

## ARCHETYPUS: SICHERHEIT / SUCHEN UND ZERSTÖREN

# INTERCESSIONSTRUPP-KILL-TEAM

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

1

INTERCESSIONSTRUPP • KÄMPFER

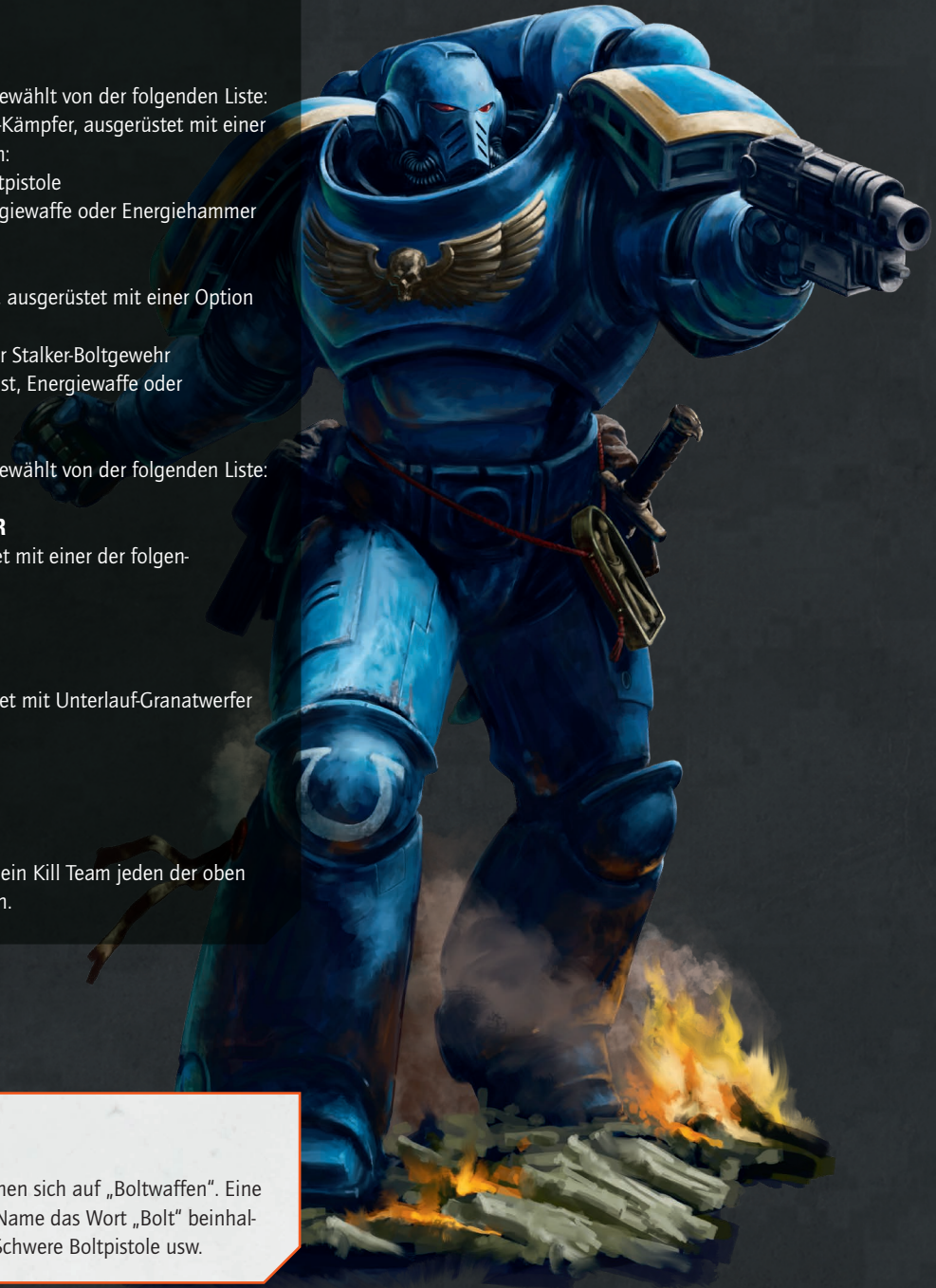
## KÄMPFER

- 1 **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer, gewählt von der folgenden Liste:
  - **STURM-INTERCESSOR-SERGEANT**-Kämpfer, ausgerüstet mit einer Option von jeder der folgenden Listen:
    - Flammenpistole oder Schwere Boltpistole
    - Kettenschwert, Energiefaust, Energiewaffe oder Energiehammer oder mit der folgenden Option:
      - Plasmapistole; Kettenschwert
  - **INTERCESSOR-SERGEANT**-Kämpfer, ausgerüstet mit einer Option von jeder der folgenden Listen:
    - Sturmboltgewehr, Boltgewehr oder Stalker-Boltgewehr
    - Kettenschwert, Fäuste, Energiefaust, Energiewaffe oder Energiehammer
- 5 **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer, gewählt von der folgenden Liste:
  - **STURM-INTERCESSOR-KRIEGER**
  - **STURM-INTERCESSOR-GRENADIER**
  - **INTERCESSOR-KRIEGER**, ausgerüstet mit einer der folgenden Optionen:
    - Sturmboltgewehr; Fäuste
    - Boltgewehr; Fäuste
    - Stalker-Boltgewehr; Fäuste
  - **INTERCESSOR-SCHÜTZE**, ausgerüstet mit Unterlauf-Granatwerfer und einer der folgenden Optionen:
    - Sturmboltgewehr; Fäuste
    - Boltgewehr; Fäuste
    - Stalker-Boltgewehr; Fäuste

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

## BOLTWAFFEN

Manche Regeln in dieser Armeeliste beziehen sich auf „Boltwaffen“. Eine Boltwaffe ist eine Fernkampf-Waffe, deren Name das Wort „Bolt“ beinhaltet, also zum Beispiel Stalker-Boltgewehr, Schwere Boltpistole usw.



