



## REGLAS BREVES 1.0

Kill Team es un juego de combate táctico de miniaturas ambientado en el siniestro futuro del Milenio 41. Dos comandos rivales de agentes altamente entrenados luchan y completan objetivos para alcanzar la victoria. Este documento es una versión simplificada de las reglas del Libro básico de Kill Team. Se ha diseñado para partidas introductorias y rápidas. Una partida suele estar compuesta por una misión (que se puede encontrar en cualquier publicación de Kill Team), pero no es necesario usar una si lo único que quieres es aprender las mecánicas básicas del juego. Algunas reglas están destacadas en color **naranja**, lo que significa que se explican con mayor detalle en algún otro apartado de las Reglas Breves. Si quieres una explicación completa de la regla en cuestión, consulta la sección correspondiente.

## DESPLIEGUE

Reunidas las miniaturas (agentes) de los dos comandos, sus reglas (una lista de ejército), 4 barricadas, una zona de aniquilación (un tablero de 30"x22" con elementos de terreno), medidores de combate o cinta métrica (▲ = 1", ○ = 2", ■ = 3", ◆ = 6"), 10 dados de seis caras (D6), fichas y marcadores.

Despliega la zona de aniquilación, y a continuación decide o determina al azar un jugador para que sea el defensor (su oponente será el atacante). A menos que la misión especifique otra cosa, el defensor elegirá una zona de descenso. Si no estáis jugando una misión, el defensor elegirá un borde de la zona de aniquilación para que sea el suyo; el borde opuesto será el del atacante. La zona de descenso de cada jugador deberá situarse a ■ o menos de su borde. Empezando por el defensor, los jugadores se van turnando en desplegar barricadas de una en una a ◆ o menos de su zona de descenso. A continuación el defensor despliega a sus agentes, seguido del atacante. Cuando un jugador despliega a un agente, debe hacerlo completamente dentro de su zona de descenso y debe darle una **orden de Trabarse** o **de Ocultarse** (coloca la ficha correspondiente junto a él). Puedes cambiar la orden del agente más tarde durante la batalla, tal como se describe abajo.

### Orden de Trabarse

Un agente con una orden de Trabarse puede realizar acciones de **Disparar**, **Carga** y **Disparos defensivos**.

### Orden de Ocultarse

Un agente con una orden de Ocultarse puede permanecer fuera de **línea de visión**, pero no puede realizar acciones de **Disparar**, **Carga** o **Disparos defensivos**.

Apostado / Activado



## EMPEZAR LA BATALLA

Una batalla dura cuatro Puntos de inflexión, cada uno de los cuales incluye una fase de Iniciativa, de Estrategia y de Tiroteo.

1

### FASE DE INICIATIVA

Cada jugador prepara/aposta a todos los agentes amigos (marcador de orden naranja boca arriba) y tira 1D6: el jugador que obtenga la tirada más alta decide quién tiene la iniciativa; en caso de empate, tiene la iniciativa el jugador que no la tuvo en el Punto de inflexión previo (si ese es el primer Punto de inflexión, ambos jugadores repiten la tirada).

2

### FASE DE ESTRATEGIA

Los jugadores empiezan la batalla con 2PM cada uno. En cada fase de estrategia, cada jugador genera 1PM. Empezando por el jugador que tiene la iniciativa, ambos se turnan para gastar sus PM en ardidres estratégicos de su lista de ejército, o pasar, hasta que ambos pasen en sucesión. También pueden gastar sus PM en ardidres tácticos de su lista de ejército y en el ardid táctico Repetición de mando (ver abajo) cuando el ardid en cuestión lo especifique. Excepto por Repetición de mando, un mismo jugador puede usar cada ardid una sola vez por Punto de inflexión.

### REPETICIÓN DE MANDO

1PM

Usa este ardid táctico tras tirar uno de tus dados de ataque o de defensa. Puedes repetir esa tirada.

