



REGOLE LITE

Kill Team è un gioco tattico di combattimenti fra miniature ambientato nel futuro tetro e oscuro del XLI millennio. Due squadre rivali di agenti altamente addestrati si scontrano e completano obiettivi per conseguire la vittoria. Le regole qui presentate sono una versione semplificata di quelle contenute in *Kill Team Libro Base*, intese per partite introduttive, semplici e veloci. In genere le partite si svolgono secondo una missione presa da un pacchetto missioni, ma puoi farne a meno mentre impari le meccaniche di base del gioco. I termini evidenziati in **arancione** sono spiegati in dettaglio nella relativa sezione delle Regole Lite. Le regole dei Kill Team sono disponibili gratuitamente su warhammer-community.com o su Warhammer 40,000 Kill Team: The App.

ALLESTIMENTO

Ciascun giocatore seleziona un kill team e si procura le relative miniature Citadel (gli agenti), le sue regole gratuite presenti online, una killzone, ossia una plancia di gioco di 30" x 22" (a meno che non sia indicato diversamente) con i terreni, un misuratore di distanze in pollici, 10 dadi a sei facce (D6), indicatori e segnalini.

Allestisci la killzone, poi determina a caso quale giocatore ha l'iniziativa. Il giocatore con l'iniziativa sceglie una zona di atterraggio sulla mappa della missione. Se non stai giocando una missione, il giocatore con l'iniziativa sceglie per sé un bordo della killzone; il bordo opposto è quello dell'avversario. La zona di atterraggio di ogni giocatore si trova entro 3" dal suo bordo della killzone.

A cominciare da chi ha l'iniziativa, i giocatori fanno a turno a schierare il proprio kill team un terzo alla volta (arrotondando per eccesso). Quando un giocatore schiera un agente, questo dev'essere interamente entro la propria zona di atterraggio e deve ricevere un **ordine Nascondersi** (mettigli accanto il relativo indicatore).

Ordine Ingaggiare

Un agente con un ordine Ingaggiare può svolgere **azioni** come di consueto e **agire in risposta**.

Ordine Nascondersi

Un agente con un ordine Nascondersi non è un **bersaglio valido** fintanto che si trova in **copertura**, ma non può svolgere azioni **Sparare** o **Caricare**.



INIZIARE LA BATTAGLIA

Una battaglia è composta da quattro punti di svolta, se non è indicato diversamente. Ogni punto di svolta comprende una fase di Strategia e una di Scontro a Fuoco.

Fase di Strategia

Ciascun giocatore tira un D6: chi ottiene il risultato più alto decide chi ha l'iniziativa; in caso di pareggio, decide il giocatore che al momento non ce l'ha. I giocatori iniziano la battaglia con 2PC ciascuno da spendere in espedienti. Nella prima fase di Strategia ogni giocatore ottiene 1PC; in ogni fase di Strategia dopo la prima il giocatore con l'iniziativa ottiene 1PC, quello senza ottiene 2PC. Ciascun espediente costa 1PC.

Ogni giocatore prepara tutti gli agenti amici (volta l'indicatore **ordine** con il lato preparato a faccia in su). A partire da chi ha l'iniziativa, i giocatori fanno a turno a usare un **AZZARDO STRATEGICO** o passare, finché entrambi non passano uno dopo l'altro. Ogni espediente Strategia è anche un **AZZARDO STRATEGICO**. Nessun giocatore può usare lo stesso **AZZARDO STRATEGICO** più di una volta per punto di svolta.

Fase di Scontro a Fuoco

I giocatori fanno a turno ad attivare gli agenti amici preparati, a partire da chi ha l'iniziativa. Ogni volta che un agente si attiva, scegli per prima cosa il suo **ordine** (**Ingaggiare** o **Nascondersi**). Poi svolge **azioni**, e mentre lo fa è chiamato agente attivo. Ogni **azione** costa PA, e durante l'attivazione di un agente non puoi spendere più PA del suo LPA. Se non è altrimenti specificato, un agente non può svolgere la stessa **azione** più di una volta durante la sua attivazione. Quando l'agente ha finito di svolgere **azioni**, è usato (volta l'indicatore **ordine** con il lato usato a faccia in su). Quando tutti gli agenti sono usati, il punto di svolta termina.

