

EPIC ARMAGEDDON



Harlequins - Ombre Onirique



« Des saltimbanques en costume de carnaval, des acrobates masqués, des bouffons, tels sont les Harlequins à première vue. Mais malheur à quiconque sous-estime leur ruse meurtrière et leur total dévouement à leur cause. Montrez-moi un imbécile qui se gausse de l'allure des Harlequins, et je vous montrerai un cadavre qui s'ignore. »

- Atarque Antelyth Thyllian du Vaisseau-Monde Saim-Hann.

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une Troupe d'Harlequins du Masque de l'Ombre Onirique. Cette liste peut également représenter toute autre Troupe d'un Masque Harlequin conventionnel.

Les Troupes d'Harlequins sont organisées autour de petites formations appelées **détachements**.

Chaque *détachement* peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque *détachement* quelle *amélioration* est autorisée. Chaque *amélioration* autorisée ne peut être prise qu'une fois par *détachement*. Les améliorations font partie intégrante des *détachements* et doivent respecter les règles de cohésion.

Les formations de Supports sont des formations autonomes des *détachements*. Elles ne peuvent pas recevoir d'amélioration. Un maximum d'1/4 des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : Holo-Combinaisons

Au combat, chaque Harlequin porte une Holo-Combinaison qui fragmente sa silhouette en une tornade d'éclats colorés, incapacitant les dispositifs de visée ennemis.

Les Harlequins sont **toujours** touchés avec un **malus de -2**, au tir **comme en assaut**, contre des armes conventionnelles comme de barrage. Ainsi, un 7+ ou un 8+ est parfois requis pour toucher en assaut. Dans ce cas, résolvez-le comme prévu page 15 du Livre de Règles.

Règle spéciale : Lanceurs Mirages

Les Lanceurs Mirages et les holo-champs transforment les véhicules Harlequin en un flou technicolor aveuglant, rendant toute visée impossible.

Les véhicules Harlequins sont aussi concernés par la règle Holo-Combinaisons, bien qu'elle émane d'une technologie différente.

Règle spéciale : Ceintures Antigrav

La Ceinture Antigrav est une merveille de technologie Aeldari. Elle augmente l'agilité naturelle de son porteur au point que les Harlequins peuvent sauter par-dessus tous les obstacles, virevolter parmi les décombres et esquiver les tirs avec une aisance surnaturelle.

Les unités Harlequin **Infiltrateurs ignorent toutes les zones de contrôle lors d'une action de charge**, et pas seulement celles de la formation chargée.

De plus, les unités Harlequins peuvent utiliser leurs valeurs de **corps-à-corps** contre les **Antigravs** adverses, bien que ces derniers puissent toujours choisir de **riposter en fusillade**.



Règle spéciale : Tactique du tirer et courir

Les Aeldari sont une race mourante, pour laquelle toute perte est une déchirure. C'est pourquoi ils ont développé des tactiques qui, combinées avec leur haute technologie, leur permettent d'attaquer l'ennemi et de se replier rapidement afin d'éviter la riposte. Cette capacité est retranscrite par la règle spéciale suivante qui s'applique à toutes les formations de l'armée Harlequins.

Les formations Harlequins qui reçoivent l'ordre **Avance** ou **Avance Rapide** peuvent choisir de **tirer soit avant soit après chaque mouvement**. Elles ne peuvent néanmoins tirer qu'une seule fois durant l'action. Par exemple, une formation Harlequin avec un ordre avance peut tirer puis se déplacer ou se déplacer puis tirer, de même une formation avec un ordre d'avance rapide peut tirer et se déplacer deux fois, se déplacer deux fois et tirer, ou se déplacer puis tirer puis encore bouger.

De plus, les formations Harlequins qui **remportent un assaut** sont autorisées à utiliser **la totalité de leur mouvement** lorsqu'elles **consolident** leur position, au lieu d'être limitées à un mouvement de 5cm comme cela devrait être normalement le cas. Les formations Harlequins (hors formations de *support*) qui choisissent de consolider de leur mouvement complet **peuvent tout à fait prétendre au soutien** d'un autre assaut, même s'il a lieu lors du même tour.

