

ARKANAUT IRONCLAD

Avec son épaisse coque, sa grande capacité de transport et son redoutable arsenal, un Ironclad est la fierté de sa flotte, c'est pourquoi il est souvent désigné vaisseau amiral. Nombre de fables des Kharadrons évoquent un Ironclad dévastant une armée entière à lui seul.



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

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	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

Un Arkanaut Ironclad est une figurine individuelle. Son arsenal inclut des Carabines à Munitions Éthériques (Aethershot Carbines), des Bombes Solde-rancune, des Forêts de 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 Écuelles: 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 débuter 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.

KEYWORDS

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