物理的に存在する登攀可能な部分の△以内にいる必要はない。
- この特務兵が飛び降りを行なう際、その目的地は特務兵の現在いる高さから垂直方向にどれだけ離れていてもよい。
- この特務兵が飛び降りを行なう際、その飛び降りにおける垂直方向の移動距離は実距離の半分であるものとしてカウントされる。

カモ・クローク [2EP]

スナイパー・特務兵（既にこのアビリティを持っている特務兵）は利用することができない。このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

カモ・クローク：この特務兵が射撃攻撃の対象となった際、その射撃攻撃の『防御ダイスのロール』ステップにおいて、防御ダイスをロールする直前のタイミングで、この特務兵が遮蔽状態である場合、その特務兵は遮蔽状態により追加で1個のダイスを通常セーブとして保持できる。

追加の刃 [2EP]

この特務兵が装備しているコンバットブレイドを選択せよ。このバトル終了時までの間、選択された武器は『精度安定』のスペシャルルールを獲得する。

重火器用銃架 [2EP]

この特務兵が装備しているヘヴィボルターを選択せよ。このバトル中その武器は次のスペシャルルールを持つ。

重火器用銃架：この特務兵がこの武器で射撃攻撃を行なうたび、その射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、この特務兵が命中中に移動を行っていないならば、ロール結果の中から出目を1種類選択し、その出目の攻撃ダイスを何個でもリロールできる（例：出目2を選択した場合、攻撃ダイスのロール結果の中から出目2のダイスを何個でもリロールしてよい）。

照準レンズ+ [2EP]

このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

照準レンズ：この特務兵のデータカード上にあって装備されている射撃武器は、『遮蔽無効』のスペシャルルールを得る。なお、他の方法で装備されている（例：装備品のグレネード）射撃武器には適用されない。

スモークグレネード [3EP]

バトル中、特務兵は以下のアクションを実行できる：

スモークグレネード

1AP

この特務兵の◆以内の位置に、自軍の煙幕トークンの中心を配置すること。このトークンは、トークン中心から半径●の範囲に煙幕を形成する（その際、上方は無制限に煙幕に含まれるが、下方は含まれない）。そのターニングポイント終了時まで、ある特務兵に対するあらゆる遮蔽線がその煙幕のエリアを通過する場合、その特務兵は射線妨害状態とみなされる。この特務兵はこのアクションを一回限り実行でき、敵特務兵の接敵範囲内にいる間はこのアクションを実行できない。

フラググレネード [2EP]

このバトル中、この特務兵は以下の射撃武器を装備する：

武器名	攻回	射	ダ
フラググレネード	4	3+	2/3

スペシャルルール

射程◆、ブラスト●、間接射撃、使用回数制限

クラックグレネード [3EP]

バトル中、この特務兵は以下の射撃武器を装備する：特務兵は『警戒射撃』アクションの実行によってこの武器での射撃攻撃を行なうことはできない：

武器名	攻回	射	ダ
クラックグレネード	4	3+	4/5

スペシャルルール

射程◆、貫通1、間接射撃、使用回数制限

スカウト・スカッドの 特殊任務ルール

以降のページには、自軍の陣営キーワードとしてスカウト・スカッドを選択した際に選択可能な特殊任務キャンペーン用ルールが掲載されている。

戦いの栄誉

スカウト・スカッド・特務兵が『戦いの栄誉』を獲得する際、その特務兵の専門分野から『戦いの栄誉』を1個選択するのではなく、以下のスカウト・スカッドの専門分野表から『戦いの栄誉』を1個選択してもよい。その際は、D6を1個ロールして『戦いの栄誉』をランダムに選択するか（ふさわしくないとと思われる場合はリロール）、もしくはその兵に適切であると思われる『戦いの栄誉』を自由に選択せよ。他のあらゆる『戦いの栄誉』と同様、1体の特務兵が同種の『戦いの栄誉』を2回以上獲得することはできない（ランダム選択によってすでに取得している結果がロールされた場合、新規の結果が出るまでリロールすること）。



スカウト・スカッドの専門分野

D6 戦いの栄誉

- | | |
|---|--|
| 1 | 威厳：バトル中1回限り、この特務兵が命令を行っている間、自軍は指揮ポイントを消費することなく『戦闘者としての訓練』の特殊戦術を発動することができる。 |
| 2 | 手段：この特務兵の【移動力】は▲増加する。 |
| 3 | 精通：この特務兵が『指導と経験』アビリティを利用するために、この特務兵がサージェント・特務兵から視認できる位置にいる必要はない。 |
| 4 | 暗殺者：この特務兵は隠密態勢であっても『突撃』アクションを実行できる。 |
| 5 | 機動戦：この特務兵が退却アクションを実行する際、行動値コストを1点減少させることができる（最小：OAP） |
| 6 | 襲撃者：この特務兵が敵特務兵の接敵範囲内にいる状態でも、この特務兵は突撃アクションを実行できる。 |