In questa fase i giocatori possono spendere i propri PC per espedienti Scontro a Fuoco, compreso l'espediente Scontro a Fuoco Ripetizione Comando (di seguito). Gli espedienti costano 1PC ciascuno e, a parte Ripetizione Comando, nessun giocatore può usare lo stesso più di una volta per punto di svolta.

RIPETIZIONE COMANDO

Usa questo espediente Scontro a Fuoco dopo aver tirato i tuoi dadi attacco o difesa. Puoi ripetere il tiro di uno di quei dadi.

Hai attivato tutti i tuoi agenti?

AGIRE IN RISPOSTA

Se tutti i tuoi agenti sono usati, ma quelli dell'avversario no, quando dovresti attivare un agente amico preparato, un agente amico usato con un **ordine Ingaggiare** può agire in risposta svolgendo un'**azione** da 1PA gratis. Ogni agente può agire in risposta solo una volta per punto di svolta, e mentre lo fa non può muoversi di più di 2".

AZIONI

RIPOSIZIONARSI

1PA

- ▶ Muovi l'agente di un numero di pollici non superiore alla sua statistica Movimento fino a un punto dove puoi collocarlo. Non può entrare nella **distanza di controllo** di agenti nemici.
- ◆ Un agente non può svolgere questa azione fintanto che si trova entro la **distanza di controllo** di un agente nemico, né nella stessa attivazione in cui ha svolto l'azione **Caricare** o **Ripiegare**.

SCATTARE

1PA

- ▶ Come per **Riposizionarsi**, con l'eccezione che l'agente non può muoversi di più di 3" o arrampicarsi.
- ◆ Un agente non può svolgere questa azione fintanto che si trova entro la **distanza di controllo** di un agente nemico, né nella stessa attivazione in cui ha svolto l'azione **Caricare**.

RIPIEGARE

2PA

- ▶ Come per **Riposizionarsi**, con l'eccezione che l'agente può entrare nella **distanza di controllo** di un agente nemico, ma non può terminarvi il movimento.
- ◆ Un agente può svolgere questa azione solo se un agente nemico si trova entro la sua **distanza di controllo**. Non può svolgere questa azione durante la stessa attivazione in cui ha svolto un'azione **Riposizionarsi** o **Caricare**.

CARICARE

1PA

- ▶ Come per **Riposizionarsi**, con l'eccezione che l'agente può muoversi di 2" addizionali. Può entrare nella **distanza di controllo** degli agenti nemici e deve terminarvi il movimento. Se si muove entro la **distanza di controllo** di un agente nemico entro la cui **distanza di controllo** non ci sono altri agenti amici, non può lasciare la **distanza di controllo** di quell'agente.
- ◆ Un agente non può svolgere questa azione fintanto che ha un **ordine Nascondersi**, se si trova già entro la **distanza di controllo** di un agente nemico, o durante la stessa attivazione in cui ha svolto l'azione **Riposizionarsi**, **Scattare** o **Ripiegare**.

SPARARE

1PA

- ▶ Spara con l'agente, come illustrato alla pagina seguente.
- ◆ Un agente non può svolgere questa azione fintanto che ha un **ordine Nascondersi** o fintanto che si trova entro la **distanza di controllo** di un agente nemico.

COMBATTERE

1PA

- ▶ Combatti con l'agente, come illustrato alla pagina seguente.
- ◆ Un agente può svolgere questa azione solo se un agente nemico si trova entro la sua **distanza di controllo**.

