

UPDATE-DATENBLOCK

Q1 2024

Dieses Dokument enthält die gesammelten Q1-Regelupdates zur Verbesserung der Ausgewogenheit. Neue Einträge sind mit einem Sternchen (*) markiert.



GRUNDREGELN

- **Neue Grundregel:** Manche Regeln erlauben dir, Kämpfer nacheinander zu aktivieren, bevor dein Gegner aktivieren kann. Unabhängig von solchen Regeln kannst du im selben Wendepunkt niemals mehr als zwei Kämpfer in Folge aktivieren, bevor dein Gegner die Gelegenheit hatte, einen bereits aktiven Kämpfer zu aktivieren oder **Abwehrfeuer** zu geben.
- **Neue Grundregel:** Der Bewegungswert kann nicht auf weniger als 2○ modifiziert werden (selbst wenn der Kämpfer verletzt ist).
- * Sprungtests: Diese gelingen automatisch (würfelt nicht).

KILLZONE: BHETA-DECIMA

- * Eingeschränkte Sichtlinie: Der Zielkämpfer ist nicht sichtbar (statt verdeckt).
- * Taktische Listen, die ermöglichen, dass Kämpfer außerhalb deiner Landezone aufgestellt werden, etwa Hinterhältiger Git (**KOMMANDO***) oder Dimensionale Translokation (**HIEROTEK-ZIRKEL***)): Solche Kämpfer müssen vollständig innerhalb von 2○ um deine Landezone aufgestellt werden.



AUSRÜSTUNG

- Du kannst jeden Ausrüstungsgegenstand mit der Sonderregel *Indirekt* (etwa Dynamit, Sprenggranate, Fusionsgranate) nur einmal pro Gefecht wählen. Wenn ein befreundeter Kämpfer, der für die Aufstellung gewählt wird, bereits mit einem solchen Ausrüstungsgegenstand ausgerüstet ist (z. B. **SPÄHER-STURMGRENADIER**), zählt dies als deine Wahl.



ERSETZTE ARMEELISTEN

Mit der Zeit werden bestimmte neue Armeelisten eingeführt, die ähnliche aus dem Kompendium ersetzen. Wir empfehlen, dass die neuere Liste die ältere ersetzt, wenn es auf Ausgewogenheit ankommt, speziell im organisierten Spiel wie bei einem Turnier. Jene Armeelisten und ihr jeweiliger Ersatz sind wie folgt:

JAGDKLADE ersetzt **FABRIKWELT**
WARPZIRKEL ersetzt **THOUSAND SONS**
SCHIMMERTÄNZER-ENSEMBLE ersetzt **ENSEMBLE**



KRITISCHE OPERATIONEN 2022

- Jeder Spieler kann während des Gefechts durch das Missionsziel insgesamt nicht mehr als 16 Siegespunkte erhalten (statt insgesamt nicht mehr als 12) und kann im Spiel insgesamt nicht mehr als 24 Siegespunkte erhalten (statt insgesamt nicht mehr als 20).
- Missionsspezifische Aktion Erbeuten: An jedem Missionszielmarker kann während der Schlacht bis zu viermal Beute gemacht werden (statt bis zu dreimal).

SAISON EINS



KILL TEAM KOMPENDIUM

SPACE MARINE👤 & GREY KNIGHT👤

- Kämpferauswahl: Jeder Trupp außer **SCOUT** und **TAKTISCHER MARINE** kann 1 zusätzlichen **KRIEGER**-Kämpfer wählen.

DEATH GUARD👤

- Kämpferauswahl: **SEUCHENMARINE**-Trupp:
 - Kann 1 zusätzlichen **KRIEGER**-Kämpfer wählen.
 - **CHAMPION**-Kämpfer wird anstelle von 1 **KRIEGER**-Kämpfer gewählt, nicht zusätzlich.

WELTSCHIFF👤

- Kämpferauswahl: Jeder Trupp kann 1 zusätzlichen **KRIEGER**-Kämpfer wählen.

GRUFTWELT👤

- **ALBTRAUM**-Kämpfer: Addiere 1 auf beide Schadenswerte der Albtraumklauen.
- Taktische List Reanimationsprotokolle: 0 BP.



