

KILL TEAM

CAMPAÑA DE KILL TEAM

DobleUno ÚBEDA

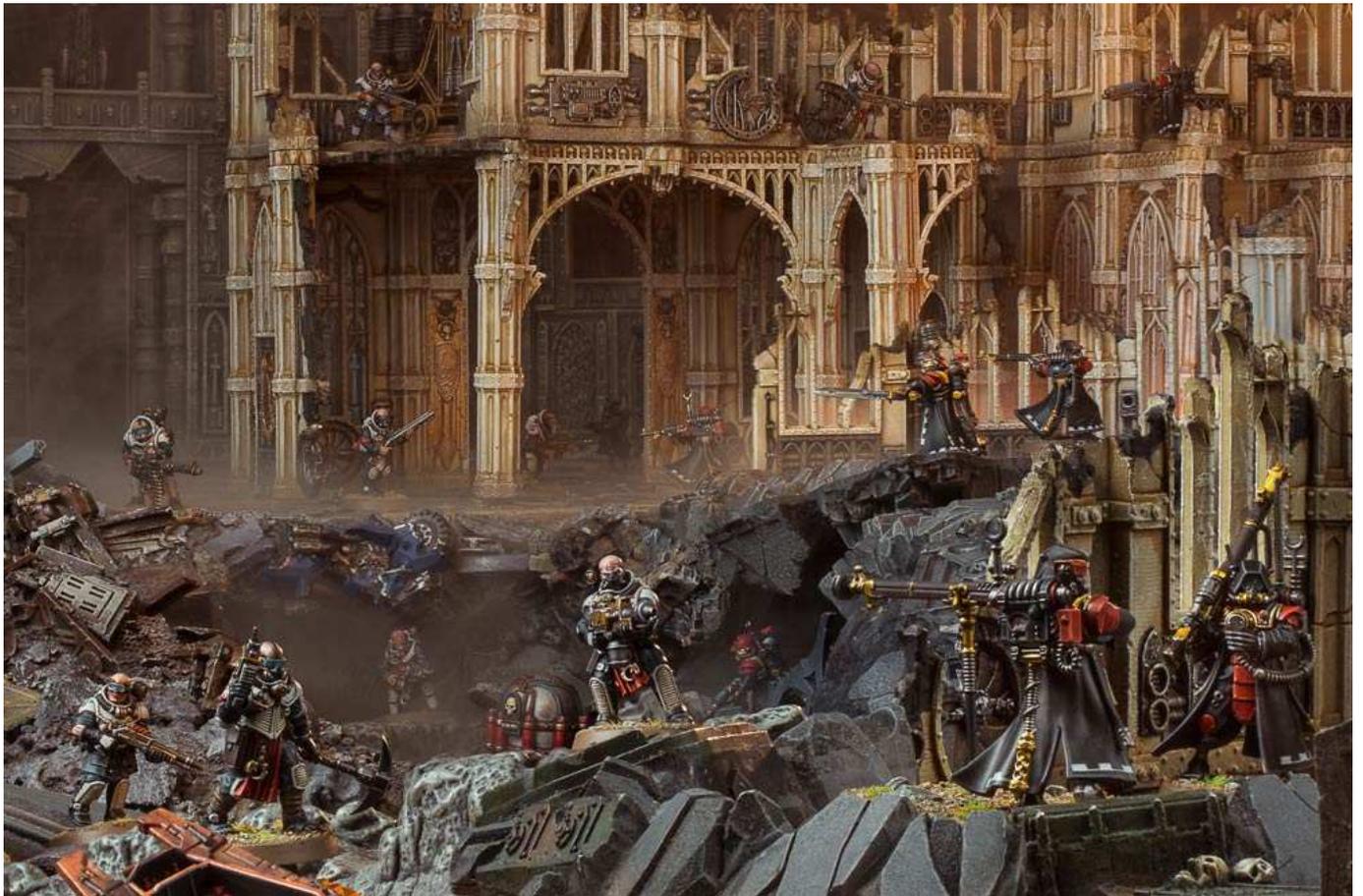


- La inscripción estará abierta del **14 de enero de 2019** al **27 de enero de 2019**
- 10€** para **no socios** con **5€** de fianza
- Se jugaran un total de **12 jornadas**
- Desde el **28 de enero** hasta el **7 de julio**
- Para inscribirse basta con enviar un correo a:

