

WARHAMMER 40.000:

ELDAR

Offizielles Update

Version 1.1 (09. Januar 2012)

Hinweis: Dieses Dokument bezieht sich auf die deutschsprachige Erstausgabe der aktuellen Edition des Buchs. In den später gedruckten Neuauflagen wurden die zum Druckzeitpunkt bekannte Korrekturen und Änderungen bereits eingearbeitet.

Obwohl wir uns bemühen, dafür zu sorgen, dass unsere Bücher frei von Fehlern sind, schleichen sich manchmal dennoch welche ein. Zudem veröffentlichen wir gelegentlich überarbeitete Regeln, die es erforderlich machen, dass ältere Ausgaben unserer Bücher auf den neuesten Stand gebracht werden. Wenn dies notwendig wird, sehen wir es als unsere Pflicht an, uns damit so zeitnah wie möglich zu befassen und veröffentlichen daher regelmäßig Updates für all unsere Bücher. Wenn Änderungen an einem Update-Dokument vorgenommen werden, wird die Versionsnummer erhöht und alle Änderungen zur vorhergehenden Version werden in Rot hervorgehoben. Kleinbuchstaben in einer Versionsnummer bedeuten, dass zuletzt lediglich eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache vorgenommen wurde, etwa um einen Druck- oder Übersetzungsfehler zu korrigieren.

Jedes Update besteht aus drei Teilen: Errata, Regeländerungen und „Fragen & Antworten“. Die Errata korrigieren etwaige Fehler in einem Buch, während die Regeländerungen dazu dienen, das Buch auf den neuesten Stand der Regeln zu bringen. Der Teil „Fragen & Antworten“ (kurz „F&A“) beantwortet häufig gestellte Regelfragen. Natürlich steht es dir frei, Korrekturen direkt in dein Buch einzutragen, doch am bequemsten ist es wohl, einfach einen Ausdruck dieses Updates hineinzulegen.

ERRATA

Seite 26 – Runen der Vorhersehung

Ändere den letzten Satz wie folgt: „Alle feindlichen Psioniker müssen bei Psitests einen zusätzlichen Würfel werfen und erleiden bei jedem Ergebnis von 12 oder mehr Gefahren des Warp.“

Seite 30 – Runen der Klarheit

Ändere die letzten zwei Sätze wie folgt: „Ein Runenprophet mit Runen der Klarheit muss bei Psitests einen zusätzlichen Würfel werfen und den Würfel mit der höchsten Augenzahl ablegen.“

Seite 30 – Shurikensturm

Ändere den letzten Satz wie folgt: „Wenn sie dies tun, können sie im nächsten Spielzug nicht schießen, da sie nachladen müssen.“

Seite 30 – Verteidigung

Ändere den letzten Satz wie folgt: „Feindliche Modelle, die ihre Attacken gegen die Einheit des Exarchen richten, verlieren in dieser Nahkampfphase eine Attacke (bis zu einem Minimum von 1).“

Seite 31 – Banshee-Kampfmaske

Ändere den Satz wie folgt: "[...] negieren Initiativeboni durch Deckung oder Granaten.“

Seite 35 – Abfangen

Ändere den letzten Satz wie folgt: „Im Nahkampf gegen Fahrzeuge ohne Kampfgeschick treffen sie diese niemals schlechter als auf 4+.“

Seite 45 – Infraschallkanone

Ändere den dritten Satz wie folgt: „Wenn zumindest eine der Kanonen einen Treffer erzielt, ziehst du eine einzelne gerade Linie von einer der Kanonen 36 Zoll weit in eine beliebige Richtung.“

Seite 46 – Geisterblick

Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Zu Beginn ihres Spielerzugs würfelst du mit einem W6 für jede Einheit Phantomdroiden, die sich nicht in 6 Zoll Umkreis um einen befreundeten Psioniker befindet.“

Seite 46, 47 – Geisterblick

Ändere den letzten Satz wie folgt: „Inaktive Modelle dürfen

sich nicht bewegen, schießen, angreifen, im Nahkampf attackieren oder vorstürmen und werden ihrerseits im Nahkampf automatisch getroffen.“

Seite 51 – Psikräfte

Ersetze „Segen des Khaine“ durch „Runenblick“

Seite 62 – Skorpionkrieger

Ändere den dritten Satz im Eintrag Charaktermodell wie folgt: „Er darf für +5 Punkte sein Skorpionschwert durch die Reißende Klinge ersetzen.“

Seite 65 – Warpspinnen

Ändere den Ausrüstungseintrag wie folgt:

„**Ausrüstung:** Monofilamentschleuder, Warpsprunggenerator“

Seite 65 – Kriegsfalken

Ändere den Ausrüstungseintrag wie folgt:

„**Ausrüstung:** Laserblaster, Plasmagranaten, Impulsminen, Falkenflügel und Falkengranatwerfer.“

Seite 65 – Vyper-Schwadron

Ergänze den letzten Satz der Optionen wie folgt:

„Jede Vyper kann Vektorschubdüsen für +20 Punkte, Zusatztriebwerke für +15 Punkte, Holofeld für +35 Punkte und Seelensteine für +10 Punkte erhalten.“

REGELÄNDERUNGEN

Keine.

