



KAMPFPATROUILLE: AELDARI

DIE SCHICKSALSBRECHER

Die Asuryani der Weltenschiffe sind stets bemüht, den Lauf des Schicksals zu manipulieren, um die Überlebenschancen ihres Volkes zu steigern. Runenprophetin Iraneth ist eine Veteranin dieser endlosen Aufgabe. Sie hat in der gesamten Galaxis gekämpft, um Bedrohungen abzuwehren und zu neutralisieren, und sie versteht, dass eine schnelle und vielseitige Eingreiftruppe ihr bestes Werkzeug ist, um ihren Willen durchzusetzen. Daher führt sie eine Armee an, die schnell und entschlossen zuschlagen kann und in Feuergefechten aus nächster Nähe ebenso brilliert wie in Überfällen und Rückzugsgefechten.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

A Runenprophetin Iraneth [1 Modell]

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Psisturm; Shurikenpistole; Runenspeer.

B Schützengardisten [11 Modelle]

- 10 Schützengardisten sind ausgerüstet mit: Shurikenkatapult; Handwaffe.
- 1 Waffenplattform ist ausgerüstet mit: Sternkanone; Handwaffe.

C Windreiter [6 Modelle]

- 4 Windreiter sind ausgerüstet mit: Zwillingsshurikenkatapult; Handwaffe.
- 2 Windreiter sind ausgerüstet mit: Impuls laser; Handwaffe.

D Phantomlord [1 Modell]

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Laserlanze; 2 Shurikenkatapulten; Geistergleve.





KAMPFPATROUILLE: AELDARI

DIE SCHICKSALSBRECHER

FÄHIGKEITEN

Die für die Schicksalsbrecher erforderlichen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie sind speziell für Kampfpatrouille-Spiele entwickelt. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Fäden des Schicksals* –, die auf dem Datenblatt jeder Einheit aufgeführt ist und unten beschrieben wird.

FÄDEN DES SCHICKSALS

Die Aeldari leben am Rande der Auslöschung. Ihre Runenpropheten haben gelernt, die Zukunft zu lesen und die vielen Stränge des Schicksals zu sehen, die ihr Volk erwarten, und welche Konsequenzen es hat, diesen zu folgen. Einfaches Handeln zum richtigen Zeitpunkt kann katastrophale Ereignisse verhindern, was den Aeldari bei ihrem anhaltenden Kampf ums Überleben hilft.

Führe zu Beginn der Schlacht einen Fäden-des-Schicksals-Wurf aus, indem du zwölf W6 wirfst.

Wenn du willst, kannst du dann alle diese Würfel neu werfen, aber wenn du das tust, wirf einen W6 weniger. Du kannst weiter auf diese Weise alle Würfel neu werfen, wobei du jedes Mal einen W6 weniger wirfst, bis du mit den Ergebnissen zufrieden bist (oder bis du nur noch einen W6 übrig hast).

Wenn du mit den Ergebnissen zufrieden bist, werden die verbliebenen Würfel deine Schicksalswürfel für die Schlacht. Diese Ergebnisse können nicht weiter verändert und nicht neu gewürfelt werden, es sei denn, eine Regel besagt ausdrücklich etwas anderes. Lege deine Schicksalswürfel zur Seite – dies ist dein Schicksalswürfelvorrat.

Bevor du einen Würfelwurf für ein Modell oder eine Einheit deiner Armee mit der Fähigkeit *Fäden des Schicksals* ausführst, kannst du, wenn du mindestens einen Würfel in deinem Schicksalswürfelvorrat hast, einen jener Schicksalswürfel einsetzen. Um das zu tun, wähle einen jener Schicksalswürfel, um jenen Würfelwurf zu ersetzen. Der ersetzte Würfel wird nicht geworfen; stattdessen wird der Wert des gewählten Schicksalswürfels verwendet, als wäre er geworfen worden (dies zählt für alle Regelbelange als ein unmodifizierter Würfelwurf jenes Werts). Jeder Schicksalswürfel kann nur einmal auf diese Weise verwendet werden. Nachdem du einen Schicksalswürfel verwendet hast, entferne ihn aus deinem Schicksalswürfelvorrat und würfle mit allen übrigen Würfeln, die Teil jenes Würfelwurfs sind (sofern noch welche geworfen werden müssen). Du kannst Schicksalswürfel für die folgenden Arten von Würfelwürfen einsetzen:

- Vorrückenwurf
- Erschütterungstest
- Angriffswurf
- Schadenswurf
- Trefferwurf
- Schutzwurf
- Verwundungswurf

VERBESSERUNGEN

Dein **RUNENPROPHET**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Voraussicht. Diese kannst du durch Rätselhafte Macht ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

VORAUSSICHT (PSIONISCH)

Die Runenpropheten der Aeldari haben die Gabe, die Fäden des Schicksals und das bruchstückhafte Netz, das sie in die Zukunft spinnen, wahrzunehmen. Die wahrhaftig Begabten vermögen, das Muster des Gewebes zu manipulieren und das zu erkennen, was kommen wird, und führen ihre Anhänger dementsprechend.

