



KILL TEAM: KOMMANDEURE

Offizielles Update, August 2019

Wir bemühen uns, dafür zu sorgen, dass unsere Regeln frei von Fehlern sind, doch manchmal schleichen sich dennoch welche ein. Womöglich ist bei einer Regel auch die Absicht nicht ganz klar ersichtlich. In diesen Dokumenten tragen wir Regeländerungen und unsere Antworten auf häufig gestellte Fragen zusammen. Da die Dokumente regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden, verfügt jedes von ihnen über eine Versionsnummer und etwaige Änderungen sind in **Magenta** hervorgehoben. Ein Kleinbuchstabe in der Versionsnummer (z. B. 1.1a) zeigt an, dass es sich um eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache handelt, etwa um ein Übersetzungsproblem zu beheben.

ERRATA

Seite 32-35, 37, 50-51, 54-57, 60 – Fähigkeit

Transhumane Physiologie

Ändere diese Fähigkeit wie folgt:

„**Transhumane Physiologie:** Ignoriere den Abzug auf Trefferwürfe dieses Modells durch die erste erlittene Fleischwunde.“

Seite 50 – Exalted Champion

Ändere den DS-Wert im Profil der Energief Faust auf diesem Datenblatt zu -3.

Seite 51 – Sorcerer

Entferne das Schlüsselwort **KHORNE** aus der Fähigkeit *Mal des Chaos* auf diesem Datenblatt.

Seite 56 – Seuchenvorrat

Ändere den ersten Satz wie folgt:

„Setze diese Taktik zu Beginn der Fernkampfphase ein, wenn dein Kill Team einen **BIOLOGUS PUTRIFIER** enthält.“

Seite 63 und 71 – Fusionspistole

Entferne die Fähigkeit dieser Waffe: „Wenn das Ziel innerhalb der halben Reichweite dieser Waffe ist, wirf bei der Ermittlung ihres Schadens zwei Würfel und lege das niedrigere Ergebnis ab.“

Seite 113 – Kill Teams

Füge am Ende des Absatzes hinzu:

„Das Kill Team des Angreifers erhält Befehlspunkte wie ein Kill Team in Gefechtsordnung.“

F&A

F: Jeder Kommandeur hat eine Spezialisierung. Werden Kommandeure daher im ausgewogenen Spiel wie Spezialisten behandelt (können also nur auf Stufe 1 gewählt werden)?

A: Ja.