ARQUETIPO: SEGURIDAD / BUSCAR Y DESTRUIR

COMANDO ESCUADRA INTERCESORES

A continuación encontrarás una lista de los agentes que componen un comando ESCUADRA INTERCESORES, incluido, cuando sea relevante, cualquier equipo con el que esas miniaturas deban estar equipadas.

AGENTES

- 1 agente **ESCUADRA INTERCESORES** elegido de la siguiente lista:
  - Agente **SARGENTO INTERCESOR DE ASALTO** equipado con una opción de cada una de las siguientes:
    - Pistola lanzallamas o pistola bólter pesada
    - Espada sierra, puño de energía, arma de energía o martillo de trueno

    O con la siguiente opción:
    - Pistola de plasma; espada sierra
  - Agente **SARGENTO INTERCESOR** equipado con una opción de cada una de las siguientes:
    - Rifle bólter automático, rifle bólter o rifle bólter silencio
    - Espada sierra, puños, puño de energía, arma de energía o martillo de trueno

- 5 agentes **ESCUADRA INTERCESORES** elegidos de la siguiente lista:
  - **GUERRERO INTERCESOR DE ASALTO**
  - **GRANADERO INTERCESOR DE ASALTO**
  - **GUERRERO INTERCESOR** equipado con una de las siguientes opciones:
    - Rifle bólter automático; puños
    - Rifle bólter; puños
    - Rifle bólter silencio; puños
  - **TIRADOR INTERCESOR** equipado con un lanzagranadas auxiliar y una de las siguientes opciones:
    - Rifle bólter automático; puños
    - Rifle bólter; puños
    - Rifle bólter silencio; puños

Salvo agentes **GUERRERO**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes aquí listados.

ARMAS BÓLTER

Algunas reglas de esta lista de ejército hacen referencia a un "arma bólter". Un arma bólter es un arma a distancia que incluye "bólter" en su nombre, como por ejemplo bólter rifle silencio, pistola bólter pesada, etc.

Con agradecimientos a First Claw y el The Gretchin Revolutionary Committee por sus servicios de pruebas de juego adicionales.

OPERACIONES TÁCTICAS

Si tu facción es **ESCUADRA INTERCESORES**, puedes usar las siguientes operaciones tácticas de Escuadra Intercesores en el momento de la secuencia de misión especificado.

SEMBRAR LA CONFUSIÓN

Escuadra Intercesores – Operación táctica de facción 1
Puedes revelar esta operación táctica en el paso de revelar operaciones tácticas de cualquier Punto de inflexión.

- Al final de cualquier Punto de inflexión, si agentes amigos controlan uno o más marcadores de objetivo que estaban controlados por agentes enemigos al inicio del Punto de inflexión, obtienes 1PV.
- Si cumples la primera condición en cualquier Punto de inflexión subsiguiente, obtienes 1PV.

CAMPEÓN DE LA HUMANIDAD

Escuadra Intercesores – Operación táctica de facción 2
Puedes revelar esta operación táctica cuando un agente **ESCUADRA INTERCESORES** amigo incapacite a un agente enemigo. Al final de la batalla:

- Si durante la batalla ese agente amigo ha incapacitado a más enemigos que cada otro agente **ESCUADRA INTERCESORES** amigo, obtienes 1PV.
- Si durante la batalla ese agente amigo ha incapacitado a más enemigos que cada otro agente enemigo, obtienes 1PV.

SUPERIORIDAD INDOMABLE

Escuadra Intercesores – Operación táctica de facción 3
Revela esta operación táctica al final de la batalla:

- Si los agentes enemigos no controlan ningún marcador de objetivo pero un agente **ESCUADRA INTERCESORES** sí lo hace, obtienes 1PV.
- Si en la zona de aniquilación hay menos agentes enemigos que agentes **ESCUADRA INTERCESORES** amigos, obtienes 1PV.

Si el objetivo de misión requiere que se retiren agentes de la zona de aniquilación para obtener puntos de victoria (pero no como resultado de ser incapacitados), por ejemplo "escapando", no puedes elegir esta operación táctica.

ESCUADRAS INTERCESORES

Las Escuadras Intercesores son uno de los comandos más comunes desplegados por Marines Espaciales que acompañan a las flotas de cruzada Indomitus. Diseñados como una pauta estándar para los comandos Adeptus Astartes, los protocolos de Escuadras Intercesores se diseminan entre todas las flotas. Estos grupos especializados de Intercesores e Intercesores de Asalto fueron formulados por primera vez por el Primarca Roboute Guilliman y han demostrado ser brutalmente efectivos. El Lord Comandante los planificó como equipos tácticamente adaptables que pudiesen responder a las necesidades de todo tipo de misiones, pues ni siquiera su genio estratégico podía prever todas las amenazas que las flotas encontrarían en la oscuridad de la galaxia.