KILL TEAM: OCTARIUS

KOMMANDO👤

- Kämpferauswahl: Wenn du einen **BUMMSQUIG**-Kämpfer wählst, kannst du zusätzlich noch einen **KOMMANDO-GROT**-Kämpfer wählen (und umgekehrt), sodass du insgesamt 11 Kämpfer hast (statt 10).
- Taktische List Hinterhältiger Git: Du kannst sie nur einmal pro Gefecht einsetzen, und der Befehl jenes Kämpfers kann im ersten Wendepunkt nicht geändert werden (etwa durch die Aufklärungsoption Infiltration).
- * **BUMMSQUIG**-Kämpfer: Die APG dieses Kämpfers kann nicht positiv modifiziert werden. Führe für seine Sonderregel Bummsquig eine Fernkampfattacke gegen jeden anderen Kämpfer in Nahkampfreichweite um diesen Kämpfer aus (statt gegen für ihn sichtbare Kämpfer innerhalb von ○ um ihn).
- * Ausrüstung Spalta: Ziehe 1 vom Attackenwert der Waffe ab (beachte: **KOMMANDOGIT**-Kämpfer sind davon nicht betroffen).
- * Taktische List Nur ein Kratzer: Nur gegen durch normale Treffer verursachten Schaden und nicht für **BUMMSQUIG**-Kämpfer.

VETERAN👤

- * Aktion **Beobachter** des **BEOBACHTER-VETERANS**: Jener feindliche Kämpfer wird behandelt, als hätte er den Offensivbefehl, es sei denn, jener feindliche Kämpfer befindet sich in Deckung durch hartes Gelände.
- * Sonderregel **Zünden** des **SPRENGSTOFFSPEZIALIST-VETERANS**: Ändere die Entfernung zu ○ (statt ■). Ein Kämpfer kann kein gültiges Ziel sein, wenn sich hartes Gelände vollständig im Weg befindet (es muss möglich sein, eine Deckungslinie von der Mitte des Markers aus zu irgendeinem Teil des Bases des beabsichtigten Ziels zu ziehen, ohne dass die Deckungslinie durch hartes Gelände verläuft).
- * Aktion **Mine legen** des **SPRENGSTOFFSPEZIALIST-VETERANS**: Dieser Kämpfer kann diese Aktion nur einmal ausführen.



KILL TEAM: CHALNATH

SPÄHER

- Taktische List Ein würdiges Ziel: 2 BP. Du kannst dies nur einmal pro Gefecht einsetzen und nur, wenn du nicht die Initiative hast.
- **SPÄHER-STURMGRENADIER**-Kämpfer: Streiche den letzten Satz der Fähigkeit *Grenadier*.
- Vorteil von 5+ Zielmarkern: Im Schritt Infrage kommendes Ziel wählen jener Fernkampfattacke wird der feindliche Kämpfer behandelt, als hätte er den Offensivbefehl, es sei denn, jener feindliche Kämpfer befindet sich in Deckung durch hartes Gelände.
- Kämpferauswahl: Wähle 1 Kämpfer weniger.
- Füge der Fähigkeit *Kunst des Krieges: Kauyon* hinzu: „Außerdem kann jeder befreundete **SPÄHER**-Kämpfer einmal in jeder seiner Aktivierungen eine missionspezifische Aktion oder die Aktion **Aufsammeln** für 1 Aktionspunkt weniger ausführen (bis zu einem Minimum von 0 AP).“
- Beengte Umgebung: Jeder befreundete **SPÄHER**-Kämpfer kann die Aktion **Wachsamkeit** ausführen, wenn er den Defensivbefehl hat. Wenn er dies tut, unterbrich wie üblich, aber statt einer Wachsamkeits-Attacke kann er nur die Aktion **Zielmarkierer** ausführen (sofern er dazu in der Lage ist).
- Kämpferauswahl: Wenn du einen **MB3-AUFKLÄRUNGS-DROHNE**-Kämpfer wählst, musst du nicht länger 1 Kämpfer weniger wählen.
- Der Kämpfer **SPÄHER MIT DROHNENSTEUERUNG** erhält die folgende Fähigkeit: „**Gezielte EMP-Überbrückung:** Wenn sich dieser Kämpfer in der Killzone befindet, können befreundete **DROHNE**-Kämpfer die Aktion **Schott bedienen** ausführen (ignoriere dabei den ersten Aufzählungspunkt von Künstliche Intelligenz).“

NOVIZINNEN

- Ausrüstung Autogeißel: 2 AusrP.
- Glaubensakte können nicht eingesetzt werden, um Würfel zu ändern, die du wiederholt hast.





