

ARKANAUT IRONCLAD

Gracias a sus robustos cascos, gran capacidad de transporte y formidables arsenales, las Arkanaut Ironclads son el orgullo de la flota, y suelen servir como buque insignia. Hay numerosas historias Kharadron de Ironclads solitarios arrasando ejércitos enteros.



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

DESCRIPCIÓN

Una Arkanaut Ironclad es una única miniatura. Su arsenal incluye carabinas tiroaéreo (Aethershot Carbines), cargas de fragmentación (Fragmentation Charges), torpedos choqueeaéreo (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 atermático (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 tiroaéreo.

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

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

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

Navegación aérea. 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.

KEYWORDS

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