



Free Downloads of Build Instructions,  
Assembly Booklets & How To Guides

[BuildInstructions.com](http://BuildInstructions.com)

— KKHARADRON OVERLORDS KKH —

# ARKANAUT FRIGATE



**! • READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR  
• LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO**

**• BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY.**

A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

**• AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.**

Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

**• POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.**

Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

**• VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.**

Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

**• PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.**

Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

**• EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES  
• EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS • ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE  
• LEGENDA DEI SIMBOLI**



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio



- Do not glue the components
- Ne pas coller les éléments
- No pegar los componentes
- Bitte die Teile nicht kleben
- Non incollare i componenti



- Citadel fine detail cutters
- Pinces de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel

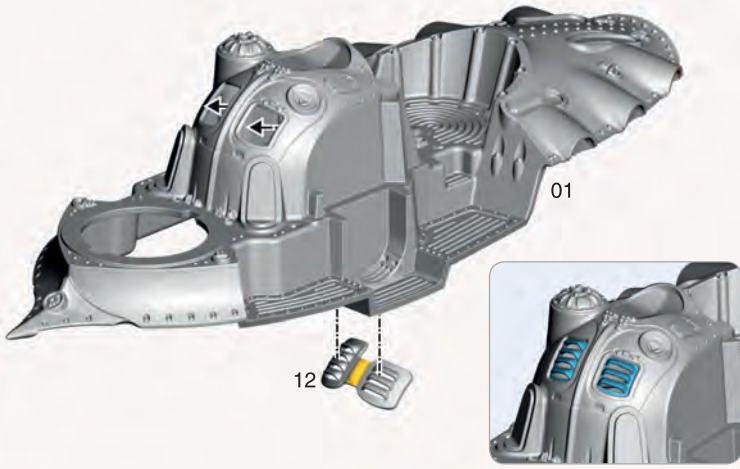


- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

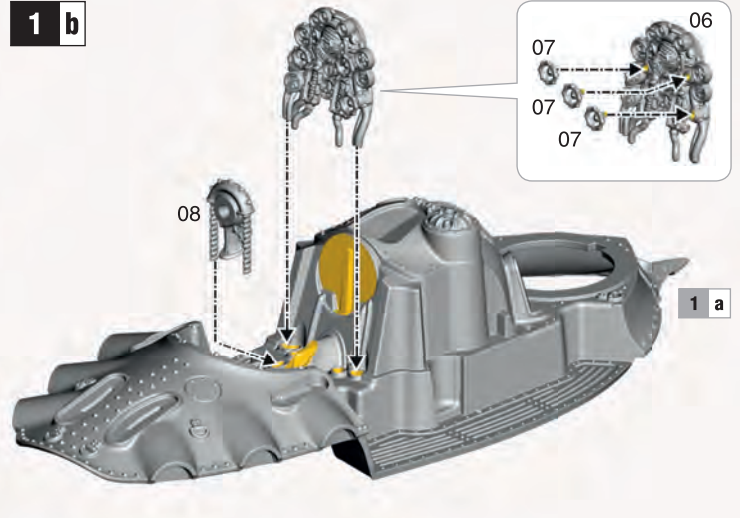


- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel

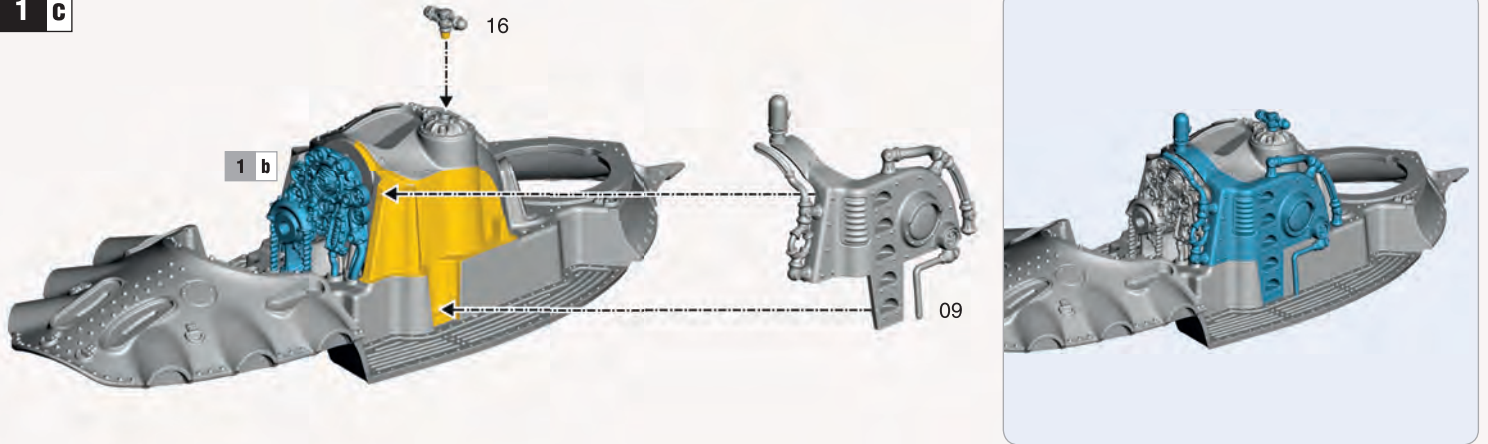
1 a



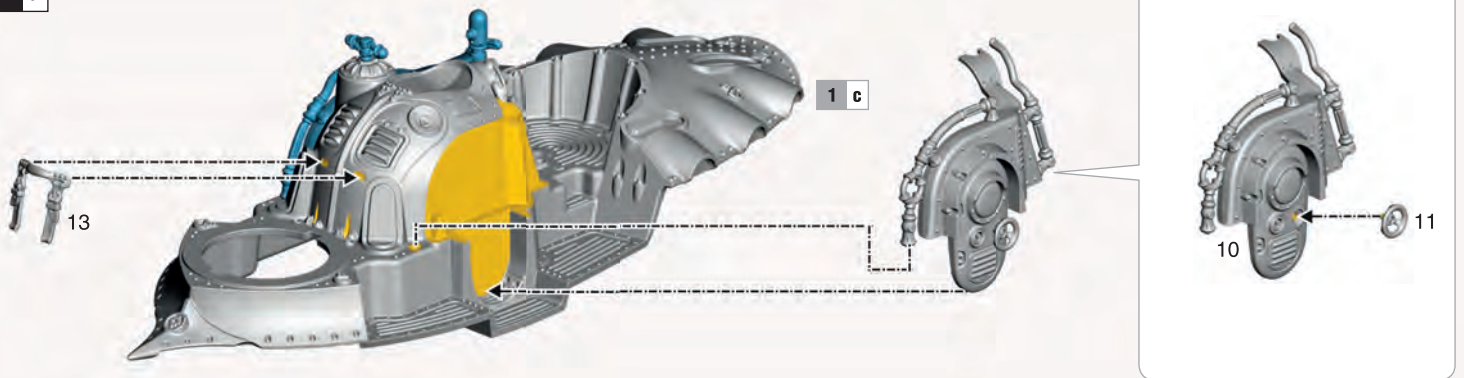
1 b



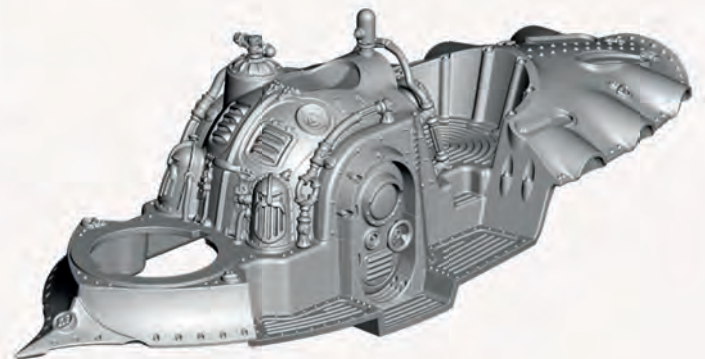
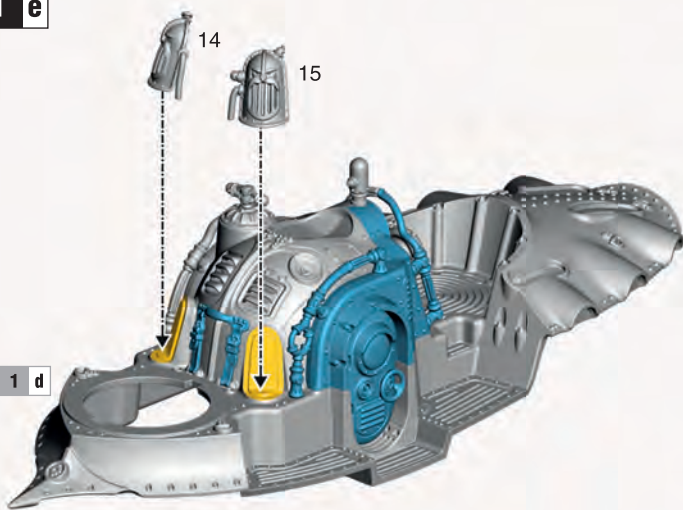
1 c



