

WARHAMMER
40.000
KILL TEAM

WARPZIRKEL

UPDATE 1.5

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.

WHITE DWARF 469

#Seite 104, Strategische Listen, Erhabene Marines

Ändere den ersten Unterpunkt wie folgt:

„Wenn er **während** der Aktivierung keine Aktion **Schießen** ausführt, kann er während jener Aktivierung zwei Aktionen **Kämpfen** ausführen.“

Ändere den Beginn des zweiten Unterpunkts wie folgt:

„Wenn er während der Aktivierung keine Aktion **Kämpfen** ausführt, kann er ...“

Seite 104 (White Dwarf) & 88 (Kompendium), Taktische List Ränke des Wandels

Ändere den letzten Satz wie folgt:

„Lege eine deiner Geheimoperationen ab (alle durch diese erhaltenen Siegespunkte gehen verloren) und **wähle eine neue Geheimoperation aus den übrigen deines gewählten Archetyps oder eine Fraktionsgeheimoperation (es sei denn, du benutzt bereits eine andere Fraktionsgeheimoperation).**“

#Seite 105, Hexer, einzigartige Aktion Psikraft manifestieren

Ändere den letzten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Dieser Kämpfer kann diese Aktion **nicht** ausführen, solange er sich in Nahkampfreichweite **um einen feindlichen Kämpfer** befindet.“

#Seite 109, Erweitertes Magazin

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wähle eine Maschinenpistole, Infernoboltpistole oder einen Infernobolter, mit dem der Kämpfer ausgerüstet ist. Jene Waffe erhält für die Dauer des Gefechts die Sonderregel **Unablässig**. Wenn du eine Maschinenpistole wählst, kostet diese Ausrüstung 1 AusrP; ansonsten kostet sie 3 AusrP.“

ANMERKUNGEN DER DESIGNER

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

WHITE DWARF 469 & KILL TEAM KOMPENDIUM 2022

F: Falls ein feindlicher Kämpfer eine Regel hat, durch die er Modifikatoren auf seinen Bewegungswert ignorieren darf, kann er dann den Abzug auf die Distanz, die er sich bewegen kann, durch die Psikraft Flüchtige Instabilität ignorieren (Seite 103)?

A: Nein, denn Flüchtige Instabilität modifiziert nicht den Bewegungswert des Kämpfers.

F: Wenn ich die Taktische List Ränke des Wandels einsetze, was geschieht, wenn der Zeitpunkt, zu dem ich die neue Geheimoperation enthüllen muss, verstrichen ist und es nicht länger möglich wäre, sie zu enthüllen?

A: Lege sie ab und bestimme zufällig eine neue.

F: Kann ich bei der Psikraft Warpportal den Kämpfer, der die Aktion ausführt, selbst für das Warpportal wählen?

A: Ja. Markiere die ursprüngliche Position oder die gewünschte neue Position des Kämpfers, bevor du ihn entfernst, sodass du ihn akkurat innerhalb von  um seine ursprüngliche Position neu aufstellen kannst.

*F: Wenn ein HEXER-Kämpfer während seiner Aktivierung bereits eine Aktion **Sprinten** ausgeführt hat, kann ich dann immer noch die Taktische List Wechselhafter Plan einsetzen, um seinen Befehl zu ändern?*

A: Ja.

*F: Wie interagiert die Fähigkeit Alles ist Staub (**RUBRICA-MARINE**) mit überqueren?*

A: Das Überqueren muss beim Ermitteln der Bewegungsreichweite des Kämpfers berücksichtigt werden. Wenn ein **RUBRICA-MARINE**-Kämpfer also überquert, kann er sich horizontal nicht weiter als 2 \bigcirc bewegen.

**F: Wenn ich die Taktische List Ränke des Wandels einsetze, ist die neue Geheimoperation dann auch gleich enthüllt?*

A: Nein. Sie wird gemäß ihren normalen Regeln enthüllt. Das bedeutet unter anderem, dass du keine Siegespunkte durch sie erhältst, wenn du sie nicht mehr rechtzeitig enthüllen kannst.

BEENGTE UMGEBUNG

*F: Kann durch die Änderungen der Strategischen List Erhabene Marines im Update-Datenblock ein **SCHÜTZE**-Kämpfer erst eine Aktion **Schießen** und dann eine Aktion **Wachsamkeit** ausführen?*

A: Ja, wenn ein zusätzlicher Aktionspunkt abgezogen wird, um eine Aktion **Wachsamkeit** auszuführen.