原型：渗透/探查

侦查小队杀戮小队

下方清单包含了侦查小队杀戮小队可以拥有的特工，以及这些特工必须配备的相关武器装备。

特工

- 1 名**侦察军士**特工，装备有以下一种武器选项：
  - 阿斯塔特霰弹枪；拳
  - 爆矢枪；拳
  - 爆矢手枪；链锯剑
- 8 名侦查小队特工，从以下列表中选择：
  - **侦察兵重炮手**，装备有拳，爆矢手枪和重型爆矢枪
  - **侦察兵重炮手**，装备有拳，爆矢手枪和导弹发射器
  - **侦察兵猎手**
  - **侦察兵狙击手**
  - **侦察兵追踪者**
  - **侦察战士**，装备有以下一种武器选项：
    - 阿斯塔特霰弹枪；拳
    - 爆矢枪；拳
    - 爆矢手枪；格斗匕首

除了**战士**特工之外您的杀戮小队只能包含每种特工不超过一个。

战术行动

如果己方阵营为侦查小队，您便可按照任务流程的规定使用下方列出的侦查小队战术行动。

突然袭击

侦查小队-阵营战术行动 1

在第一个转折点结束时揭示此战术行动。

- 若在第一个转折点残废的敌方特工多于己方特工，那么您获得 1 VP。
- 若在任意之后的转折点残废的敌方特工多于己方特工，那么您获得 1 VP。

在本战术行动中，拥有 12 点或更多耐伤属性的特工被视为两名特工。

豪无死角

侦查小队-阵营战术行动 2

在任意转折点的揭示目标阶段揭示此战术行动。揭示本战术行动后，将战场用每个杀戮区边缘中点朝向其对边中点的假想 1 mm 宽的直线分割成四个分区。

- 若完全位于三个不同战场分区的三个己方侦查小队特工在同一个转折点中对敌方特工造成伤害，那么您获得 1 VP。
- 若在任意之后的转折点达成第一个条件，那么您获得 1 VP。

抵近侦查

侦查小队-阵营战术行动 3

在任意转折点的揭示目标阶段揭示此战术行动。

- 若一名己方特工进行了**抵近侦查**行动，那么您获得 1 VP。
- 在战斗结束时，若一名进行过**抵近侦查**的己方特工没有残废，那么您获得 1 VP。注：这名特工不需要是达成第一个条件的特工。

己方侦查小队特工可以在战斗中执行以下任务行动：

抵近侦查 1AP

一名特工可以在敌方降落区 内且不在敌方特工交战范围内执行本行动。

技能

下方是侦查小队●杀戮小队的常规技能。

侦查前锋

星际战士侦察兵的基本职责是作为其所属打击部队的前锋给敌方布置陷阱，骚扰巡逻队，收集情报并侦查地形。当他们的战斗修士抵达时，胜利几乎唾手可得。

在部署特工阶段结束时，您可以选择并进行至多五个侦查前锋选项。每个选项的括号内都有一个数字，代表着您可以在本场战斗中选择并使用该选项的最多数量。例如，您的五个选择可以是探查 x2，绊索警报，饵雷陷阱和分散注意。若双方玩家都拥有本技能，则交替进行结算，并从防守方开始。

重新部署 (5)

重新部署一名完全位于您降落区的特工和/或更改其命令。

探查 (2)

如同在任务流程的侦查步骤中进行探查选项一样进行一次探查。

渗透 (2)

如同在任务流程的侦查步骤中进行渗透选项一样进行一次渗透。

绊索警报 (2)

将一个您的绊索警报标识放置在距离敌方降落区 ⬟ 以外的杀戮区中。在交战阶段中，当拥有隐蔽命令的敌方特工首次移动到距离您的一个绊索警报标识 ◯ 内时：

- 移除那个标识。
- 直到那个敌方特工的下一次激活前，己方特工将其视为具有交战命令。

饵雷陷阱 (1)

将一个您的饵雷陷阱标识放置在距离敌方降落区 ⬟ 以外且距离任何目标标记 ◯ 以外的地方。每当一名敌方特工移动到距离您的一个饵雷陷阱标识 ◯ 内时，中断那个行动并掷一枚 D6，若那个敌方特工的移动来自**冲锋**或**猛冲**行动，则为掷骰结果增加 1 点。每个标识在每次行动中只能进行一次掷骰。