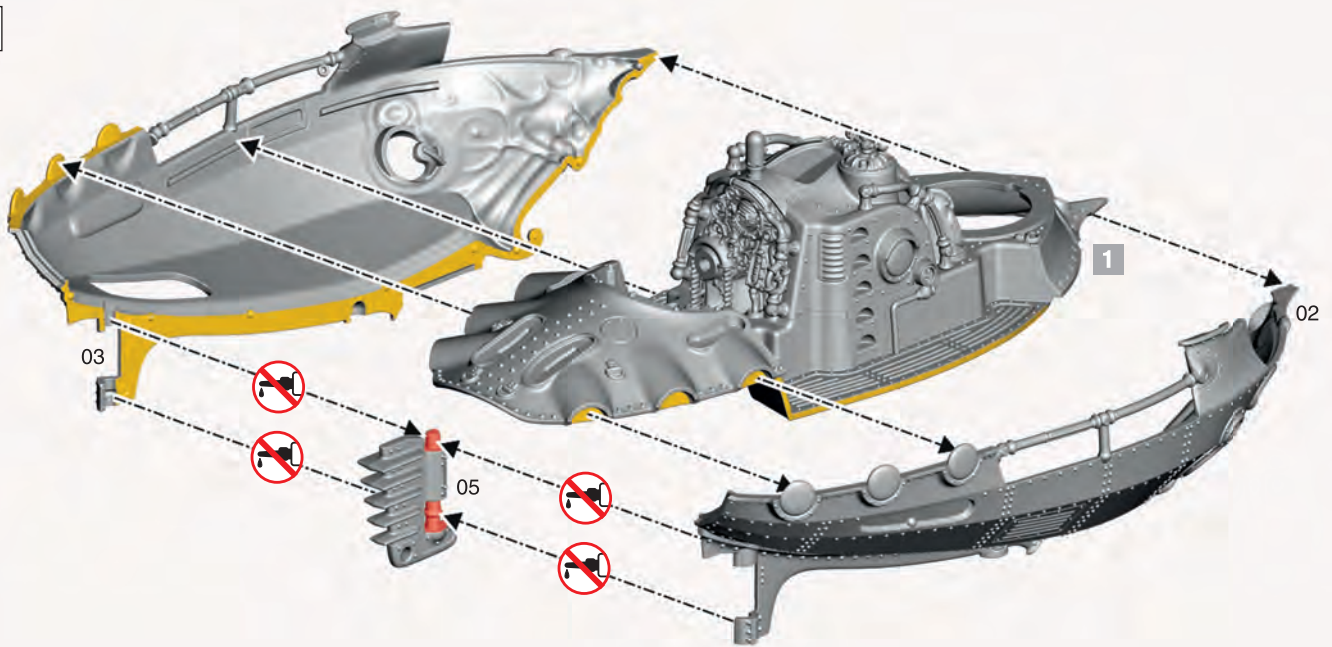
1 d



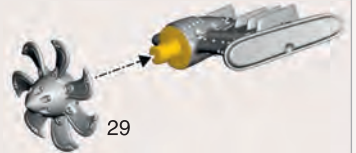
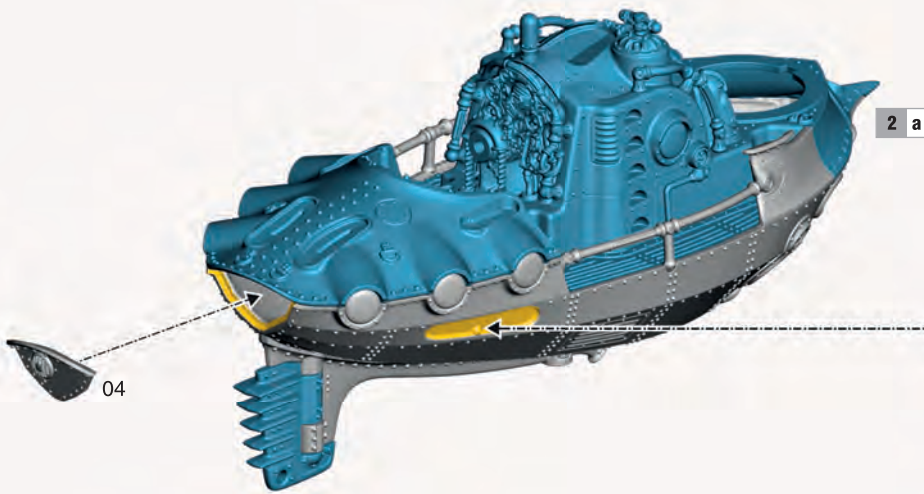
1 e



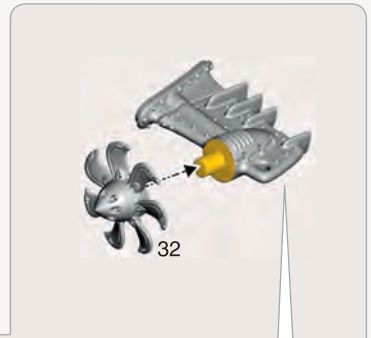
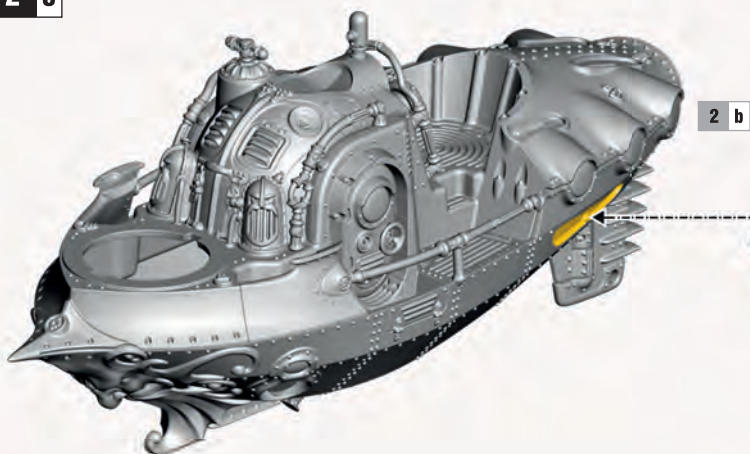
2 a



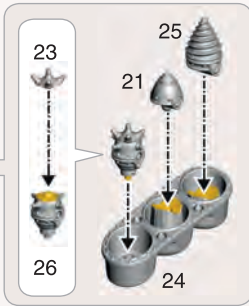
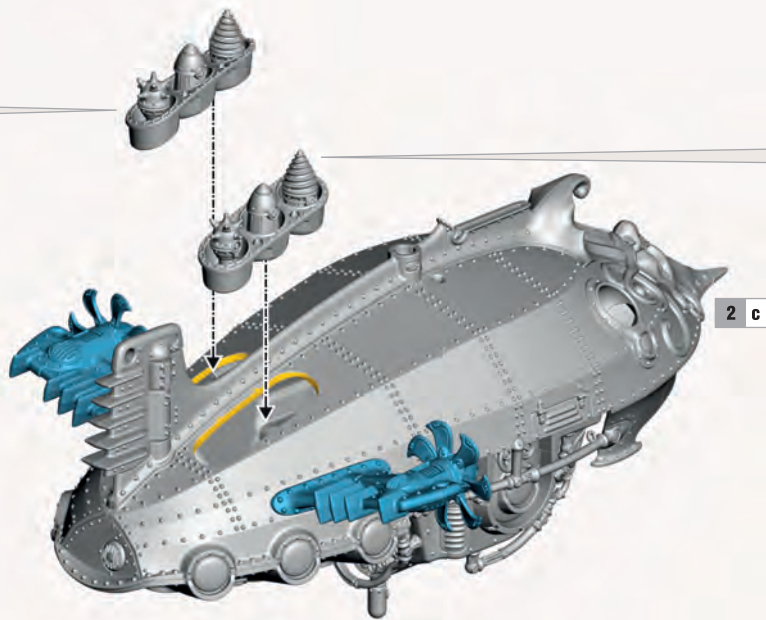
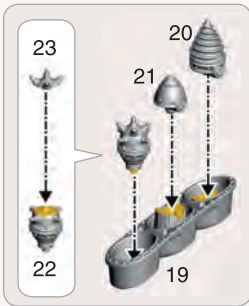
2 b