Règle spéciale : Portail

Les Portails sont utilisés par les Aeldari pour voyager en toute sécurité à travers la Toile.

Chaque Portail inclus dans une armée permet au joueur Harlequin de prendre jusqu'à **trois autres formations** composées **uniquement d'Infanterie** et de les conserver **en réserve** dans la Toile.

Les formations en réserve dans la Toile peuvent entrer en jeu par le Portail, en réalisant **une action qui comporte un mouvement**. Ce mouvement est alors mesuré à partir du centre du marqueur représentant le Portail sur la table de jeu. Notez que les formations peuvent apparaître à travers n'importe quel portail, pas seulement celui qui a été « utilisé » pour permettre de conserver la formation en réserve. **Une seule formation** peut voyager à travers **chaque portail chaque tour**.

La sortie d'un Portail n'est pas possible si la formation arrivant en jeu ne peut se positionner sur la table dans le respect des règles de déplacement (zone de contrôle, assaut etc.), en particulier, **il n'est pas possible de sortir d'un Portail si une unité adverse se trouve dessus à moins de déclarer un assaut** contre cette formation. Cet assaut doit respecter les règles de mouvement de charge du LDR V3 paragraphe 1.12.3. **Toute la formation sortant du Portail doit pouvoir se positionner légalement dans l'assaut sans casser sa cohésion** (une formation doit se trouver entièrement sur le champ de bataille à la sortie du Portail **sinon la formation reste hors table**).



LISTE D'ARMÉE HARLEQUINS - OMBRE ONIRIQUE

Les armées d'Harlequins ont une **valeur stratégique de 5**. Leurs unités ont une **initiative de 1+**.

OPTIONS

Option	Description	Coût
0-1 Portail	Placez 1 Portail sur un objectif de votre bord de table	50 pts
0-1 Grand Harlequin	Un Coryphée obtient le mot-clé <i>Commandant Suprême</i>	50 pts

DÉTACHEMENTS HARLEQUINS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Troupe	4 unités de Choristes	Personnage, Choristes, Mimes, Solitaire, Starweavers	200 pts
Bouffons Tragiques	2 unités de Bouffons Tragiques	Mimes, Starweavers	150 pts
Escadron de Skyweavers	4 unités de motojets Skyweavers		225 pts
Voidweavers	4 Voidweavers	Starweavers	250 pts

AMÉLIORATIONS HARLEQUINS

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement)

Améliorations	Unités	Coût
Personnage	Ajoutez 1 Coryphée ou 1 Prophète de l'Ombre à une unité de la formation	25 pts
Choristes	Ajoutez 4 unités de Choristes à la formation	175 pts
Mimes	L'infanterie gagne les mots-clés <i>Téléportation</i> et <i>Éclaireurs</i>	50 pts
0-1 Solitaire	Ajoutez 1 Solitaire à la formation	75 pts
Starweavers	Ajoutez 4 Starweavers à la formation	100 pts

SUPPORTS HARLEQUIN

(Jusqu'à 1/4 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

FLOTTE HARLEQUIN

Formations	Unités	Coût
Escadrille de chasseurs Nightwings	3 Nightwings	300 pts
Escadrille de bombardiers Phoenix	2 Phoenix	250 pts