Algunos Capítulos (particulamente los Ultramarines y sus Capítulos sucesores) abrazan esta pauta de comandos por su conexión al Primarca, considerando que con ello están honrando a su primogenitor. Otros emplean Escuadras Intercesores por la eficiencia táctica que representan, mientras que los Capítulos más rígidos las ven como algo puramente provisional hasta que las décadas de acumular datos al respecto justifiquen un uso más extendido. Las Escuadras Intercesores son enviadas a interceder en todo tipo de situaciones de apoyo a las fuerzas de ataque de una flota, o son desplegadas lejos del frente de batalla, en regiones donde el enemigo sea desconocido y prevalezcan las sombras sobre la luz del Emperador.

HABILIDADES

A continuación encontrarás habilidades comunes de un comando **ESCUADRA INTERCESORES**.

TÁCTICAS DE CAPÍTULO

Cada Capítulo de Marines Espaciales es una hermandad marcial con sus propias filosofías de combate adecuadas a las habilidades y el temperamento únicos de sus hermanos de batalla. Estos principios de guerra pueden estar vestidos con rituales esotéricos creados a lo largo de miles de años, pero siguen siendo tan brutalmente efectivos como cuando fueron establecidos por vez primera.

Cuando crees una lista de ejército o de datos para un comando **ESCUADRA INTERCESORES**, elige dos habilidades de las que se indican a continuación. Cada agente **ESCUADRA INTERCESORES** de tu lista de ejército o de datos gana estas habilidades.

Cada habilidad forma parte de una categoría, como por ejemplo "Disciplina de hierro". Las categorías no influyen en tu selección, pero hay otras reglas de esta lista de ejército (p.ej., Tácticas adaptativas, página 4) que pueden interactuar con las categorías.

Disciplina de hierro

Certero: Cada vez que este agente efectúe un ataque a distancia con un arma bólter, durante el paso de Tirar dados de ataque de dicho ataque a distancia, si has guardado algún impacto crítico, el arma gana la regla especial Sin cobertura para ese ataque a distancia.

Metódico: Puedes ignorar algunos o todos los modificadores a los atributos Habilidad de Proyectiles y Habilidad de Armas de las armas de este agente.

Francotirador letal: Las armas bólter con las que esté equipado este agente:

- Restan 1 a su atributo Daño crítico.
- Ganan la regla de impactos críticos HM1.

Evasión táctica

Incursor: Este agente puede realizar la acción de **Carga** mientras se encuentre en la zona de amenaza de un agente enemigo. Además, siempre que este agente realice una acción de **Movimiento normal**, puede moverse dentro de la zona de amenaza de un agente enemigo (pero no puede terminar su movimiento en ella).

Sigiloso: Siempre que se efectúe un ataque a distancia contra este agente, en el paso de Tirar dados de defensa de dicho ataque a distancia, antes de tirar tus dados de defensa, si está tras cobertura y a más de ⬟ del agente activo, puedes hacer una de las siguientes cosas:

- Guardar un dado adicional como una salvación normal exitosa, debido a la cobertura.
- Guardar un dado como una salvación crítica exitosa en lugar de una salvación normal, debido a la cobertura.

Móvil: Este agente puede realizar la acción de **Retroceder** por un punto de acción menos (hasta un mínimo de 1PA).

Fanatismo marcial

Agresivo: Cada vez que este agente combate durante una activación en la que haya realizado una acción de **Carga**, sus armas de combate ganan la regla de impactos críticos Desgarradora para ese combate.

Duelista: Cada vez que este agente combate, en el paso de Resolver impactos con éxito de ese combate, siempre que pare con un impacto crítico puedes elegir un impacto normal adicional de tu oponente para que sea descartado.

Rápido: Suma ▲ al atributo Movimiento de este agente.

Resiliencia forjagenes

Obstinado: Suma 1 al atributo Heridas de este agente.

Duradero: Los impactos críticos infligen 1 punto de daño menos a este agente.

Resistente: Siempre que se efectúe un ataque a distancia contra este agente, en el paso de Tirar dados de defensa de dicho ataque a distancia los dados de defensa guardados con resultados de 5+ son salvaciones críticas (en lugar de solo los dados de defensa guardados con resultados de 6).

