



## Note dei designer, agosto 2019

Queste note sono state pensate come complemento per il *Manuale Base di Kill Team* e dei prodotti correlati. Sono presentate come una serie di domande e risposte; le domande sono basate su quelle che sono state chieste dai giocatori, mentre le risposte vengono fornite dal team che ha scritto le regole e spiegano come dovrebbero essere utilizzate. Le note aiutano a fornire basi comuni per le tue partite, ma i giocatori devono sempre sentirsi liberi di discutere delle regole prima di una partita e cambiarle a proprio piacimento se entrambi sono d'accordo (questi cambiamenti sono chiamati di solito 'regole casalinghe').

Le note sono aggiornate regolarmente: quando vengono effettuati dei cambiamenti rispetto alla versione precedente, le modifiche sono evidenziate in **magenta**. Quando la data include un'aggiunta, ad esempio 'Revisione 2', vuol dire che c'è un aggiornamento locale, riguardante solo quella lingua, per chiarire un problema di traduzione o altri dettagli minori.

### FASE DI MOVIMENTO

*D: Perché girare sul posto conta come movimento se la direzione in cui è rivolto il modello non è importante?*

R: Alcuni modelli sono su basette non circolari.

*D: Se un modello Ripiega da uno dei miei modelli, il mio modello può dichiarare una carica contro di esso quando è il mio turno di agire in quella fase?*

R: No. Il tuo modello era entro 1" da un modello nemico all'inizio della fase, quindi può solo rimanere stazionario o Ripiegare (ma questo movimento non deve necessariamente avvenire 'all'indietro').

*D: Un modello può dichiarare una carica contro un modello che non è visibile?*

R: Sì.

*D: Un modello Preparato può Reagire (per Ritirarsi o tirare di Reazione)?*

R: Sì. Se si Ritira non è più Preparato.

*D: Cosa implica Ritirarsi per il mio modello?*

R: Un modello può Ritirarsi solo se non si è già mosso in quella fase. Dopo che si è Ritirato non può muoversi di nuovo in quella fase e non può sparare in quel round di battaglia. Nota che Ritirarsi non impedisce al modello nemico di effettuare il tentativo di carica, ma con i 3" di movimento di Ritirata puoi rendere più difficile per il nemico completare la carica con successo.

*D: Puoi saltare o calarti come parte di un movimento di Ripiegamento o Ritirata?*

R: Sì.

*D: Un modello può sia tirare di Reazione che Ritirarsi?*

R: Non come Reazione allo stesso tentativo di carica. Tuttavia, un modello che ha tirato di Reazione in precedenza durante quella fase (come Reazione a un tentativo di carica differente) può Reagire a un successivo tentativo di carica Ritirandosi. Un modello che si è Ritirato non può Reagire in seguito in quella fase.

*D: Quando scelgo un bersaglio per una carica, come misuro i 12" di distanza se i modelli si trovano ad altezze differenti?*

R: Misura la distanza dalla basetta di un modello alla basetta dell'altro modello (quindi diagonalmente).

*D: Durante un movimento di carica, un mio modello può spostarsi entro 1" da un modello nemico che non era stato dichiarato come bersaglio di quella carica?*

R: No.

*D: Quando un modello fallisce una carica, devo muoverlo in linea retta? Devo muoverlo dell'intera distanza ottenuta?*

R: Hai due scelte: il modello può restare dove si trova, oppure deve muoversi il più vicino possibile (entro la distanza ottenuta) ad almeno uno dei bersagli della carica. Nella maggior parte dei casi significa che userai l'intera distanza ottenuta per muovere il modello in linea retta.

*D: Se il mio modello fallisce una carica, può Reagire in seguito in quella fase?*

R: No.

*D: Un modello può muoversi verticalmente senza avere una superficie da scalare? Per esempio, un modello può raggiungere il bordo di una passerella senza una scala o un pilastro da scalare?*

R: No.

*D: Quando un modello si cala, devo considerare la distanza verticale di cui si muove nel totale di cui il modello si è mosso (per esempio, se il mio modello si cala da un'altezza di 3", è considerato essersi mosso di 3")?*

R: No.

*D: Il mio modello può scendere da un terreno arrampicandosi (senza calarsi)?*

R: Sì. Se lo fa, considera la distanza verticale di cui si muove nel totale di cui può muoversi.

*D: Come si combinano saltare e calarsi?*

R: Un modello che salta e termina il movimento più in basso di 6" o più usa anche tutte le regole per calarsi. Non misurare la distanza verticale per determinare quanto movimento ha usato, ma fallo per determinare se subisce o meno danni da caduta.

