

LAMES DE CEGORACH

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Harlequins. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

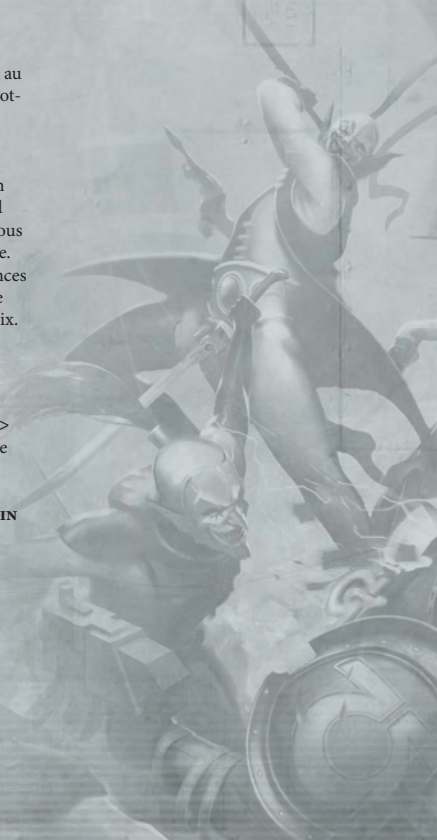
MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé **<MASQUE>**. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

<MASQUE>

La plupart des Harlequins appartiennent à un masque et ont le mot-clé **<MASQUE>**. Quand vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser de quel masque l'unité est issue. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **<MASQUE>** sur la fiche technique de l'unité par le nom du masque de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure un Troupe Master dans votre armée, et que vous décidez qu'il provient du masque du Chagrin Nocturne, son mot-clé de Faction **<MASQUE>** devient **CHAGRIN NOCTURNE** et son aptitude Chorégraphe de la Guerre dirait : "Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **CHAGRIN NOCTURNE** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."



TROUPE MASTER



4



Un Troupe Master est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Troupe Master.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Troupe Master	9"	2+	2+	2	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Troupe Master	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Holochamps : Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

Ceinture Antigrav : Cette unité peut se déplacer à travers les figurines et les éléments de terrain comme s'ils n'étaient pas là.

Chorégraphe de la Guerre : Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités <MASQUE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TROUPE MASTER

SHADOWSEER



Un Shadowseer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance-grenades Hallucinogènes ; Sceptre de Brume.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Shadowseer	9"	2+	2+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lance-grenades Hallucinogènes	Armes Légères	18"	1	6+	6+	-
Sceptre de Brume	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Holochamps : Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

Ceinture Antigrav : Cette unité peut se déplacer à travers les figurines et les éléments de terrain comme s'ils n'étaient pas là.

Bouclier d'Illusions : Soustrayez 1 aux jets de blessure pour les attaques qui ciblent les unités **LÉGÈRES <MASQUE>** tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, SHADOWSEER

TROUPE



8



Une Troupe est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 15**) ou 12 figurines (**Rang de Puissance 18**). Elle est équipée de: Pistolets de Troupe; Lames de Troupe.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Troupe (5 figurines)	9"	3+	3+	1	1	6	6+
Troupe (10 figurines)	9"	3+	3+	2	2	6	6+
Troupe (12 figurines)	9"	3+	3+	3	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Pistolets de Troupe	Armes Légères	12"	Util.	6+	6+	-
Lames de Troupe	Mêlée	Mêlée	x8	6+	6+	-

APTITUDES

Holochamps: Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

Ceintures Antigrav: Cette unité peut se déplacer à travers les figurines et les éléments de terrain comme s'ils n'étaient pas là.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, TROUPE

DEATH JESTER



5



Un Death Jester est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Hurler ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Death Jester	9"	2+	2+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon Hurler	Lourde	24"	1	6+	7+	Sniper
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Troupes de Terreur

Holochamps : Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

Ceinture Antigrav : Cette unité peut se déplacer à travers les figurines et les éléments de terrain comme s'ils n'étaient pas là.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, DEATH JESTER

SOLITAIRE



8



Un Solitaire est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Solitaire.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Solitaire	14"	2+	2+	4	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Solitaire	Mêlée	Mêlée	Util.	4+	5+	-

APTITUDES

Holochamps : Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

Ceinture Antigrav : Cette unité peut se déplacer à travers les figurines et les éléments de terrain comme s'ils n'étaient pas là.

