

KLINGEN DES CEGORACH

Diese Datenblätter ermöglichen dir, Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen der Harlequins auszutragen. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der beschriebenen Einheit sowie jedwede Ausrüstung und besondere Fähigkeiten, über die sie verfügt.

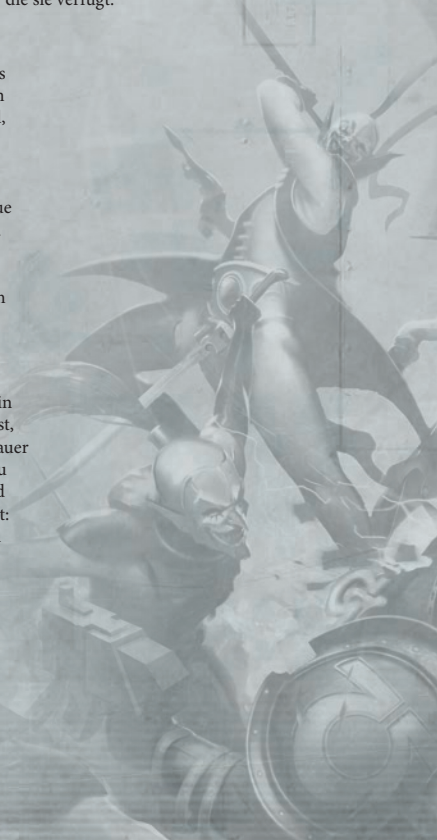
SCHLÜSSELWÖRTER

Auf den folgenden Datenblättern wirst du das Schlüsselwort **<MASQUE>** finden. Dies ist ein Platzhalter für ein Schlüsselwort deiner Wahl, wie unten beschrieben.

<MASQUE>

Die meisten Harlequins gehören einer Masque an und haben das Schlüsselwort **<MASQUE>**. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du festlegen, welcher Masque sie angehört. Du ersetzt dann einfach jedes **<MASQUE>**-Schlüsselwort auf dem Datenblatt durch den Namen der von dir gewählten Masque.

Wenn du zum Beispiel einen Troupe Master in deine Armee aufnimmst und entschieden hast, dass er der Masque der Mitternächtlichen Trauer angehört, wird sein Fraktionsschlüsselwort zu **MITTERNÄCHTLICHE TRAUER** geändert und seine Fähigkeit *Choreograph des Krieges* lautet: „Du kannst Verwundungswürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **MITTERNÄCHTLICHE-TRAUER**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.“



TROUPE MASTER



4



Ein Troupe Master ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Troupe-Master-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Troupe Master	9"	2+	2+	2	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Troupe-Master-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Holofelder: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, unabhängig von der Größe der Explosionsmarker, die ihr anliegen.

Harlequingürtel: Diese Einheit kann sich durch Modelle und Gelände bewegen, als wären sie nicht da.

Choreograph des Krieges: Du kannst Verwundungswürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten <MASQUE>-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, TROUPE MASTER

SHADOWSEER



Ein Shadowseer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Halluzinogen-Granatwerfer; Nebelstab.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Shadowseer	9"	2+	2+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Halluzinogen-Granatwerfer	Handfeuerwaffe	18"	1	6+	6+	-
Nebelstab	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Holofelder: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, unabhängig von der Größe der Explosionsmarker, die ihr anliegen.

Harlequingürtel: Diese Einheit kann sich durch Modelle und Gelände bewegen, als wären sie nicht da.

Vor Unheil geschützt: Ziehe 1 von Verwundungswürfen für Attacks ab, die **LEICHTE** <MASQUE>-Einheiten als Ziel haben, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, SHADOWSEER

TROUPE



8



Eine Troupe ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 15**) oder 12 Modellen (**Macht 18**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Troupe-Pistolen; Troupe-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Troupe (5 Modelle)	9"	3+	3+	1	1	6	6+
Troupe (10 Modelle)	9"	3+	3+	2	2	6	6+
Troupe (12 Modelle)	9"	3+	3+	3	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Troupe-Pistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	6+	6+	-
Troupe-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	x8	6+	6+	-

FÄHIGKEITEN

Holofelder: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, unabhängig von der Größe der Explosionsmarker, die ihr anliegen.

Harlequingürtel: Diese Einheit kann sich durch Modelle und Gelände bewegen, als wären sie nicht da.

FRAKTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, TROUPE

DEATH JESTER



Ein Death Jester ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kreischerkanone; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Death Jester	9"	2+	2+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kreischerkanone	Schwer	24"	1	6+	7+	Scharfschütze
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Terrortruppen

Holofelder: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, unabhängig von der Größe der Explosionsmarker, die ihr anliegen.

