

WARHAMMER 40.000: TYRANIDEN

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 33 – Synapsenkreatur

Ersetze den letzten Satz des zweiten Absatzes durch: „Wenn eine Einheit, die sich auf dem Rückzug befindet, in der Bewegungsphase in Synapsenreichweite ist, ehe sie sich bewegt, sammelt sie sich automatisch und ignoriert dabei alle üblichen Einschränkungen.“

Seite 33 – Schatten im Warp

Ersetze den zweiten Absatz durch das Folgende: „Jeder feindliche Psioniker, der sich innerhalb von 12 Zoll um ein Tyranidenmodell mit der Sonderregel *Schatten im Warp* befindet, muss bei Psitests einen zusätzlichen Würfel werfen und erleidet bei zwei (oder mehr) Einsen oder zwei (oder mehr) Sechsen Gefahren des Warp.“

Seite 33 – Instinktives Verhalten

Ersetze den zweiten Absatz durch: „Jede nicht im Nahkampf gebundene Tyranideneinheit, die sich nicht auf dem Rückzug befindet und nicht Schutz sucht, muss zu Beginn ihrer Bewegungsphase einen Moralwerttest ablegen.“

Seite 35 – Schildwall

Ersetze den ersten Satz des zweiten Absatzes durch: „Ein einzelner Schwarmtyrant (einschließlich des Schwarmherrschers) darf sich während der Aufstellung einer Einheit Tyrantenwachen anschließen, so als ob er ein *unabhängiges Charaktermodell* wäre.“

Seite 35 – Blindwütiges Toben

Ersetze den ersten Satz durch: „Wenn ein Schwarmtyrant (einschließlich des Schwarmherrschers) getötet wird, [...]“

Seite 41 – Chamäleonschuppen

Füge zwischen den ersten beiden Sätzen des zweiten Absatzes den folgenden Satz ein: „So lange die Likatoren-Rotte nicht aus der *Reserve* eingetroffen ist, darf sich ihr kein *unabhängiges Charaktermodell* anschließen.“

Seite 61 – Ruhestarre

Ändere den ersten Satz wie folgt: „[...] vorausgesetzt, auf dem Schlachtfeld befindet sich eine Geländezone, die groß genug ist, [...]“

Ändere den dritten und vierten Satz wie folgt: „Stattdessen notierst du, [...] in welcher Geländezone sie in Starre liegen. Wenn die Rotte [...] verfügbar wird, muss sie so

aufgestellt werden, dass alle Modelle in der gewählten Geländezone stehen.“

REGELÄNDERUNGEN

Keine.

FRAGEN & ANTWORTEN

F: Müssen Einheiten der Tyraniden in dem Spielzug, in dem sie aus der Reserve erscheinen, für **Instinktives Verhalten** testen? (Seite 33)

A: Nein.

F: Müssen Einheiten, die ihren Spielzug mehr als 12 Zoll entfernt von allen Synapsenkreaturen beginnen, für **Instinktives Verhalten** testen, wenn eine Synapsenkreatur zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 12 Zoll aus der Reserve erscheint? (Seite 33)

A: Ja, denn die Einheit war zu Beginn ihrer Bewegungsphase nicht in Synapsenreichweite.

F: Betrifft **Schatten im Warp** Psioniker, die einen Psitest ablegen, während sie sich in einem Transportfahrzeug befinden? (Seite 33)

A: Ja.

F: Wenn ich mehr als einen **Schwarmtyranten** mit der Fähigkeit **Taktischer Instinkt** habe, erhalte ich dann +2 (oder noch mehr) auf die Reservewürfe? Darf mehr als eine Standardeinheit einen Flankenangriff durchführen? (Seite 34)

A: Nein, den Bonus auf Reservewürfe erhältst du nur einmal. Du darfst nur eine einzige Standardeinheit einen Flankenangriff durchführen zu lassen, gleich wie viele Schwarmtyranten mit dieser Fähigkeit du besitzt.

F: Ist der Bonus auf Reservewürfe eines **Schwarmtyrants** mit der Fähigkeit **Taktischer Instinkt** kumulativ mit dem Bonus auf Reservewürfe der Pheromonspur des Liktors und/oder der Sonderregel Fremdartige Schläue des Schwarmherrschers? (Seite 34, 41)

A: Ja.

