WARHAMMER 40.000:
DARK ELDAR

Offizielles Update 7. Edition, Version 1.0

Obwohl wir uns bemühen, dafür zu sorgen, dass unsere Publikationen frei von Fehlern sind, schleichen sich manchmal dennoch welche ein. Zudem veröffentlichen wir gelegentlich überarbeitete Regeln, die es erforderlich machen, dass ältere Ausgaben unserer Publikationen auf den neuesten Stand gebracht werden. Wenn dies notwendig wird, befassen wir uns damit so zeitnah wie möglich und veröffentlichen daher regelmäßig Updates. Wenn Änderungen an einem Update-Dokument vorgenommen werden, wird die Versionsnummer erhöht und alle Änderungen zur vorhergehenden Version werden in Magenta 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-Dokument besteht aus drei Teilen: Regeländerungen, Errata und „Fragen & Antworten“. Die Errata korrigieren etwaige Fehler in einer Publikation, während Regeländerungen die Publikation auf den neuesten Stand der Regeln bringen. Im Teil „Fragen & Antworten“ (kurz „F&A“) werden häufig gestellte Regelfragen beantwortet. Du kannst Updates natürlich direkt in dein Exemplar eintragen, am sinnvollsten ist aber, einfach einen Ausdruck dieses Dokuments bei deinem Exemplar aufzubewahren.

REGELÄNDERUNGEN

Dieser Codex wurde für eine vorherige Ausgabe der Regeln geschrieben, weshalb du aktuelle Einheitentypen und Rumpfpunkte der folgenden Tabelle entnehmen musst. Du wirst auch feststellen, dass einige Waffen im Codex in einem anderen Format präsentiert sind als in Warhammer 40.000: Die Regeln. Doch keine Sorge – sofern es in diesem Dokument nicht ausdrücklich anders angegeben ist, sind sie dennoch weiterhin gültig.

Einheit	Typ
Abscheulichkeit	Infanterie (Charaktermodell)
Acothyst	Infanterie (Charaktermodell)
Archon	Infanterie (Charaktermodell)
Arenachampion	Eldar-Jetbike (Charaktermodell)
Asdrubael Vect	Infanterie (Charaktermodell)
Baron Sathonyx	Infanterie mit Sprungmodul (Charaktermodell)
Bestienmeister	Bestie (Charaktermodell)
Cronos-Parasitenmaschine	Monströse Kreatur
Dracon	Infanterie (Charaktermodell)
Drazhar	Infanterie (Charaktermodell)
Fleischgeborener Kabalenkrieger	Infanterie
Folterer	Infanterie
Fürstin Malys	Infanterie (Charaktermodell)
Grotesque	Infanterie
Haemonculus	Infanterie (Charaktermodell)
Haemonculus-Ältester	Infanterie (Charaktermodell)
Hagashîn	Infanterie
Harlequin	Infanterie
Harpyie	Infanterie mit Sprungmodul
Hekatrix	Infanterie (Charaktermodell)
Hekatrix-Blutbraut	Infanterie
Helliarch	Infanterie mit Sprungmodul (Charaktermodell)
Hellion	Infanterie mit Sprungmodul
Herzog Sliscus	Infanterie (Charaktermodell)
Hyemshîn	Eldar-Jetbike
Inccubus	Infanterie
Kabalenkrieger	Infanterie
Kheradruakh	Infanterie (Charaktermodell)
Khymäre	Bestie
Klaivex	Infanterie (Charaktermodell)
Klauenbestie	Bestie
Lelith Hesperax	Infanterie (Charaktermodell)
Lhamaeanerin	Infanterie
Mandrak	Infanterie
Medusid	Infanterie
Meistermime	Infanterie (Charaktermodell)
Nachtteufel	Infanterie (Charaktermodell)
Schicksalsleser	Infanterie (Charaktermodell)
Sichelflügel-Schwarm	Bestie
Sirene	Infanterie (Charaktermodell)
Solarith	Infanterie mit Sprungmodul (Charaktermodell)
Sslyth	Infanterie
Succubus	Infanterie (Charaktermodell)
Sybarith	Infanterie (Charaktermodell)
Talos-Schmerzmaschine	Monströse Kreatur
Todesjoker	Infanterie (Charaktermodell)
Urien Rakarth	Infanterie (Charaktermodell)
Yr’ghul	Infanterie

