



## KILL TEAM: ELITES

### Mise à Jour Officielle, Août 2019, Révision 1

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos livres, ou la formulation d'une règle n'est pas suffisamment claire. Ces documents recueillent les amendements aux règles et nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. Puisqu'ils sont mis à jour périodiquement, chacun d'eux a un numéro de version ; lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements apparaîtront en **magenta**. Si la date comporte une mention (par exemple "Révision 2"), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure (et sera précédée du symbole #).

#### ERRATA

##### Page 17 – Dark Angels: Âpre Résolution

Remplacez la première ligne de cette aptitude par :  
"Relancer les jets de touche non modifiés de 1 pour les attaques effectuées avec des armes de tir par des figurines de votre kill team (y compris en État d'Alerte) qui ne se sont pas déplacées à ce round de bataille."

##### Page 26 – Bad Moons: Armés Jusqu'aux Dents

Remplacez cette aptitude par :  
"Relancez les jets de touche non modifiés de 1 pour les attaques effectuées par des figurines de votre kill team à la phase de Tir."

##### Page 38 – Infiltrator

Retirez "Furtivité" des options de Spécialistes de cette fiche technique.

##### Page 38 – Suppressor

Retirez "Furtivité" des options de Spécialistes de cette fiche technique.

##### Page 39 – Eliminator

Retirez "Furtivité" des options de Spécialistes de cette fiche technique.

##### #Page 45 – Confrérie de Psykers

Remplacez la première phrase de cette aptitude par :  
"Lorsque c'est votre tour de choisir un **PSYKER** de votre kill team pour tenter de manifester des pouvoirs psychiques à cette phase, vous pouvez à la place choisir jusqu'à deux figurines de votre kill team."

##### Page 62 – Ogryn et Bullgryn

Ajoutez l'aptitude suivante à ces fiches techniques :  
"**Auxilla**: L'aptitude Commandement Verbal n'a pas d'effet sur cette figurine."

##### Page 72 – Possessed

Retirez "Furtivité" des options de Spécialistes de cette fiche technique.

##### Page 79 – Tableau de profils d'Armes de Tir

Ajoutez le profil suivant au tableau des Armes de Tir :

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Gerbe- peste	9"	Lourde D6	5	-1	1	Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour cette arme. Cette arme touche automatiquement sa cible.

##### #Page 81 – Confrérie de Sorciers

Remplacez la première phrase de cette aptitude par :  
"Lorsque c'est votre tour de choisir un **PSYKER** de votre kill team pour tenter de manifester des pouvoirs psychiques à cette phase, vous pouvez à la place choisir jusqu'à deux figurines de votre kill team."

##### Page 88 – Striking Scorpion

Retirez "Furtivité" des options de Spécialistes de cette fiche technique.

## Page 91 – Wrack

Remplacez les profils de caractéristiques de cette fiche technique par :

NGM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv	Max
Wrack	7"	3+	3+	3	4	1	2	7	6+	-
Wrack Gunner	7"	3+	3+	3	4	1	2	7	6+	2
Acothyst	7"	3+	3+	3	4	1	3	8	6+	1

## Page 109 – Tableau des valeurs en points des Armes de Tir

Remplacez l'entrée fusil kroot par :

“Fusil Kroot (**KROOT** seulement)”

## FAQ

*Q: Un Vanguard Veteran Sergeant peut-il être ajouté à une kill team **DEATHWATCH** en utilisant la règle Kill Team Aquila ?*

R: Non. Seules les figurines de Vanguard Veterans peuvent être affectées par cette règle.

*Q: Si un Khorne Berzerker Champion prend 2 griffes Lightning, quelle valeur en points dois-je utiliser ?*

R: Utilisez la valeur en points pour une paire de griffes Lightning.

*Q: Une figurine avec l'aptitude Pour le Bien Suprême peut-elle tirer en État d'Alerte si une autre figurine de sa kill team est chargée par une figurine avec l'aptitude Masque de Banshee ?*

R: Non.