KILL TEAM: NACHMUND

LEGIONEN

- Strategische List Mutagenes Fleisch: Bis zu einem Minimum von 3 (statt 2).

STERNWUNDEN-KORSAREN

- Der Shredder des **STERNWUNDEN-SCHÜTZEN** erhält die Kritische-Treffer-Regel *Rüstungsbrechend*.
- Strategische List Ausgestoßene: Ändere die Entfernung zu  (statt .
- Taktische List Tödlicher Überfall: Wenn der befreundete Kämpfer den Defensivbefehl hat und bereit ist, kannst du dazu seinen Befehl zum Offensivbefehl ändern.



KILL TEAM: MOROCH




PHOBOS-EINSATZTEAM

- Kann die folgende Strategische List einsetzen:

TÖDLICHE SCHÜTZEN

1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts erhalten die Boltwaffen befreundeter **PHOBOS-EINSATZTEAM**-Kämpfer die Kritische-Treffer-Regel *D 1*. Diese Regel wirkt sich nicht auf Waffen aus, die bereits die Sonderregel *DS X* oder *D X* haben.





- **EXTERNATOR**-Aktion **Terror**: 0 AP.
- **INCURSOR**-Fähigkeit *Multispektraler Auspexapparat*: Ändere den ersten Punkt wie folgt: „Das vorgesehene Ziel darf nicht verdeckt sein.“
- Aktion **Guerilla-Kriegsführung** und **ANFÜHRER**-Aktion **Strategie entwerfen**: Ändere die Distanz zu  (statt .
- Ehrenabzeichen Guerilla: Ändere dies zu „solange er sich in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer befindet (statt innerhalb von 

3



KILL TEAM KOMPENDIUM 2022

GELLERPOCKENWIRTE

- Fähigkeit *Technofluch*: Die Entfernung ändert sich zu  (statt ) und für **GLITCHLING**-Kämpfer zu  (statt ).
- Fähigkeit *Abscheulich zäh*: **GLITCHLING**- und **GELLERPOCKENMUTANT**-Kämpfer ignorieren verlorene Lebenspunkte bei einer 6 (statt bei 5+).
- Fähigkeit *Anführer der Infektion* von **VULGRAR DEM DREIFACH VERFLUCHTEN**: Du kannst diese Fähigkeit nur einmal pro Gefecht einsetzen.
- Strategische List Rostausdüstung: Nur solange in Nahkampfreichweite um einen befreundeten **ALBTRAUMHÜNE**-Kämpfer.


ELUCIAS STERNWANDERER

- Aktionen **Voltageistfeld** und **Voltageistaufladung** des **LECTRO-MEISTERS**: 0 AP.
- Freibeuter-Unterstützungsmittel Archäotech-Strahl: Verbessere den Wert BF um 1.
- Rotorkanone des **RAUMFAHRERS**: Erhält die Sonderregel *Unerbittlich*.
- Strategische List Furchtlose Entdecker:
 - Das erste Mal, wenn gegen ihn Attackenwürfel abgehandelt werden (statt jedes Mal, wenn er im Nahkampf kämpft oder eine Fernkampfattacke gegen ihn ausgeführt wird).
 - Schaden wird halbiert (aufgerundet), bis zu einem Minimum von 2.

JAGDKLADE

- Doctrina-Imperative können in jedem Wendepunkt gewählt werden (statt nur zweimal pro Gefecht).
- Ignoriere während des ersten Wendepunkts, in dem ein Imperativ während des Gefechts für dein Kill Team aktiv ist, die Ineffizienz jenes Imperativs.
- Kämpferauswahl:
 - Dein Kill Team kann nicht mehr **SICARIANER**-Kämpfer als **JÄGER**- und **STRAHLENKRIEGER**-Kämpfer zusammen enthalten (aber die gleiche Anzahl).
 - Wenn dein Kill Team nicht mehr als vier **SICARIANER**-Kämpfer enthält, kannst du einen zusätzlichen **JÄGER**- oder **STRAHLENKRIEGER**-Kämpfer aufnehmen (sodass du auf insgesamt 11 Kämpfer kommst).
- Ändere die Optimierung des Protektor-Imperativs wie folgt: „Jedes Mal, wenn ein befreundeter **JAGDKLADE**-Kämpfer eine Fernkampfattacke ausführt, kannst du im Schritt Attackenwürfel werfen jener Fernkampfattacke einen deiner Attackenwürfel wiederholen.“
- Ändere die Optimierung des Bollwerk-Imperativs wie folgt: „Jedes Mal, wenn eine Fernkampfattacke gegen einen befreundeten **JAGDKLADE**-Kämpfer ausgeführt wird, kannst du im Schritt Verteidigungswürfel werfen jener Fernkampfattacke einen deiner Verteidigungswürfel wiederholen.“
- Ändere die Ineffizienz des Bollwerk-Imperativs wie folgt: „Befreundete **JAGDKLADE**-Kämpfer können keine **Sprinten**-Aktionen ausführen.“