*D: Un mio modello può calarsi volontariamente entro 1" da un modello nemico e così facendo entrare in mischia senza effettuare un movimento di carica?*

R: No.

*D: Per costringere un modello nemico a effettuare un test di caduta, il mio attacco deve ferire quel modello o basta che lo colpisca?*

R: Basta che lo colpisca.

*D: Un modello cade su un livello più basso di un edificio e si trova entro 1" dal bordo del nuovo livello. Fallisce il tiro per i danni da caduta e subisce 1 o più ferite mortali. Dopo che il tiro Infortunio è stato risolto, quel modello deve effettuare un altro test di caduta?*

R: Sì.

*D: Se dichiaro più di un modello come bersaglio di una carica, ma il tiro per la distanza di carica non è sufficiente per raggiungere uno dei bersagli, posso comunque sferrare attacchi contro quel bersaglio se il movimento di ammassamento del mio modello lo porta entro 1" da esso?*

R: No.

*D: Ho dichiarato una carica contro 1 modello che successivamente è stato messo fuori gioco mentre tirava di Reazione (per esempio sovraccaricando un'arma plasma). Dato che non posso più terminare il movimento di carica entro 1" da nessun bersaglio della carica, posso comunque muovermi della distanza ottenuta? Se sì, in che direzione posso muovermi?*

R: No, il modello non può muoversi verso il bersaglio della carica, quindi non può muoversi.

## **FASE DI TIRO**

*D: Cosa significa quando le regole indicano che un attacco viene 'assegnato' a un modello?*

R: Un attacco è assegnato a un modello quando quel modello viene scelto come bersaglio di quell'attacco.

*D: Un modello Preparato può passare durante il passo Pronti, Fuoco! della fase di Tiro e poi sparare durante il passo Fuoco a Volontà della fase di Tiro?*

R: Sì.

*D: Con quante armi può sparare un modello nella fase di Tiro?*

R: Con tutte le sue armi (eccetto Pistole e Granate), oppure con una Granata (fintanto che nessun altro modello del tuo kill team ha lanciato una Granata in quella fase), oppure con tutte le sue Pistole.

*D: Posso scegliere un bersaglio diverso per la seconda arma (e per le seguenti) con cui un modello spara nella fase di Tiro?*

R: Sì.

*D: Se sparo con una combiarma, posso scegliere bersagli differenti per ciascun'arma?*

R: Solo usando le regole per le armi che effettuano più di un attacco. Devi comunque scegliere un modello come bersaglio iniziale, poi puoi dividere gli attacchi di entrambi i profili fra quel modello e qualsiasi altro modello nemico idoneo entro 2" da esso.

*D: Posso lanciare una Granata durante il tiro di Reazione e nuovamente durante la fase di Tiro?*

R: Sì.

*D: Il mio modello può usare una Pistola in un round di battaglia in cui ha caricato o è stato caricato?*

R: No.

*D: Come interagisce la lunga gittata con le armi a Cadenza Rapida?*

R: Un modello che spara con un'arma a Cadenza Rapida raddoppia il numero di attacchi che effettua se tutti i bersagli si trovano entro la metà della caratteristica Gittata dell'arma. Se i bersagli si trovano entro la metà della caratteristica Gittata dell'arma non sono a lunga gittata.

*D: Se il mio modello è oscurato rispetto a un modello nemico (anche se di poco), questo significa che il modello nemico è oscurato rispetto al mio modello?*

R: Non necessariamente. Puoi determinare la linea di vista a partire da qualsiasi parte del tuo modello, quindi se la testa del tuo modello spunta da dietro un muro (per esempio) puoi determinare la sua linea di vista da quella parte del modello a ogni parte del modello bersaglio.

*D: In una partita multigiocatore posso scegliere un modello nemico come bersaglio di un attacco da tiro anche se si trova entro 1" da un modello nemico di un altro kill team?*

R: Sì, fintanto che non ci sono modelli amici entro 1" da quel modello.

*D: Se voglio scegliere bersagli multipli per gli attacchi da tiro di un modello, quando devo farlo?*

R: Durante il passo Scegli l'arma da tiro e i bersagli della sequenza di tiro. Se stai usando un'arma con attacchi casuali, come un lanciafiamme, prima genera il numero di attacchi e poi scegli i bersagli.

*D: Quando scelgo bersagli multipli per gli attacchi da tiro di un modello, devono essere tutti visibili?*

R: Sì (a meno che l'arma non abbia un'abilità che le permette di tirare su bersagli che non sono visibili).

*D: Quando scelgo bersagli multipli per gli attacchi da tiro di un modello, posso assegnare alcuni attacchi a modelli che sono oscurati e altri a modelli all'aperto?*

R: Sì, fintanto che rispetti tutte le altre restrizioni.

