

WARHAMMER
40.000

KILL TEAM

ORKOMANDOS

ERRATAS 1.0

En estos documentos recogemos comentarios de los diseñadores del juego para clarificar y explicar las reglas más raras o complejas. 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.

KILL TEAM: OCTARIUS

Página 61, Orkorieta, ariete de azedio

Cambia la regla "Brutal" de regla de impactos críticos a regla especial (RE).

Página 61, Orkorieta, habilidad Embestida

Cambia el texto de la regla por:

"Cada vez que este agente combate, si hizo un movimiento de carga durante esa activación, [su ariete de azedio obtiene la regla de impactos críticos aturdir](#) para ese combate".

Página 64, Noble, Claves

Añade la siguiente clave:

"**LÍDER**"

Página 66, 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".