

WARHAMMER 40,000 SPACE MARINE



PACK DE MISIONES DEL TENIENTE TITUS

"EL HONOR ES MI VIDA...
LA MUERTE ES MI OFICIO...
EL SERVICIO ETERNO ES MI PROMESA".

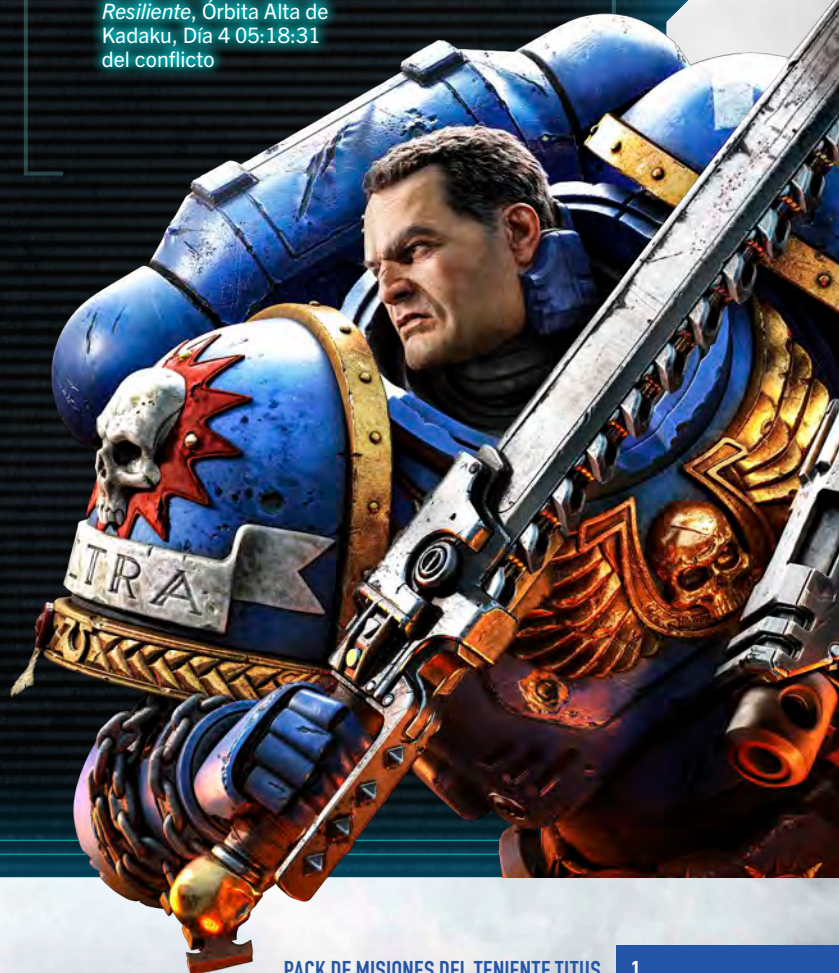
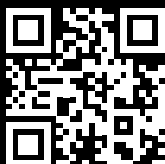
- Teniente Titus rearmándose en la barcaza
de batalla *Resiliente*

"OCUPARÁS TU LUGAR COMO ULTRAMARINE
UNA VEZ MÁS. LORD CALGAR TE HA
OFRECIDO UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD.
NO LA DESPERDICIES".

- Capellán de los Ultramarines al Teniente
Titus, barcaza de batalla
Resiliente, Órbita Alta de
Kadaku, Día 4 05:18:31
del conflicto

WARHAMMER 40,000 KILL TEAM

El pack de misiones del Teniente Titus usa como base Warhammer 40,000: Kill Team, juego matriz que incluye una gran gama de miniaturas detalladas, terreno inspirador y reglas propias. Lucha en batallas tácticas con tu comando de agentes de élite, todo ello ambientado en el despiadado universo del lejano futuro. Puedes obtener más información, incluido cómo empezar, escaneando el código inferior.



Esta misión de 1 a 3 jugadores recrea la emoción de jugar a Warhammer 40,000: Space Marine 2 contra oleadas de Tiránidos usando una versión modificada de Kill Team. Tus Marines Espaciales (conocidos como agentes jugador) lucharán contra agentes Tiránidos no jugadores (conocidos como ANJ). Moverás a los ANJ y tirarás dados por ellos, pero tienen un comportamiento que especifica lo que hacen, y el criterio de amenaza te ayudará a tomar decisiones por ellos, todo lo cual se explica en las siguientes páginas. Algunos términos en **naranja**, se explican con más detalle en su sección correspondiente.