3

### FASE DE TIROTEO

El jugador que tiene la iniciativa activa a un agente amigo apostado. En primer lugar, determina su orden. En el primer Punto de inflexión, debe ser la orden que recibió durante el despliegue. En cada Punto de inflexión posterior, el jugador puede cambiar su orden al activarlo. A continuación, genera un número de puntos de acción (PA) igual a su atributo LPA, que se gastan para realizar **acciones**. A menos que se indique otra cosa, un agente no puede realizar la misma acción más de una vez durante su activación. Una vez que los PA del agente sean gastados, dejará de estar apostado (el marcador de orden se coloca con la parte gris boca arriba). El jugador que no tiene la iniciativa hace lo mismo. Los jugadores repiten este proceso hasta que todos los agentes de la zona de aniquilación han sido activados. Esto da por finalizado el Punto de inflexión.

## ZONA DE AMENAZA

Dos agentes están en la zona de amenaza mutua si al menos uno de ellos es **Visible** para el otro y se encuentra a ▲ o menos de él.

## ACCIONES

### MOVIMIENTO NORMAL

1PA

Mueve el agente hasta una distancia que no exceda su atributo M, acabando el movimiento en una ubicación en la que pueda ser colocado. No puede moverse a través de las peanas de otros agentes ni a la **zona de amenaza** o menos de ningún agente enemigo.

Un agente no puede realizar esta acción si está en la **zona de amenaza** de algún agente enemigo, ni durante la misma activación en la que ha realizado una acción de **Carga** o de **Retroceder**.

### DISPARAR

1PA

Realiza un **ataque a distancia** con el agente, tal como se explica en la página siguiente.

Un agente no puede realizar esta acción si está en la **zona de amenaza** de un agente enemigo, ni si tiene una **orden de Ocultarse**.

### CARGA

1PA

Mueve el agente como en un **Movimiento normal**, excepto que puedes moverlo un ○ adicional. Puede moverse a la **zona de amenaza** de agentes enemigos, y de hecho debe acabar el movimiento en al menos una **zona de amenaza**.

Un agente no puede realizar esta acción si ya está en la **zona de amenaza** de un agente enemigo, si tiene una **orden de Ocultarse**, ni durante la misma activación en la que ha realizado una acción de **Movimiento normal**, **Correr** o **Retroceder**.

### COMBATIR

1PA

**Combate** con el agente, tal como se explica en la página siguiente. Solo puede realizar esta acción si está en la **zona de amenaza** de un agente enemigo.

### RETROCEDER

2PA

Mueve el agente como en un **Movimiento normal**, excepto que solo puede realizar esta acción si ya se encuentra en la **zona de amenaza** de un agente enemigo. Puede moverse dentro de la **zona de amenaza** de agentes enemigos, pero no puede acabar el movimiento en ella.

Un agente no puede realizar esta acción durante la misma activación en la que ha realizado una acción de **Movimiento normal** o **Carga**.

### CORRER

1PA

Mueve el agente como en un **Movimiento normal**, excepto que el agente no puede moverse más de ■.

Un agente no puede realizar esta acción si está en la **zona de amenaza** de un agente enemigo, ni durante la misma activación en la que ha realizado una acción de **Carga**.

### PASAR

1PA

No tiene efecto. Esta acción se usa si al agente aún le quedan puntos de acción sin gastar pero el jugador no quiere hacer más acciones con él. A diferencia de otras acciones, los agentes pueden realizar la acción de **Pasar** más de una vez por activación.

¿Has activado a todos tus agentes?

### DISPAROS DEFENSIVOS

OPA

A menos que se especifique otra cosa, un agente no puede realizar esta acción durante su activación. En lugar de eso, cuando sea tu turno de activar un agente, si no hay agentes amigos apostados pero tu oponente aún tiene agentes por activar, un agente amigo que tenga una **orden de Trabarse** y no esté en la **zona de amenaza** de un agente enemigo puede realizar esta acción. Realiza un **ataque a distancia** con el agente, usando su atributo HP empeorado en 1. Cada agente amigo solo puede realizar esta acción una vez por Punto de inflexión.