SCHIMMERTÄNZER-ENSEMBLE






- Strategische List Cegorachs Streich: Ändere den entsprechenden Teil des ersten Satzes wie folgt: „[...] kannst du im Schritt Erfolgreiche Treffer abhandeln jenes Nahkampfs, wenn dein Gegner mit einem normalen Treffer zuschlägt [...]“.
- Saedath-Fähigkeit: Streiche den dritten Punkt der Effekte für das Hinzufügen des vierten Punkts auf deine Aufführungsliste.
- Strategische List Domino-Feld: 1+ BP. Diese Strategische List kostet 1 zusätzlichen Befehlspunkt für jedes vorangegangene Mal, dass du sie während des Gefechts eingesetzt hast (z. B. 1 BP beim ersten Einsatz, 2 BP beim zweiten usw.).
- * Alle Kämpfer verlieren das Schlüsselwort **FLIEGEN** und erhalten die folgende Fähigkeit: „**Harlekingürtel**: Dieser Kämpfer bewegt sich um, durch und über andere Kämpfer, als hätte er das Schlüsselwort **FLIEGEN**. Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer klettert oder sich fallen lässt, behandle die gesamte vertikale Entfernung als .“

WYRMKLINGE

- * Ändere den zweiten Absatz der Fähigkeit *Kulthinterhalt*: „Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer während einer seiner Aktivierungen das erste Mal eine Aktion **Kämpfen** oder **Schießen** ausführt und sein Befehl in jener Aktivierung von Defensivbefehl zu Offensivbefehl geändert wurde oder er zu Beginn jener Aktivierung für keinen feindlichen Kämpfer sichtbar war, kannst du im Schritt Attackenwürfel werfen jenes Nahkampfs oder jener Fernkampfattacke beliebige deiner Attackenwürfel wiederholen, die ein bestimmtes Ergebnis zeigen (zum Beispiel alle Ergebnisse von 2).“
- Füge der Aktion **Seelensicht des Homunkulus** des **KRALLE**-Kämpfers hinzu: „Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer bis zum Ende des Wendepunkts mit jenem feindlichen Kämpfer kämpft, kannst du im Schritt Erfolgreiche Treffer abhandeln jenes Nahkampfs das erste Mal, wenn du einen deiner erfolgreichen kritischen Treffer abhandelst, sofort einen deiner erfolgreichen normalen Treffer abhandeln (oder einen erfolgreichen kritischen Treffer, wenn du keine erfolgreichen normalen Treffer hast).“
- **SCHWERER-SCHÜTZE**-Kämpfer erhalten die folgende Fähigkeit: „**Stabilisatorsystem**: Die Sonderregel *Schwer* von Fernkampfwaffen dieses Kämpfers wird anders gehandhabt. Stattdessen kann sich dieser Kämpfer in derselben Aktivierung, in der er mit einer solchen Fernkampfwaffe eine Aktion **Schießen** ausführt, nicht weiter als  bewegen.“



