

WARHAMMER  
40.000  
**KILL TEAM**

**CHAOSKULT** 

**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: ASCHE DES GLAUBENS**

**Seite 56, Mutation**

**Dritter Absatz des Regeltexts, letzter Satz**

Ändere dies wie folgt:

„[Nach dem Gefecht](#) verwandelt er sich zurück zu seiner ursprünglichen **ANHÄNGER**-Miniatur und -Datenkarte.“

**Vierter Aufzählungspunkt**

Ändere dies wie folgt:

„wenn du in der Strategiephase an der Reihe bist, eine Strategische List einzusetzen; [einmal pro Strategiephase kannst du stattdessen](#) eine Anzahl befreundeter **CHAOSKULT** -Kämpfer mutieren lassen, die der Nummer des Wendepunkts entspricht.“

## ANMERKUNGEN DER DESIGNER

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

### **KILL TEAM: ASCHE DES GLAUBENS**

*F: Wenn beim Ausführen einer Gruppenaktivierung der erste **ANHÄNGER**-Kämpfer in seiner Aktivierung zu einem **MUTANT**-Kämpfer mutiert, muss ich dann immer noch danach einen **ANHÄNGER**-Kämpfer wählen, um die Gruppenaktivierung abzuschließen (sofern dies möglich ist)?*

A: Ja.

*F: Wenn ich am Ende eines Kampfes, in dem ein befreundeter **ANHÄNGER**-Kämpfer Schaden verursacht hat und nicht kampfunfähig gemacht wurde, einen befreundeten Kämpfer mutieren lassen will, muss dies dann jener Kämpfer sein? Oder kann ich einen beliebigen befreundeten Kämpfer mutieren lassen?*

A: Es muss jener Kämpfer sein.