



Errata ufficiali, agosto 2019

Le seguenti errata correggono errori del *Manuale Base di Kill Team* e dei prodotti correlati. Le errata 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.

Pagina 31 – Infliggi i Danni

Cambia l'ultima frase in:

'Se le ferite di un modello sono ridotte a 0, qualsiasi altro attacco diretto contro questo modello non viene risolto, poi il giocatore che controlla il modello attaccante effettua un tiro Infortunio per il modello bersaglio (vedi la prossima pagina).'

Pagine 32 e 208 – Tiro Infortunio

Aggiungi la seguente riga al fondo della tabella:

MODIFICATORE AL TIRO INFORTUNIO IN QUALUNQUE ALTRO CASO	
Per ogni ferita lieve del modello infortunato	+1

Pagina 33 – Tiri invulnerabilità

Cambia la penultima frase in:

'Se opti per il secondo, esso non viene mai modificato (per esempio dal Valore di Penetrazione di un'arma o dall'abilità Superstite) a meno che il modificatore non indichi esplicitamente che si applica ai tiri invulnerabilità.'

Pagina 59 – Tattiche di Terrore, Durata della partita

Cambia in:

'Al termine del quarto round di battaglia, il giocatore con il vantaggio maggiore tira un D6. La battaglia continua con 3+, altrimenti termina. Se la battaglia non termina come descritto in precedenza, alla fine del quinto round di battaglia il giocatore con il vantaggio maggiore tira nuovamente un D6. Stavolta la battaglia prosegue con 4+, altrimenti termina. La battaglia termina automaticamente alla fine del sesto round di battaglia.'

Pagina 59 – Tattiche di Terrore, Condizioni di vittoria

Cambia il primo paragrafo in:

'Ciascun giocatore ottiene 2 punti vittoria per ciascuno dei propri modelli che ha fatto breccia attraverso le linee nemiche (vedi in basso) e 1 punto vittoria per ciascun modello nemico messo fuori gioco da uno degli attacchi o dei poteri psionici dei suoi modelli. Vince il giocatore con più punti vittoria. In caso di pareggio, vince il giocatore che aveva la Potenza più bassa (vedi pagina 19). Se sono ancora in parità, i giocatori a pari merito ottengono un pareggio e gli altri giocatori perdono.'

Pagina 68 – Specialisti Leader, Albero delle abilità, Ispiratore

Cambia in:

'**Ispiratore:** gli altri modelli amici entro 3" da questo modello, fintanto che non è scosso, superano automaticamente i test di Panico.'

Pagina 69 – All'Attacco!

Cambia questa Tattica in:

'Usa questa Tattica nella fase di Combattimento, dopo aver attaccato con un modello del tuo kill team. Scegli uno specialista del Combattimento del tuo kill team che non ha ancora attaccato in questa fase: puoi immediatamente combattere con esso, prima che un altro giocatore scelga un modello per combattere.'

Pagina 69 – Istinto omicida

Cambia il testo in:

'Nella fase di Combattimento puoi ripetere qualsiasi tiro per ferire fallito che effettui per questo modello.'

Pagina 70 – Specialisti delle Comunicazioni, Albero delle abilità, Scanner

Cambia in:

'**Scanner:** una volta per fase di Tiro, quando scegli un altro modello del tuo kill team per sparare ed esso si trova entro 6" da questo modello, se quest'ultimo non è scosso puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire di quel modello in quella fase.'

Pagina 74 – Specialisti Esploratori, Marcia Veloce
Cambia la seconda frase di questa Tattica in:
‘Per questa fase aumenta di 2" la caratteristica Movimento del modello.’

Pagina 76 – Esperto

Cambia il nome di questa abilità in ‘Pratico’.

Pagina 78 – Adeptus Astartes

Cambia la prima frase del quarto paragrafo in:
‘Gli Space Marines tendono a lottare in forze d’assalto élitare e compatte, quindi creano kill team con facilità.’

Pagina 84 – Tactical Marine, Opzioni

di equipaggiamento

Cambia l’ultimo punto in:

- Il Tactical Sergeant può sostituire la pistola requiem e il fucile requiem con un combifiamma, un combigrav, un combitermico o un combiplasma. In alternativa può essere armato con una pistola requiem, un fucile requiem, una pistola plasma o una pistola grav, e può anche prendere una spada a catena, un maglio potenziato, una spada potenziata o un auspex.’

Pagina 84 – Tactical Marine, Specialisti

Aggiungi ‘Medico’.