WARPZIRKEL


- * Die Strategische List Erhabene Marines kostet 0 BP und füge ihr das Folgende hinzu: „Außerdem kann bis zum Ende des Wendepunkts jedes Mal, wenn ein befreundeter **RUBRICA-MARINE**-Kämpfer aktiviert wird, jener Kämpfer zwei Aktionen **Schießen** in jener Aktivierung ausführen, sofern er in jener Aktivierung keine Aktion **Kämpfen** ausführt. Ist der Kämpfer ein **SCHÜTZE**-Kämpfer, muss ein zusätzlicher AP subtrahiert werden, um die zweite Aktion **Schießen** auszuführen.“
- **RUBRICA-MARINE**-Kämpfer: Ändere die APG zu 3 und ändere den Attackenwert ihrer Fäuste und ihrer Gargoylebajonette zu 4.
- Streiche die Fähigkeit *Rubrica-Herr* des **HEXER**-Kämpfers.
- * **RUBRICA-MARINE**-Kämpfer erhalten die folgende Fähigkeit: „**Befehl des Hexers**: Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer aktiviert wird und sich nicht innerhalb von  +  um einen befreundeten **HEXER**-Kämpfer befindet, subtrahiere 1 von seiner APG.“
- Ändere das Ehrenabzeichen Rubrica-Affinität wie folgt: „Wähle einen befreundeten **RUBRICA-MARINE**-Kämpfer von deinem Datenblock. In Hinblick auf die Fähigkeit *Befehl des Hexers* jenes Kämpfers muss sich dieser **HEXER**-Kämpfer nur in der Killzone befinden (statt innerhalb von ).“
- Archetypus: Aufklärung/Sicherheit (unabhängig von den gewählten Kämpfern)
- * **TZAANGOR**-Kämpfer: Addiere 1 zum Lebenspunktwert.
- * Psikräfte: Ersetze jedes Vorkommen von „bis zum Ende des Wendepunkts“ durch „bis zum Beginn der nächsten Aktivierung dieses Kämpfers, bis dieser Kämpfer kampfunfähig ist oder bis diese Psikraft erneut gewählt wird (was immer davon zuerst eintritt)“.
- * Psikraft *Flüchtige Instabilität*: Ziehe  ab (statt ).
- * Ausrüstung Arkane Robe: Einmal pro Wendepunkt.

SAISON ZWEI



KILL TEAM: IN DIE FINSTERNIS

FERNPIRSCHER-SIPPENSCHAR

- Kämpferauswahl: Du kannst 1 zusätzlichen Kämpfer wählen (keinen **TODESHÄNDLER**-Kämpfer).
- Beschleunigerbogen des **KROOT-BOGENJÄGERS**: Verbessere den BF-Wert um 1 (alle Profile).
- Kroot-Pistolenpaar des **KROOT-PISTOLENSCHÜTZEN**: Verbessere den BF-Wert um 1.
- Kroot-Jagdgewehr des **KROOT-FERNSCHÜTZEN**: Verbessere den BF-Wert um 1.
- Strategische List Halsabschneider: Bis zu einem Maximum von 5 Attacken (statt 4).
- Ändere die AusrP folgender Ausrüstung zu: Fleisch [1 AusrP], Trophäe [3 AusrP].
- Füge der Fähigkeit *Mit allen Wassern gewaschen* hinzu: „Außerdem hat bei jeder Fernkampfattacke gegen diesen Kämpfer die Sonderregel *Keine Deckung* keinen Effekt.“
- Fähigkeit *Tötungsbefehl* des **TODESHÄNDLER**-Kämpfers: Wähle einen feindlichen Kämpfer in der Killzone (er muss nicht sichtbar sein), und jedes Mal, wenn du diese Fähigkeit einsetzt, wähle für jenen Wendepunkt stattdessen einen der folgenden Effekte: den bisherigen (d. h. einen normalen Treffer automatisch beiseitelegen), Unablässig oder D 1.
- * Ritualklinge (Ausrüstung) und Klinge des **TODESHÄNDLER**-Kämpfers: Addiere 1 zum Attackenwert.
- * Pirscherklinge des **PIRSCHER**-Kämpfers: Addiere 1 zum Attackenwert.
- * **HUND**-Kämpfer: Ändere den GA-Wert zu 1.
- * Aktionen **Auserkorenes Ziel** und **Aus der Luft beobachtet** des **FÄHRTENLESER**-Kämpfers: Dieser Kämpfer kann diese Aktionen nicht ausführen, solange er sich in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer befindet (statt innerhalb von .

ENTERTRUPPEN DER IMPERIALEN KRIEGS- FLOTTE

- Füge der Taktischen List Blitz hinzu: „Wenn du eine der beiden Optionen ausführst, kannst du die restlichen Attackenwürfel nicht wiederholen.“
- **NAVIS-GRENADIER**-Kämpfer: Streiche den letzten Satz der Fähigkeit *Grenadier*.
- Strategische List Auf Gegenangriff vorbereiten: Bis zu einem Minimum von 3 (statt 2).