PREPARACIÓN

Necesitas una regla en pulgadas, 10 dados de seis caras (D6) y fichas y marcadores. Prepara la zona de aniquilación (un tablero de 30" x 22", terreno y marcadores de objetivo). El mapa de misión usa la Zona de aniquilación: Volkus, pero cualquier terreno que tengas te vale.

Despliega la primera oleada de ANJ: 1 Guerrero Tiránido y 6 ANJ que incluyan cualquier combinación de Hormagantes y Termagantes. Desplégalos a 3" del marcador de objetivo 1, con terreno interpuesto en su **zona de control** visto desde la zona de descenso del jugador.

Reparte tres agentes Marines Espaciales entre 1-3 jugadores. Establece un orden de activación por jugador para esos agentes tirando 1D6 por cada uno. El agente jugador con el resultado más alto juega primero, y así sucesivamente. Si dos o más agentes jugadores empatan, tira de nuevo hasta desempatar. En este orden, coloca cada agente jugador completamente en la zona de descenso del jugador. Anota este orden, pues se usará más adelante.

TURNOS ALTERNOS

El juego alterna entre un turno de jugador y un turno de ANJ, comenzando con el del jugador. Repite este proceso, alternando entre turno de jugador y turno de ANJ hasta que la batalla termine cuando el jugador (o jugadores) o los ANJ consigan la victoria.

Siempre que sea un turno de jugador, activa el siguiente agente jugador disponible en el orden de activación de jugadores, y luego termina el turno de jugador.

Cuando sea un turno de ANJ, activa todos los ANJ del mismo tipo (p.ej., Hormagantes) de uno en uno durante ese turno. Entonces termina el turno de ANJ. Sigue el orden de activación de los ANJ siguiente para determinar qué ANJ activar en cada turno. Omite del orden los agentes que no estén en la zona de aniquilación.



Si has llegado al final del orden de activación, empieza de nuevo en ese orden.

**“SON UNA PLAGA
IMPLACABLE, PERO SON
ASTUTOS. LA INFLUENCIA
CONTROLADORA DE SU
MENTE COLMENA LOS
HACE ACTUAR COMO UN
SOLO CUERPO”.**

- Teniente Titus de los
Ultramarines, durante la
reactivación de las defensas
orbitales de Kadaku

ZONA DE CONTROL

Algo se encuentra en la zona de control de un agente si es **visible** para él y está a menos de 1" de él. La zona de control entre los agentes es mutua, por lo que los agentes están dentro de la zona de control del otro aunque lo anterior solo sea cierto para uno de ellos.

Los agentes disputan marcadores en su zona de control. Los agentes controlan un marcador si el total de agentes amigos que lo disputan es mayor que el de agentes enemigos.

VISIBLE

Para que algo sea visible, el agente debe ser capaz de verlo (mira desde detrás del agente y determina si puedes trazar una línea recta sin obstrucciones desde su cabeza hasta cualquier parte de lo que intenta ver, ignorando las peanas).

COBERTURA

La cobertura se determina de un agente a otro. Un agente está a cubierto si hay terreno en su **zona de control**. Sin embargo, no estará a cubierto si se encuentra a 2" o menos del otro agente, ya que se considera que está demasiado cerca para esconderse.



COMPORTAMIENTO

La tarjeta de datos de cada ANJ tiene un comportamiento que determina lo que hace. Siempre que un ANJ vaya a realizar una acción, realiza la primera que pueda hacer según su comportamiento. Termina la activación de un ANJ después de que haya realizado sus dos acciones o si no le quedan acciones que realizar.

CRITERIO DE AMENAZA

Al tomar decisiones para los ANJ, sigue el principio de amenaza: elige la opción que sea peor para ti, en particular la que más pueda hacer para evitar que ganes la misión. Esto puede determinar qué ANJ del mismo tipo se activan primero, cómo se mueve, dispara y lucha un ANJ, cómo resolver sus dados, etc.

ACCIONES

Siempre que un agente (jugador o ANJ) se activa, puede realizar hasta dos acciones, pero no puede realizar la misma acción más de una vez en su activación si no se especifica lo contrario. La activación de un agente termina cuando no puede realizar más acciones, o si es un agente jugador y su jugador controlador no quiere realizar más.