# GEHEIMOPERATIONEN

Wenn deine Fraktion **INTERCESSIONSTRUPP** ist, kannst du die im Folgenden aufgeführten Intercessionstrupp-Geheimoperationen wie in der Missionsabfolge angegeben verwenden.

## SCHOCKWIRKUNG

### *Intercessionstrupp – Fraktionsgeheimoperation 1*

Du kannst diese Geheimoperation im Schritt Ziele enthüllen eines beliebigen Wendepunkts enthüllen.

- Wenn am Ende eines Wendepunkts befreundete Kämpfer einen oder mehrere Missionszielmarker kontrollieren, die zu Beginn des Wendepunkts feindliche Kämpfer kontrollierten, erhältst du 1 SP.
- Wenn du die erste Bedingung in einem späteren Wendepunkt erneut erfüllst, erhältst du 1 SP.

## STREITER DER MENSCHHEIT

### *Intercessionstrupp – Fraktionsgeheimoperation 2*

Du kannst diese Geheimoperation enthüllen, wenn ein befreundeter **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer einen feindlichen Kämpfer kampfunfähig macht. Am Ende des Gefechts gilt:

- Wenn jener befreundete Kämpfer während des Gefechts mehr feindliche Kämpfer kampfunfähig gemacht hat als jeder andere befreundete **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer, erhältst du 1 SP.
- Wenn jener befreundete Kämpfer während des Gefechts mehr feindliche Kämpfer kampfunfähig gemacht hat als jeder feindliche Kämpfer, erhältst du 1 SP.

## UNBEZWINGBARE ÜBERLEGENHEIT

### *Intercessionstrupp – Fraktionsgeheimoperation 3*

Enthülle diese Geheimoperation am Ende des Gefechts:

- Wenn feindliche Kämpfer keine Missionszielmarker kontrollieren, aber mindestens ein **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer einen Missionszielmarker kontrolliert, erhältst du 1 SP.
- Wenn sich in der Killzone weniger feindliche Kämpfer befinden als befreundete **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer, erhältst du 1 SP.

Wenn das Missionsziel verlangt, dass, um Siegespunkte zu erhalten, Kämpfer auf andere Weise als durch Kampfunfähigmachen aus der Killzone entfernt werden (zum Beispiel wenn Kämpfer aus der Killzone entkommen müssen), kannst du diese Geheimoperation nicht wählen.

## INTERCESSIONSTRUPPS

Intercessionstrupps sind die von den Space Marines der Indomitus-Kreuzzugsflotten am häufigsten eingesetzten Kill Teams. Da sie als Standardmuster für Kill Teams des Adeptus Astartes vorgesehen sind, werden Intercessionstrupp-Protokolle an jede Flotte ausgegeben. Der Primarch Roboute Guilliman kodifizierte die Zusammenstellung dieser spezialisierten Gruppen aus Intercessoren und Sturm-Intercessoren erstmalig, und seither haben sie sich als erbarmungslos effektiv erwiesen. Der Generalfeldmarschall plante sie als taktisch anpassungsfähige Teams, die auf die wechselnden Anforderungen der unterschiedlichsten Missionen reagieren können, denn er wusste, dass auch sein strategisches Genie nicht alle Bedrohungen vorhersehen konnte, denen die Flotten in der Finsternis der Galaxis begegnen würden.

Manche Orden – vor allem die Ultramarines und deren Nachfolgeorden – schätzen dieses Kill-Team-Schema wegen der Verbindung zu ihrem Primarchen, den sie durch den Einsatz dieser Kill Teams ehren. Andere setzen Intercessionstrupps wegen ihrer soliden taktischen Effizienz ein, während besonders konservative Orden darin eine Übergangslösung sehen, die erst offiziell übernommen werden kann, wenn jahrzehntelang gesammelte Daten dies rechtfertigen. Intercessionstrupps unterstützen die Einsatzverbände der Flotte in den verschiedensten Situationen oder werden alternativ weit von der Front entfernt eingesetzt, in Regionen, wo der Feind noch unbekannt ist und Schatten noch das Licht des Imperators ersticken.



# FÄHIGKEITEN

Auf dieser Seite findest du Fähigkeiten der **INTERCESSIONSTRUPP**-Kill-Teams.

## ORDENSTAKTIKEN

Jeder Space-Marine-Orden ist eine kriegerische Bruderschaft mit eigener Kampfphilosophie passend zu den charakteristischen Fähigkeiten und dem Gemüt der Ordensbrüder. Bei vielen Orden kleiden sich diese kriegerischen Grundsätze in esoterische Rituale, die sich im Laufe der Jahrtausende etabliert haben, doch von ihrer brutalen Effektivität haben sie seit ihrer Begründung nichts eingebüßt.

Wenn du eine Kill-Team-Liste oder einen Datenblock für ein **INTERCESSIONSTRUPP**-Kill-Team erstellst, wähle zwei der unten aufgeführten Fähigkeiten. Jeder **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer auf deiner Kill-Team-Liste oder deinem Datenblock erhält jene Fähigkeiten.

Jede Fähigkeit gehört einer Kategorie an, etwa der Kategorie „Eiserne Disziplin“. Diese Kategorien spielen bei der Auswahl der Fähigkeiten keine Rolle, aber andere Regeln dieser Armeeliste (z. B. Anpassungsfähige Taktik, Seite 4) interagieren damit.

### Kriegerischer Eifer


**Aggressiv:** Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer in einer Aktivierung im Nahkampf kämpft, in der er eine Aktion **Angreifen** ausgeführt hat, haben seine Nahkampfwaffen in jenem Nahkampf die Kritische-Treffer-Regel *Rüstungsbrechend*.