- 若结果为 1-3，则无事发生，且那个敌方特工继续它的行动（本标识不会移除）。
- 若结果为 4+，那个敌方特工受到数量等同于掷骰结果的致命伤，其移动行动结束并且标识被移除。

分散注意 (1)

选择一个敌方特工。将其 APL 减去 1 点。

制定计划 (1)

您获得 1 点指挥点数。

指定目标 (1)

选择一个敌方特工并对其放置目标标识。每当己方侦查小队●特工对您放置了目标标识的敌方特工进行肉搏或射击攻击时，在肉搏或射击攻击的掷攻击骰子阶段中，您可以重掷一个您投出的攻击骰子。

战略性策略

如果己方阵营是侦查小队，您便可在游戏中使用以下战略性策略。

游击交战 1CP

在转折点结束前，每当 ⬟ 外的敌方特工对掩体内的己方侦查小队特工进行射击攻击时，在那个射击攻击的掷防御骰子阶段时，您可以重掷一个您投出的防御骰子。

火力伏击 1CP

在转折点结束前，每当己方侦查小队特工在一次激活中从隐蔽命令变为交战命令并进行射击攻击时，在该射击攻击的掷攻击骰子阶段时，您可以重掷一个您投出的攻击骰子；若目标没有处于准备就绪状态，您可以重掷任何或所有同一结果的攻击骰（例如结果为 2 的攻击骰）作为替代。

刀刃伏击 1CP

在转折点结束前，每当己方侦查小队特工在一次激活中从隐蔽命令变为交战命令并进行肉搏行动时，您可以重掷任何或所有同一结果的攻击骰（例如结果为 2 的攻击骰）；若目标没有处于准备就绪状态，该己方特工的近战武器在那次肉搏中将获得“撕裂”暴击规则。

匿迹转移 1CP

选择一名距离敌方特工 ⬟ 外的己方侦查小队特工。您可以立即让该特工进行一次无消耗的**猛冲**行动或/和更改其命令。您无法在第一个转折点使用本战略性策略。

战术型策略

如果己方阵营是侦查小队，您便可在游戏中使用以下战术性策略。

阿斯塔特训练 1CP

当一名己方侦查小队特工激活时使用该战术性策略。在它激活结束前，该特工可以进行两次肉搏行动，或者，若是在射击攻击行动中使用了一次阿斯塔特霰弹枪、爆矢手枪、爆矢枪或重型爆矢枪，便可进行两次射击攻击行动。

狂野生理 1CP

当一名己方侦查小队特工激活时使用该战术性策略。直到其下一次激活前，那个特工不会受到伤损，并可以无视对其 APL 的任何修正。

勇猛新进者 1CP

在己方侦查小队特工进行**肉搏**或**射击**攻击行动的掷攻击骰子阶段后使用该战术性策略。若该特工是第一个在该转折点间进行这些攻击行动的己方特工，或在那个阶段开始时目标剩余的耐伤点数多于那个己方侦查小队特工，您便可以将一个成功的普通命中替换为一个暴击命中。

隐蔽位置 1CP

当一名己方侦查小队特工激活时使用该战术性策略。直到其下一次激活前，若那名特工拥有隐蔽命令，则无论其他规则影响（例如有利位置），那名特工始终被视为拥有隐蔽命令。

侦察军士

作为战团的老兵，这些经验丰富的战士们训练着下一代战斗修士。他们以身作则，用勇气和战术嗅觉赢得了尊重。

M	APL	GA
3 ○	3	1

DF	SV	W
3	4+	11

名称	A	BS/WS	D	SR	!
⌖ 阿斯塔特霰弹枪	4	2+	4/4	攻击范围 ⬟, 平衡	-
⌖ 爆矢手枪	4	2+	3/4	攻击范围 ⬟	-
⌖ 爆矢枪	4	2+	3/4	-	-
⚔ 链锯剑	5	2+	4/5	-	-
⚔ 拳	4	2+	3/4	-	-