Fahrzeug	Typ	RP
Nachtrabe-Jagdbomber	Fahrzeug (Flieger)	3
Schattenbarke	Fahrzeug (Antigrav, Offen, Schnell, Transporter)	3
Schattenjäger	Fahrzeug (Antigrav, Offen, Schnell)	3
Schattenviper	Fahrzeug (Antigrav, Offen, Schnell, Transporter)	2
Sichelflügel-Jäger	Fahrzeug (Flieger)	3

Diverse – Zwei Widerstandswerte
Wenn im Profil eines Modells zwei Widerstandswerte angegeben sind, von denen einer in Klammern gesetzt ist, benutzt du immer den Wert in Klammern. Ignoriere den anderen Wert.

Seite 25 – Fernkampf-Giftwaffen
Ignore diesen Absatz; benutze stattdessen die Sonderregel *Gift* aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 27 – Hagashîn, Hydraklingen
Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Würfle die Anzahl von Bonusattacken zu Beginn jeder Kampfunterphase neu aus."

Seite 29 – Hyemshîn, Klingenjetbike
Ignoriere den dritten Satz (Turbobooster).

Seite 31 – Inccubi, Klaivar
Ersetze den gesamten Regeltext durch das folgende Profil:

Reichw.	S	DS	Typ
-	+1	2	Nahkampf, Zweihändig

Seite 31 – Inccubi, Demi-Klaivar
Ersetze diesen Eintrag durch:
„Demi-Klaivar sind Nahkampfwaffen, die entweder separat geführt oder zu einer größeren Klinge zusammengesetzt werden können. Entscheide zu Beginn jeder Kampfunterphase, auf welche Weise jedes Demi-Klaivar geführt werden soll; benutze dann das gewählte Profil für die Dauer dieser Unterphase. Beachte, dass das Demi-Klaivar auch separat geführt als eine einzige Nahkampfwaffe gilt.

	Reichw.	S	DS	Typ
Separat	-	Träger	2	Nahkampf, +2 Attacken
Zweihändig	-	+2	2	Nahkampf, Zweihändig"

Seite 31 – Inccubi, Erwähltes Opfer
Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Zu Beginn jeder Kampfunterphase darf er ein feindliches *unabhängiges Charaktermodell* wählen."

Seite 40 – Talos, Zufällige Attacken
Ändere den dritten Satz wie folgt: „Würfle zu Beginn jeder Kampfunterphase neu aus, wie viele Attacken der Talos in dieser Unterphase hat."

Seite 42, 87 – Schicksalsleser
Ein Schicksalsleser hat die Sonderregel *Psioniker (Meisterschaftsgrad 1).*

Ein Schicksalsleser hat die Psikraft *Schleier der Tränen.*

Schleier der Tränen **Warpenergie 1**
Mit einer in die Luft gezeichneten Geste entzieht der Schicksalsleser seine Harlequin-Kameraden dem Blick des Feindes.

Segen. *Schleier der Tränen* betrifft den Schicksalsleser und seine Einheit. Jede feindliche Einheit, die den Schicksalsleser oder seine Einheit als Ziel wählt, muss 2W6x2 würfeln. Wenn der Schicksalsleser oder seine Einheit sich nicht innerhalb dieser Reichweite in Zoll befinden, darf die feindliche Einheit in diesem Spielerzug nicht schießen.

Seite 45 – Schattenjäger, Luftangriff
Ersetze den Eintrag durch das Folgende:
„**Luftangriff:** Ein Schattenjäger, der sich mit Marschgeschwindigkeit bewegt hat, kann alle seine Waffen mit der vollen Ballistischen Fertigkeit seiner Besatzung abfeuern."

Seite 46, 93 – Sichelflügel-Jäger, Sonderregeln
Entferne die Sonderregel *Schocktruppen.*

Seite 46 – Sichelflügel-Jäger, Luftangriff

Seite 46 – Sichelflügel-Jäger, Überschall
Benutze die entsprechende Regel aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 47, 93 – Nachtrabe-Jagdbomber, Sonderregeln
Entferne die Sonderregel *Schocktruppen.*

Seite 47 – Nachtrabe-Jagdbomber, Luftangriff
Ignoriere diesen Eintrag.