DOBLE.UNO.ASOCIACION@gmail.com



KILL TEAM



CONTENIDO

1. Introducción _____ pag.3
2. Reglas Aplicables durante la Campaña _____ pag.4
3. Como organizar tu Comando de Kill Team _____ pag.5 a pag. 6.
4. Jornadas y Batallas _____ pag.7 a pag.42
 - Reglas especiales de terreno.
 - Jornadas y Kill Zone.
5. Puntuaciones y Fin de la Campaña _____ pag.43 a pag. 44



KILL TEAM



INTRODUCCIÓN

Kill Team es un juego de mesa con miniaturas que enfrenta en batalla a equipos de especialistas de élite, fanáticos diversos y acérrimos veteranos unos contra otros en pequeñas escaramuzas cuyos combates pueden durar **unos 45 minutos**.

Las partidas de Kill Team giran en torno a conflictos vitales entre pequeños pero potentes comandos. Una única escuadra de combatientes bien equipados y adiestrados es capaz de inclinar la balanza de un conflicto. Ya se trate de asesinos audaces, exploradores de ojo de halcón o veteranos de pelo cano empeñados en una venganza, estos guerreros pueden alterar el destino de planetas enteros.



KILL TEAM

REGLAS APLICABLES Y CALENDARIO DE MISIONES

COMPROMISO

Al apuntarte en la Campaña, asumes el compromiso de jugar todos los partidos que componen la competición. Si no puedes garantizar la disputa de todos los encuentros, por favor, es mejor que no te apuntes a que dejes al resto colgados por tu culpa. Si lo único que quieres es jugar partidos de vez en cuando, seguro que podremos quedar cualquier día sin provocar ningún perjuicio al resto de los participantes.

COMISARIOS de la CAMPAÑA

Los comisarios de la campaña serán Jorge Serrano y Fran Herranz, ellos tendrán la última palabra en todas las decisiones. Cualquier duda, sugerencia o incidencia en la misma, podéis hacérsela llegar a través del grupo de Whatsapp de Kill Team que tiene la Asociación.

NÚMERO DE PARTICIPANTES (comandantes)

Se fija un límite máximo de 24 participantes (comandantes). A partir de ahora se llamará "comandantes" a las personas físicas y "comandos" a las miniaturas de Kill Team.

INSCRIPCIÓN

El precio de la inscripción es de:

-**15 €uros** para los NO socios (el pago de la inscripción permite jugar las partidas al Club de DobleUno).

-**5 €uros** para los socios de DobleUno.

El plazo de inscripción **se abre el 14 de enero de 2019 hasta el 27 de enero de 2019**. La inscripción se realizará por riguroso orden de pago. El pago se hará en mano a los comisarios (un Whatsapp y quedamos) **se puede pagar fraccionado en 3 pagos 5€uros al mes**.

Al final de la Campaña se devolverán 5€ en concepto de fianza a los comandantes que hayan jugado todos sus misiones.