*D: Chi effettua il tiro Infortunio?*

R: Nella maggior parte dei casi il tiro Infortunio viene effettuato dal giocatore il cui modello ha inflitto il danno (vedi pagina 31, Infliggi i danni). Quando il danno viene provocato da qualcosa di diverso da un modello nemico (per esempio una caduta) il tiro Infortunio viene invece effettuato dal giocatore che controlla il modello.

*D: Se assegno attacchi multipli con una caratteristica Danni di 1 a un singolo modello con una caratteristica Ferite di 1 e quel modello viene danneggiato dal primo di questi attacchi, cosa succede?*

R: Effettua un singolo tiro Infortunio con un singolo dado e applica il risultato. Gli attacchi rimanenti non vengono risolti.

*D: Se assegno attacchi multipli con una caratteristica Danni casuale (per esempio D3) a un singolo modello, e due o più di quegli attacchi feriscono il bersaglio e i tiri salvezza vengono falliti, come si risolve il danno?*

R: Devi determinare i danni di questi attacchi uno alla volta. Determina la caratteristica Danni di uno di quegli attacchi e risolvi il passo Infliggi i danni. Se non viene effettuato un tiro Infortunio come risultato di quell'attacco (per esempio se riduce le Ferite del modello ma non le porta a 0) determina la caratteristica Danni dell'attacco successivo, e così via finché tutti gli attacchi non sono stati risolti o non è stato effettuato un tiro Infortunio. Quando viene effettuato un tiro Infortunio non vengono risolti altri attacchi. Il numero di dadi tirato per il tiro Infortunio è pari alla caratteristica Danni (determinata a caso) dell'attacco che ha ridotto il bersaglio a 0 Ferite.

*D: Se il mio modello tira con un'arma che infligge una ferita mortale con un tiro per ferire di 6+ (per esempio un fucile di precisione) e ottengo 6+, quando viene assegnata la ferita mortale?*

R: Viene assegnata immediatamente dopo il tiro per ferire. Se al bersaglio rimane solo una Ferita, effettua immediatamente un tiro Infortunio per esso (a questo punto l'attacco termina). Se al bersaglio rimane più di una Ferita, ne perde una a causa della ferita mortale e poi continui a risolvere l'attacco.

*D: Cosa succede se uso le Tattiche Automa Inamovibile, Runa di Ynnead o Solo una Ferita Lieve su un modello messo fuori gioco che ha già 3 ferite lievi?*

R: Il modello viene comunque messo fuori gioco dato che subirebbe una ferita lieve e un modello con 3 ferite lievi che ferisce una ferita lieve viene messo fuori gioco.

*D: Un modello del mio kill team può sparare con un'arma Pistola contro un modello nemico che si trova entro 1" da un altro modello del mio kill team se il modello che spara non si trova entro 1" dal modello bersaglio?*

R: No.

## FASE DI COMBATTIMENTO

*D: Un modello che ha fallito la carica può combattere nella fase di Combattimento?*

R: Solo se è stato caricato a sua volta in quel round di battaglia o se si trova entro 1" da un modello nemico.

*D: Se un modello ha caricato (e non è stato caricato a sua volta) ma prima che venga scelto per combattere nella fase di Combattimento tutti i bersagli della sua carica sono stati messi fuori gioco, può comunque ammassarsi e consolidare?*

R: Può comunque ammassarsi, ma non può consolidare. La sequenza di combattimento termina al passo 2 dato che non ha bersagli validi.

*D: Un modello può terminare un movimento di Consolidamento entro 1" da un modello nemico?*

R: Sì.

## FASE DI MORALE

*D: L'ordine in cui effettuo i test di Panico per il mio kill team è importante?*

R: Sì. Ogni test di Panico che fallisci rende più difficili tutti i test successivi nella stessa fase, dato che un modello che fallisce un test di Panico è scosso e i test di Panico hanno un modificatore di +1 per ogni modello amico scosso.

*D: Cosa può fare un modello scosso?*

R: Niente. Non può muoversi, Reagire, tentare di manifestare poteri psionici, tirare, combattere, controllare obiettivi, usare Tattiche e così via. Tuttavia, a meno che non sia specificato diversamente, le abilità di un modello scosso continuano a funzionare: per esempio, un modello scosso con Disgustosamente Resistente può comunque usare quell'abilità per tentare di evitare di perdere una ferita, e l'abilità dell'Icona della Fiamma funziona anche se il modello che porta l'icona è scosso.