レア装備品

自軍の装備保管庫にレア装備品を追加する際、自軍の陣営がスカウト・スカッドであるならば、他のレア装備品リストではなく以下の表からレア装備品を1個選択してもよい。その場合はD6を1個ロールしてレア装備品をランダムに1個選択するか（自軍にふさわしくない場合はリロールすること）、あるいは自軍に適切なレア装備品を自由に選択すること。他のあらゆるレア装備品と同様に、自軍の装備保管庫に同種のレア装備品を2個以上編入することはできない（ロール結果がすでに取得しているものであった場合、新規の結果が出るまでロールし直すこと）。

1. 焼夷性ショットガン弾薬 [1EP]

この特務兵が装備しているアスタルテス・ショットガンを選択せよ。このバトル中、その武器は『ブラスト』▲のスペシャルルールを持つ。

2. ポリカムの外套 [2EP]

このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

ポリカムの外套：この特務兵が『隠密態勢』である間、他のいかなるルール（『狙撃地点』など）にかかわらず、この特務兵は常に隠密態勢であるとみなされる。

3. 戦術スコープ [2/4EP]

この特務兵が装備しているボルトガンまたはスナイパーライフルを1個選択せよ。このバトル中、選択された武器は『クリティカル発生 5+』のスペシャルルールを得る。選択した武器がボルトガンであった場合、このレア装備品のコストは2EPである。スナイパーライフルの場合、コストは4EPである。

4. 爆薬弾頭 [2EP]

ヘヴィガンナー・特務兵のみ装備可能。この特務兵が装備しているミサイルランチャーを選択せよ。その武器のフラグ能力値によって、そのバトル中、『ブラスト』○スペシャルルールが『ブラスト』■に変更される。

5. トランススペクトラル・レンズ [4EP]

バトル中、特務兵は以下のアクションを実行できる：

トランススペクトラル・スキャン 1AP

この命令終了時までの間、この特務兵が射撃攻撃を行う際、隠密態勢であるそれぞれの敵特務兵、または軽遮蔽地形によって遮蔽状態にあるそれぞれの敵特務兵は、代わりにその射撃攻撃において戦闘態勢であるかのように扱われる。この特務兵が敵特務兵の接敵範囲内にいる間、この特務兵はこのアクションを実行できない。

6. サプレッサー [2/3EP]

この特務兵が装備しているボルトピistolまたはボルトガン1個を選択せよ。このバトル中、その武器は『静音』のスペシャルルールを持つ。選択した武器がボルトピistolであった場合、このレア装備品のコストは2EPである。ボルトガンの場合、コストは3EPである。

「我々は4日間泥の中を這いずり、頭上に打ち付ける土砂降りの雨を嘔みしめた。夜になると、仲間の数人が凍死した。その死体は置き去りにするしかなかった。軍曹たちは死んだ連中を『価値のない』者たちだと言った。彼らは正しかった。その後目的地に到着した我々は、真の試練はまだ始まっていなかったことに気付くのであった」

- アイアンハンド戦団の戦闘同胞、バルガス・ウールロック

戦略資源

自軍が作戦基地に戦略資源を追加する際、自軍の陣営が**スカウト・スカッド**であるならば、他のリストに掲載されている戦略資源を選択するのではなく、以下のリストから戦略資源を1個選択してもよい。他のあらゆる戦略資源と同様、自軍が同種の戦略資源を2個以上獲得することはできない。

偵察ビークル

このキルチームは、バイクからランドスピードラーと言った、広範囲の地形における素早い遮蔽および偵察を可能にさせる軽車両を所持している。

『特務兵の配置』ステップ終了時、自軍は追加の前進偵察オプションを選択して解決することができる。これは、それぞれのオプションを選択して解決することができる最大数には影響しない（例：括弧内の数字）。

通信ビーコン

集められたデータや情報を急速にまとめ上げることができるこのキルチームの偵察兵は、遂行しようとしているどんなミッションに対してでも万全な準備を整えることができる。

各ゲーム中、通常の最大数より更に1回、『前進偵察』オプションを1個選択することができる。例：ブービートラップを（1回だけでなく）2回選択することができる。

論理構造バンク

このキルチームの特務兵が集めてきた情報を入力すると、この強力な機械が無数の計算を行う。この機械は、様々な種類の攻撃に対する敵の予測反応時間の分析、敵防衛における弱点の識別や、敵パトロールのパターン計算などを行うことができる。

『戦術目標の選択』ステップ中、『潜入』および『偵察』両方のアーキタイプから戦術目標を選択することができる（例：このバトル用にアーキタイプを1つ選択しなければならないわけではない）。



補給

特殊任務キャンペーンにおいて、自軍の陣営が**スカウト・スカッド**であるならば、自軍は他の出版物に記載されている補給に加え、以下の補給を実行することができる。

知識の伝授

1RP

スカウト・サージェントは、戦団のネオファイトを見守り導くようスカウト・スカッドへ特命されている古参兵たちだ。彼らはこれまでの幅広い経験を伝授することで、戦団の将来を確固たるものにしようと尽力している。