FRAGEN & ANTWORTEN

*F: Wenn eine Eldar-Einheit ihre Rückzugsbewegung innerhalb von 12 Zoll um einen befreundeten **Avatar** beendet (oder er sich in 12 Zoll um eine zurückfallende Einheit begibt), sammelt sich diese Einheit dann automatisch? (Seite 24)*

A: Ja, die Einheit sammelt sich automatisch, genau wie eine zurückfallende Einheit, die angegriffen wird (das bedeutet, sie ignoriert die Beschränkungen fürs Sammeln und bewegt sich nicht die üblichen 3 Zoll). Beachte außerdem, dass das oben beschriebene Sammeln die einzige Aktion ist, die die Einheit in dieser Phase durchführen kann.

*F: Ist der **Avatar** immun gegen Verwundungen durch Erlöser-Flammenwerfer, Infernokanonen und Infernopistolen? (Seite 24)*

A: Ja, da sie alle entweder Melter- oder Flammenwaffen mit anderen Namen sind.

*F: Wenn sich ein **Runenprophet** einer Einheit mit einem Runenleser mit der Psikraft Stählerne Entschlossenheit anschließt, darf er dann auch verpatzte Psitests wiederholen? (Seite 26)*

A: Ja - die Präsenz eines Runenlesers erleichtert es dem Runenpropheten sich zu konzentrieren.

*F: Wenn man einen **Runenpropheten** und eine Einheit Runenleser als eine einzige HQ-Auswahl wählt, bilden diese dann dennoch zwei separate Einheiten? (Seite 26)*

A: Ja.

*F: Wenn die Einheit des Runenpropheten unter Einfluss der Psikraft **Gunst des Schicksals** steht, darf der Runenprophet dann den Wurf zur Vermeidung von Gefahren des Warp wiederholen? (Seite 28)*

A: Nein.

*F: Welche **Psikräfte der Eldar** sind psionische Schussattacken? (Seite 28)*

A: Flammen der Wut, Psisturm und Mentales Duell (allerdings enthalten sie ein paar Ausnahmen zu den normalen Beschussregeln, wie in ihrem Eintrag beschrieben).

*F: Erfordert **Psisturm** einen Trefferwurf? (Seite 28)*

A: Ja, doch da er eine Explosivwaffe ist, weicht er wie eine solche ab.

*F: Erlaubt der **Mentale Angriff** Deckungswürfe? (Seite 28)*

A: Ja, dies repräsentiert, wie sich das Ziel in Deckung wirft, aus der Sicht des Runenpropheten gerät und so den mentalen Angriff abwehrt.

*F: Erfordert **Mentaler Angriff** einen Trefferwurf? (Seite 28)*

A: Nein.

*F: Bekommt eine Armee mit zwei **Autarchen** +2 auf ihre Reservewürfe? (Seite 29)*

A: Der Spieler darf jeden Spielerzug wählen, ob er +1, +2 oder keinen Bonus für seine Reservewürfe erhält.

*F: Wie viele Schüsse gibt ein **Exarch der Jäger Asuryans** ab, wenn er zwei Jagdkatapulte hat und seine Exarchenfähigkeit **Shurikensturm** einsetzt? (Seite 30)*

A: 5.

F: Zählen Skorpionsäbel und Energieklingen als je ein Paar Nahkampfwaffen, das zusätzlich +1 Attacke gibt? (Seite 33 bzw. 36)

A: Nein. Sie zählen je als eine einzige Waffe, die +1 Attacke gibt.

*F: Wenn ein **Exarch der Skorpionkrieger** mit Skorpionschere und Skorpionschwert ausgerüstet ist und sich entscheidet, mit der Skorpionschere zu attackieren, erhält er dann immer noch den Stärkebonus von +1 durch das Skorpionschwert? (Seite 33)*

A: Nein.

F: Wie werden die Mehrfachschüsse eines **Orkan-Raketenwerfers** abgehandelt? (Seite 34)

A: Sie werden wie Mehrfachsperrfeuer abgehandelt.

