

## LAME DI CEGORACH

Queste schede tecniche ti consentono di combattere battaglie ad Apocalypse con le tue miniature degli Harlequins. Ciascuna include i profili delle caratteristiche dell'unità che descrive, oltre a qualsiasi equipaggiamento e abilità speciale che potrebbe avere.

### KEYWORDS

In queste schede tecniche ti imbatterai nella keyword **<MASQUE>**. Si tratta di un indicatore per una keyword a tua scelta, come descritto di seguito.

#### <MASQUE>

Gran parte delle unità degli Harlequins appartiene a una masque e ha la keyword **<MASQUE>**. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, devi decidere a quale masque appartiene. Poi sostituisci la keyword **<MASQUE>** ogni volta che appare su quella scheda tecnica con il nome della masque che hai scelto.

Ad esempio, se vuoi includere nella tua armata un Troupe Master e hai deciso che appartiene alla Masque Dolore della Mezzanotte, la sua keyword di fazione **<MASQUE>** cambia in **DOLORE DELLA MEZZANOTTE** e la sua abilità Coreografo di Guerra sarà: 'Puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi sferrati con le armi da mischia dalle unità del **DOLORE DELLA MEZZANOTTE** amiche fintanto che esse si trovano entro 6" da questa unità.'



# TROUPE MASTER

**4**

Un Troupe Master è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi del Troupe Master.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Troupe Master</b>	9"	2+	2+	2	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi del Troupe Master	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

## ABILITÀ

**Oloscudi:** usa i D12 quando effettui i tiri salvezza per questa unità, indipendentemente dalla dimensione dei segnalini esplosione accanto ad essa.

**Cintura A-Grav:** questa unità può attraversare modelli e terreni come se non ci fossero.

**Coreografo di Guerra:** puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi sferrati con le armi da mischia dalle unità della <MASQUE> amiche fintanto che esse si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, TROUPE MASTER

# SHADOWSEER



7



Uno Shadowseer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lanciagranate allucinogeno; bastone della nebbia.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Shadowseer</b>	9"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciagranate allucinogeno	Piccola	18"	1	6+	6+	-
Bastone della nebbia	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

## ABILITÀ

**Oloscudi:** usa i D12 quando effettui i tiri salvezza per questa unità, indipendentemente dalla dimensione dei segnalini esplosione accanto ad essa.

**Cintura A-Grav:** questa unità può attraversare modelli e terreni come se non ci fossero.

**Scudo Protettivo:** sottrai 1 dai tiri per ferire degli attacchi che hanno come bersaglio unità **LEGGERE** della <MASQUE> fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, SHADOWSEER

# TROUPE

**8**

Una Troupe è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 15) o 12 modelli (Valore di Potenza 18). È equipaggiata con: pistole della Troupe; armi della Troupe.

	<b>M</b>	<b>AC</b>	<b>AB</b>	<b>A</b>	<b>Fe</b>	<b>D</b>	<b>S</b>
<b>Troupe (5 modelli)</b>	9"	3+	3+	1	1	6	6+
<b>Troupe (10 modelli)</b>	9"	3+	3+	2	2	6	6+
<b>Troupe (12 modelli)</b>	9"	3+	3+	3	2	6	6+

<b>ARMA</b>	<b>TIPO</b>	<b>GITTATA</b>	<b>A</b>	<b>FCI</b>	<b>FCC</b>	<b>ABILITÀ</b>
Pistole della Troupe	Piccola	12"	Mod.	6+	6+	-
Armi della Troupe	Mischia	Mischia	x8	6+	6+	-

## ABILITÀ

**Oloscudi:** usa i D12 quando effettui i tiri salvezza per questa unità, indipendentemente dalla dimensione dei segnalini esplosione accanto ad essa.

**Cintura A-Grav:** questa unità può attraversare modelli e terreni come se non ci fossero.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, TROUPE

# DEATH JESTER

**5**

Un Death Jester è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone stridente; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Death Jester</b>	9"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone stridente	Pesante	24"	1	6+	7+	Precisione
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

## ABILITÀ

### Truppe di Terrore

**Oloscudi:** usa i D12 quando effettui i tiri salvezza per questa unità, indipendentemente dalla dimensione dei segnalini esplosione accanto ad essa.

