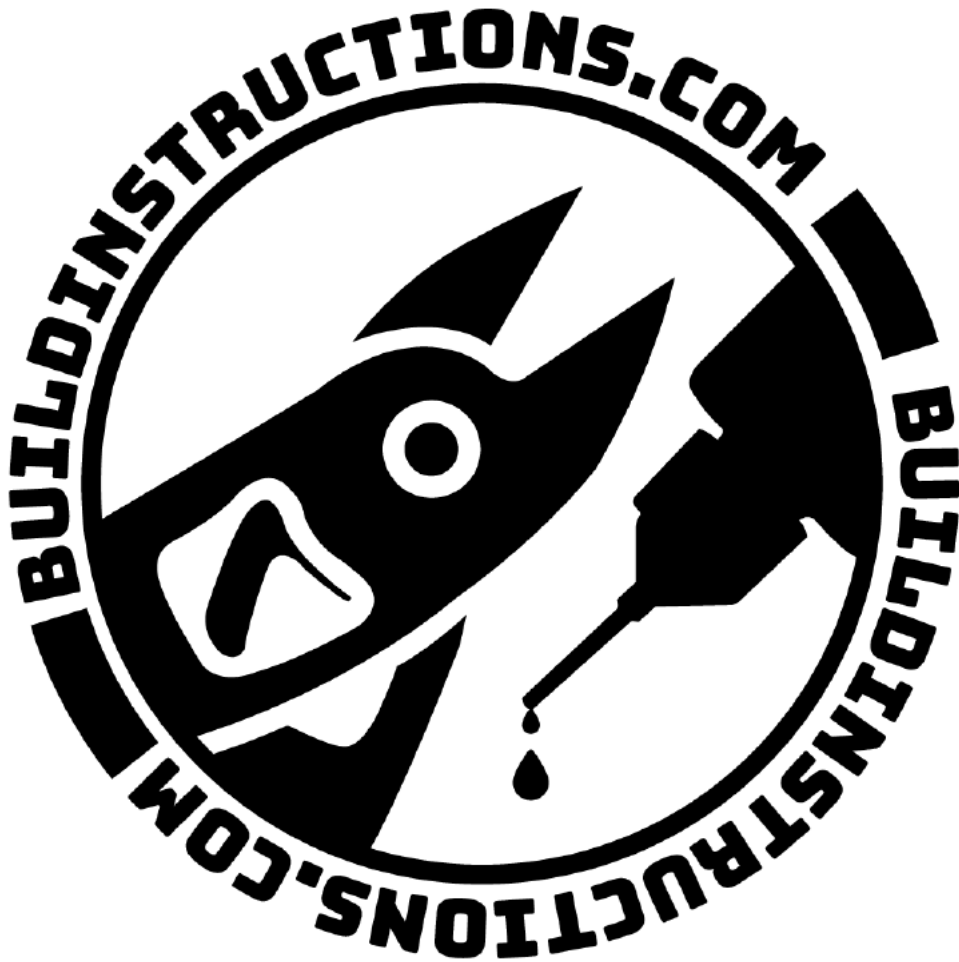


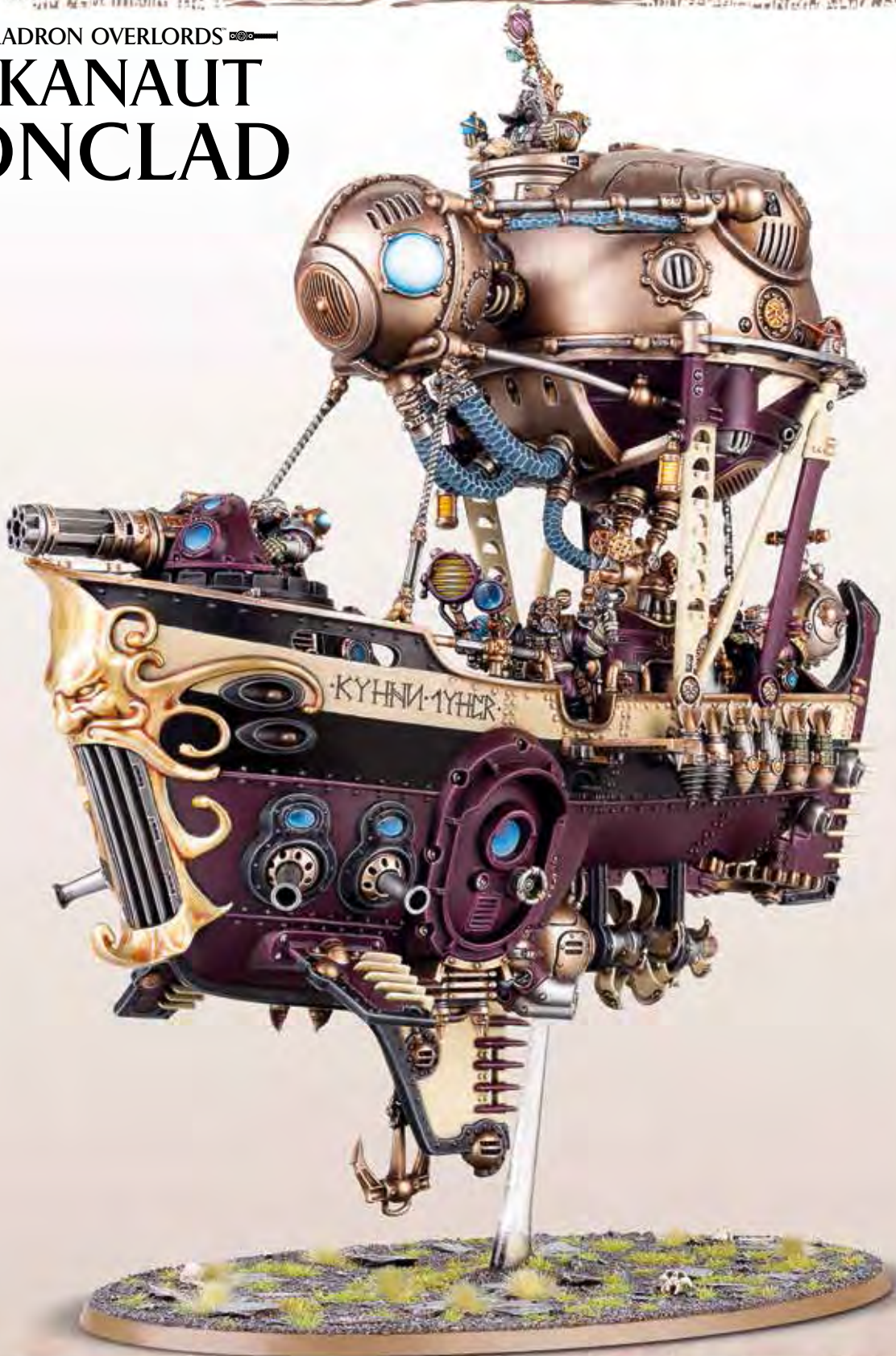


Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

— KKHARADRON OVERLORDS —

ARKANAUT IRONCLAD



· READ THIS FIRST · À LIRE EN PREMIER · LEER ANTES DE MONTAR **· LIES DIES ZUERST · LEGGI PRIMA QUESTO**

• BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY.

A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

• AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.

Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pincas de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

• POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.

Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

• VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.

Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

• PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.

Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

· EXPLANATION OF SYMBOLS · EXPLICATION DES SYMBOLES **· EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS · ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE** **· LEGENDA DEI SIMBOLI**



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montage
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio



- Do not glue the components
- Ne pas coller les éléments
- No pegar los componentes
- Bitte die Teile nicht kleben
- Non incollare i componenti



- Citadel fine detail cutters
- Pincas de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Citadel-Seitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel

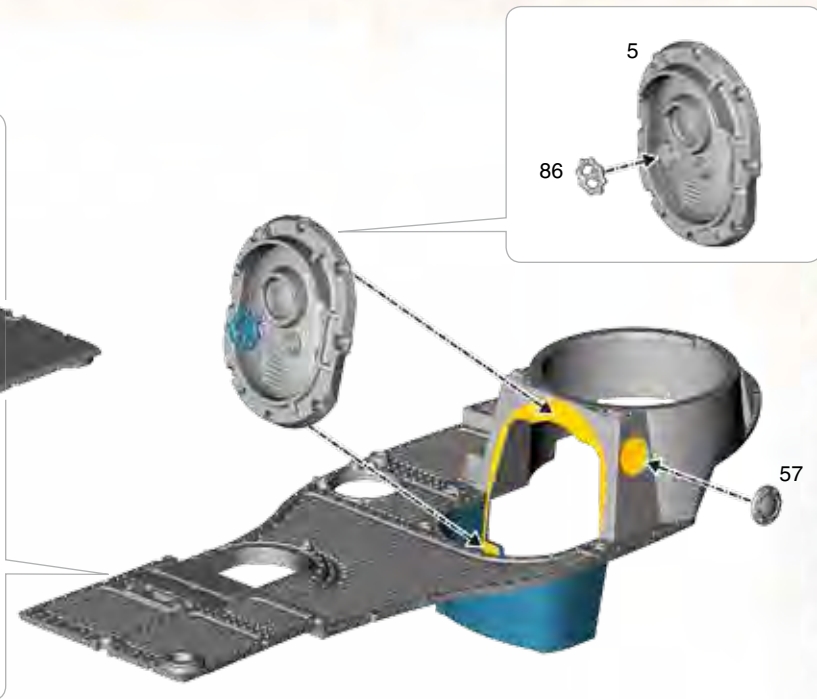


- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

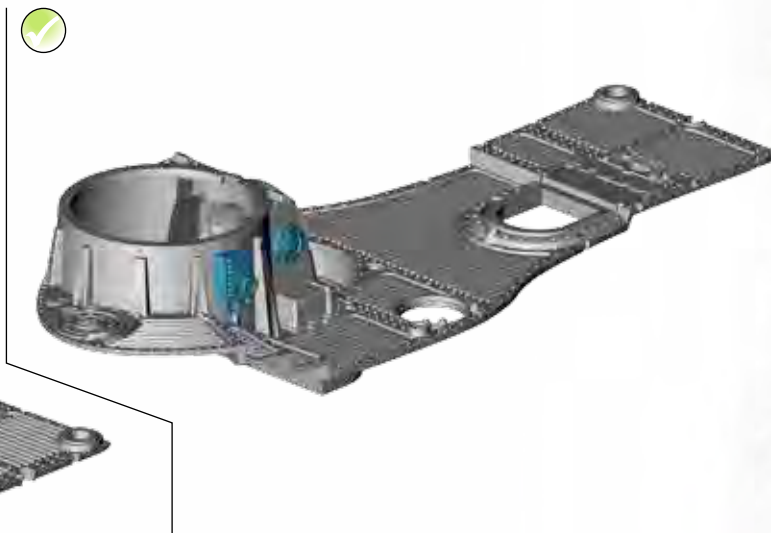


- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel

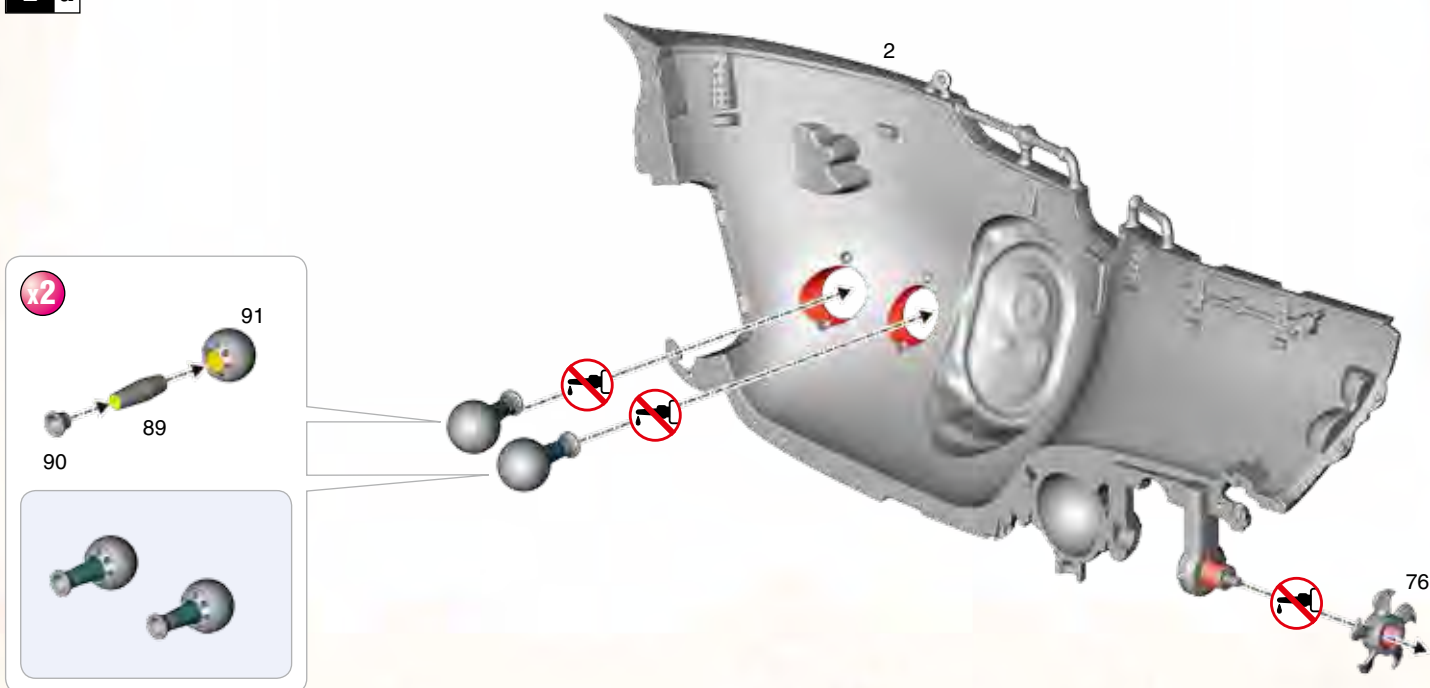
1 a



1 b



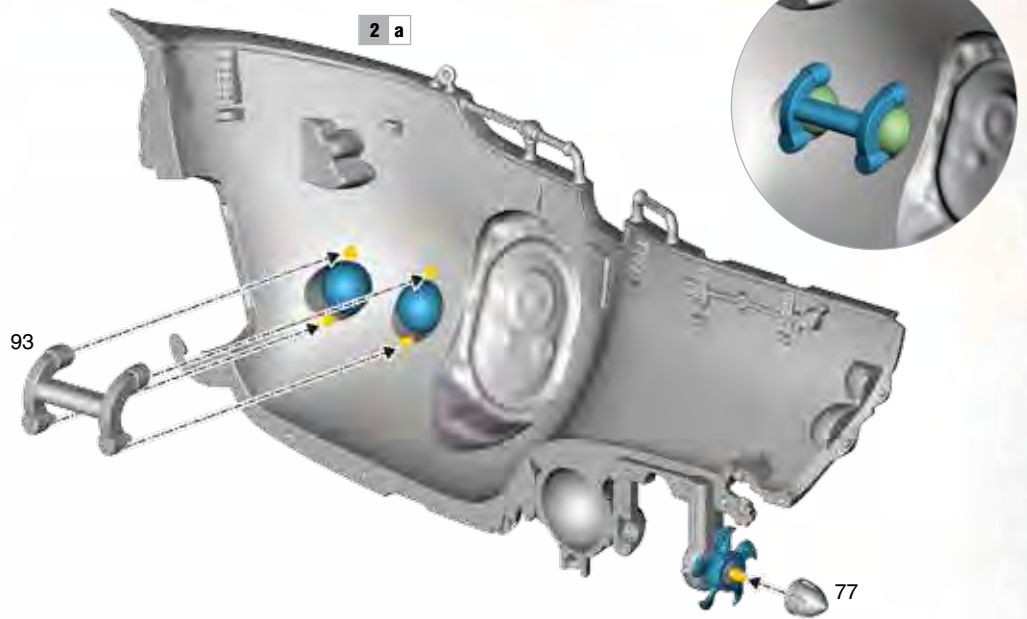
2 a



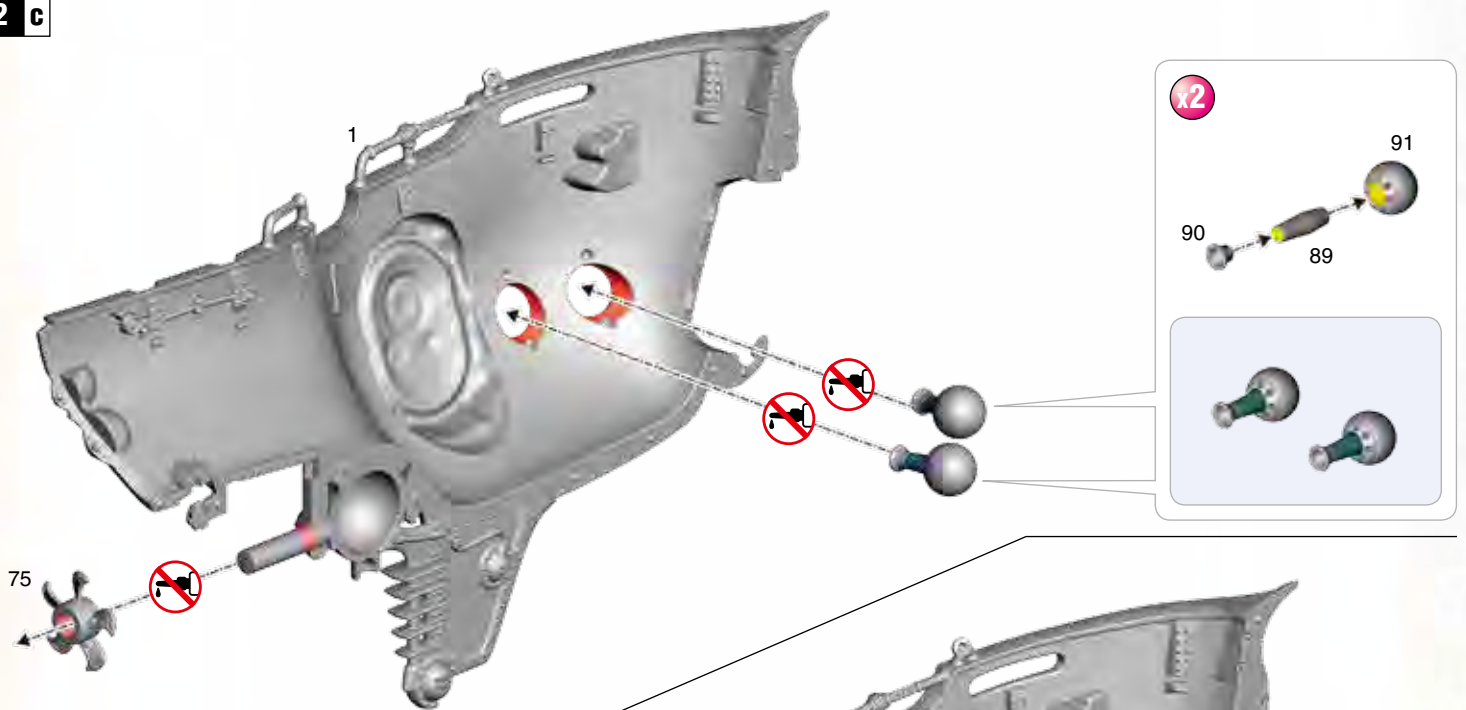
2 b



2 a



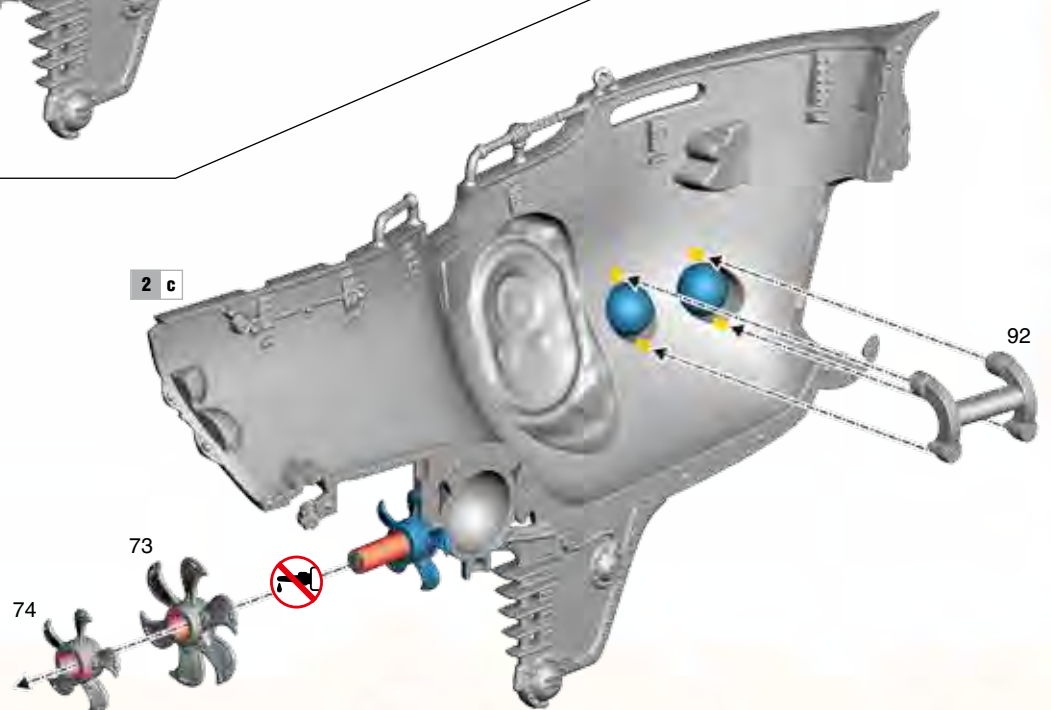
2 c

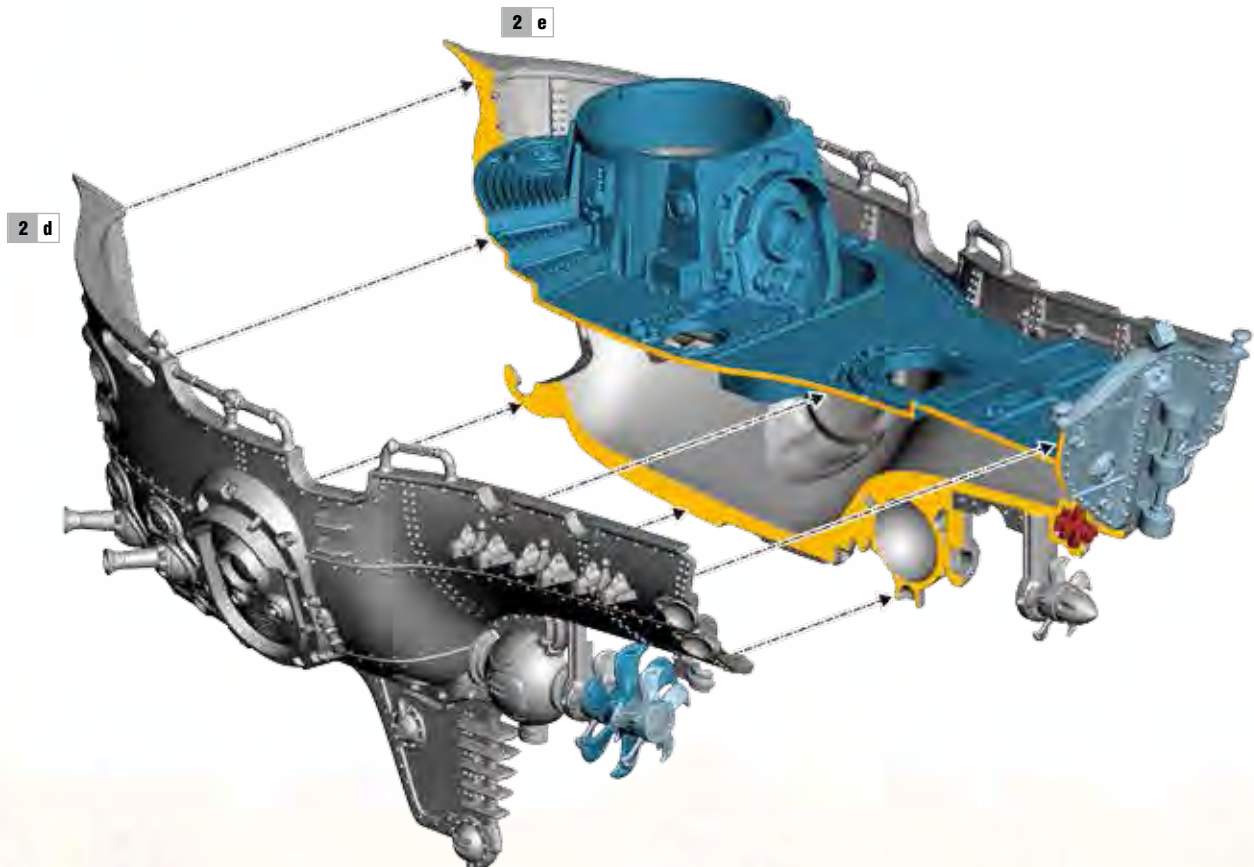
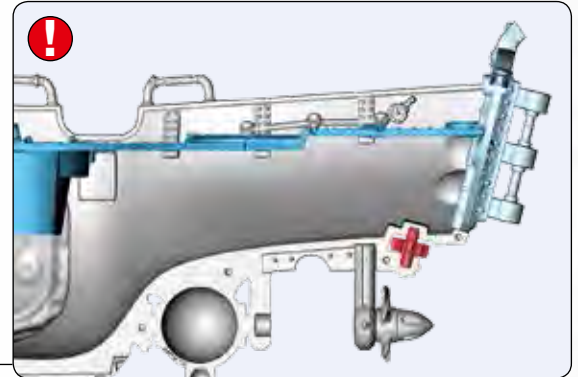
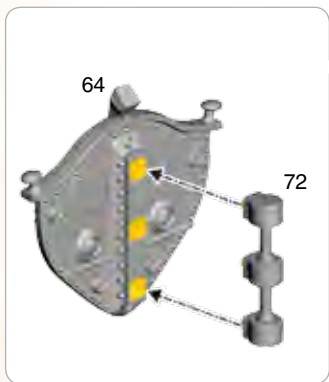
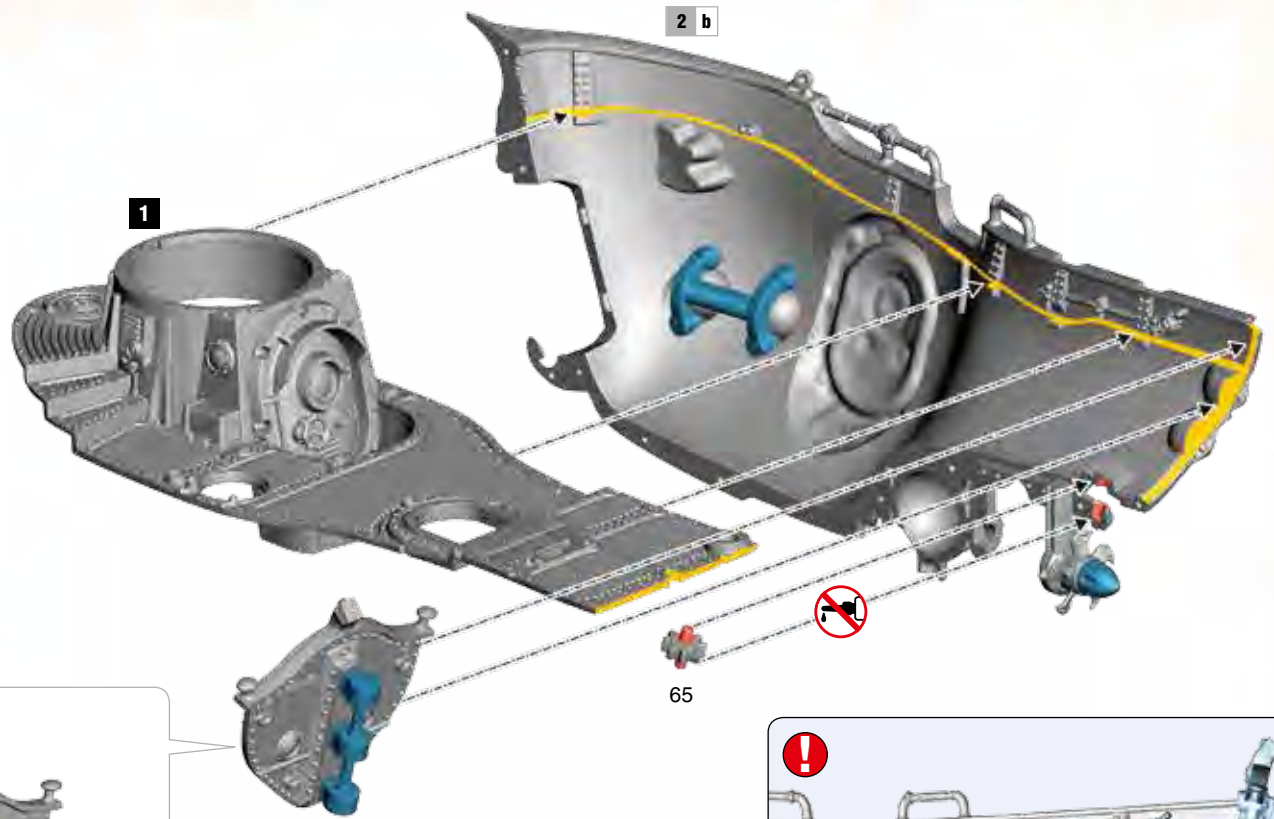


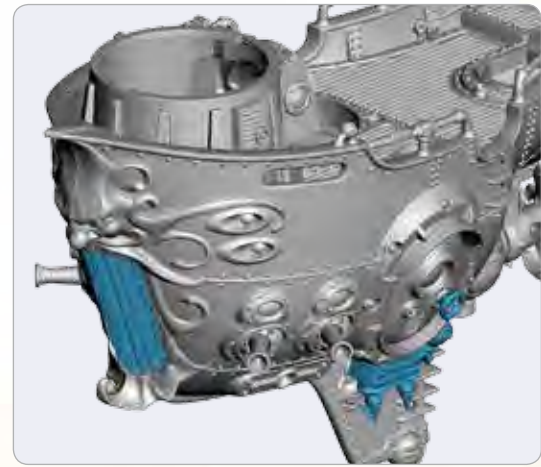
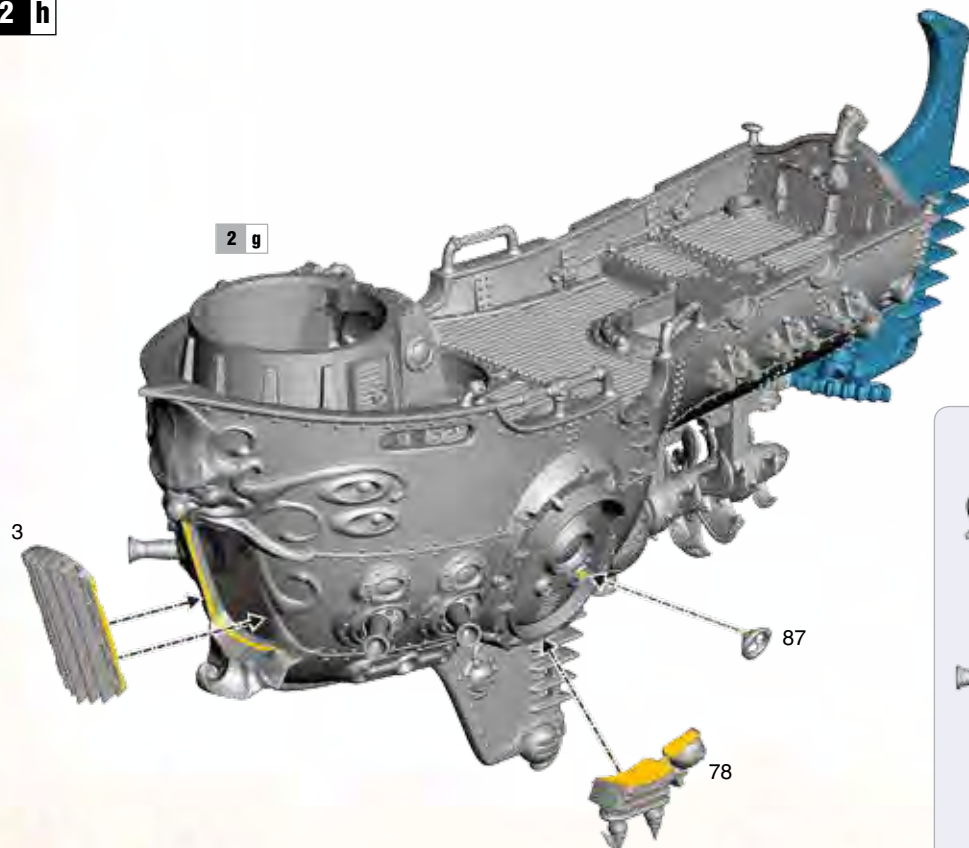
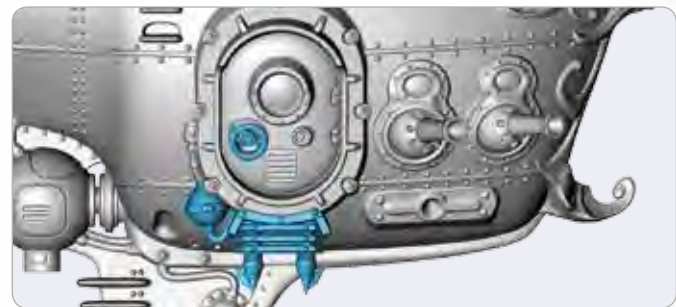
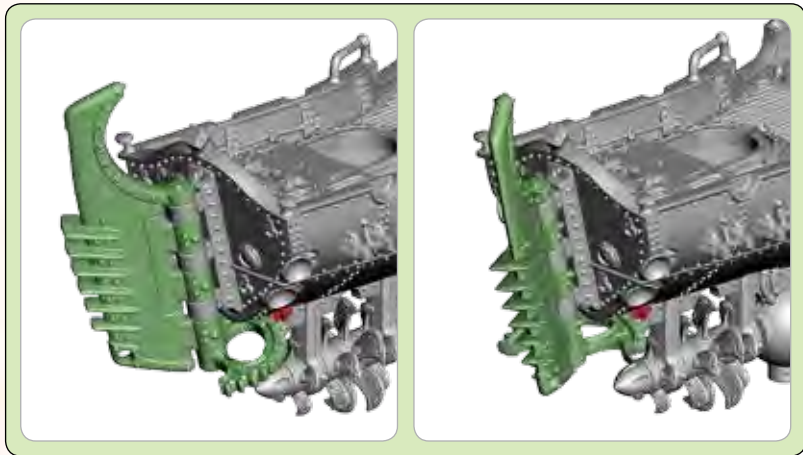
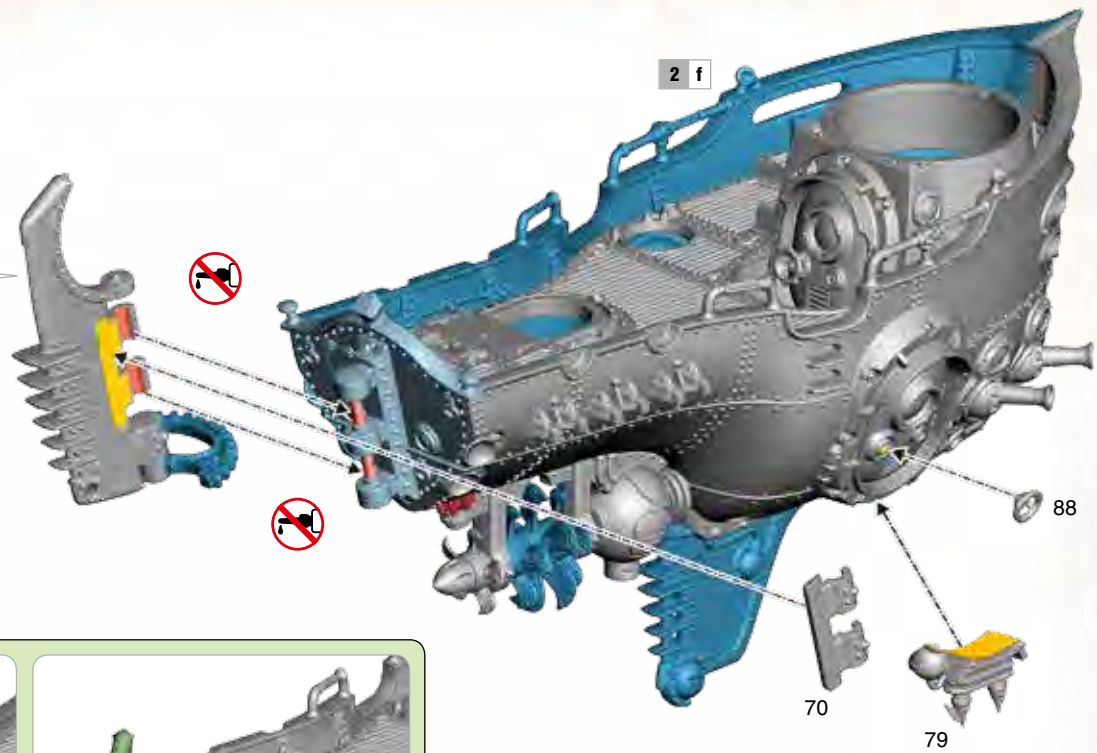
2 d