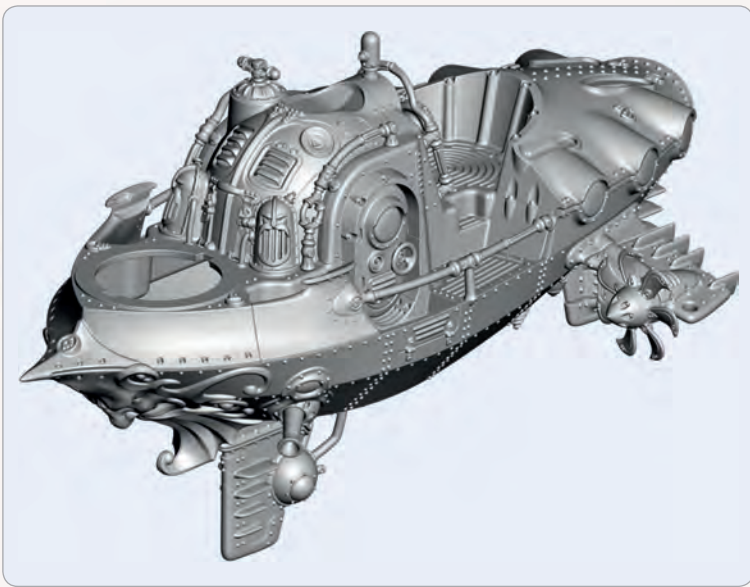
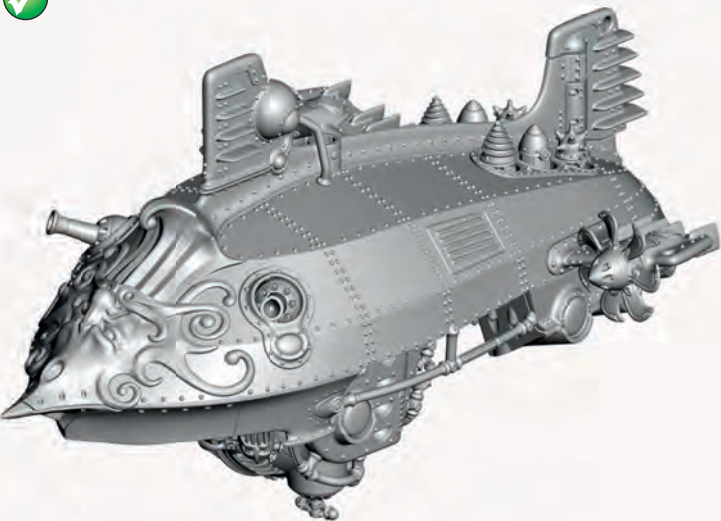
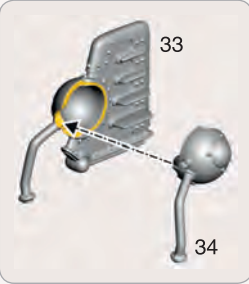
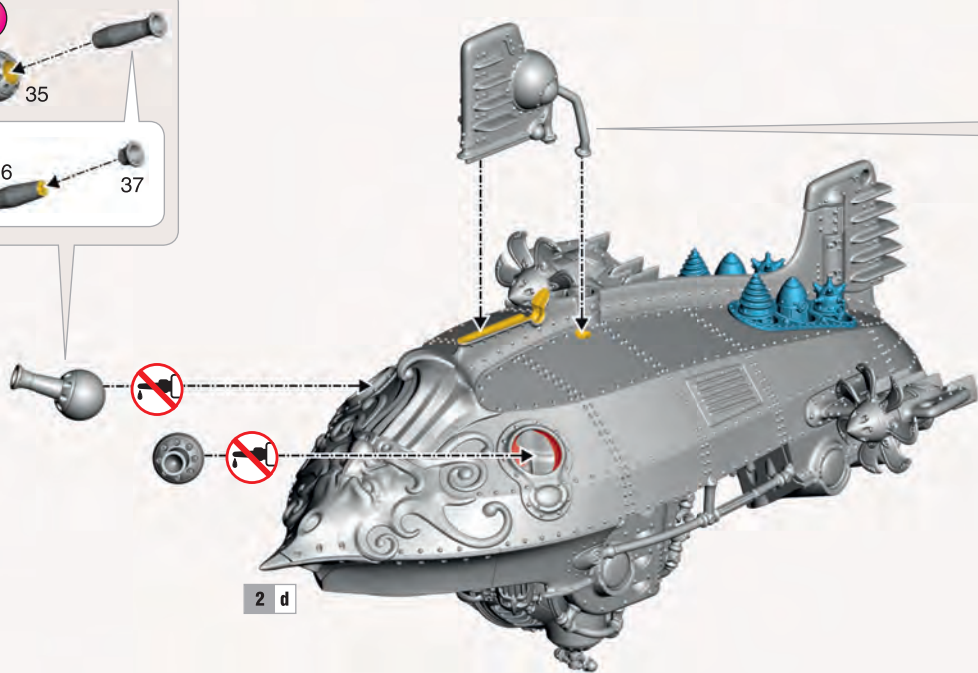
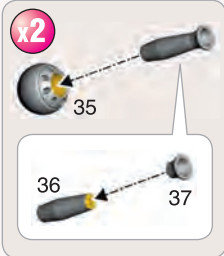
2 c



