



BLADES OF CEGORACH

Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Harlequins. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe, así como cualquier equipo y habilidades especiales que posea.

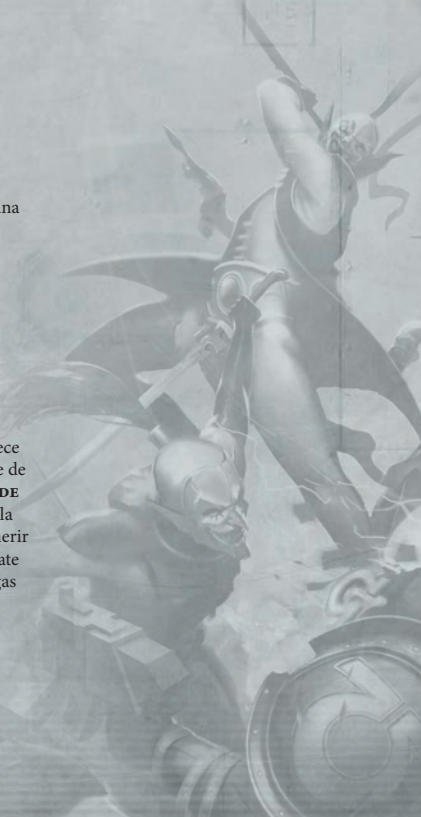
CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás la clave <MASCARADA>. Es una abreviatura para la clave de tu elección, tal y como se describe a continuación.

<MASCARADA>

La mayor parte de Harlequins pertenecen a una mascarada y tienen la clave <MASCARADA>. Cuando incluyes una unidad como esa en tu ejército debes asignar a qué mascarada pertenece esa unidad. Luego sólo tienes que reemplazar la clave <MASCARADA> en todos los lugares donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad con el nombre de tu Mascarada elegida.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Troupe Master en tu ejército y decidieras que pertenece a la mascarada Pesar de Medianoche, su clave de facción <MASCARADA> cambiaría a **PESAR DE MEDIANOCHE** y su habilidad Coreógrafo de la guerra diría "Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades **PESAR DE MEDIANOCHE** amigas a 6" o menos de esta unidad."



TROUPE MASTER



4



Un Troupe Master es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de Troupe Master.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Troupe Master	9"	2+	2+	2	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Troupe Master	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Cinturón antigraavedad. Esta unidad puede moverse a través de miniaturas y escenografía como si no estuvieran allí.

Coreógrafo de la guerra. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate por unidades <MASCARADA> amigas a 6" o menos de esta unidad.

Holopantallas. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, HARLEQUINS, <MASCARADA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TROUPE MASTER

SHADOWSEER



Un Shadowseer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lanzagranadas alucinógenas, vara de bruma.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Shadowseer	9"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzagranadas alucinógenas	Armas ligeras	18"	1	6+	6+	-
Vara de bruma	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Cinturón antigraedad. Esta unidad puede moverse a través de miniaturas y escenografía como si no estuvieran allí.

Holopantallas. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

Proteger del daño. Resta 1 de las tiradas para herir en los ataques que tengan como blanco a unidades **LIGERAS** <MASCARADA> mientras se encuentren a 6" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, HARLEQUINS, <MASCARADA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, SHADOWSEER

TROUPE



8



Una Troupe es una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 15**) o 12 miniaturas (**Potencia de unidad 18**). Está equipada con: pistolas de Troupe, armas de Troupe.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Troupe (5 miniaturas)	9"	3+	3+	1	1	6	6+
Troupe (10 miniaturas)	9"	3+	3+	2	2	6	6+
Troupe (12 miniaturas)	9"	3+	3+	3	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistolas de Troupe	Armas ligeras	12"	Port.	6+	6+	-
Armas de Troupe	Combate	Combate	x8	6+	6+	-

HABILIDADES

Cinturón antigravedad. Esta unidad puede moverse a través de miniaturas y escenografía como si no estuvieran allí.

Holopantallas. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, HARLEQUINS, <MASCARADA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TROUPE

DEATH JESTER



5



Un Death Jester es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón aullador, Armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Death Jester	9"	2+	2+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón aullador	Pesada	24"	1	6+	7+	Francotirador
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Tropas de terror

Cinturón antigraedad. Esta unidad puede moverse a través de miniaturas y escenografía como si no estuvieran allí.