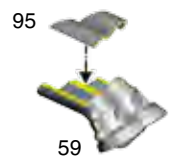
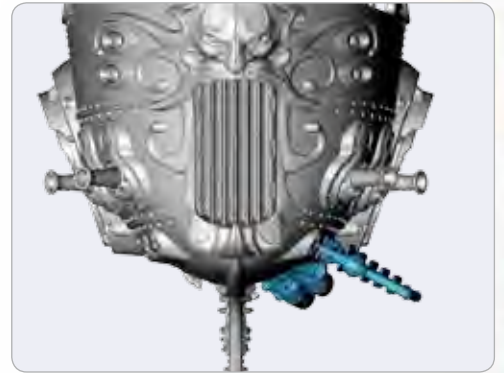
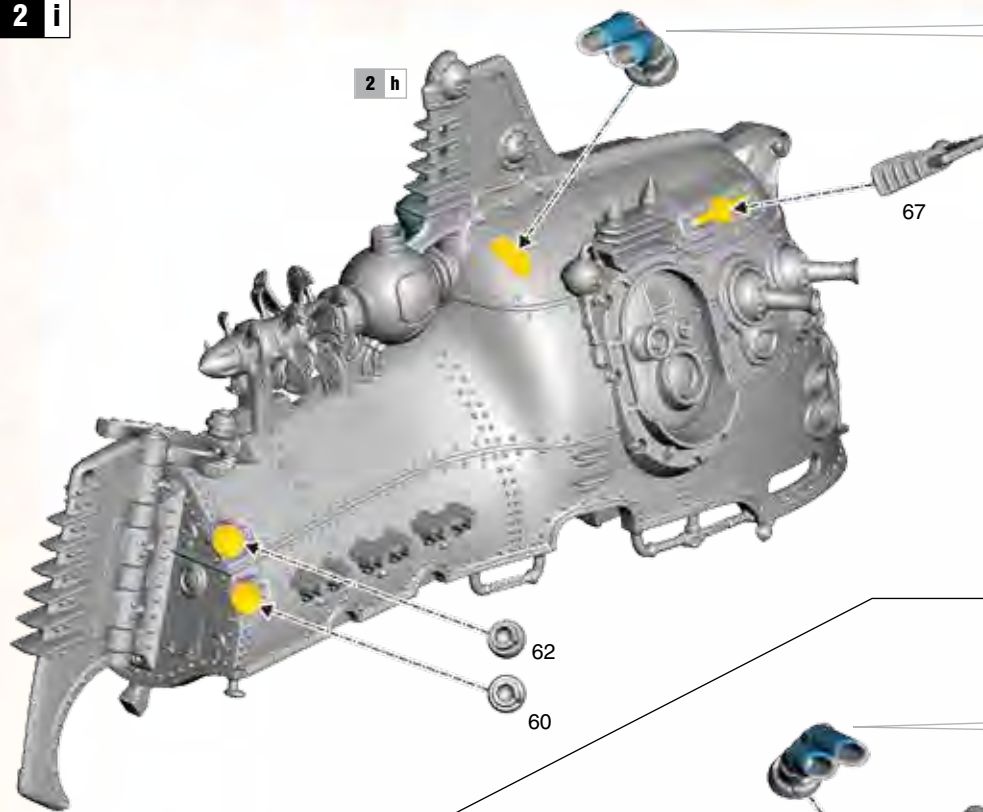
2 c



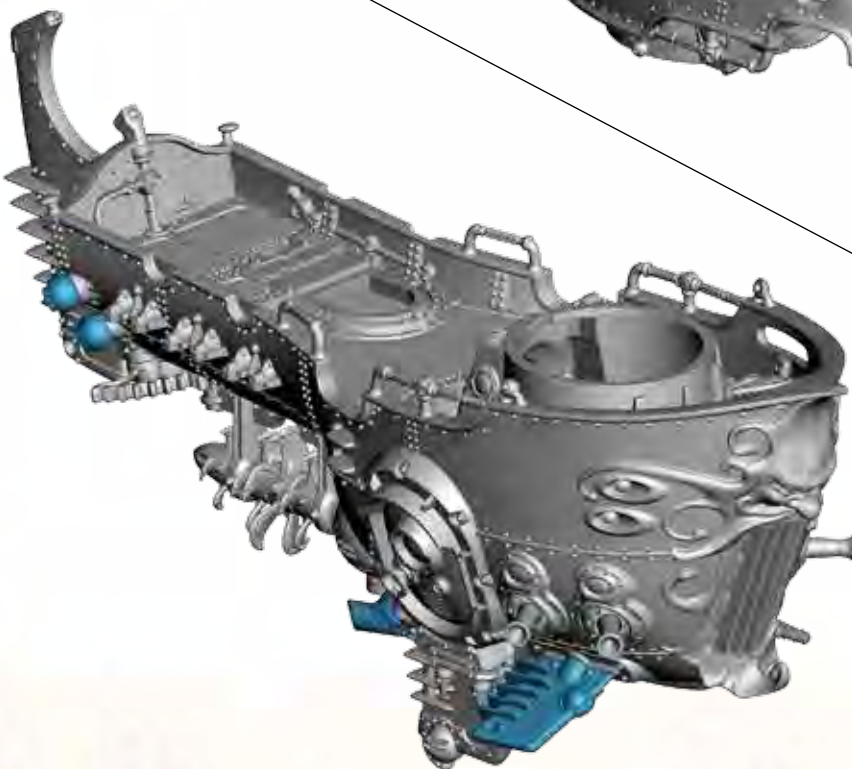
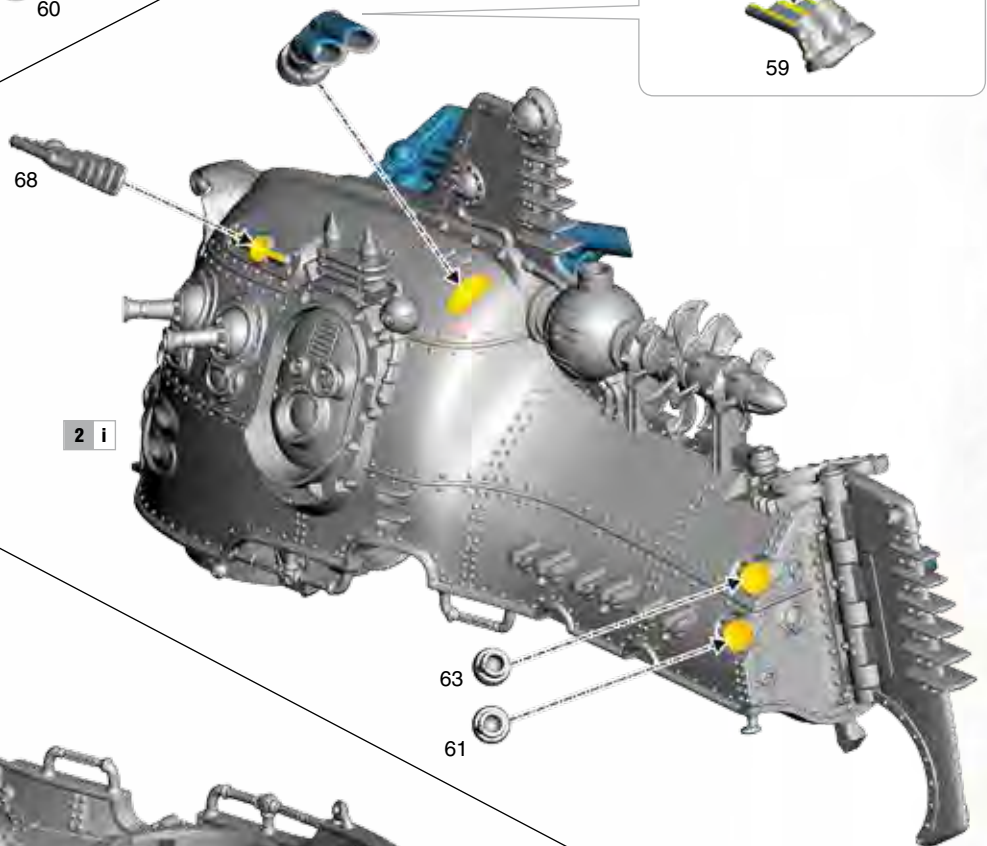
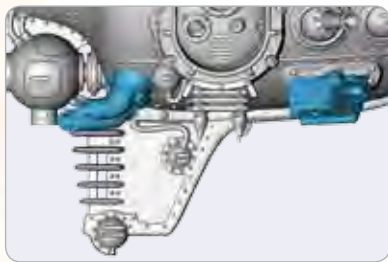




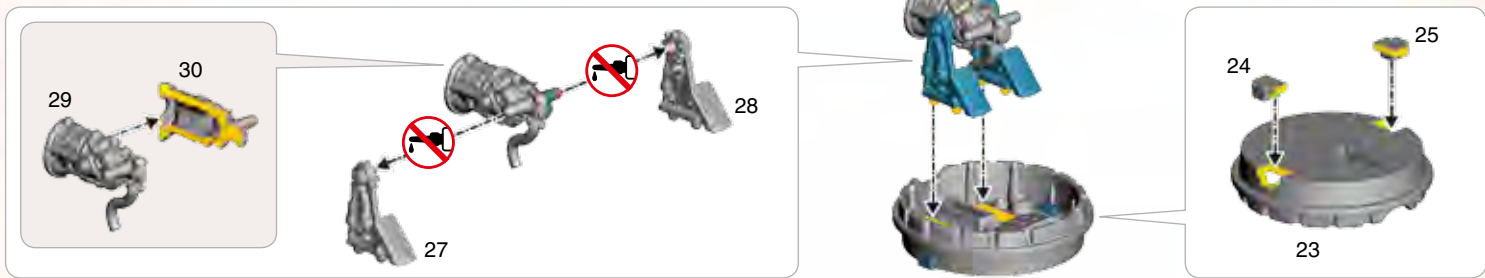
2 i



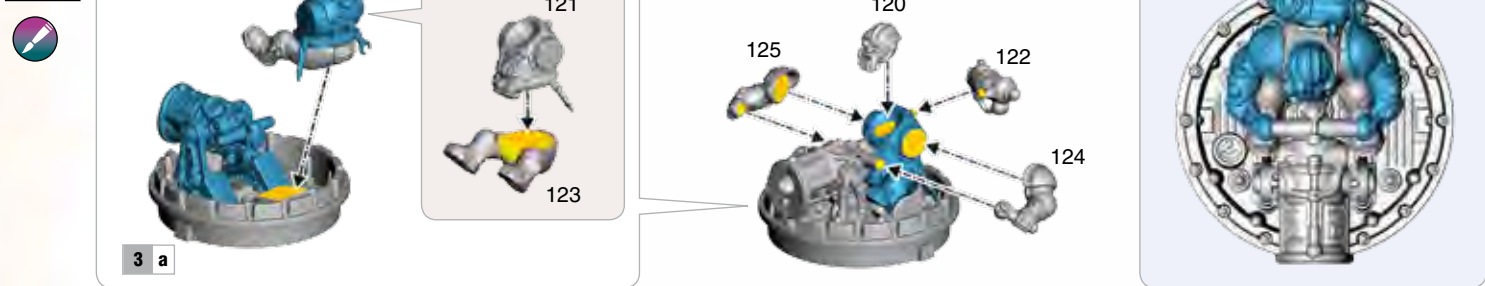
2 j



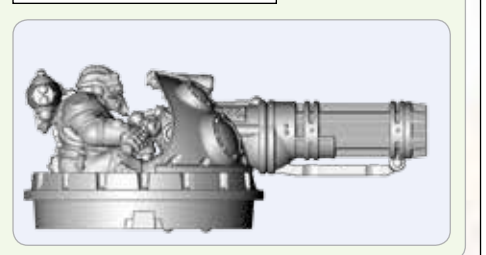
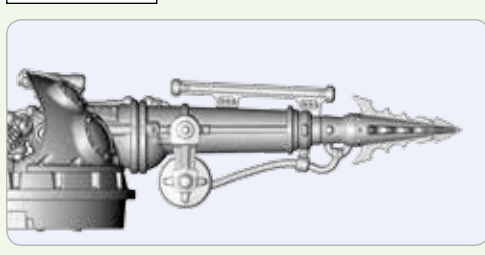
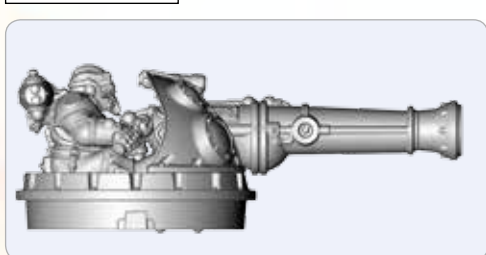
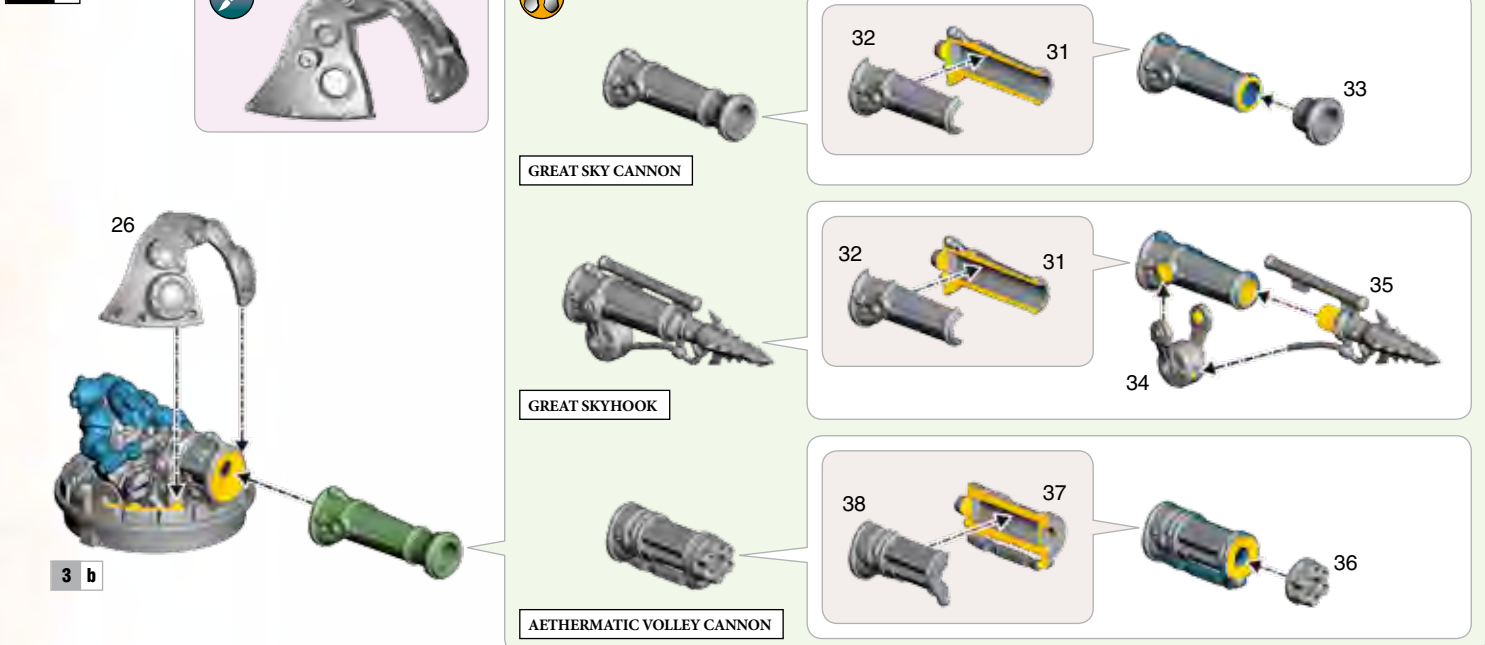
3 a