INTERCESSIONSTRUPP

INTERCESSIONSTRUPP








- Die Ordenstaktiken Schnell, Hart und Methodisch wurden in der **INTERCESSIONSTRUPP**-Armeeliste überarbeitet (Download auf der Warhammer-Community-Website).





KILL TEAM: SCHATTENKAMMERN

HIEROTEK-ZIRKEL

- * Fähigkeit *Reanimationsprotokolle*: Handle dies vor der Fähigkeit *Lebendes Metall* ab. Der Kämpfer wird bei 2+ erfolgreich reanimiert, erhält W3+3 verlorene Lebenspunkte zurück und kann stattdessen mit einem Befehl deiner Wahl innerhalb von  um jenen Reanimationsmarker platziert werden (aber nicht in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer).
- Aktion **Beschleunigen** des **PLASMAZYTE-BESCHLEUNIGERS**: 0 AP und innerhalb von  (statt innerhalb von .
- Fähigkeit *Reanimationsstrahl* des **PLASMAZYTE-REANIMATORS**: Ziehe dafür nicht 1 von der APG dieses Kämpfers ab.
- **KRYPTOMANT**-, **DESPOTEK**- und **HILFSTEK**-Kämpfer: Erhöhe den Lebenspunktwert um 2 und verbessere den Wert BF/KG der Waffen auf diesen Datenkarten um 1.
- Aktion **Befehl** der **KRYPTOMANT**-Kämpfer und Aktion **Verlangen** des **DESPOTEK**-Kämpfers: 0 AP.
- Taktische List Reanimation einleiten: 0 BP.
- Aktion **Phasenokular** (Ausrüstung): 0 AP.
- Kryptomant-Aktionen der **KRYPTOMANT**-Kämpfer: Wo diese Aktionen bis zum Ende des Wendepunkts oder zum Beginn des nächsten Wendepunkts wirken, wirken sie stattdessen bis zum Beginn der nächsten Aktivierung dieses Kämpfers, bis dieser Kämpfer kampfunfähig ist oder bis ein anderer befreundeter Kämpfer diese Aktion ausführt (was immer davon zuerst eintritt).
- * Aktion **Antitemporale Nanomine** des **CHRONOMANT**-Kämpfers: Würde sich der feindliche Kämpfer innerhalb von  um deinen Antitemporale-Nanominen-Marker bewegen (statt innerhalb von , ziehe  von der Entfernung ab, die er sich bewegen kann (bis zu einem Minimum von 2). Beachte: **Sprinten**-Aktionen sind davon also nicht betroffen.
- * Aktion **Riten der Reanimation** des **TECHNOMANT**-Kämpfers: Streiche den ersten Absatz. Der zweite Absatz wird zu einer Fähigkeit (mit anderen Worten: es ist nicht länger nötig, dass der Kämpfer die Aktion ausführt), aber subtrahiere 1 von der APG des **TECHNOMANT**-Kämpfers, wenn du jene Fähigkeit einsetzt.
- * Aktion **Trauma hervorrufen** des **PSYCHOMANT**-Kämpfers: Wirf außerdem einen W6. Ist das Ergebnis höher als die APG jenes feindlichen Kämpfers, subtrahiere 1 von der APG jenes feindlichen Kämpfers.
- * **HILFSTEK**-Kämpfer: Ändere den APG-Wert zu 3.

KASRKIN

- Erhöhe den Lebenspunktwert jedes Kämpfers um 1.
- Füge der Fähigkeit *Elite* hinzu: „Füge deinem Pool in jeder Strategiephase 2 Elitepunkte hinzu.“
- Fähigkeit *Elite*: Nachdem du deinen ersten Würfel angepasst hast, kannst du, sofern du einen deiner Attackenwürfel ablegst, Elitepunkte ausgeben, um einen weiteren Würfel anzupassen, aber dadurch kannst du nur einen deiner verbleibenden misslungenen Treffer zu einem normalen Treffer machen.
- Ändere den zweiten Satz der Aktion **Wächter-Auspex** des **KASRKIN-AUFKLÄRER**-Kämpfers: „Bis zum Ende des Wendepunkts ist bei jeder Fernkampfattacke eines befreundeten **KASRKIN**-Kämpfers jener feindliche Kämpfer nicht verdeckt.“
- Ausrüstung Handgriff: **SCHÜTZE**- und **SCHARFSCHÜTZE**-Kämpfer können für 2 AusrP damit ausgerüstet werden, und dieser Ausrüstungsgegenstand funktioniert mit den Fernkampfaffen auf ihrer Datenkarte.
- Füge den folgenden Ausrüstungsgegenstand hinzu:

KAMPFMESSER [3 AUSR P]


Dieser Kämpfer ist für das Gefecht mit der folgenden Nahkampfaffen ausgerüstet. Beide Schadenswerte profitieren von der Taktischen List Für Cadia!.