技能

指引与经验：每当这名特工激活时，您可以选择这名特工视野内的另一名己方侦查小队☠特工，并为那名特工增加 1 点 APL。

独特行动

-

侦查小队☠，帝国，阿斯塔特修会，队长，侦查，军士

侦察兵重炮手

这些能干的特工擅长使用重型武器——导弹反射器或是重型爆矢枪摧毁敌人强大的目标。

M	APL	GA
3 ○	2	1

DF	SV	W
3	4+	10

名称	A	BS/WS	D	SR	!
⌖ 爆矢手枪	4	3+	3/4	攻击范围 ⬟	-
⌖ 重型爆矢枪	5	3+	4/5	连发, 重型	P1
⌖ 导弹发射器	每次使用该武器进行射击攻击时，从下方选择一种资料进行使用:				
- 破片	4	3+	3/5	爆炸 ○, 重型	-
- 穿甲	4	3+	5/7	AP1, 重型	-
⚔ 拳	3	3+	3/4	-	-

技能

-

独特行动

-

侦查小队☠，帝国，阿斯塔特修会，侦查，重炮手

侦察兵猎手

猎手装备着抓钩发射器，能够迅速穿越危险地带。他们穿过险峻地表绕过敌方据点，进行伏击或是躲开追击。

M	APL	GA
3 ○	2	1

DF	SV	W
3	4+	10

名称	A	BS/WS	D	SR	!
⌖ 爆矢手枪	4	3+	3/4	攻击范围 ⬟	-
⚔ 格斗匕首	4	3+	3/5	-	-

技能

抓钩发射器： 这名特工装备攀爬装备，并且无需为这名特工花费任何装备点数。

独特行动

抓钩突袭（1 AP）： 为这名特工进行一次免费的**冲锋**行动。若在本行动中这名特工攀爬，跳落，跨越或是底盘在移动中经过一个有利位置，则其近战武器在本次激活结束前获得“致命 3+”特殊规则。

侦查小队☠，帝国，阿斯塔特修会，侦查，猎手

侦察兵狙击手

狙击手擅长于完成侦查小队任务中基于暗杀与侦查要素的任务。他们连续数日在隐蔽位置中仔细地观察敌人动向，等待着可以发出致命一击的关键时刻。

M	APL	GA
3 ○	2	1

DF	SV	W
3	4+	10

名称	A	BS/WS	D	SR	!
⌖ 爆矢手枪	4	3+	3/4	攻击范围 ⬟	-
⌖ 狙击步枪	4	2+	3/3	重型，悄无声息	MW3
⚔ 拳	3	3+	3/4	-	-

技能

迷彩斗篷： 每当这名特工受到射击攻击时，在那次射击攻击的掷防御骰子阶段中，若它处于掩护，一枚额外的骰子可以因受掩护而被保留为一次成功的普通豁免。

独特行动

先进瞄具（1 AP）： 直到本激活结束前，当这名特工在判断视野时，敌方特工将不视为被遮挡。这名特工交战范围内有敌方特工时无法使用本行动。

侦查小队☠，帝国，阿斯塔特修会，侦查，狙击手

侦察兵追踪者

追踪者携带着强大的鸟卜仪——一种能够分析战场的扫描器械。通过这种设备提供的信息，侦查小队能够识别目标并迅速策划出一场致命伏击。

M	APL	GA
3 ○	2	1

DF	SV	W
3	4+	10

名称	A	BS/WS	D	SR	!
⌖ 爆矢枪	4	3+	3/4	-	-
⚔ 拳	3	3+	3/4	-	-

独特行动

追踪敌人（1 AP）： 选择一名位于这名特工视野中，⬟ 内且具有隐蔽命令的敌方特工，之后选择一名己方侦查小队☠特工。直到该转折点结束前，被选中的己方侦查小队☠特工将那个敌方特工视为具有交战命令。这名特工交战范围内有敌方特工时无法使用本行动。

鸟卜仪扫描（1 AP）： 选择一名位于这名特工视野中或位于这名特工 ⬟ 内的敌方特工，直到该转折点结束前：

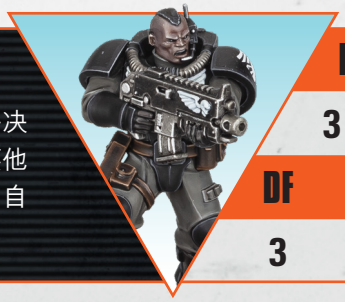
- 那名敌方特工不被视为被遮挡。
- 那名敌方特工的防御掷骰不会因为掩护而自动保留。

