

Warhammer 40,000
Tyrannen Codex Reload
[Alpha Version 1.2]

Vorwort:

Ich habe diesen überarbeiteten Tyrannen Codex geschrieben, da mich einige Sachen an dem alten gestört haben und der etwas „cooler“ sein könnte. Alle Einheiten/Waffen/Ausrüstung ect. die nicht aufgeführt sind, habe ich nicht verändert (siehe Regeln *Codex Tyrannen* von GW). Ich selber spiele keine Tyrannen, jedoch hatte ich die mal als zweite Armee im Sinn. Außerdem muss ich zugeben, dass ich den neuen Codex noch nicht selber ausprobiert habe (keine Zeit und keine Armee...), jedoch hatte ich sehrwohl den aktuellen Codex in der Hand und habe ihn mir selbstverständlich durchgelesen.

Tyrannen Codex Reload geschrieben von Paul L. alias Craft III

=====

HQ

=====

Schwarmtyrant	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
95 Punkte	5	3	6	6	4	4	3(5)	10	3

Einheitentyp: → Monströse Kreatur
Sondereigenschaften: → Verbesserte Synapse
Waffenmorphe: → 2 Paar Sensenklauen

Kann bis zu zwei der folgenden Waffenmorphe gegen je ein paar Sensenklauen eintauschen:

- Biozidkanone...35Pkt
- Sync. Neuralfresser...4Pkt
- Stachelwürger...12Pkt
- Sync. Säurespucker... 12Pkt
- Stachelfaust...Kostenlos
- Tentakelpeitsche & Hornschwert...7Pkt

Darf folgende Biomorphe erhalten:

- Toxinkammern...12Pkt
- Chitinschuppen...25Pkt
- Verbesserte Sinne...10Pkt
- Adrenalindrüsen...15Pkt(I),4Pkt(KG)
- Tyrantenbioplasma...15Pkt/Säurezunge...10Pkt
- Verstärkte Sehnen...5Pkt
- Flügel...40Pkt
- Toxisches Miasma...6Pkt
- Eine Psikraft der Tyraniden...[Variabel]

Kann ein Gefolge aus bis zu drei(3) Tyrantenwachen, mit folgendem Profil, erhalten:

Tyrantenwache	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
40 Punkte/Modell	4	0	5	6	2	3	2(3)	10	3

Einheitentyp: → Infanterie
Waffenmorphe: → Ein paar Sensenklauen

Darf folgende Biomorphe erhalten:

- Injektor...6Pkt
- Fanghaken...1Pkt

Darf das Sensenklauenpaar gegen folgendes eintauschen:

- Tentakelpeitsche...Kostenlos

=====

Elite

=====

Tyranitenkriegerrotte 65 Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	4	2	4	4	2	4	2	10	5

Rotte: → 3 Modelle Darf für je 14 Punkte bis zu 6 weitere Tyranidenkrieger erhalten

Einheitentyp: → Infanterie

Sonderregeln: → Synapse → Rotte

Ausrüstung: → 2 paar Sensenklauen

Option: → Tyranidenkriegerrotten dürfen auch als HQ-Auswahl eingesetzt werden.

Jedes Modell kann bis zu zwei der folgenden Waffenmorphen gegen je ein paar Sensenklauen eintauschen:

→ Säurespucker...4Pkt(6Pkt)

→ Zangenkrallen...2Pkt

→ Neuralfresser...Kostenlos(4Pkt)

→ Stachelfaust...Kostenlos

→ Bohrkäferschleuder...Kostenlos

→ Stachelwürger...6Pkt(10Pkt)/Biozidkanone...

→ Tentakelpeitsche...Kostenlos

10Pkt(16Pkt) (für jede 3 Modelle max. eine)

Die Gesamte Rotte darf folgende Biomorphe erhalten:

→ Adrenalindrüsen...3Pkt/Modell(I),
2Pkt/Modell(KG)

→ Fanghaken...2Pkt/Modell

→ Toxinkammern...3Pkt/Modell

→ Sprungangriff...8Pkt/Modell

→ Chitinschuppen...3Pkt/Modell

→ Flügel...14Pkt/Modell (Rotte zählt dann als Sturmauswahl)

→ Verbesserte Sinne...2Pkt/Modell

Liktor 80 Pkt	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	6	0	6	4	2	6	2(3)	10	5

Rotte: → 1 Liktor Darf für je 80 Pkt bis zu 2 weitere Likatoren erhalten (handeln unabhängig voneinander)

Einheitentyp: → Infanterie

Sonderregeln: → Versteckte Aufstellung → Pheromonenspur → Zurückfallen

Ausrüstung: → Ein paar Zangenkrallen und ein paar Sensenklauen
→ Fresstentakel

=====

Standard

=====

Gantenrotte 60 Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	3	3	3	3	1	4	1	5	6