ARDIDES ESTRATÉGICOS

Si tu facción es **ESCUADRA INTERCESORES**, puedes usar los siguientes ardides estratégicos durante la partida.

DOCTRINA DE ASALTO 1PM

Hasta el final del Punto de inflexión, cada vez que un agente **ESCUADRA INTERCESORES** amigo combata durante una activación en la que haya realizado una acción de **Carga**, en el paso de Tirar dados de ataque de ese combate puedes repetir uno de tus dados de ataque. No puedes usar otro ardid estratégico de tipo "Doctrina" durante este Punto de inflexión.

DOCTRINA DEVASTADORA 1PM

Hasta el final del Punto de inflexión, cada vez que un agente **ESCUADRA INTERCESORES** amigo efectúe un ataque a distancia contra un agente enemigo a más de ⬟ de él, en el paso de Tirar dados de ataque de ese ataque a distancia puedes repetir uno de tus dados de ataque. No puedes usar otro ardid estratégico de tipo "Doctrina" durante este Punto de inflexión.

DOCTRINA TÁCTICA 1PM

Hasta el final del Punto de inflexión, cada vez que un agente **ESCUADRA INTERCESORES** amigo efectúe un ataque a distancia contra un agente enemigo a ⬟ o menos de él, en el paso de Tirar dados de ataque de ese ataque a distancia puedes repetir uno de tus dados de ataque. No puedes usar otro ardid estratégico de tipo "Doctrina" durante este Punto de inflexión.

Y NO CONOCERÁN EL MIEDO 1PM

Hasta el final del Punto de inflexión:

- Puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores al LPA de los agentes **ESCUADRA INTERCESORES** amigos.
- Los agentes **ESCUADRA INTERCESORES** amigos no sufren lesiones.

ARDIDES TÁCTICOS

Si tu facción es **ESCUADRA INTERCESORES**, puedes usar los siguientes ardides tácticos durante la partida.

ÁNGEL DE MUERTE 1PM

Usa este ardid táctico al final de la fase de tiroteo. Elige un agente **ESCUADRA INTERCESORES** amigo para que realice una acción libre de **Combate**.

FISIOLOGÍA TRANSHUMANA 1PM

Usa este ardid táctico en el paso de Tirar dados de defensa de un ataque a distancia, tras tirar los dados de defensa por un agente **ESCUADRA INTERCESORES** amigo. Puedes guardar una de tus salvaciones normales exitosas como salvación crítica.

IRA DE VENGANZA 1PM

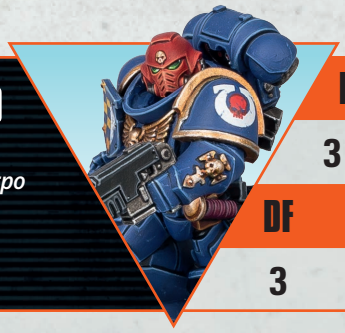
Usa este ardid táctico cuando un agente **ESCUADRA INTERCESORES** amigo quede incapacitado. Antes de retirar a dicho agente de la zona de aniquilación, puede realizar una acción libre de **Disparo**. A menos que se especifique lo contrario, el agente resultará lesionado.

TÁCTICAS ADAPTATIVAS 1PM

Usa este ardid táctico en el paso de Elegir comando, al seleccionar tu comando. Cambia una de tus habilidades de Tácticas de Capítulo (pág. 3) para la batalla por otra de la misma categoría. Solo puedes usar este ardid táctico una vez por batalla.

SARGENTO INTERCESOR DE ASALTO

Estos líderes de misión entienden cuál es el momento óptimo para lanzar cargas. Son ejemplares en el cuerpo a cuerpo, partiendo a sus enemigos en dos con sus letales armas de combate.



M	LPA	AG
3 ○	3	1
DF	**SAL.**	**H**
3	3+	15

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
⌖ Pistola lanzallamas	5	2+	2/2	Alc. ⬟, Ráfaga ▲	-
⌖ Pistola bólter pesada	4	3+	3/4	Alc. ⬟	P1
⌖ Pistola de plasma	*Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles para realizar el ataque:*				
- Estándar	4	3+	5/6	Alc. ⬟, FP1	-
- Supracarga	4	3+	5/6	Alc. ⬟, FP2, Sobrecalentamiento	-
⚔ Espada sierra	5	2+	4/5	-	-
⚔ Puño de energía	5	3+	5/7	Brutal	-
⚔ Arma de energía	5	2+	4/6	Letal 5+	-
⚔ Martillo de trueno	5	3+	5/6	-	Aturdir

HABILIDADES

Asalto de choque: Este agente puede realizar dos acciones de **Combate** durante esta activación.

