

WARHAMMER
40.000
KILL TEAM

KOMPENDIUM

UPDATE 1.3a

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.

SPACE MARINE☠

Seite 9, Deathwatch-Veteranen-Trupp, erster Pfeil

Füge den Ausrüstungsoptionen des **DEATHWATCH-VETERAN-WATCH-SERGEANT**-Kämpfers hinzu:

- **Deathwatch-Bolter; Energiewaffe**

Seite 19, Taktischer Marine-Sergeant, Kombi-Melter

Füge die folgende Kritischer-Treffer-Regel (!) hinzu:

„TV 4“

Seite 29, Aktion Rauchgranate

Ändere den vierten Satz wie folgt:

„Bis zum Ende des Wendepunkts ist ein Kämpfer nicht sichtbar, **wenn jede zu ihm gezogene Deckungslinie durch einen Bereich mit Rauch verläuft.**“

SPACE MARINE☠ & GREY KNIGHT☠

Seite 28 & 35, Taktische Listen, Erst mit dem Tod endet die Pflicht

Ändere den zweiten Satz wie folgt:

„Jener Kämpfer wird bis zum Ende deiner nächsten Aktivierung **oder dem Ende der Schlacht (je nachdem, was zuerst eintritt)** nicht aus der Killzone entfernt und zählt nicht als verletzt.“

IMPERIALE ARMEE☠

Seite 38, Infanterie (Waffenspezialist), Profilwerte

Ändere den Profilwert RW zu „5+“.

Seite 39, Tempestus-Gardist (Funker), Gewehrkolben

Ändere den Profilwert KG zu „3+“.

*#Seite 40, Tempestus-Gardiste (Waffenspezialist), Waffenprofile

Ändere „Hochenergie-Lasergewehr“ zu „**Hochenergie-Salvengewehr**“.

Seite 40, Tempestor, Energiefaust

Füge die folgende Sonderregel (SR) hinzu:

„**Brutal**“

Seite 41, Strategische Listen, Befehle der Imperialen Armee

Ändere den zweiten Satz wie folgt:

„Jener Befehl der Imperialen Armee wird allen befreundeten **TEMPESTUS-GARDISTEN**-Kämpfern erteilt sowie allen befreundeten **INFANTERIE**-Kämpfern innerhalb von **☠** um einen befreundeten **IMPERIALE-ARMEE☠-ANFÜHRER**-Kämpfer, die für diesen sichtbar sind.“

Seite 42, Sanitätsausrüstung

Ändere den ersten Satz wie folgt:

„Dieser Kämpfer **erhält bis zum Beginn der nächsten Schlacht das Schlüsselwort SANITÄTER** und kann während der Schlacht die folgende Aktion ausführen:“

EKKLESIAARCHIE☠

Seite 52, Sororitas-Trupp

Füge hinzu:

„Dein Kill Team kann nicht mehr als einen **SORORITAS-IKONENTRÄGER**-Kämpfer enthalten.“

KLAUEN DES IMPERATORS☠

Seite 61, Custodeswächter (Krieger) & Custodeswächter (Anführer), Profilwerte

Ändere den Profilwert APG zu „3“.

Seite 64, Taktische Listen, Bruderschaft aus Halbgöttern

Ändere dies wie folgt:

„Setze diese Taktische List am Ende der Gefechtsphase **ein**. Wähle **einen befreundeten ADEPTUS-CUSTODES**-Kämpfer; jener befreundete Kämpfer führt eine kostenlose Aktion Kämpfen oder Abwehrfeuer aus (dies zählt nicht als Aktivierung).“

DEATH GUARD☠

Seite 76, Seuchenmarine-Champion, Profilwerte

Ändere den Profilwert B zu „2○“.

COMMORITEN☠

Seite 113, Kabalit (Schütze), Shredder

Ändere die Regel „Explosiv ○“ von einer Kritischer-Treffer-Regel (!) zu einer Sonderregel (SR).

Seite 117, Impulsmine

Füge die folgende Sonderregel (SR) hinzu:

„Beschränkt“

ENSEMBLE☠

#Seite 120, Prismatische Schemen

Ändere den zweiten Unterpunkt wie folgt:

„kannst du jedes Mal, wenn jener Kämpfer im Nahkampf kämpft und dein Gegner im Schritt Erfolgreiche Treffer abhandeln jenes Nahkampfes mit einem normalen Treffer zuschlägt, einen W6 werfen: bei 4+ pariert der Gegner mit jenem Treffer, anstatt zuzuschlagen.“

GRUFTWELT☠

Seite 130, Necronkrieger-Trupp

Ändere die Angabe zu den Kämpfern wie folgt:

„Ein **NECRONKRIEGER**-Trupp enthält fünf **NECRONKRIEGER**-Kämpfer, die jeweils mit einem Bajonett und einer der folgenden Optionen ausgerüstet sind:

- Gauss-Desintegrator oder Gauss-Schneider“

JAGDKADER☠

Seite 137, Kasten Drohnen, achter Unterpunkt

Ändere die Angabe zum **TAKTISCHEN UNTERSTÜTZUNGSTURM DS8** wie folgt:

„**TAKTISCHER UNTERSTÜTZUNGSTURM DS8** ausgerüstet mit Raketenmagazin oder Schwärmer-Raketensystem“

Seite 137, Retter-Protokolle

Füge hinzu:

„Retter-Protokolle schützen befreundete **JAGDKADER**☠-Kämpfer nicht vor Fernkampfattacken gegen jeden Kämpfer innerhalb einer bestimmten Entfernung um einen bestimmten Punkt (z. B. Ferngezündete Mine, siehe Kill Team: Octarius). Beachte, dass das auch bedeutet, dass Retter-Protokolle nicht vor Folgefernkampfattacken durch die Sonderregeln Explosiv X oder Schwall X schützen.“

Seite 137, Retter-Protokolle

Ändere den entsprechenden Teil des zweiten Satzes wie folgt:

„Wenn jener **DROHNE**-Kämpfer dies tut, wird bis zum Ende des Wendepunkts oder bis sie nicht mehr innerhalb von ○ voneinander sind (je nachdem, was zuerst eintritt), jede Fernkampfattacke [...]“

Seite 141, Geist-Kampfanzug-Shas'vre, Fusionsblaster

Ändere den Profilwert BF zu „3+“.