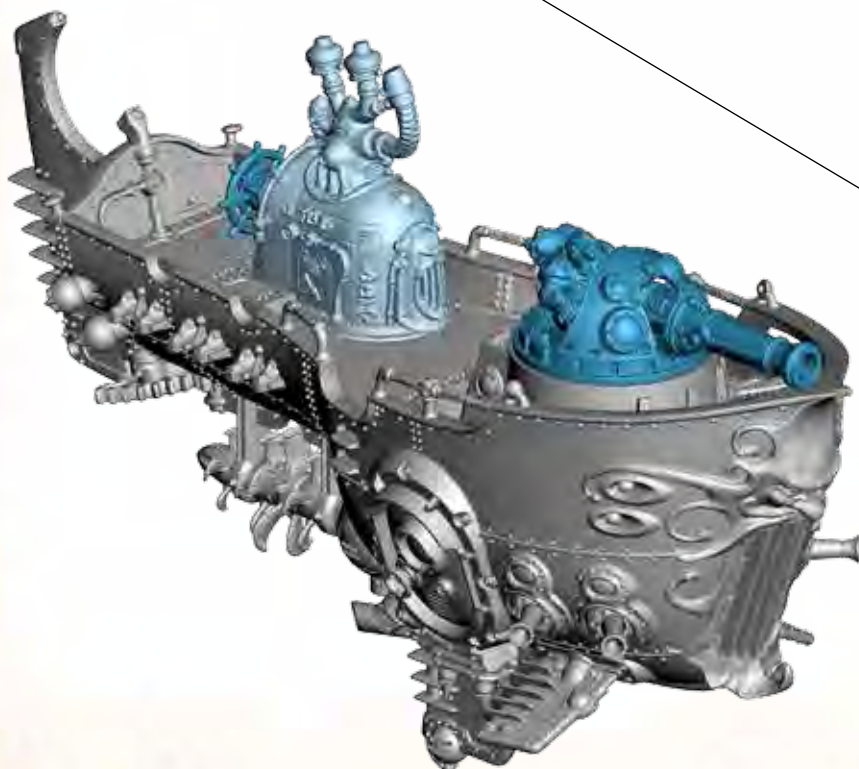
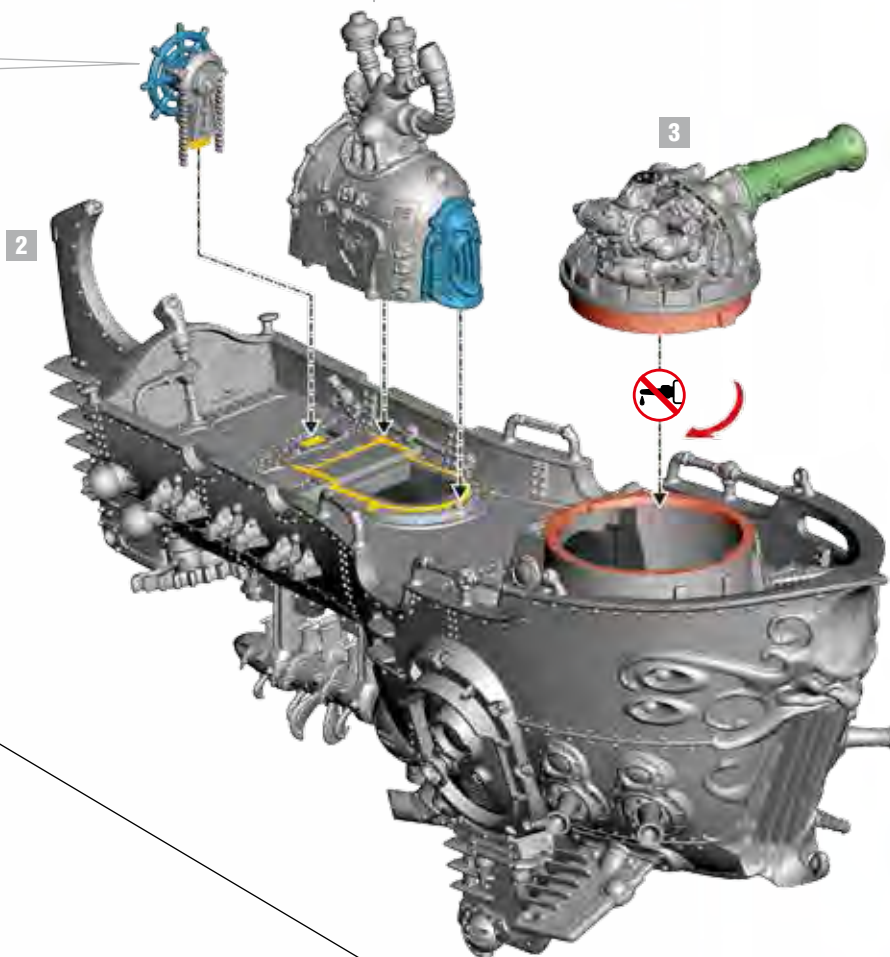
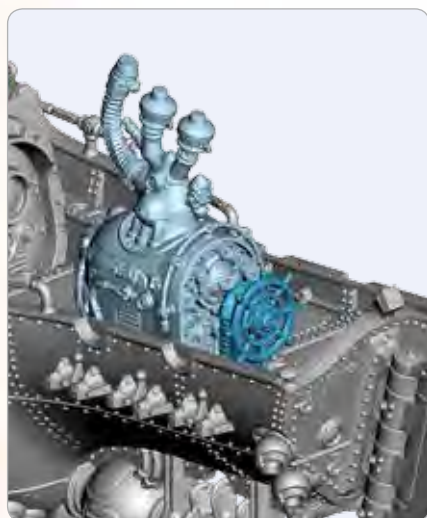
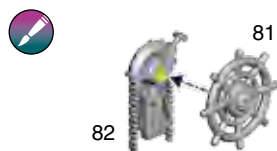
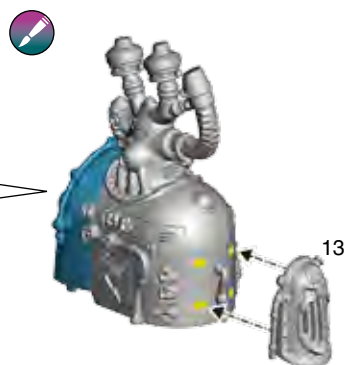
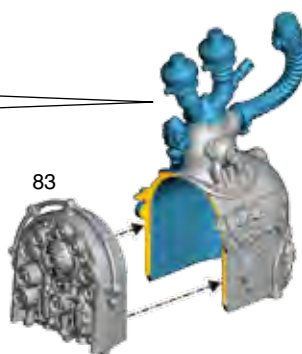
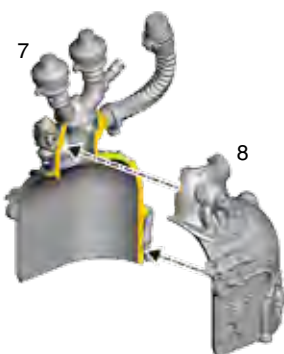


3 b

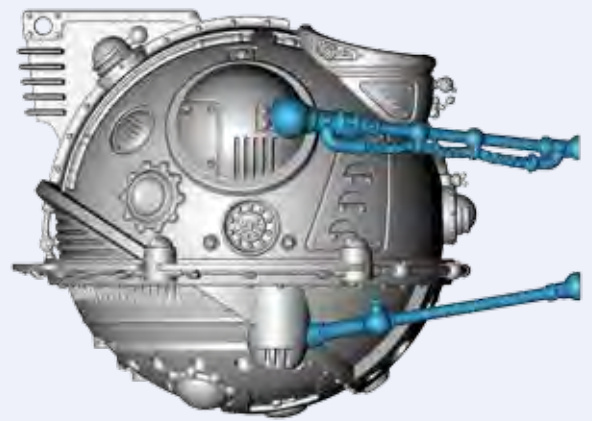
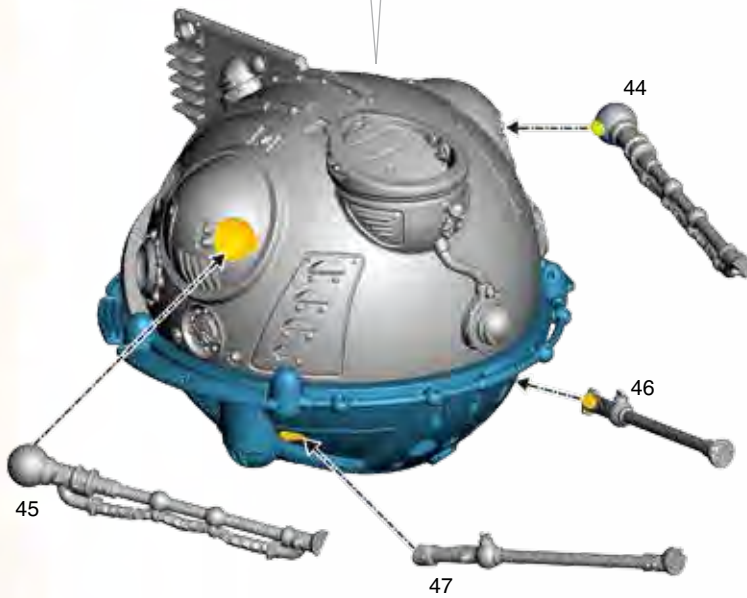
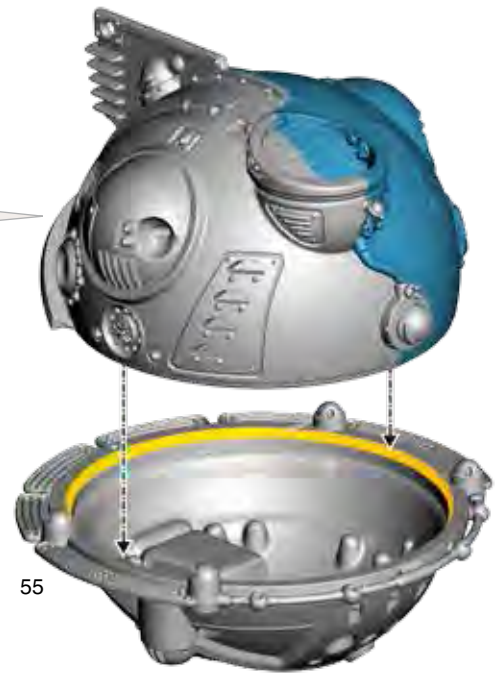
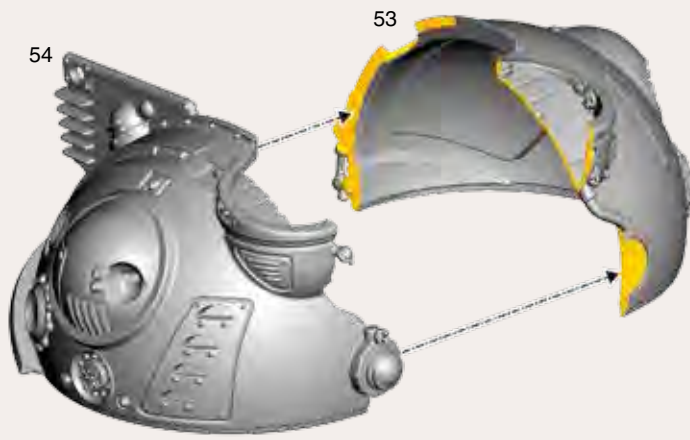


3 c

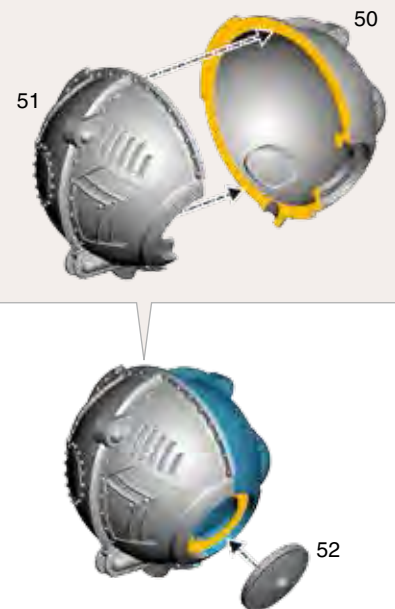
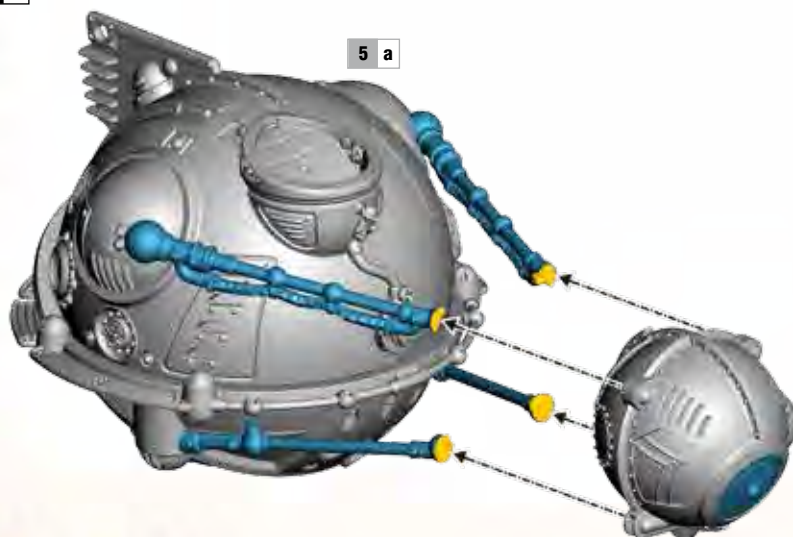