Holopantallas. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, HARLEQUINS, <MASCARADA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, DEATH JESTER

SOLITAIRE



8



Un Solitaire es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de Solitaire. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Solitaire	14"	2+	2+	4	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Solitaire	Combate	Combate	Port.	4+	5+	-

HABILIDADES

Cinturón antigraavedad. Esta unidad puede moverse a través de miniaturas y escenografía como si no estuvieran allí.

Holopantallas. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

Senda de perdición. Esta unidad no puede ser un SEÑOR DE LA GUERRA.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, HARLEQUINS, <MASCARADA>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SOLITAIRE

SKYWEAVERS



Unos Skyweavers son una unidad formada por 2 miniaturas. Puede estar formada por 4 miniaturas (**Potencia de unidad 17**) 6 miniaturas (**Potencia de unidad 26**). Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Skyweavers (2 miniaturas)	17"	3+	3+	1	1	6	5+
Skyweavers (4 miniaturas)	17"	3+	3+	2	2	6	5+
Skyweavers (6 miniaturas)	17"	3+	3+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Cañón de disrupción	Pesada	24"	1	8+	4+	-
Boleadoras de estrella	Pesada	12"	1	6+	8+	-
Filocéfiro	Combate	Combate	1	5+	5+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 boleadoras de estrella, 1 filocéfiro.
- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón shuriken, 1 cañón de disrupción.

HABILIDADES

Holopantallas. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, HARLEQUINS, <MASCARADA>

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, VOLAR, SKYWEAVERS

VOIDWEAVER



9



Un Voidweaver es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones shuriken, cañón de disrupción, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Voidweaver	17"	3+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Cañón prismático	Pesada	24"	1	6+	6+	-
Cañón de disrupción	Pesada	24"	1	8+	4+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de disrupción, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón prismático.

HABILIDADES

Holopantallas. Tira 1D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, HARLEQUINS, <MASCARADA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, VOIDWEAVER

STARWEAVER



Un Starweaver es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 cañones shuriken, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Starweaver	17"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón shuriken	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-

HABILIDADES

Descubierto

Holopantallas. Tira 1D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **INFANTERÍA <MASCARADA>** amigas.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, HARLEQUINS, <MASCARADA>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, TRANSPORTE, STARWEAVER

WEBWAY GATE



6



Una Webway Gate es una unidad formada por 1 miniatura formada por dos piezas separadas. Al desplegarlas, sitúalas formando un arco con las peanas separadas 5".

	M	HA	HP	A	H	L	S
Webway Gate	-	-	-	-	3	-	5+

HABILIDADES

Golpe desde la Telaraña. Después de que esta unidad sea desplegada en el campo de batalla, cualquier unidad **AELDARI** amiga, excepto Fortificaciones, que no se haya desplegado puede situarse en la Telaraña como Reservas tácticas en lugar de desplegarla en el campo de batalla. En el paso Desplegar refuerzos, una unidad de la Telaraña puede emerger desde cada Webway Gate amiga como refuerzos. Una unidad que emerge de una Webway Gate debe desplegarse completamente a 3" o menos de esa Webway Gate y a más de 9" de cualquier unidad enemiga. No puedes desplegar más de la mitad de tus unidades totales como Reservas tácticas.

Llegada brillante. Cuando despliegas esta unidad en el campo de batalla, puedes situarla en cualquier punto que esté a más de 12" de la zona de despliegue de tu oponente y de cualquier unidad enemiga y a más de 3" de cualquier otro rasgo de terreno o del centro de cualquier marcador de objetivo.

Portal a la Telaraña. Esta unidad nunca está Fuera de mando: nunca coloques un Marcador de Fuera de mando junto a ella. Al medir distancias desde y hasta esta unidad, mide desde y hasta el punto más cercano de esta unidad. Esta unidad no se ve afectada por Recursos de mando u otras habilidades de unidad. Si una Webway Gate es destruida, retira ambas piezas del campo de batalla.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, EDIFICIO, WEBWAY GATE