Name	A	KG	SW
Kampfmesser	3	4+	3/4



KILL TEAM: SEELENFESSEL



VOLLSTRECKERTRUPP

- Addiere 1 zum Lebenspunktwert aller Kämpfer.
- Die folgenden Waffen erhalten die Sonderregel *Tödlich 5+*: Mechanische Kiefer des **R-VR-CYBER-MASTIFFS**; Exe-cutor-Schrotflinte des **SCHARFSCHÜTZEN**; Schrottpistole mit Zielvisier des **REVELATUMS**.
- Füge der Fähigkeit *Erbarmungslos effizient* hinzu: „Jedes Mal, wenn ein befreundeter Kämpfer mit dieser Fähigkeit eine Fernkampfattacke mit einer Waffe ausführt, die nicht die Sonderregel *Explosiv* hat und nicht den Bestandteil „Granate(n)“ in ihrem Namen hat, und sich das Ziel innerhalb von  um einen anderen befreundeten **VOLLSTRECKERTRUPP**-Kämpfer befindet, hat jene Fernkampf-waffe für jene Fernkampfattacke die Kritische-Treffer-Regel *D 1*.“
- Taktische List Tötungsbefehl: Kostet 0 BP beim ersten Einsatz im Gefecht, danach 1 BP (du kannst sie mehr als einmal einsetzen). Wähle einen feindlichen Kämpfer in der Killzone (keine Sichtlinie erforderlich).
- Die folgenden Waffen haben nun 1 Profil statt 2, das die Sonderregeln und Kritische-Treffer-Regeln beider vorheriger Profile hat (d. h. es gibt keine Unterscheidung mehr zwischen defensiv und offensiv):
 - Dominatus-Streitkolben & Schutzschild des **PROKTOR-VOLLSTRECKER**-Kämpfers
 - Schockstab & Schutzschild des **SUBDUCTOR**-Kämpfers
- Aktion **Nuntius-Aquila einsetzen** des **PROKTOR-VOLLSTRECKER**-Kämpfers: 0 AP.




KILL TEAM: GALGENSTURZ

FLAMMKYN-BERGUNGSCREW

- Ändere die Fähigkeit *Stetiger Vormarsch* wie folgt: „Während ein befreundeter **FLAMMKYN-BERGUNGSCREW**-Kämpfer eine Aktion **Normale Bewegung** ausführt, addiere  zu seinem Bewegungswert.“
- Addiere 1 zum Lebenspunktwert aller Kämpfer.
- **FLAMMKYN-FELDSANITÄTER**-Kämpfer, Plasmamesser: Erhält die Sonderregel *Tödlich 5+*.
- Ausrüstung, Plasmamesser: 2 AusrP, Attackenwert 4, erhält die Sonderregel *Tödlich 5+*.
- Ändere die Fähigkeit *Auge der Ahnen* des **THEYN**-Kämpfers wie folgt: „Einmal pro Strategiephase kannst du, wenn du an der Reihe bist, eine Strategische List einzusetzen oder zu passen, stattdessen einen feindlichen Kämpfer wählen, der einen Grollmarker erhält, oder zwei feindliche Kämpfer, wenn mindestens drei befreundete **FLAMMKYN-BERGUNGSCREW**-Kämpfer kampfunfähig sind.“
- * Aktion **Wuchtiger Hieb** des **DÖZR**-Kämpfers: Füge hinzu: „Dann kann dieser Kämpfer eine kostenlose Aktion **An-greifen** bis zu  weit ausführen (auch wenn er in dieser Aktivierung eine Aktion ausgeführt hat, die ihn daran hindert, dies zu tun).“
- * Fähigkeit *Frühwarnsystem* des **LOKÂTR**-Kämpfers: Außerdem können sich feindliche Kämpfer bis zur Gefechtsphase des ersten Wendepunkts nicht bewegen.
- * Aktion **Panspektral-Scan** des **LOKÂTR**-Kämpfers: Außerdem ist jener feindliche Kämpfer bei jener Fernkampf-attacke nicht verdeckt.