**Duellkämpfer:** Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer im Nahkampf kämpft, kannst du jedes Mal, wenn er im Schritt Erfolgreiche Treffer abhandeln jenes Nahkampfs mit einem kritischen Treffer pariert, einen zusätzlichen normalen Treffer des Gegners wählen, der abgelegt wird.

**Schnell:** Addiere ▲ zum Bewegungswert dieses Kämpfers.

### Taktische Mobilität

**Aggressor:** Dieser Kämpfer kann die Aktion **Angreifen** auch dann ausführen, wenn er sich in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer befindet. Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer eine Aktion **Normale Bewegung** ausführt, kann er sich in Nahkampfreichweite um feindliche Kämpfer bewegen (seine Bewegung aber nicht darin beenden).

**Verstohlen:** Bei jeder Fernkampfattacke gegen diesen Kämpfer kannst du, sofern dieser Kämpfer in Deckung und weiter als  vom aktiven Kämpfer entfernt ist, im Schritt Verteidigungswürfel werfen, bevor du Verteidigungswürfel wirfst:

- entweder durch die Deckung einen zusätzlichen Würfel als erfolgreichen normalen Rüstungswurf beiseitelegen
- oder durch die Deckung einen Würfel als kritischen Rüstungswurf statt als erfolgreichen normalen Rüstungswurf beiseitelegen.

**Mobil:** Dieser Kämpfer kann die Aktion **Zurückziehen** für einen Aktionspunkt weniger ausführen (bis zu einem Minimum von 1 AP).

### Genmanipulierte Widerstandsfähigkeit

**Unnachgiebig:** Addiere 1 zum Wundenwert dieses Kämpfers.

**Hart:** Kritische Treffer fügen diesem Kämpfer einen Punkt Schaden weniger zu.

**Zäh:** Bei jeder Fernkampfattacke gegen diesen Kämpfer sind im Schritt Verteidigungswürfel werfen jener Fernkampfattacke beiseitegelegte Verteidigungswürfel von 5+ kritische Rüstungswürfel (statt nur solche von 6).

### Eiserne Disziplin

**Präzise:** Bei jeder Fernkampfattacke dieses Kämpfers mit einer Boltwaffe hat jene Waffe die Sonderregel *Keine Deckung*, wenn du im Schritt Attackenwürfel werfen jener Fernkampfattacke mindestens einen kritischen Treffer beiseitelegst.

**Methodisch:** Du kannst beliebige Modifikatoren der Ballistischen Fertigkeit und des Kampfgeschicks der Waffen dieses Kämpfers ignorieren.


**Tödlicher Scharfschütze:** Für jede Boltwaffe, mit der dieser Kämpfer ausgerüstet ist, gilt:

- Ziehe 1 vom kritischen Schadenswert ab.
- Sie erhält die Kritische-Treffer-Regel *TV 1*.


# STRATEGISCHE LISTEN

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

## DEVASTOR-DOKTRIN 1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts kannst du bei jeder Fernkampfattacke eines befreundeten **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfers gegen einen weiter als  entfernten feindlichen Kämpfer im Schritt Attackenwürfel werfen einen deiner Attackenwürfel wiederholen. Du kannst in diesem Wendepunkt keine andere „Doktrin“-Strategische-List einsetzen.

## TAKTISCHE DOKTRIN 1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts kannst du bei jeder Fernkampfattacke eines befreundeten **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfers gegen einen feindlichen Kämpfer innerhalb von  im Schritt Attackenwürfel werfen einen deiner Attackenwürfel wiederholen. Du kannst in diesem Wendepunkt keine andere „Doktrin“-Strategische-List einsetzen.

## STURM-DOKTRIN 1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts kannst du jedes Mal, wenn ein befreundeter **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer in einer Aktivierung kämpft, in der er eine Aktion **Angreifen** ausgeführt hat, im Schritt Attackenwürfel werfen jenes Nahkampfs einen deiner Attackenwürfel wiederholen. Du kannst in diesem Wendepunkt keine andere „Doktrin“-Strategische-List einsetzen.

## DIE KEINE FURCHT KENNEN 1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts gilt:

- Du kannst beliebige Modifikatoren der APG befreundeter **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer ignorieren.
- Befreundete **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer sind nicht verletzt.

# TAKTISCHE LISTEN

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

## ANPASSUNGSFÄHIGE TAKTIK 1 BP

Setze diese Taktische List im Schritt Kill Team auswählen ein, wenn du dein Kill Team zusammenstellst. Ersetze eine deiner Ordens-taktiken-Fähigkeiten (Seite 3) für die Dauer dieses Gefechts durch eine andere aus derselben Kategorie. Du kannst diese Taktische List nur einmal pro Gefecht einsetzen.

## TRANSHUMANE PHYSIOLOGIE 1 BP

Setze diese Taktische List im Schritt Verteidigungswürfel werfen einer Fernkampfattacke ein, nachdem du für einen befreundeten **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer Verteidigungswürfel geworfen hast. Du kannst einen deiner erfolgreichen Rüstungswürfel stattdessen als kritischen Rüstungswurf beiseitelegen.

## ENGEL DES TODES 1 BP

Setze diese Taktische List am Ende der Gefechtsphase ein. Wähle einen befreundeten **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer; jener Kämpfer führt eine kostenlose Aktion **Kämpfen** aus.

## ZORN DER VERGELTUNG 1 BP

Setze diese Taktische List ein, wenn ein befreundeter **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer kampfunfähig wird. Bevor jener Kämpfer aus der Killzone entfernt wird, kann er eine kostenlose Aktion **Schießen** ausführen. Sofern nicht anders angegeben, ist der Kämpfer dabei verletzt.