F: Kann **Hochfliegen** im gleichen Spielzug eingesetzt werden, in dem die Einheit als Schocktruppen ins Spiel kommt? (Seite 35)

A: Ja, aber sei vorsichtig damit, diese Taktik zu oft zu verwenden oder du riskierst, in sechs Spielzügen nur wenig Nutzen aus deiner Einheit zu ziehen.

F: Wenn eine Einheit **Kriegsfalken** zu Beginn eines Spielerzugs zurückfällt, kann sie dann im gleichen Spielerzug Hochfliegen einsetzen? (Seite 35)

A: Nein, kann sie nicht. Die Einheit muss für das Sammeln testen, bevor sie sich bewegen kann und die Regeln fürs Sammeln besagen ziemlich deutlich, was die Einheit tun kann, wenn sie ihren Test besteht oder nicht.

F: Kann eine Einheit **Kriegsfalken** Hochfliegen einsetzen, wenn sie von einem Autarchen ohne Falkenflügel begleitet wird? (Seite 35)

A: Die Einheit darf nur Hochfliegen einsetzen, wenn der Autarch Falkenflügel besitzt. Der Autarch muss dann in der Einheit bleiben und das Spielfeld wieder mit ihr als Schocktruppen betreten (also kann er sich nicht von der Einheit trennen, wenn er in Reserve geht).

F: Die Beschreibung des **Warpsprunggenerators** besagt, dass Warpspinnen statt eines Nahkampfangriffs eine zusätzliche Bewegung durchführen dürfen. Heißt das, sie dürfen diese Bewegung nur durchführen, wenn sie einen Angriff durchführen dürfen oder können sie es immer? (Seite 36)

A: Diese Bewegung kann in jeder eigenen Nahkampfphase durchgeführt werden, in der die Warpspinnen nicht angreifen oder kämpfen.

F: Kann sich eine Einheit **Warpspinnen**, die gerade als Schocktruppen eingetroffen ist, mit ihren Warpsprunggeneratoren in der Nahkampfphase bewegen? (Seite 36)

A: Ja, kann sie.

F: Kann sich ein Autarch ohne **Warpsprunggenerator** einer Einheit Warpspinnen mit Überraschungsangriff in Reserve anschließen und dann als Schocktruppen mit ihr ins Spiel kommen? (Seite 36)

A: Ein Autarch kann nur dann mittels der Regel Überraschungsangriff als **Schocktruppen** ins Spiel kommen, wenn er einen Warpsprunggenerator besitzt, andernfalls muss die Einheit über die Spielfeldkante ins Spiel kommen.

F: Wird ein Autarch mit **Warpsprunggenerator** (der sich

keiner Einheit angeschlossen hat), der einen Pasch bei seiner zweiten Sprungbewegung würfelt, automatisch aus dem Spiel entfernt? (Seite 36)

A: Ja – schließ ihn besser einer Einheit Warpspinnen an!

F: Können Autarchen mit **Warpsprunggenerator** noch sprinten? (Seite 36)

A: Ja, im Gegensatz zu Warpspinnen.

F: Können **Gardisten** mit schwerer Gardisten-Waffenplattform in ein Transportfahrzeug einsteigen? (Seite 39)

A: Ja, die Plattform nimmt keinen Platz in einem Transportfahrzeug ein.

F: Können beide Besatzungsmitglieder der **schweren Gardisten-Waffenplattform** die Waffe unabhängig von ihrer Position abfeuern? (Seite 39)

A: Ja, die Position der Waffe ist unerheblich. Beide Besatzungsmitglieder können sie abfeuern, nicht nur diejenigen in 2 Zoll Umkreis.

F: Kann ein **Illum Zar** seine Prismenkanone mit einer anderen Prismenkanone zusammen abfeuern, die mehr als 60 Zoll entfernt ist? (Seite 43)

A: Ja, diese Form der Unterstützung besitzt keine Reichweitenbegrenzung.

F: Kann ein **Illum Zar** noch mit seiner Prismenkanone unterstützen, wenn die Waffe zerstört, das Crew durchgeschüttelt oder die Crew betäubt ist? (Seite 43)

A: Nein, das Modell muss freiwillig auf den Schuss mit der Prismenkanone verzichten.

F: Kann ein unterstützender **Illum Zar** noch immer seine anderen Waffen auf ein feindliches Ziel abfeuern? (Seite 43)

A: Ja, aber beim Beschuss muss auch angesagt werden, welcher Illum Zar mit der Prismenkanone unterstützt wird.