Rotte: →12 Modelle Darf für je 5 Punkte bis zu 20 weitere Ganten erhalten
Einheitentyp: →Infanterie
Ausrüstung: →Stachelfaust
Sonderregeln: →Instinktives Verhalten →Rotte

Die gesamte Rotte darf ihre Stachelfäuste gegen eine der folgenden Waffenmorphie tauschen:
 →Bohrkäferschleuder...1Pkt/Modell
 →Neuralfresser...2Pkt/Modell

Die gesamte Rotte kann folgende Biomorphe erhalten:
 →Adrenalindrüsen...1Pkt/Modell(I und KG) →Toxinkammern...2Pkt/Modell
 →Chitinschuppen...1Pkt/Modell →Zahllos...80Pkt (nur wenn die Rotte aus min.
 →Fanghaken...1Pkt/Modell 30 Modellen besteht)
 →Pirscher...2Pkt/Modell

Symbiontenrotte 100 Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	6	0	4	4	1	6	2	10	5

Rotte: →6 Modelle Darf für je 18 Punkte bis zu 6 weitere Symbionten erhalten
Einheitentyp: →Infanterie
Ausrüstung: →2 paar Zangenkrallen
Sonderregeln: →Furchtlos →Infiltrieren →Rotte →Sprinten

Die gesamte Rotte darf ein paar Zangenkrallen gegen folgendes eintauschen:
 →Sensenklauen...4Pkt/Modell

Die gesamte Rotte kann folgende Biomorphe erhalten:
 →Chitinschuppen...4Pkt/Modell →Toxinkammern...3Pkt/Modell
 →Injektor...3Pkt/Modell

Und/oder eine der folgenden Kopfmorphe:
 →Säurezunge...4Pkt/Modell →Fanghaken...1Pkt/Modell
 →Fresstentakel...1Pkt/Modell

Hormagantenrotte 100 Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	4	3	3	3	1	4	1(2)	5	6

Rotte: →12 Modelle Darf für je 8 Punkte bis zu 20 weitere Hormaganten erhalten

Einheitentyp: →Infanterie

Sonderregeln: →Instinktives Verhalten →Rotte
→Sprungangriff →Sprinten

Ausrüstung: →Ein paar Sensenklauen

Die gesamte Rotte kann folgende Biomorphe erhalten:

→Adrenalindrüsen...1Pkt/Modell(I und KG) →Toxinkammern...2Pkt/Modell
→Chitinschuppen...1Pkt/Modell →Zahllos...100Pkt (nur wenn die Rotte aus min. 30 Modellen besteht)
→Fanghaken...1Pkt/Modell

=====

Sturm

=====

Venatorenrotte 135 Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	5	3	4	4	2	5	3(5)	10	5

Rotte: →3 Venatoren Darf für je 45 Punkte bis zu 6 weitere Venatoren erhalten

Ausrüstung: →2 Paar Sensenklauen

Einheitentyp: →Bestie

Sonderregeln: →Venatorenangriff →Rotte

Die gesamte Rotte darf ein Paar Sensenklauen gegen folgendes eintauschen:
→Zangenkrallen...2Pkt/Modell

Die gesamte Rotte darf eine der folgenden Waffenmorphie erhalten:
→Säurespucker...6Pkt/Modell →Stachelfaust...6Pkt/Modell
→Neuralfresser...10Pkt/Modell

Gargoylenrotte 95 Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	3	3	3	3	1	4	2	10	6

Rotte: →8 Gargoylen Darf für je 12 Punkte bis zu 26 weitere Gargoylen erhalten

Ausrüstung: →Bohrkäferschleuder

Einheitentyp: →Sprungtruppen

Sonderregeln: →Rotte

=====

Unterstützung

=====

Carnifex 115 Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	3	2	9	6	4	1	2(4)	10	3
Kreischer-Killer 120 Punkte	3	2	9	6	4	1	2(3)	10	3

- Ausrüstung:
- 2 paar Sensenklauen(Carnifex)
 - Ein paar Sensenklauen und Sync. Neuralfresser (Kreischer-Killer)
 - Bioplasma(Kreischer-Killer)
- Einheitentyp:
- Monströse Kreatur
- Sonderregeln:
- Sturmangriff(Carnifex)

Darf ein paar Sensenklauen gegen folgenden Waffenmorph eintauschen: (Carnifex)

→ Scherenklauen...15Pkt

Darf ein paar Sensenklauen und/oder den Sync. Neuralfresser gegen folgende Waffenmorphe eintauschen: (Kreischer Killer)

→ Stachelwürger...10Pkt

→ Sync. Säurespucker...5Pkt

→ Biozidkanone...30Pkt

Kann folgende Biomorphe erhalten:

- | | |
|--|--|
| <p>→ Adrenalindrüsen...6Pkt(I), 4Pkt(KG)</p> <p>→ Verstärktes Exoskelett...20Pkt</p> <p>→ Chitinschuppen...25Pkt</p> <p>→ Verstärkte Sehnen...5Pkt</p> <p>→ Injektor...8Pkt</p> <p>→ Regeneration...30Pkt</p> <p>→ Gehärtetes Chitin...15Pkt</p> | <p>→ Toxinkammern...6Pkt</p> <p>→ Toxisches Miasma</p> <p>→ Keulenschwanz...5Pkt/Sensenschwanz...10Pkt</p> <p>→ Stachelporen...5Pkt/Sporenzysten...5Pkt</p> <p>→ Hauer...10Pkt/Säurezunge...6Pkt</p> <p>→ Verbesserte Sinne...8Pkt</p> |
|--|--|

=====

Sonderregeln und Waffen

=====

Synapse

Manche Tyranideneinheiten projizieren eine Aura, die niedere Tyranidenkreaturen steuert. Alle *Rotten* in 12 Zoll Umkreis bekommen folgende Sonderregeln:

- *Furchtlos*
- *Durch Deckung bewegen*
- *Ewiger Krieger* (nur durch Waffen bis einschließlich S9, nicht gegen Psi-Waffen)
- Einheiten verlieren ihre Sonderregel *Instinktives Verhalten*

Hinweis: Alle Effekte der „Synapse“ und der „Verbesserten Synapse“ gelten auch für das Modell, dass sie ausstrahlt! Außerdem „überstrahlt“ die „Verbesserte Synapse“ die normale, weswegen eine Einheit die unter beiden Auren steht immer die bessere benutzt.

Verbesserte Synapse:

Manche mächtige Tyranidenkreaturen (zb. der Schwarmtyrant) projizieren eine noch stärkere Synapsenaura. Diese hat die selben Effekte wie die normale „Synapse“, jedoch mit folgenden Modifikationen:

- Sie besitzt eine Reichweite von 18 Zoll
- Alle *Rotten* bekommen die Sonderregel *Ewiger Krieger* (ohne Beschränkungen)

Instinktives Verhalten

Wenn Niedere Tyranidenkreaturen nicht mehr vom Schwarmbewusstsein kontrolliert werden, fallen sie in totale Unordnung.

Die Rote zieht sie sich bei verpatzten Moraltests automatisch in Richtung der nächsten Synapsenkreatur zurück (wenn eine vorhanden ist, ansonsten normal). Außerdem muss die Rote jedes mal, wenn sie sich bewegen will einen Moraltest ablegen, verpatzt sie in, ist sie *Niedergehalten*.

Tyrantenbioplasma

Das Bioplasma eines Schwarmtyranten ist nicht so mächtig, wie das eines Carnifexes, jedoch immer noch tödlich. Es kann wie eine normale Waffe mit folgendem Profil abgefeuert werden:

Reichweite	S	DS	Typ
12 Zoll	4	6	Sturm 1, Explosiv

Bioplasma

Das Bioplasma eines Carnifexes ist äußerst tödlich und kann selbst einen Space Marine in Stücke reißen oder einen Terminator Meter weit zurück schleudern. Es kann wie eine normale Waffe mit folgendem Profil abgefeuert werden:

Reichweite	S	DS	Typ
12 Zoll	5	5	Sturm 1, Explosiv, Niederhalten

Sturmangriff

Ein Carnifex kann sich mit mörderischer Geschwindigkeit seinen Gegnern nähern und alles in seinem Weg zermalmen.

Am Anfang deiner Bewegungsphase kann sich der Carnifex entscheiden einen Sturmangriff durchzuführen. Er macht dann einen 12+W6Zoll *Panzerschock* in eine beliebige Richtung (ignoriert *Schwieriges Gelände*), so als wäre er ein (Lebender-)Panzer. Des weiteren erleiden alle getroffenen Infanterieeinheiten W6 Treffer mit Stärke 10 (Rüstungs- und Rettungswürfe sind erlaubt). Sollte der Carnifex am Ende dieser Bewegung in 1'' Umkreis von Gegnerischen Einheiten stehen, ist er mit diesen im Nahkampf gebunden und zählt als Angreifer mit Fragmentgranaten.

Beachte:

- 1) Sollte der Carnifex bei der Bewegung verbündete Modelle, gegnerische Monströse Kreaturen oder gegnerische Panzer berühren, hält der Carnifex sofort 1 Zoll davor an.
- 2) Ein Modell das *Tot oder Ehre* macht, trifft den Carnifex automatisch und muss ihn mit einer Attacke KOMPLETT vernichten, ansonsten wird das Modell zertrampelt und als Verlust entfernt!