Harlequingürtel: Diese Einheit kann sich durch Modelle und Gelände bewegen, als wären sie nicht da.

FRAKTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, DEATH JESTER

SOLITAIRE



8



Ein Solitaire ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Solitaire-Waffen.
Diese Einheit kann nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Solitaire	14"	2+	2+	4	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Solitaire-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	4+	5+	-

FÄHIGKEITEN

Holofelder: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, unabhängig von der Größe der Explosionsmarker, die ihr anliegen.

Harlequingürtel: Diese Einheit kann sich durch Modelle und Gelände bewegen, als wären sie nicht da.

Der Pfad der Verdammnis: Diese Einheit kann kein **KRIEGSHERR** sein.

FRAKTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, SOLITAIRE

SKYWEAVERS



Skyweavers sind eine Einheit, die aus 2 Modellen besteht. Sie kann aus 4 Modellen (**Macht 17**) oder 6 Modellen (**Macht 26**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Skyweavers (2 Modelle)	17"	3+	3+	1	1	6	5+
Skyweavers (4 Modelle)	17"	3+	3+	2	2	6	5+
Skyweavers (6 Modelle)	17"	3+	3+	3	3	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Impulskanone	Schwer	24"	1	8+	4+	-
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Sternenbolas	Schwer	12"	1	6+	8+	-
Zephirgleve	Nahkampf	Nahkampf	1	5+	5+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie auch mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: 1 Sternenbolas; 1 Zephirgleve.
- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie auch mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: 1 Impulskanone; 1 Shurikenkanone.

FÄHIGKEITEN

Holofelder: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, unabhängig von der Größe der Explosionsmarker, die ihr anliegen.

FRAKTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BIKER, FLIEGEN, SKYWEAVERS

VOIDWEAVER

**9**

Ein Voidweaver ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Shurikenkanonen; Impulskanone; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Voidweaver	17"	3+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Impulskanone	Schwer	24"	1	8+	4+	-
Prismatische Kanone	Schwer	24"	1	6+	6+	-
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Impulskanone kann diese Einheit mit 1 Prismatischen Kanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Holofelder: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, unabhängig von der Größe der Explosionsmarker, die ihr anliegen.

FRAKTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, VOIDWEAVER

STARWEAVER



Ein Starweaver ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
2 Shurikenkanonen; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Starweaver	17"	3+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Offen

Holofelder: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, unabhängig von der Größe der Explosionsmarker, die ihr anliegen.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete <MASQUE>-INFANTERIE-Modelle transportieren.

FRAKTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, STARWEAVER

WEBWAY GATE



Ein Webway Gate ist eine Einheit, die aus 1 Modell aus zwei separaten Teilen besteht. Wenn du diese Teile aufstellst, platziere sie so, dass sie einen Torbogen bilden, bei dem die Füße 5 Zoll voneinander entfernt sind.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Webway Gate	-	-	-	-	3	-	5+

FÄHIGKEITEN

Schimmernde Ankunft: Wenn diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann sie irgendwo aufgestellt werden, wo sie weiter als 12 Zoll von der Aufstellungszone deines Gegners und feindlichen Einheiten sowie weiter als 3 Zoll von allen anderen Geländestücken und dem Mittelpunkt aller Missionszielmarker entfernt ist.

Webway Gate: Diese Einheit ist nie außer Befehlsreichweite: ihr wird nie ein „Außer Befehlsreichweite“-Marker angelegt. Wenn du Entfernungen zu und von dieser Einheit misst, miss zum und vom nächsten Punkt dieser Einheit. Diese Einheit kann nicht von Kommandooptionen oder den Fähigkeiten anderer Einheiten betroffen werden. Wird ein Webway Gate zerstört, entferne beide Teile vom Schlachtfeld.

Angriff aus dem Netz: Nachdem diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, können befreundete **AELDARI**-Einheiten (außer Befestigungen), die noch nicht aufgestellt wurden, als Taktische Reserve in einem Zweig des Netzes der Tausend Tore aufgestellt werden statt auf dem Schlachtfeld. Während des Schritts „Verstärkungen aufstellen“ kann aus jedem befreundeten Webway Gate eine Einheit in einem Zweig des Netzes der Tausend Tore als Verstärkung herauskommen; eine Einheit, die aus einem Webway Gate herauskommt, muss vollständig innerhalb von 3 Zoll um das Webway Gate und weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt aufgestellt werden. Nicht mehr als die Hälfte der Einheiten in deiner Armee kann als Taktische Reserve aufgestellt werden.

FRAKTION: AELDARI

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, GEBÄUDE, WEBWAY GATE