



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

BuildInstructions.com



KHARADRON OVERLORDS™

ARKANAUT ADMIRAL™

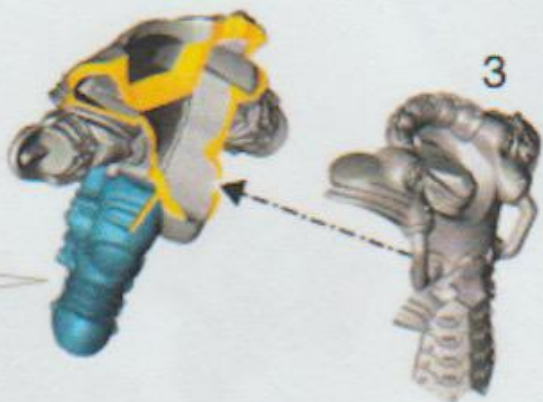
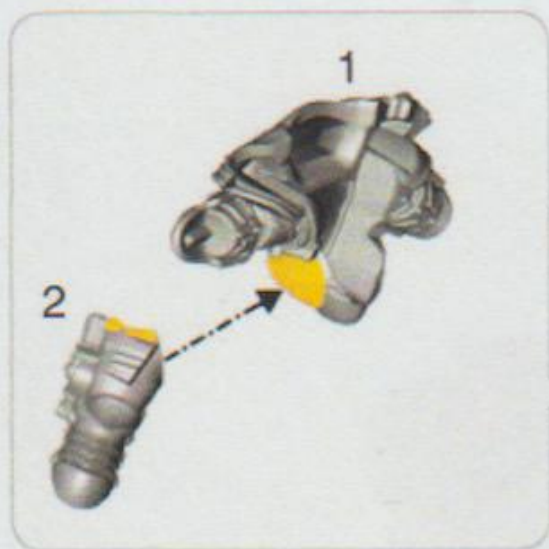
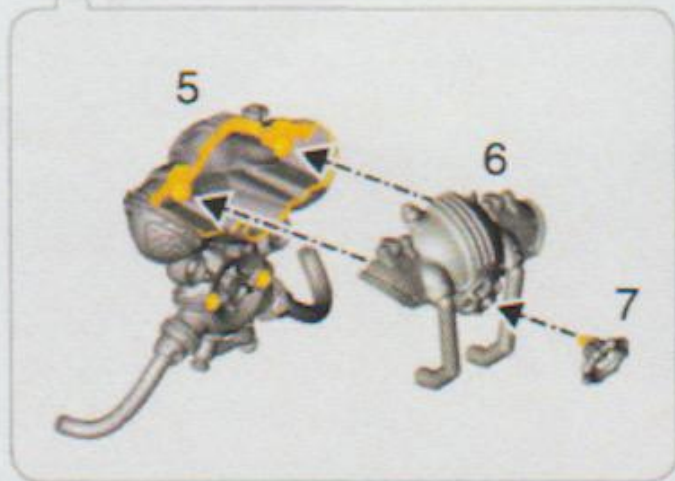


