

CODEX : AELDARI

Version Indomitus 1.0

Ces documents recueillent les amendements aux règles et nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. La plupart du temps, ces amendements sont des mises à jour rendues nécessaires par les nouvelles sorties et les remarques de la communauté. D'autres fois, il s'agira d'errata visant à corriger des erreurs ou à clarifier une règle le cas échéant.

MISES À JOUR & ERRATA

Page 92 – Les Ynnari

Ajoutez la puce suivante après la cinquième :

- “Pour les besoins de l'aptitude les Fils du Destin, les unités **ARLEQUINS** et **DRUKHARI** incluses dans un Détachement **YNNARI** sont considérées comme ayant le mot-clé **ASURYANI**.”

Page 97 – Frénésie Malicieuse

Remplacez la deuxième phrase par :

“Jusqu'à ce que ces attaques soient résolues, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, un jet de touche non modifié de 6 blesse automatiquement la cible.”

Page 120 – Disciplines Psychiques

Remplacez la deuxième phrase du deuxième paragraphe par :

“Si le **PSYKER** est une unité **ANHRATHE**, à la place, remplacez toutes les occurrences des mots-clés **BASE ASURYANI <VAISSEAU-MONDE>** du pouvoir (le cas échéant) par le mot-clé **ANHRATHE** et toutes les occurrences des mots-clés **PERSONNAGE ASURYANI <VAISSEAU-MONDE>** du pouvoir (le cas échéant) par les mots-clés **PERSONNAGE ANHRATHE**.”

Page 131 – Vigueurs Psychiques, Abjuration Collective

Supprimez la dernière phrase de cette aptitude.

Page 143 – Les Fils du Destin

Remplacez la première phrase par :

“Si toutes les unités de votre armée ont le mot-clé **ASURYANI** et proviennent du même vaisseau-monde (hormis les unités avec le mot-clé **SEIGNEUR PHÉNIX**, **ANHRATHE** ou **NEUTRE**), au début de chaque round de bataille, vous pouvez effectuer un jet de Fils du Destin.”

Page 144 – Chance du Dieu Moqueur

Remplacez la première phrase par :

“Si toutes les unités de votre armée ont le mot-clé **ARLEQUINS** et suivent le même same saedath (hormis les unités ayant le mot-clé **SOLITAIRE** ou **NEUTRE**), au début de chaque round de bataille, vous gagnez un nombre de relances de Chance en fonction du format de la bataille jouée, comme indiqué ci-dessous.”

Page 148, 151, 162 – Autarque, Jain Zar, Banshees Huantes

Remplacez la première phrase de l'aptitude Masque de Banshee Huante ou Complainte de la Terreur de cette unité par :

“Chaque fois que vous choisissez une unité ennemie comme cible d'une charge faite par l'unité du porteur, l'unité ennemie ne peut pas tirer en État d'Alerte ni Préparer sa Défense contre la charge.”

Page 150 – Baharroth, Foulée Nébuleuse

Remplacez cette aptitude par :

“Une fois par tour, quand cette figurine Consolide ou effectue un mouvement de Transe Guerrière, vous pouvez à la place la retirer et la replacer n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" des figurines ennemies.”

Page 163 – Scorpions Foudroyants, Options d'Équipement

Remplacer la première puce par :

- “Le pistolet shuriken de l'Exarque Scorpion Foudroyant peut être remplacé par 1 pince de Scorpion.”

Page 167 – Araignées Spectrale, Vacillement

Ajoutez la phrase suivante à la fin de cette aptitude :

“Votre adversaire peut alors choisir de nouvelles cibles pour la charge en question, s'il le souhaite.”

Page 171 – Armes d'Appui

Remplacez la caractéristique d'Attaques sur profil de cette unité par “2” et la caractéristique de Commandement par “7”.

Page 182 – Troupe

Ajoutez le mot-clé “**BASE**” à la ligne de Mots-clés de cette fiche technique.

Page 183 – Solitaire, aptitude Blitz

Remplacez la première phrase par :

“Une fois par bataille, à votre phase de Mouvement, quand cette figurine effectue un Mouvement Normal, elle peut faire un Blitz.”

FAQ

Note des Concepteurs: Transe Guerrière et Zone de Terrain

Il y a plusieurs aptitudes dans le Codex: Aeldari qui permettent à des unités d'ignorer les modificateurs à certains mouvements (comme l'Attribut de Vaisseau-monde d'Alaitoc Maîtrise du Terrain) ou se déplacer à une distance fixe (comme le Stratagème Agilité Hors Pair). Il convient de préciser qu'aucune de ces aptitudes ne permet à un joueur d'ignorer le malus au mouvement de Transe Guerrière lié au fait de se déplacer à travers une Zone de Terrain.

Q. Si un joueur souhaite relancer un jet qui contient un dé manipulé grâce à l'aptitude les Fils du Destin, tous les dés du jet sont-ils relancés?
R. Oui.

Exemple: David a besoin de faire un jet de charge de 10 ou plus. Afin de se donner les meilleures chances de réussite, il décide de manipuler un des dés pour ce jet, et jeter l'autre. Hélas, David obtient 3, pour un jet de charge total de 9, ce qui est insuffisant pour réussir la charge. David décide alors d'utiliser le Stratagème de Relance de Commandement pour relancer le jet de Charge. Quand il l'effectue, il doit également relancer le dé manipulé.