

# CODEX: AELDARI

## Indomitus, Version 1.0

In diesen Dokumenten sammeln wir Regeländerungen und präsentieren unsere Antworten auf die häufig gestellten Fragen der Spieler. Oft sind diese Änderungen durch neue Veröffentlichungen oder Feedback der Community nötig. In anderen Fällen sind diese Änderungen Errata, um Fehler zu korrigieren oder eine Regel, die nicht so eindeutig wie gewünscht war, eindeutig zu formulieren.

## AKTUALISIERUNGEN & ERRATA

### Seite 92 – Die Ynnari

Füge nach dem fünften Aufzählungspunkt den folgenden Aufzählungspunkt ein:

- „Für die Fähigkeit *Fäden des Schicksals* gelten **HARLEKINE-** und **DRUKHARI-**Einheiten, die in ein **YNNARI-**Kontingent aufgenommen werden, als hätten sie das Schlüsselwort **ASURYANI**.“

### Seite 97 – Mutwillige Raserei

Ändere den zweiten Satz zu:

„Bis jene Attacken abgehandelt wurden, verwundet bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit ein unmodifizierter Verwundungswurf von 6 automatisch.“

### Seite 120 – Psidisziplinen

Ändere den zweiten Satz des zweiten Absatzes zu:

„Wenn jener **PSIONIKER** eine **ANHRATHE**-Einheit ist, so ersetze stattdessen jedes Vorkommen der Schlüsselwörter **<WELTSCHIFF>-ASURYANI-KERN** bei jener Psikraft (sofern diese vorkommen) durch das Schlüsselwort **ANHRATHE** und jedes Vorkommen der Schlüsselwörter **<WELTSCHIFF>-ASURYANI-CHARAKTERMODELL** bei jener Psikraft (sofern diese vorkommen) durch die Schlüsselwörter **ANHRATHE-CHARAKTERMODELL**.“

### Seite 131 – Psionische Fähigkeiten, Kollektive Verweigerung

Streiche den letzten Satz dieser Fähigkeit.

### Seite 143 – Fäden des Schicksals

Ändere den ersten Satz zu:

„Wenn jede Einheit deiner Armee das Schlüsselwort **ASURYANI** hat und von demselben Weltenschiff stammt (ausgenommen Einheiten mit den Schlüsselwörtern **PHÖNIXKÖNIG**, **ANHRATHE** oder **FRAKTIONSLOS**), kannst du zu Beginn jeder Schlachtrunde einen „Fäden des Schicksals“-Wurf ausführen.“

### Seite 144 – Das Glück des Lachenden Gottes

Ändere den ersten Satz zu:

„Wenn jede Einheit deiner Armee das Schlüsselwort **HARLEKINE** hat und gleiche Saedath darstellt (ausgenommen Einheiten mit dem Schlüsselwort **SOLITÄR** oder **FRAKTIONSLOS**), erhältst du zu Beginn jeder Schlachtrunde eine Anzahl Glück-Wiederholungswürfe abhängig von der Größe der gespielten Schlacht, wie der folgenden Tabelle zu entnehmen ist.“

### Seite 148, 151, 162 – Autarch, Jain Zar, Todesfeen

Ändere den ersten Satz der Fähigkeit *Todesfeen-Maske* oder *Schreckensklage* zu:

„Jedes Mal, wenn du eine feindliche Einheit als Ziel eines Angriffs der Einheit des Trägers wählst, kann jene feindliche Einheit gegen jenen Angriff kein Abwehrfeuer geben oder standhalten.“

### Seite 150 – Baharroth, Wolkenwandler

Ändere diese Fähigkeit zu:

„Einmal pro Zug, wenn sich dieses Modell neu ordnet oder eine Kampftrance-Bewegung ausführt, kannst du dieses Modell stattdessen vom Schlachtfeld entfernen und erneut irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, wo es sich weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen befindet.“

### Seite 163 – Skorpionkrieger, Ausrüstungsoptionen

Ändere den ersten Aufzählungspunkt zu:

- „Die Shurikenpistole des Skorpionkrieger-Exarchen kann durch 1 Skorpionschere ersetzt werden.“

### Seite 167 – Warpsspinnen, Flimmersprung

Füge am Ende dieser Fähigkeit den folgenden Satz hinzu:

„Dein Gegner kann dann neue Ziele für jenen Angriff wählen, wenn er möchte.“

### Seite 171 – Unterstützungswaffen

Ändere den Attackenwert im Profil dieser Einheit zu „2“ und den Moralwert zu „7“.

### Seite 182 – Ensemble

Füge in der Schlüsselwortzeile dieses Datenblattes das Schlüsselwort „**KERN**“ hinzu.

### Seite 183 – Solitär, Fähigkeit *Blitzangriff*

Ändere den ersten Satz zu:

„Einmal pro Schlacht kann dieses Modell in deiner Bewegungsphase einen Blitzangriff ausführen, wenn es eine normale Bewegung ausführt.“

## F&A

*Anmerkung der Designer: Kampftrance und Geländezonen*  
*Mehrere Fähigkeiten im Codex: Aeldari erlauben Einheiten, Modifikatoren auf bestimmte Bewegungen zu ignorieren (etwa das Weltenschiff-Alaitoc-Attribut Verborgenen) oder sich eine feste Entfernung zu bewegen (wie die Gefechtsoption Unübertroffene Flinkheit). Hier sei angemerkt, dass keine dieser Fähigkeiten einem Spieler erlaubt, den Abzug auf Kampftrance-Bewegungen für Bewegungen durch Geländezonen zu ignorieren.*

*F. Wenn ein Spieler einen Wurf wiederholen will, der einen Würfel beinhaltet, der mit der Fähigkeit Fäden des Schicksals manipuliert wurde, werden dann alle Würfel für jenen Wurf wiederholt?*

*A. Ja.*

**Beispiel:** *David benötigt einen Angriffswurf von 10 oder mehr. Um seine Chance auf Erfolg zu maximieren, entschließt er, einen der Würfel für jenen Wurf zu manipulieren, dann wirft er den anderen. Leider würfelt David eine 3, was für seinen Angriffswurf ein Gesamtergebnis von 9 bedeutet, und das reicht nicht, um erfolgreich anzugreifen. David entscheidet dann, die Gefechtsoption Befehlswiederholungswurf einzusetzen, um jenen Angriffswurf zu wiederholen. Wenn er dies tut, muss er auch den manipulierten Würfel erneut werfen.*