



AGENT DER INQUISITION

UPDATE 1.0

Da dieses Dokument regelmäßig überarbeitet wird, hat es eine Versionsnummer. Ein Kleinbuchstabe in der Versionsnummer (z. B. 1.1a) bedeutet, dass die Änderungen nur die deutsche Ausgabe betreffen, etwa zur Berichtigung eines Übersetzungsfehlers. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen (#) markiert. Wenn wir dieses Dokument überarbeiten, erhöhen wir die Versionsnummer und markieren alle neuen Änderungen mit einem Sternchen (*).

ERRATA

In diesem Abschnitt stehen Regeländerungen. Geänderter Text ist in [Blau](#) hervorgehoben.

KILL TEAM: ASCHES DES GLAUBENS

Seite 33-34, Einschränkungen bei der Auswahl von Tempestus-Gardisten und Kasrkin

Ändere den zweiten Satz wie folgt:

„Abgesehen von [SOLDAT-Kämpfern](#) kann diese Hilfstruppen-Auswahl jeden der oben aufgeführten Kämpfer nur einmal enthalten.“

Seite 34, Einschränkungen bei der Auswahl von Veteranen

Ändere den zweiten Satz wie folgt:

„Abgesehen von [SOLDAT-VETERAN-Kämpfern](#) kann diese Hilfstruppen-Auswahl jeden der oben aufgeführten Kämpfer nur einmal enthalten.“

Seite 40, Geschütz-Servitor, Fähigkeit Lobotomisiert

Ändere dies wie folgt:

„Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer aktiviert wird und dabei innerhalb von  um einen befreundeten **AGENT-DER-INQUISITION**-Kämpfer ([ausgenommen GESCHÜTZ-SERVITOR-Kämpfer](#)) und für diesen sichtbar ist (oder umgekehrt), addiere 1 zur APG dieses Kämpfers.“

ANMERKUNGEN DER DESIGNER

Dieser Abschnitt enthält Anmerkungen der Spieldesigner, die Sonderfälle und komplexere Regeln näher erläutern.

KILL TEAM: ASCHES DES GLAUBENS

F: Wenn ich die Strategische List Beute einsetze, kann ich dann jedes Mal, wenn die gewählte Beute aus der Killzone entfernt wird, eine neue Beute wählen? Oder kann ich nur einmal eine neue Beute wählen?

A: Ersteres. Jedes Mal, wenn die gewählte Beute aus der Killzone entfernt wird, kannst du eine neue Beute wählen.

*F: Wenn ich die einzigartige Aktion **Züchtigen** des **HEXORZIST-Kämpfers** einsetze und einen **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer und dessen Fähigkeit Raserei wähle, kann jener Kämpfer dann normal kampfunfähig gemacht werden? Wenn jener Kämpfer bereits einen Rasereimarker hatte, wird er dann sofort kampfunfähig?*

A: Ja und ja.

*F: Wenn ich als Hilfstruppen-Auswahl einen **KASRKIN-SOLDAT-Kämpfer** habe, kann ich dann dessen Fähigkeit Elitesoldat einsetzen, um Elitepunkte auszugeben?*

A: Nein.

*F: Profitieren Kämpfer der Hilfstruppen-Auswahl Vollstreckertrupp von den Änderungen an der Fähigkeit Erbarmungslos effizient wie im Update-Datenblock für den **VOLLSTRECKERTRUPP** beschrieben?*

A: Ja.