CE

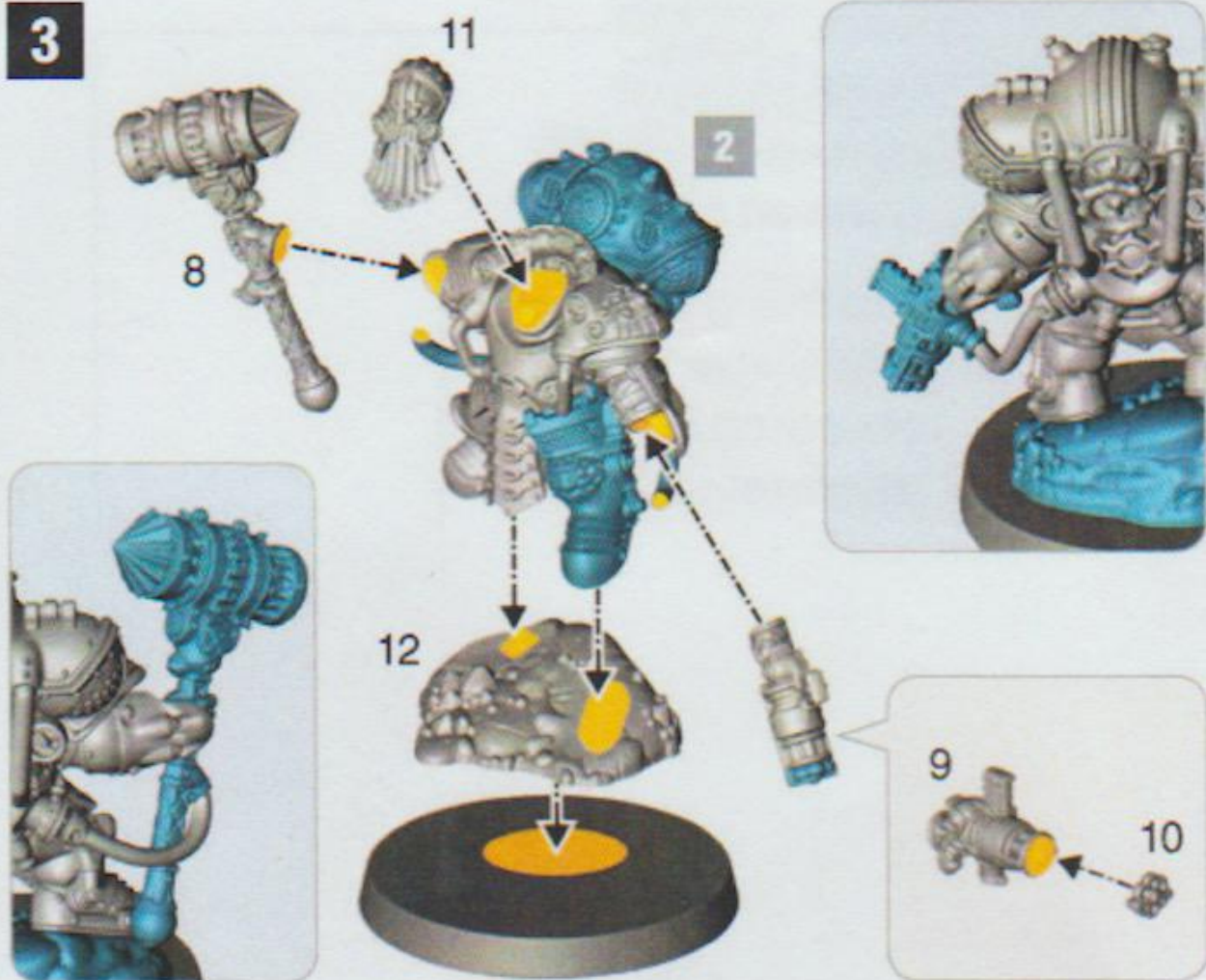
• WARNING! Small parts. • ATTENTION : Contient des petites pièces. • VORSICHT! Kleinteile. • ATTENZIONE! Parti piccole. • ¡ADVERTENCIA! Piezas pequeñas. • OSTRZEŻENIE! Małe części. • VAROITUS! Pieniä osia. • VARNING! Små delar. • ADVARSEL! Små dele. • WAARSCHUWING! Kleine onderdelen. • ADVARSEL! Små deler. • 警告! 小さな部品あり。 • 警告! 本品包含小零件。



0-3

1**2**

3





994302050026

99430205002

Manufactured in the UK and distributed by:

**GAMES
WORKSHOP**[®]

NG7 2WS, UK

BASE **LEADBELCHER****SHADE** **DRAKENHOF NIGHTSHADE****LAYER** **IRONBREAKER****LAYER** **STORMHOST SILVER****BASE** **RETRIBUTOR ARMOUR****SHADE** **REIKLAND FLESHSHADE****LAYER** **LIBERATOR GOLD****LAYER** **STORMHOST SILVER****BASE** **CERAMITE WHITE****GLAZE** **GULLIMAN BLUE****LAYER** **WHITE SCAR**

069376

games-workshop.com

© Copyright Games Workshop Limited 2017. Citadel and Games Workshop are © and Warhammer Age of Sigmar and all associated logos, names, races, vehicles, weapons and characters are either © or TM and / or © Games Workshop Limited.