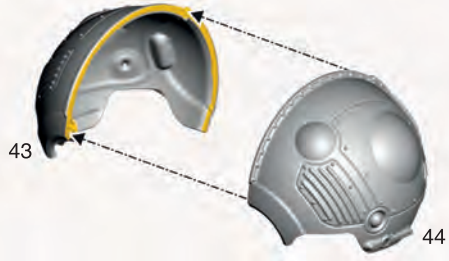
2 d



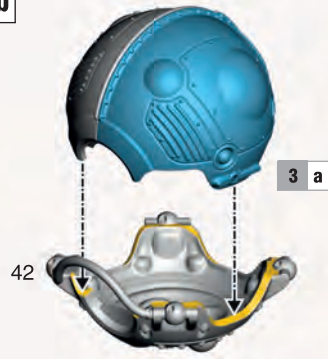
2 e



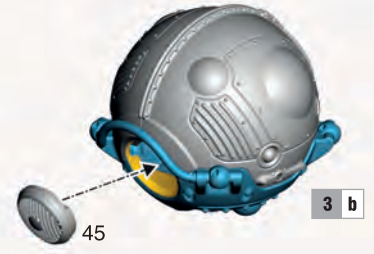
3 a



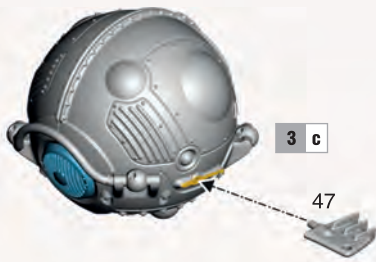
3 b



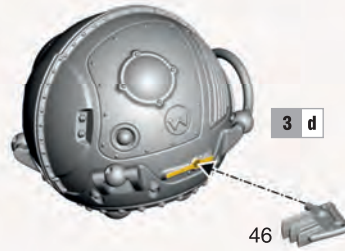
3 c



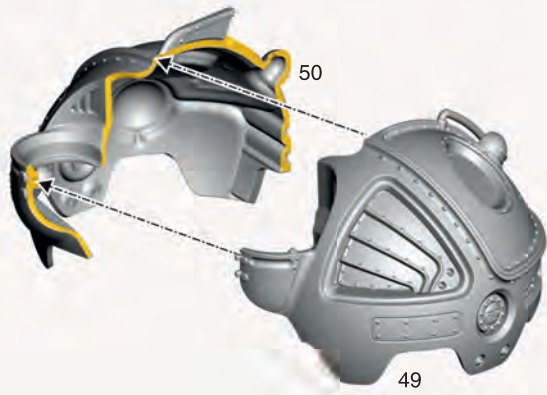
3 d



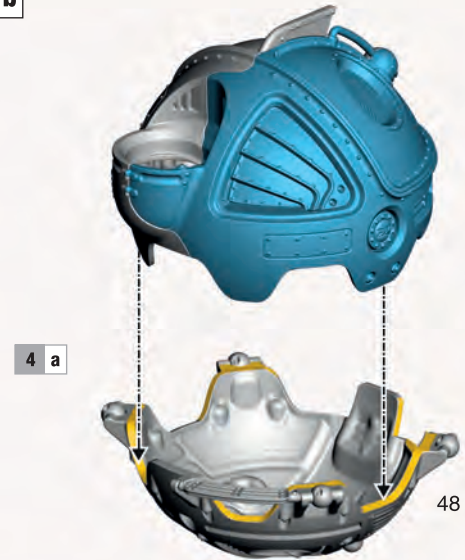
3 e

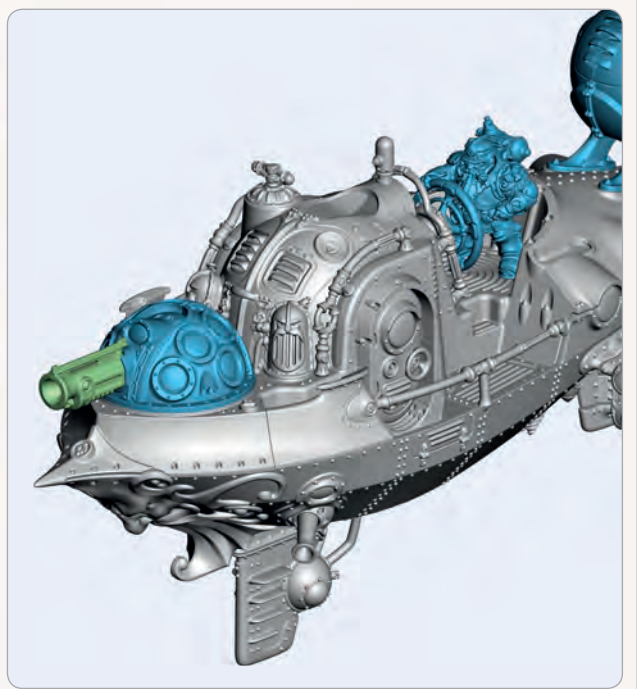
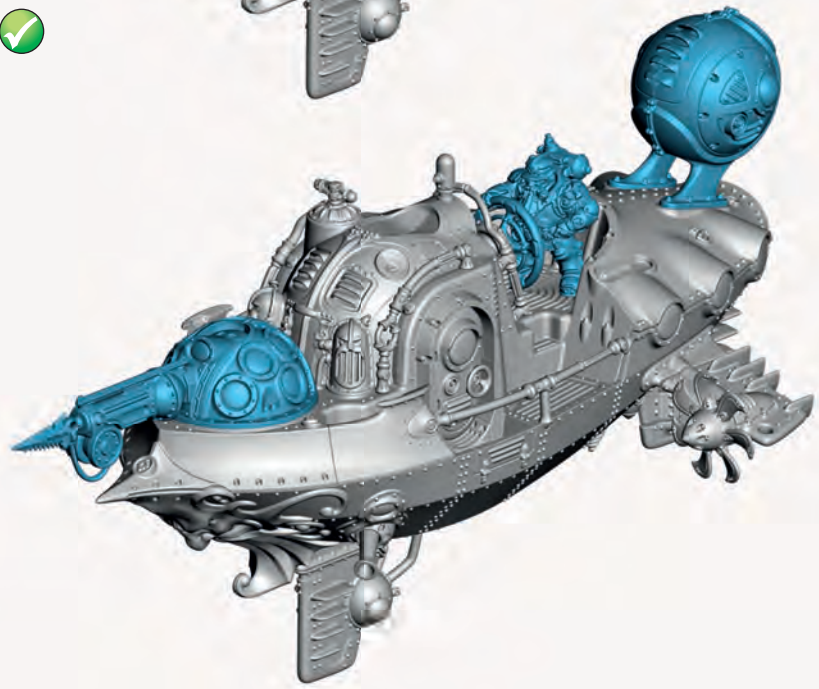
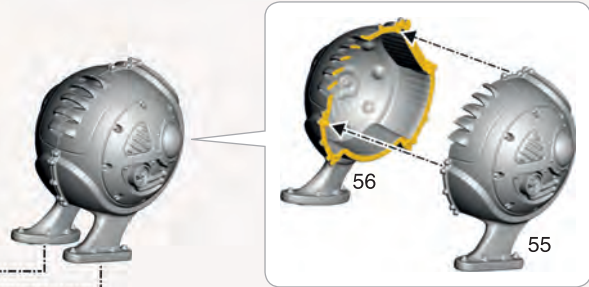
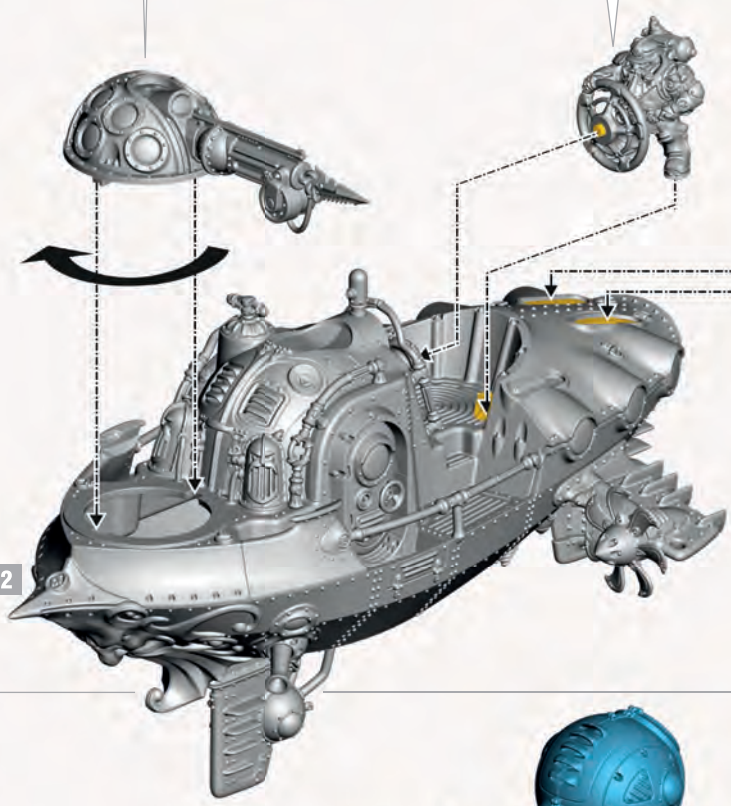
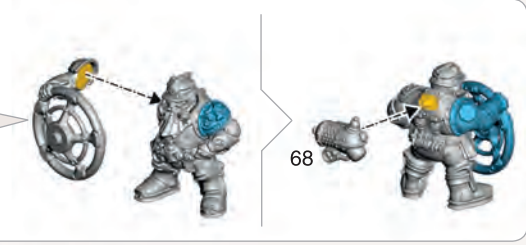
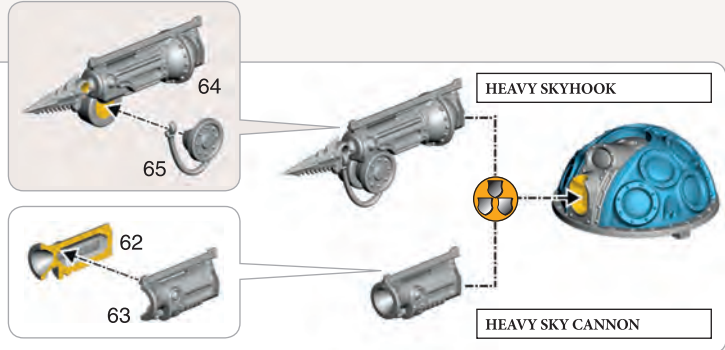


4 a



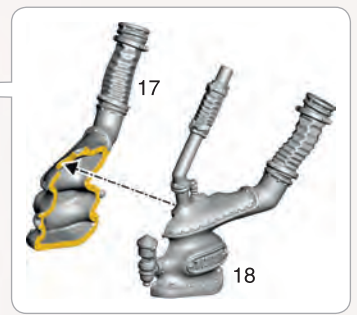
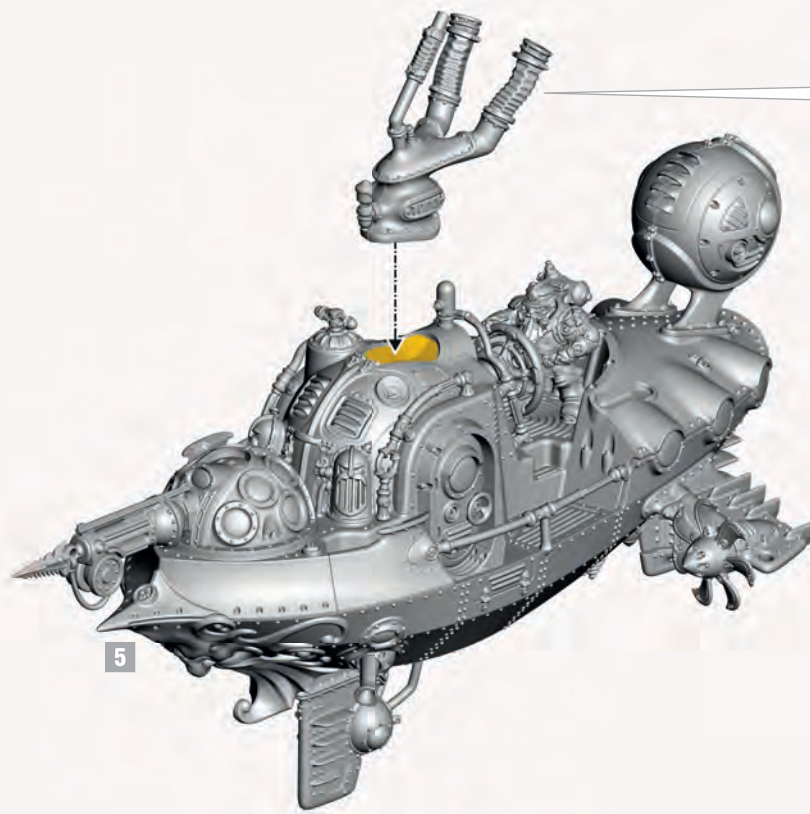
4 b



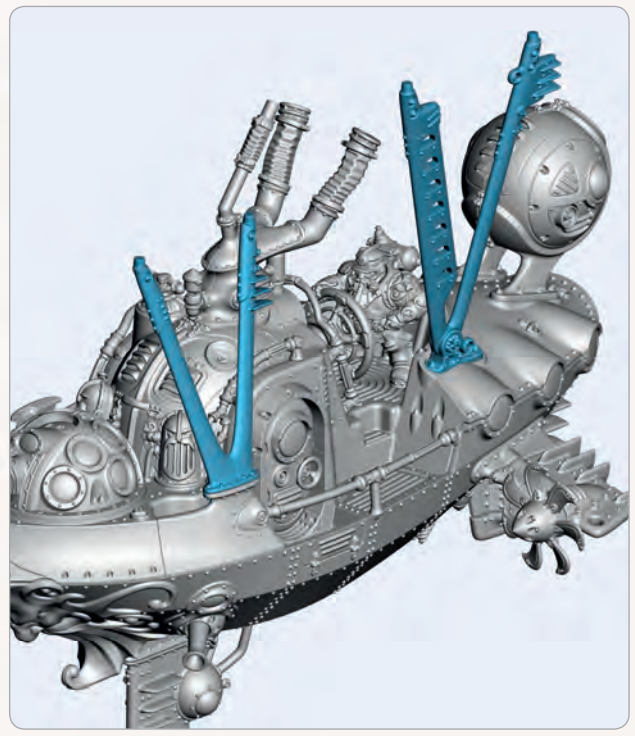
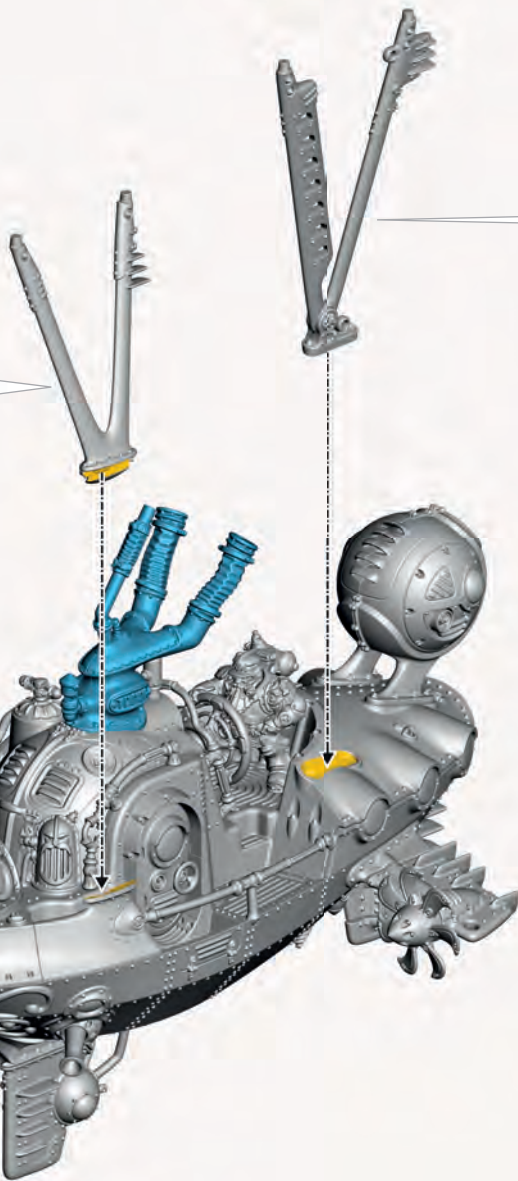




