

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. »

- Autarque 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' $\frac{1}{4}$ 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 holochamps 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 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 Harlequins

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 Harlequins** 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**).

Règle spéciale : Alliés ou Marionnettes

Les Harlequins interviennent fréquemment aux côtés d'autres armées, que ce soit par intérêt réciproque ou par intrigue.

Les armées d'Harlequins peuvent sélectionner un allié parmi n'importe quel codex (sauf un codex affilié au Chaos ou le codex Nécrons).

L'armée Harlequin prend alors la **valeur de Stratégie de ce codex**. Le joueur Harlequin peut sélectionner des formations et améliorations de ce codex en respectant les limitations internes.

Les formations alliées ne comptent pas comme étant des formations Harlequins, ne peuvent en aucun cas emprunter un portail Harlequin mais peuvent bénéficier de la relance de Commandant Suprême du Grand Harlequin si elles sont *Eldars*, *Exodite* ou *Eldars Noirs*.

Les formations de Support Lourd calculent le tiers des points sur le budget total de l'armée Harlequin.

Les alliés sont considérés comme détruits à la fin de la partie à moins qu'ils n'appartiennent à un codex *Eldar*, *Exodite* ou *Eldar Noir*.

LISTE D'ARMÉE HARLEQUINS - OMBRE ONIRIQUE

Les armées d'Harlequins ont une **valeur stratégique de 6**. Les formations Harlequins ont **une initiative de 1+**.

OPTIONS

Option	Description	Coût
0-1 Portail	Placez 1 Portail Harlequin 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
Mimes	4 unités de Mimes	-	200 pts
Bouffons Tragiques	4 unités de Bouffons Tragiques	Mimes, Starweavers	225 pts
Escadron de Skyweavers	4 unités de motojets Skyweavers	-	250 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
0-1 Solitaire	Ajoutez 1 Solitaire à la formation	75 pts
Starweavers	Ajoutez 4 Starweavers à la formation	100 pts

ALLIÉS OU MARIONNETTES

(Jusqu'à la moitié des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)



FEUILLES DE RÉFÉRENCES HARLEQUINS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Coryphée	Perso	-	-	-	-	Pistolet à fusion Arme énergétique	(15cm) (contact)	Armes légères, Lance Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant, Meneur
Prophète des Ombres	Perso	-	-	-	-	Lance-grenade hallucinogène Neuro-disrupteur Sceptre de Brumes	15cm (15cm) (contact)	2xAP2+, IC, Rupt Armes légères, IC Armes d'assaut, +1A, IC	
									Meneur
Choristes (Lumière)	Inf	20cm	-	3+	6+	Pistolet shuriken Baiser d'Harlequin	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	<i>Immédiatement après le placement des objectifs, choisissez entre Lumière, Pénombre ou Crépuscule. Vos Choristes adoptent alors tous le profil choisi.</i> <i>Infiltrateurs, Réacteurs Dorsaux, Holo-Combinaison, Ceinture Antigrav</i>
Choristes (Pénombre)	Inf	20cm	-	4+	6+	Pistolet à fusion Caresse d'Harlequin	(15cm) (contact)	Armes légères, Lance Armes d'assaut, Lance	<i>Immédiatement après le placement des objectifs, choisissez entre Lumière, Pénombre ou Crépuscule. Vos Choristes adoptent alors tous le profil choisi.</i> <i>Infiltrateurs, Réacteurs Dorsaux, Holo-Combinaison, Ceinture Antigrav</i>
Choristes (Crépuscule)	Inf	20cm	-	4+	6+	Neuro-disrupteur Lame d'Harlequin	(15cm) (contact)	Armes légères, IC Armes d'assaut, IC	<i>Immédiatement après le placement des objectifs, choisissez entre Lumière, Pénombre ou Crépuscule. Vos Choristes adoptent alors tous le profil choisi.</i> <i>Infiltrateurs, Réacteurs Dorsaux, Holo-Combinaison, Ceinture Antigrav</i>
Mimes	Inf	20cm	-	4+	6+	Pistolet shuriken Lame d'Harlequin	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, IC	<i>Infiltrateurs, Réacteurs Dorsaux, Téléportation, Éclaireurs, Holo-Combinaison, Ceinture Antigrav</i>
Bouffons Tragiques	Inf	15cm	-	5+	5+	2x Canons Shurikens (Bouffons)	30cm	AP5+, Snp, Rupt	<i>Réacteurs Dorsaux, Holo-Combinaison, Ceinture Antigrav</i>
Solitaire	Inf	30cm	-	2+	-	Caresse d'Harlequin Étreinte d'Harlequin	(contact) (contact)	Armes d'assaut, Lance Armes d'assaut, +1A, FeP, Snp	<i>Éclaireur, Sauvegarde Invulnérable, Infiltrateur, Réacteur Dorsal, Holo-Combinaison, Ceinture Antigrav</i>
Motojets Skyweavers	Inf	40cm	6+	4+	6+	Canon shuriken Vouge Zéphyr Bolas stellaires	30cm (15cm)	AP5+ Armes d'assaut, FeP Armes légères, +1A, MA, Uniq	<i>Antigrav, Montés, Holo-Combinaison, Ceinture Antigrav</i>
Starweaver	VL	40cm	5+	5+	6+	2x Canon shuriken Vouge Zéphyr	30cm (contact)	AP5+ Armes d'assaut, FeP	<i>Antigrav, 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>Antigrav, Holo-Combinaison</i>