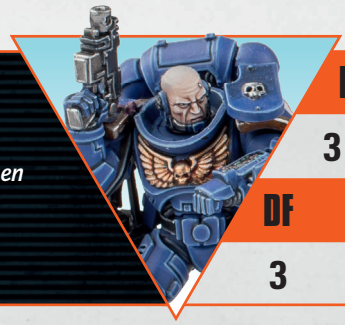
ACCIONES ÚNICAS

-

ESCUADRA INTERCESORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LÍDER, INTERCESOR DE ASALTO, SARGENTO

SARGENTO INTERCESOR

Los Sargentos Intercesores lideran a sus comandos en andanadas de gran potencia de fuego contra blancos en zonas de aniquilación siempre cambiantes. A menudo están equipados con armamento especializado para apoyar a sus hermanos de batalla.



M	LPA	AG
3 ○	3	1
DF	**SAL.**	**H**
3	3+	15

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
⌖ Rifle bólter automático	4	2+	3/4	Incesante	-
⌖ Rifle bólter	4	2+	3/4	-	P1
⌖ Rifle bólter Silencio	4	2+	3/4	FP1, Pesada	-
⚔ Espada sierra	4	3+	4/5	-	-
⚔ Puños	4	3+	3/4	-	-
⚔ Puño de energía	4	4+	5/7	Brutal	-
⚔ Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+	-
⚔ Martillo de trueno	4	4+	5/6	-	Aturdir

HABILIDADES

Disciplina bólter: Este agente puede realizar dos acciones de **Disparo** durante su activación si se ha elegido un arma bólter para al menos uno de esos ataques a distancia.

ACCIONES ÚNICAS

-

ESCUADRA INTERCESORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LÍDER, INTERCESOR, SARGENTO

GUERRERO INTERCESOR DE ASALTO

Protegidos por armaduras Mk X Tacticus, los Intercesores de Asalto cargan a la batalla blandiendo grandes espadas sierra y disparando proyectiles masarreactivos con sus pistolas.

M	LPA	AG
3 ○	3	1

DF	SAL.	H
3	3+	14

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
Pistola bólter pesada	4	3+	3/4	Alc. ⬟	P1
Espada sierra	5	3+	4/5	-	-

HABILIDADES

Asalto de choque: Este agente puede realizar dos acciones de **Combate** durante esta activación.

ACCIONES ÚNICAS

-

ESCUADRA INTERCESORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESOR DE ASALTO, GUERRERO

GRANADERO INTERCESOR DE ASALTO

Equipados con una gran variedad de letales granadas, estos especialistas ofrecen apoyo a corto alcance cuando sus fuerzas se enfrentan a enjambres de enemigos menores o blancos muy acorazados.

M	LPA	AG
3 ○	3	1

DF	SAL.	H
3	3+	14

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
Pistola bólter pesada	4	3+	3/4	Alc. ⬟	P1
Espada sierra	5	3+	4/5	-	-

HABILIDADES

Asalto de choque: Este agente puede realizar dos acciones de **Combate** durante esta activación.

Granadero: Este agente está equipado con granadas frag y granadas perforantes (pág. 8), y esto no cuesta puntos de equipo.

ACCIONES ÚNICAS

-

ESCUADRA INTERCESORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESOR DE ASALTO, GRANADERO

GUERRERO INTERCESOR

Los Guerreros Intercesores disparan punitivas oleadas de disparos con sus rifles bólter. Sus tácticas y su equipo pueden adaptarse a incontables situaciones, lo que los convierte en un valor fundamental para cualquier escuadra Intercesores.

M	LPA	AG
3 ○	3	1

DF	SAL.	H
3	3+	14

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
⌖ Rifle bólter automático	4	3+	3/4	Incesante	-
⌖ Rifle bólter	4	3+	3/4	-	P1
⌖ Rifle bólter Silencio	4	3+	3/4	FP1, Pesada	-
⚔ Puños	4	3+	3/4	-	-

HABILIDADES

Disciplina bólter: Este agente puede realizar dos acciones de **Disparo** durante su activación si se ha elegido un arma bólter para al menos uno de esos ataques a distancia.