*D: Se il mio kill team include un numero dispari di modelli, come faccio a determinare se devo tirare per vedere se va in rotta?*

R: Se nel tuo kill team hai 9 modelli, la metà di quel numero è 4,5. Quindi, appena 5 modelli hanno ferite lievi, sono scossi o sono fuori gioco devi tirare per determinare se il tuo kill team va in rotta.

## MISSIONI

*D: Se tutti i modelli nemici sono fuori gioco, vinco automaticamente?*

R: No, a meno che non sia specificato dalle condizioni di vittoria della missione.

*D: La distanza verticale viene considerata quando misuri la distanza fra segnalini obiettivo?*

R: No.

*D: Nella missione Prendere prigionieri, se uno dei miei modelli mette un modello nemico fuori gioco con un 'ultimo attacco', per esempio usando la Tattica Il Dovere Termina Solo Con la Morte, il modello nemico viene catturato anche se il mio modello viene messo fuori gioco, fintanto che tutte le altre condizioni di cattura sono rispettate?*

R: Sì.

*D: Nella missione Tattiche di terrore, quando un mio modello esce dal campo di battaglia usando la regola Portare Scompiglio, conta ancora quando determino se più di metà dei modelli del mio kill team hanno ferite lievi, sono scossi o sono fuori gioco?*

R: Non prendono più parte alla missione ma fanno ancora parte del tuo kill team. Non sono considerati fuori gioco e non li devi includere quando conti il numero di modelli che hanno ferite lievi.

### **TATTICHE**

*D: Quando uso una Tattica come Colpo Decisivo o Attacco Decisivo, essa permette al mio modello di agire due volte in quella fase?*

R: No.

*D: Posso usare la Tattica Ripetizione Tattica per ripetere il tiro di un dado tirato dal mio avversario?*

R: No.

*D: Se due giocatori usano entrambi la Tattica Movimento/Attacco/Colpo Decisivo, il perdente dello spareggio effettua comunque il suo Movimento/Attacco/Colpo Decisivo immediatamente dopo il vincitore?*

R: Sì.

*D: Se uso la Tattica Ripetizione Tattica per ripetere un tiro Infortunio per un'arma con una caratteristica Danni di 2 o più, quanti dadi devo tirare di nuovo?*

R: Devi ripetere il tiro di tutti i dadi. Per esempio, se hai usato la Tattica Ripetizione Tattica per ripetere il tiro Infortunio di un attacco sferrato con un'arma che ha una caratteristica Danni di 3, devi ripetere il tiro di tutti e 3 i dadi.

### **SCEGLIERE UN KILL TEAM**

*D: Il costo di un modello include le sue armi ed equipaggiamenti?*

R: No.

*D: Alcune schede tecniche ti permettono di equipaggiare i modelli con combinazioni di equipaggiamento che non sembrano particolarmente ottimali. Come mai?*

R: Queste opzioni sono state incluse in modo che tu possa usare i tuoi modelli nelle partite a Kill Team indipendentemente da come li hai assemblati.

*D: I Gunners, Sergeants e simili devono per forza essere specialisti?*

R: No.

### **SPECIALISTI**

*D: Quando uso la Tattica Carica Micidiale dello specialista del Combattimento, se termino la carica entro 1" da due nemici, posso tirare per entrambi?*

R: No. Sceglilo uno quando usi la Tattica.

*D: Quando uso la Tattica Nuove Informazioni dello specialista delle Comunicazioni, posso usarla per permettere di tirare a un modello che non sarebbe normalmente in grado di farlo (per esempio perché è scosso o perché ha effettuato un tentativo di carica)?*

R: No.

*D: Ho uno specialista delle Comunicazioni con Esperto e Relè di comando. Se spendo il Punto Comando fornito da Esperto per utilizzare una Tattica ma quel Punto Comando mi viene rimborsato da Relè di Comando, lo perdo comunque alla fine del round di battaglia?*

R: No.

*D: La Tattica Fuga Fortuita dello specialista delle Demolizioni può essere usata anche per evitare ferite mortali?*

R: Sì.

*D: Posso usare la Tattica Più Proiettili dello specialista delle Armi Pesanti quando tiro con un'arma che spara un numero casuale di colpi?*

R: Sì. Scegli di usare la Tattica prima di determinare il numero di attacchi.

*D: Se uso la Tattica Più Proiettili quando sparo con un'arma Cadenza Rapida 1 su un bersaglio che non si trova a lunga gittata, quanti attacchi effettua l'arma?*

R: 3.

*D: Come si risolve l'abilità Traumatologo dello specialista Medico se la uso contro un'arma con una caratteristica Danni superiore a 1?*

R: Viene tirato un dado addizionale, poi viene usato il risultato più basso fra tutti quelli ottenuti.