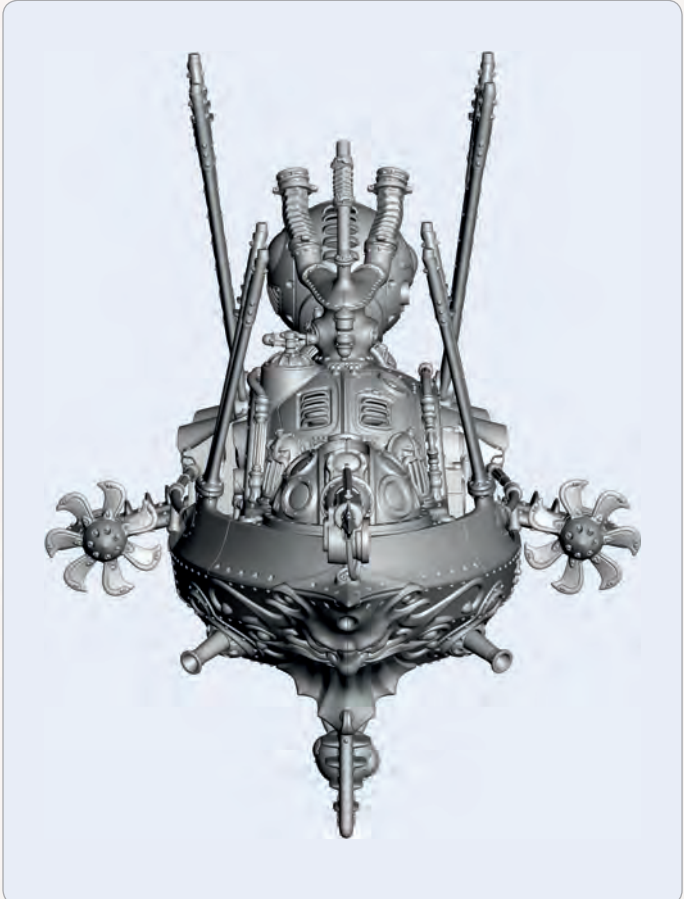
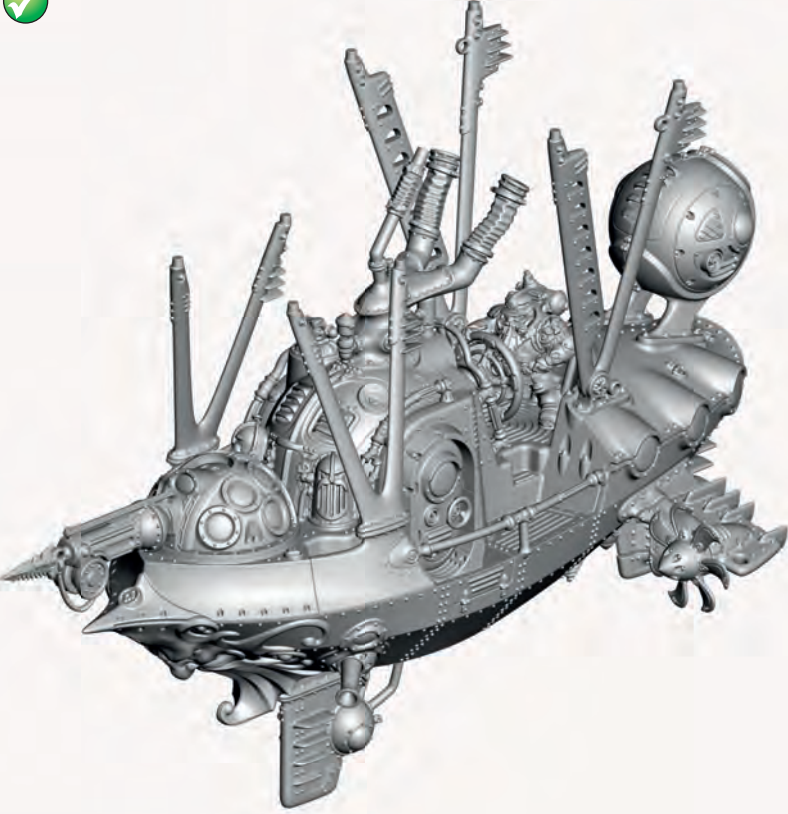
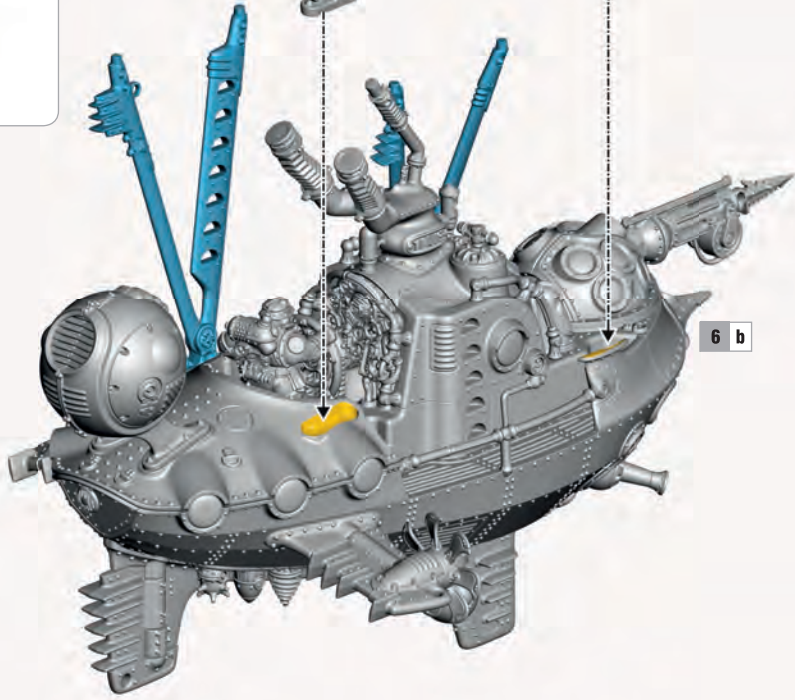
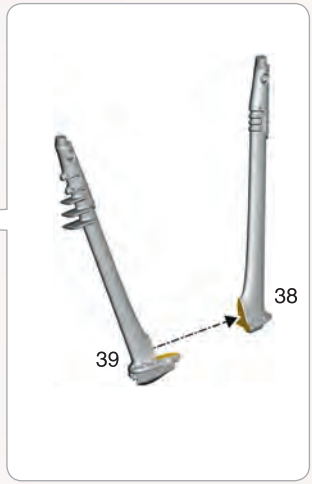
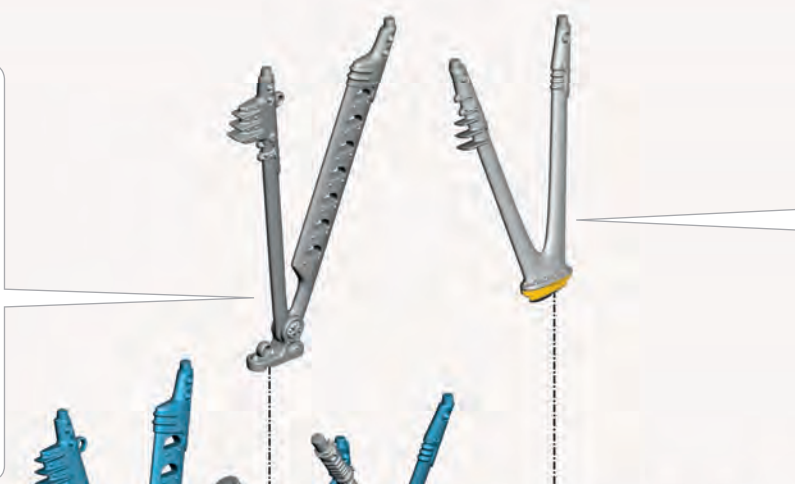
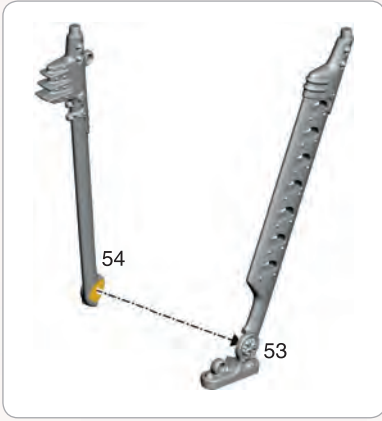
6 a