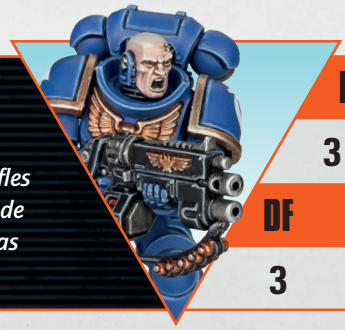
ACCIONES ÚNICAS

-

ESCUADRA INTERCESORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESOR, GUERRERO

TIRADOR INTERCESOR

Estos especialistas ofrecen fuego de apoyo a larga distancia gracias al lanzagranadas auxiliar de sus rifles bólter. Sus cargas explosivas pueden infligir un nivel de devastación máximo incluso a las posiciones enemigas mejor defendidas.



M	LPA	AG
3 ○	3	1

DF	SAL.	H
3	3+	14

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
⌖ Rifle bólter automático	4	3+	3/4	Incesante	-
⌖ Lanzagranadas auxiliar	*Esta arma no puede seleccionarse para acciones de* **Disparos defensivos.** *Cada vez que se elija esta arma para realizar un ataque, selecciona uno de los perfiles a continuación:*				
- Frag	4	3+	2/4	Área ○	-
- Perforante	4	3+	4/5	FP1	-
⌖ Rifle bólter	4	3+	3/4	-	P1
⌖ Rifle bólter Silencio	4	3+	3/4	FP1, Pesada	-
⚔ Puños	4	3+	3/4	-	-

HABILIDADES

Disciplina bólter: Este agente puede realizar dos acciones de **Disparo** durante su activación si se ha elegido un arma bólter para al menos uno de esos ataques a distancia.

ACCIONES ÚNICAS

-

ESCUADRA INTERCESORES, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, INTERCESOR, TIRADOR

EQUIPO

Los agentes **ESCUADRA INTERCESORES** de tu comando pueden equiparse con elementos de la siguiente lista como se especifica en la secuencia de misión. Cualquier pieza de equipo marcada con un **+** puede elegirse una vez como máximo, y ningún agente puede equiparse con más de una copia de cada elemento.

ÁUSPEX+ [2PE]

El agente puede realizar la siguiente acción durante la batalla:

ESCANEO ÁUSPEX — 1PA

Elige a un agente enemigo visible para este agente o a ⬟ o menos de él. Hasta el final del Punto de inflexión:

- Dicho agente enemigo no está oculto.
- No se pueden guardar automáticamente dados de defensa para ese agente enemigo por efecto de la cobertura.

Este agente no puede realizar esta acción mientras se encuentre en la zona de amenaza de un agente enemigo.

ATAQUE DE ESCUDO [3PE]

El agente gana la siguiente habilidad para la batalla:

Ataque de escudo: Cada vez que este agente combate, en el paso de Tirar dados de ataque de ese combate, tu oponente no podrá guardar como impactos críticos los dados de ataque con resultados de menos de 6 (p.ej., como resultado de las reglas Letal X o Desgarradora).

FILOPUÑAL [1PE]

El agente está equipado con la siguiente arma de combate para esta batalla.

Nombre	A	HP	D
Filopuñal	4	3+	3/5

GRANADA FRAG [2PE]

El agente está equipado con la siguiente arma a distancia para esta batalla:

Nombre	A	HP	D
Granada frag	4	3+	2/3
Reglas especiales			
Alc. ⬟, Área ◯, Indirecta, Limitada			

GRANADA PERFORANTE [3PE]

El agente está equipado con la siguiente arma a distancia para esta batalla. No puede hacer ataques a distancia con esta arma si realiza una acción de **Disparos defensivos**:

Nombre	A	HP	D
Granada perforante	4	3+	4/5
Reglas especiales			
Alc. ⬟, FP1, Indirecta, Limitada			

MIRA DE CLASE VENGANZA [3PE]

Elige un rifle bólter o un rifle bólter Silencio con el que esté equipado el agente. Dicha arma gana la regla especial Letal 5+ para la batalla.

PROYECTILES BENDECIDOS POR EL RECLUSIAM+ [3PE]

Elige un arma bólter con la que esté equipado el agente. Suma 1 a los dos atributos Daño de dicha arma para la batalla.

SELLO DE PUREZA [3PE]

El agente gana la siguiente habilidad para la batalla:

Sello de pureza: Una vez por batalla, cuando este agente esté combatiendo, esté efectuando un ataque a distancia o un enemigo esté efectuando un ataque a distancia contra él, puedes usar el ardid táctico Repetición de mando (ver el Libro básico de Kill Team) sin gastar ningún punto de mando.

ESCUADRA INTERCESORES OPERACIONES ESPECIALES

En las siguientes páginas encontrarás las reglas para las campañas de Operaciones especiales en las que hayas elegido ESCUADRA INTERCESORES como tu clave de facción.