*D: Se uso la Tattica Posizioni Note dello specialista Esploratore su un modello nemico e per qualsiasi motivo quel modello viene a trovarsi a più di 6" dal mio Esploratore (per esempio se cade), i miei modelli possono comunque ripetere i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi che hanno come bersaglio quel modello?*

R: Sì.

*D: Quali sono le penalità menzionate nell'abilità Temprato dello specialista Veterano?*

R: I modificatori negativi alla Disciplina e i modificatori positivi ai test di Panico.

*D: Se uso le Tattiche Adattive dello specialista Veterano per muovere o far Avanzare un modello prima della fase di Iniziativa, quel modello può muoversi di nuovo nella fase di Movimento (e anche Avanzare o caricare, per esempio)?*

R: Sì.



*D: L'abilità Viste tutte dello specialista Veterano è 'cumulativa' con il consueto -1 ai test di Panico dato dal trovarsi entro 2" da un altro modello che non è scosso?*

R: Sì.

*D: La Tattica Martire dello specialista Zelota permette a un modello di tirare con una delle proprie armi anche se ha fallito una carica in questo round di battaglia?*

R: Sì.

*D: Se ho uno specialista Zelota che ha sia Flagellante che Disgustosamente Resistente, posso usare entrambe le abilità quando il modello perde una ferita?*

R: Sì.

### ADEPTUS ASTARTES

*D: L'abilità Auspex ignora i modificatori conferiti da abilità come il Mantello Mimetico dello Scout e Pelle Camaleontica del Lictor, o da Tattiche come Aggirarsi nelle Tenebre dei Tyranids?*

R: Sì.

*D: Per quanto riguarda la Tattica Detonazione di Alchomite (dell'espansione Zanne di Ulfrich), se un modello che si trovava sull'Alchomite Stack viene collocato sul campo di battaglia dopo aver rimosso l'Alchomite Stack, quel modello conta come essere caduto?*

R: No.

### DEATHWATCH

*D: Devo usare i valori in punti della lista degli Adeptus Astartes quando aggiungo Reivers o Intercissors al mio kill team?*

R: Sì. Nota, però, che alcune delle loro armi hanno valori in punti differenti, come indicato nella tabella dei punti della Deathwatch.

*D: Usando la regola Fortis Kill Team posso aggiungere qualsiasi modello dalle schede tecniche di Reiver e Intercissor? Le opzioni di equipaggiamento rimangono le stesse?*

R: Sì.

### ASTRA MILITARUM

*D: Un modello con Voce del Comando può impartire un ordine a sé stesso?*

R: No.

*D: Posso impartire l'ordine Muoversi! Muoversi! Muoversi! a un modello dell'ASTRA MILITARUM che ha Ripiegato o si è Ritirato in questo turno?*

R: Sì.

### ADEPTUS MECHANICUS

*D: Posso decidere di scegliere un Cantico dell'Omniiah in alcuni round di battaglia e tirare a caso in altri? Se sì, posso scegliere un Cantico che è già stato determinato a caso in precedenza in questa battaglia?*

R: Sì.

*D: Un Ranger Alpha o un Vanguard Alpha può prendere una serie di dati migliorata o un omnispeX?*

R: No.

*D: Un Ranger del mio kill team può prendere una serie di dati migliorata e un altro Ranger dello stesso kill team un omnispeX?*

R: No.

### DEATH GUARD

*D: Se supero uno o più tiri Disgustosamente Resistente per un attacco con una caratteristica Danni superiore a 1 ma non è sufficiente ad evitare un tiro Infortunio, il numero di dadi per il tiro Infortunio viene ridotto?*

R: No.

*D: Posso usare la Tattica Ripetizione Tattica per ripetere un tiro Disgustosamente Resistente?*

R: No.

*D: Quando ottengo 6+ per colpire con un flagello della corruzione e il bersaglio è un modello dell'IMPERIUM, quanti tiri per colpire effettuo per l'attacco addizionale conferito da Morte al Falso Imperatore?*

R: D3.

### THOUSAND SONS

*D: L'abilità Tutto è Polvere funziona contro un attacco con la migliorata Vesciche di Tossine, quando quell'attacco infligge 1 danno addizionale?*

R: Sì.

### ASURYANI

*D: I modelli con l'abilità Concentrazione Guerriera sono sempre Preparati?*

R: No.

*D: Come faccio ad aggiungere una Heavy Weapon Platform al mio kill team?*

R: Aggiungila al tuo kill team nello stesso modo di un Guardian Defender. Costa 8 punti più il costo di qualunque arma di cui sia dotata.

*D: Una Heavy Weapon Platform Preparata spara nella parte Pronti, Fuoco! della fase di Tiro anche se il Guardian Defender che ho scelto per 'sparare' non è Preparato?*

R: Sì.