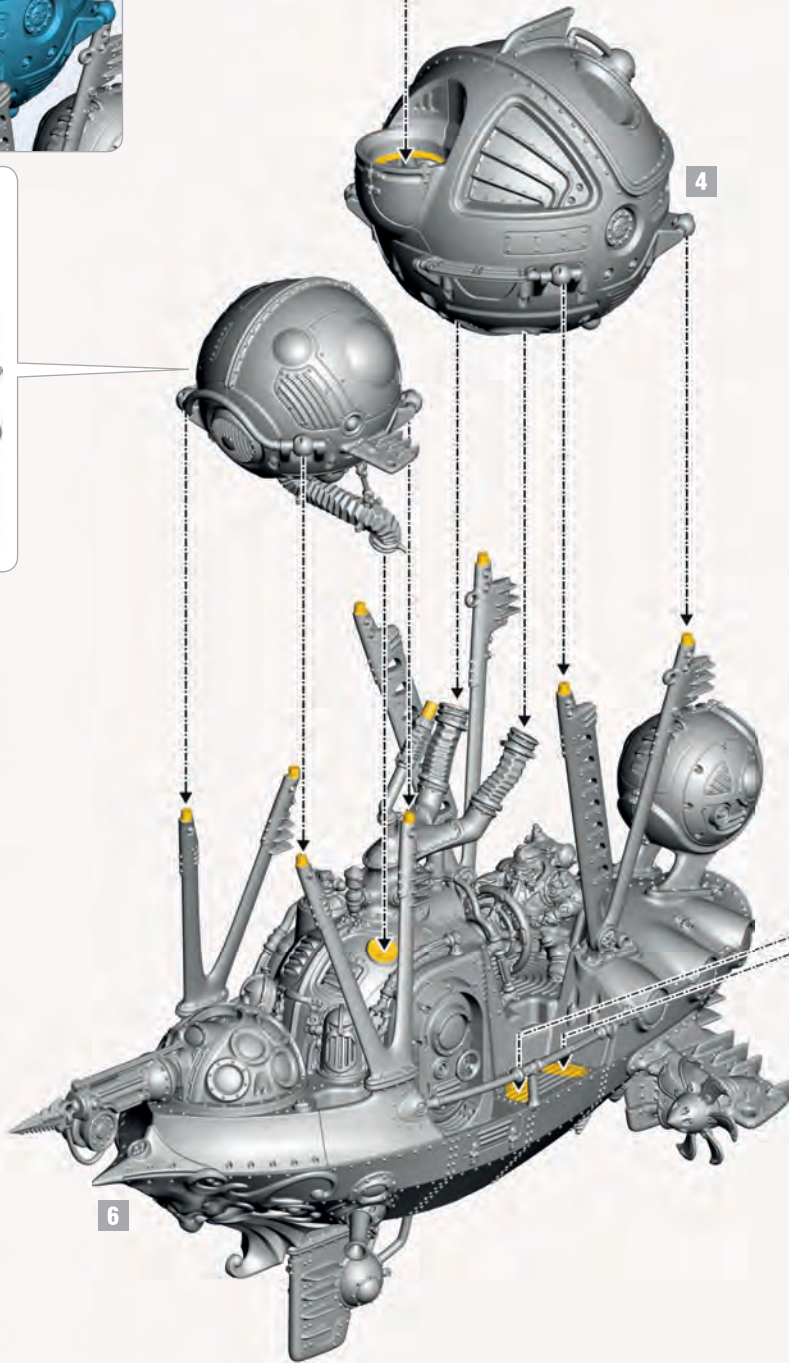
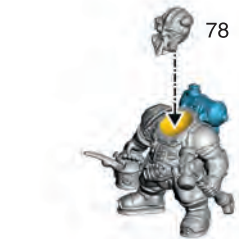
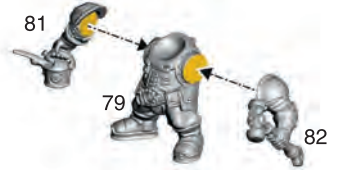
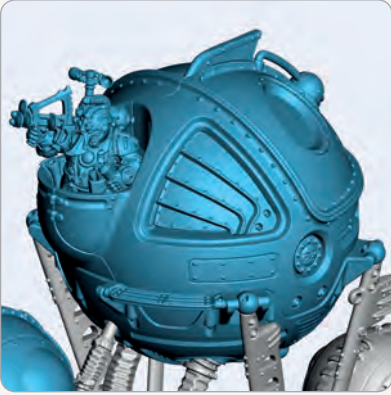
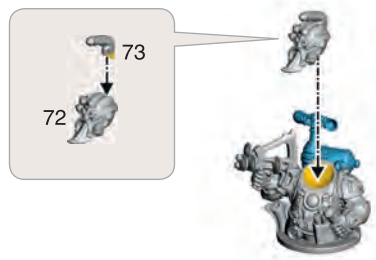
6 b

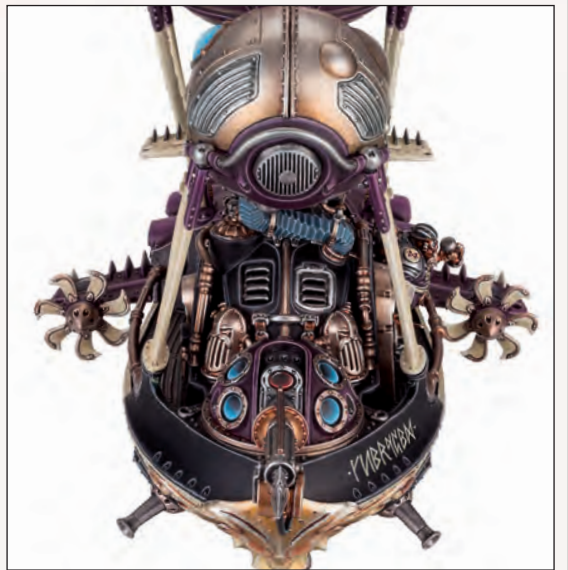
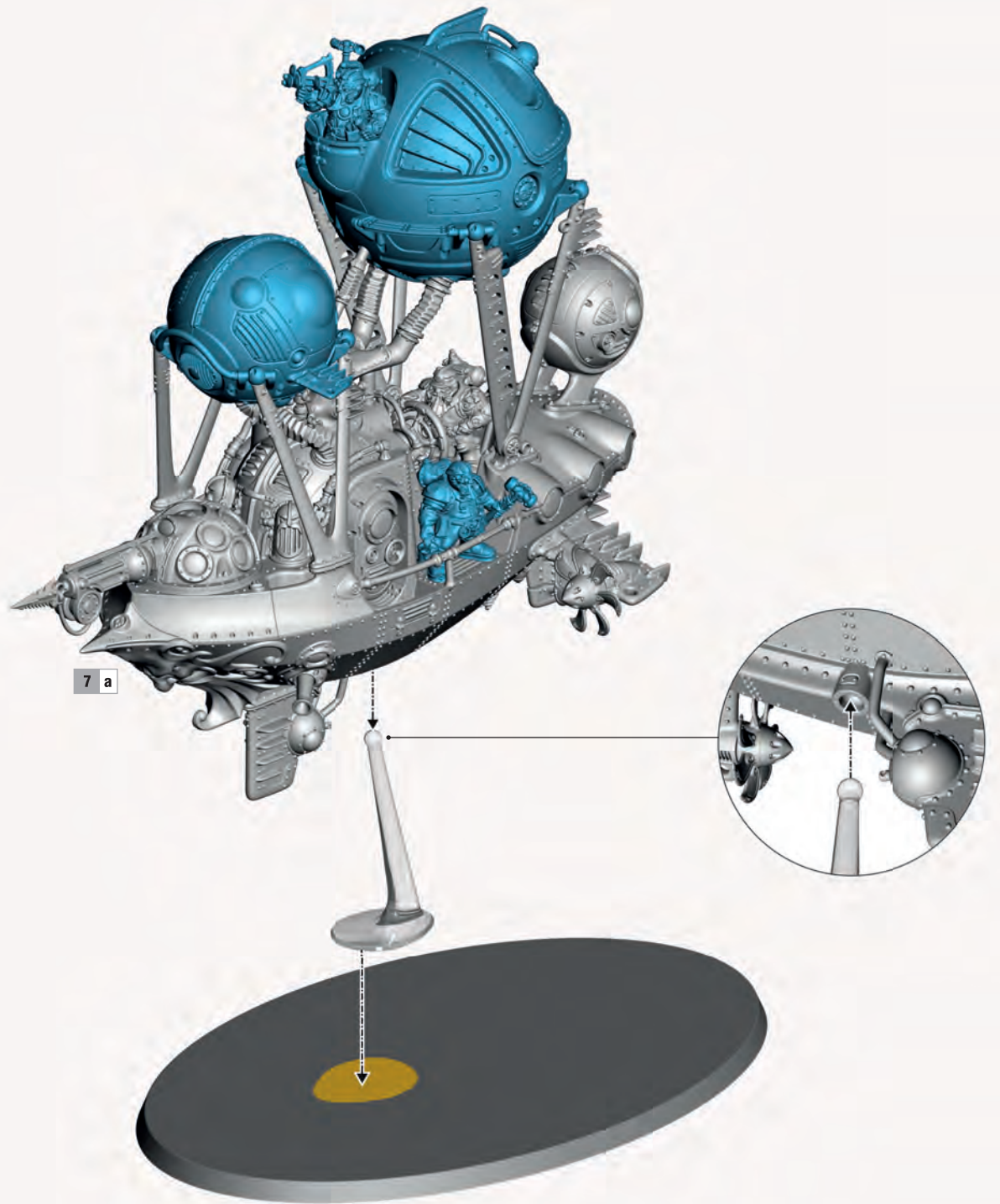


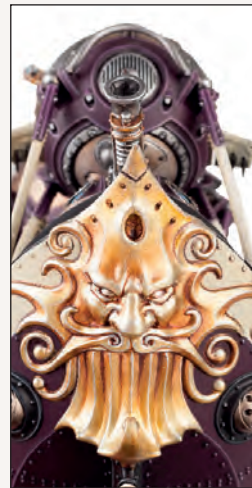
6 c



7 a







# ARKANAUT FRIGATE



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

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	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

An Arkanaut Frigate is a single model. It is armed with Aethershot Carbines, racks of Grudgesettler Bombs, Skymines and Detonation Drills. Its main gun – mounted above its forecastle – is either a Heavy Sky Cannon or a Heavy Skyhook. The crew of the Arkanaut Frigate operate these deadly armaments, but can always use Belaying Valves to defend their vessel.

## FLY

Arkanaut Frigates can fly.

## ABILITIES

**Aetheric Navigation:** If there is a friendly Aetheric Navigator visible to it, an Arkanaut Frigate can move an extra D3" in the movement phase.

**All Hands to the Guns:** In each of your hero phases, the Captain of an Arkanaut Frigate can give this order. If they do so, until your next hero phase you can re-roll hit rolls of 1 in the shooting phase for the Arkanaut Frigate, but its Move characteristic is halved and it may not run.