这名特工交战范围内有敌方特工时无法使用本行动。

侦查小队☠，帝国，阿斯塔特修会，侦查，追踪者

侦察战士

这些特工是熟练的战士，他们忠于自己的小队并决心将自己提升至战斗修士的水平。无论任务需要他们做什么，他们都会奋力战斗来击败敌人并证明自己。



M	APL	GA
3 ○	2	1

DF	SV	W
3	4+	10

名称	A	BS/WS	D	SR	!
⌖ 阿斯塔特霰弹枪	4	2+	4/4	攻击范围 ⬟	-
⌖ 爆矢手枪	4	3+	3/4	攻击范围 ⬟	-
⌖ 爆矢枪	4	3+	3/4	-	-
⚔ 格斗匕首	4	3+	3/5	-	-
⚔ 拳	3	3+	3/4	-	-

技能

-

独特行动

-

侦查小队☠，帝国，阿斯塔特修会，侦查，战士

装备

己方杀戮小队中的侦查小队特工可以携带以下装备，具体如任务流程所述。任何标有 + 的装备最多只能携带一件，并且每个特工最多只能装备一件物品。

攀爬装备 〔1EP〕

特工在战斗中获得以下技能:

攀爬装备:

- 每当这名特工通过攀爬爬上或爬下至地形模型时，攀爬中第一个至多 3 ● 的垂直距离在那次攀爬中被视为 ●。
- 这名特工无需在地形模型实体或可攀爬部分 △ 内即可进行攀爬。
- 每当这名特工跳落时，既定落点可以是距离它任何垂直高度的平面。
- 每当这名特工跳落时，其经过的垂直距离被算作其跳落距离的一半。

迷彩斗篷 〔2EP〕

狙击手特工不可使用（它已经具备此技能）。特工在战斗中获得以下技能:

迷彩斗篷: 每当这名特工受到射击攻击时，在那次射击攻击的掷防御骰子阶段中，若它处于掩护，一枚额外的骰子可以因受掩护而被保留为一次成功的普通豁免。

额外战刃 〔2EP〕

选择特工装备的一个格斗匕首。在战斗中该武器获得“平衡”特殊规则。

重武器两脚架 〔2EP〕

选择特工装备的一把重型爆矢枪。在战斗中该武器获得下列特殊规则:

重武器两脚架: 每当这名特工使用该武器进行射击攻击时，在那次射击攻击的掷攻击骰子阶段时，若这名特工在本次激活中没有进行移动，您可以重掷任何或所有同一结果的攻击骰（例如结果为 2 的攻击骰）。

瞄准目镜+ 〔2EP〕

特工在战斗中获得以下技能:

瞄准目镜: 该特工数据卡上的远程武器获得“无处可藏”特殊规则。注意通过其它方式装备的远程武器（例如装备中的手雷）不受本效果影响。

烟雾手雷 〔3EP〕

特工可在战斗中执行以下行动:

烟雾手雷	1AP

将一枚烟雾标识的中心放置在该特工 ⬟ 内的某个点上。该标识以自身中心为圆心创造一片半径为 ● 的烟雾区，高度不限（但不可低于平面）。在该转折点结束前，如果为特工画出的每条掩护直线都穿过烟雾区，则特工被遮挡。该特工仅能执行一次这个行动，并且不能在位于敌方特工交战范围内时执行该行动。

破片手雷 〔2EP〕

特工在战斗中获得以下远程武器:

名称	A	BS	D
破片手雷	4	3+	2/3

特殊规则
攻击范围 ⬟, 爆炸 ●, 间接, 有限

穿甲手雷 〔3EP〕

特工在战斗中获得以下远程武器，特工无法使用该武器执行**警戒射击**行动:

名称	A	BS	D
穿甲手雷	4	3+	4/5

特殊规则
攻击范围 ⬟, AP1, 间接, 有限

侦查小队特殊行动规则

您将在接下来几页中找到当您选择侦查小队作为您的阵营关键词时所使用的特殊行动剧情模式规则。

军功

每次有侦查小队特工获得军功时，您可以按照下方的侦查小队专家表格为其决定一个军功，而非从其专长中决定。您可以掷一枚 D6 来随机决定军功（不适合则重掷），也可以直接选择一个合适的军功。就军功而言，同一特工不能多次获得同一军功（掷骰结果重复则重掷，直到出现不同的结果）。