SPARARE

Il giocatore il cui agente svolge l'**azione** è l'attaccante, quello che controlla il bersaglio è il difensore. Quando tiri dadi attacco/difesa, i risultati pari a 6 sono sempre successi e sono critici; tutti gli altri successi sono normali; i risultati pari a 1 sono sempre fallimenti.

1. L'attaccante sceglie un'arma da tiro del suo agente.
2. L'attaccante sceglie un agente nemico che è un **bersaglio valido** per l'agente attivo e che non ha agenti amici entro la sua **distanza di controllo**.
3. L'attaccante tira i dadi attacco: un numero di D6 pari alla statistica Att dell'arma scelta. Ogni risultato uguale o superiore alla statistica Colp dell'arma viene mantenuto come un successo, gli altri vengono scartati come fallimenti.
4. Il difensore tira i dadi difesa: tre D6. Ogni risultato uguale o superiore alla statistica Salvezza del bersaglio viene mantenuto come successo, gli altri sono scartati come fallimenti. Se il bersaglio si trova in **copertura**, il Difensore può mantenere un suo dado difesa come un successo normale senza tirarlo.
5. Il difensore risolve i successi nei dadi difesa, assegnandoli a bloccare i successi nei dadi attacco.
 - Un successo normale può bloccare un successo normale.
 - Due successi normali possono bloccare un successo critico.
 - Un successo critico può bloccare un successo normale o un successo critico.
6. L'attaccante risolve ogni eventuale dado attacco non bloccato infliggendo **danni** al bersaglio.
 - Un successo normale infligge un numero di **danni** pari alla statistica Dnn Normali dell'arma (il primo valore della statistica Dnn).
 - Un successo critico infligge un numero di **danni** pari alla statistica Dnn Critici dell'arma (il secondo valore della statistica Dnn).

COMBATTERE

Il giocatore il cui agente svolge l'**azione** è l'attaccante, quello che controlla il bersaglio è il difensore. Quando tiri dadi attacco, i risultati pari a 6 sono sempre successi e sono critici; tutti gli altri successi sono normali; i risultati pari a 1 sono sempre fallimenti.

1. L'attaccante sceglie un agente nemico entro la **distanza di controllo** dell'agente attivo affinché questi ci combatta contro. Quell'agente nemico si rivale.
2. Entrambi i giocatori scelgono un'arma da mischia del proprio agente.
3. Entrambi i giocatori tirano i dadi attacco, ovvero tirano per ciascun agente un numero di D6 pari alla statistica Att dell'arma che ha scelto. Ogni risultato uguale o superiore alla statistica Colp dell'arma viene mantenuto come un successo, gli altri vengono scartati come fallimenti.
4. A iniziare dall'attaccante, i giocatori fanno a turno a risolvere i propri dadi attacco mantenuti come successi e non bloccati (o tutti quelli rimanenti se l'avversario non ne ha più). Per risolvere un dado deve affondare o bloccare:
 - Affondare: infliggi **danni** all'agente nemico. Un successo normale infligge un numero di **danni** pari alla statistica Dnn Normali dell'arma (il primo valore della statistica Dnn). Un successo critico infligge un numero di **danni** pari alla statistica Dnn Critici dell'arma (il secondo valore della statistica Dnn).
 - Bloccare: assegna questo dado a bloccare uno dei successi non risolti dell'avversario. Un successo normale può bloccare un successo normale. Un successo critico può bloccare un successo normale o critico.

DANNI

Gli agenti hanno una statistica Ferite, che rappresenta il numero di ferite che possiedono. Ogni danno inflitto riduce le ferite di 1.

Gli agenti con meno ferite di quelle iniziali sono feriti. Quelli con meno della metà delle ferite iniziali sono infortunati: sottrai 2" dalla loro statistica Movimento e peggiora di 1 la statistica Colp delle loro armi. Gli agenti con 0 ferite o meno sono neutralizzati e vengono rimossi.

DISTANZA DI CONTROLLO

Un elemento si trova nella distanza di controllo di un agente se è **visibile** a quell'agente e si trova entro 1" da esso. La distanza di controllo tra gli agenti è vicendevole, quindi gli agenti si trovano entro la distanza di controllo l'uno dall'altro anche se questa condizione è vera solo per uno dei due.