## STURM-INTERCESSOR-SERGEANT

Diese erfahrenen Teamführer erkennen den optimalen Zeitpunkt für einen Angriff und gehen im Gedränge des Nahkampfs beispielhaft voran, indem sie Feinde mit ihren tödlichen Nahkampfwaffen entzweischlagen.



<b>B</b>	<b>APG</b>	<b>GA</b>
3 ○	3	1
<b>V</b>	<b>RW</b>	<b>LP</b>
3	3+	15

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
✦ Flammenpistole	5	2+	2/2	Reichw. <span style="color:red">◆</span> , Schwall <span style="color:green">▲</span>	-
✦ Plasmapistole	Wähle jedes Mal, wenn diese Waffe für eine Fernkampfatacke gewählt wird, eines der folgenden Profile:				
- Standard	4	3+	5/6	Reichw. <span style="color:red">◆</span> , DS 1	-
- Überladung	4	3+	5/6	Reichw. <span style="color:red">◆</span> , DS 2, Heiß	-
✦ Schwere Boltpistoie	4	3+	3/4	Reichw. <span style="color:red">◆</span>	D 1
✕ Energiefaust	5	3+	5/7	Brutal	-
✕ Energiehammer	5	3+	5/6	-	Betäuben
✕ Energiewaffe	5	2+	4/6	Tödlich 5+	-
✕ Kettenschwert	5	2+	4/5	-	-

### FÄHIGKEITEN

**Sturmangriff:** Dieser Kämpfer kann während seiner Aktivierung zwei Aktionen **Kämpfen** ausführen.

### EINZIGARTIGE AKTIONEN

INTERCESSIONSTRUPP®, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ANFÜHRER, STURM-INTERCESSOR, SERGEANT



## INTERCESSOR-SERGEANT

Interceptor-Sergeants leiten die vernichtenden Salven ihrer Brüder auch im Durcheinander der sich stetig verändernden Killzones unerbittlich ins Ziel. Oft tragen sie selbst zudem Spezialausrüstung zur Unterstützung ihrer Ordensbrüder.



<b>B</b>	<b>APG</b>	<b>GA</b>
3 ○	3	1
<b>V</b>	<b>RW</b>	<b>LP</b>
3	3+	15

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
✦ Boltgewehr	4	2+	3/4	-	D 1
✦ Stalker-Boltgewehr	4	2+	3/4	DS 1, Schwer	-
✦ Sturmboltgewehr	4	2+	3/4	Unablässig	-
✕ Energiefaust	4	4+	5/7	Brutal	-
✕ Energiehammer	4	4+	5/6	-	Betäuben
✕ Energiewaffe	4	3+	4/6	Tödlich 5+	-
✕ Fäuste	4	3+	3/4	-	-
✕ Kettenschwert	4	3+	4/5	-	-

### FÄHIGKEITEN

**Disziplinierter Bolterbeschuss:** Dieser Kämpfer kann während seiner Aktivierung zwei Aktionen **Schießen** ausführen, sofern bei mindestens einer jener Fernkampfatacken eine Boltwaffe gewählt wird.

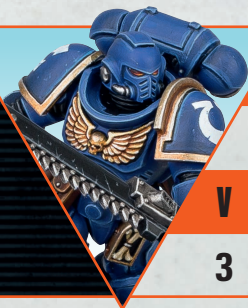
### EINZIGARTIGE AKTIONEN

INTERCESSIONSTRUPP®, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ANFÜHRER, INTERCESSOR, SERGEANT



## STURM-INTERCESSOR-KRIEGER

Durch Typ-X-Tacticus-Rüstungen geschützt stürmen Sturm-Intercessor-Krieger ins Gefecht. Dabei schwingen sie große Kettenschwerter und verschießen mit ihren Pistolen masse-reaktive Geschosse.



<b>B</b>	<b>APG</b>	<b>GA</b>
3 ○	3	1
<b>V</b>	<b>RW</b>	<b>LP</b>
3	3+	14

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
➔ Schwere Boltpistole	4	3+	3/4	Reichw. <span style="color:red">◆</span>	D 1
✂ Kettenschwert	5	3+	4/5	-	-

### FÄHIGKEITEN

**Sturmangriff:** Dieser Kämpfer kann während seiner Aktivierung zwei Aktionen **Kämpfen** ausführen.

### EINZIGARTIGE AKTIONEN

INTERCESSIONSTRUPP, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, STURM-INTERCESSOR, KRIEGER



## STURM-INTERCESSOR-GRENADIER

Diese Spezialisten tragen eine Reihe tödlicher Granaten und versorgen ihr Kill Team mit wertvoller Unterstützung auf kurze Distanz, wenn es Schwärme geringerer Feinde oder schwer gepanzerte Ziele bekämpfen muss.



<b>B</b>	<b>APG</b>	<b>GA</b>
3 ○	3	1
<b>V</b>	<b>RW</b>	<b>LP</b>
3	3+	14

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
➔ Schwere Boltpistole	4	3+	3/4	Reichw. <span style="color:red">◆</span>	D 1
✂ Kettenschwert	5	3+	4/5	-	-

### FÄHIGKEITEN

**Sturmangriff:** Dieser Kämpfer kann während seiner Aktivierung zwei Aktionen **Kämpfen** ausführen.

**Grenadier:** Dieser Kämpfer ist mit Fragmentgranaten und Sprenggranaten ausgerüstet (Seite 8) und dies kostet keine Ausrüstungspunkte.

### EINZIGARTIGE AKTIONEN

INTERCESSIONSTRUPP, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, STURM-INTERCESSOR, GRENADIER



## INTERCESSOR-KRIEGER

Intercessor-Krieger geben mit ihren Boltgewehren vernichtende Salven ab. Ihre Taktiken und ihre Ausrüstung sind an zahlreiche Situationen anpassbar, deshalb bilden sie das Rückgrat der meisten Intercessionstrupps.