F: Wenn sich ein **Schwarmtyrant** oder der **Schwarmherrscher** einer Einheit Tyrantenwachen anschließt, wird er dann als unabhängiges Charaktermodell behandelt, was Beschuss und Angriffe angeht? Das würde etwa bedeuten, dass er als Monströse Kreatur getrennt von seiner Einheit beschossen werden kann und dass er im Nahkampf als eigenständige Einheit zählt. (Seite 35)

A: Nein.

F: Kann sich ein **Schwarmtyrant** oder der **Schwarmherrscher**, der sich einer Einheit Tyrantenwache

angeschlossen hat, entscheiden, diese wieder zu verlassen? (Seite 35)

A: Nein.

F: Wenn eine Einheit **Tyrantenwache**, der entweder ein Schwarmtyrant oder der Schwarmherrscher angeschlossen ist, angreift und der Schwarmtyrant bzw. Schwarmherrscher getötet wird, bevor die überlebenden Tyrantenwachen attackiert haben, erhalten diese dann die Boni durch Rasender Angriff, obwohl sie die Sonderregel noch nicht hatten, als sie den Angriff durchführten? (Seite 35)

A: Nein.

F: Wie viele Abschusspunkte ist eine Einheit **Tyrantenwache**, der ein Schwarmtyrant (inklusive des Schwarmherrschers) angeschlossen ist, wert? (Seite 35)

A: Einen.

F: Dürfen **Venatoren** derselben Rotte mit einer Mischung aus Sensenklauen und Zangenkrallen bewaffnet sein? (Seite 37)

A: Nein, alle Venatoren einer Rotte müssen gleich ausgerüstet sein.

F: Muss eine **Liktoren-Rotte** in Formation platziert werden, wenn sie aus der Reserve erscheint? (Seite 41)

A: Ja.

F: Werden die Schablonen beim Abfeuern der Sporenminenzysten der **Harpyie** entsprechend der Regeln für Mehrfachsperrfeuer oder der für Mehrfache Explosionen platziert? (Seite 43)

A: Nach den Regeln für Mehrfachsperrfeuer.

F: Müssen alle **Zoantrophen** einer Rotte in einer Schussphase die gleiche Psikraft einsetzen? (Seite 44)

A: Nein.

F: Wenn eine Rotte **Zoantrophen** Psikräfte einsetzt, muss dann jeder Zoantroph separat einen Psitest ablegen oder ist nur ein Psitest für die gesamte Rotte erforderlich? (Seite 44)

A: Jeder Zoantroph der Rotte muss separat einen Psitest ablegen. Beachte, dass dies auch bedeutet, dass ein Lebenspunktverlust durch Gefahren des Warp gezielt dem jeweiligen Zoantroph zugeordnet werden muss.

F: Muss jedes Nichtfahrzeugmodell einer Einheit, die eine **Toxotrophen-Rotte** angreift, einen Test für gefährliches Gelände ablegen? (Seite 45)

A: Ja.

F: Wenn feindliche Modelle eine **Toxotrophen-Rotte** oder eine befreundete Tyranideneinheit in Reichweite der

Sporenwolke der **Toxotrophen-Rotte** angreift, wird dann die Initiative der angreifenden Einheit durch den Angriff durch die Wolke auf 1 reduziert? (Seite 45)

A: Nein, da die Sporenwolke kein Geländestück ist.

F: Können die Modelle einer Einheit **Schwarmwachen**, die ihren Test für Instinktives Verhalten verpatzt hat und gezwungen ist, zu lauern, ihre Harpunenkanonen immer noch auf ein Ziel abfeuern, das sich in Reichweite befindet, zu dem sie aber keine Sichtlinie haben? (Seite 47)

A: Nein.

F: Darf eine Einheit gegen durch eine **Harpunenkanone** verursachte Verwundungen Deckungswürfe benutzen, die nicht von dem Gelände stammen, in dem die Einheit sich befindet oder das sie berührt? (Seite 47)

A: Nein.

F: Ersetzt die zufällige Bewegung der **Sporenmine** ihre normale Bewegung oder bewegt sich eine Sporenmine sowohl normal als auch zufällig? (Seite 48)

A: Die zufällige Bewegung ersetzt die normale Bewegung der Sporenmine.