## ATAQUE A DISTANCIA

El jugador cuyo agente está realizando la acción es el atacante. El jugador que controla al blanco es el defensor.

1. El atacante elige una de las armas a distancia de su agente.
2. El atacante elige un blanco – esto es, un agente enemigo que esté en la **línea de visión** del agente activo y no esté en la **zona de amenaza** de ninguno de tus agentes amigos.
3. El atacante tira los dados de ataque – tantos D6 como el atributo A del arma. Cada resultado que iguale o supere su atributo HP se guarda como éxito, y cada resultado que no lo haga se descarta como fallo. Los resultados de 6 siempre tienen éxito y son impactos críticos; todos los demás éxitos son impactos normales. Los resultados de 1 siempre son fallos.
4. El defensor tira los dados de defensa – tantos D6 como el atributo Df del blanco. Cada resultado que iguale o supere su atributo S se guarda como éxito, y cada resultado que no lo haga se descarta como fallo. Los éxitos de 6 son salvaciones críticas; todos los demás éxitos son salvaciones normales. Los resultados de 1 siempre son fallos.
5. El defensor resuelve las salvaciones exitosas. Por cada salvación crítica, puede elegir uno de los impactos normales o críticos del atacante y descartarlos. Por cada salvación normal, puede elegir uno de los impactos normales del atacante y descartarlos. Como alternativa, puede usar dos salvaciones normales para elegir y descartar uno de los impactos críticos del atacante. Haga lo que haga, a continuación los dados de defensa usados se descartan también.
6. El atacante resuelve los impactos exitosos restantes (si los hay). Cada impacto normal causa **daño** igual al primer valor del atributo D del arma. Cada impacto crítico causa **daño** igual al segundo valor.

## COMBATE

El jugador cuyo agente está realizando la acción es el atacante. El jugador que controla al blanco es el defensor.

1. El atacante elige un blanco – esto es, un agente enemigo en la **zona de amenaza** del agente activo.
2. Ambos jugadores eligen una de las armas de combate de su agente.
3. Ambos jugadores tiran dados de ataque – tantos D6 como el atributo A del arma. Cada resultado que iguale o supere su atributo HA se guarda como éxito, y cada resultado que no lo haga se descarta como fallo. Los resultados de 6 siempre tienen éxito y son impactos críticos; todos los demás éxitos son impactos normales. Los resultados de 1 siempre son fallos.
4. Empezando por el atacante, ambos jugadores se van turnando para resolver los impactos exitosos hasta que un agente de ese combate resulte **incapacitado**, o no le queden más impactos que resolver, en cuyo caso el oponente resuelve todos sus impactos restantes. Para resolver un impacto, elige uno de tus impactos exitosos, **golpea o para**, y a continuación descarta ese dado de ataque.
  - Un **golpe** causa **daño** al blanco. Un impacto normal causa tanto **daño** como el primer valor del atributo D del arma. Un impacto crítico causa tanto **daño** como el segundo valor.
  - Una **parada** descarta uno de los impactos del oponente. Un impacto normal descarta un impacto normal. Un impacto crítico descarta un impacto normal o uno crítico.

## DAÑO

Los agentes tienen un atributo H – el número de heridas que aguantan. El daño causado reduce sus heridas de manera acorde.

Los agentes a los que les queden menos de la mitad de sus heridas se consideran **lesionados**: resta ○ de su atributo M y empeora en 1 los atributos HP/HA de sus armas. Los agentes a los que les queden 0 o menos heridas se consideran **incapacitados** y son retirados del juego.

## LÍNEA DE VISIÓN

Algunas reglas, por lo general los **ataques a distancia**, requieren que determines la **línea de visión** desde un agente (el agente activo) a otro (el blanco previsto).