<b>B</b>	<b>APG</b>	<b>GA</b>
3 ○	3	1
<b>V</b>	<b>RW</b>	<b>LP</b>
3	3+	14

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
☞ Boltgewehr	4	3+	3/4	-	D 1
☞ Stalker-Boltgewehr	4	3+	3/4	DS 1, Schwer	-
☞ Sturmboltgewehr	4	3+	3/4	Unablässig	-
✕ Fäuste	4	3+	3/4	-	-

### FÄHIGKEITEN

**Disziplinierter Bolterbeschuss:** Dieser Kämpfer kann während seiner Aktivierung zwei Aktionen **Schießen** ausführen, sofern bei mindestens einer jener Fernkampfattacken eine Boltwaffe gewählt wird.

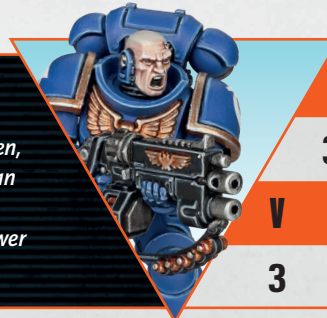
### EINZIGARTIGE AKTIONEN

INTERCESSIONSTRUPP, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESSOR, KRIEGER



## INTERCESSOR-SCHÜTZE

Diese Spezialisten unterstützen ihr Kill Team mit Granaten, die sie mit dem Unterlaufgranatwerfer verschießen, der an ihrem Boltgewehr angebracht ist. Diese Sprengladungen richten maximalen Schaden an dicht besetzten oder schwer gepanzerten Stellungen an.



<b>B</b>	<b>APG</b>	<b>GA</b>
3 ○	3	1
<b>V</b>	<b>RW</b>	<b>LP</b>
3	3+	14

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
☞ Boltgewehr	4	3+	3/4	-	D 1
☞ Stalker-Boltgewehr	4	3+	3/4	DS 1, Schwer	-
☞ Sturmboltgewehr	4	3+	3/4	Unablässig	-
☞ Unterlauf-Granatwerfer	Diese Waffe kann nicht für eine Aktion <b>Abwehrfeuer</b> gewählt werden. Wähle jedes Mal, wenn diese Waffe für eine Fernkampfattacke gewählt wird, eines der folgenden Profile:				
- Fragmentgranate	4	3+	2/4	Explosiv ○	-
- Sprenggranate	4	3+	4/5	DS 1	-
✕ Fäuste	4	3+	3/4	-	-

### FÄHIGKEITEN

**Disziplinierter Bolterbeschuss:** Dieser Kämpfer kann während seiner Aktivierung zwei Aktionen **Schießen** ausführen, sofern bei mindestens einer jener Fernkampfattacken eine Boltwaffe gewählt wird.

### EINZIGARTIGE AKTIONEN

INTERCESSIONSTRUPP, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESSOR, SCHÜTZE



# AUSRÜSTUNG

**INTERCESSIONSTRUPP** ⚔️ Kämpfer in deinem Kill Team können wie in der Missionsabfolge beschrieben mit Ausrüstung von dieser Liste ausgerüstet werden. Mit + markierte Ausrüstung kann nicht mehr als einmal gewählt werden, und jeder Kämpfer kann mit jedem dieser Gegenstände nicht mehr als einmal ausgerüstet werden.

## VERGELTER-KLASSE-ZIELFERNROHR [3 AUSRP]

Wähle ein Boltgewehr oder Stalker-Boltgewehr, mit dem der Kämpfer ausgerüstet ist. Jene Waffe erhält für das Gefecht die Sonderregel *Tödlich 5+*.

## VOM RECLUSIAM GESEGNETE BOLTGESCHOSSE+ [3 AUSRP]

Wähle eine Boltwaffe, mit der der Kämpfer ausgerüstet ist. Addiere für das Gefecht 1 zu beiden Schadenswerten jener Waffe.

## SCHWEBESCHILD [3 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht die folgende Fähigkeit:

**Schwebeschild:** Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer im Nahkampf kämpft, kann dein Gegner im Schritt Attackenwürfel werfen jenes Nahkampfs keine Attackenwürfel mit einem Ergebnis von weniger als 6 als kritischen Treffer beiseitelegen (zum Beispiel durch die Regeln *Tödlich X* oder *Rüstungsbrechend*).

## REINHEITSSIEGEL [3 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht die folgende Fähigkeit:

**Reinheitssiegel:** Einmal pro Gefecht kannst du, wenn dieser Kämpfer im Nahkampf kämpft oder eine Fernkampfatacke ausführt oder gegen ihn eine Fernkampfatacke ausgeführt wird, die Taktische List Befehlswiederholungswurf einsetzen (siehe Kill-Team-Grundhandbuch), ohne dafür BP auszugeben.

## AUSPEX+ [2 AUSRP]

Der Kämpfer kann während des Gefechts die folgende Aktion ausführen:

### AUSPEX-SCAN 1 AP

Wähle einen feindlichen Kämpfer, der für diesen Kämpfer sichtbar oder innerhalb von ⚔️ um diesen Kämpfer ist. Bis zum Ende des Wendepunkts gilt:

- Jener feindliche Kämpfer ist nicht verdeckt.
- Für jenen feindlichen Kämpfer können durch Deckung keine Verteidigungswürfel automatisch beiseitegelegt werden.

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

## KAMPFMESSER [1 AUSRP]

Der Kämpfer ist für dieses Gefecht mit der folgenden Nahkampfwaffe ausgerüstet.

