

WARHAMMER 40.000 KILL TEAM COMPENDIO

ERRATAS 1.0a

En estos documentos recogemos correcciones a las reglas. El texto a corregir con estas erratas se destacará en azul. Dado que se actualizan con regularidad, las versiones están numeradas; cuando un número de versión tiene una letra (p. ej., 1.1a), quiere decir que es una corrección local, solo en ese idioma, para clarificar un problema de traducción u otra corrección menor. Cuando se revise un documento, el número de versión se incrementará y las nuevas actualizaciones se destacarán con un (*) antes de la referencia a la página.

Páginas varias

Sustituye toda aparición de "acción gratis" por "acción libre".

Páginas varias

Sustituye toda aparición de "Penetración de armadura" o "PA" por "Factor de penetración" o "FP".

MARINES ESPACIALES

Página 7, Intercesor pesado Tirador pesado, opciones

Cambiar por:

"Bólter pesado ejecutor, Bólter pesado o Bólter pesado Tormenta infernal".

Página 19, Sargento Marine Táctico, combi-fusión

Añade la siguiente regla de impacto crítico (!):

'HM4'

Página 22, Sargento Explorador Francotirador, rifle francotirador de explorador, Reglas especiales (RE)

Añade la siguiente regla especial (RE):

"Equilibrada".

Página 29, acción Granada de humo

Cambia la tercera frase por:

"Hasta el final del Punto de inflexión, un agente no es visible si toda línea de cobertura trazada hacia él cruza un área de humo".

MARINES ESPACIALES Y CABALLEROS GRISES

Páginas 28 & 35, Ardides tácticos, El deber solo acaba tras la muerte

Cambia la segunda frase por:

"Ese agente no será retirado de la zona de aniquilación hasta el final de tu próxima activación o hasta el final de la batalla (lo que ocurra antes) y no cuenta como que haya sufrido lesiones".

GUARDIA IMPERIAL

Página 38, Guardia (Tirador), Atributos

Cambia su atributo S a "5+".

Página 39, Vástago Tempestus (de Comunicaciones), culata

Cambia su atributo HA a "3+".

Página 40, Tempestor, puño de energía

Añade la siguiente regla especial (RE):

"Brutal"

Página 41, ardides estratégicos, Órdenes de la Guardia

Cambia la segunda frase por:

"Todos los agentes VÁSTAGO TEMPESTUS amigos, y todos los agentes GUARDIA amigos visibles para un agente GUARDIA IMPERIAL LÍDER y a o menos de él reciben esa orden".

ECLESIAQUÍA

Página 52, sección Hermanas de Batalla, especificaciones

Añade lo siguiente:

"Tu comando puede incluir un máximo de un agente HERMANA DE BATALLA PORTADORA DE ICONO".

GARRAS DEL EMPERADOR

Página 61, Guardia Custodio (Combatiente) y Guardia Custodio (Líder), atributos

Cambia su atributo LPA a "3".

Página 64, ardides tácticos, Hermandad de semidioses

Cambiar por:

"Usa este ardid táctico al final de la fase de tiroteo. Elige un agente ADEPTUS CUSTODES amigo, el cual podrá realizar una acción libre de Combatir o de Disparos defensivos (esto no cuenta como una activación)".

MARINES ESPACIALES TRAIADORES

Página 66, sección Marines Espaciales del Caos, Marine Espacial del Caos Tirador, opciones de armas

Cambiar por:

Lanzallamas, rifle de fusión o rifle de plasma.

GUARDIA DE LA MUERTE

Página 76, Marine de Plaga Campeón, atributos

Cambia su atributo M a '20'.

MIL HIJOS

Página 86, Ardides estratégicos, ráfagas malévolas

Cambia la última frase por:

"Un arma bólter es un arma a distancia que incluye "bólter" en su nombre (salvo Rayo de ruina en la ed. en inglés), p. ej. bólter, bólter pesado, bólter inferno, etc.."

COMMORRITA

Página 113, Kabalista (Tirador), desgarrador

La regla "Área ○", pasa a ser una regla especial (RE) en lugar de una regla de impacto crítico (!).

Página 117, granada de interrupción

Añade la siguiente regla especial (RE): "Limitada"

MUNDO NECRÓPOLIS

Página 130, Sección Guerreros Necrones

Cambia los requisitos de los agentes por:

"Una sección **GUERREROS NECRONES** incluye cinco agentes

GUERRERO NECRÓN equipado cada uno independientemente del resto con una de las siguientes opciones:

- Rifle gauss o segador gauss"

CUERPO DE CAZADORES

Páginas varias.

Cambia toda aparición de "Armadura Incógnito" (nombres, claves, reglas, etc.) por "Armadura Sigilo".

Siempre que aparezca "Armadura Incógnito" se considerará que dice "Armadura Sigilo".

Página 137, cuadro lateral sobre drones, octavo punto

Cambia los requisitos del agente **TORRETA TÁCTICA DE APOYO DS8** por:

"**TORRETA TÁCTICA DE APOYO DS8** equipada con un módulo lanzamisiles o un sistema de misiles inteligentes".

Página 141, Armadura Sigilo Shas'vere, bláster fundidor

Cambia su atributo HP a "3+".

Página 144, MB3 Dron de reconocimiento MB3, atributos

Cambia su atributo Df a "3".

Página 145, Torreta de apoyo táctico DS8, atributos

Cambia su atributo Df a "3".

FLOTA EN JAMBRE

Página 152, sección Genestealers, segundo párrafo

Cambiar por:

"Si tu comando no incluye ningún agente **LÍDER** en lugar de elegir un agente **GENESTEALER LUCHADOR** para una sección **GENESTEALERS**, puedes elegir un agente **GENESTEALER LÍDER** equipado con una de las siguientes opciones".

AQUELARRE DE PROGENIE

Página 158, sección Híbridos Neófitos, primer punto

Cambia los requisitos del agente **NEÓFITO HÍBRIDO SOLDADO** por:

"**NEÓFITO HÍBRIDO SOLDADO** equipado cada uno independientemente del resto con una culata y una de las siguientes opciones:

- Rifle automático o escopeta".