Si el blanco previsto tiene una **orden de Trabarse**, está en la línea de visión del agente activo si:

- Es **Visible**
- No está **oculto**



Si el blanco previsto tiene una **orden de Ocultarse**, está en la línea de visión del agente activo si:

- Es **Visible**
- No está **Oculto**
- No tiene **Cobertura**

## VISIBLE

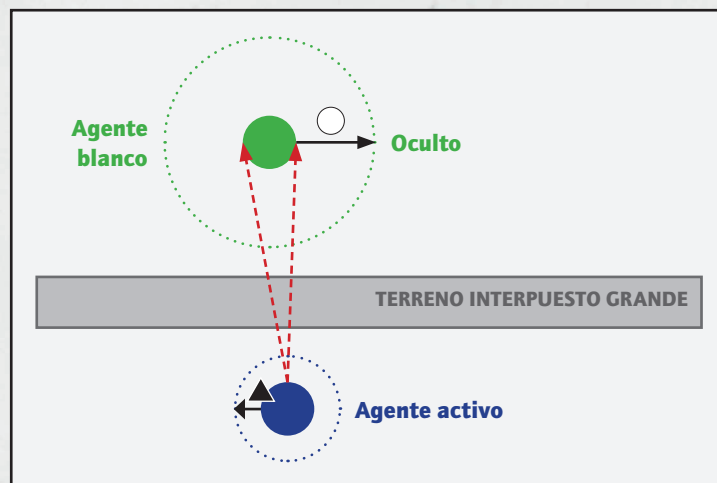
El blanco previsto es visible si el agente activo puede verlo.

Mira desde detrás del agente activo para comprobar si puedes trazar una línea ininterrumpida desde su cabeza hasta cualquier parte del blanco previsto (excepto su peana).

## OCULTO

El blanco previsto está oculto si se encuentra a más de ○ del terreno interpuesto grande (terreno más alto que él).

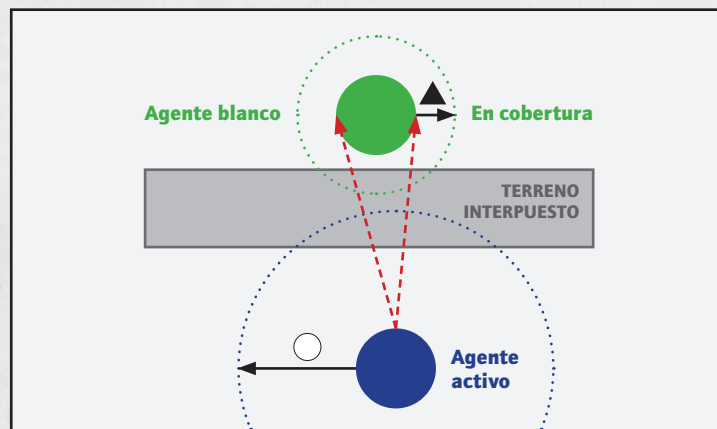
No obstante, al determinar esto el agente activo ignora las partes de terreno grande a ▲ o menos de sí mismo. Se asume que puede evitarlas asomando por una ventana, una cornisa, una esquina o similar, según proceda.



## COBERTURA

El blanco previsto tiene cobertura si se encuentra a ▲ o menos del terreno interpuesto.


No obstante, no puede tener cobertura si se encuentra a ○ o menos del agente activo, pues está demasiado cerca de él para esconderse.






# REGLAS COMUNES DE IMPACTOS CRÍTICOS, REGLAS ESPECIALES Y HABILIDADES

**Acción psíquica:** Este término hace referencia a un cierto tipo de acción. No tiene reglas adicionales en sí mismo, pero otras reglas pueden interactuar con las acciones que lo incluyen.