F: Kann sich eine **Sporenmine** in der Nahkampfphase bewegen? (Seite 48)

A: Nein.

F: Was passiert, wenn eine feindliche Einheit eine **Sporenmine** angreift? (Seite 48)

A: Sobald ein feindliches Modell in Basekontakt mit der Sporenmine gelangt, explodiert diese sofort. Handle allen Schaden durch die Explosion ab. Wenn das feindliche Modell, das die Explosion ausgelöst hat (voraussichtlich das Modell, das der Sporenmine am nächsten war) dabei ausgeschaltet wird, ist der Rest der angreifenden Einheit nicht in Angriffsreichweite zu ihrem Feind und kein weiteres Modell wird bewegt. Überlebt das Modell, das die Explosion ausgelöst hat, dürfen die restlichen Mitglieder der Einheit ihre Nahkampfbewegung vollenden, damit die Modelle der Einheit in Formation sind, sie können aber nicht vorstürmen, dürfen sich nicht neu positionieren, usw.

F: Werden **Sporenminen-Haufen** in Missionen, bei denen die Spieler Missionsziele erobern müssen, vor oder nach den Missionszielen platziert? (Seite 48)

A: Danach.

F: Wie viel Abstand muss mein Gegner beim Aufstellen zu den **Sporenminen**, deren Haufen als Schocktruppen eingetroffen sind, einhalten? (Seite 48)

A: 1 Zoll.

F: Dürfen sich Infanterieeinheiten ohne Flügel, die per

Schocktruppen oder Flankenangriff eintreffen sollten, entscheiden, stattdessen das Spielfeld über den Unterirdischen Angriff des **Trygons** zu betreten? (Seite 50)

A: Nein.

F: Kann sich ein **Morgon** entscheiden, per Schocktruppen absichtlich an einem Ort ins Spiel zu kommen, an dem sich ein feindliches Modell befindet, um von seiner Sonderregel Schrecken aus der Tiefe zu profitieren? (Seite 51)

A: Ja.

F: Sind gegen Verwundungen durch Schrecken aus der Tiefe Deckungswürfe erlaubt? (Seite 51)

A: Ja.

F: Profitiert ein unabhängiges Charaktermodell, das sich einer Einheit **Termaganten** angeschlossen hat, die sich innerhalb von 6 Zoll um einen **Tervigon** befindet, voll von der Sonderregel **Brutvater** und kann es durch die Sonderregel **Brutvater** Schaden erleiden? (Seite 52)

A: Ja zu beiden Fragen.

F: Zu welchem Zeitpunkt muss sich mein Modell in Reichweite eines **Tervigons** befinden, um von der Sonderregel **Brutvater** zu profitieren? (Seite 52)

A: Zu dem Zeitpunkt, an dem der Bonus zum Tragen kommt, d. h. wenn das Modell angegriffen wird oder wenn es seine Nahkampfattacken durchführt.

F: Kann ein **Tervigon**, der die **Psikraft** Aufpeitschen (eine **psionische Schussattacke**) auf eine befreundete **Tyranideneinheit** gewirkt hat, im selben Spielerzug noch auf eine feindliche Einheit schießen oder sie angreifen? (Seite 52)

A: Nein.

F: Kann sich ein unabhängiges Charaktermodell vor der Aufstellung einer Einheit der **Tyraniden** anschließen, die eine **Landungsspore** erhalten hat (und auf diese Weise mit der Einheit gemeinsam als Schocktruppen eintreffen)? (Seite 54)

A: Nein.

F: Kann eine Einheit der **Tyraniden**, die eine **Landungsspore** erhalten hat, normal aufgestellt werden, während die leere **Landungsspore** als Schocktruppen erscheint? (Seite 54)

A: Nein.

F: Eine **Landungsspore** kann sich nicht bewegen, sobald sie auf dem Spielfeld gelandet ist. Kann sie aber durch andere Modelle bewegt werden (zum Beispiel durch die Sonderregel Schrecken aus der Tiefe eines **Morgons**)? (Seite 54)

A: Ja.