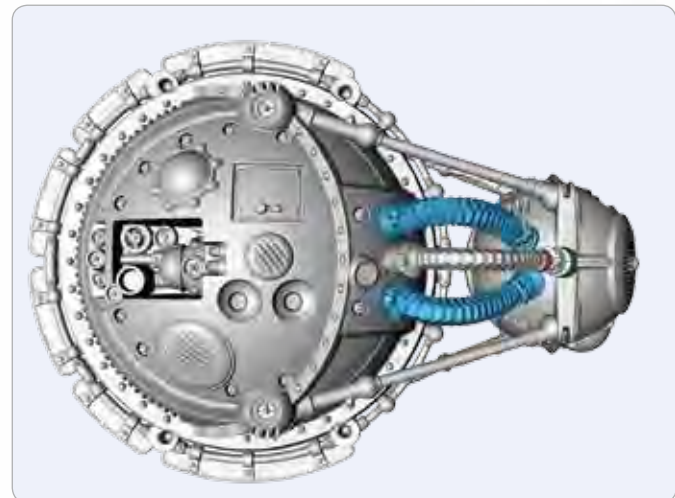
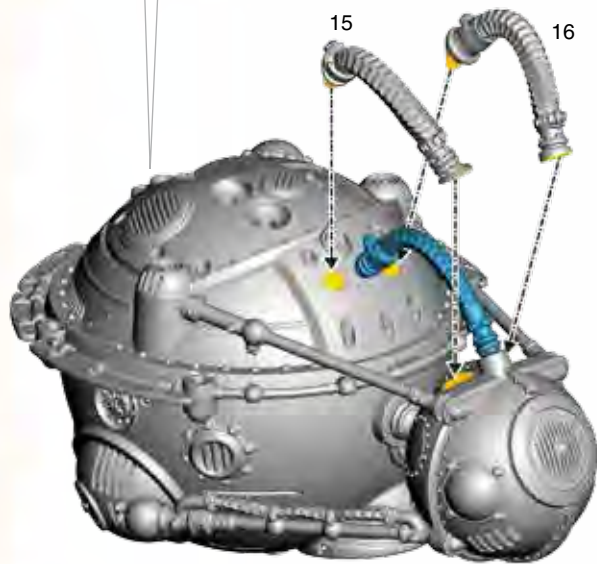
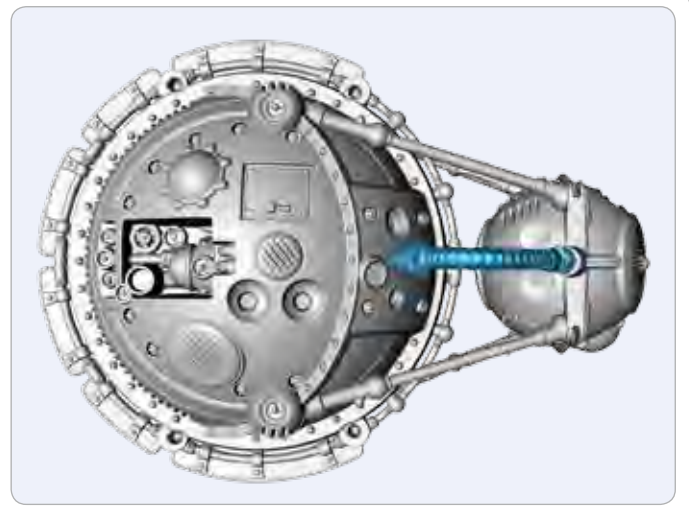
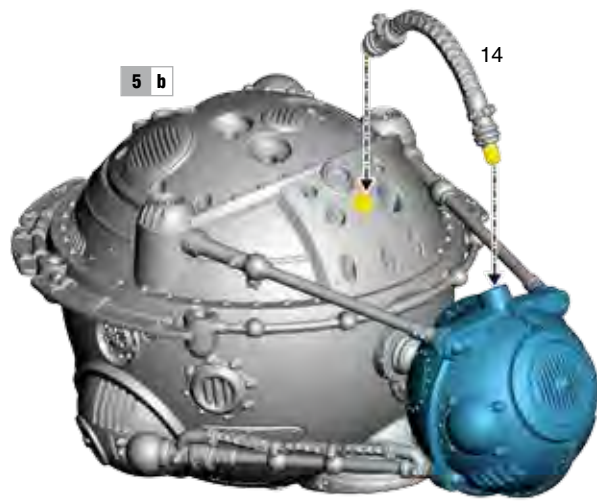
5 a



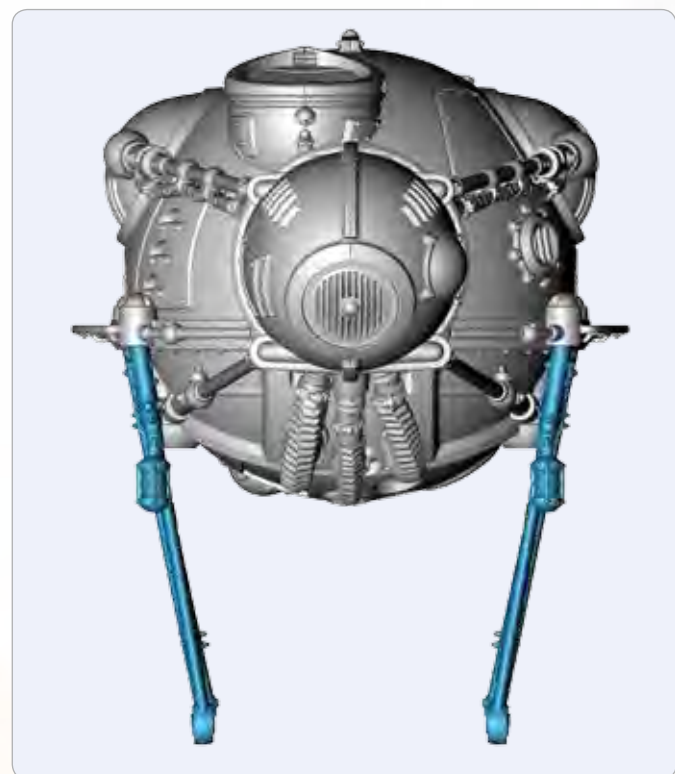
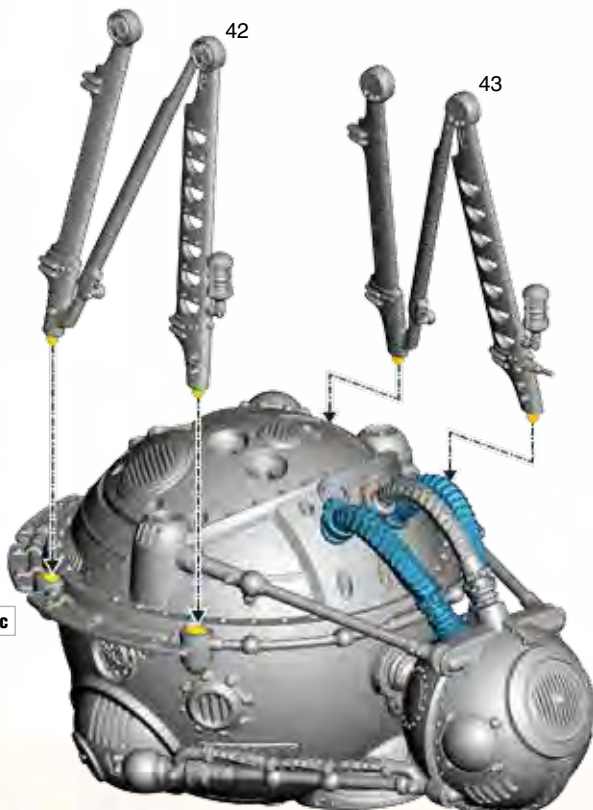
5 b



5 c

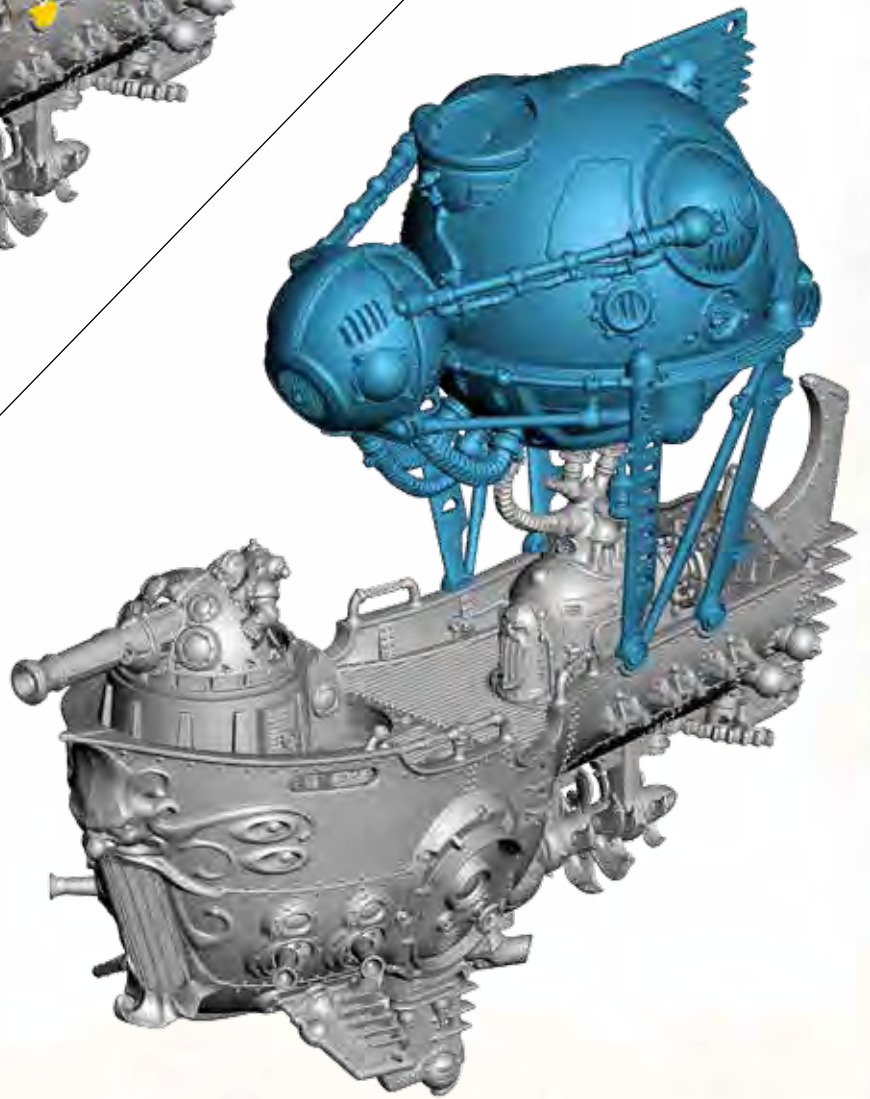
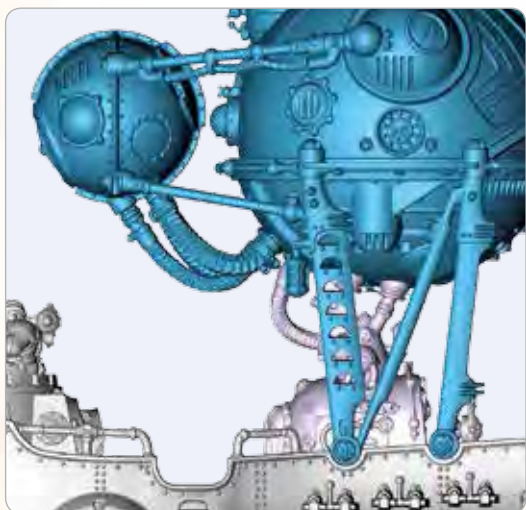
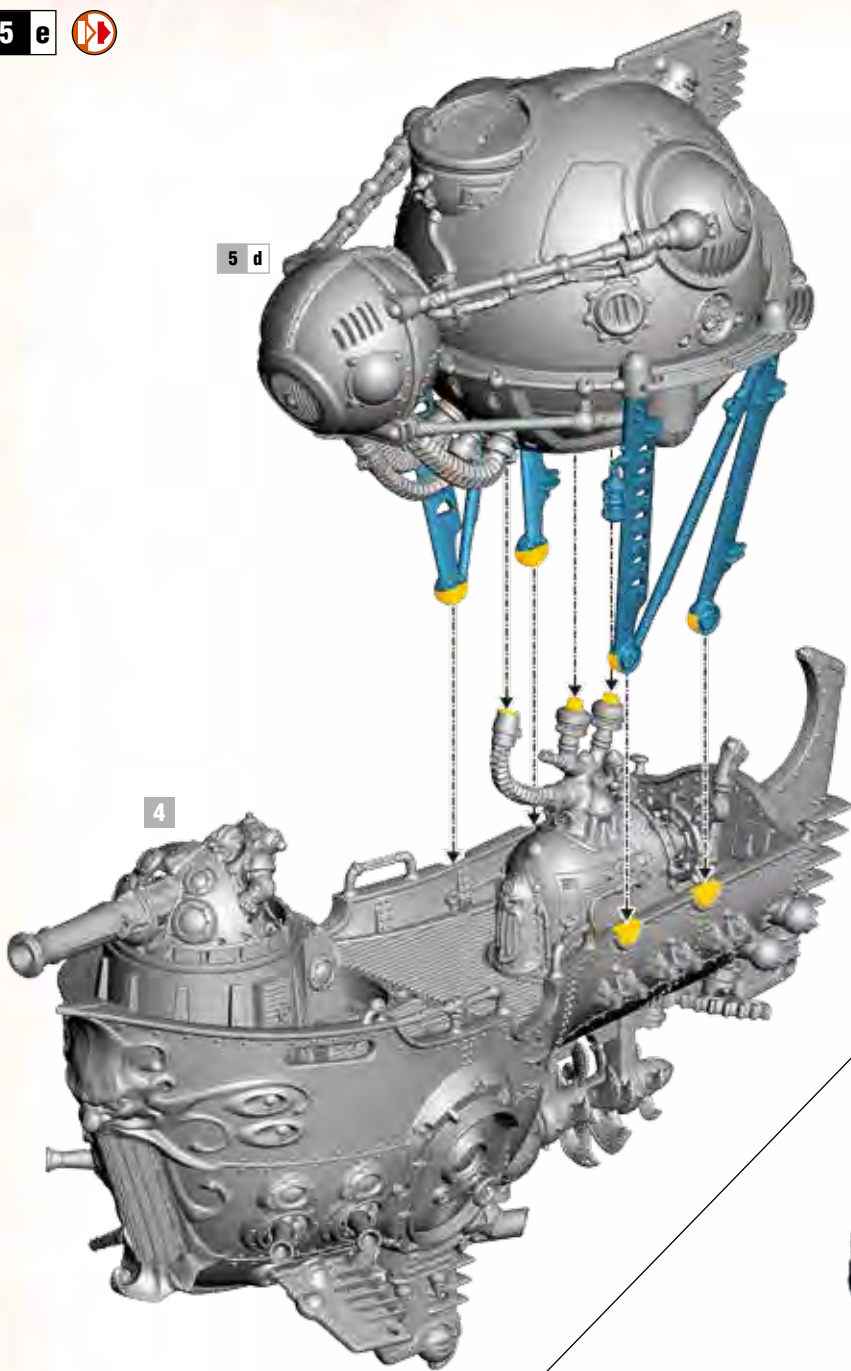
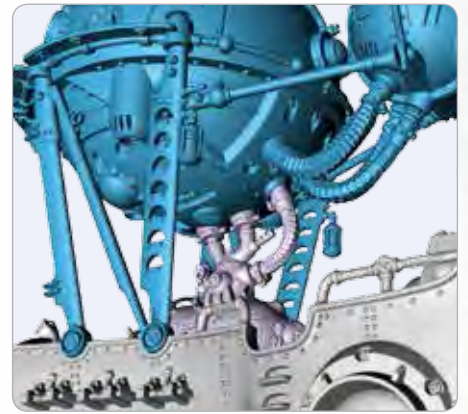
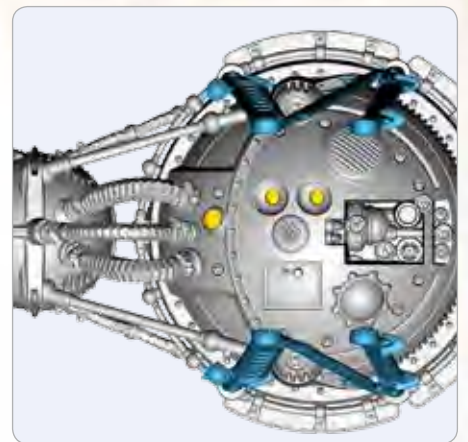