**Cintura A-Grav:** questa unità può attraversare modelli e terreni come se non ci fossero.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, DEATH JESTER

# SOLITAIRE

**8**

Un Solitaire è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi del Solitaire. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Solitaire</b>	14"	2+	2+	4	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi del Solitaire	Mischia	Mischia	Mod.	4+	5+	-

## ABILITÀ

**Oloscudi:** usa i D12 quando effettui i tiri salvezza per questa unità, indipendentemente dalla dimensione dei segnalini esplosione accanto ad essa.

**Cintura A-Grav:** questa unità può attraversare modelli e terreni come se non ci fossero.

**La Via della Dannazione:** questa unità non può essere un **GENERALE**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, SOLITAIRE

# SKYWEAVERS



7



Gli Skyweavers sono un'unità che include 2 modelli. Può comprendere 4 modelli (Valore di Potenza 17) o 6 modelli (Valore di Potenza 26). Sono equipaggiati con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Skyweavers (2 modelli)</b>	17"	3+	3+	1	1	6	5+
<b>Skyweavers (4 modelli)</b>	17"	3+	3+	2	2	6	5+
<b>Skyweavers (6 modelli)</b>	17"	3+	3+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Cannone elettromagnetico	Pesante	24"	1	8+	4+	-
Bolas stellari	Pesante	12"	1	6+	8+	-
Lama dello zefiro	Mischia	Mischia	1	5+	5+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	11+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 bolas stellari; 1 lama dello zefiro.
- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 cannone shuriken; 1 cannone elettromagnetico.

## ABILITÀ

**Oloscudi:** usa i D12 quando effettui i tiri salvezza per questa unità, indipendentemente dalla dimensione dei segnalini esplosione accanto ad essa.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, MOTOCICLISTA, VOLARE, SKYWEAVERS

# VOIDWEAVER

**9**

Un Voidweaver è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 cannoni shuriken; cannone elettromagnetico; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Voidweaver</b>	17"	3+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Cannone prismatico	Pesante	24"	1	6+	6+	-
Cannone elettromagnetico	Pesante	24"	1	8+	4+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone elettromagnetico, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone prismatico.

## ABILITÀ

**Oloscudi:** usa i D12 quando effettui i tiri salvezza per questa unità, indipendentemente dalla dimensione dei segnalini esplosione accanto ad essa.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, VOIDWEAVER

# STARWEAVER



7



Uno Starweaver è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 cannoni shuriken; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Starweaver	17"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone shuriken	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

## ABILITÀ

### Scoperto

**Oloscudi:** usa i D12 quando effettui i tiri salvezza per questa unità, indipendentemente dalla dimensione dei segnalini esplosione accanto ad essa.

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 6 modelli di **FANTERIA** della <MASQUE> amici.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, TRASPORTO, STARWEAVER

# WEBWAY GATE

**6**

Un Webway Gate è un'unità che include 1 modello formato da due pezzi separati. Quando schiererai tali pezzi collocati in modo da formare un arco, con le basette a 5" di distanza.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Webway Gate</b>	-	-	-	-	<b>3</b>	-	<b>5+</b>

## ABILITÀ

**Arrivo Scintillante:** quando questa unità viene schierata sul campo di battaglia, può essere collocata ovunque a più di 12" dalla zona di schieramento avversaria e da qualsiasi unità nemica, e a più di 3" da qualsiasi altro elemento di terreno e dal centro di qualsiasi segnalino obiettivo.

**Portale della Rete:** questa unità non è mai Lontana dal Comando: non collocare mai un segnalino Lontano dal Comando accanto ad essa. Quando misuri le distanze da e fino a questa unità, fallo da e fino al suo punto più vicino. Questa unità non può essere influenzata da Risorse Comando o dalle abilità delle altre unità. Se un Webway Gate viene distrutto, rimuovi dal campo entrambi i pezzi.

**Attacco dalla Rete:** dopo che questa unità è stata schierata sul campo di battaglia, qualsiasi unità **AELDARI** amica, tranne le Fortificazioni, che non è stata ancora schierata può essere schierata in un ramo della Rete come Riserva Tattica invece che sul campo. Nel passo Schierare Rinforzi una singola unità in un ramo della Rete può emergere da ogni Webway Gate amico come rinforzo; un'unità che emerge da un Webway Gate deve essere schierata interamente entro 3" da esso e a più di 9" da qualsiasi unità nemica. Non puoi schierare nelle Riserve Tattiche più di metà del numero totale di unità della tua armata.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** AELDARI

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, EDIFICO, WEBWAY GATE