HONORES DE BATALLA

Cada vez que un agente **ESCUADRA INTERCESORES** obtiene un honor de batalla, en lugar de determinar uno de su especialidad, puedes determinar uno de la tabla de Especialista Escuadra Intercesores que figura a continuación. Puedes tirar 1D6 para determinar aleatoriamente el honor de batalla (volviendo a tirar si no es adecuado), o puedes elegir uno. Como con cualquier honor de batalla, un agente no puede tener el mismo más de una vez (si se obtiene un resultado duplicado, se vuelve a tirar hasta obtener un resultado diferente).

ESPECIALISTA ESCUADRA INTERCESORES

1D6	Honor de batalla
1	**Honor de tirador:** Elige una de las armas a distancia de este agente. Mejora en 1 el atributo Habilidad de Proyectiles de dicha arma (hasta un máximo de 2+).
2	**Honor de duelista:** Elige una de las armas de combate de este agente. Mejora en 1 el atributo Habilidad de Armas (hasta un máximo de 2+).
3	**Ejemplo del Capítulo:** Este agente gana una habilidad de Tácticas de Capítulo adicional (pág. 3), que debe ser de la misma categoría que una de sus habilidades de Tácticas de Capítulo.
4	**Resolución espiritual:** Puedes repetir los chequeos de recuperación que hagas por este agente. Además, cada vez que este agente gane una Cicatriz de batalla, puedes tirar un D6 adicional y elegir qué resultado usar.
5	**Especializado:** Elige un Honor de batalla para este agente de las especialidades Combate, Contención, Tiro o Exploración. Ten en cuenta que podrías elegir un Honor de batalla de esa especialidad incluso si el agente no pudiese progresar en ella de manera normal.
6	**Honores de la armería:** En el paso de Elegir equipo, al seleccionar el equipo de tus provisiones, puedes seleccionar un elemento de equipo con el que equipar a este agente por 1 punto menos de equipo de lo normal (hasta un mínimo de 0 puntos de equipo).

EQUIPO INUSUAL

Cada vez que determines un elemento de equipo inusual para añadir a tus provisiones, si tu facción es **ESCUADRA INTERCESORES**, puedes determinar uno de la tabla siguiente en lugar de uno de otra fuente. Para ello, puedes tirar 1D6 para determinar aleatoriamente el equipo inusual (volviendo tirar si no es adecuado), o puedes elegir uno. Como con cualquier equipo inusual, tus provisiones no pueden incluir más de uno de cada elemento (si se obtiene un resultado duplicado, tira de nuevo hasta obtener un resultado diferente).

1. GENERADOR DE CAMPO DE BASTIÓN [3PE]

El agente gana la siguiente habilidad para la batalla:

Generador de campo de bastión: Este agente tiene una salvación invulnerable de 4+.

2. MANTO ADAMANTINO [2PE]

El agente gana la siguiente habilidad para la batalla:

Manto adamantino: Una vez por Punto de inflexión, cuando un dado de ataque vaya a infligir Daño crítico a este agente, puedes usar esta habilidad. En tal caso, dicho dado de ataque inflige Daño normal.

3. OCULAR TRAZABLANCOS [2PE]

El agente gana la siguiente habilidad para la batalla:

Ocular trazablancos: Cada vez que este agente efectúe un ataque a distancia, en el paso de Elegir blanco válido de dicho ataque a distancia, los agentes enemigos no se consideran ocultos.

4. SERVOQUERUBÍN [3PE]

El agente gana la siguiente habilidad para la batalla:

Servoquerubín: Una vez por Punto de inflexión, durante la activación de este agente, puede realizar una acción de misión o la acción **Recoger** por 1 punto de acción menos (hasta un mínimo de 0 puntos de acción).

5. ARMADURA DE ARTÍFICE [3PE]

Cambia el atributo Salvación del agente a 2+ para la batalla.

6. ARTEFACTO DE CAPÍTULO [1PE]

El agente gana la siguiente habilidad para la batalla:

Artefacto de Capítulo: Al determinar el control de un marcador de objetivo, trata el atributo LPA de este agente como si fuera 1 punto mayor. Ten en cuenta que esto no es un modificador. En el juego narrativo, esto es acumulativo con el Honor de batalla Concentrado (ver el Libro básico de Kill Team).