**Bomb Racks:** If any enemy unit ends its charge within 1" of the Frigate, it can drop Detonation Drills or Grudgesettler Bombs. Choose which bombs it will drop, and then roll a dice. On a roll of 4 or more the enemy unit suffers the following effect:

*Detonation Drills:* The enemy unit cannot be chosen to pile in and attack until all other units have done so. Units that can fly are not affected.

*Grudgesettler Bombs:* The enemy unit suffers D3 mortal wounds. Units that can fly are not affected.

**Skyhook:** If one or more enemy units suffer an unsaved wound from a Heavy Skyhook, the Arkanaut Frigate can immediately move D6", as long as it ends the move closer to one of these units.

**Skymines:** An Arkanaut Frigate will release clusters of spiked Skymines to defend itself from flying enemies. When an enemy unit that can fly ends its charge within 1" of a Frigate, roll a dice for each model in the charging unit. On each roll of 6 the unit suffers a mortal wound.

**Tireless Endrinrigger:** Roll a dice for this model in each of your hero phases. On a 4 or more it heals 1 wound.

**Vessel:** An Arkanaut Frigate can carry 10 SKYFARER models, allowing them to move swiftly across the battlefield and in relative safety.

**Overburdened:** If you wish, your Arkanaut Frigate can carry up to 15 SKYFARER models. For each SKYFARER over 10 that it carries, reduce the Frigate's Move characteristic by 1".

**Set-up:** When you set up an Arkanaut Frigate, units of SKYFARERS can start the battle embarked within it instead of being set up separately – declare which units are embarked inside the Arkanaut Frigate when you set it up.

**Embark:** If all models in a SKYFARER unit can move to within 3" of a friendly Arkanaut Frigate in the movement phase, they can embark within it. Remove the unit from the battlefield and place it to one side – it is now embarked inside the vessel.

Embarked units cannot normally do anything or be affected in any way whilst they are embarked. Unless specifically stated, abilities that affect other units within a certain range have no effect on a unit that is embarked or whilst the unit that has the ability is embarked, and you cannot measure from or to an embarked unit.

If the Arkanaut Frigate is destroyed, the passengers immediately bail out: roll a dice for each model embarked within it. For each roll of 1, a model from that model's unit (your choice) is slain. The embarked units must then disembark before the vessel is removed.

**Disembark:** Any unit that begins its hero phase embarked within an Arkanaut Frigate can disembark during the hero phase. When a unit disembarks, set it up so that all its models are within 3" of the vessel and none are within 3" of any enemy models – any disembarking model that cannot be set up in this way is slain.

Units that disembark can then act normally, including using abilities that can be used in the hero phase, for the remainder of their turn. Note that a unit cannot both disembark and embark in the same turn.

# ARKANAUT FRIGATE

## DESCRIPTION

Une Arkanaut Frigate est une figurine individuelle. Elle est armée de Carabines à Munitions Éthériques (Aethershot Carbines), de Bombes Solde-rancune, de Forets 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'Ancrage (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 frigate, 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 frigate, elle peut lâcher des Forets 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:

*Forets 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 frigate peut se déplacer immédiatement de D6", à condition de finir ce mouvement plus près d'une de ces unités.

**Mines Aériennes:** Une frigate 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 frigate, 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 frigate peut donner cet ordre. S'il le fait, vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour la frigate 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 frigate peut transporter 10 figurines SKYFARERS d'un bout à l'autre du champ de bataille dans une sécurité relative.

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

**Placement:** Les unités de SKYFARERS peuvent débiter la bataille embarquées à bord d'une frigate 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 frigate 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 frigate 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 frigate 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.

## DESCRIPCIÓN

Una Arkanaut Frigate es una única miniatura. Está armada con carabinas tiroaéreo (Aethershot Carbines) y bien provista de bombas ajustacuentas, minas aéreas y perforadoras explosivas. Su arma principal, montada en el castillo de proa, es un cañón aéreo pesado (Heavy Sky Cannon), o bien un arpón aéreo pesado (Heavy Skyhook). La tripulación, además de manejar esta artillería, usa las válvulas de amarre (Belaying Valves) cuando tiene que defender la nave en combate.

## VOLAR

Las Arkanaut Frigates vuelan.

## HABILIDADES

**Arpón aéreo.** Si una o más unidades enemigas sufren una herida no salvada de un arpón pesado, la Arkanaut Frigate puede mover 1D6" de inmediato, siempre que este movimiento la acerque a una de esas unidades.

**Bajel.** Una Arkanaut Frigate puede transportar a 10 miniaturas SKYFARER, llevándoles por el campo de batalla con cierta seguridad.

**Bombas.** Si una unidad enemiga acaba su carga a 1" o menos de la Frigate, ésta puede soltar perforadoras explosivas o bombas ajustacuentas. Elige cuáles soltará y a continuación 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 Frigate en lugar de desplegar por su cuenta. Al desplegar una Arkanaut Frigate 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 Frigate 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 Frigate 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 Frigate 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.

**Minas aéreas.** Si una unidad enemiga que vuela acaba su carga a 1" o menos de la Frigate, ésta soltará minas aéreas para defenderse de sus enemigos voladores. Tira un dado por cada miniatura de la unidad que carga. Con cada 6 la unidad sufre una herida mortal.

**Navegación aetérica.** Si algún Aetheric Navigator amigo es visible para la Arkanaut Frigate, ésta puede mover 1D3" adicionales en la fase de movimiento.

**Sobrecarga.** La Arkanaut Frigate puede transportar hasta 15 miniaturas SKYFARER. Resta 1" al atributo Move de la Frigate por cada miniatura por encima de 10 que transporte.

**Toda la tripulación a las armas.** En cada una de tus fases de héroe, el capitán de la nave puede dar este orden. Si lo hace, Hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir tiradas de 1 para golpear de la Arkanaut Frigate en la fase de disparo, pero su atributo Move se reduce a la mitad y no puede correr.

# ARKANAUT FRIGATE

## BESCHREIBUNG

Eine Arkanaut Frigate ist ein einzelnes Modell. Sie ist bewaffnet mit Aethershot Carbines und einem Vorrat an Grollbeileger-Bomben, Himmelsminen und Sprengbohrern. Ihr Hauptgeschütz auf dem Vorderdeck ist entweder eine Heavy Sky Cannon oder ein Heavy Skyhook. Die Besatzung der Arkanaut Frigate bedient diese tödlichen Waffen und verteidigt ihr Schiff mit Belaying Valves.

## FLIEGEN

Arkanaut Frigates können fliegen.

## FÄHIGKEITEN

**Aether-Navigation:** Wenn eine Arkanaut Frigate einen befreundeten Aetheric Navigator sehen kann, kann sie sich in der Bewegungsphase zusätzliche D3" bewegen.

**Alle Mann an die Geschütze!** In jeder deiner Heldenphasen kann der Kapitän einer Arkanaut Frigate diesen Befehl geben. Wenn er dies tut, darfst du in der Fernkampfphase für die Arkanaut Frigate Trefferwürfel von 1" wiederholen, dafür wird aber ihr Move-Wert halbiert und sie darf nicht rennen.

**Bombenvorrat:** Wenn eine feindliche Einheit ihre Angriffsbewegung innerhalb von 1" um die Frigate beendet, kann diese 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 Heavy Skyhook eine nicht verhinderte Verwundung erleiden, darf sich die Arkanaut Frigate sofort D6" weit bewegen, muss die Bewegung aber näher an einer dieser Einheiten beenden.

**Luftminen:** Eine Arkanaut Frigate setzt Grüppchen von stachelbesetzten Luftminen ab, um sich gegen fliegende Feinde zu verteidigen. Wenn eine feindliche Einheit, die fliegen kann, ihre Angriffsbewegung innerhalb von 1" um eine Frigate beendet, wirfst du einen Würfel für jedes Modell in der angreifenden Einheit. Für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

**Unermüdlicher Endrinriger:** Wirf in jeder deiner Heldenphasen für dieses Modell einen Würfel. Bei 4 oder mehr heilt es eine Verwundung.

**Schiff:** Eine Arkanaut Frigate kann 10 SKYFARER-Modelle schnell und vergleichsweise sicher transportieren.

**Überladen:** Wenn du möchtest, kann deine Arkanaut Frigate bis zu 15 SKYFARER-Modelle tragen. Für jeden SKYFARER nach dem 10., den die Frigate trägt, wird der Move-Wert der Frigate um 1" reduziert.

**Aufstellung:** Wenn du eine Arkanaut Frigate aufstellst, können SKYFARER-Einheiten die Schlacht an Bord beginnen, statt separat aufgestellt zu werden. Sage an, welche Einheiten sich an Bord der Arkanaut Frigate befinden, wenn du sie aufstellst.

**An Bord gehen:** Wenn sich alle Modelle einer SKYFARER-Einheit in der Bewegungsphase einer befreundeten Arkanaut Frigate 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 die Arkanaut Frigate 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 einer Arkanaut Frigate 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.

## DESCRIZIONE

Un'Arkanaut Frigate è un singolo modello. È armata con Aethershot Carbines e scorte di Grudgesettler Bombs, Skymines e Detonation Drills. Il cannone principale montato sul castello di prua può essere un Heavy Sky Cannon o un Heavy Skyhook. L'equipaggio si occupa di questi armamenti letali, ma può sempre usare le Belaying Valves per difendere il proprio vascello.

## VOLO

Le Arkanaut Frigates possono volare.

## ABILITÀ

**Navigazione Eterica:** l'Arkanaut Frigate può muoversi di D3" extra nella fase di movimento se è in grado di vedere un Aetheric Navigator amico.