*D: Posso decidere che un Guardian Defender 'spari' con una Heavy Weapon Platform se esso ha effettuato un tentativo di carica, ha Ripiegato o si è Ritirato nello stesso round di battaglia?*

R: No.

*D: Quando una Heavy Weapon Platform spara, controllo la gittata e la visibilità da quel modello o dal Guardian Defender?*

R: Dalla Heavy Weapon Platform.

### DRUKHARI

*D: Tiro per determinare l'effetto delle Droghe da Combattimento prima o dopo aver selezionato il mio kill team?*

R: Dopo.

## HARLEQUINS

*D: I Players innescano trappole come descritto nella strategia Piantare trappole della fase di Esplorazione?*

R: Sì.

*D: I Players possono sparare in un round di battaglia in cui hanno Ripiegato?*

R: No.

## NECRONS

*D: Quando impiego un'arma con una caratteristica Danni superiore a 1 sono obbligato a usare il risultato più alto del tiro Infortunio (che se fosse un 6 innescerebbe i Protocolli di Rianimazione di un Necron)?*

R: Sì. È più probabile che le armi che infliggono molti danni innescino i Protocolli di Rianimazione di un Necron, e ciò va preso in considerazione quando si compone il kill team.

*D: Posso usare la Tattica Scarabei del Controllo Mentale per sparare con un modello nemico che normalmente non potrebbe farlo (perché ha effettuato un tentativo di carica in quel round di battaglia per esempio)?*

R: No.

## ORKS

*D: Quando uso la Tattica Scudo di Grots, l'avversario controlla la linea di vista (ai fini delle penalità ai tiri per colpire e Infortunio) verso il modello che ho scelto o verso il modello di GRETCHIN?*

R: Verso il modello che hai scelto.

## T'AU EMPIRE

*D: In che momento devo decidere se voglio usare l'abilità Per il Bene Superiore per ogni modello entro la gittata del bersaglio di una carica?*

R: Devi dichiarare tutti i modelli che tirano di Reazione usando questa abilità prima di risolvere qualsiasi attacco. Se dichiari che un modello usa questa abilità, esso è considerato averlo fatto, anche se il nemico alla carica viene messo fuori gioco prima che gli attacchi di Reazione di quel modello vengano risolti, quindi esso non potrà tirare di nuovo di Reazione o Ritirarsi per il resto della fase.

*D: Cos'è considerata lunga gittata per i vari profili del fucile a impulsi brevi?*

R: Per il profilo Breve gittata, qualsiasi distanza maggiore di 2,5". Per il profilo Media gittata, qualsiasi distanza maggiore di 5". Per il profilo Lunga gittata, qualsiasi distanza maggiore di 7,5".

*D: Chi tira il dado Infortunio per un Drone che usa l'abilità Protocolli di Salvezza?*

R: Il giocatore che controlla il Drone.

*D: Si applicano modificatori al tiro Infortunio di un Drone che usa l'abilità Protocolli di Salvezza?*

R: Poiché la ferita mortale è inflitta dal giocatore che controlla il Drone, l'unico modificatore che si applica è +1 per ogni ferita lieve subito dal Drone (vedi le errata ai tiri Infortunio di questo documento). Non si applicano modificatori per un Drone oscurato.

*D: Una DS8 Tactical Support Turret è un modello del kill team?*

R: Sì.

*D: Come interagisce l'abilità Per il Bene Superiore con la Tattica Tiro di Reazione a Bruciapelo presente in Kill Team: Rogue Trader e Kill Team: Arena?*

R: Quando la carica viene dichiarata, i modelli entro 6" dal bersaglio della carica possono usare Per il Bene Superiore per tirare di Reazione come di consueto, ma non possono usare questa abilità quando scegli di interrompere il movimento del modello alla carica per risolvere gli attacchi di Reazione sferrati dal bersaglio della carica.

*D: Quante DS8 Tactical Support Turrets posso includere nel mio kill team del T'AU EMPIRE?*

R: 1. La caratteristica Numero Massimo (Max) di questo modello è 1, quindi, come indicato dalle regole delle schede tecniche a pagina 18 del *Manuale Base* di *Kill Team*, puoi includere solo uno di questi modelli nel tuo kill team, indipendentemente che sia preso per accompagnare uno Shas'ui o un Breacher Shas'ui.

*D: Se uso la Tattica Torretta di Supporto Sostitutiva per rimpiazzare una DS8 Tactical Turret distrutta, il modello sostitutivo deve essere equipaggiato con la stessa arma del modello rimosso dal campo di battaglia?*

R: Sì.

