

ARKANAUT FRIGATE

Pilier des flottes des airs des Kharadron Overlords, l'Arkanaut Frigate peut pilonner l'adversaire de loin avec son artillerie, larguer des bombes ratissant le sol, ou frapper loin en territoire ennemi pour déployer des troupes directement au cœur des combats.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heavy Sky Cannon	18"	1	4+	2+	-2	D6
Heavy Skyhook	18"	1	4+	3+	-2	D3
Aethershot Carbines	12"	*	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Belaying Valves	1"	*	4+	4+	-	1

Blessures Subies	TABLEAU DE DÉGÂTS		
	Move	Aethershot Carbines	Belaying Valves
0-3	10"	4	3
4-6	9"	4	3
7-9	9"	3	3
10-12	8"	3	2
13+	8"	2	1

DESCRIPTION

Une Arkanaut Frigate est une figurine individuelle. Elle est armée de Carabines à Munitions Éthériques (Aethershot Carbines), de Bombes Solde-rancune, de Forêts à Détonation et de Mines Aériennes. Son arme principale – montée au-dessus de son gaillard d'avant – est soit un Stratocanon Lourd (Heavy Sky Cannon), soit un Stratoharpon Lourd (Heavy Skyhook). L'équipage sert toutes ces armes redoutables, mais peut toujours utiliser les Valves d'Ancre (Belaying Valves) pour défendre son vaisseau.

VOL

Une Arkanaut Frigate peut voler.

APTITUDES

Navigation Éthérique: S'il y a un Aetheric Navigator visible d'une frégate, celle-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 la frégate, elle 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.

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

Mines Aériennes: Une frégate peut lâcher des grappes de Mines Aériennes pour se défendre contre les ennemis volants. Lorsqu'une unité ennemie qui peut voler finit sa charge à 1" ou moins d'une frégate, jetez un dé pour chaque figurine de l'unité en charge. L'unité ennemie subit une blessure mortelle pour chaque jet de 6.

Tous aux Canons: À chacune de vos phases des héros, le Capitaine d'une frégate peut donner cet ordre. S'il le fait, vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour la frégate à la phase de tir jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais sa caractéristique de Move est alors divisée par deux.

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

Vaisseau: Une frégate peut transporter 10 figurines SKYFARERS d'un bout à l'autre du champ de bataille dans une sécurité relative.

Alourdissement: La frégate peut transporter jusqu'à 15 figurines SKYFARERS si vous le souhaitez. Pour chaque SKYFARER transporté au-delà de 10, réduisez le Move de la frégate de 1".

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

Embarquer: Si toutes les figurines d'une unité SKYFARER peuvent se déplacer à 3" ou moins d'une frégate amie 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 la frégate est détruite, 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'une frégate 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 pouvant être utilisées à la phase des héros, jusqu'à la fin de son tour. Une unité ne peut pas débarquer et embarquer dans le même tour.

KEYWORDS

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