侦查小队专家

D6	军功
1	**杰出**：每场战斗一次，当这名特工激活时，您可以使用“阿斯塔特训练”战术性策略且无需花费任何指挥点数。
2	**行之有效**：为这名特工的移动属性增加 ▲。
3	**杰出**：这名特工在作为**军士**特工的“指引与经验”技能的目标时无需在视野内。
4	**刺客**：这名特工可以在隐蔽命令下进行**冲锋**行动。
5	**机敏**：这名特工在执行**后撤**行动时可以减少 1 点行动点数的消耗（至多减至 0 点 AP）。
6	**掠袭者**：这名特工可以在交战范围内有敌方特工时进行**冲锋**行动。

稀有装备

您每次要将稀有装备添加至宝库时，如果己方阵营为侦查小队，那么您可以按照下表来决定一件稀有装备，而非按照其他来源决定。为此，您可以掷一枚 D6 来随机决定稀有装备（不适合则重掷），也可以直接选择一件合适的装备。就稀有装备而言，您的宝库不能多次添加同一物品（掷骰结果重复则重掷，直到出现不同的结果）。

1. 燃烧装药 [1EP]

选择特工装备的一把阿斯塔特霰弹枪。该武器在战斗中获得“爆炸 ▲ ”特殊规则。

2. 聚合物斗篷 [2EP]

特工在战斗中获得以下技能:

聚合物斗篷: 若那名特工有隐蔽命令，则无论其他规则影响（例如有利位置），那名特工始终视为具有隐蔽命令。

3. 战术瞄具 [2/4EP]

选择特工装备的一把爆矢枪或狙击步枪。该武器在战斗中获得“致命 5+”特殊规则。若您选择的是爆矢枪，则本稀有装备花费 2 EP，若您选择的是狙击步枪，则本稀有装备花费 4 EP。

4. 高爆弹头 [2EP]

仅限**重炮手**特工。将该特工装备的导弹发射器的破片选项的“爆炸 ◯ ”在战斗中改为“爆炸 ■ ”。

5. 多光谱镜片 [4EP]

特工在战斗中可以执行以下行动:

多光谱扫描	1AP

直到本次激活结束前，每当这名特工进行射击攻击时，若攻击目标有隐蔽命令且有轻型地形提供掩护，则在被攻击时视为具有交战命令。这名特工在交战范围内有敌方特工时无法执行本行动。

6. 消音器 [2/3EP]

选择该特工装备的一把爆矢手枪或爆矢枪，那把武器在战斗中获得“悄无声息”特殊规则。若您选择的是爆矢手枪，则本稀有装备花费 2 EP，若您选择的是爆矢枪，则本稀有装备花费 3 EP。

“我们在泥泞中爬行了四天，刺骨的雨水倾盆而下。到了晚上，我们中的数个战友冻死了。我们将尸体留在了那里。军士认为他们不够格——他是对的。在我们抵达目的地后，考验才真正开始。”