## TYRANIDS

*D: Come uso la Tattica Stimolo Metabolico per muovere un modello del mio kill team?*

R: In gran parte dei casi usi lo Stimolo Metabolico per effettuare un tentativo di carica dopo un movimento normale, oppure per Avanzare dopo aver Avanzato\*, oppure per effettuare un movimento dopo aver fallito una carica. Tuttavia, di seguito trovi una descrizione completa di come usare Stimolo Metabolico:

Dopo che un modello del tuo kill team ha effettuato un movimento normale, ha Ripiegato, ha Avanzato, si è Ritirato, o si è mosso come parte di una carica fallita, puoi usare la Tattica Stimolo Metabolico. Quel modello può poi effettuare un altro movimento. Se il modello ha iniziato la fase di Movimento entro 1" da un modello nemico, può solo Ripiegare. Se il modello ha effettuato un movimento normale o si è Ritirato, può effettuare un movimento normale, Avanzare, o effettuare un tentativo di carica. Se il modello ha Avanzato o si è mosso come parte di una carica fallita, può effettuare un movimento normale o Avanzare. Qualunque opzione scegli, il modello non può sparare per il resto del round di battaglia.

\* Nota che se un modello Avanza due volte nella stessa fase di Movimento, usando questa Tattica o un'altra regola simile, devi effettuare un tiro per Avanzare ogni volta che Avanza e aggiungere ciascun risultato alla caratteristica Movimento di quel modello per quella fase.

*D: Se un Tyranid Warrior è equipaggiato con due coppie di osteospade, effettua uno o due attacchi addizionali?*

R: Uno.

*D: Quanti Tyranid Warriors o Tyranid Warrior Gunners del mio kill team possono avere biuncini?*

R: Qualsiasi numero, anche tutti.

*D: Quanti Genestealers del mio kill team possono avere biuncini?*

R: Uno.

*D: Un modello può sparare con biuncini in un round di battaglia in cui è stato caricato?*

R: Sì.

*D: Quando effettuo un tiro Infortunio per un attacco sferrato da un modello con vesciche di tossine, come si applica il danno addizionale?*

R: Questa abilità aggiunge 1 alla caratteristica Danni dell'arma usata per l'attacco. Per esempio, il tuo modello con vesciche di tossine effettua un tiro per ferire di 6 per un attacco sferrato con osteospade. La caratteristica Danni delle osteospade viene considerata 2 invece di 1 per quell'attacco, quindi se il tiro salvezza per quell'attacco fallisce e il bersaglio viene ridotto 0 ferite devi tirare due D6 per il tiro Infortunio e applicare il risultato più alto.

## GENESTEALER CULTS

*D: I Genestealers presi come parte di un kill team dei*

*Genestealer Cults ottengono l'abilità Imboscata del Culto?*

R: No.

*D: Un Neophyte Leader può prendere un fucile a pompa?*

R: Sì.

*D: Quando attacco con un segapietre pesante, quando effettuo il tiro per determinare se un modello viene messo immediatamente fuori gioco?*

R: Dopo aver inflitto i danni, prima del tiro Infortunio.

*D: Quando effettuo un tiro Infortunio per un modello di ABERRANT, tiro il numero di dadi indicato dalla caratteristica Danni dell'arma usata per l'attacco o i danni subiti dal modello dopo che sono stati ridotti dall'abilità Vigore Bestiale?*

R: Usa la caratteristica Danni dell'attacco modificata da Vigore Bestiale.

## CAMPAGNE

*D: Come compongo la mia scheda comando all'inizio di una campagna?*

R: Scegli un massimo di 12 modelli, che devono tutti avere una keyword di Fazione in comune. Il costo in punti totale dei modelli non ha importanza, così come la loro caratteristica Max, e sulla scheda comando possono esserci più esemplari dello stesso Specialista. Quando giochi la tua prima missione, scegli un kill team da questa scheda comando che sia Organizzato.

*D: Come faccio ad aggiungere modelli alla mia scheda comando durante una campagna?*

R: Puoi aggiungere modelli alla scheda comando solo quando e se userai quei modelli nella tua missione successiva (quindi dopo l'inizio della campagna non puoi farlo senza usarli in almeno una missione). Oltre a questo, non c'è limite al numero di modelli sulla scheda comando, o al numero di Specialisti, o al valore in punti totale dei modelli ecc.

Quando scegli un kill team per una missione, compi una di queste tre operazioni:

- 1) Scegli un kill team dai modelli che sono già sulla tua scheda comando. Non aggiungere modelli alla tua scheda comando.
- 2) Scegli un kill team del tutto nuovo. Esso può comprendere nuovi Specialisti (incluso un nuovo Leader); le uniche restrizioni in questo caso sono i normali limiti per i kill team Organizzati. Aggiungi questi nuovi modelli alla tua scheda comando.