Seite 47 – Nachtrabe-Jagdbomber, Überschall
Benutze die entsprechende Regel aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 50 – Kheradruakh, der Dunkle Henker
Ersetze den Eintrag der Henkersklinge durch:
„Dies ist eine Nahkampfwaffe mit dem folgenden Profil:

Reichw.	S	DS	Typ
-	Träger	3	Nahkampf, Enthaupter

Enthaupter: Jeder Verwundungswurf von 6 mit dieser Waffe hat die Sonderregel *Sofort ausschalten.*"

Seite 52 – Drazhar, Riposte
Ersetze den gesamten Absatz durch das Folgende:
„**Riposte:** Drazhars ist ein so geschickter Kämpfer, dass er immer wenn er im Nahkampf bei einem Rüstungswurf eine 6 würfelt, sofort eine Bonusattacke mit Stärke 4 und DS 2 gegen die Einheit richten darf, die die Verwundung verursacht hat."

Seite 52 – Drazhar, Sprungstoß
Ändere den ersten Satz wie folgt: „Zu Beginn jeder Kampfunterphase, in dem Drazhar im Nahkampf gebunden ist, doch nachdem Herausforderungen ausgesprochen und angenommen oder abgelehnt wurden, darf er sich an jede beliebige Position im selben Nahkampf bewegen, an der genügend Platz ist, um ihn zu platzieren."

Seite 53 – Fürstin Malys, Die Klinge der Fürstin
Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Die Klinge der Fürstin ist eine Nahkampfwaffe mit DS 3."

Seite 53 – Fürstin Malys, Vorahnungen
Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Zu Beginn des Spiels, nachdem beide Seiten aufgestellt haben, doch bevor *Infiltratoren* aufgestellt und *Scouts* neu aufgestellt werden, darf der Spieler der Dark Eldar W3 Einheiten seiner Armee neu aufstellen oder sogar in *Reserve* nehmen. Beachte, dass Einheiten, die auf diese Weise neu aufgestellt werden und nicht in *Reserve* platziert werden, nicht außerhalb der Aufstellungszone der Dark Eldar aufgestellt werden dürfen."

Seite 55 – Asdrubael Vect, Zepter der Dunklen Stadt
Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Es ist eine Nahkampfwaffe mit DS 3, die immer auf 3+ verwundet."

Seite 58 – Ausrüstung der Dark Eldar, Staubklinge
Ändere den letzten Satz wie folgt: „Eine Staubklinge ist eine Nahkampfwaffe mit DS 2 und der Sonderregel *Sofort ausschalten*."

Seite 62 – Fleischmaske
Ändere den vierten und fünften Satz wie folgt: „Jede feindliche Einheit, die im Nahkampf mit dem Träger gebunden ist, muss zu Beginn der Kampfunterphase, nachdem Herausforderungen ausgesprochen und angenommen oder abgelehnt wurden, einen Moralwerttest bestehen. Besteht sie den Test nicht, darf sie den Träger in dieser Kampfunterphase nicht attackieren, darf aber ganz normal andere Modelle attackieren, sofern sie sich nicht in einer Herausforderung mit dem Träger befindet."

Seite 81 – Einen Armeeorganisationsplan verwenden und Standardmissionen
Bitte ignoriere dies und benutze die Regeln in der Sektion „Schlachtvorbereitungen" in Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 83, 85 – Meisterhaemonculus, Der Hellionfürst, Herr der Zirkel
Ersetze in allen Fällen „in einer Armee, die" durch „in einem Kontingent, das".

Seite 87 – Harlequine, Todesjoker
Ändere den eingeklammerten Text in der Option, einen Harlequin zum Todesjoker aufzuwerten, wie folgt: „(Shurikenpistole und Nahkampfwaffe werden ersetzt durch Kreischerkanone)"

ERRATA

Seite 29 – Hyemshîn, Jagdklingen
Ändere den dritten Satz wie folgt: „[…] verursacht die Einheit pro Hyemshîn in der Einheit W3 Treffer mit Stärke 4 und DS - gegen eine einzelne Nichtfahrzeugeinheit, die sich auf der Linie und nicht im Nahkampf befindet."