Verstärkte Sehnen

Kreaturen mit diesem Biomorph haben stärkere Sehnen in den Beinen, was es ihnen ermöglicht sich schneller über das Schlachtfeld zu bewegen und sich besser ihren Weg durch Gelände zu bahnen.

Eine Kreatur mit diesem Biomorph zählt als mit Fragmentgranaten ausgestattet und darf Tests für Schwieriges Gelände wiederholen.

Venatorenangriff

Venatoren graben sich tief hinter Feindliche Linien um sich dort plötzlich aus dem Boden auszugraben und über ihre ahnungslosen Feinde herzufallen. Rotten mit dieser Sonderregel dürfen das Schlachtfeld als *Schocktruppen* betreten und dürfen danach noch angreifen, jedoch dann NICHT mehr sprinten oder schießen!

Zahllos

Tyranidenangriffe zeichnen sich dadurch aus, dass eine schier endlose Flut an Tyraniden gegen die Verteidigungen des Gegners anrennen.

Wenn eine Rote ausgelöscht wurde, kommt sie in deinem darauf folgenden Spielerzug in voller Stärke wieder zurück (so als käme sie aus der Reserve). Sie zählt als vernichtet, agiert jedoch auf dem Schlachtfeld wie eine normale Einheit. Die Rote kommt unbegrenzt oft wieder, jedoch erhält der Gegner jedes mal einen Abschusspunkt, wenn er sie vollständig vernichtet.

Zangenkrallen

Zangenkrallen sind in der Lage selbst die dickste Panzerung zu durchbrechen.

Modelle mit einem paar Zangenkrallen besitzen die Sonderregel *Rüstungbrechend*. Wenn ein Modell zwei(2) paare besitzt, haben zusätzlich Trefferwürfe von 6 DS 2.

Biozidkanone

Eine Biozidkanone ist die vielleicht mächtigste Fernkampf-Waffe der Tyraniden.

Sie feuert mit mehrfacher Schallgeschwindigkeit Säurekristalle ab, die verheerenden Schaden anrichten können. Sie feuert mit folgendem Profil:

Reichweite	S	DS	Typ
36 Zoll	S+2 (max. 10)	4	Sturm x

Wenn die Waffe gegen geschlossene Fahrzeuge eingesetzt wird, erleidet sie einen Malus von -1 auf der Schadenstabelle, wenn sie einen Volltreffer erzielt.

Versteckte Aufstellung

Liktoren sind die Vorboten jeder Tyranideninvasion. Sie können sich bewegen, ohne entdeckt zu werden und sorgen für Angst und Schrecken hinter den feindlichen Linien. Ein Lektor beginnt das Spiel IMMER in Reserve. Wenn er verfügbar ist, muss er per Schocktruppen-Regel in ein Geländestück schockten, aus dem er nicht heraus abweichen kann.

Zurückfallen

Ein Lektor schlägt blitzschnell zu und verschwindet genauso schnell, wie er gekommen ist. Nachdem der Lektor zugeschlagen hat, darf er versuchen sich aus dem Nahkampf zu lösen. Er besitzt die Sonderregel *Zurückfallen*, jedoch darf er dies tun, BEVOR gegnerische Modelle zugeschlagen haben (nur wenn diese eine niedrigere Initiative haben wie er). Logischerweise funktioniert dies nur, wenn der Lektor angegriffen hat und nicht angegriffen wurde!

Pheromonenspür

Der Lektor versprüht Pheromone, die andere Tyranideneinheiten anlocken.

Pro Lektor in deiner Armee, darfst du pro Spielzug einen Reservewurf wiederholen, jedoch nicht für den Lektor selbst (oder andere Liktoren). Der Lektor muss dafür nicht auf dem Spielfeld sein.

Sporenminen

Wenn eine Sporenmine näher als 1 Zoll an gegnerischen Einheiten herankommt, detoniert sie und alle anderen Minen im Schwarm sofort am Anfang der Schussphase des aktuellen Spielerzuges. Platziere die 3 Zoll Schablone zentriert über der Sporenmine. ALLE darunter befindlichen Modelle, die nicht zum Sporenminenschwarm gehören, werden getroffen.

Änderungen in Version 1.1:

- Sonderregel Zurückfallen wurde verändert
- Sonderregel Venatorenangriff wurde verändert
- Sonderregel Sturmangriff wurde verändert
- Sonderregel Zangenkrallen wurde verändert
- Sonderregel Zahllos wurde verändert

Änderungen in Version 1.2:

- Punktekosten von Waffenmorphen wurden stark gesenkt
- Sturmangriff des Carnifexes wurde überarbeitet