REPOSICIONARSE

- Mueve el agente a un punto a 6" o menos en el que pueda colocarse. No puede mover por la **zona de control** de agentes enemigos.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la **zona de control** de un agente enemigo.

CORRER

- Se mueve igual que en **Reposicionarse**, pero el agente no puede mover más de 3".
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la **zona de control** de un agente enemigo.

RETROCEDER

- Se mueve igual que en **Reposicionarse**, pero el agente puede mover a través de la **zona de control** de agentes enemigos, aunque no puede terminar en ella el movimiento.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción a menos que haya un agente enemigo en su **zona de control**. No puede realizar esta acción durante la misma activación en la que ha realizado otra acción (o viceversa).

CARGAR

- Se mueve igual que en **Reposicionarse**, pero el agente no puede mover más de 8". Puede mover por la **zona de control** de un agente enemigo y debe terminar el movimiento ahí. Si entra en la **zona de control** de un agente enemigo en la que no hay ningún otro agente amigo, no puede abandonar la **zona de control** de ese agente.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si ya está en la **zona de control** de algún agente enemigo, o durante una activación en la que haya realizado otra acción de movimiento (o viceversa).

REVIVIR

- Elige 1 marcador de aliado caído (ver **daño**) que controle un agente jugador activado. Despliega el agente al que pertenece ese marcador en la zona de aniquilación en un punto en el que pueda colocarse de tal manera que el marcador esté en su **zona de control**. Ese agente deja de estar incapacitado, le quedan 6 heridas y gana una ficha de herida mortal. A continuación, retira ese marcador de la zona de aniquilación.
- ◆ Los ANJ no pueden realizar esta acción. Un agente jugador no puede realizar esta acción mientras esté en la **zona de control** de un ANJ.

DISPARAR

- Dispara con el agente tal y como se explica en la siguiente página.
- ◆ Un agente jugador puede realizar esta acción dos veces durante su activación, pero no puede realizarla si se encuentra en la **zona de control** de un agente enemigo.

COMBATIR

- Combate con el agente tal y como se explica en la siguiente página.
- ◆ Un agente jugador puede realizar esta acción dos veces durante su activación, pero no puede realizarla si no se encuentra en la **zona de control** de un agente enemigo.

DISPARAR

- 1 Elige 1 de las armas a distancia del agente activo.
- 2 Elige un blanco, es decir, un agente enemigo que sea **visible** para el agente activo y que no tenga agentes amigos en su **zona de control**.
- 3 Tira los dados de ataque del agente activo, es decir, tantos D6 como el atributo Ataques del arma. Cada resultado igual o superior al atributo Impactar del arma es un éxito y se guarda. Los resultados inferiores son fallos y se descartan. Cada 6 es un éxito crítico, el resto son éxitos normales.
- 4 El blanco tira tres dados de defensa (3D6). Cada resultado igual o superior al atributo Salvación del blanco es un éxito y se guarda. Los resultados inferiores son fallos y se descartan. Cada 6 es un éxito crítico, el resto son éxitos normales. Si el blanco está **a cubierto**, puede guardar un éxito normal sin tirarlo.
- 5 Resuelve los dados de defensa con éxito, asignándolos para bloquear los dados de ataque con éxito.
 - Un éxito normal puede bloquear un éxito normal.
 - Dos éxitos normales pueden bloquear un éxito crítico.
 - Un éxito crítico puede bloquear un éxito normal o un éxito crítico.
- 6 Resuelve cada dado de ataque no bloqueado (si los hay) para infligir **daño** al blanco.
 - Un éxito normal inflige tanto **daño** como el atributo Daño normal del arma (primer valor del atributo Daño).
 - Un éxito crítico inflige tanto **daño** como el atributo Daño crítico del arma (segundo valor del atributo Daño).

