



KILL TEAM: GRUNDHANDBUCH

Offizielles Errata, August 2019

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kill-Team-Grundhandbuch und zugehörigen Produkten. Die Errata werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren.

Seite 31 – Schaden wird verursacht

Ändere den letzten Satz wie folgt:

„Werden die Lebenspunkte eines Modells auf 0 reduziert, werden keine weiteren dem Modell zugeteilten Attacken abgehandelt; der Spieler, der das attackierende Modell kontrolliert, führt dann einen Verletzungswurf gegen das Zielmodell durch (siehe nächste Seite).“

Seite 32 und 208 – Verletzungswurf

Füge die folgende Zeile am Ende der Tabelle an:

VERLETZUNGSWURFMODIFIKATOREN FÜR ALLE ANDEREN SITUATIONEN	
Jede Fleischwunde des verletzten Modells	+1

Seite 33 – Rettungswürfe

Ändere den vorletzten Satz wie folgt:

„Wenn du den Rettungswurf des Modells verwendest, wird dieser nie modifiziert (z. B. durch den Durchschlagswert der Waffe oder die Fähigkeit *Überlebenskünster*), es sei denn, der Modifikator modifiziert ausdrücklich Rettungswürfe.“

Seite 59 – Terrortaktiken, Dauer des Gefechts

Ändere dies wie folgt:

„Am Ende von Schlachtrunde 4 wirft der Spieler mit dem größten taktischen Vorteil einen W6. Bei 3+ geht das Gefecht weiter, sonst endet es. Endet das Gefecht nicht wie beschrieben, wirft der Spieler mit dem größten taktischen Vorteil am Ende von Schlachtrunde 5 einen W6. Bei 4+ geht das Gefecht weiter, sonst endet es. Das Gefecht endet automatisch am Ende von Schlachtrunde 6.“

Seite 59 – Terrortaktiken, Siegesbedingungen

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

„Jeder Spieler erhält 2 Siegespunkte für jedes seiner Modelle, das durch die feindlichen Linien gebrochen ist (siehe unten), und 1 Siegespunkt für jedes feindliche Modell, das durch eine Attacke oder Psikraft eines eigenen Modells ausgeschaltet wurde. Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der den geringsten Macht-Wert hatte (siehe Seite 19). Besteht auch hier Gleichstand, erzielen die betreffenden Spieler ein Unentschieden und alle anderen Spieler verlieren.“

Seite 68 – Anführer, Fähigkeitenbaum, Inspirierend

Ändere dies wie folgt:

„**Inspirierend:** Andere befreundete Modelle innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell bestehen – solange dieses Modell nicht erschüttert ist – Nerventests automatisch.“

Seite 69 – Schnappt sie euch!

Ändere diese Taktik wie folgt:

„Setze diese Taktik in der Nahkampfphase ein, nachdem du mit einem Modell aus deinem Kill Team attackiert hast. Wähle einen Nahkampfspezialisten deines Kill Teams, der in dieser Phase noch nicht attackiert hat: bevor ein anderer Spieler ein Modell wählt, um damit zu kämpfen, darfst du den Nahkampfspezialisten wählen, um mit ihm zu kämpfen.“

Seite 70 – Funker, Fähigkeitenbaum, Scanner

Ändere dies wie folgt:

„**Scanner:** Wenn dieses Modell nicht erschüttert ist, darfst du einmal pro Fernkampfphase, wenn du ein anderes Modell deines Kill Teams innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell wählst, um zu schießen, in dieser Phase zu den Trefferwürfen des gewählten Modells 1 addieren.“

Seite 74 – Aufklärer, Schneller Marsch

Ändere den zweiten Satz dieser Taktik wie folgt:

„Erhöhe den Bewegungswert des Modells in dieser Phase um 2 Zoll.“

Seite 84, 85, 90, 94, 116, 122, 128 – Fähigkeit

Transhumane Physiologie

Ändere diese Fähigkeit wie folgt:

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

Seite 84 – Tactical Marine, Ausrüstungsoptionen

Ändere den ersten und den zweiten Punkt wie folgt:

„• Ein einzelner Tactical Marine Gunner deines Kill Teams darf ...“

Seite 84 – Tactical Marine, Ausrüstungsoptionen

Ändere den letzten Punkt wie folgt:

„• Ein Tactical Sergeant darf seine Boltpistole und seinen Bolter durch einen Kombi-Flammenwerfer, Kombi-Gravstrahler, Kombi-Melter oder Kombi-Plasmawerfer ersetzen. Alternativ darf er mit einer Boltpistole, einem Bolter, einer Plasmapistole oder einer Gravpistole bewaffnet sein und außerdem ein Kettenschwert, eine Energief Faust, ein Energieschwert oder ein Auspex erhalten.“

Seite 84 – Tactical Marine, Spezialisten

Füge hinzu: „**Sanitäter**“.