BERSAGLIO VALIDO

Alcune regole, in genere quelle per sparare, richiedono di scegliere per l'agente un bersaglio valido.



Se il bersaglio designato ha un **ordine Ingaggiare**, è un bersaglio valido se è **visibile** all'agente.



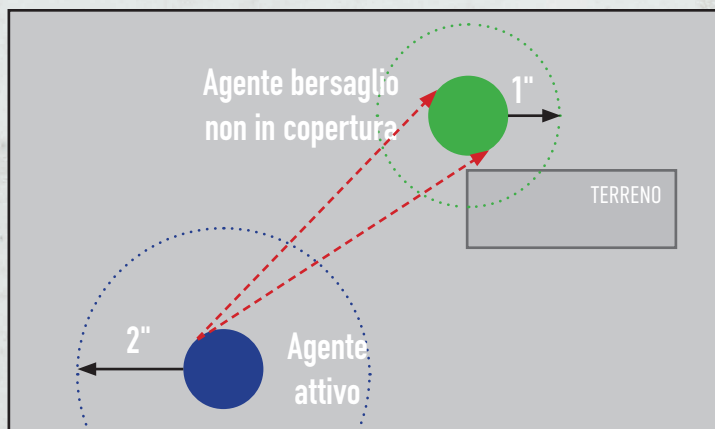
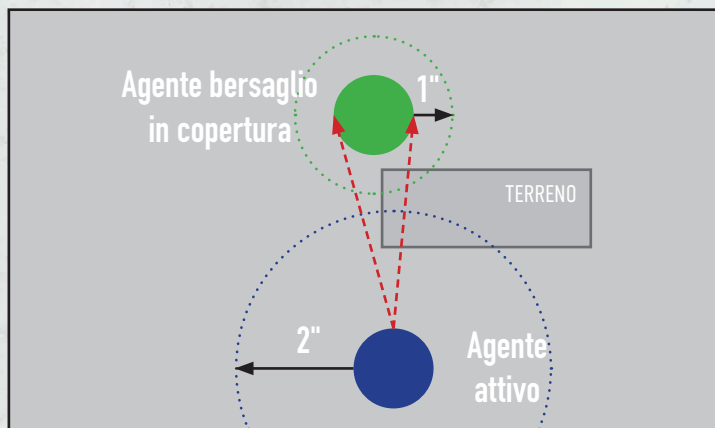
Se il bersaglio designato ha un **ordine Nascondersi**, è un bersaglio valido se è **visibile** all'agente e non si trova in **copertura**.

VISIBILE

Affinché un elemento sia visibile, l'agente deve essere in grado di vederlo (guarda da sopra la spalla dell'agente e stabilisci se riesci a tracciare una linea retta e continua dalla sua testa a qualsiasi parte di ciò che sta cercando di vedere, escluse le basette).

COPERTURA

La copertura si determina da un agente rispetto all'altro. Un agente si trova in copertura se nella sua **distanza di controllo** ci sono terreni frapposti. Non può però trovarsi in copertura fintanto che si trova entro 2" dall'altro agente: è troppo vicino.



REGOLE DELLE ARMI

A Ricerca: quando scegli un bersaglio valido, gli agenti con un ordine Nascondersi non possono usare i terreni come copertura. Se la regola è A Ricerca Leggera, non possono usare terreni Leggeri come copertura. Sebbene questa regola consenta agli agenti di essere scelti come bersagli (presumendo siano visibili), non rimuove il loro eventuale tiro copertura.

Accurata x: puoi mantenere fino a x dadi attacco come successi normali senza tirarli.