Name	A	KG	SW
Kampfmesser	4	3+	3/5

## FRAGMENTGRANATE [2 AUSRP]

Der Kämpfer ist für dieses Gefecht mit der folgenden Fernkampfwaffe ausgerüstet.

Name	A	BF	SW
Fragmentgranate	4	3+	2/3

### Sonderregeln

Reichw. ⚔️, Explosiv ○, Indirekt, Beschränkt

## SPRENGGRANATE [3 AUSRP]

Der Kämpfer ist für dieses Gefecht mit der folgenden Fernkampfwaffe ausgerüstet. Er kann mit dieser Waffe keine Fernkampfatacke ausführen, indem er die Aktion **Abwehrfeuer** ausführt:

Name	A	BF	SW
Sprenggranate	4	3+	4/5

### Sonderregeln

Reichw. ⚔️, DS 1, Indirekt, Beschränkt



# INTERCESSIONSTRUPP SPEZIALEINSATZREGELN

Auf den folgenden Seiten findest du eine Reihe von Regeln für Spezialeinsatzkampagnen, in denen du **INTERCESSIONSTRUPP** als dein Fraktionsschlüsselwort gewählt hast.

## EHRENABZEICHEN

Jedes Mal, wenn ein **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer ein Ehrenabzeichen erhält, kannst du, statt eines aus seiner Spezialisierung zu ermitteln, eines von der Intercessionstrupp-Spezialisierungstabelle unten ermitteln. Du kannst entweder einen W6 werfen, um zufällig ein Ehrenabzeichen zu ermitteln (wiederhole unpassende Ergebnisse), oder du wählst ein passendes Ehrenabzeichen aus. Wie für alle Ehrenabzeichen gilt, dass ein Kämpfer das gleiche Ehrenabzeichen nicht mehr als einmal haben kann (wird ein bereits vorhandenes Ehrenabzeichen erwürfelt, wiederhole den Wurf, bis du ein anderes ermittelst hast).



## INTERCESSIONSTRUPP

### W6 Ehrenabzeichen

- Honores Ballisticae:** Wähle eine der Fernkampfwaffen dieses Kämpfers. Verbessere den Wert Ballistische Fertigkeit jener Waffe um 1 (bis zu einem Maximum von 2+).
- Honores Gladii:** Wähle eine der Nahkampfwaffen dieses Kämpfers. Verbessere den Wert Kampfgeschick jener Waffe um 1 (bis zu einem Maximum von 2+).
- Vorbild des Ordens:** Dieser Kämpfer erhält eine zusätzliche Ordentaktiken-Fähigkeit (Seite 3). Diese Fähigkeit muss aus einer Kategorie stammen, aus der er bereits eine Ordentaktik-Fähigkeit hat.
- Spirituelle Entschlossenheit:** Du kannst für diesen Kämpfer Erholungstests wiederholen. Außerdem kannst du jedes Mal, wenn dieser Kämpfer eine Kampfnarbe erhält, einen zusätzlichen W6 werfen und dich für eines der Ergebnisse entscheiden.
- Spezialisierung:** Wähle für diesen Kämpfer ein Ehrenabzeichen aus der Spezialisierung Nahkampf, Entschlossenheit, Präzisionsschütze oder Aufklärer. Beachte, dass du dabei auch aus Spezialisierungen wählen kannst, aus denen der Kämpfer normalerweise nicht wählen kann.
- Ehrung durch die Rüstkammer:** Wenn du im Schritt Ausrüstung auswählst, kannst du einen Ausrüstungsgegenstand wählen und diesen Kämpfer für einen Ausrüstungspunkt weniger damit ausrüsten (bis zu einem Minimum von 0 AusrP).

# SELTENE AUSRÜSTUNG

Jedes Mal, wenn du einen seltenen Ausrüstungsgegenstand für deine Reserve ermittelst, kannst du einen von der Tabelle unten statt aus einer anderen Quelle ermitteln, wenn deine Fraktion **INTERCESSIONSTRUPP** ist. Um dies zu tun, kannst du entweder einen W6 werfen, um zufällig einen seltenen Ausrüstungsgegenstand zu ermitteln (wiederhole unpassende Ergebnisse), oder du kannst einen passenden Gegenstand auswählen. Wie auch bei anderen seltenen Ausrüstungsgegenständen kann deine Reserve nicht mehr als einen jeder Art enthalten (wenn du einen bereits vorhandenen Gegenstand erwürfelst, wiederhole den Wurf, bis du einen anderen ermittelt hast).

## 1. BASTIONSFELDGENERATOR [3 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht die folgende Fähigkeit:

**Bastionsfeldgenerator:** Dieser Kämpfer hat einen Rettungswurf von 4+.

## 2. ADAMANTUMHANG [2 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht die folgende Fähigkeit:

**Adamantumhang:** Du kannst diese Fähigkeit einmal pro Wendepunkt einsetzen, wenn diesem Kämpfer kritischer Schaden zugefügt würde. Wenn du dies tust, verursacht jener Attackenwürfel stattdessen normalen Schaden.

## 3. ZIELERFASSUNGSOKULAR [2 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht die folgende Fähigkeit:

**Zielerfassungsookular:** Bei jeder Fernkampfattacke dieses Kämpfers sind feindliche Kämpfer im Schritt Infrage kommendes Ziel wählen nicht verdeckt.

## 4. SERVO-CHERUB [3 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht die folgende Fähigkeit:

**Servo-Cherub:** Dieser Kämpfer kann einmal pro Wendepunkt in seiner Aktivierung eine missionspezifische Aktion oder die Aktion **Aufsammeln** für einen Aktionspunkt weniger ausführen (bis zu einem Minimum von 0 AP).