Seite 85 – Intercessor, Ausrüstungsoptionen

Füge die folgende Option hinzu:

„• Ein einzelner Intercessor, Intercessor Gunner oder Intercessor Sergeant deines Kill Teams darf ein Auspex erhalten.“

Seite 85 – Intercessor, Fähigkeiten

Füge die folgende Fähigkeit hinzu:

„**Auspex:** Zu Beginn der Fernkampfphase kannst du ein anderes Modell des **ADEPTUS ASTARTES** innerhalb von 3 Zoll um ein befreundetes, mit einem Auspex ausgerüstetes und nicht erschüttertes Modell wählen. Das gewählte Modell erleidet keine negativen Modifikationen auf seine Treffer- oder Verletzungswürfe dadurch, dass sein Ziel verdeckt ist.“

Seite 85 – Intercessor,

Fähigkeiten, Unterlaufgranatwerfer

Füge den folgenden Satz hinzu:

„Die Granatenwaffen dieses Modells sind von der Regel für lange Reichweite betroffen.“

Seite 85 – Intercessor, Spezialisten

Füge hinzu: „**Sanitäter**“.

Seite 86 – Fernkampfaffen, Schockgranate

Ändere die Fähigkeit wie folgt:

„Diese Waffe verursacht keinen Schaden. Wenn ein feindliches **INFANTERIE**-Modell von Schockgranaten getroffen wird, ist das getroffene Modell bis zum Ende der nächsten Schlachtrunde betäubt – es kann weder Abwehrfeuer abgeben noch in Feuerbereitschaft versetzt werden und dein Gegner muss von allen Trefferwürfen des Modells 1 abziehen.“

Seite 89 – Fortis Kill Team

Ändere diese Regel wie folgt:

„**Fortis Kill Team:** Wenn du deinem Kommandobogen einen Intercessor (Seite 85) oder einen Reiver (Seite 85) hinzufügst (und seine Datenkarte erstellst), kannst du entscheiden, dass er statt des Fraktionsschlüsselworts **ADEPTUS ASTARTES** das Fraktionsschlüsselwort **DEATHWATCH** hat. Wenn du dies tust, erhält das Modell das Schlüsselwort **ADEPTUS ASTARTES** (beachte, dass dies kein Fraktionsschlüsselwort ist) und die Fähigkeit *Spezialmunition*, aber du musst für die Punktkosten seiner Fernkampfaffen die Punktkosten auf Seite 91 verwenden.“

Seite 90 – Deathwatch Veteran, Ausrüstungsoptionen

Ändere den dritten Punkt wie folgt:

„• Ein Deathwatch Veteran Gunner darf anstelle der obigen Optionen seinen Bolter durch eine Deathwatch-Schrapnellkanone oder einen Schweren Infernus-Bolter ersetzen.“

Seite 95 – Grey Knights, Nahkampfaffen-Punktetabelle

Ändere „Nemesis-Falchion“ zu „Nemesis-Falchions (Paar)“.

Seite 100 – Befehlsgewalt

Ändere diese Fähigkeit wie folgt:

„**Befehlsgewalt:** Wenn sich dein Anführer oder ein **OFFIZIER** aus deinem Kill Team auf dem Schlachtfeld befindet und nicht erschüttert ist, kannst du einmal pro Schlachtrunde zu Beginn der Fernkampfphase ein solches Modell wählen und es anderen Mitgliedern deines Kill Teams einen Befehl geben lassen. Um einen Befehl zu geben, wähle ein anderes befreundetes Modell des **ASTRA MILITARUM** (kein erschüttertes Modell und kein **KOMMANDEUR**-Modell) innerhalb von 12 Zoll um deinen Anführer oder **OFFIZIER** und wähle den Befehl von der Liste rechts. Ein Modell darf pro Schlachtrunde nur von einem Befehl betroffen sein.“

Seite 100 – Geschickte Strategie

Ändere diese Taktik wie folgt:

„Setze diese Taktik ein, nachdem dein Anführer oder ein **OFFIZIER** aus deinem Kill Team einen Befehl erteilt hat. Das Modell darf sofort einen zusätzlichen Befehl erteilen.“

Seite 101 – Infantry Squad Guardsman, Spezialisten
Füge hinzu: „**Sanitäter**“.

Seite 101 – Special Weapons Squad
Guardsman, Spezialisten
Entferne „**Funker**“ und füge hinzu „**Sanitäter**“.

