

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".