COMBATIR

- 1 Elige un agente enemigo en la **zona de control** del agente activo contra el que combatir. Ese agente enemigo contraatacará.
- 2 Elige 1 de las armas de combate de cada agente.
- 3 Ambos agentes tiran sus dados de ataque, es decir, tantos D6 como el atributo Ataques del arma elegida respectivamente. Cada resultado igual o superior al atributo Impactar del arma es un éxito y se guarda. Los resultados inferiores son fallos y se descartan. Cada 6 es un éxito crítico, el resto son éxitos normales.
- 4 Comenzando con el agente activo, resuelve alternativamente los dados de ataque con éxito sin bloquear de cada agente (o todos los que queden si el otro agente no tiene ninguno). Para resolver un dado, decide si golpea o bloquea:
 - Golpe: Inflige **daño** al otro agente. Un éxito normal inflige tanto **daño** como el atributo Daño normal del arma (primer valor del atributo Daño). Un éxito crítico inflige tanto **daño** como el atributo Daño crítico del arma (segundo valor del atributo Daño).
 - Bloqueo: Asigna este dado a bloquear uno de los éxitos sin resolver de tu oponente. Un éxito normal puede bloquear un éxito normal. Un éxito crítico puede bloquear un éxito normal o un éxito crítico.

DAÑO

Los agentes tienen un atributo Heridas (las heridas que aguantan). El daño infligido lo reduce en consecuencia. Los agentes con 0 heridas o menos quedan incapacitados y se retiran del juego.

Siempre que un agente jugador sin marcadores de herida mortal (ver acción **Revivir**, pág. 4) queda incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación, coloca 1 de tus marcadores de aliado caído en su **zona de control**. Después, retíralo como incapacitado.



MISIÓN:

CAZA DE TIRÁNIDOS

En Avarax, la escuadra del teniente Titus debe luchar contra una oleada de Tiránidos a la caza del Tecnosacerdote Morias Leuze, el único capaz de continuar el trabajo de sus difuntos maestros en el secreto Proyecto Aurora. Masacra a los xenos para que Titus y sus hermanos puedan descubrir la verdad sobre esta misteriosa empresa.

REGLAS DE MISIÓN

Purga en la colmena: Al inicio de la batalla, 1 marcador de objetivo está activo. Los agentes jugador pueden realizar la siguiente acción de misión:

PURGAR AL TIRANOCITO

► El marcador de objetivo activo en la **zona de control** del agente activo es purgado, y el siguiente marcador de objetivo numéricamente pasa a estar activo. Si hay marcadores de aliado caído en la zona de aniquilación, despliega los agentes jugador para los que se colocaron esos marcadores como si un agente jugador hubiera realizado la acción **Revivir** (pág. 4) en ellos, salvo que a cada agente jugador revivido le quedan 3 heridas (en lugar de 6). Entonces, todos los agentes jugador recuperan 1D3 heridas.

Restos de Tiranocito: La primera vez que todos los ANJ de cada oleada queden incapacitados, completa el orden de activación de jugador en curso. Si el marcador de objetivo activo no ha sido purgado al final de ese orden, durante el siguiente turno de ANJ, en lugar de activar ANJ, despliega 1D3+1 ANJ que incluyan cualquier combinación de Hormagantes y Termagantes a 3" o menos del marcador de objetivo activo, y luego reinicia el orden de activación de ANJ en el siguiente turno de ANJ.

Oleada de refuerzos: Siempre que se active un marcador de objetivo después del primero, en el siguiente turno de ANJ, en lugar de activar ANJ, despliega una nueva oleada de ANJ a 3" o menos de ese marcador tal y como se indica a continuación. Entonces, reinicia el orden de activación de ANJ en el siguiente turno de ANJ.

- **Marcador de objetivo 2:** 1 Guerrero Tiránido y 6 ANJ que incluyan cualquier combinación de Hormagantes y Termagantes.
- **Marcador de objetivo 3:** 1 Líctor, 1 Guerrero Tiránido y 4 ANJ que incluyan cualquier combinación de Hormagantes y Termagantes.