Il kill team può anche includere un numero qualsiasi di modelli scelti da una scheda tecnica per cui non hai un team di tiro (quindi, ad esempio, se hai solo un team di tiro di Intercessors sulla scheda comando, puoi aggiungere liberamente Reivers al kill team); anche in questo caso, le uniche restrizioni sono i normali limiti per i kill team Organizzati. Aggiungi questi nuovi modelli alla tua scheda comando.

3) Scegli un kill team composto sia da modelli della tua scheda comando che da modelli nuovi. Questo kill team può comprendere nuovi modelli come descritto in precedenza. Aggiungi questi nuovi modelli alla tua scheda comando.

Questo kill team può anche includere nuovi modelli per i team di tiro esistenti, soggetti alle restrizioni sull'aggiunta di nuovi modelli ai team di tiro (vedi sotto). Aggiungi questi nuovi modelli alla tua scheda comando.

Questo kill team può anche includere modelli che sono già sulla tua scheda comando, seguendo le restrizioni per i kill team Organizzati.

*D: Come faccio ad aggiungere nuovi modelli a un team di tiro durante una campagna?*

R: Quando scegli un kill team per una missione puoi includere un nuovo membro di un team di tiro (e aggiungere quel modello alla tua scheda comando) per ogni membro esistente del team di tiro che includi nel kill team. Quindi, se vuoi aggiungere due nuovi Reivers a un team di tiro Reiver esistente, devi decidere che quei due nuovi Reivers facciano parte del tuo kill team nella missione successiva, assieme ad almeno due Reivers esistenti della tua scheda comando (che non siano Specialisti). I due nuovi Reivers sono Nuove Reclute, come descritto in Aggiungere membri ad un team di tiro del Manuale Base di Kill Team.

*D: Se sciolgo un team di tiro, come faccio ad aggiungere in seguito modelli di quella scheda tecnica alla mia scheda comando?*

R: Se non hai un team di tiro per una scheda tecnica (perché lo hai sciolto o perché i suoi membri sono stati tutti uccisi o perché ancora non ne hai scelto uno) puoi aggiungere qualsiasi numero di modelli di quella scheda tecnica alla tua scheda comando includendoli nel kill team che selezioni per la prossima missione.

*D: Un team di tiro formato da un singolo modello può guadagnare esperienza?*

R: Sì. Un team di tiro formato da un singolo modello ottiene 1 punto esperienza dopo una missione se almeno un modello nemico è stato messo fuori gioco durante quella missione da un attacco o da un potere psionico usato da quel modello (o da un altro modello di quel team di tiro che in seguito è stato ucciso).

*D: Anche le Nuove Reclute di un team di tiro esperto costano il numero di punti aumentato indicato sotto Truppe Esperte?*

R: Sì.

*D: Ho un team di tiro formato da due modelli esperti e una Nuova Recluta. Nella battaglia successiva la Nuova Recluta sopravvive, ma entrambi i modelli esperti muoiono. Cosa succede?*

R: La Nuova Recluta ottiene l'esperienza del team di tiro e avanza. Non guadagna un punto esperienza per aver preso parte alla missione. Tuttavia, può comunque

guadagnare un punto esperienza dopo la missione se almeno un modello nemico è stato messo fuori gioco durante quella missione da un attacco o da un potere psionico usato da quel modello (o da un altro modello di quel team di tiro che in seguito è stato ucciso).

*D: Posso scegliere di non assegnare un modello a un team di tiro?*

R: No. Tutti i modelli non specialisti di una singola scheda tecnica formano sempre un team di tiro.

*D: In una campagna, come vengono aggiunti alla scheda comando i modelli che non fanno parte di un team di tiro (come DS8 Tactical Support Turrets e Drones)?*

R: Possono essere aggiunti al tuo kill team (e alla tua scheda comando) allo stesso modo dei nuovi Specialisti (ma non contano come Specialisti).

*D: Posso scegliere una scheda della campagna con modelli di più di una Fazione?*

R: Nella campagna presentata nel Manuale Base di Kill Team non puoi, perché tutti i modelli di una scheda comando per partite bilanciate (che costituisce il punto di partenza per la scheda della campagna) devono condividere una keyword di Fazione. Tuttavia, se il tuo gruppo di gioco vuole consentire ai giocatori di avere schede della campagna che includono modelli di più di una Fazione, fatelo pure!

*D: Durante una campagna posso cambiare l'equipaggiamento di cui è dotato un modello sulla mia scheda comando?*

R: No.