Pagina 85 – Intercessor, Opzioni di equipaggiamento

Aggiungi la seguente opzione:

- Un singolo Intercessor, Intercessor Gunner o Intercessor Sergeant del tuo kill team può prendere un auspex.’

Pagina 85 – Intercessor, Abilità

Aggiungi la seguente abilità:

‘**Auspex:** all’inizio della fase di fase di Tiro puoi scegliere un altro modello di **ADEPTUS ASTARTES** entro 3" da un modello amico equipaggiato con un auspex che non è scosso. Quel modello non subisce le penalità ai propri tiri per colpire o ai tiri Infortunio causate dal bersaglio oscurato.’

Pagina 85 – Intercessor, Abilità,

Lanciagranate Ausiliario

Aggiungi la seguente frase:

‘Le Granate di questo modello sono influenzate dalla regola della lunga gittata.’

Pagina 85 – Intercessor, Specialisti

Aggiungi ‘Medico’.

Pagina 89 – Fortis Kill Team

Cambia questa regola in:

‘**Fortis Kill Team:** quando aggiungi un Intercessor (pag.85) o un Reiver (pag.85) alla tua scheda comando (e crei la sua carta dati, puoi decidere che abbia la keyword di Fazione **DEATHWATCH** anziché **ADEPTUS ASTARTES**. In tal caso, quel modello ottiene la keyword **ADEPTUS ASTARTES** (nota che questa non è una keyword di Fazione) e l’abilità Munizioni Speciali, ma devi usare i valori in punti di pagina 91 per le sue armi da tiro.’

Pagina 90 – Deathwatch Veteran, Opzioni

di equipaggiamento

Cambia il terzo punto in:

- Invece di scegliere una delle opzioni precedenti, il Deathwatch Veteran Gunner può sostituire il fucile requiem con un cannone a frammentazione della Deathwatch o un requiem pesante infernus.’

Pagina 95 – Grey Knights, Tabella dei punti delle armi da mischia

Cambia ‘Falchion Nemesis’ in ‘Coppia di falchions Nemesis’.

Pagina 100 – Voce del Comando

Cambia questa abilità in:

‘**Voce del Comando:** una volta per round di battaglia, se il tuo Leader o un tuo **UFFICIALE** del tuo kill team si trova sul campo di battaglia e non è scosso, puoi scegliere uno di tali modelli per impartire un ordine agli altri membri del tuo kill team all’inizio della fase di Tiro. Per impartire un ordine, scegli un altro modello dell’**ASTRA MILITARUM** amico (che non sia scosso e che non sia un modello di **COMANDANTE**) entro 12" dal tuo Leader o dal tuo **UFFICIALE** e scegli quale ordine impartire dalla lista a fianco. Un modello può essere influenzato da un solo ordine per round di battaglia.’

Pagina 100 – Strategia Astuta

Cambia questa Tattica in:

‘Usa questa Tattica dopo che il tuo Leader o un tuo **UFFICIALE** del tuo kill team ha impartito un ordine. Quel modello può impartire immediatamente un ordine addizionale.’

Pagina 101 – Infantry Squad Guardsman, Specialisti

Aggiungi ‘Medico’.

Pagina 101 – Special Weapons Squad

Guardsman, Specialisti

Rimuovi ‘Comunicazioni’ e aggiungi ‘Medico’.

Pagina 102 – Militarum Tempestus Scion, Opzioni

di equipaggiamento

Cambia il primo e il secondo punto in:

- Un singolo Scion del tuo kill team può sostituire il fucile laser perforante con una pistola laser perforante e un vox trasmettitore, oppure prendere una pistola laser perforante e un vox trasmettitore in aggiunta al suo fucile laser perforante.
- Lo Scion Gunner può sostituire il fucile laser perforante con un lanciafiamme, un lanciagranate, un fucile termico, un fucile plasma o un fucile a raffica perforante.’

Pagina 102 – Militarum Tempestus Scion, Specialisti

Cambia ‘Comunicazioni’ in ‘Comunicazioni (solo Scion con vox trasmettitore)’.

Pagina 116 – Chaos Space Marine, Specialisti

Aggiungi ‘Combattimento’.

Pagina 118 – Death Guard

Cambia la quarta frase del terzo paragrafo in:
‘Terrore, epidemie ed entropia sono le loro armi, e gioiscono nell’osservare i nemici perdere dapprima la calma, poi, man mano che i morbi del Dio della Peste prendono piede, il controllo dei propri corpi, ed infine delle proprie menti quando realizzano di essere spacciati.’

Pagina 123 – Flagello della corruzione,
caratteristica Danni
Cambia in ‘1’.