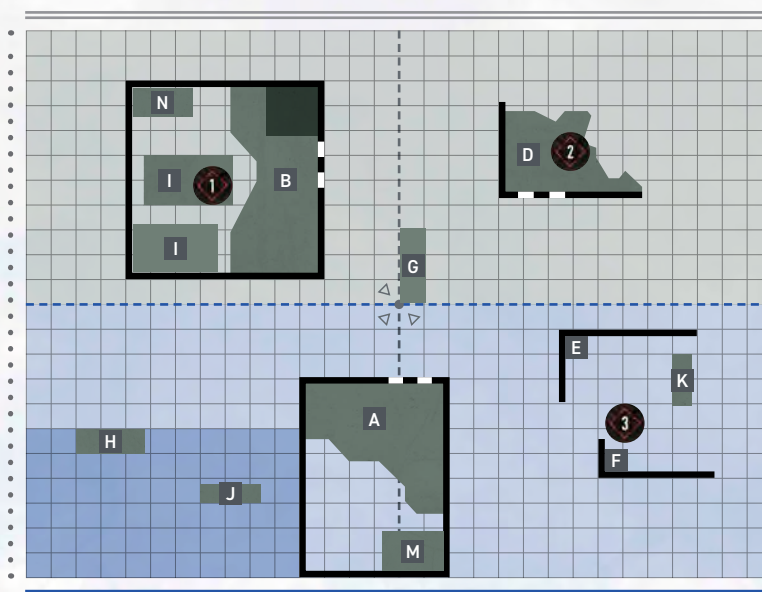
VICTORIA

Si todos los agentes jugador quedan incapacitados, la batalla termina y el jugador pierde.

Si los tres marcadores de objetivo han sido purgados, la batalla termina y el jugador gana.



ZONA DE ANIQUILACIÓN: VOLKUS



TENIENTE TITUS



SALVACIÓN



3+

HERIDAS



15

NOMBRE	ATAQ.	IMPACTAR	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Pistola bolver pesada	4	3+	3/4	Alcance 8" ¹ , Críticos de penetración 1 ²
 Espada sierra	5	3+	4/5	Equilibrada ³

Parada letal: Siempre que este agente contraataque, antes de resolver los dados de ataque en el paso 4 de la secuencia de combate, si tienes algún éxito crítico, puedes resolver inmediatamente uno de ellos (antes de que el ANJ resuelva los suyos).

¹**Alcance 8":** Siempre que este agente use esta arma, solo podrá elegir blancos entre los agentes a 8" o menos de él.

²**Críticos de penetración 1:** Siempre que este agente use esta arma, si guardas algún éxito crítico, el blanco tira 1 dado de defensa menos.

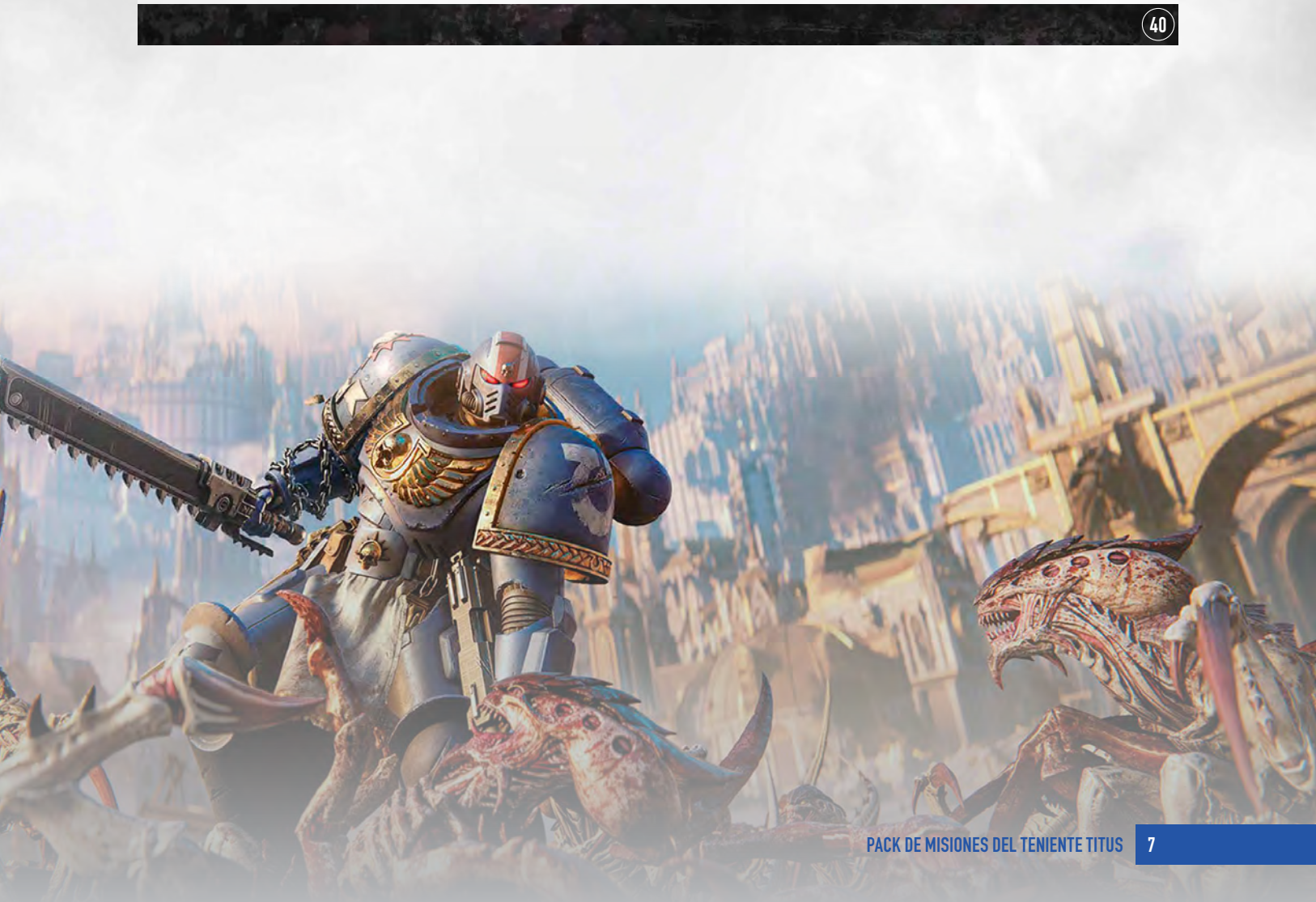
³**Equilibrada:** Siempre que este agente use esta arma, puedes repetir 1 de sus dados de ataque.

