



KILL TEAM: COMMANDERS

Actualización oficial, agosto 2019

Aunque nos esforzamos para asegurarnos de que nuestras reglas sean perfectas, a veces tenemos errores o la intención de una regla no queda tan clara como nos gustaría. Estos documentos reúnen correcciones a las reglas y presentan nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. Este documento se actualiza de forma regular. Cuando se realiza algún cambio éste se marcará en **magenta**. Cuando la fecha de publicación tenga una nota como por ejemplo “Revisión 2”, indicará que tienen una actualización local, sólo en ese idioma, para aclarar algún detalle de traducción o añadir alguna corrección menor.

ERRATA

Pág. 50 – Exalted Champion

Cambia el atributo FP del perfil del puño de combate de esta hoja de datos a “-3”.

Pág. 51 – Sorcerer

Borra la clave “**KHORNE**” de la habilidad Marca del Chaos de esta hoja de datos.

Pág. 56 – Portagranadas de plaga

Cambia la primera frase por:

“Usa esta Táctica al inicio de la fase de disparo si tu comando incluye un **BIOLOGUS PUTRIFIER**.”

Págs. 63 y 71 – Pistola de fusión

Borra la habilidad de esta arma: “Si el blanco se encuentra a mitad de alcance o menos de esta arma, tira dos dados al infligir daño con ella y descarta el resultado menor.”

Pág. 113 – Los comandos

Añade la siguiente frase al final de este párrafo:

“El comando del atacante se trata como si fuera Veterano a efectos de generar Puntos de mando.”

FAQs

P. dado que todos los Comandantes tienen una especialidad, ¿se tratan como si fueran especialistas en partidas de juego equilibrado (por ej. sólo se pueden elegir a nivel 1)?

R. Sí.