## 5. MEISTERHAFTE RÜSTUNG [3 AUSRP]

Ändere den Rüstungswurfwert des Kämpfers für das Gefecht zu 2+.

## 6. ORDENSARTEFAKT [1 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht die folgende Fähigkeit:

**Ordensartefakt:** Wenn die Kontrolle über einen Missionszielmarker ermittelt wird, behandle den APG-Wert dieses Kämpfers als um 1 höher. Beachte, dass dies kein Modifikator ist. Im erzählerischen Spiel ist dies kumulativ mit dem Ehrenabzeichen Fokussiert (siehe Kill-Team-Grundhandbuch).

# STRATEGISCHE RESSOURCEN

Jedes Mal, wenn du deiner Operationsbasis eine Strategische Ressource hinzufügst und deine Fraktion **INTERCESSIONSTRUPP** ist, kannst du eine Ressource von der Liste unten statt aus einer anderen Quelle wählen. Wie bei allen Strategischen Ressourcen kannst du jede von ihnen maximal einmal haben.

## HYPNOINDOKTRINATIONSSCHREIN

*Das Kill Team unterhält in seiner Operationsbasis einen kompakten Meditationsdatenschrein. Über eine Neuralverbindung können die Ordensbrüder durch Hypnose und psychosomatische Interaktion ihre Meisterschaft in Fertigkeiten und Protokollen auffrischen, so dass sie im Einsatz immer mit maximaler Effizienz agieren können.*

Wähle im Schritt Datenblöcke aktualisieren nach der Schlacht unter den befreundeten **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfern, die für die Aufstellung gewählt wurden und denen kein Verlusttest misslungen ist, den Kämpfer mit den wenigsten Erfahrungspunkten; jener Kämpfer erhält 1 EP. (Kommen dafür mehrere Kämpfer infrage, entscheidest du, welcher davon 1 EP erhält.) Du kannst diese Strategische Ressource deiner Operationsbasis nur dann hinzufügen, wenn du mindestens einen Kämpfer des Ranges Veteran oder höher auf deinem Datenblock hast.

## AUFKLÄRUNGSDATEN-UPLINK

*Die Kämpfer benutzen einen verborgenen Signalverstärker, um die Verbindung zu einem Schiff des Ordens im Orbit aufrechtzuerhalten, von dem sie missionskritische Informationen über Feindbewegungen, topografische Veränderungen und Energiesignaturen erhalten. Dadurch kann der Trupp präzise Angriffe auf einen völlig unvorbereiteten Feind ausführen.*

Im Schritt Kämpfer aufstellen können **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer vollständig innerhalb von ▲ um deine Landezone aufgestellt werden (statt vollständig darin).

## EINSATZRÜSTKAMMER

*Dieses abgeschirmte Magazin wird von Servitoren gewartet, die Techmarines des Ordens geschickt haben. Die Waffen und die Munition darin wurden sorgfältig kalibriert und mit kostbaren Ölen gesalbt, damit sie jederzeit augenblicklich einsatzbereit sind.*

Im Schritt Kill Team auswählen kannst du auch die Waffenoptionen befreundeter **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer neu wählen (du bist nicht auf die Option beschränkt, die du gewählt hast, als der jeweilige Kämpfer deinem Datenblock ursprünglich hinzugefügt wurde). Ist beispielsweise ein **INTERCESSOR-SERGEANT**-Kämpfer mit Boltgewehr und Energiewaffe ausgerüstet, könntest du sein Boltgewehr, seine Energiewaffe oder beide durch eine andere zulässige Option wie auf Seite 1 aufgeführt ersetzen.

# MATERIALANFORDERUNGEN

In einer Spezialeinsatzkampagne kannst du die folgenden Materialanforderungen zusätzlich zu jenen aus anderen Quellen verwenden, wenn deine Fraktion **INTERCESSIONSTRUPP** ist.

## ANERKENNUNG FÜR EDLEN DIENST

1 MAP

*Kämpfer, die ihre Aufträge vorbildlich mit Geschick, Effizienz und in Übereinstimmung mit den Traditionen des Ordens ausführen, können für ihre großen Taten mit einem Artefakt aus der Rüst-kammer des Ordens belohnt werden. Dies ist ein ebenso symbolischer Akt wie ein praktischer, denn ein solches Artefakt macht den Kämpfer selbst zu einer hochverehrten Waffe.*

Erwirb diese Materialanforderung nach einem Spiel, in dem du gesiegt und 16 oder mehr Siegespunkte erhalten hast. Füge deiner Reserve einen einzelnen seltenen Ausrüstungsgegenstand hinzu.

## ARTIFICATORGEFERTIGTE WAFFE 1 MAP

*Die Gunst der Techmarines des Ordens ist eine große Ehre. Durch ihre Künste der Metallurgie und ihr arkanes technisches Wissen erschaffen sie Waffen, deren Gestalt ebenso perfekt ist wie ihre Tödlichkeit in der Schlacht.*

Erwirb diese Materialanforderung nach einem Spiel, in dem ein befreundeter **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer des Ranges Ass, Kämpferprobt oder Verehrt Erfahrungspunkte erhalten hat. Du kannst deiner Reserve einen seltenen Ausrüstungsgegenstand hinzufügen, aber nur jener Kämpfer kann damit ausgerüstet werden (notiere dies auf der erzählerischen Datenkarte jenes Kämpfers). Wird jener Kämpfer von deinem Datenblock entfernt, entferne jenen seltenen Ausrüstungsgegenstand aus deiner Reserve. Jeder befreundete **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer kann durch diese Materialanforderung nicht mehr als einmal aufgewertet werden.