TITANS

Formations	Unités	Coût
Titan Fantôme	1 Titan Fantôme	750 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES HARLEQUINS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Coryphée	Perso	-	-	-	-	Pistolet à fusion Étreinte d'Harlequin	(15cm) (contact)	Armes légères, TT Armes d'assaut, +1A, FeP	<i>Commandant, Meneur</i>
Prophète des Ombres	Perso	-	-	-	-	Lance-grenade hallucinogène Neuro-disrupteur Sceptre de Brumes	15cm (15cm) (contact)	2xAP3+, IC, Rupt n'inflige pas de dégât Armes légères, MA Armes d'assaut, +1A	<i>Meneur</i>
Choristes	Inf	20cm	-	3+	6+	Pistolet shuriken Baiser d'Harlequin	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	<i>Infiltrateurs, Réacteurs Dorsaux, Holo-Combinaison, Ceinture Antigra</i>
Bouffons Tragiques	Inf	15cm	-	5+	5+	3x Canons Shurikens (Bouffons)	30cm	AP5+, Snp, Rupt	<i>Sans Peur, Réacteurs Dorsaux, Holo-Combinaison, Ceinture Antigra</i>
Solitaire	Inf	30cm	-	2+	-	Caresse d'Harlequin Étreinte d'Harlequin	(contact) (contact)	Armes d'assaut, +1A, FeP Armes d'assaut, +1A, FeP	<i>Éclaireur, Sauvegarde Invulnérable, Infiltrateur, Réacteur Dorsal, Holo-Combinaison, Ceinture Antigra</i>
Motojets Skyweavers	Inf	40cm	6+	4+	6+	Canon shuriken Vouge Zéphyr	30cm (contact)	AP5+ Armes d'assaut	<i>Antigra, Montés, Holo-Combinaison, Ceinture Antigra</i>
Starweaver	VL	40cm	5+	4+	6+	2x Canon shuriken Vouge Zéphyr	30cm (contact)	AP5+ Armes d'assaut	<i>Antigra, Transport (1), Holo-Combinaison</i>
Voidweaver	VL	40cm	5+	5+	5+	2x Canon shuriken Canon disrupteur	30cm 30cm (15cm)	AP5+ AC3+, Lance Armes légères, Lance	<i>Antigra, Holo-Combinaison</i>

FEUILLES DE RÉFÉRENCES FLOTTE ET TITANS HARLEQUINS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Chasseur Nightwing	A	C	4+	-	-	Canons shurikens jumelés AA	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	
						Lances ardentes frontales	30cm	AC4+/AA5+, Lance, FrtF	
Bombardier Phoenix	A	CB	5+	-	-	Canons shurikens jumelés AA	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	<i>Blindage renforcé</i>
						Lasers à impulsion jumelés	45cm	2xAC3+, FrtF	
						Tisseur Phoenix	15cm	2PB, Rpt, FrtF	
Titan Fantôme	EG	25cm	5+	3+	3+	1-2 Laser pulsar	75cm	3xMA3+	<i>Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur.</i> <i>CD6 – Critique : La touche critique provoque un point de dommage supplémentaire et la sauvegarde holographique est réduite à 4+ pour le reste de la partie. La prochaine touche critique détruira définitivement le générateur d'Holo-champs et causera un point de dommage supplémentaire. Toutes les touches critiques suivantes provoqueront un point de dommage supplémentaire.</i> <i>Le Titan Fantôme peut être équipé de 2 Lasers Pulsars ou de 1 Laser Pulsar et 1 Poing Énergétique.</i> <i>Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité. Le titan peut franchir les terrains dangereux et infranchissables qui lui arrivent en dessous du genou et qui font jusqu'à 2 cm de large.</i>
2x Lance missiles jumelés	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+							
0-1 Poing énergétique	30cm	6xAP4+/AC4+							
OU	(15cm) (contact)	Armes légères, +3A Armes d'assaut, +2A, MA, TT (D3)							

Règle spéciale : *Holochamps*

Les *Holochamps* procurent aux titans *Aeldari* une sauvegarde spéciale de 3+ qui peut être utilisée à la place de la sauvegarde normale du titan.

Cette sauvegarde peut **toujours** être utilisée, même en corps à corps, en fusillade et contre les armes tueuses de titan ou les macro-armes. Faites une seule sauvegarde contre les armes avec la capacité tueuse de titan, au lieu de séparer les sauvegardes pour chaque point de dommage. Si un véhicule avec un *Holochamp* a aussi un **Blindage Renforcé**, alors il est autorisé à **relancer ses sauvegardes, sauf** pour les attaques réalisées avec des armes ayant les capacités **Lance, Macro-armes** ou **Tueuses de Titans**. La **relance** doit être faite en utilisant **la sauvegarde d'armure** de l'unité et non pas celle de l'*Holochamp*. Aucun point d'impact n'est placé pour une touche avec une arme ayant le trait Rupture sauvée par l'*Holo-champ*.