- 巴格斯 · 乌尔洛奇，钢铁之手战团的战斗修士

战略资产

每次要将战略资产添加至您的行动基地时，如果己方阵营为侦查小队，您便可从下表选择一种战略资产，而非从其他来源选择。就战略资产而言，您不能拥有多个相同的战略资产。

侦查载具

这支杀戮小队拥有从摩托到兰德速攻艇的各类轻型载具，使他们能够更躲藏得隐蔽以及侦查更多区域。

在部署特工阶段结束时，您可以选择并结算一个额外的侦查前锋选项。这个选项不对您选择和结算的上限产生影响（即括号内的数字）。

通讯信标

通过快速协调收集到的数据和情报，这支杀戮小队的侦察兵们能更好地为可能需要的任务做好准备。

在每场游戏中，您可以选择一个侦查前锋选项使其高于上限一点。例如，您可以选择饵雷陷阱两次（而不是一次）。

沉思者阵列

当这支杀戮小队的特工收集情报时，这台强大的机械会进行无数的演算。它的功能包括分析敌人对不同攻击形式的反应时间，识别敌方防线的弱点以及计算敌方的巡逻模式。

在选择战术行动阶段中，您可以同时选择渗透和探查原型中的战术行动（即无需为每场战斗选择一种原型）。

运筹

在特殊行动战役中，如果己方阵营为侦查小队，那么除了其他来源的运筹，您还可以使用以下运筹。

传授知识 1RP

侦察军士是那些特地配属到侦查小队的老兵，意在监督并引导战团的新兵。他们会传授大量的经验和学识，并以此壮大战团的未来。

在游戏开始前或结束后购买本运筹。将您数据板上的**军士**特工移除不会导致军衔降低且至多为 6 点的经验点数，并将移除的经验点数分配给您数据板上的其他侦查小队特工（**军士**特工除外）。

从失败中吸取教训 1RP

失败是严厉且极为高效的老师，侦查军士会确保不让错误重复发生。

游戏结束后，在一名己方侦查小队特工残废，但己方侦查小队**军士**特工没有残废时购买本运筹。第一名己方特工获得 1 点经验点数。若它没有对任何敌方特工造成伤害，则它额外获得 1 点经验点数。若您输了这场游戏，则它再额外获得 1 点经验点数。

不愧于战团 1RP

侦查小队意在试炼和训练新兵以成为正式的星际战士。那些成功展现自己战场技能以及对战团无比忠诚之人将升格为正式的战斗修士。

在游戏开始前或结束后购买本运筹。将您数据板上的一名侦查小队特工移除（**军士**特工除外），并使用指派特工运筹（见核心规则书）将一名**阿斯塔特修会**特工（**队长**除外）加入另一个拥有**阿斯塔特修会**关键词的数据板。这名新的特工具有等同于被移除特工军衔的最低经验点数（并依此选择其军功）。例如，若您将一名有 20 点经验点数的侦查小队特工从您的数据板移除，您便可以将一名有着 16 点经验点数的**破坏者**特工新增至恐惧突击小队数据板。注意，这名特工没有任何战伤。

特殊行动

您每次要为杀戮小队选择特殊行动时，如果己方阵营为侦查小队，您便可从下一页选择一个特殊行动，而非从其他来源选择。

秘密交战

侦察兵精心策划了一系列行动。在撤回阴影之前他们要获取情报并反复探查敌方弱点，最后对敌人一击毙命。

行动 1： 铺垫场所

侦察兵小心执行着计划，削弱着敌人并强化自己的阵地。

完成五局游戏，并在每局游戏中通过“突然袭击”，“抵近侦查”和/或“毫无死角”战术行动获取胜利点数。

行动 2： 致命突袭

敌方士气每况愈下，杀戮小队准备进行致命一击。

完成一局游戏，并在游戏中通过“击溃”战术行动获取胜利点数。

嘉奖

- 您可以在数据板上的特工中至多分配 10 XP。（每名特工至多分配 3 XP）。
- 您可以将一件稀有装备加入您的宝库，或者将您的资产容量增加一点。

特殊行动奖励

在结算任务的特殊行动奖励时，该特殊行动将被视为“歼灭”特殊行动。

英雄觉醒

所有来自圣典战团的英雄都曾担任过侦察兵。在了解到这一点后，侦查小队特工们相信自己有朝一日也能成为强大的英雄。只有通过在战争中的方方面面证明自己，他们的价值才会被战团认可，并在成就自身的道路上踏出下一步。

行动 1： 战争的方方面面

侦察兵的行动将考验他们的极限，但他们的每次成功都对战团在宏观战场上的目标至关重要。那些技艺最为精湛，最为勇猛的侦察兵必将获得荣耀。

完成至少六局游戏，并在游戏中通过您选择原型的每种战术行动获取胜利点数。

嘉奖

- 您获得一点运筹点数。
- 选择您的数据板上的一名己方特工，那名特工获得 5XP。（该嘉奖不会受到通过伤损测试的影响）。
- 您可以将一件稀有装备加入您的宝库，或者将您的资产容量增加一点。

特殊行动奖励

在结算任务的特殊行动奖励时，该特殊行动将被视为“荣誉之战”特殊行动。