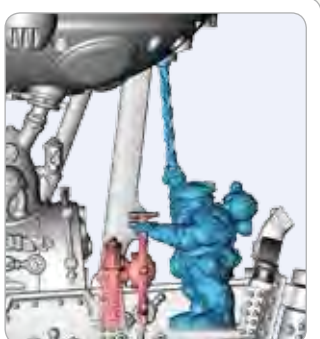
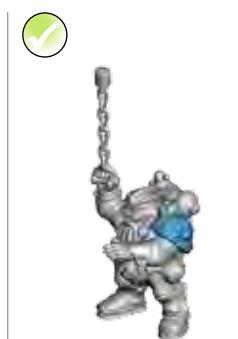
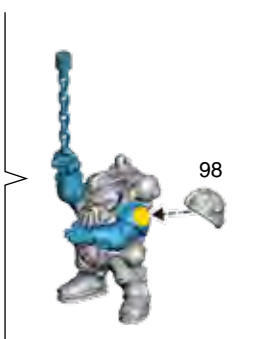
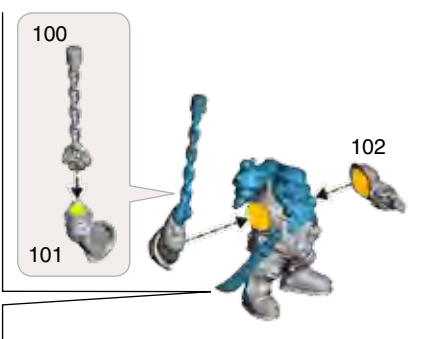
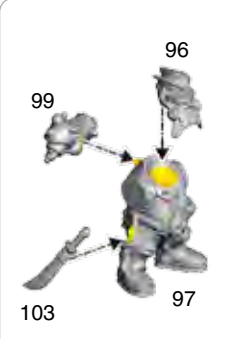
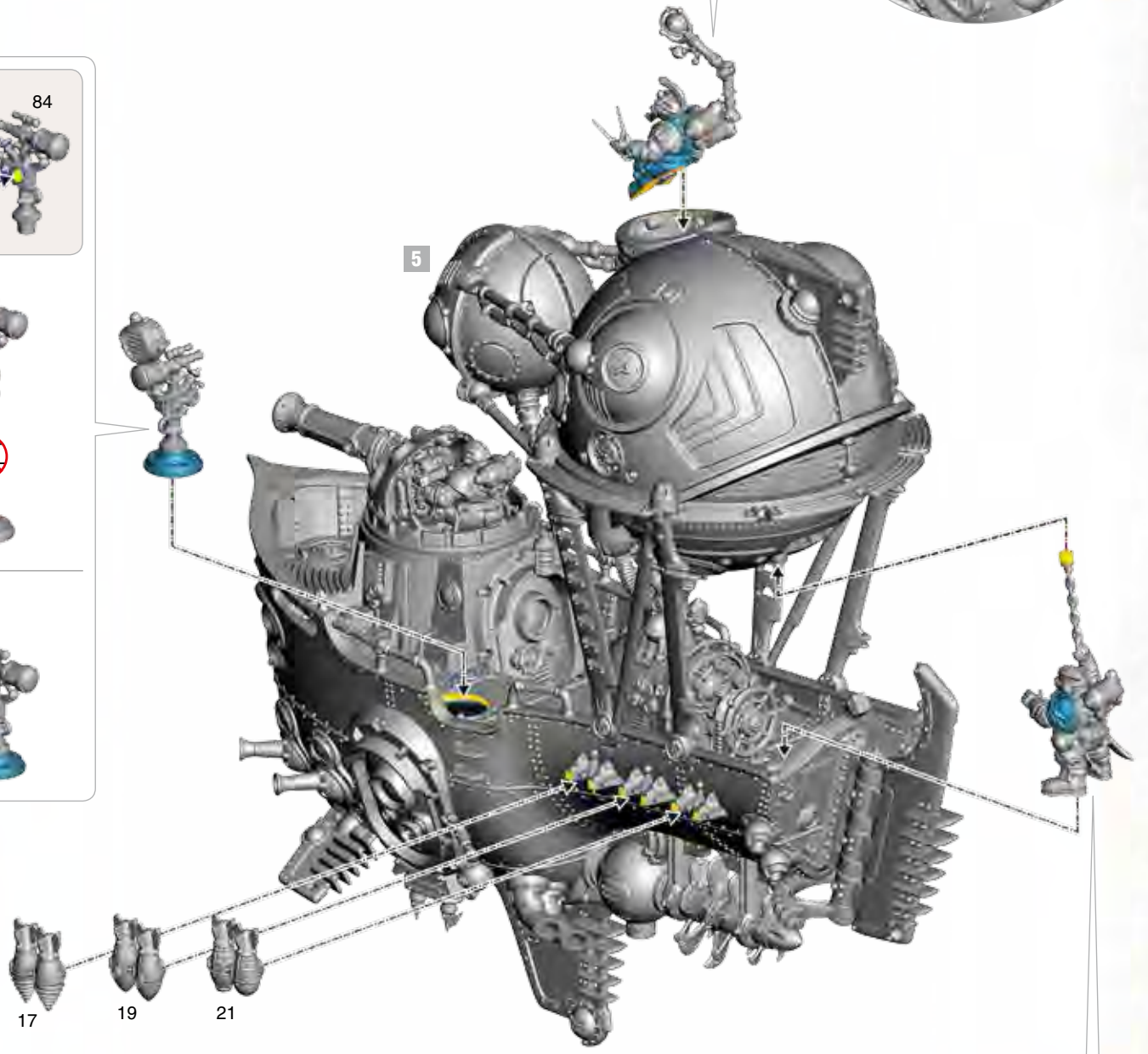
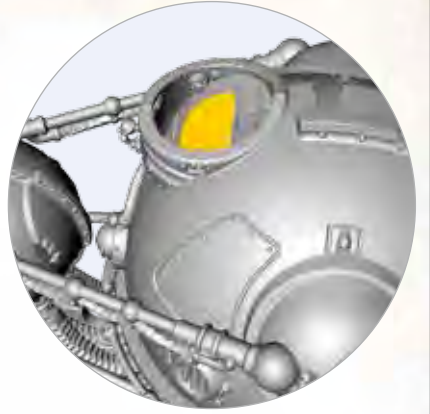
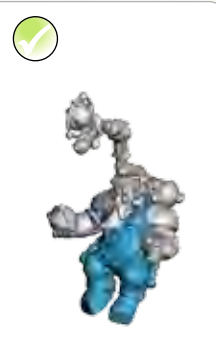
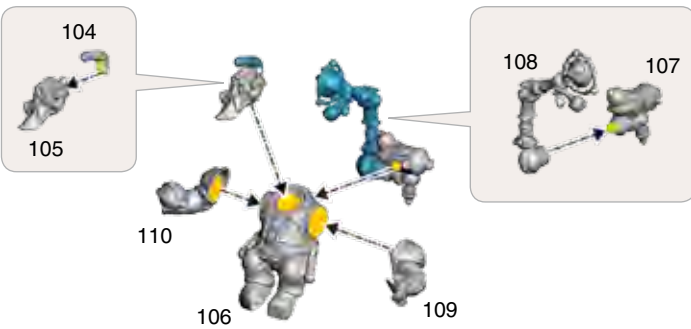
5 d



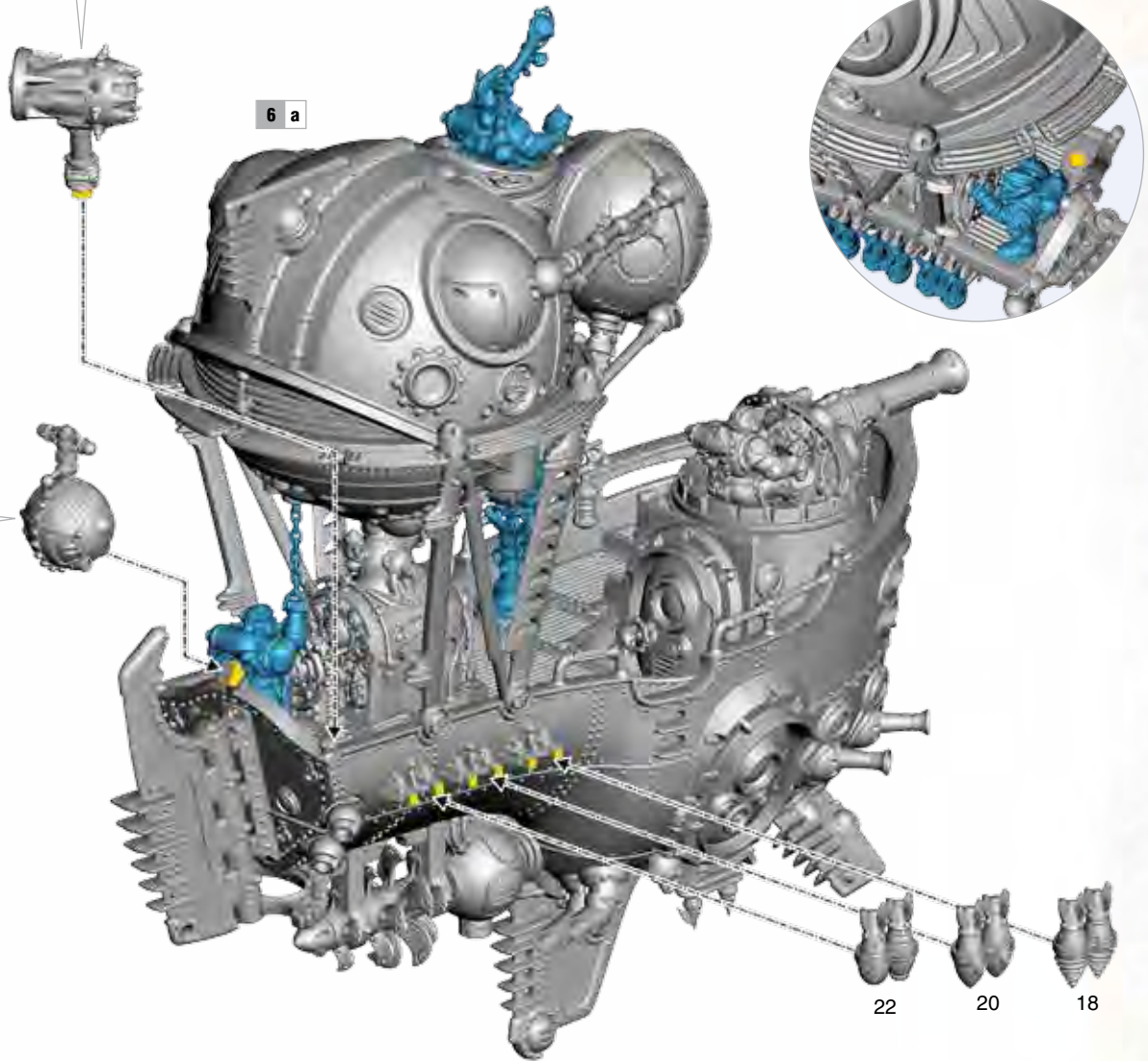
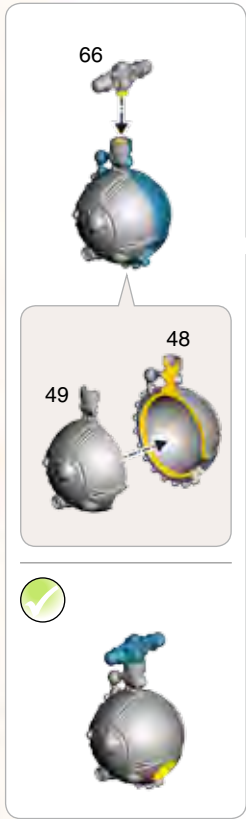
5 d

4

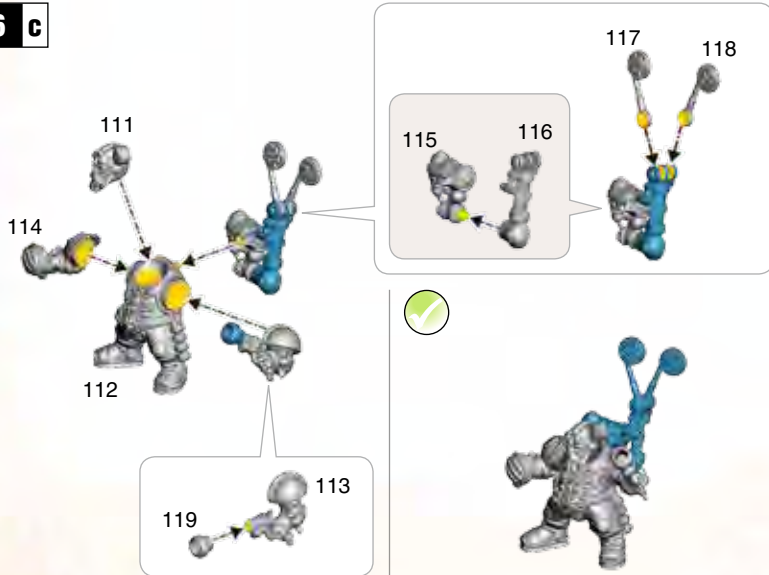




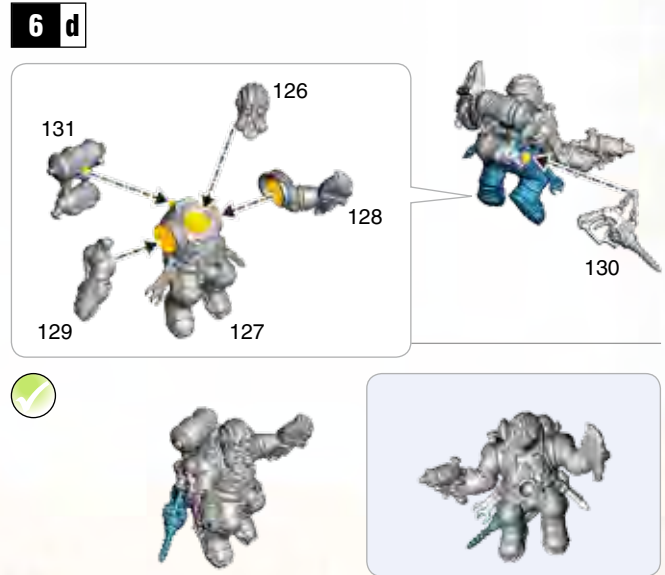
6 b

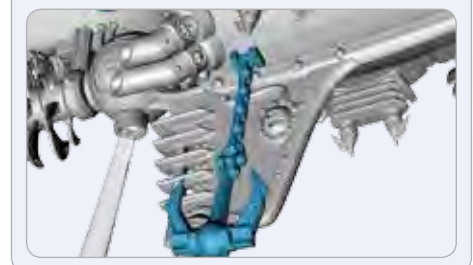
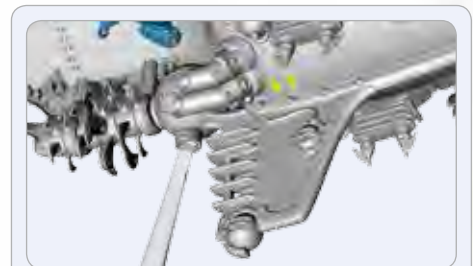
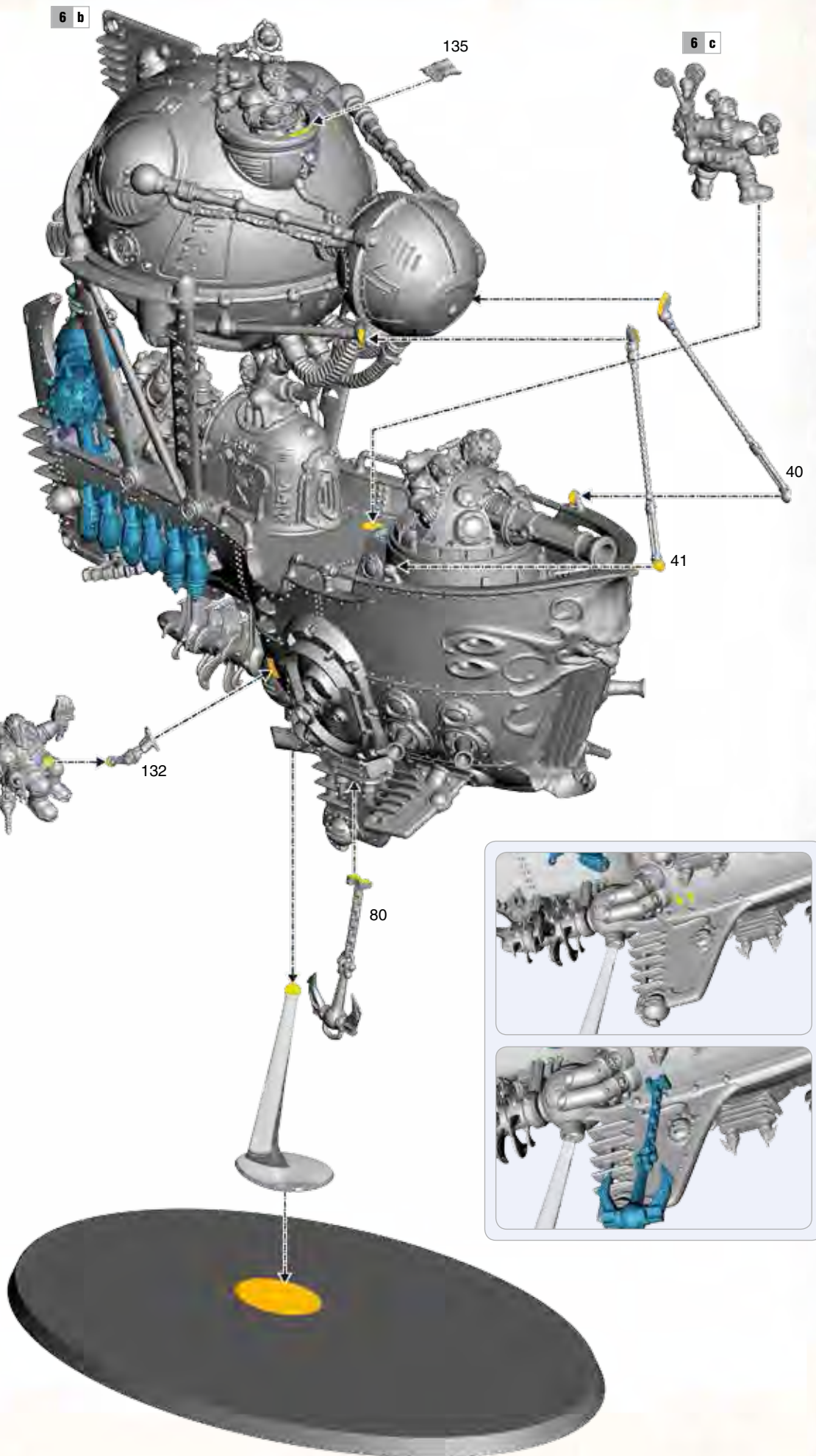
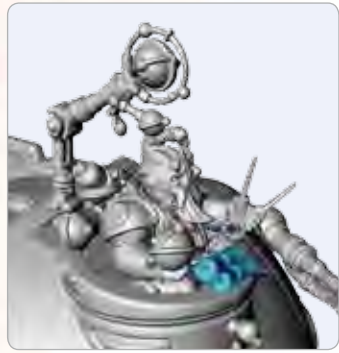