## FEIERLICHER EID

1 MAP

*Als Teil der Kriegerkultur ihres Ordens leisten viele Space Marines Eide vor ihren Ordensbrüdern, im bevorstehenden Einsatz besonders ehrenvolle oder aufopferungsvolle Taten zu vollbringen.*

Erwirb diese Materialanforderung vor einem Spiel. Wähle einen **INTERCESSIONSTRUPP**-Kämpfer von deinem Datenblock, der einen Schwur des Augenblicks leistet. Wähle einen der folgenden Schwüre des Augenblicks und notiere ihn im Bereich Notizen auf der erzählerischen Datenkarte jenes Kämpfers.

- **Mut:** Der Kämpfer muss in dem Gefecht die größte Anzahl feindlicher Kämpfer kampfunfähig machen.
- **Pflicht:** Der Kämpfer muss in dem Gefecht mehr Siegespunkte durch das Missionsziel erzielen als jeder andere befreundete Kämpfer.
- **Ehre:** Der Kämpfer muss sich am Ende des Gefechts vollständig in der Landezone seines Gegners befinden.

Am Ende des Gefechts erhält jener Kämpfer, wenn er seinen Schwur des Augenblicks erfüllt hat, 2 EP (dies wird durch einen bestandenen Verlusttest nicht beeinflusst); alternativ kannst du entscheiden, dass er bei seinem Schwur des Augenblicks versagt. In letzterem Fall erleidet er die Kampfnarbe Zerebrales Leiden (siehe Kill-Team-Grundhandbuch). In beiden Fällen hat er keinen Schwur des Augenblicks mehr geleistet. Es darf zu jedem Zeitpunkt nur ein Kämpfer von deinem Datenblock einen Schwur des Augenblicks leisten, jeder Kämpfer darf jeden Schwur des Augenblicks nur einmal leisten und ein Kämpfer darf keinen anderen Schwur des Augenblicks leisten, bis ein anderer befreundeter Kämpfer einen Schwur des Augenblicks erfüllt oder dabei versagt hat.

# SPEZIALEINSÄTZE

Jedes Mal, wenn du einen Spezialeinsatz für dein Kill Team wählst, kannst du einen Spezialeinsatz von der nächsten Seite statt einem Spezialeinsatz aus einer anderen Quelle wählen, wenn deine Fraktion **INTERCESSIONSTRUPP** ist.

## VERTEIDIGER DER MENSCHHEIT

Mehr als je zuvor muss dieses Kill Team in der Ära Indomitus der Schild der Menschheit sein. In einem gefährlichen Kriegsgebiet ist sein Auftrag, den Verlauf des Krieges zu verändern. Dazu muss es zunächst lokale Überlegenheit herstellen und dann einen finalen Todesstoß führen.

### OPERATION 1: ÜBERLEGENHEIT HERSTELLEN

*Das Kill Team muss in Schlüsselgebieten erbarmungslos Überlegenheit herstellen, den Vormarsch des Feindes bremsen und ihm unmissverständlich die Macht des Adeptus Astartes vor Augen führen.*

Schließe fünf Spiele ab, in denen du Siegespunkte durch die Geheimoperationen „Güter schützen“, „Unbezwingbare Überlegenheit“ und/oder „Linie halten“ erhalten hast.

### OPERATION 2: PLÖTZLICHE ELIMINIERUNG

*Der Feind hat seinen Schwung verloren und sein Kampfeswille ist erschüttert. Er unternimmt einen letzten Versuch, noch den Sieg zu erringen, doch du wirst ihn aufhalten. Zerschmettere den Feind hier, dann wird er sich nicht mehr erholen.*

Schließe ein Spiel ab, in dem du die maximalen 2 Siegespunkte durch eine Sicherheit-Geheimoperation erhalten hast.

### AUSZEICHNUNG

- Du erhältst zwei Materialanforderungspunkte.
- Du kannst deine Ressourcenkapazität um eins erhöhen und kannst sofort die Materialanforderung Ressourcenerwerb (siehe Kill-Team-Grundhandbuch) einsetzen, ohne dass dies Materialanforderungspunkte kostet.

### SPEZIALEINSATZBONUS

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

## RACHE DER MENSCHHEIT

Das Kill Team hat einen mächtigen Feind lokalisiert, der die Verwundbarkeit einer imperialen Welt auszunutzen versucht. Diesen Feind soll das geschwinde Urteil des Imperators treffen. Überwältige ihn mit entschlossenen Angriffen, isoliere ihn von seiner Unterstützung und zerschmettere ihn, bevor er Widerstand formieren kann.

### OPERATION 1: STRATEGISCHE DOMINANZ

*Der Feind tötet und plündert auf breiter Front. Das Kill Team muss seine kämpferische Überlegenheit durch Exzellenz in jedem Bereich der Kriegsführung demonstrieren.*

Schließe fünf Spiele ab, in denen du Siegespunkte durch die Geheimoperationen „Schockwirkung“, „Unbezwingbare Überlegenheit“ und/oder „Streiter der Menschheit“ erhalten hast.

### OPERATION 2: GEZIELTE ZERSTÖRUNG

*Durch die Anstrengungen des Kill Teams ist der Feind angeschlagen. Um ihn vollends aufzureiben, sind chirurgisch präzise Angriffe nötig. Schalte Anführer aus, spüre geplünderte Reliquien auf und ersticke durch Duelle seinen Kampfeswillen.*

Schließe ein Spiel ab, in dem du die maximalen 2 Siegespunkte durch eine „Suchen und zerstören“-Geheimoperation erhalten hast.

### AUSZEICHNUNG

- Du kannst bis zu 10 EP unter den Kämpfern auf deinem Datenblock verteilen (maximal 3 EP pro Kämpfer).
- Du kannst deiner Reserve einen seltenen Ausrüstungsgegenstand hinzufügen oder deine Ressourcenkapazität um eins erhöhen.

### SPEZIALEINSATZBONUS

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