**Alc. x:** Alcance. Cuando un agente amigo realiza un ataque a distancia con esta arma, solo los agentes a x o menos de él son blancos válidos. En este caso, "x" es la distancia que figura tras la abreviatura "Alc." del arma. P. ej. Alc. . Todas las demás reglas para elegir un blanco válido se siguen aplicando.

**Aparatosa:** Un agente solo puede realizar un ataque a distancia con esta arma si se resta 1 PA adicional para realizar una acción de **Disparar**. No puede disparar con esta arma si está realizando una acción de **Disparos defensivos**.

**Área x:** Cada vez que un agente amigo realiza una acción de **Disparar** y elige esta arma (o, en el caso de los perfiles, el perfil de esta arma), tras resolver el ataque a distancia contra el blanco, realiza un ataque a distancia con esta arma (utilizando el mismo perfil) contra cada otro agente visible para el blanco original y que esté a x o menos de él. Cada uno de ellos es un blanco válido y no puede tener cobertura. x es la distancia tras la palabra Área, p.ej. Área . Un agente no puede disparar con esta arma si está realizando una acción de **Disparos defensivos**.


**Aturdir:** Cada vez que un agente amigo realice un ataque a distancia con esta arma, durante el paso de Tirar dados de ataque de dicho disparo, resta 1 al LPA del blanco si has guardado algún impacto crítico. Cada vez que un agente amigo combate con esta arma, durante el paso de Resolver impactos con éxito de ese combate:

- La primera vez que golpees con un impacto crítico, elige y descarta uno de los impactos normales de tu oponente en ese combate.
- La segunda vez que golpees con un impacto crítico, resta 1 al LPA del blanco.


**Bombardeo:** Cada vez que un agente amigo realice un ataque a distancia con esta arma, en dicho ataque, se determina de modo distinto la retención automática de dados de defensa debido a la cobertura. En lugar de lo habitual, si cualquier parte de la peana del agente está oculta por un elemento de terreno directamente encima suyo, el defensor puede guardar dados de defensa como si tuviera cobertura.

**Brutal:** Cada vez que un agente amigo combate utilizando esta arma, durante el paso de Resolver impactos con éxito de dicho combate tu oponente solo puede parar con impactos críticos.


**Desgarradora/Acerada:** Cada vez que un agente amigo combata o realice un ataque a distancia con esta arma, en el paso de Tirar dados de ataque de dicho combate o ataque a distancia, si guardas algún impacto crítico puedes además guardar un impacto normal como impacto crítico.

**Destripar x:** Cada vez que un agente amigo combate con esta arma, en el paso de Resolver impactos con éxito de dicho combate, si golpea con un impacto crítico, causa x heridas mortales a cada agente enemigo visible para el agente amigo y a  o menos del blanco. En este caso, x es el número que figura tras la palabra "Destripar". P.ej., Destripar 1.

**Equilibrada:** Cada vez que un agente amigo combata o realice un ataque a distancia con esta arma, en el paso de tirar dados de ataque de dicho combate o ataque a distancia, puedes repetir la tirada de uno de tus dados de ataque.

**Explosión x:** Cada vez que un agente amigo realice un ataque a distancia con esta arma, durante el paso de Tirar dados de ataque de dicho ataque, por cada impacto crítico guardado, causa x heridas mortales al blanco así como a cada otro agente visible y a  o menos de él. En este caso, x es el número que figura tras la palabra "Explosión". P.ej., Explosión 1.

**FPx:** Factor de penetración. Cada vez que un agente amigo realice un ataque a distancia con esta arma, resta x de la Defensa del blanco para dicho ataque. En este caso, "x" es el número que figura tras la abreviatura "FP". P.ej., FP1. Si dos reglas de FPx distintas fueran a tener efecto en un mismo ataque a distancia, no son acumulativas, sino que el atacante elige cuál de ellas usar.

