

ARKANAUT IRONCLAD

Mit ihrem dicken Rumpf, der großen Transportkapazität und der formidablen Bewaffnung sind die Arkanaut Ironclads Großkampfschiffe und der Stolz der Flotte. Zahlreiche Geschichten der Kharadron Overlords erzählen von Ironclads, die im Alleingang ganze Armeen zugrunde richteten.



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

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	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

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 SKYVESSEL 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 Attacken, 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 Endrinziger: 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.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, WAR MACHINE, SKYVESSEL, ARKANAUT IRONCLAD