6 c



6 d

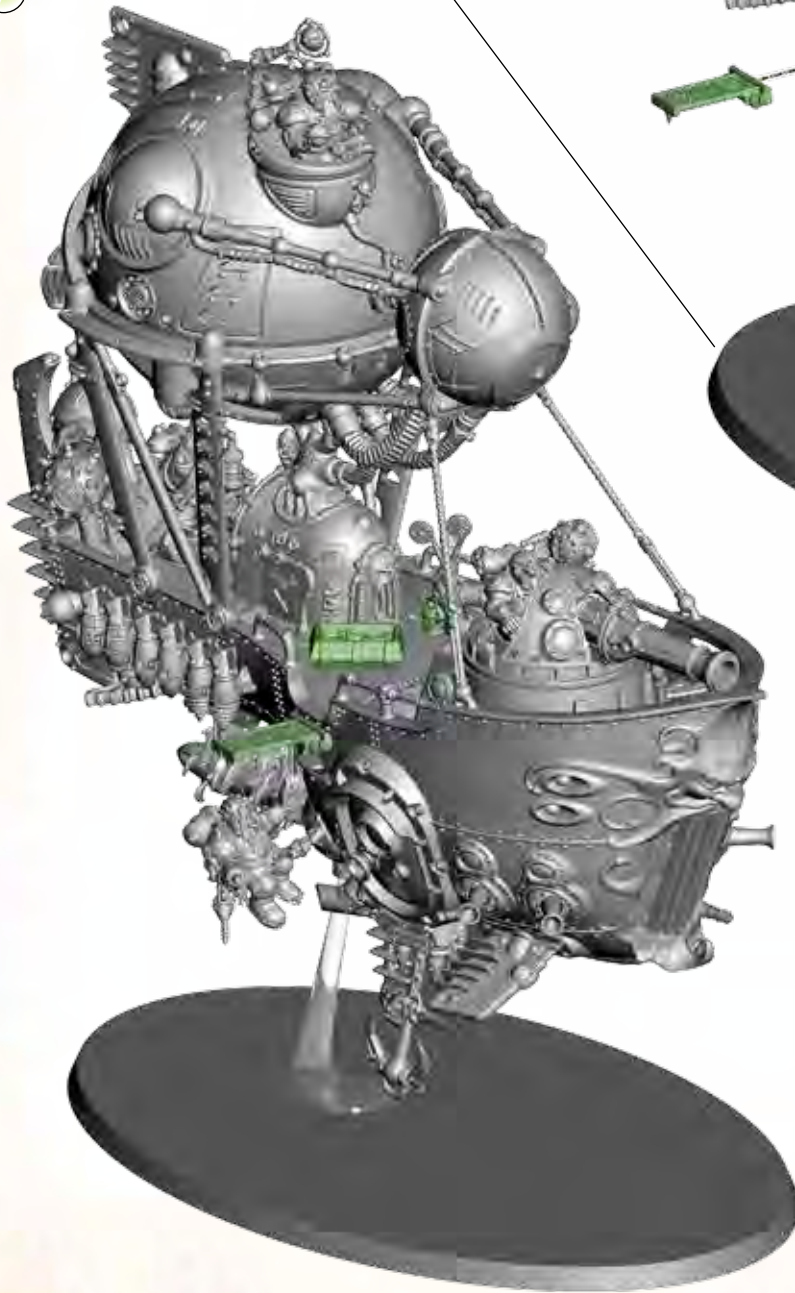
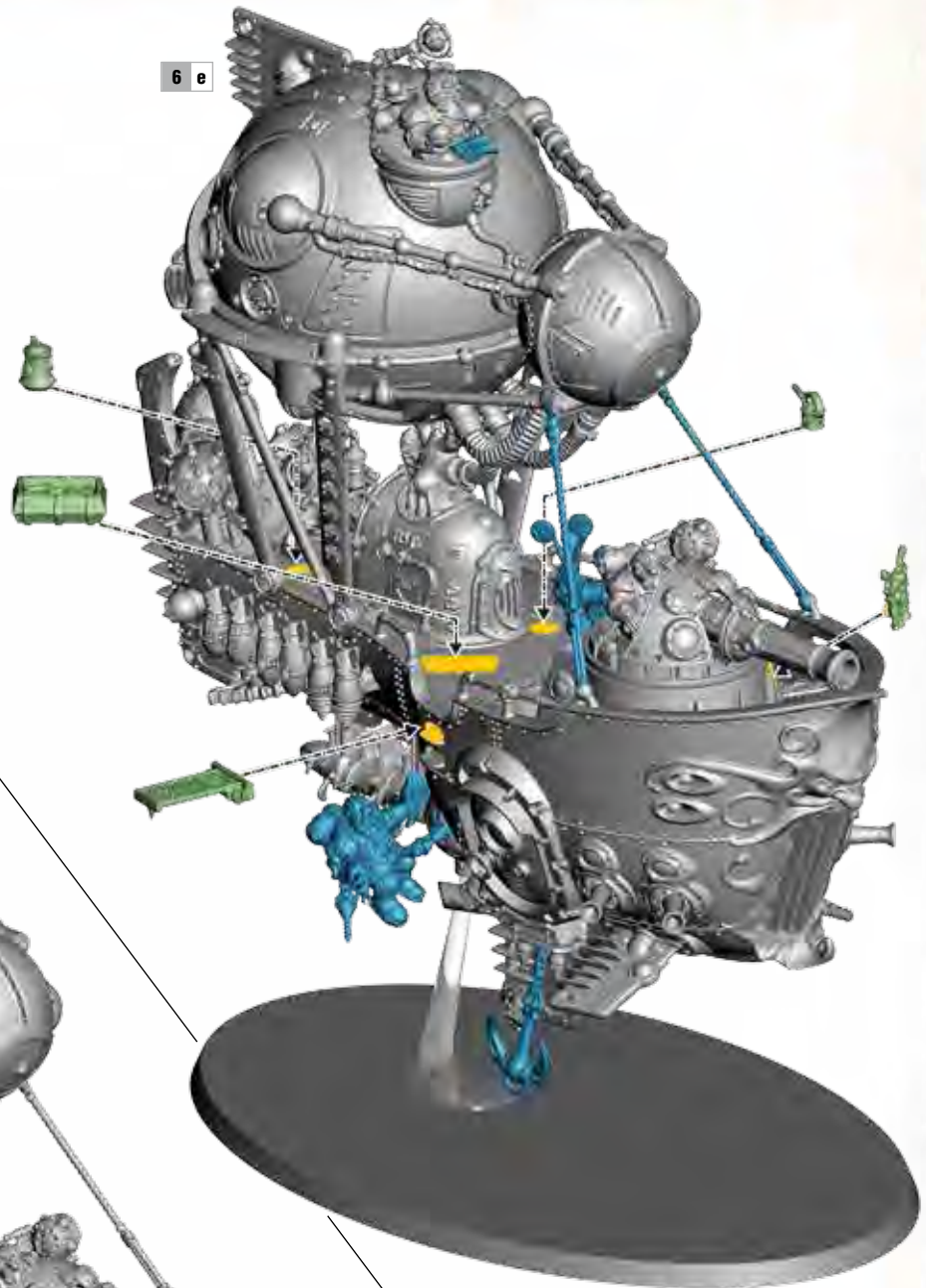




- 
- 133 
 - 134 
 - 136 
 - 137 
 - 138 



6 e



ARKANAUT IRONCLAD



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Great Sky Cannon		24"	1	4+	2+	-2	D6
Great Skyhook		24"	1	4+	3+	-2	D3
Aethermatic Volley Cannon		18"	10	4+	4+	-1	1
Aethershock Torpedoes		24"	☀	4+	3+	-1	D3
Aethershot Carbines		12"	☀	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fragmentation Charges		1"	☀	4+	4+	-	1
Belaying Valves		1"	5	4+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Aethershock Torpedoes	Aethershot Carbines	Fragmentation Charges
0-4	4	8	2D6
5-8	4	7	2D6
9-12	4	6	D6
13-16	2	5	D6
17+	2	4	D3

DESCRIPTION

An Arkanaut Ironclad is a single model. Its arsenal includes Aethershot Carbines, Grudgesettler Bombs, Fragmentation Charges, Detonation Drills, Aethershock Torpedoes and a Supremacy Mine. Its main gun is either a Great Sky Cannon, Great Skyhook or an Aethermatic Volley Cannon. The crew use Belaying Valves as improvised weapons.

FLY

Arkanaut Ironclads can fly.

ABILITIES

Aetheric Navigation: If there is a friendly Aetheric Navigator visible to it, an Arkanaut Ironclad can move an extra D3" in the movement phase.

Flagship: In each of your hero phases, one Arkanaut Ironclad in your army can raise one of the following signals. The signal affects all visible friendly **SKYVESSELS** until your next hero phase:

Fire At Will: Add 2 to the Attacks characteristic of Aethershot Carbines.

Make Every Shot Count: Re-roll hit rolls of 1 in the shooting phase.

Prove Your Worth: Add 3" to the Range characteristic of all missile weapons.

'Ware The Skies: Re-roll hit and wound rolls of 1 for attacks directed against units that can fly.

Batten the Hatches: In each of your hero phases, before any unit disembarks, an Ironclad's Captain can give this order. If they do so, until your next hero phase you can re-roll save rolls of 1 for this model, but no unit can disembark or embark.

Bomb Racks: If any enemy unit ends its charge within 1" of the Ironclad, it can drop Detonation Drills or Grudgesettler Bombs. Choose which bombs it will drop, and then roll a dice. On a roll of 4 or more the enemy unit suffers the following effect:

Detonation Drills: The enemy unit cannot be chosen to pile in and attack until all other units have done so. Units that can fly are not affected.

Grudgesettler Bombs: The enemy unit suffers D3 mortal wounds. Units that can fly are not affected.

Skyhook: If one or more enemy units suffer an unsaved wound from a Great Skyhook, the Arkanaut Ironclad can immediately move D6", as long as it ends the move closer to one of these units.

Supremacy Mine: Once per battle, when an enemy unit that can fly ends its charge within 1" of the Ironclad, you can launch the Supremacy Mine. When you do so, roll a dice. On a 2 or more, that unit suffers D6 mortal wounds.

Tireless Endrinrigger: Roll a dice for this model in each of your hero phases. On a 4 or more it heals 1 wound.

Vessel: An Arkanaut Ironclad can carry 20 **SKYFARER** models in relative safety.

Overburdened: If you wish, your Arkanaut Ironclad can carry up to 25 **SKYFARER** models. For each **SKYFARER** over 20 that it carries, reduce the Ironclad's Move characteristic by 1".

Set-up: When you set up an Arkanaut Ironclad, units of Skyfarers can start the battle embarked within it instead of being set up separately – declare which units are embarked inside the Arkanaut Ironclad when you set it up.

Embark: If all models in a **SKYFARER** unit can move to within 3" of a friendly Arkanaut Ironclad in the movement phase, they can embark within it. Remove the unit from the battlefield and place it to one side – it is now embarked inside the vessel.

Embarked units cannot normally do anything or be affected in any way whilst they are embarked. Unless specifically stated, abilities that affect other units within a certain range have no effect on a unit that is embarked or whilst the unit that has the ability is embarked, and you cannot measure from or to an embarked unit.

If the Arkanaut Ironclad is destroyed, the passengers immediately bail out: roll a dice for each model embarked within it. For each roll of 1, a model from that model's unit (your choice) is slain. The embarked units must then disembark before the vessel is removed.

Disembark: Any unit that begins its hero phase embarked within an Arkanaut Ironclad can disembark. When a unit disembarks, set it up so that all its models are within 3" of the vessel and none are within 3" of any enemy models – any disembarking model that cannot be set up in this way is slain.

Units that disembark can then act normally, including using abilities that can be used in the hero phase, for the remainder of their turn. A unit cannot disembark and embark in the same turn.

ARKANAUT IRONCLAD

DESCRIPTION

Un Arkanaut Ironclad est une figurine individuelle. Son arsenal inclut des Carabines à Munitions Éthériques (Aethershot Carbines), des Bombes Solde-rancune, des Forêts à Détonation, des Charges à Fragmentation (Fragmentation Charges), des Torpilles Étherchoc (Aethershock Torpedoes) et une Mine de Suprématie. Son arme principale est soit un Grand Stratocanon (Great Sky Cannon), soit un Grand Stratoharpon (Great Skyhook), soit un Canon Rotatif Éthermatique (Aethermatic Volley Cannon). L'équipage utilise les Valves d'Ancrage (Belaying Valves) en mêlée.

VOL

Un Arkanaut Ironclad peut voler.

APTITUDES

Navigation Éthérique: S'il y a un Aetheric Navigator visible d'un Ironclad, celui-ci peut parcourir D3" supplémentaires à la phase de mouvement.

Casiers de Bombes: Si une unité ennemie finit sa charge à 1" ou moins de l'Ironclad, il peut lâcher des Forêts de Détonation ou des Bombes Solde-rancune. Choisissez les bombes lâchées, puis jetez un dé. Sur 4 ou plus, l'unité ennemie subit l'effet suivant:

Forêts de Détonation: L'unité ennemie ne peut pas être choisie pour engager et attaquer jusqu'à ce que toutes les autres unités l'aient fait. Les unités qui peuvent voler ne sont pas affectées.

Bombes Solde-rancune: L'unité ennemie subit D3 blessures mortelles. Les unités qui peuvent voler ne sont pas affectées.

Grand Stratoharpon: Si l'arme inflige une blessure non sauvegardée à une ou plusieurs unités ennemies, l'Ironclad peut se déplacer immédiatement de D6", à condition de finir plus près d'une de ces unités.

Mine de Suprématie: Une fois par bataille, quand une unité ennemie pouvant voler finit sa charge à 1" ou moins de l'Ironclad, vous pouvez larguer la Mine. Lorsque vous le faites, jetez un dé. Sur 2 ou plus, l'unité ennemie subit D6 blessures mortelles.

Fermez les Écoutilles: À chacune de vos phases des héros, avant qu'une unité débarque, le Capitaine de l'Ironclad peut donner cet ordre. S'il le fait, vous pouvez relancer les jets de Save de 1 pour cette figurine jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais aucune unité ne peut débarquer ni embarquer.

Endrinrigger Infatigable: Jetez un dé pour cette figurine à chacune de vos phases des héros. Sur 4 ou plus, elle guérit 1 blessure.

Vaisseau: Un Arkanaut Ironclad peut transporter 20 figurines **SKYFARERS**.

Alourdissement: L'Ironclad peut transporter jusqu'à 25 figurines **SKYFARERS** si vous le souhaitez. Pour chaque **SKYFARER** transporté au-delà de 20, réduisez le Move de l'Ironclad de 1".

Placement: Les unités de **SKYFARERS** peuvent débiter la bataille embarquées à bord d'un Ironclad au lieu d'être placées séparément – annoncez quelles unités sont embarquées lorsque vous le placez.

Embarquer: Si toutes les figurines d'une unité **SKYFARER** peuvent se déplacer à 3" ou moins d'un Ironclad ami à la phase de mouvement, elles peuvent embarquer à son bord. Retirez l'unité du champ de bataille et mettez-la de côté – elle est désormais embarquée à bord du vaisseau.

En principe, les unités embarquées ne peuvent rien faire ni être affectées d'aucune manière tant qu'elles sont embarquées. Sauf spécification contraire, les aptitudes qui affectent d'autres unités à une portée donnée n'ont aucun effet sur une unité embarquée ou tant que l'unité qui a l'aptitude en question est embarquée, et vous ne pouvez pas mesurer vers ou à partir d'une unité embarquée.

Si l'Ironclad est détruit, les passagers l'abandonnent immédiatement: jetez un dé pour chaque figurine embarquée à son bord. Pour chaque jet de 1, l'unité de la figurine concernée perd 1 figurine de votre choix (elle est tuée). Les unités doivent ensuite débarquer avant que le vaisseau soit retiré.

Débarquer: Toute unité qui débute sa phase des héros embarquée à bord d'un Ironclad peut débarquer. Quand une unité débarque, placez-la de sorte que toutes ses figurines soient à 3" ou moins du vaisseau et aucune à 3" ou moins de toute figurine ennemie – toute figurine qui débarque ne pouvant être placée de la sorte est tuée.