Para inscribirse basta con enviar un correo a DOBLE.UNO.ASOCIACION@gmail.com dando datos de contacto; ·Nombre. ·Teléfono para comunicarnos por Whatsapp

Lo bueno de esta campaña es que todos (menos los Comisarios) **empezamos de cero en conocimientos sobre Kill Team, pero te ayudaremos y enseñaremos para que disfrutes de éste juego.**

CALENDARIO

- 1ª Misión se luchará en el **Sector Imperialis** del 28 de enero al 03 de febrero.
- 2ª Misión se luchará en el **Sector Imperialis** del 04 de febrero al 17 de febrero.
- 3ª Misión se luchará en el **Death World Forest** del 18 de febrero al 03 de marzo.
- 4ª Misión se luchará en el **Death World Forest** del 04 de marzo al 17 de marzo.
- 5ª Misión se luchará en **The Truehawk** (reglamento Rogue Trader) del 18 de marzo al 31 de marzo.
- 6ª Misión se luchará en **la Capilla Ministorum** (Rogue Trader) del 01 de abril al 14 de abril.
- 7ª Misión se luchará en el **Sector Mechanicus** del 15 de abril al 28 de abril.
- 8ª Misión se luchará en el **Sector Mechanicus** del 29 de abril al 12 de mayo.
- 9ª Misión se luchará en el **Sector Munitorum** del 13 de mayo al 26 de mayo.
- 10ª Misión se luchará en el **Sector Munitorum** del 27 de mayo al 09 de junio.
- 11ª Misión se luchará en el **Endless Corridors** (reglamento Arena) del 10 de junio al 23 de junio.
- 12ª Misión se luchará en el **Sector Fronteris** del 24 de junio al 07 de julio

-----**FIN DE LA CAMPAÑA**-----

Lo único que los participantes deben tener **es las miniaturas de su comando**, la escenografía, manuales, tokens, reglas y sitio lo pondrá DobleUno.



KILL TEAM

COMO ORGANIZAR TU COMANDO

Cada comando es distinto, pero todos comparten ciertos rasgos. Cuentan con la dirección de un líder. También incluyen un puñado de especialistas cuyas destrezas marciales hacen de ellos activos vitales en el campo de batalla, apoyando al resto de los soldados del comando y conduciéndolos a la victoria.

Las distintas **claves de facción** (razas) que hay hasta el momento son:

- Asuryani. ·Drukhari. ·Harlequins. ·Necrons. ·Orks. ·T'au Empire.
- Tyranids. ·Adeptus Astartes. ·Deathwatch. ·Grey Knights. ·Astra Militarum.
- Adeptus Mechanicus. ·Heretic Astartes. ·Death Guard. ·Thousand Sons.
- Genestealer Cults. ·Gellerpox Infected. ·ElucidianStarstriders. ·Kroot.



Nota: Es normal que no sepas como hacer tu hoja de mando de Kill Team así que si te animas a participar te ayudaremos a crearla y te enseñaremos a jugar, además de enviarte el reglamento por email.



KILL TEAM

HOJA DE MANDO DE CAMPAÑA

Cada jugador en una campaña dispone de una **hoja de campaña**, a partir de la cual elige su comando para cada misión. Esta hoja se crea igual que la **hoja de mando** de una partida de juego equilibrado, con la diferencia de que se empieza con hasta 12 miniaturas, en lugar de 20, y puede aumentar a más de 20 miniaturas a medida que la campaña progresa.

Los comandos de esta campaña se construyen tal y cómo se describe en la página 62 del Reglamento de Kill Team. Para crear la **hoja de mando** inicial de ésta campaña se utilizarán las siguientes reglas.

- Todos los miembros del Comando deben compartir la misma clave de facción (raza).
 - Los Comandantes (jugadores) crearan un Comando inicial de máximo 100 puntos.
 - Al comienzo de cada misión se escogerá 1 Líder y como máximo 3 Especialistas.
 - El Comando deberá de tener un mínimo de 3 miniaturas y un máximo de 20 miniaturas (el límite de 20 miniaturas será permanente en toda la campaña).
 - La Expansión **Kill Team Commanders** podrá ser usada a partir de la 3ª Misión.
- Después de cada Misión los comandantes tiraran 2 dados de 10 y la suma de ambos será los ingresos que su Centro de Inteligencia Central les dará para contratar nuevos reclutas y nuevo armamento.
- Se permitirá ampliar el Comando a un máximo 200 puntos, pero solo con la intención de tener la posibilidad de cambiar de personal especializado en las distintas misiones, ya que todas las misiones se jugarán con máximo 100 puntos de Comando. Por explicarlo brevemente hablamos de un "banquillo".