Seite 102 – Militarum Tempestus
Scion, Ausrüstungsoptionen
Ersetze die ersten zwei Punkte durch das Folgende:
„• Ein einzelner Scion in deinem Kill Team darf entweder sein Hochenergie-Lasergewehr durch eine Hochenergie-Laserpistole und ein Funkgerät ersetzen oder eine Hochenergie-Laserpistole und ein Funkgerät zusätzlich zu seinem Hochenergie-Lasergewehr erhalten.“
• Ein Scion Gunner darf sein Hochenergie-Lasergewehr durch einen Flammenwerfer, einen Granatwerfer, einen Melter, einen Plasmawerfer oder ein Hochenergie-Salvengewehr ersetzen.“

Seite 102 – Militarum Tempestus Scion, Spezialisten
Ändere „**Funker**“ zu „**Funker** (nur Scion mit Funkgerät)“.

Seite 116 – Chaos Space Marine, Spezialisten
Füge hinzu: „**Nahkampfspezialist**“.

Seite 123 – Flegel des Verfalls, Schadenswert
Ändere den Schadenswert zu 1.

Seite 128 – Tzaangor, Ausrüstungsoptionen
Ändere den zweiten Punkt wie folgt:
„• Ein einzelner Tzaangor in deinem Kill Team darf stattdessen Tzaangorklingen und ein Herdenhorn erhalten.“

Seite 135 – Guardian Defender,
Fähigkeiten, Waffenbesatzung
Füge den folgenden Satz hinzu:
„Eine Heavy Weapon Platform besteht alle Nerventests automatisch.“

Seite 136 – Dire Avenger, Spezialisten
Ändere dies wie folgt:
„**Anführer** (nur Exarch), **Nahkampfspezialist**, **Funker**, **Sanitäter**, **Aufklärer**, **Veteran**“

Seite 149 – Fusionspistole, Fähigkeiten
Ändere die Fähigkeiten dieser Waffe zu: „-“

Seite 149 – Player, Harlequingürtel
Ändere dies wie folgt:
„**Harlequingürtel**: Dieses Modell kann sich über andere Modelle und Gelände bewegen, als wären sie nicht da, und kann bei der Bewegung beliebige Entfernungen nach oben oder unten klettern – die in der Vertikale zurückgelegte Entfernung wird nicht gemessen. Zudem erleidet es niemals Sturzschaden und fällt nie auf ein anderes Modell. Würde es auf ein anderes Modell fallen, so platziere dieses Modell stattdessen so nahe wie möglich

an dem Punkt, an dem es gelandet wäre. Dadurch kann das Modell innerhalb von 1 Zoll um feindliche Modelle landen.“

Seite 149 – Player, Spezialisten
Ändere dies wie folgt:
„**Anführer**, **Nahkampfspezialist**, **Sanitäter**, **Aufklärer**, **Veteran**, **Zelot**“

Seite 149 – Neurodisruptor, Stärkewert
Ändere den Stärkewert auf 4.

Seite 156 – Tesla-Karabiner, Fähigkeiten
Ändere dies wie folgt:
„Jeder unmodifizierte Trefferwurf von 6 für diese Waffe verursacht 3 Treffer.“

Seite 163 – Loota, Spezialisten
Ändere dies wie folgt:
„**Funker** (nur Loota Spanner), **Anführer**, **Nahkampfspezialist**, **Sprengstoffspezialist**, **Schwerer Schütze**, **Veteran**“

Seite 170, 171, 172 – Fähigkeit Für das Höhere Wohl
Ändere den letzten Satz wie folgt:
„Sobald ein Modell dies getan hat, kann es für den Rest dieser Phase nicht noch einmal Abwehrfeuer abgeben und nicht mehr ausweichen.“

Seite 170 – Fire Warrior, Fähigkeiten, Ritual
des Klingenbundes
Ändere dies wie folgt:
„**Fire-Warrior-Ritual des Klingenbundes**: Du kannst 1 von Nerventests für Shas’las und Shas’uis deines Kill Teams innerhalb von 3 Zoll um beliebige befreundete Modelle mit dieser Fähigkeit abziehen, solange diese nicht erschüttert sind.“

Seite 170 – Fire Warrior, Schlüsselwörter
Ändere dies wie folgt:
„Schlüsselwörter (Shas’la und Shas’ui): **INFANTERIE**, **FIRE WARRIOR**
Schlüsselwörter (Support Turret): **INFANTERIE**, **DS8 TACTICAL SUPPORT TURRET**“

Seite 170 – Pathfinder, Fähigkeiten, Ritual
des Klingenbundes
Ändere dies wie folgt:
„**Pathfinder-Ritual des Klingenbundes**: Du kannst 1 von Nerventests für Pathfinders, Pathfinder Gunners und Pathfinder Shas’uis deines Kill Teams innerhalb von 3 Zoll um beliebige befreundete Modelle mit dieser Fähigkeit abziehen, solange diese nicht erschüttert sind.“

