

THE HORUS HERESY: BETRAYAL AT CALTH

Offizielles Update, Version 1.0

Obwohl wir uns bemühen, dafür zu sorgen, dass unsere Publikationen frei von Fehlern sind, schleichen sich manchmal dennoch welche ein. Wenn es notwendig wird, befassen wir uns damit so zeitnah wie möglich. Wenn Änderungen an einem Update-Dokument vorgenommen werden, wird die Versionsnummer erhöht und alle Änderungen zur vorhergehenden Version werden in **Magenta** hervorgehoben. Kleinbuchstaben in einer Versionsnummer bedeuten, dass zuletzt lediglich eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache vorgenommen wurde, etwa um einen Druck- oder Übersetzungsfehler zu korrigieren.

Seite 24

Ändere den zweiten Absatz unter „Siegesbedingungen“ folgendermaßen:

„Wenn Captain Aethon als Verlust entfernt wird oder der Ultramarines-Spieler zu Beginn einer beliebigen Runde keine Karten auf seinem Befehlsstapel hat, endet das Spiel und die Word Bearers haben gewonnen.“

Seite 26

Ändere den zweiten Absatz unter „Siegesbedingungen“ folgendermaßen:

„Wenn Sor Gharax als Verlust entfernt wurde oder der Word-Bearers-Spieler zu Beginn einer beliebigen Runde keine Karten auf seinem Befehlsstapel hat, endet das Spiel und die Ultramarines haben gewonnen.“

Seite 28

Ändere den zweiten Absatz unter „Siegesbedingungen“ folgendermaßen:

„Wenn Captain Aethon als Verlust entfernt wird oder der Ultramarines-Spieler zu Beginn einer beliebigen Runde keine Karten auf seinem Befehlsstapel hat, endet das Spiel und die Word Bearers haben gewonnen.“

Seite 29

Die Aufstellungszonen der Halle des Vorratslagers auf der Karte sollten, wie rechts gezeigt, aus jeweils drei Hexfeldern bestehen, nicht aus zwei.

Seite 30

Ändere den zweiten Absatz unter „Siegesbedingungen“ folgendermaßen:

„Wenn Kurtha Sedd als Verlust entfernt wurde oder der Word-Bearers-Spieler zu Beginn einer beliebigen Runde keine Karten auf seinem Befehlsstapel hat, endet das Spiel und die Ultramarines haben gewonnen.“

Rückseite (Referenz)

Die Contemptor-Energief Faust wird mit einem Nahkampfwert von +1 aufgeführt. Dieser sollte +2 sein.

Die Verteidigungswurfboni, die unten rechts aufgeführt werden, gelten nur für Schießen-Aktionen.

Strahlungsgranate (Befehlskarte der Word Bearers)

Ändere den letzten Absatz folgendermaßen:

„Ein einzelnes Modell der Einheit darf eine Strahlungsgranate anstelle seiner Fernkampfwaffe benutzen. Diese hat einen Feuerkraftwert von 0. Bevor du den Attackenwurf durchführst, wirfst du drei Würfel. Für jeden gewürfelten Kritischen Treffer muss der Ultramarines-Spieler ein Modell der Zieleinheit als Verlust entfernen.“

Halle des Vorratslagers

Aufstellungszonen der Ultramarines