F: Die Beschreibung der **Zusatztriebwerke** besagt, dass sich das Fahrzeug zusätzliche 12 Zoll bewegen kann, anstatt zu schießen. Bedeutet das, die Zusatzbewegung kann nicht durchgeführt werden, wenn das Fahrzeug aus einem anderen Grund nicht schießen kann (wie Crew durchgeschüttelt)? Wann wird die Bewegung durchgeführt - in der Bewegungs- oder Schussphase? (Seite 44)

A: Solange sich das Fahrzeug bewegen kann und nicht schießt oder Modelle ein-/aussteigen, darf es seine Zusatztriebwerke verwenden. Das bedeutet, dass sie bei Crew durchgeschüttelt noch eingesetzt werden dürfen, nicht aber bei Crew betäubt. Diese Zusatzbewegung wird in der Schussphase durchgeführt.

F: Kann ein Fahrzeug mit **Zusatztriebwerken** in der

Schussphase einen Panzerschock durchführen oder rammen? (Seite 44)

A: Nein.

*F: Können **Infraschallkanonen** Ziele außerhalb der Sichtlinie, befreundete Einheiten oder Einheiten im Nahkampf treffen? (Seite 45)*

A: Ja.

*F: Negiert das Schutzfeld eines **Serpents** den +1 Bonus auf den Panzerungsdurchschlag für die allgemeine Sonderregel Panzerjäger? (Seite 45)*

A: Da die allgemeine Sonderregel Panzerjäger nicht die Grundstärke des Angriffs erhöht, hat das Schutzfeld keinen Effekt darauf.

*F: Müssen **Phantomdroiden** den Wurf für Geisterblick auch durchführen, wenn man sie in einem Serpent transportiert? Wenn ja, kann dann ein befreundeter Psioniker innerhalb von 6 Zoll um das Fahrzeug den Wurf verhindern? (Seite 46)*

A: Ja und ja. Wenn die Phantomdroiden den Wurf allerdings verpatzen und der Serpent im gleichen Spielerzug zerstört wird, werden auch alle Phantomdroiden zerstört.

*F: Müssen Sperrfeuerwaffen würfeln, ob sie Harlequine mit **Schleier der Tränen** sehen? (Seite 49)*

A: Ja, Sperrfeuerwaffen müssen noch immer würfeln, ob sie die Harlequine entdecken können und können nur schießen, wenn dem so ist.

*F: Funktionieren Suchscheinwerfer auch bei Harlequinen mit **Schleier der Tränen**? (Seite 49)*

A: Nein, sie funktionieren nur bei *Nachtkampf*.

*F: Wie funktioniert der **Schleier der Tränen** in einem Spielzug mit den Regeln für *Nachtkampf*? (Seite 49)*

A: Wenn eine Einheit versucht die Harlequine zu beschießen, wird zuerst für *Nachtkampf* gewürfelt. Wenn der Wurf erfolgreich ist, wird für den Schleier der Tränen gewürfelt. Nur wenn der zweite Test erfolgreich ist, darf die Einheit das Feuer eröffnen.

*F: Funktioniert **Schleier der Tränen** gegen Waffen, die kein bestimmtes Ziel wählen? Zum Beispiel wenn eine **Infraschallkanone** abgefeuert wird und ihre Schusslinie durch die Harlequine verläuft, trifft man sie auch, wenn sie nicht entdeckt werden? (Seite 49)*

A: Ja, die Harlequine werden nicht direkt als Ziel gewählt, sodass der Schleier der Tränen keinen Effekt hat.

*F: Wenn **Eldrad Ultrans** Sonderregel Prophet zur Neupositionierung eines Fahrzeugs mit transportierter Einheit benutzt wird, zählt dies dann als eine oder zwei*

Einheiten? (Seite 51)

A: Als eine. Transportierte Einheiten zählen nicht zur Gesamtsumme der bewegbaren Einheiten.

*F: Findet die Neupositionierung durch die Sonderregel **Prophet** vor oder nach der Bewegung von Einheiten mit der Sonderregel Scouts statt? (Seite 51)*

A: Vorher. Sie besagt, „nachdem beide Seiten zu Beginn des Spiels aufgestellt haben“ und die Scoutbewegung findet vor dem ersten Spielerzug des ersten Spielers statt.

*F: Da **Phönixkönige** keine Exarchen sind, aber unabhängige Charaktermodelle, wirken sich ihre Exarchenfähigkeiten (Schattenwandler, Hochfliegen, usw.) auch auf andere Einheiten als Aspektkrieger aus? (Seite 54)*

A: Ihre Kräfte wirken sich nur auf ihre Einheiten von Aspektkriegern aus.