RECURSOS ESTRATÉGICOS

Cada vez que añadas un recurso estratégico a tu base de operaciones, si tu facción es **ESCUADRA INTERCESORES**, puedes elegir un elemento de la lista siguiente en lugar de elegir uno de otra fuente. Como con cualquier recurso estratégico, no puedes tener más de uno de cada.

CAPILLA DE HIPNOINDOCTRINACIÓN

El comando mantiene como base de operaciones una compacta capilla de meditación por datos. Mediante la comunión neuronal con el dispositivo que hay en ella, un hermano de batalla puede reforzar su dominio de habilidades y protocolos mediante la sugestión hipnótica e interacciones psicosomáticas, afinando su puntos fuertes para mantenerse en un nivel de eficiencia perfecto.

Tras la batalla, en el paso de Actualizar listas de datos, de entre los agentes **ESCUADRA INTERCESORES** amigos que hayan sido seleccionados para el despliegue y no hayan fallado un chequeo de bajas, el que tenga menos puntos de experiencia gana 1PX (si hay más de un agente que cualifique para esto, elige a uno de ellos para que gane 1PX). Solo puedes añadir este recurso estratégico a tu base de operaciones si tu lista de datos incluye al menos un agente de rango Veterano o superior.

ENLACE DE DATOS DE INTELIGENCIA

Usando un amplificador de comunicaciones que las hace llegar hasta la nave orbital del Capítulo, los agentes de esta escuadra reciben inteligencia vital sobre los movimientos enemigos, los cambios topográficos y las trazas energéticas. Esta información les permite lanzar precisos ataques sorpresa.

En el paso de Desplegar agentes, los agentes **ESCUADRA INTERCESORES** pueden ser desplegados completamente a ▲ o menos de tu zona de descenso (en lugar de completamente dentro de ella).

INFRABÓVEDA ARSENAL

Los Servidores de los Tecnomarines del Capítulo operan este arsenal blindado. Las armas y municiones que contiene son cuidadosamente calibradas y bruñidas con ungüentos a fin de mantenerse en perfecto estado para cualquier misión.

En el paso de Elegir comando, puedes reseleccionar las opciones de armas equipadas de los agentes **ESCUADRA INTERCESORES** amigos (no estás limitado a la opción que seleccionaste cuando los añadiste por primera vez a tu lista de datos). Por ejemplo, si un agente **SARGENTO INTERCESOR** está equipado con un rifle bólter y un arma de energía, podrías cambiar dicho rifle bólter, dicha arma de energía o ambos por otra opción válida de las que se especifican en la página 1.

REQUISICIONES

En una campaña de Operaciones especiales, si tu facción es **ESCUADRA INTERCESORES**, puedes usar las siguientes requisiciones además de las procedentes de otras fuentes.

ARMA CREADA POR ARTÍFICES 1PR

Para recibir el favor de los Tecnomarines del Capítulo es un gran honor. Su talento para la metalurgia y su conocimiento de la tecnología arcana son usados para fabricar armas cuya perfección estética está a la altura de su letalidad.

Adquiere esta requisición tras una partida en la que un agente **ESCUADRA INTERCESORES** amigo con rango As, Curtido o Venerado haya ganado puntos de experiencia. Puedes añadir un elemento de equipo inusual a tus provisiones, pero solo puedes equipar con él a dicho agente (anótalo en su tarjeta de datos narrativa). Si el agente en cuestión es borrado de tu lista de datos, retira de tus provisiones el elemento de equipo inusual. Cada agente **ESCUADRA INTERCESORES** amigo solo puede ser mejorado con esta requisición una vez.

OFRENDA AL NOBLE DEBER 1PR

Los agentes que ejecutan sus misiones con gran pericia, eficiencia y representando de manera ejemplar los dogmas de su Capítulo, pueden verse recompensados por sus hazañas con un artefacto sacado de las cámaras del Capítulo. Tal concesión es tan simbólica como práctica, transformando al propio agente en un arma de guerra.

Elige un arma con la que esté equipado un agente **ESCUADRA INTERCESORES** amigo. Puedes mejorar el arma de dicho agente dos veces con equipo inusual del Libro básico de Kill Team (en lugar de solo una vez). Anota "Arma creada por artífice" en la tarjeta de datos narrativa de ese agente.

SOLEMNE JURAMENTO 1PR

Como parte de la cultura guerrera de su Capítulo, muchos Marines Espaciales hacen juramentos ante sus hermanos de batalla para cumplir hazañas de honor o deber durante un conflicto inminente.

Adquiere esta requisición antes de una partida. Elige a un agente **ESCUADRA INTERCESORES** de tu lista de datos para llevar a cabo un Juramento del momento. Elige uno de los Juramentos del momento de abajo y anótalo en la sección de Notas de la tarjeta de datos narrativa de ese agente.