Pagina 127 – Kill Team dei Thousand Sons,
Concentrazione Stregata
Cambia l’ultima frase in:
‘Aggiungi 6" alla gittata del potere psionico *Dardo Psichico* di quel modello fino alla fine della fase.’

Pagina 128 – Tzaangor, Opzioni di equipaggiamento
Cambia il secondo punto in:
• Un singolo Tzaangor del tuo kill team può prendere invece lame degli Tzaangors e un corno berciante.’

Pagina 135 – Guardian Defender, Abilità, Arma
con Serventi
Aggiungi la seguente frase:
‘Una Heavy Weapon Platform supera automaticamente i test di Panico.’

Pagina 149 – Player, Cintura A-Grav
Cambia in:
‘**Cintura A-Grav:** questo modello può muoversi attraverso altri modelli come se non ci fossero, e quando si muove può percorrere qualsiasi distanza verticale (verso l’alto o verso il basso) senza misurare la distanza percorsa in questo modo. Inoltre, non subisce mai danni da caduta e non cade mai su un altro modello. Se dovesse farlo, colloca invece questo modello il più vicino possibile al punto in cui sarebbe atterrato. Ciò può portarlo entro 1" da un modello nemico.’

Pagina 149 – Neurodistruttore, caratteristica Forza
Cambia in ‘4’.

Pagina 149 – Pistola a fusione, Abilità
Cancella l’abilità di quest’arma:
~~‘Se il bersaglio si trova entro metà gittata di quest’arma, tira due dadi quando infliggi danni con essa e scarta il risultato più basso.’~~

Pagina 153 – Scarabei del Comando Mentale
Cambia la terza frase in:
‘Se il risultato è superiore alla caratteristica **Disciplina** del modello nemico puoi effettuare immediatamente un attacco da tiro con una delle armi da tiro di quel modello, come se fosse un modello del tuo kill team.’

Pagina 156 – Carabina tesla, Abilità
Cambia in:
‘Ogni tiro per colpire non modificato pari a 6 con quest’arma infligge 3 colpi.’

Pagina 161 – Dakka Dakka Dakka
Cambia la seconda frase in:
‘Puoi subito sparare una volta addizionale con quel modello.’

Pagina 170 – Fire Warrior, Abilità,
Rituale del Pugnale del Legame
Cambia in:
‘**Rituale del Pugnale del Legame dei Fire Warriors:** puoi sottrarre 1 dai test di Panico degli Shas’la o Shas’ui del tuo kill team entro 3" da qualsiasi altro modello amico con questa abilità che non è scosso.’

Pagina 170 – Fire Warrior, Keywords
Cambia in:
‘Keywords (Shas’la e Shas’ui): **FANTERIA, FIRE WARRIOR**
Keywords (Support Turret): **FANTERIA, DS8 TACTICAL SUPPORT TURRET**’

Pagina 170 – Pathfinder, Abilità,
Rituale del Pugnale del Legame
Cambia in:
‘**Rituale del Pugnale del Legame dei Pathfinders:** puoi sottrarre 1 dai test di Panico dei Pathfinders, Pathfinder Gunners o Pathfinder Shas’ui del tuo kill team entro 3" da qualsiasi altro modello amico con questa abilità che non è scosso.’

Pagina 171 – Fire Warrior Breacher, Abilità,
Rituale del Pugnale del Legame
Cambia in:
‘**Rituale del Pugnale del Legame dei Breachers:** puoi sottrarre 1 dai test di Panico dei Breacher Shas’la e Breacher Shas’ui del tuo kill team entro 3" da qualsiasi altro modello amico con questa abilità che non è scosso.’

Pagina 171 – Fire Warrior Breacher, Keywords
Cambia in:
‘Keywords (Shas’la e Shas’ui): **FANTERIA, FIRE WARRIOR BREACHER**
Keywords (Support Turret): **FANTERIA, DS8 TACTICAL SUPPORT TURRET**’

Pagina 171 – XV25 Stealth Battlesuit, Abilità,
Rituale del Pugnale del Legame
Cambia in:
‘**Rituale del Pugnale del Legame dello Stealth Team:** puoi sottrarre 1 dai test di Panico degli Stealth Shas’ui o Stealth Shas’vre del tuo kill team entro 3" da qualsiasi altro modello amico con questa abilità che non è scosso.’

Pagina 172 – Drone, Caratteristiche
Cambia tutte le caratteristiche Salvezza in ‘4+’.