FURIA JUSTA

 Los agentes jugador a 6" o menos de este agente recuperan hasta 1D3+3 heridas perdidas (tira por separado para cada uno). A continuación, retira todas las fichas de herida mortal de esos agentes.

 Este agente no puede realizar esta acción más de una vez por batalla.

40



HERMANO SARGENTO GADRIEL



SALVACIÓN



3+

HERIDAS



14

NOMBRE	ATAQ.	IMPACTAR	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle bólter	4	3+	3/4	Críticos de penetración ¹
Espada sierra	5	3+	4/5	-

Parada letal: Siempre que este agente contraataque, antes de resolver los dados de ataque en el paso 4 de la secuencia de combate, si tienes algún éxito crítico, puedes resolver inmediatamente uno de ellos (antes de que el ANJ resuelva los suyos).

¹**Críticos de penetración 1:** Siempre que este agente use esta arma, si guardas algún éxito crítico, el blanco tira 1 dado de defensa menos.

GRITO DE GUERRA

► Inflige 1D3+3 **daños** a cada agente enemigo a 3" o menos de este agente (tira por separado para cada uno).

◆ Este agente no puede realizar esta acción más de una vez por batalla.

32

HERMANO CHAIRON



SALVACIÓN



3+

HERIDAS



14

NOMBRE	ATAQ.	IMPACTAR	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle bólter	4	3+	3/4	Críticos de penetración ¹
Espada sierra	5	3+	4/5	-

Parada letal: Siempre que este agente contraataque, antes de resolver los dados de ataque en el paso 4 de la secuencia de combate, si tienes algún éxito crítico, puedes resolver inmediatamente uno de ellos (antes de que el ANJ resuelva los suyos).

¹**Críticos de penetración 1:** Siempre que este agente use esta arma, si guardas algún éxito crítico, el blanco tira 1 dado de defensa menos.

LECTURAS DE ÁUSPEX

► Hasta el final de la siguiente activación de este agente, siempre que un agente jugador dispare, combata, o contraataque, suma 1 al atributo Daño crítico de sus armas, y sus éxitos de 5+ son éxitos críticos.

◆ Este agente no puede realizar esta acción más de una vez por batalla.

32

SALVACIÓN

5+

HERIDAS

6

NOMBRE	ATAQ.	IMPACTAR	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Espolones afilados	4	4+	2/4	-

Comportamiento:

1. **Combatir.**
2. **Cargar** contra el agente jugador más cercano siguiendo la ruta más corta posible.
3. **Reposicionarse** hacia el agente jugador más cercano siguiendo la ruta más corta posible.
4. **Correr** hacia el agente jugador más cercano siguiendo la ruta más corta posible.