Seite 48 – Baron Sathonyx, Knochen des Propheten
Ersetze „welche Armee zuerst ihre Aufstellungszone wählen darf" durch „welche Armee den ersten Spielerzug hat".

Seite 49 – Lelith Hesperax, Eine Klasse für sich
Ersetze den ersten Satz durch „Ist Leliths Kampfgeschick höher als das aller feindlichen Modelle, mit denen sie sich in Basekontakt befindet, so erhält sie eine Anzahl Bonusattacken, die der Differenz zwischen ihrem Kampfgeschick und dem höchsten Kampfgeschick dieser Modelle entspricht."

Seite 49 – Lelith Hesperax – Die durchdringende Klinge
Ersetze den zweiten Satz durch folgenden: „Ihre Nahkampf-Attacken ignorieren Rüstungfswürfe."

Seite 62 – Portalfokus
Ersetze im vierten Satz „in Basekontakt mit dem Träger, wenn er das Portal aktiviert" durch „in Basekontakt mit dem Träger und nicht innerhalb von 2 Zoll eines feindlichen Modells oder eines anderen Portals, wenn er das Portal aktiviert".

Seite 63 – Nachtfeld
Ersetze im zweiten Satz „reduziert die Reichweite feindlicher Einheiten" durch „reduziert die Reichweite der Waffen feindlicher Einheiten".

F&A

F: Wann erhält eine Einheit mit Macht durch Schmerz Schmerzmarker für Modelle/Einheiten mit der Fähigkeit, ins Spiel zurückzukehren? (Seite 25)
A: Das Modell/die Einheit muss vollständig zerstört sein, weshalb nur dann ein Schmerzmarker erlangt wird, wenn das Modell/die Einheit vollständig und endgültig aus dem Spiel genommen wird.

F: Wenn eine Einheit Hellion ihre Sonderregel Zurückfallen einsetzt und ein feindliches unabhängiges Charaktermodell mit sich reißt, was geschieht, wenn sich das unabhängige Charaktermodell nach der Zurückfallen-Bewegung innerhalb von 2 Zoll zu einer Einheit seiner Seite befindet? (Seite 28)
A: In diesem Fall musst du das *unabhängige Charaktermodell* die minimale Distanz bewegen, die nötig ist, dass es mehr als 2 Zoll von allen mit ihm befreundeten Modellen entfernt ist.

F: Nur der Archon, zu dem eine Lhamaeanerin gehört, profitiert auch von ihrer Sonderregel Meisterin der Gifte. Wann lege ich fest, welcher Hofstaat des Archons zu welchem Archon gehört? (Seite 35)
A: Welcher Hofstaat welchem Archon gehört, solltest du zu Beginn jedes Spiels festlegen. Archonten mit einem Hofstaat, dem eine oder mehrere Lhamaeanerinnen angehören, profitieren von der Sonderregel *Meisterin der Gifte.*

F: Erzeugt eine Cronos-Parasitenmaschine, die ein Fahrzeug zerstört, durch Seelensauger, Seelenstrudel oder Seelensonde einen Schmerzmarker? (Seite 41)
A: Nein.

F: Kann Drazhars Sonderregel Sprungstoß benutzt werden, um Drazhar aus einer Herausforderung zu entfernen, an der er beteiligt ist, oder um ihn in eine Herausforderung zu bringen, an der er nicht beteiligt ist? (Seite 52)
A: Nein.

F: Wenn ein Modell mit einer Dschinnklinge und einer anderen speziellen Nahkampfwaffe (etwa einem Peiniger) bewaffnet ist und sich entscheidet, nicht mit der Dschinnklinge zu attackieren, erhält es dann trotzdem die zwei Bonusattacken? (Seite 56)
A: Nein.

F: Betrifft die Urne der Verdammten Seelen auch Fahrzeuge, die Psioniker sind? (Seite 61)
A: Nein.

F: Wenn ein Fahrzeug seine verbesserten Äthersegel benutzt hat, kann es dann im selben Spielerzug noch Vollgas geben? (Seite 63)
A: Ja.

Stand: Juli 2014