この補給はバトル開始前、もしくはバトル終了後に実行可能。自軍データスレート内の**サージェント**・特務兵から最高6XPまでを取り除くこと（しかし、階級が降格するほどの数を取り除いてはいけない）。自軍データスレート内の他の**スカウト・スカッド**・特務兵（**サージェント**・特務兵を除く）から取り除いた経験点を割り振る。

失敗からの学習

1RP

失敗は厳しくも効果的な教えとなるものであり、スカウト・サージェントは同じ過ちを二度と繰り返さない。

味方**スカウト・スカッド**・特務兵が無力化されているが、味方**スカウト・スカッド**・**サージェント**・特務兵が無力化されなかったゲームの後に、この補給を実行可能。その最初の味方特務兵が1XPを獲得する。その特務兵が敵特務兵にダメージを与えなかった場合、その特務兵は追加で1XPを獲得する。自軍がそのゲームに敗北した場合、その特務兵が追加で1XPを獲得する。

戦団に相応しい者

1RP

このスカウト・スカッドの目的は、完全に一人前のスペースマリーンになることを目指して進んでいるネオファイトを試し、鍛えていくことだ。戦場で技術を発揮し、戦団への献身を見せることができた者のみが、戦団同胞の最上位の階級に到達することができるのだ。

この補給はバトル開始前、もしくはバトル終了後に実行可能。自軍データスレートから**スカウト・スカッド**・特務兵1体（**軍曹**・特務兵を除く）を取り除き、『特務兵着任』の補給（『キルチーム:コアブック』を参照）を使って**アデプトゥス・アスタルテス**・特務兵（**リーダー**・特務兵を除く）1体を、**アデプトゥス・アスタルテス**・キーワードを持つもう一つの陣営の異なるデータスレートへ追加すること。この方法で加えられた新たな特務兵は、データスレートから取り除かれた特務兵の階級に到達するのに最低限必要となる経験点を獲得する（階級に応じた戦いの栄誉を選択すること）。例：20経験点を持つ**スカウト・スカッド**・**ウォリアー**・特務兵を自軍データスレートから取り除いた場合、**サボター**・特務兵を16経験点を持つ**フォボス・ストライクチーム**のデータスレートに追加することができる。なお、編入された特務兵は『戦いの傷跡』を一切持たないものとする。

特殊任務

自軍がキルチームに割り当てる特殊任務を選択する際、自軍の陣営が**スカウト・スカッド**であるならば、他のリストに掲載されている特殊任務ではなく、次のページに記載されている特殊任務から1個を選択してもよい。



密かな交戦

偵察兵は、綿密に練られた一連の計画を遂行する兵士たちだ。情報を確保し、敵の弱点について何度も徹底的に調査を行った後に影の中へ消えてゆく彼らは、敵を引き寄せて、決定的な攻撃に無防備な状態にする。

第一段階：基盤の準備

偵察兵は慎重に立てられた計画に沿って動き、敵を弱らせ、自軍の立場を優位にしていく。

『急襲』、『偵察兵集結』および/または『全方位攻撃』の戦術目標で勝利ポイントを獲得して、バトルを5回完了せよ。

第二段階：トドメの一撃

敵の士気が下がったところで、キルチームがトドメの一撃を食らわすために動く。

戦術目標『殺到』から勝利ポイントを獲得してバトルを完了する。

表彰：

- データスレート内の特務兵に最大 10XP を自由に割り振ることができる（特務兵 1 体につき最大 3XP まで）。
- 自軍は装備保管庫にレア装備品を 1 個追加するか、あるいは戦略物資容量を 1 個増やすことができる。

特殊任務ボーナス

ミッションの特殊任務ボーナスを考える上で、この特殊任務は特殊任務『根絶』であるとみなされる。

英雄たちの跡を追って

聖典戦団の英雄たちも、最初はみな斥候として戦団に仕えてきた。そんな過去を知り、斥候分隊の特務兵たちは自分たちもいつか偉大なる勇士になれるのだと信じている。戦争の様々な局面で自らの力を証明することで、初めて彼らは戦団に相応しい者であると認められ、偉大な存在へ至るための旅路を進むことができるのである。

第一段階：戦争の諸相

偵察兵が遂行しなければいけない作戦は彼らの限界を試すことになるが、それぞれの兵士が成功を収めることが、より広い戦争ゾーンにおける戦団の目標達成にとって重要なことである。最も高い技術と強い怒りを持って戦うことのできる偵察兵のみが、名誉を手に入れることができるのだ。

6 回以上のバトルを完了し、なおかつ自軍が選択したアーキタイプのすべての戦術目標から勝利ポイントを獲得する。

表彰

- 自軍が補給ポイントを 1 点獲得する。
- 自軍データスレート内の味方特務兵 1 体を選択して、5XP を獲得することができる（死傷テスト成功による獲得経験値制限は、このボーナスには適用されない）。
- 自軍は装備保管庫にレア装備品を 1 個追加するか、あるいは戦略物資容量を 1 個増やすことができる。

特殊任務ボーナス

ミッションの特殊任務ボーナスを考える上で、この特殊任務は特殊任務『名誉の誓い』であるとみなされる。