**Tutto l'Equipaggio ai Cannoni:** in ciascuna delle tue fasi degli eroi il Captain di un'Arkanaut Frigate può dare quest'ordine. In tal caso, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati dall'Arkanaut Frigate durante la fase di tiro, ma non può correre e la sua caratteristica Move è dimezzata.

**Scorta di Bombe:** se qualsiasi unità nemica termina il proprio movimento di carica entro 1" dalla Frigate, essa può sganciare Detonation Drills o Grudgesettler Bombs. Scegli quali usare e tira un dado. Con 4 o più l'unità nemica subisce i seguenti effetti:

*Detonation Drills:* l'unità nemica non può essere scelta per ammassarsi e attaccare finché non l'hanno fatto tutte le altre unità. Le unità che possono volare non ne sono influenzate.

*Grudgesettler Bombs:* l'unità nemica subisce D3 ferite mortali. Le unità che possono volare non ne sono influenzate.

**Skyhook:** se una o più unità nemiche subiscono una ferita non salvata da un Heavy Skyhook, l'Arkanaut Frigate può muoversi immediatamente di D6" ma deve terminare questo movimento più vicina a una di queste unità.

**Skymines:** un'Arkanaut Frigate può sganciare un nugolo di Skymines appuntite per difendersi dai nemici volanti. Quando un'unità nemica che può volare termina la propria carica entro 1" da una Frigate, tira un dado per ogni modello dell'unità che ha caricato. Per ciascun risultato pari a 6 l'unità subisce una ferita mortale.

**Endrinriger Instancabile:** Tira un dado per questo modello in ciascuna delle tue fasi degli eroi. Con 4 o più esso sana una ferita.

**Vascello:** un'Arkanaut Frigate può trasportare 10 modelli di SKYFARER, permettendogli di attraversare velocemente il campo di battaglia in relativa sicurezza.

**Appesantita:** se vuoi, l'Arkanaut Frigate può trasportare fino a 15 modelli di SKYFARER. Per ogni SKYFARER trasportato dopo il decimo riduci la caratteristica Move della Frigate di 1".

**Schieramento:** quando schieri un'Arkanaut Frigate, le unità di SKYFARERS possono iniziare la battaglia imbarcate al suo interno invece di essere schierate separatamente. Dichiarare quali unità sono imbarcate nell'Arkanaut Frigate quando la schieri.

**Imbarco:** se tutti i modelli di un'unità di SKYFARER riescono a muoversi entro 3" da un'Arkanaut Frigate amica durante la fase di movimento, possono imbarcarsi su di essa. Rimuovi l'unità dal campo di battaglia e mettila da parte. Ora è imbarcata sul vascello.

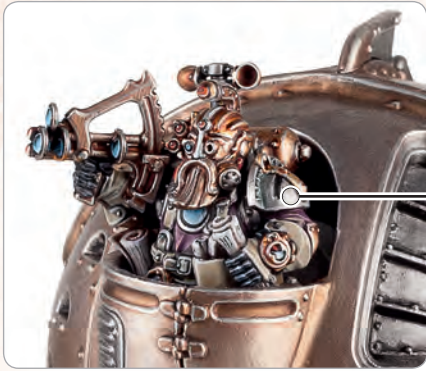
Solitamente le unità imbarcate non possono fare niente né essere influenzate in alcun modo. A meno che non sia specificato diversamente, le abilità che influenzano le altre unità entro una certa gittata non hanno effetto su un'unità imbarcata o finché l'unità che possiede l'abilità è imbarcata, e non puoi misurare da o fino a un'unità imbarcata.

Se l'Arkanaut Frigate viene distrutta, i passeggeri l'abbandonano immediatamente: tira un dado per ogni modello imbarcato al suo interno. Per ogni risultato pari a 1 un modello dell'unità di quel modello (a tua scelta) viene ucciso. Le unità imbarcate devono sbarcare prima di rimuovere il vascello.

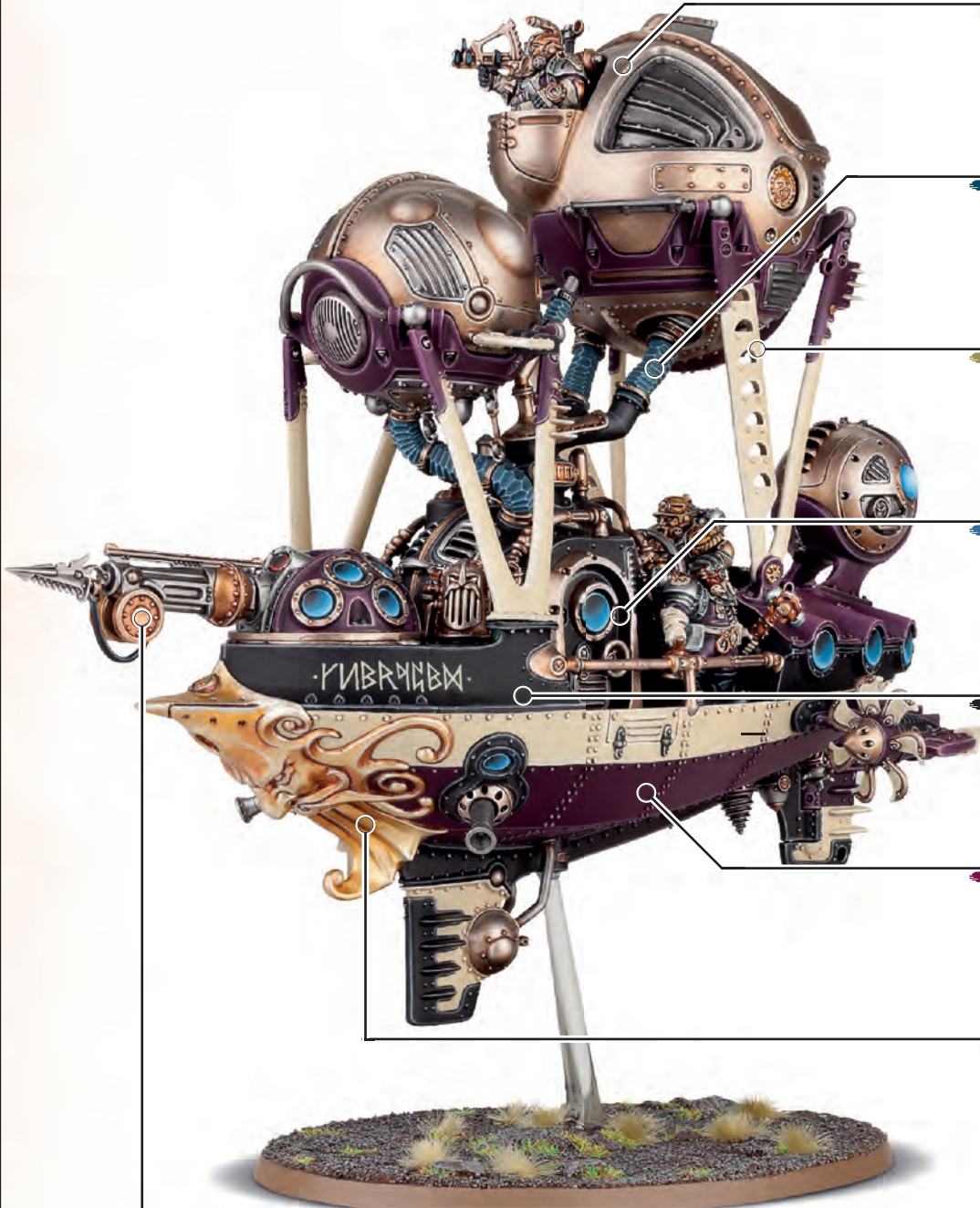
**Sbarco:** qualunque unità che inizia la propria fase degli eroi imbarcata su un'Arkanaut Frigate può sbarcare durante la fase degli eroi. Quando un'unità sbarca schierala in modo che tutti i modelli si trovino entro 3" dal vascello e nessuno si trovi entro 3" da qualunque modello nemico. Qualsiasi modello che sbarca che non può essere schierato in questo modo viene ucciso.

Le unità che sbarcano possono agire normalmente per il resto del turno, compreso usare abilità che possono essere usate durante la fase degli eroi. Nota che un'unità non può sbarcare sia imbarcarsi durante lo stesso turno.





**BASE** LEADBELCHER  
**SHADE** DRAKENHOF NIGHTSHADE  
**LAYER** IRONBREAKER  
**LAYER** STORMHOST SILVER



**BASE** BALTHASAR GOLD  
**SHADE** REIKLAND FLESHSHADE  
**LAYER** SYCORAX BRONZE  
**LAYER** RUNEFANG STEEL

**BASE** STEGADON SCALE GREEN  
**SHADE** NULN OIL  
**LAYER** THUNDERHAWK BLUE  
**LAYER** FENRISIAN GREY

**BASE** ZANDRI DUST  
**SHADE** SERAPHIM SEPIA  
**LAYER** USHABTI BONE  
**LAYER** SCREAMING SKULL

**BASE** CALEDOR SKY  
**LAYER** TECLIS BLUE  
**LAYER** LOTHERN BLUE  
**LAYER** WHITE SCAR

**BASE** ABADDON BLACK  
**LAYER** DARK REAPER  
**LAYER** DAWNSTONE  
**LAYER** ADMINISTRATUM GREY

**BASE** SCREAMER PINK  
**SHADE** NULN OIL  
**LAYER** PINK HORROR  
**LAYER** USHABTI BONE

**BASE** RETRIBUTOR ARMOUR  
**SHADE** REIKLAND FLESHSHADE  
**LAYER** LIBERATOR GOLD  
**LAYER** STORMHOST SILVER

**BASE** BALTHASAR GOLD  
**SHADE** REIKLAND FLESHSHADE  
**LAYER** GEHENNA'S GOLD  
**LAYER** RUNEFANG STEEL