- **Valor:** El agente debe incapacitar al mayor número de agentes enemigos en la batalla.
- **Deber:** El agente debe otorgarte más puntos de victoria por el objetivo de misión que cualquier otro agente amigo durante la batalla.
- **Honor:** El agente debe encontrarse completamente dentro de la zona de descenso de tu oponente al final de la batalla.

Al final de la batalla, si ese agente ha completado su Juramento del momento, obtiene 2PX (esto no se ve afectado por un chequeo de bajas exitoso); como alternativa, puedes elegir que fracase en su Juramento del momento, en cuyo caso sufrirá la Cicatriz de batalla Aflicción cerebral (ver el Libro básico de Kill Team). En cualquiera de los dos casos, se considera que ya no está bajo un Juramento del momento. No puedes tener a la vez a más de un agente de tu lista de datos bajo un Juramento del momento, cada agente solo puede tomar cada Juramento del momento una vez, y un agente no puede tomar otro Juramento del momento hasta que un agente amigo distinto haya completado un Juramento del momento o haya fracasado en él.

OPERACIONES ESPECIALES

Cada vez que elijas una Operación especial para tu comando, si tu facción es **ESCUADRA INTERCESORES**, puedes elegir una de las que figuran en la página contigua en lugar de una de otra fuente.

DEFENSORES DE LA HUMANIDAD

El comando debe ser el escudo de la Humanidad, ahora más que nunca en la Era Indomitus. Se le ha enviado a una zona de guerra con órdenes de utilizar su superioridad para propinar un golpe definitivo que dé la vuelta a la situación.

OPERACIÓN 1: ESTABLECER SUPERIORIDAD

El comando debe lograr el dominio total en zonas clave a fin de ralentizar el avance enemigo y dejarle claro que se enfrenta al devastador poder del Adeptus Astartes.

Completa cinco partidas en las que obtuviste puntos de victoria por la operación táctica "Proteger activos", "Superioridad indomable" y/o "Aguantar la línea".

OPERACIÓN 2: ELIMINACIÓN DE CHOQUE

El enemigo ha perdido su inercia; su moral está al borde del precipicio. Está llevando a cabo un último esfuerzo por avanzar hasta la victoria. No podemos permitirle que gane terreno. Si quebramos sus fuerzas ahora, ya no se recuperará.

Completa una partida en la que obtuviste el máximo de 2 puntos de victoria por la operación táctica "Seguridad".

DISTINCIÓN

- Obtienes dos puntos de requisición.
- Puedes aumentar en 1 tu capacidad de recursos, y usar de inmediato una vez la requisición Ventaja adquirida (ver el Libro básico de Kill Team) sin gastar puntos de requisición.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

A efectos del Beneficio de operaciones especiales de una misión, esta operación especial se considera una operación especial de Asegurar distrito.

VENGANZA DE LA HUMANIDAD

El comando ha localizado a unos peligrosos enemigos que están depredando un mundo Imperial vulnerable. Hay que llevar hasta ellos el rápido e inmisericorde juicio del Emperador, arrollándolos con asaltos decisivos, aislándolos de cualquier apoyo y aplastándolos por completo antes de que puedan organizarse.

OPERACIÓN 1: DOMINIO ESTRATÉGICO

Las fuerzas enemigas está muy extendidas, matando y saqueando. El comando debe someterlo aprovechando su increíble adaptabilidad en todas las disciplinas bélicas.

Completa cinco partidas en las que obtuviste puntos de victoria por las operaciones tácticas "Sorpresa y temor", "Superioridad indomable" y/o "Campeón de la Humanidad".

OPERACIÓN 2: DESTRUCCIÓN FOCALIZADA

El enemigo ya ha sido obligado a ponerse a la defensiva, y ahora toca aniquilarlo mediante ataques quirúrgicos dirigidos a matar a sus líderes, recuperar las reliquias que ha saqueado y forzarle a duelos que minen su moral.

Completa una partida en la que obtuviste el máximo de 2 puntos de victoria por la operación táctica "Buscar y destruir".

DISTINCIÓN

- Puedes distribuir hasta 10PX entre los agentes de tu lista de datos (máximo 3PX por agente).
- Puedes añadir un elemento de equipo inusual a tus provisiones, o puedes aumentar en 1 tu capacidad de recursos.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

A efectos del Beneficio de operaciones especiales de una misión, esta operación especial se considera una operación especial de Orden de purga.