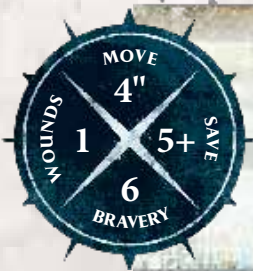


ARKANAUT COMPANY

Die Arkanaut Companies sind das Rückgrat der Luftschifflotte und stehen stets bereit, im Inneren eines Luftschiffs in den Einsatz zu gehen – ob um Angreifer abzuwehren oder um im Namen ihres Himmelshafens Beute zu machen. Die Duardin der Companies sind zähe Krieger mit Pistolen und Klingen, und jeder dieser mutigen Freibeuter brennt darauf, sich für kühne Taten Anerkennung zu verdienen.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Privateer Pistol	12"	2	4+	4+	-	1
Aethermatic Volley Gun	18"	6	5+	4+	-1	1
Light Skyhook	24"	1	4+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Arkanaut Cutter	1"	1	4+	4+	-	1
Gun Butt	1"	1	4+	5+	-	1
Skypike	2"	2	4+	4+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Eine Arkanaut Company besteht aus 10 oder mehr Modellen. Die Arkanauten sind mit Privateer Pistols und Arkanaut Cutters bewaffnet. Für je 10 Modelle in der Company dürfen bis zu 3 stattdessen mit einer Skypike oder einer besonderen Feuerwaffe in Form einer Aethermatic Volley Gun oder eines Light Skyhooks bewaffnet sein. Mit besonderen Feuerwaffen ausgestattete Arkanauten wehren sich im Nahkampf mit dem Gun Butt.

COMPANY CAPTAIN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Company Captain. Der Company Captain hat eine modifizierte Privateer Pistol – entweder eine Volley Pistol mit 3 Attacken statt 2 oder eine Aetherflare Pistol mit einem To-Wound-Wert von 3+ statt 4+. Der Company Captain führt außerdem mit seinem Arkanaut Cutter 2 Attacken durch statt 1.

FÄHIGKEITEN

Auf der Suche nach Ruhm: Addiere 1 zu den Treffwürfen eines Modells dieser Einheit, wenn das Ziel aller Attacken des Modells in der Phase ein **HERO** oder **MONSTER** ist.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, SKYFARER, ARKANAUT COMPANY