La Voie de la Damnation : Cette unité ne peut pas être un SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, SOLITAIRE

SKYWEAVER



Les Skyweaver sont une unité comprenant 2 figurines. Elle peut comprendre 4 figurines (**Rang de Puissance 17**) ou 6 figurines (**Rang de Puissance 26**). Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Skyweaver (2 figurines)	17"	3+	3+	1	1	6	5+
Skyweaver (4 figurines)	17"	3+	3+	2	2	6	5+
Skyweaver (6 figurines)	17"	3+	3+	3	3	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Canon Disrupteur	Lourde	24"	1	8+	4+	-
Bolas Stellaires	Lourde	12"	1	6+	8+	-
Vouge Zéphyr	Mêlée	Mêlée	1	5+	5+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Bolas Stellaires; 1 Vouge Zéphyr.
- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon Shuriken; 1 Canon Disrupteur.

APTITUDES

Holochamps: Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, VOL, SKYWEAVER

VOIDWEAVER



9



Un Voidweaver est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: 2 Canons Shuriken; Canon Disrupteur; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Voidweaver	17"	3+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Canon Prismatique	Lourde	24"	1	6+	6+	-
Canon Disrupteur	Lourde	24"	1	8+	4+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Disrupteur, cette unité peut être équipée de 1 Canon Prismatique.

APTITUDES

Holochamps: Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, VOIDWEAVER

STARWEAVER



Un Starweaver est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: 2 Canons Shuriken; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Starweaver	17"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

APTITUDES

Découvert

Holochamps: Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE** <MASQUE> amies.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, HARLEQUINS, <MASQUE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, STARWEAVER

WEBWAY GATE



6



Un Webway Gate est une unité comprenant 1 figurine constituée de 2 pièces séparées. Lorsque vous placez ces pièces, faites-le de sorte à former une arche, dont les socles sont espacés de 5" l'un de l'autre.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Webway Gate	-	-	-	-	3	-	5+

APTITUDES

Arrivée Scintillante: Quand cette unité est placée sur le champ de bataille, elle peut l'être n'importe où à plus de 12" de la zone de déploiement adverse et de toute unité ennemie, et à plus de 3" de tout autre élément de terrain ou du centre d'un ou plusieurs pions Objectif.

Portail sur la Toile: Cette unité n'est jamais Hors Commandement : on ne place jamais de pion Hors Commandement à côté d'elle. Mesurez les distances depuis et jusqu'à cette unité depuis et jusqu'au point le plus proche de celle-ci. Cette unité ne peut pas être affectée par les Atouts de Commandement ou les aptitudes d'autres unités. Si un Webway Gate est détruit, retirez du champ de bataille les deux pièces qui le constituent.

Frappe depuis la Toile: Une fois cette unité placée sur le champ de bataille, n'importe quelles unités **AELDARI** amies, autres que des Fortifications, qui n'ont pas déjà été placées peuvent être placées dans un couloir de la Toile en tant que Réserves Tactiques au lieu d'être placées sur le champ de bataille. À l'étape de Placement des Renforts, 1 unité dans un couloir de la Toile peut émerger de chaque Webway Gate ami en tant que renforts ; une unité émergeant d'un Webway Gate doit être placée entièrement à 3" ou moins de ce Webway Gate et à plus de 9" de toute unité ennemie. Vous ne pouvez pas placer plus de la moitié du nombre total d'unités de votre armée en Réserves Tactiques.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, BUILDING, WEBWAY GATE