L'unité qui débarque peut ensuite agir normalement, y compris utiliser des aptitudes à la phase des héros, jusqu'à la fin de son tour. Une unité ne peut pas débarquer et embarquer dans le même tour.

Vaisseau Amiral: À chacune de vos phases des héros, 1 Ironclad peut utiliser un des signaux ci-dessous. Le signal affecte tous les **SKYVESSELS** amis visibles jusqu'à votre prochaine phase des héros:

Feu à Volonté: Ajoutez 2 à la caractéristique d'Attacks des Carabines à Munitions Éthériques.

Que Chaque Tir Compte: Relancez les jets de touche de 1 à la phase de tir.

Prouvez Votre Valeur: Ajoutez 3" à la caractéristique de Range de toutes les armes à projectiles.

Gaffe aux Volants: Relancez les jets de touche et de blessure de 1 pour les attaques ciblant des unités qui peuvent voler.

DESCRIPCIÓN

Una Arkanaut Ironclad es una única miniatura. Su arsenal incluye carabinas tiroaetéreo (Aethershot Carbines), cargas de fragmentación (Fragmentation Charges), torpedos choqueeaetéreo (Aethershock Torpedoes), bombas ajustacuentas, perforadoras explosivas y una mina de supremacía. Su arma principal es o bien un gran cañón aéreo (Great Sky Cannon), un gran arpón aéreo (Great Skyhook) o un cañón de salvas aetermático (Aethermatic Volley Cannon). La tripulación usa las válvulas de amarre (Belaying Valves) como armas improvisadas.

VOLAR

Las Arkanaut Ironclads vuelan.

HABILIDADES

Arpón aéreo. Si el gran arpón aéreo inflige alguna herida no salvada a una o más unidades enemigas, éstas quedan arponeadas. La Arkanaut Ironclad puede mover 1D6" de inmediato, siempre que este movimiento la acerque a una unidad arponeada.

Bajel. Una Arkanaut Ironclad puede transportar a 20 miniaturas **SKYFARER** con cierta seguridad.

Bombas. Si una unidad enemiga acaba su carga a 1" o menos de la Ironclad, ésta puede soltar perforadoras explosivas o bombas ajustacuentas. Elige cuáles soltará y tira un dado. Con un 4 o más la unidad enemiga sufre el siguiente efecto.

Perforadoras explosivas. La unidad enemiga no puede ser elegida para agruparse y atacar hasta que todas las demás unidades lo hayan hecho. No afecta a unidades que vuelan.

Bombas ajustacuentas. La unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales. No afecta a unidades que vuelan.

Despliegue. Las unidades **SKYFARERS** pueden comenzar la batalla embarcados en una Arkanaut Ironclad en lugar de desplegar por su cuenta. Al desplegar una Arkanaut Ironclad declara qué unidades hay embarcadas en su interior (si las hay).

Embarcar. Si todas las miniaturas de una unidad **SKYFARER** pueden llegar a 3" o menos de una Arkanaut Ironclad amiga en la fase de movimiento, pueden embarcar en ella. Retira la unidad del campo de batalla y déjala aparte; está embarcada en el bajel.

Mientras una unidad está embarcada no puede hacer nada, ni nada le afecta. Si no se especifica lo contrario, las habilidades que afectan a otras unidades dentro de cierto alcance no tienen efecto sobre unidades embarcadas, ni se aplican si la unidad con dicha habilidad está embarcada. No se puede medir desde ni hasta unidades embarcadas.

Si la Arkanaut Ironclad es destruida los pasajeros saltan por la borda de inmediato. Tira un dado por cada miniatura embarcada en ella. Por cada tirada de 1, una miniatura (a tu elección) de su misma unidad es eliminada. Luego las unidades embarcadas desembarcan y el bajel se retira.

Desembarcar. Toda unidad que empiece su fase de héroe embarcada en una Arkanaut Ironclad puede desembarcar. Cuando desembarca, todas las miniaturas de la unidad despliegan a 3" o menos del bajel y a más de 3" de toda miniatura enemiga. Si una miniatura no puede desembarcar según estas restricciones, es eliminada.

Las unidades que desembarcan pueden actuar normalmente, lo que incluye habilidades que se usan en la fase de héroe, durante el resto de su turno. Una unidad no puede desembarcar y embarcar en el mismo turno.

Endrinrigger incansable. Tira un dado por esta miniatura en cada una de tus fases de héroe. Con un 4 o más, se cura 1 herida.

Mina de supremacía. Una vez por batalla, si una unidad enemiga que vuela acaba su carga a 1" o menos de la Ironclad, ésta puede soltar la mina de supremacía. Si lo hace, tira un dado. Con un 2 o más, la unidad sufre 1D6 heridas mortales.

Nave insignia. En cada una de tus fases de héroe, un Arkanaut Ironclad puede izar una de las siguientes banderas. Afecta a todas las **SKYVESSELS** amigas visibles hasta tu próxima fase de héroe.

Fuego a discreción. Suma 2 al atributo Attacks de las carabinas tiroaetéreo.

Cada disparo cuenta. Repite las tiradas de 1 para golpear en la fase de disparo.

Demosttrad vuestra valía. Suma 3" al atributo Range de todas las missile weapons.

Vigilad los cielos. Repite las tiradas de 1 para golpear y para herir de ataques dirigidos contra unidades que vuelan.

Navegación aetérica. Si algún Aetheric Navigator amigo es visible para la Arkanaut Ironclad, ésta puede mover 1D3" adicionales en la fase de movimiento.

Sellad las escotillas. En cada una de tus fases de héroe, antes de que las unidades desembarquen, el capitán de la nave puede dar esta orden. Si lo hace, hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir las tiradas de salvación de 1 de esta miniatura, pero no puede desembarcar ni embarcar ninguna unidad.

Sobrecarga. La Arkanaut Ironclad puede transportar hasta 25 miniaturas **SKYFARER**. Resta 1" al atributo Move de la Ironclad por cada miniatura por encima de 20 que transporte.

ARKANAUT IRONCLAD

BESCHREIBUNG

Ein Arkanaut Ironclad ist ein einzelnes Modell. Sein Waffenarsenal beinhaltet Aethershot Carbines, Grollbeileger-Bomben, Fragmentation Charges, Sprengbohrer, Aethershock Torpedoes und eine Luftüberlegenheitsmine. Seine Hauptwaffe ist entweder eine Great Sky Cannon, ein Great Skyhook oder eine Aethermatic Volley Cannon. Die Besatzung wehrt sich mit Belaying Valves.

FLIEGEN

Arkanaut Ironclads können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Aether-Navigation: Wenn ein Arkanaut Ironclad einen befreundeten Aetheric Navigator sehen kann, kann er sich in der Bewegungsphase zusätzliche D3" bewegen.

Flaggschiff: In jeder deiner Heldenphasen kann ein einziger Arkanaut Ironclad deiner Armee eines der folgenden Signale setzen. Das Signal betrifft alle sichtbaren befreundeten **SKYVESSELS** bis zur nächsten Heldenphase:

Feuer frei: Addiere 2 zum Attacks-Wert von Aethershot Carbines.

Jeder Schuss zählt: Wiederhole in der Fernkampfphase Trefferwürfe von 1.

Beweist euren Wert: Addiere 3" zum Range-Wert aller Fernkampfwaffen (Missile Weapons).

Achtet auf den Himmel: Wiederhole Treffer- und Verwundungswürfe von 1 für Attacks, die Einheiten zum Ziel haben, die fliegen können.

Die Luken dicht! In jeder deiner Heldenphasen, bevor Einheiten von Bord gehen, kann der Kapitän eines Ironclads diesen Befehl geben. Wenn er dies tut, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für dieses Modell Schutzwürfe von 1 wiederholen, dafür dürfen aber keine Einheiten an oder von Bord gehen.

Bombenvorrat: Wenn eine feindliche Einheit ihre Angriffsbewegung innerhalb von 1" um den Ironclad beendet, kann dieser Sprengbohrer oder Grollbeileger abwerfen. Wähle die Bombenart und wirf einen Würfel. Bei 4 oder mehr erleidet die feindliche Einheit den jeweiligen Effekt:

Sprengbohrer: Die feindliche Einheit darf nicht gewählt werden, nachzurücken und zu attackieren, bis alle anderen Einheiten, die dazu in der Lage sind, es getan haben. Einheiten, die fliegen können, sind nicht betroffen.

Grollbeileger: Die feindliche Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Einheiten, die fliegen können, sind nicht betroffen.

Skyhook: Wenn eine oder mehrere feindliche Einheiten durch einen Great Skyhook eine nicht verhinderte Verwundung erleiden, darf sich der Arkanaut Ironclad sofort D6" weit bewegen, muss die Bewegung aber näher an einer dieser Einheiten beenden.

Luftüberlegenheitsmine: Einmal pro Schlacht kannst du die Luftüberlegenheitsmine einsetzen, wenn eine feindliche Einheit, die fliegen kann, ihre Angriffsbewegung innerhalb von 1" um den Ironclad beendet. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Bei 2 oder mehr erleidet die Einheit D6 tödliche Verwundungen.

Unermüdlicher Endrinrigger: Wirf in jeder deiner Heldenphasen für dieses Modell einen Würfel. Bei 4 oder mehr heilt es eine Verwundung.

Schiff: Ein Arkanaut Ironclad kann 20 **SKYFARER**-Modelle vergleichsweise sicher transportieren.

Überladen: Wenn du möchtest, kann dein Arkanaut Ironclad bis zu 25 **SKYFARER**-Modelle tragen. Für jeden **SKYFARER** nach dem 20., den der Ironclad trägt, wird der Move-Wert des Ironclads um 1" reduziert.

Aufstellung: Wenn du einen Arkanaut Ironclad aufstellst, können **SKYFARER**-Einheiten die Schlacht an Bord beginnen, statt separat aufgestellt zu werden. Sage an, welche Einheiten sich an Bord des Arkanaut Ironclads befinden, wenn du ihn aufstellst.

An Bord gehen: Wenn sich alle Modelle einer **SKYFARER**-Einheit in der Bewegungsphase einem befreundeten Arkanaut Ironclad bis auf 3" nähern können, können sie an Bord gehen. Nimm die Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie zur Seite – sie befindet sich nun an Bord des Schiffes.

Solange sich eine Einheit an Bord eines Schiffes befindet, kann sie normalerweise nichts tun und durch nichts betroffen werden. Sofern nicht explizit anders angegeben, haben Fähigkeiten, die auf Einheiten in einer bestimmten Entfernung wirken, keine Wirkung auf Einheiten an Bord; hat eine Einheit an Bord eine solche Fähigkeit, hat diese keine Wirkung. Es können keine Entfernungen von oder zu Einheiten an Bord gemessen werden.

Wenn der Arkanaut Ironclad zerstört wird, springen die Passagiere sofort ab: Wirf einen Würfel für jedes Modell an Bord. Für jede 1 wird ein Modell der jeweiligen Einheit (deiner Wahl) getötet. Die Einheiten müssen dann von Bord gehen, bevor das Schiff entfernt wird.

Von Bord gehen: Jede Einheit, die ihre Heldenphase an Bord eines Arkanaut Ironclads beginnt, kann von Bord gehen. Wenn eine Einheit von Bord geht, wird sie so aufgestellt, dass sich alle ihre Modelle innerhalb von 3" um das Schiff und außerhalb von 3" um feindliche Modelle befinden – Modelle, die von Bord gehen und nicht so aufgestellt werden können, werden getötet.

Einheiten, die von Bord gehen, können im restlichen Zug normal handeln und auch Fähigkeiten einsetzen, die in der Heldenphase eingesetzt werden. Eine Einheit kann nicht im selben Zug von Bord gehen und an Bord gehen.

DESCRIZIONE

Un Arkanaut Ironclad è un singolo modello. Il suo arsenale include Aethershot Carbines, Grudgesettler Bombs, Fragmentation Charges, Detonation Drills, Aethershock Torpedoes e una Supremacy Mine. Il suo cannone principale è un Great Sky Cannon, un Great Skyhook o un Aethermatic Volley Cannon. L'equipaggio usa le Belaying Valves come armi improvvisate.

VOLO

Gli Arkanaut Ironclads possono volare.

ABILITÀ

Navigazione Eterica: l'Arkanaut Ironclad può muoversi di D3" extra nella fase di movimento se è in grado di vedere un Aetheric Navigator amico.1.5 degli eroi.

Mandate a Segno Ogni Colpo: aggiungi 2 alla caratteristica Attacks delle Aethershot Carbines.

Fuoco di Precisione: ripeti i tiri per colpire pari a 1 nella fase di tiro.

Fate Vedere Quel che Valet: aggiungi 3" alla caratteristica Range di tutte le Missile Weapons.

Attenti ai Cieli: ripeti i tiri per colpire e per ferire pari a 1 degli attacchi diretti contro unità che possono volare.

Chiudete i Boccaporti: il Captain dell'Ironclad può dare quest'ordine in ciascuna delle tue fasi degli eroi prima che qualunque unità sbarchi. In tal caso, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri salvezza pari 1 di questo modello, ma nessuna unità può imbarcarsi o sbarcare.

Scorta di Bombe: se qualsiasi unità nemica termina il proprio movimento di carica entro 1" dall'Ironclad, esso può sganciare Detonation Drills o Grudgesettler Bombs. Scegli quali usare e tira un dado. Con 4 o più l'unità nemica subisce i seguenti effetti:

Detonation Drills: l'unità nemica non può essere scelta per ammassarsi e attaccare finché non l'hanno fatto tutte le altre unità. Le unità che possono volare non ne sono influenzate.

Grudgesettler Bombs: l'unità nemica subisce D3 ferite mortali. Le unità che possono volare non ne sono influenzate.

Skyhook: se una o più unità nemiche subiscono una ferita non salvata da un Great Skyhook, l'Arkanaut Ironclad può muoversi immediatamente di D6", ma deve terminare questo movimento più vicino a una di queste unità.

Supremacy Mine: una volta per battaglia, quando un'unità nemica che può volare termina la propria carica entro 1" dall'Ironclad puoi sganciare la Supremacy Mine. In tal caso tira un dado. Con 2 o più quell'unità subisce D6 ferite mortali.

Endrinrigger Instancabile: tira un dado per questo modello in ciascuna delle tue fasi degli eroi. Con 4 o più esso sana una ferita.

Vascello: un'Arkanaut Ironclad può trasportare 20 modelli di **SKYFARER** in relativa sicurezza.

Appesantita: se vuoi, l'Arkanaut Ironclad può trasportare fino a 25 modelli di **SKYFARER**. Per ogni **SKYFARER** trasportato dopo il ventesimo riduci la caratteristica Move dell'Ironclad di 1".

Schieramento: quando schieri un Arkanaut Ironclad, le unità di **SKYFARERS** possono iniziare la battaglia imbarcate al suo interno invece di essere schierate separatamente. Dichiara quali unità sono imbarcate nell'Arkanaut Ironclad quando lo schieri.

Imbarco: se tutti i modelli di un'unità di **SKYFARER** riescono a muoversi arrivando entro 3" da un Arkanaut Ironclad amico durante la fase di movimento possono imbarcarsi su di esso. Rimuovi l'unità dal campo di battaglia e mettila da parte. Ora è imbarcata sul vascello.

Solitamente le unità imbarcate non possono fare niente né essere influenzate in alcun modo. A meno che non sia specificato diversamente, le abilità che influenzano le altre unità entro una certa gittata non hanno effetto su un'unità imbarcata o finché l'unità che possiede l'abilità è imbarcata, e non puoi misurare da o fino a un'unità imbarcata.

Se l'Arkanaut Ironclad viene distrutto, i passeggeri l'abbandonano immediatamente: tira un dado per ogni modello imbarcato al suo interno. Per ogni risultato pari a 1 un modello dell'unità di quel modello (a tua scelta) viene ucciso. Le unità imbarcate devono sbarcare prima di rimuovere il vascello.

Sbarco: qualunque unità che inizia la propria fase degli eroi imbarcata su un'Arkanaut Ironclad può sbarcare. Quando un'unità sbarca schierala in modo che tutti i modelli si trovino entro 3" dal vascello e nessuno si trovi entro 3" da qualunque modello nemico. Qualsiasi modello che sbarca che non può essere schierato in questo modo viene ucciso.

Le unità che sbarcano possono agire normalmente per il resto del turno, compreso usare abilità che possono essere usate durante la fase degli eroi. Un'unità non può sbarcare e imbarcarsi durante lo stesso turno.



BASE BALTHASAR GOLD

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER GEHENNA'S GOLD

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE LEADBELCHER

SHADE NULN OIL

LAYER IRONBREAKER

LAYER STORMHOST SILVER

BASE THE FANG

SHADE NULN OIL

LAYER DARK REAPER

LAYER THUNDERHAWK BLUE

BASE ABADDON BLACK

LAYER DAWNSTONE

LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE ZANDRI DUST

SHADE SERAPHIM SEPIA

LAYER USHABTI BONE

LAYER SCREAMING SKULL

BASE SCREAMER PINK

SHADE NULN OIL

LAYER PINK HORROR

LAYER USHABTI BONE