28

SALVACIÓN

5+

HERIDAS

6

NOMBRE	ATAQ.	IMPACTAR	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Bioarma a distancia	4	4+	2/3	-
Garras y dientes	3	4+	2/3	-

Comportamiento:

1. **Retroceder.** Si es posible, a un punto donde tenga un blanco válido.
2. **Reposicionarse** hacia el agente jugador más cercano, y tras **cobertura** (si es posible). Además, hacia un punto donde tenga un blanco válido (si es posible).
3. **Disparar.**
4. **Correr** hacia el agente jugador más cercano, y tras **cobertura** (si es posible).
5. **Combatir.**

28

GUERRERO TIRÁNIDO



SALVACIÓN



4+

HERIDAS



16

NOMBRE	ATAQ.	IMPACTAR	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Bioarma a distancia	5	4+	3/4	-
Espadas óseas	4	4+	4/5	-

Sinapsis: Siempre que un ANJ Hormagante o ANJ Termagante dispare o combata a 3" o menos de este agente, guarda 1 dado de ataque como un éxito normal para ese agente sin tirarlo.

Latigazo sináptico: Siempre que este agente sea incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación, inflige 1D3 **daños** a cada Hormagante y Termagante a 3" o menos de él (tira por separado para cada uno).

Comportamiento:

1. **Combatir**
2. **Cargar** contra el agente jugador más cercano siguiendo la ruta más corta posible.
3. **Disparar** contra el agente jugador más cercano.
4. **Reposicionarse** hacia el agente jugador más cercano.
5. **Correr** hacia el agente jugador más cercano.

NIVEL DE AMENAZA XENOS. ANÁLISIS:
MAJORIS

40

LÍCTOR



SALVACIÓN



4+

HERIDAS



20

NOMBRE	ATAQ.	IMPACTAR	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Garras y espolones	5	3+	4/6	-

Depredador oculto: Después de que este agente realice la acción **Combatir**, debe realizar, inmediatamente, una acción libre de **Retroceder**, y, si es posible, debe hacerlo hacia **cobertura**. Siempre que este agente esté en **cobertura** para un agente jugador, no es **visible** para ese agente jugador.

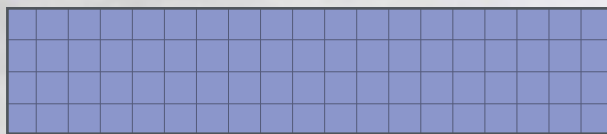
Comportamiento:

1. **Combatir**.
2. **Cargar** contra el agente jugador más cercano siguiendo la ruta más corta posible.
3. **Reposicionarse** hacia el agente jugador más cercano, tras **cobertura** si es posible (si es posible, una acción de **Correr** subsiguiente puede lograr esto).
4. **Correr** hacia el agente jugador más cercano, y tras **cobertura** (si es posible).

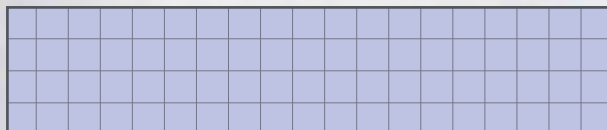
NIVEL DE AMENAZA XENOS. ANÁLISIS:
EXTREMIS

40

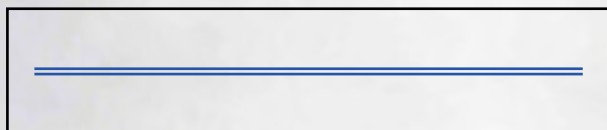
CLAVE DEL MAPA DE LA ZONA DE ANIQUILACIÓN