Existe una app para crear roster (listas) de Kill Team:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.companyname.KillTeam>

En el enlace anterior te la podrás descargar e ir viendo las distintas facciones, sus características y sus equipamientos. La única pega es que esta en ingles, pero os será de gran ayuda.



KILL TEAM

JORNADAS Y BATALLAS

La 1ª y 2ª misión se jugará en la KillZone Sector Imperialis.

Zona de Aniquilación: Sector Imperialis, reglas aplicables en ésta KillZone:

Las calles hechas añicos y las ruinas bombardeadas se extienden durante millas y millas en todas direcciones. A fin de llegar hasta su objetivo, los comandos deben encontrar una ruta por entre los restos de cadáveres de los pobres civiles que vivían allí.

Una vez el campo de batalla haya sido desplegado, antes de colocar los comandos un jugador tirará **1D6** y consultará la tabla de entorno para ver que regla adicional se usará en la misión:



TABLA DE ENTORNO	
1D6	RESULTADO
1	Habitáculos vacíos. ninguna regla adicional.
2	Municiones abandonadas. una miniatura adicional en cada comando puede disparar en cada ronda de batalla con un arma de Granada con la que esté equipado.
3	Humo en el aire. todos los jugadores deben restar 1 de todas sus tiradas para impactar en la fase de disparo.
4	Trampas. las plantas superiores de las ruinas se consideran terreno peligroso.
5	Túneles. si una miniatura de tu comando empieza tu fase de movimiento a 1" o menos de una boca de alcantarilla y a más de 1" de cualquier miniatura enemiga, y no está sacudida, puede entrar en los túneles. Al hacerlo, retírala del campo de batalla. Al final de tu fase de movimiento de la siguiente ronda de batalla, puedes colocar a dicha miniatura a 1" o menos de cualquier boca de alcantarilla que esté a 24" o menos de la boca de alcantarilla que usó para entrar en los túneles, y a más de 1" de cualquier miniatura enemiga. Se considerará que la miniatura ha realizado un movimiento normal. Mientras esté fuera del tablero, la miniatura se considera fuera de combate a efectos de chequeos de Agallas y de chequeos para comprobar si tu comando resulta desmoralizado. Si la miniatura no está en el campo de batalla al final de la partida, se la considerará fuera de combate.
6	Depósito secreto. en una partida de campaña (ver página 204), el jugador que gane la misión obtendrá 1 material. Aparte de esto, no hay más reglas adicionales.

Si en la Tabla de Entorno sale "Túneles" los jugadores podrán usar las bocas de alcantarilla permiten a las miniaturas moverse a través de dichos túneles.



KILL TEAM

REFERENCIA

1. Fase de iniciativa	Los jugadores deciden a la tirada más alta quién actúa antes en cada fase.	4. Fase de disparo	Las miniaturas pueden disparar contra el enemigo.
2. Fase de movimiento	Los jugadores mueven a las miniaturas que puedan hacerlo, y pueden cargar contra sus enemigos.	5. Fase de combate	Las miniaturas se agrupan y atacan con armas de combate.
3. Fase psíquica	Los psíquicos pueden usar sus poderes mentales.	6. Fase de moral	Los jugadores hacen chequeos para ver si sus miniaturas se desmoralizan o mantienen la cabeza fría.