FINSTERGOR-VERWÜSTER


- Solange ein **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer einen Rasereimarker hat, behandle seine APG als 1 (nach allen Modifikatoren), wenn ermittelt wird, wer etwas kontrolliert (wie etwa Missionszielmarker).
- Wie **FINSTERGOR-VERWÜSTER** mit Rasereimarker kampfunfähig werden: Füge den folgenden Punkt hinzu: „Ihm wird durch eine folgende Fernkampfattacke kritischer Schaden zugefügt (d. h. nicht durch dieselbe Fernkampfattacke, bei der er den Rasereimarker erhalten hat).“
- * Fähigkeit *Ruf zum Angriff* des **EISENHORN**-Kämpfers: Der gewählte Kämpfer muss für diesen Kämpfer sichtbar und innerhalb von  um diesen Kämpfer sein.
- * Aktion **Kompromissloser Angriff** des **VERNARBTER**-Kämpfers: Du kannst für die Fernkampfattacke dieser Aktion nur eine Maschinenpistole wählen.
- * Ausrüstung **Kriegsbemalung**: 2 AusrP.
- * Fähigkeit *Gonghall* des **TODESKÜNDER**-Kämpfers: Kein Effekt, wenn der **TODESKÜNDER**-Kämpfer einen Rasereimarker hat.





KILL TEAM: ASCHE DES GLAUBENS

CHAOSKULT

- Fähigkeiten *Verderblicher Verfall* und *Verderbliche Kräftigung* des **IKONARCH**-Kämpfers: Werden einzigartige Aktionen, die 1 AP kosten und bis zum Beginn der nächsten Aktivierung jenes Kämpfers anhalten. *Verderbliche Kräftigung* verringert Schaden nur bis zu einem Minimum von 3 (statt 2).
- Fähigkeit *Unnatürliche Regeneration* der **MUTANT**- und **GEQUÄLTER**-Kämpfer: Der Kämpfer verliert Lebenspunkte bei einer 6 nicht (statt bei 5+).
- Strategische List *Abscheuliche Aura*: Nur solange innerhalb von  um mindestens einen befreundeten **MUTANT**- oder **GEQUÄLTER**-Kämpfer.
- Blasphemische Gliedmaßen des **MUTANT**-Kämpfers: Ändere die Sonderregel zu *Unablässig* (statt *Unerbittlich*).
- Befreundete **CHAOSANHÄNGER**-Kämpfer können am Ende eines Nahkampfs mutieren, in dem sie einen feindlichen Kämpfer kampfunfähig gemacht haben und nicht selbst kampfunfähig gemacht wurden (es reicht nicht, dass sie Schaden verursacht haben).
- Mutation zu einem neuen Kämpfer: Der neue Kämpfer hat nicht länger volle Lebenspunkte. Stattdessen hat er die gleiche Anzahl verbleibende Lebenspunkte wie der vorherige Kämpfer, erhält aber $W3+1$ Lebenspunkte zurück, wenn er nun ein **MUTANT**-Kämpfer ist, oder $W3+3$, wenn er nun ein **GEQUÄLTER**-Kämpfer ist (in beiden Fällen nur bis zu seinem Lebenspunktmaximum). In beiden Fällen kann er sein Lebenspunktmaximum nicht übersteigen.
- * Verfluchte Gabe Flügel: Streiche den ersten Aufzählungspunkt.
- * Kämpferauswahl: 1 **CHAOSANHÄNGER**-Kämpfer weniger.

AGENT DER INQUISITION

- Kämpferauswahl: Einschließlich Hilfstruppen-Auswahlen kannst du nur bis zu zwei Kämpfer wählen, die mit Waffen mit der Sonderregel *DS 2* ausgerüstet sind (auch wenn nur eines ihrer Profile jene Sonderregel hat).
- **INTERROGATOR**-Agent- und **BÜCHERSCHÄDEL**-Kämpfer: Ändere den GA-Wert dieser Kämpfer zu 2; sie gelten in Hinblick auf Gruppenaktivierung als derselbe Typ.
- Taktische List *Absolute Autorität*: Kann nicht eingesetzt werden, um die gleiche List mehr als einmal pro Gefecht zu verhindern. Kann nicht eingesetzt werden, um eine List zu verhindern, für die keine BP ausgegeben wurden.