Pagina 172 – Drone, Abilità, Protocolli di Salvezza

Cambia questa abilità in:

‘Protocolli di Salvezza: quando un modello di **FANTERIA** del **T’AU EMPIRE** amico o di **BATTLESUIT** del **T’AU EMPIRE** amico entro 3" da questo modello perderebbe qualsiasi ferita come conseguenza di un attacco effettuato con un’arma da tiro o da mischia, questo modello può intercettare quell’attacco. In tal caso, quel modello non perde quelle ferite e questo modello subisce 1 ferita mortale.’

Nota del designer: *mentre aggiornavamo questa abilità affinché potesse essere usata con i modelli di Battlesuit introdotti in Kill Team: Élite, abbiamo colto l’occasione per cambiare leggermente il modo in cui era scritta così da chiarire come funziona.*

Pagina 172 – Drone, Abilità, Generatore di Scudo

Aggiungi la seconda frase:

‘Inoltre, tira un D6 ogni volta che un modello con un generatore di scudo perde una ferita; con 5+ il modello non perde quella ferita.’

Pagina 172 – Drone, Abilità

Aggiungi la seguente abilità:

‘Piattaforma Stabile (solo MV7 Marker Drone): questo modello non subisce la penalità ai tiri per colpire per muoversi e tirare con armi Pesanti.’

Pagina 177 – Stimolo Metabolico

Cambia questa Tattica in:

‘Usa questa Tattica nella tua fase di Movimento, dopo aver effettuato un movimento normale con un modello del tuo kill team. Puoi effettuare un secondo movimento normale con quel modello, ma in tal caso esso non può sparare in questo round di battaglia. Inoltre, tira un D6: con 1 il modello subisce 1 ferita mortale.’

Pagina 186 – Acolyte Hybrid, Opzioni di equipaggiamento

Cambia il secondo e il terzo punto in:

- L’Acolyte Leader può sostituire il coltello dei cultisti con una osteospada, oppure la pistola automatica e il coltello dei cultisti con una frusta sferzante e una osteospada.
- L’Acolyte Fighter può sostituire il coltello dei cultisti e l’artiglio dilaniante o con una trivella pesante, un segapietre pesante, uno spaccapietre pesante o una carica da demolizione.

Pagina 188 – Armi da mischia, Trivella pesante, Abilità

Cambia l’ultima frase in:

‘Continua a tirare un D6, aumentando ogni volta di 1 il risultato necessario a infliggere una ferita mortale, finché le ferite del modello non sono ridotte a 0 o non fallisci il tiro.’

Pagina 188 – Profili delle armi da tiro

Cambia la caratteristica Danni del laser minatore in ‘D6’.

FALCI ESALTATE

Carte Missione – Protocolli di Resurrezione

Cambia la seconda frase in:

‘Anziché rimuovere il modello, coricalo su un fianco.’

Carte Missione – Rapimento tramite controllo mentale, Determinazione Incrollabile

Cambia la seconda frase in:

‘Puoi ripetere i tiri salvezza falliti pari a 1 di quel modello fino alla fine del round di battaglia’.

SQUADRA PARACADUTISTI IMPERATOR

Carte Missione – Distruzione segnata, Protocolli di Distruzione

Cambia la seconda frase in:

‘Ogni segnalino obiettivo ha una caratteristica Resistenza di 7, una caratteristica Salvezza di 3+ ed è distrutto quando ha perso 5 ferite’.

THETA-7 ACQUISITUS

Carte Missione – Bersagli binari, Campo di battaglia

Cambia la terza frase in:

‘Poi piazzate due segnalini obiettivo sulla linea centrale fra le zone di schieramento dei giocatori, a 8" dal centro del campo’.

Carte Missione – Eliminazione dati, Condizioni di vittoria

Cambia la terza frase in:

‘I giocatori che hanno lo stesso numero più alto di punti vittoria pareggiano’.

CAPPIO TAGLIENTE

Carte Missione – Cattive intenzioni, Crogiolarsi nel Dolore

Cambia l’ultima frase in:

‘Fintanto che i modelli dell’attaccante si trovano entro 6" da qualsiasi modello nemico che ha una o più ferite superficiali, aggiungi 1 alla loro Forza e 1 alla loro Abilità di Combattimento (quindi AC3+ diventa 2+, ad esempio)’.

BURNA BOYZ

Carte Missione – Il richiamo del bottino, Condizioni di vittoria

Cambia la seconda frase in:

‘Se i giocatori hanno il numero più alto di modelli fuggiti, quei giocatori pareggiano; gli altri perdono’.

KILL TEAM MORDELAÏ

Carte Missione – Colpire al cuore, Schieramento

Aggiungi la seguente frase alla fine del primo paragrafo:

‘Si possono scegliere solo zone di schieramento in cui c’è un segnalino obiettivo’.