F: **Besondere Charaktermodelle der Tyraniden:** Gelten die besonderen Charaktermodelle der Tyraniden als spezielle Exemplare des jeweiligen Kreaturentyps, wenn es um Psikräfte, Biomorphe und Sonderregeln geht? Gilt zum Beispiel der Schwarmherrscher in Bezug auf Psikräfte der Schwarmtyranten als Schwarmtyrant? Gilt der Todeshetzer in Hinsicht auf Chamäleonhaut und Pheromonspur als Liktor, die Nemesis von Malan'tai in Hinsicht auf Warpfeld als Zoantroph, Einauge in Hinsicht auf Lebender Rammbock als Carnifex und Ymgarl-Symbionten in Hinsicht auf Rottentelepathie als Symbionten? (Seite 56-61)

A: Ja, in allen Fällen.

F: Wenn die **Nemesis von Malan'tai** ihre Psikraft Warpschlag erfolgreich einsetzt, beim Psitest aber Gefahren des Warp erleidet, wird die Verwundung abgehandelt, bevor oder nachdem die Stärke des Warpschlags bestimmt wird? (Seite 58)

A: Die Verwundung wird vor der Bestimmung der Stärke abgehandelt.

F: Sind gegen die Fähigkeit Seelensauger der **Nemesis von Malan'tai** Deckungswürfe erlaubt? (Seite 58)

A: Ja.

F: Betrifft die Fähigkeit Seelensauger der **Nemesis von Malan'tai** Einheiten, die sich in Transportfahrzeugen befinden? (Seite 58)

A: Nein.

F: Kann **Mentaler Schrei** Einheiten, die sich in Transportfahrzeugen befinden, betreffen? (Seite 62)

A: Nein.

F: Wenn ein Modell mit **Tentakelpeitsche** ein Modell attackiert, das über eine Regel oder einen Ausrüstungsgegenstand verfügt, der die Initiative verändert (zum Beispiel Rasender Angriff, Banshee-Kampfmaske der Eldar usw.), in welcher Reihenfolge werden die Modifikationen angewandt? (Seite 83)

A: Die Tentakelpeitsche reduziert die Initiative des feindlichen Modells auf 1, bevor alle anderen Modifikatoren angewendet werden. Ein Modell mit **Rasender Angriff**, das eine Tyranidenkreatur mit Tentakelpeitsche angreift, schlägt demnach mit Initiative 2 zu, ein **Grey Knight mit Nemesis-Psihellebarde** attackiert mit Initiative 3 und ein Eldar mit Banshee-Kampfmaske schlägt in der ersten Nahkampfunde mit Initiative 10 zu.

F: Wirken sich **Tentakelpeitschen** auf die Initiative beim Vorstürmen aus? (Seite 83)

A: Nein.

F: Dürfen Modelle der Tyraniden die Effekte mehrerer **Tyraniden-Nahkampfwaffen** im Nahkampf kombinieren? Wenn ich zum Beispiel ein Modell mit Sensenklauen und Zangenkrallen habe, darf es dann Trefferwürfe von 1 wiederholen und profitiert immer noch von der Sonderregel Rüstungsbrechend? (Seite 83)

A: Ja.

F: Wann werden Initiativtests abgelegt, wenn man ein Modell mit dem **Säureblut**-Biomorph attackiert? (Seite 84)

A: Am Ende des jeweiligen Initiativeschritts führst du anfallende Tests durch und entfernst etwaige Verluste.

F: Wenn ein Modell mit **Säureblut** durch einen Läufer eine nicht verhinderte Verwundung erleidet, steht dann dem Läufer ein Initiativtest zu, und erst wenn dem Läufer dieser Test misslingt, wird gewürfelt, ob er auf 4+ einen Streifschuss erleidet? (Seite 84)

A: Ja.

F: Wenn ein Modell der Tyraniden mit dem Biomorph **Regeneration** (bzw. Beschleunigte Regeneration bei Einauge) für diese würfelt, kann es dann auch versuchen, Lebenspunkte zu regenerieren, die es verloren und schon einmal durch Regeneration zurück erhalten hat? (Seite 84)

A: Nein. Beim Würfeln für Regeneration (bzw. Beschleunigte Regeneration) nimmst du immer eine Anzahl Würfel, die der Differenz zwischen der Anfangszahl an Lebenspunkten und der aktuellen Zahl an Lebenspunkten entspricht.