Einmal pro Zug kannst du die Einheit des Trägers für 0 BP als Ziel der Gefechtsoption Abwehrfeuer geben wählen. Wenn sich die Einheit des Trägers in Reichweite um einen Missionszielmarker befindet, den du kontrollierst, werden Treffer bei unmodifizierten Trefferwürfen von 4+ erzielt, wenn du die Gefechtsoption abhandelst. Ansonsten werden Treffer bei unmodifizierten Trefferwürfen von 5+ erzielt, wenn du die Gefechtsoption abhandelst.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

RÄTSELHAFTE MACHT (PSIONISCH)

Dieser Krieger verfügt über besondere psionische Macht und erhält zusätzliche Kraft aus dem kalten Zorn, den er gegenüber all jenen verspürt, die danach trachten, die Auslöschung der Völker der Aeldari zu beschleunigen. Er entfesselt jene beträchtlichen Kräfte ohne Gnade oder Zögern gegen seine Feinde und tötet sie mit zuckenden, grünen Blitzen oder treibt sie mit geisterhaften Halluzinationen in den Wahnsinn.

Wiederhole bei jeder psionischen Attacke des Trägers einen Trefferwurf, Verwundungswurf und Schadenswurf von 1.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Unbegreifliche Agenda. Dieses kannst du durch Eine höhere Bestimmung ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

UNBEGREIFLICHE AGENDA

Die Schlachtpläne der Asuryani basieren auf den prophetischen Einsichten ihrer Runenpropheten und sind geschärft durch ihre unheimliche, fremdartige Weisheit. Oft mögen ihre Taten dem Feind wie Wahnsinn erscheinen, doch in Wahrheit dient jeder einzelne Schritt der Aeldari dazu, sie dem Sieg näherzubringen.

Am Ende deines Zuges erhältst du 3 SP, wenn du mindestens einen Missionszielmarker kontrollierst, der nicht in deiner Aufstellungszone ist und den du zu Beginn des Zuges nicht kontrolliert hast.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

EINE HÖHERE BESTIMMUNG

Diese Schlacht hier ist nur ein Schritt auf einem längeren Weg, der in die Schatten einer Zukunft führt, die noch keine Gestalt hat. Der Feind stellt lediglich Hindernisse oder Ablenkungen auf diesem Weg dar.

Am Ende der Schlacht erhältst du 10 SP, wenn sich mindestens eine Einheit deiner Armee (ausgenommen erschütterte Einheiten) vollständig in der Aufstellungszone deines Gegners befindet.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst folgende Gefechtsoptionen einsetzen:



PFEILSCHNELLE REAKTIONEN

DIE SCHICKSALSBRECHER – KAMPFTAKTIK

Die Reaktionen der Aeldari sind so schnell, dass sie den Geschossen, Energiestrahlen und Klingen ihre Feinde mit verächtlicher Leichtigkeit ausweichen können.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **ÆLDARI-INFANTERIE**- oder eine **BERITTENE ÆLDARI**-Einheit deiner Armee, die als Ziel einer oder mehrerer der Attacken der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke gegen deine Einheit 1 vom Trefferwurf ab.



1 BP



GESCHOSSHAGEL

DIE SCHICKSALSBRECHER – KAMPFTAKTIK

Mit unheimlicher Synchronizität fokussieren die Aeldari ihr Feuer zu einem vernichtenden Geschosshagel, der sein glückloses Ziel plötzlich und restlos vernichtet.

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Bis zu zwei **BERITTENE ÆLDARI**-Einheiten deiner Armee oder eine **ÆLDARI-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells jener Einheiten 1 zum Trefferwurf.



1 BP



ZEPHIRFLINK

DIE SCHICKSALSBRECHER – STRATEGISCHE LIST

Gegen die Aeldari erscheint der Kampf wie der gegen Luft und Rauch. Sie bewegen sich unglaublich schnell und agil, und schlagen zu und ziehen sich wieder zurück, noch ehe der Feind ihre Anwesenheit wirklich bemerkt hat.

WANN: Am Ende deiner Fernkampfphase

ZIEL: Bis zu zwei **BERITTENE ÆLDARI**-Einheiten deiner Armee, die sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befinden, oder eine **ÆLDARI-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet

EFFEKT: Jede jener Einheiten kann eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen.

EINSCHRÄNKUNGEN: Bis zum Ende des Zuges kommen jene Einheiten nicht infrage, einen Angriff anzusetzen.