Seite 171 – Fire Warrior Breacher, Fähigkeiten, Ritual
des Klingenbundes
Ändere dies wie folgt:
„**Breacher-Ritual des Klingenbundes**: Du kannst 1 von Nerventests für Breacher Shas’las und Breacher Shas’uis deines Kill Teams innerhalb von 3 Zoll um beliebige befreundete Modelle mit dieser Fähigkeit abziehen, solange diese nicht erschüttert sind.“

Seite 171 – Fire Warrior Breacher, Schlüsselwörter
Ändere dies wie folgt:
„Schlüsselwörter (Shas’la und Shas’ui): **INFANTERIE, FIRE WARRIOR BREACHER**
Schlüsselwörter (Support Turret): **INFANTERIE, DS8 TACTICAL SUPPORT TURRET**“

Seite 171 – XV25 Stealth Battlesuit, Fähigkeiten, Ritual des Klingenbundes
Ändere dies wie folgt:
„**Stealth-Team-Ritual des Klingenbundes:** Du kannst 1 von Nerventests für Stealth Shas’uis und Stealth Shas’vres deines Kill Teams innerhalb von 3 Zoll um beliebige befreundete Modelle mit dieser Fähigkeit abziehen, solange diese nicht erschüttert sind.“

Seite 172 – Drone, Profilwerte
Ändere alle Rüstungswurfwerte zu 4+.

Seite 172 – Drone, Fähigkeiten, Retter-Protokolle
Ändere diese Fähigkeit wie folgt:
„**Retter-Protokolle:** Wenn ein befreundetes **INFANTERIE-** oder **BATTLESUIT-**Modell des **T’AU EMPIRES** innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell durch eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe oder Fernkampfwaffe mindestens einen Lebenspunkt verlieren würde, kann dieses Modell die Attacke abfangen. Wenn es das tut, verliert das befreundete Modell die Lebenspunkte nicht und dieses Modell erleidet 1 tödliche Verwundung.“

Anmerkung der Designer: Diese Fähigkeit musste ohnehin für die Battlesuit-Modelle aus Kill Team: Elite überarbeitet werden, deshalb nutzten wir die Gelegenheit, sie umzuformulieren, damit klar ist, wie sie funktionieren soll.

Seite 172 – Drone, Fähigkeiten, Schildgenerator
Füge den folgenden Satz hinzu:
„Wirf außerdem jedes Mal einen W6, wenn ein Modell mit Schildgenerator einen Lebenspunkt verliert; bei 5+ verliert das Modell den Lebenspunkt nicht.“

Seite 172 – Drone, Fähigkeiten
Füge die folgende Fähigkeit hinzu:
„**Stabile Plattform (nur MV7 Marker Drone):** Dieses Modell erleidet keinen Abzug auf seine Trefferwürfe für das Abfeuern Schwerer Waffen nach der Bewegung.“

Seite 177 – Überhöhter Metabolismus
Ändere diese Taktik wie folgt:
„Setze diese Taktik in der Bewegungsphase ein, nachdem du mit einem Modell deines Kill Teams eine normale Bewegung durchgeführt hast. Du kannst mit dem Modell eine zweite normale Bewegung durchführen, aber wenn du dies tust, kann das Modell in dieser Schlachtrunde nicht schießen. Wirf außerdem einen W6; bei einer 1 erleidet das Modell 1 tödliche Verwundung.“

Seite 186 – Acolyte Hybrid, Beschreibung
Ändere den ersten Satz wie folgt:
„Dieses Modell ist mit einer Maschinenpistole, einem Cultist-Messer, einer Zangenkralle und Bergbausprengladungen bewaffnet.“

Seite 186 – Acolyte Hybrid, Ausrüstungsoptionen
Ändere den zweiten und dritten Punkt wie folgt:
„• Ein Acolyte Leader darf sein Cultist-Messer durch ein Hornschwert ersetzen oder seine Maschinenpistole und sein Cultist-Messer durch eine Tentakelpeitsche und ein Hornschwert ersetzen.
• Ein Acolyte Fighter darf sein Cultist-Messer und seine Zangenkralle durch einen Schweren Felsbohrer, eine Schwere Felssäge, einen Schweren Felsschneider oder eine Sprengladung ersetzen.“

Seite 188 – Nahkampfwaffen, Schwerer Felsbohrer, Fähigkeiten
Ändere den letzten Satz wie folgt:
„Würfle weiter, wobei du das für eine tödliche Verwundung notwendige Ergebnis immer um 1 erhöhst, bis das Modell auf 0 Lebenspunkte fällt oder der Wurf misslingt.“

Seite 188 – Tabelle der Fernkampfwaffen
Ändere den Schadenswert des Bergbaulasers zu W6.