MODIFICADORES A LAS TIRADAS PARA IMPACTAR EN ATAQUES A DISTANCIA

El blanco está a largo alcance (pág. 31)	-1
El blanco está a cubierto (pág. 30)	-1
Por cada herida superficial que tenga la miniatura atacante (pág. 32)	-1
El comando de la miniatura atacante está desmoralizado (pág. 36)	-1

MODIFICADORES A LAS TIRADAS DE LESIONES POR PODERES PSÍQUICOS/ATAQUES A DISTANCIA

La miniatura lesionada está a cubierto del psíquico/ atacante y a 1" o menos de alguna de las miniaturas o elementos de terreno que la dejan a cubierto	-1
Por cada herida superficial que tenga la miniatura lesionada (pág. 32)	+1

MODIFICADOR A LAS TIRADAS DE LESIONES POR ATAQUES DE COMBATE

Por cada herida superficial que tenga la miniatura lesionada (pág. 32)	+1
--	----

MODIFICADORES A LAS TIRADAS PARA IMPACTAR EN ATAQUES DE COMBATE

Hay terreno interpuesto (pág. 35)	-1
Por cada herida superficial que tenga la miniatura atacante (pág. 32)	-1
El comando de la miniatura atacante está desmoralizado (pág. 36)	-1

1D6 TIRADA DE LESIONES

3 o menos	Herida superficial
4+	Fuera de combate

TIRADA PARA HERIR

FUERZA DEL ATAQUE CONTRA RESISTENCIA DEL BLANCO	RESULTADO NECESARIO EN 1D6
¿La Fuerza es EL DOBLE (o más) que la Resistencia?	2+
¿La Fuerza es MAYOR que la Resistencia?	3+
¿La Fuerza es IGUAL que la Resistencia?	4+
¿La Fuerza es MENOR que la Resistencia?	5+
¿La Fuerza es LA MITAD (o menos) que la Resistencia?	6+

MODIFICADORES A LOS CHEQUEOS DE AGALLAS

Cada otra miniatura amiga sacudida o fuera de combate	+1
Cada otra miniatura amiga (sin contar las que estén sacudidas) a 2" o menos de la miniatura.	-1



KILL TEAM

EJEMPLO DE RONDA DE BATALLA

Las siguientes páginas te mostrarán una ronda de batalla de ejemplo en una misión de dos jugadores, Adam y Beth, de modo que puedas ver la secuencia de fases y las decisiones y acciones que puede tomar cada jugador.

1. FASE DE INICIATIVA

En la fase de iniciativa, el jugador Adeptus Mechanicus (Adam) y el jugador Genestealer Cults (Beth) hacen una tirada de dado. Adam saca el resultado más alto, de modo que tiene la iniciativa para esta ronda de batalla.

2. FASE DE MOVIMIENTO

En la fase de movimiento, Adam mueve su comando en primer lugar, ya que tiene la iniciativa. Lleva a cabo un movimiento normal con uno de sus Rangers (1), buscando una línea de visión clara y diáfana del campo de batalla. Su otro Ranger (2) ya tiene una buena línea de visión, así que el jugador simplemente apuesta dicha miniatura. Para finalizar, Adam Avanza con su Vanguard (3): tira un dado, obtiene un 1, y lo añade al atributo de Movimiento de la Vanguard para esta fase, lo que significa que puede moverse 7" (Adam espera poder usar su arma de asalto en la fase de disparo).



3. FASE DE DISPARO

Ambos jugadores tienen una miniatura apostada. Estas miniaturas disparan antes de que lo hagan las demás, pero Adam actuará antes con su miniatura, ya que tiene la iniciativa. Su Ranger apostado no puede elegir como blanco al Neophyte Líder, ya que éste se encuentra a 1" o menos de otra miniatura amiga. En lugar de eso, el Ranger abre fuego contra el Neophyte Pesado. Adam comprueba qué es lo que puede ver su Ranger, y ve que el Neophyte Pesado está a cubierto, por lo que tendrá que restar 1 de sus tiradas para impactar. Tira dos dados y, con la HP de 3+ de su Ranger, necesita sacar 4 o más para lograr un impacto (debido al modificador). ¡Lo consigue! A continuación, compara la Fuerza 4 del arma con la Resistencia 3 del blanco: para lograr herirlo necesita sacar 3+. Sin embargo sólo saca un 2, de modo que no logra causar herida y así termina la secuencia de ataque.