Seite 144, MB3-Aufklärungsdrohne, Profilwerte

Ändere den Profilwert V zu „3“.

Seite 145, Taktischer Unterstützungsturm DS8, Profilwerte

Ändere den Profilwert V zu „3“.

ROTTENZIRKEL☠

Seite 158, Neophyten-Hybriden-Trupp, erster Unterpunkt

Ändere den Eintrag **NEOPHYTEN-HYBRIDE-SOLDAT** wie folgt:

„**NEOPHYTEN-HYBRID-SOLDAT**, ausgerüstet mit Gewehrkolben und einer der folgenden Optionen:

- Sturmgewehr oder Schrotflinte“

SCHWARMFLOTTE☠

*#Seite 153, Symbiont (Anführer), Waffenprofile

Ändere den Profilwert BF/KG aller drei Waffen zu 2+.

Seite 156, Strategische List Lauern

Ändere den relevanten Teil dieser Regel wie folgt:

„der sich in Deckung befindet und einen Defensivbefehl hat oder bereit ist, kannst du im Schritt Verteidigungswürfel werfen jener Fernkampfattacke, bevor du deine Verteidigungswürfel wirfst, durch die Deckung einen zusätzlichen Würfel als erfolgreichen normalen Rüstungswurf beiseitelegen, unabhängig von anderen Regeln, die den Kämpfer behandeln, als hätte er einen Offensivbefehl (beispielsweise Aussichtspunkt).“

ANMERKUNGEN DER DESIGNER

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

GREY KNIGHT

F: Kann die Ausrüstung Schützende Hexagramme (Seite 35) verhindern, das Psi-Aktionen abgehandelt werden, zu denen es keine Psi-Kraft gibt, z. B. Psi-Aktionen aus den Geheimoperationen der **WARP-ZIRKEL**?

A: Ja.

COMMORITEN & WELTENSCHIFF

F: Wie genau führt der Kämpfer eine Aktion **Sprinten** bei einer Aktion **Normale Bewegung** oder **Zurückziehen** aus, wenn ich die *Strategische List Flink* einsetze (Seite 109 & 116)?

A: Der Kämpfer kann die Aktion **Normale Bewegung** oder **Zurückziehen** ausführen, unmittelbar gefolgt von einer Aktion **Sprinten**, oder umgekehrt.

WELTENSCHIFF

F: Können **WAFFENPLATTFORM**-Kämpfer die Aktion **Abwehrfeuer** ausführen? Kann ein **SCHÜTZENGARDIST-SCHWERER-SCHÜTZE**-Kämpfer einem **WAFFENPLATTFORM**-Kämpfer ermöglichen, eine Aktion **Abwehrfeuer** auszuführen, indem er während des Wendepunkts eine Aktion **Plattform steuern** ausführt?

A: Nein zu beiden Fragen.

ENSEMBLE

F: Wie interagiert der zweite Unterpunkt der *Strategischen List Prismatische Schemen* (Seite 120) mit der Sonderregel *Brutal*?

A: Wenn der Kämpfer durch einen Wurf von 4+ gezwungen ist, zu parieren, hat die Sonderregel *Brutal* keine Wirkung; in diesem Fall kann der Kämpfer mit einem normalen Treffer parieren.

JAGDKADER

F: Wenn ich die *Taktische List Standhalten und feuern* (Seite 146) einsetze und eine Waffe mit mehr als einem Profil wählen, kann ich dann immer noch ein Profil wählen, das benutzt wird, obwohl dies keine Fernkampfattacke ist?

A: Ja.

F: Wenn ich die *Taktische List Standhalten und feuern* einsetze (Seite 146), wie funktionieren dann die *Kritische-Treffer-Regeln* der Fernkampfwaffe (sofern vorhanden)?

A: Es können nur *Kritische-Treffer-Regeln* eingesetzt werden, bei denen steht, dass sie eingesetzt werden, wenn ein Kämpfer im Nahkampf kämpft. Bei der *Kritische-Treffer-Regel TV x* steht zum Beispiel „jedes Mal, wenn ein befreundeter Kämpfer mit dieser Waffe eine Fernkampfattacke ausführt“, deshalb hat diese *Kritische-Treffer-Regel* keine Wirkung, wenn der Kämpfer im Nahkampf kämpft.

F: Wie interagiert die Fähigkeit *Camouflage-Feld* (der **GEIST-KAMPFANZUG**-Kämpfer) mit der Sonderregel *Indirekt*?

A: Die Fähigkeit *Camouflage-Feld* hat Vorrang.

F: Wenn ein **DROHNE**-Kämpfer einen befreundeten Kämpfer durch *Retter-Protokolle* beschützt und jener Kämpfer ist Ziel einer Waffe, die *Folgeattacken* gegen Kämpfer innerhalb einer bestimmten Entfernung ausführt (etwa *Explosiv X* oder *Schwall X*), von wem aus wird die Entfernung bestimmt – vom beschützten Kämpfer oder vom **DROHNE**-Kämpfer?

A: Vom beschützten Kämpfer aus.