Area x: il bersaglio che scegli è il bersaglio primario. Dopo aver tirato sul bersaglio primario, spara con quest'arma su ogni bersaglio secondario in un ordine a tua scelta (tira per ogni sequenza separatamente). I bersagli secondari sono altri agenti visibili al bersaglio primario ed entro x da esso, ad esempio Area 2" (sono tutti bersagli validi, a prescindere da un ordine Nascondersi). I bersagli secondari sono in copertura e oscurati se lo era anche il bersaglio primario.

Bilanciata: puoi ripetere il tiro di uno dei tuoi dadi attacco.

Brutale: l'avversario può bloccare solo con successi critici.

Devastante x: ogni successo critico mantenuto infligge immediatamente x danni all'agente contro cui quest'arma viene usata, ad esempio Devastante 3. Se la regola inizia con una distanza (ad esempio 1" Devastante x), infliggi x danni a quell'agente e a ogni altro agente visibile al bersaglio ed entro quella distanza da esso. Quel successo non viene scartato dopo che l'hai fatto: può comunque essere risolto più avanti nella sequenza.

Dilaniante: se mantieni uno o più successi critici, puoi mantenere uno dei tuoi successi normali come successo critico.

Gittata x: solo gli agenti entro x dall'agente attivo possono essere bersagli validi, ad esempio Gittata 9".

Incessante: puoi ripetere il tiro di uno o più dei tuoi dadi attacco con lo stesso risultato (ad esempio: i risultati pari a 2).

Inclemente: se non mantieni successi critici puoi cambiare uno dei tuoi successi normali in un successo critico. Le regole delle armi Devastante e Critici Penetranti continuano ad avere effetto, ma Punitiva e Dilaniante no.

Ineluttabile: puoi ripetere il tiro di uno o più dei tuoi dadi attacco.

Letale x+: i tuoi successi uguali o superiori a x sono successi critici, ad esempio Letale 5+.

Limitata x: un agente perde quest'arma dopo che la usa in battaglia un numero di volte pari a x. Se usata più volte durante un'azione (ad esempio per via di Area) viene considerata usata una sola volta.

Penetrante x: il difensore prende x dadi difesa in meno, ad esempio Penetrante 1. Se questa regola è Critici Penetranti x ha effetto solo quando mantieni uno o più successi critici.

Pesante: un agente non può usare quest'arma in un'attivazione o in un'azione in risposta in cui si è mosso, e non può muoversi in un'attivazione o in un'azione in risposta in cui ha usato quest'arma. Se la regola è Pesante (solo x), in cui x è un'azione Movimento, solo quel movimento è concesso, ad esempio Pesante (solo **Scattare**). Questa regola delle armi non ha effetto nell'impedire l'azione **Guardia**.

Punitiva: se mantieni uno o più successi critici puoi mantenere uno dei tuoi fallimenti come successo normale, anziché scartarlo.

Saturazione: il difensore non può mantenere tiri copertura.

Shock: la prima volta che affondi con un successo critico in ciascuna sequenza, scarta anche uno dei successi normali non risolti dell'avversario (o, se non ce ne sono, uno dei suoi successi critici).

Silenziosa: un agente può svolgere l'azione **Sparare** con quest'arma mentre ha un ordine Nascondersi.

Stordente: se mantieni uno o più successi critici sottrai 1 dalla statistica LPA dell'agente contro cui è stata usata quest'arma fino alla fine della sua prossima attivazione.

Torrenziale x: scegli normalmente un bersaglio valido come bersaglio primario, poi scegli come bersagli secondari un numero qualsiasi di altri bersagli validi entro x dal primo bersaglio valido ma non entro la distanza di controllo di agenti amici, ad esempio Torrenziale 2". Spara con quest'arma contro tutti i bersagli nell'ordine che preferisci (tira per ciascuna sequenza separatamente).

Ustionante: tira un D6 dopo che un agente usa quest'arma. Se il risultato è inferiore alla statistica Colpire dell'arma infliggi a quell'agente un numero di danni pari al risultato moltiplicato per due. Se usata più volte durante un'azione (ad esempio per via di Area) tiri comunque soltanto un D6.