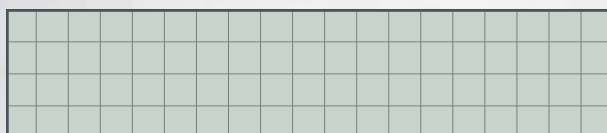
ZONA DE DESCENSO DEL JUGADOR



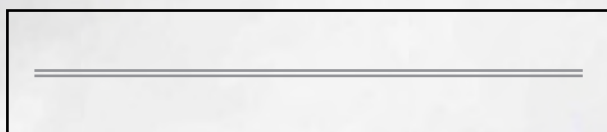
TERRITORIO DEL JUGADOR



BORDE DE LA ZONA DE ANIQUILACIÓN DEL JUGADOR



TERRITORIO DE LOS ANJ



BORDE DE LA ZONA DE ANIQUILACIÓN DE LOS ANJ



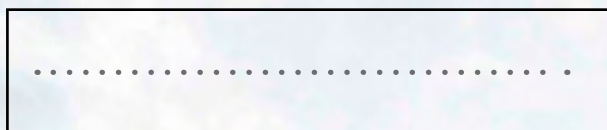
MARCADORES DE OBJETIVO



LÍNEA CENTRAL



CENTRO DE LA ZONA DE ANIQUILACIÓN



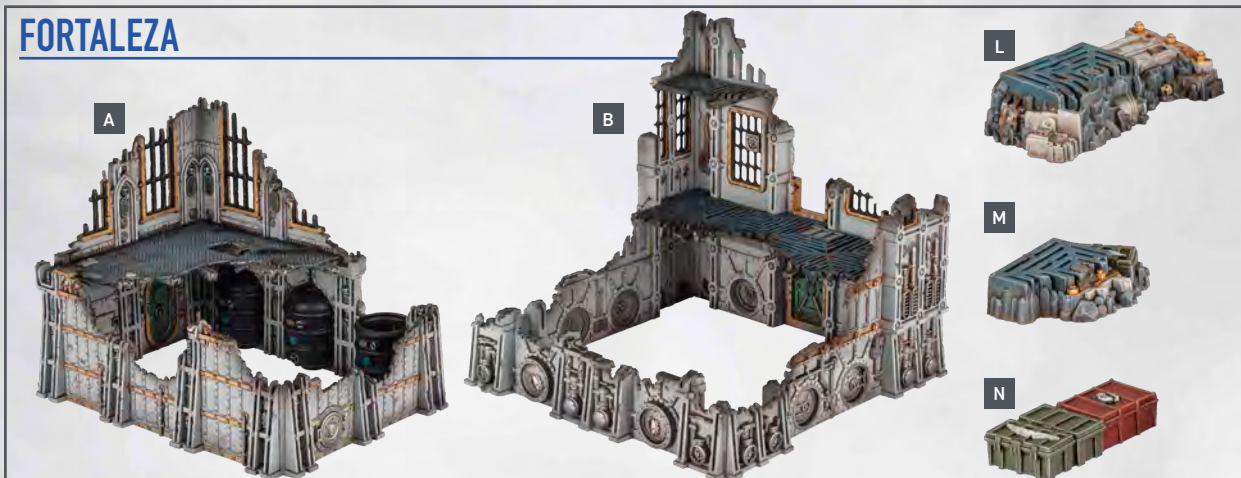
BORDE DE LA ZONA DE ANIQUILACIÓN NEUTRAL



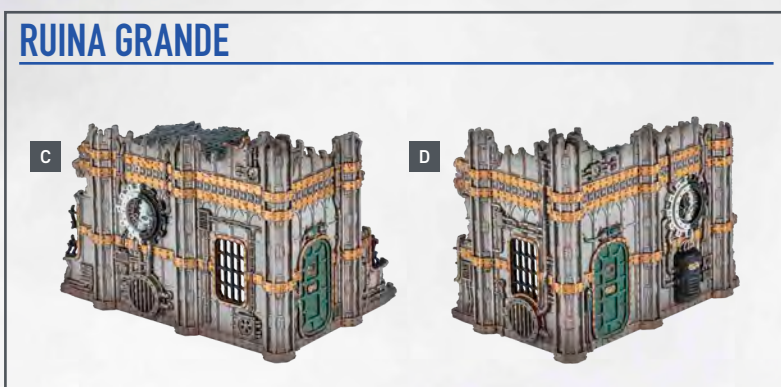
CLAVE DE TERRENO DEL MAPA DE MISIÓN

El mapa de la pág. 6 usa los elementos de terreno de la Zona de aniquilación: Volkus. Sus reglas se encuentran en las páginas 62-65 del *Libro Básico de Kill Team*.

FORTALEZA



RUINA GRANDE



RUINA PEQUEÑA



ESCOMBROS DENSOS



ESCOMBROS LIGEROS



La posición de una puerta se representa mediante estas líneas blancas gruesas discontinuas.