**Fusilada:** Cuando un agente amigo realice un ataque de **Disparo** y elija esta arma, tras elegir un blanco válido, puede elegir cualquier número de otros blancos válidos a  o menos del blanco original. Distribuye tus dados de ataque entre los blancos elegidos. Realiza un ataque a distancia con esta arma (usando el mismo perfil) contra cada blanco elegido, utilizando los dados de ataque que has asignado a cada uno de ellos.

**HMx:** Heridas mortales. Cada vez que un agente amigo realiza un ataque a distancia con esta arma, en el paso de Tirar dados de ataque de dicho ataque, causa al blanco x heridas mortales por cada impacto crítico guardado. En este caso, "x" es el número que figura tras las siglas "HM". P. ej., HM3.

**Implacable:** Cada vez que un agente amigo combata o realice un ataque a distancia, en el paso de tirar dados de ataque de dicho combate o ataque a distancia, puedes repetir la tirada de algunos o todos tus dados de ataque.

**Incesante:** Cada vez que un agente amigo combata o realice un ataque a distancia con esta arma, en el paso de Tirar dados de ataque de dicho combate o ataque a distancia, puedes repetir la tirada de algunos o todos tus dados de ataque que hayan obtenido un resultado de 1.


**Indirecta:** Cada vez que un agente amigo realiza un ataque de disparo con esta arma, en el paso de Elegir blanco válido de ese ataque a distancia los agentes enemigos no tienen cobertura.

**Letal x:** Cada vez que un agente amigo combata o realice un ataque a distancia con esta arma, en el paso de Tirar dados de ataque de dicho combate o ataque a distancia, los dados que obtengan resultados de x o más y sean impactos exitosos se convierten en impactos críticos. En este caso, la "x" es el número que figura tras la palabra "Letal". P.ej., Letal 5+.

**Limitada:** Esta arma solo puede ser elegida para usarse una vez por batalla. Si el arma tiene una regla especial que le permitiría realizar más de un ataque de disparo por acción (p.ej., Área), estos ataques se resuelven de manera normal.

**Pesada:** Un agente no puede realizar una acción de **Carga**, **Retroceder** o **Movimiento normal** en la misma activación en la que realice una acción de **Disparar** con esta arma.

**Px:** Penetración. Cada vez que un agente amigo realice un ataque a distancia con esta arma, en el paso de Tirar dados de ataque de dicho ataque, el arma gana la regla especial FPx para dicho ataque. En este caso, "x" es el número que figura tras la letra "P". P. ej., P1.

**Ráfaga x:** Cada vez que un agente amigo realice una acción de **Disparar** o **Disparos defensivos** y elija esta arma, tras resolver el ataque a distancia contra el blanco puede realizar un ataque a distancia con esta arma contra todo blanco válido que se encuentre a x o menos del blanco original y de los demás blancos. En este caso, x es la distancia que figura tras la palabra "Ráfaga". P.ej., Ráfaga .

**Salvación invulnerable x+:** Cada vez que se realice un ataque a distancia contra un agente, el defensor puede usar su salvación invulnerable en lugar de su atributo normal de Salvación. Una salvación invulnerable se utiliza como un atributo normal de Salvación, excepto que no puede modificarse de ningún modo y no se ve afectada por ninguna regla especial de FPx. La "x" de la salvación invulnerable es la tirada de dado necesaria para que la defensa sea exitosa. P.ej., 4+.

**Silenciosa:** Mientras un agente tenga una orden de Ocultarse, puede realizar acciones de **Disparar** si ha seleccionado esta arma a distancia (o este perfil de arma) para realizar el ataque o los ataques en cuestión.

**Sin cobertura:** Cada vez que un agente amigo realice un ataque a distancia con esta arma, para dicho ataque los dados de defensa no pueden guardarse automáticamente debido a la cobertura (en lugar de eso se deben tirar).

**Sobrecalentamiento:** Cada vez que un agente amigo realiza un ataque de disparo con esta arma, en el paso de tirar dados de ataque de dicho disparo, por cada resultado de 1 que sea descartado dicho agente sufre tres heridas mortales.