4. FASE DE COMBATE

Aunque Adam tiene la iniciativa, Beth tiene una miniatura que ha cargado (y Adam no), de modo que ella puede elegir qué miniatura actuará primero en esta fase. En primer lugar agrupa a su miniatura, moviéndola más cerca de su blanco. Su Líder tiene un atributo de Ataques de 2, así que tira 2 dados, acar resultados de 4+ para impactar. Ambos ataques fallan.

Ahora es el turno de que luchen las miniaturas que no han cargado. Adam no puede agrupar con esta miniatura, ya está todo lo cerca posible de su blanco, así que simplemente ataca con ella, tirando 1 dado con la esperanza de sacar 4+. Tiene éxito, y a continuación saca un 5 en la tirada para herir, que es más que suficiente. Beth hace una tirada de salvación por su Líder, pero sólo saca un 3 cuando necesitaba un 5+. Su Neophyte Líder es herido, y Adam realiza una tirada de Heridas. Por suerte para Beth sólo saca un 1, y su Líder simplemente sufre una herida superficial, que anota en su hoja de datos.



KILL TEAM



Ahora es el turno de Beth para mover sus miniaturas. Su Neophyte Pesado (4) está bien colocado, así que lo apostó. A continuación selecciona a su Neophyte Líder (5) y declara una carga contra el Ranger que se había movido. El Ranger de Adam no puede retirarse, pues ya ha movido, así que declara que en lugar de eso hará un Disparo defensivo. Tira dos dados por su fusil galvánico (que tiene Disparo rápido 1) ya que el blanco se encuentra a la mitad o menos del alcance del arma. Como siempre que se hacen Disparos defensivos tiene que sacar 6 para impactar, ¡pero falla ambos disparos!

Tras esto, el Neophyte Líder carga. Beth tira 2 dados y los suma, obteniendo un 9. Esto es lo máximo que puede mover al Líder, y lo hace, colocándose a 1" de su blanco.

No hay psíquicos en el campo de batalla, así que los jugadores se saltan la fase psíquica y pasan directamente a la fase de disparo.



Ahora es el turno de Beth para disparar con una miniatura apostada - su Neophyte Heavy. La Vanguard ofrece un blanco perfecto, pues está a campo abierto y por lo tanto Beth no sufrirá penalizaciones a sus tiradas para impactar. Tira 4 dados por el cañón sísmico pesado y obtiene 2 impactos. La Fuerza del arma es la misma que la Resistencia del blanco (3) así que Beth necesita sacar 4+ para causar herida. ¡Lo hace, y con ambos impactos! A continuación Adam hace las tiradas de salvación de su miniatura. El arma no tiene FP, por lo que Adam necesita tiradas de 4+. Saca un 4 y un 1, con lo que uno de los disparos hiere finalmente y el otro no. Su Vanguard pierde una herida, quedando con 0. Entonces Beth lleva a cabo una tirada de Lesiones por ella. Con un resultado de 3, la Vanguard queda sufre una herida superficial, que Adam anota en su tarjeta de datos.



5. FASE DE MORAL

No quedan miniaturas que puedan luchar, por lo que se pasa a la fase siguiente, la fase de moral. Empezando por Adam, ambos jugadores deben comprobar si sus comandos se desmoralizan (no necesitan hacer ningún chequeo para esto, pues ninguno de los dos jugadores tiene a más de la mitad de sus miniaturas con heridas superficiales, sacudidas o fuera de combate). A continuación llevan a cabo chequeos de Agallas por sus miniaturas con heridas superficiales: Adam tira por su Vanguard y saca un 4, con lo que no queda sacudido; Beth tira por su Neophyte Líder y saca un 1, con lo que tampoco queda sacudido.

Con esto, termina la presente ronda de batalla y comienza la siguiente.