1 BP

RUNENPROPHETIN IRANETH

B 7" W 3 RW 6+ LP 4 MW 6+ MK 1
4+ RETTUNGSWURF



Kampfpatrouille-Datenblatt

Iraneths Anhänger suchen ihre Führung in der Schlacht. Ihre psionischen Fähigkeiten erlauben ihr, die Absichten des Feindes offenzulegen und die Auswirkungen ihrer Attacken zu berechnen. Ihre größte Waffe ist ihr Verstand, denn mit einem einzelnen Gedanken kann sie schreckliche Psistürme beschwören oder das Schicksal selbst verändern.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Psisturm [EXPLOSIV, PSIONISCH]	24"	W6	3+	6	-2	W3
Runenspeer [STURM, PSIONISCH]	12"	1	2+	9	0	3
Shurikenpistole [STURM, PISTOLE]	12"	1	2+	4	-1	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Runenspeer [PSIONISCH]	Nahkampf	2	2+	3	0	3

ANFÜHRERIN

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen: **SCHÜTZENGARDISTEN**.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführerin**

FRAKTION: **Fäden des Schicksals**

Gunst des Schicksals (psionisch): In deiner Befehlsphase kannst du einen W6 werfen: Wähle bei 2+ eine befreundete **AELDARI**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um diesen **PSIONIKER**. Ziehe bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase bei jeder Attacke gegen jene Einheit 1 vom Verwundungswurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, PSIONIKERIN, RUNENPROPHETIN, IRANETH



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **AELDARI**

SCHÜTZENGARDISTEN

B 7" W 3 RW 4+ LP 1 MW 6+ MK 2 **SCHÜTZENGARDIST**
7" 3 4+ 2 6+ 0 **WAFFENPLATTFORM**



Kampfpatrouille-Datenblatt

Schützensgardisten sind vielseitige Unterstützungstruppen, die schreckliche Feuerhagel aus ihren Shurikenkatapulten abgeben können. Sie bemannen auch Antigrav-Waffenplattformen, die mit einer Reihe von mächtigen Waffen ausgerüstet werden können, mit denen sie feindliche Panzer vernichten oder Horden von Infanterie niedermähen können.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Shurikenkatapult [STURM]	18"	2	3+	4	-1	1
Sternenkanone	36"	2	3+	8	-3	2

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	3+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Fäden des Schicksals**

Verteidiger des Schicksals: Wirf am Ende deiner Befehlsphase für jeden Missionszielmarker, den du kontrollierst und in dessen Reichweite sich mindestens eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit befindet, einen W6 und füge ihn mit dem gerade gewürfelten Ergebnis deinem Schicksalswürfelvorrat hinzu.

Plattformbesatzung: Wenn das letzte Schützensgardist-Modell in dieser Einheit zerstört wird, werden alle verbleibenden Waffenplattform-Modelle in dieser Einheit ebenfalls zerstört.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GARDISTEN, SCHÜTZENGARDISTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **AELDARI**

WINDREITER

B	W	RW	LP	MW	MK
14"	4	3+	2	6+	2



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die Jetbikes der Windreiter können Meilen in Sekunden zurücklegen, und solche Maschinen zu beherrschen, erfordert großes Können. Windreiter müssen dies und mehr können, denn in der Schlacht wird von ihnen erwartet, dass sie jeden Widerstand mit verheerenden Salven aus den an ihren Jetbikes montierten Waffen zerfetzen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Impuls laser	36"	6	3+	5	0	1
Zwillingsshurikenkatapult [STURM, SYNCHRONISIERT]	18"	2	3+	4	-1	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	3	0	1

PATROUILLETRUPPS

Zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen kann diese Einheit in zwei Einheiten zu je drei Modellen aufgeteilt werden. Wenn du dies tust muss jede jener Einheiten ein Modell mit Impuls laser enthalten.

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Fäden des Schicksals

Schneller Tod: Bei jeder Fernkampftacke eines Modells dieser Einheit gegen das nächste infrage kommende Ziel kannst du einen Trefferwurf von 1 wiederholen. Ist das Ziel jener Attacke in Reichweite eines Missionszielmarkers, den dein Gegner kontrolliert, kannst du stattdessen den Trefferwurf wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, FLIEGEN, WINDREITER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
AELDARI

PHANTOMLORD

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	11	2+	10	6+	3



Kampfpatrouille-Datenblatt

Phantomlords sind schlanke, hoch aufragende Phantomkristallkonstrukte, die vom Geist eines gefallenen Helden der Aeldari angetrieben werden. Diese mächtigen Geisterkrieger können eine Menge Waffen tragen, von energetisierten Fäusten und intelligenten Säbeln bis hin zu schweren Waffen, die Kampfpanzer oder Infanterietrupps aus der Ferne vernichten können.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laserlanze	36"	1	4+	12	-3	W6+2
Shurikenkatapult [STURM]	18"	2	4+	4	-1	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Geistergleve – Stoß	Nahkampf	4	4+	10	-3	W6+1
Geistergleve – Rundumhieb	Nahkampf	8	4+	7	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende 1

Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, LÄUFER, PHANTOMKONSTRUKT, PHANTOMLORD

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
AELDARI