Please retain packaging for future reference.
Veuillez conserver cet emballage pour référence.
Conserve esta caja para cualquier referencia.
Verpackung bitte zur späteren Referenz aufbewahren.
Conserva la confezione per riferimenti futuri.
パッケージは、今後の参考のために取り置きたい。

12+

Expertly designed plastic model kit. Assembly and painting required.



WARNING! Small parts. Functional pointed components.

— K HARADRON OVERLORDS —

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 Pincas 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


- x2**
- 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

16+



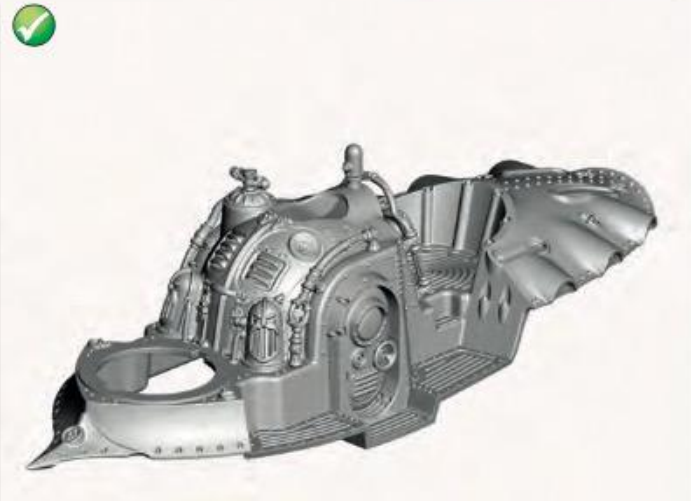
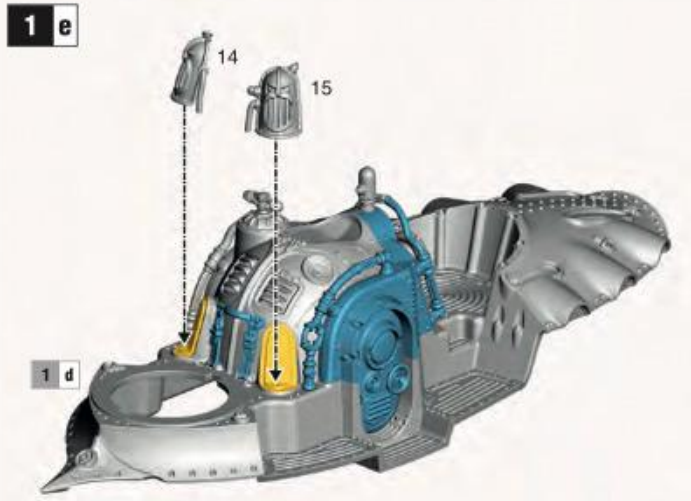
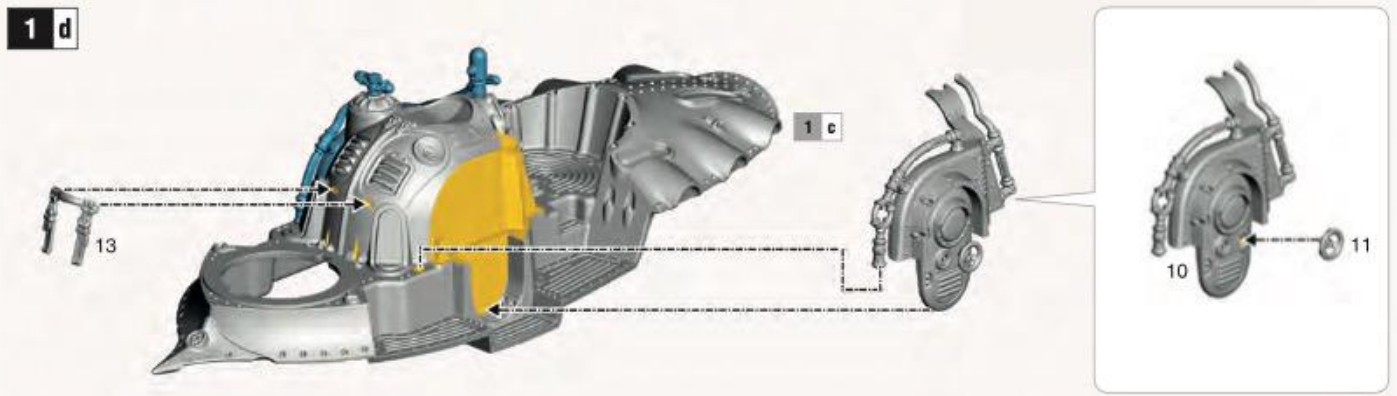
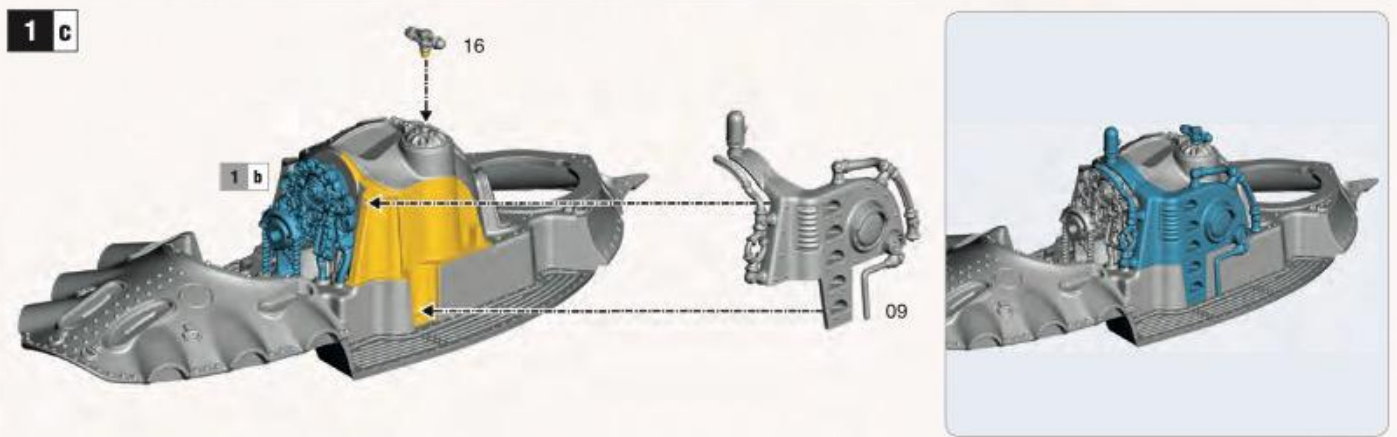
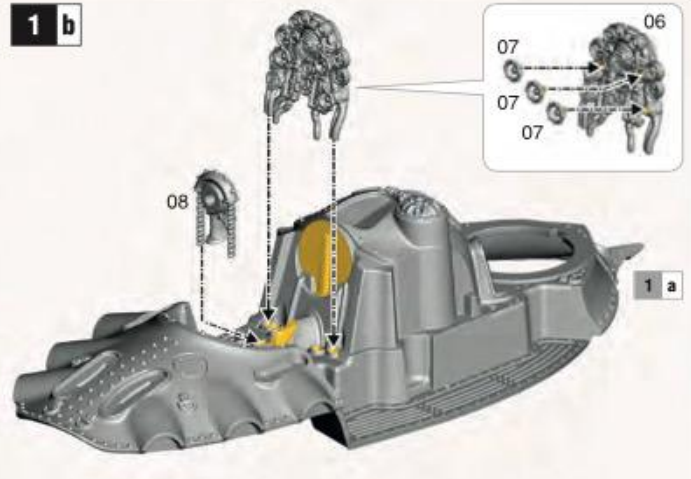
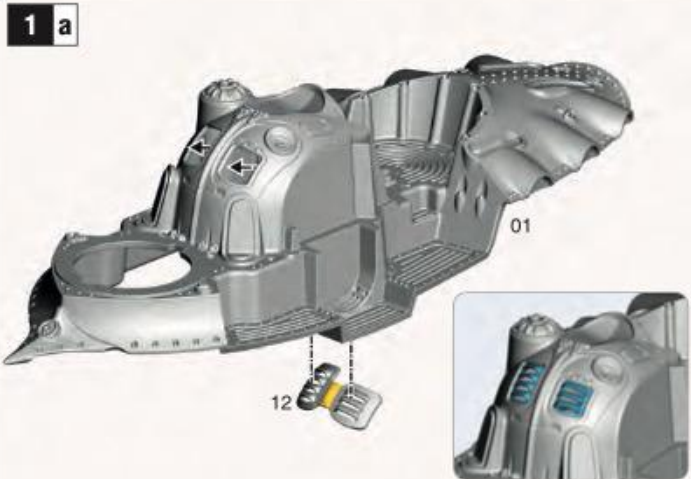
- Citadel fine detail cutters
- Pincas de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel



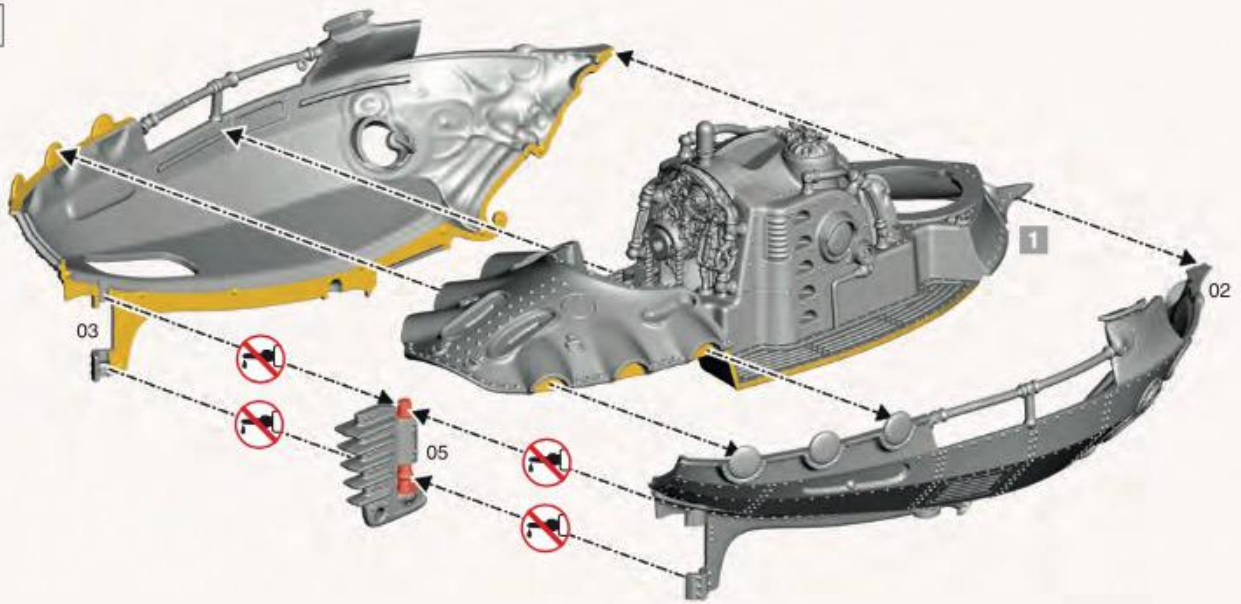
- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel



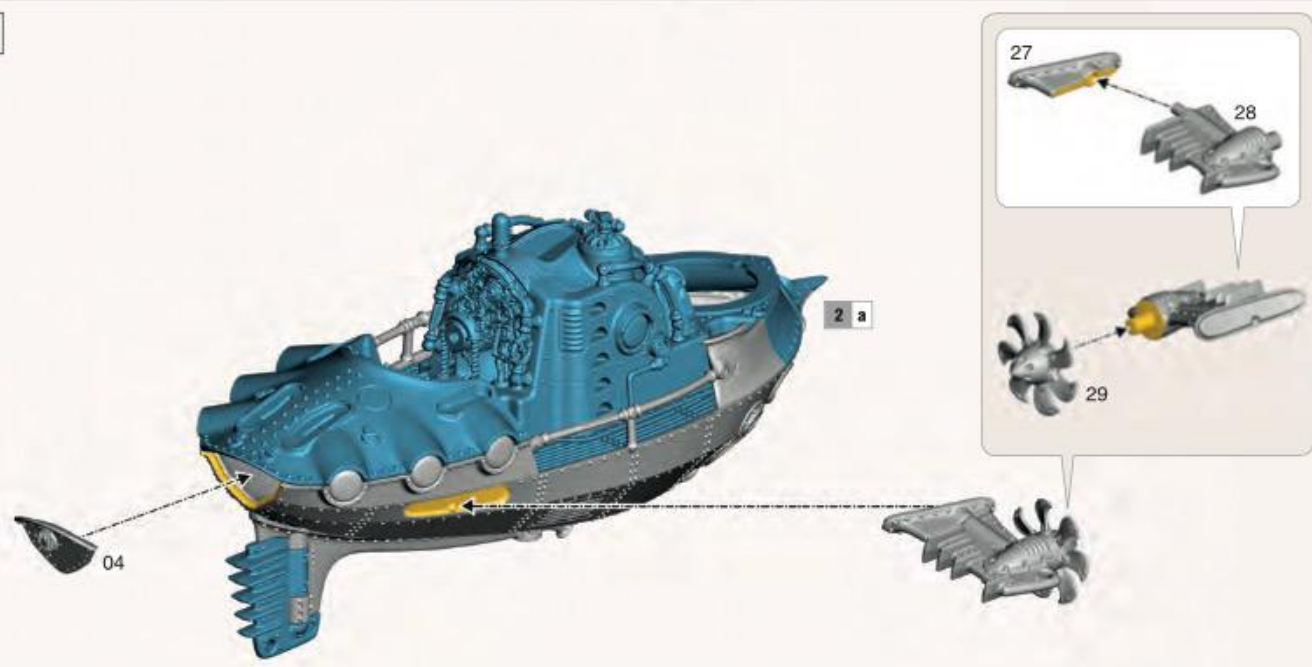
- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel



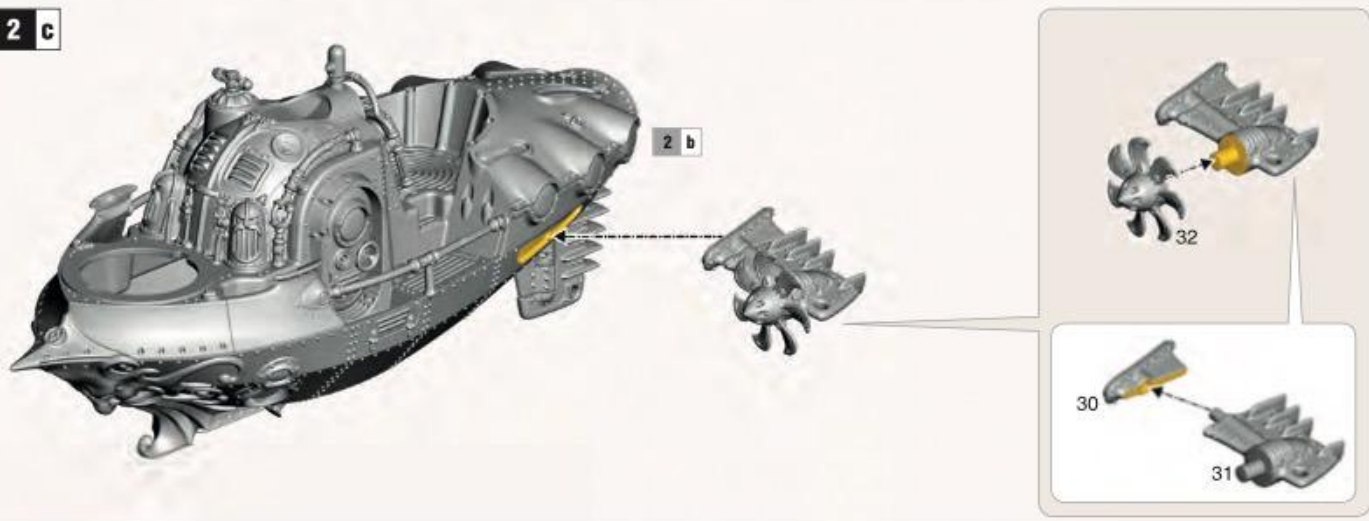
2 a



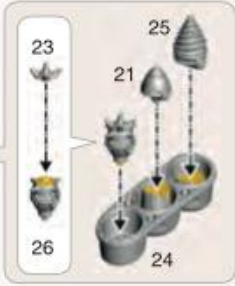
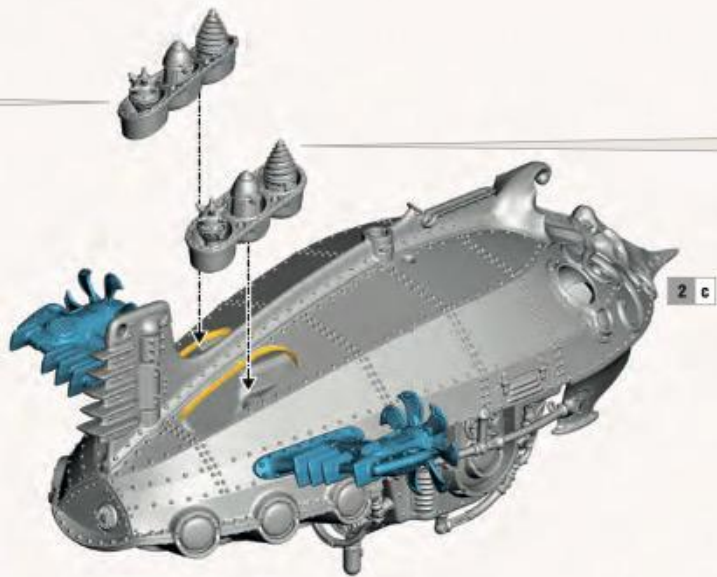
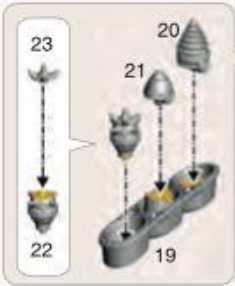
2 b



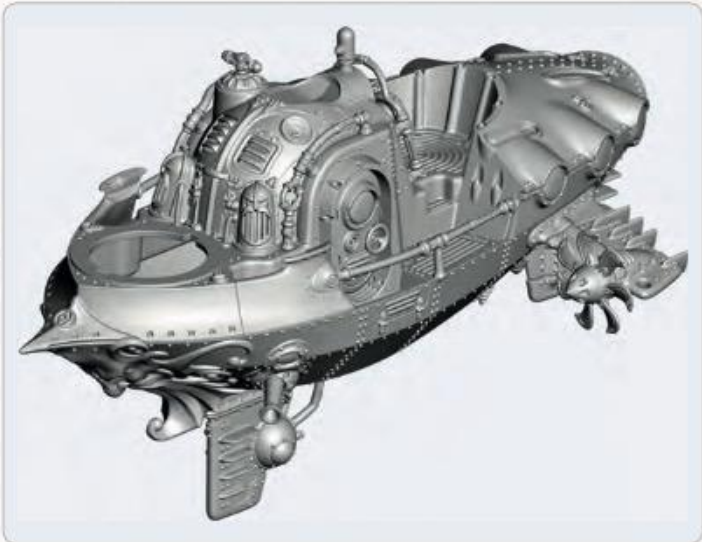
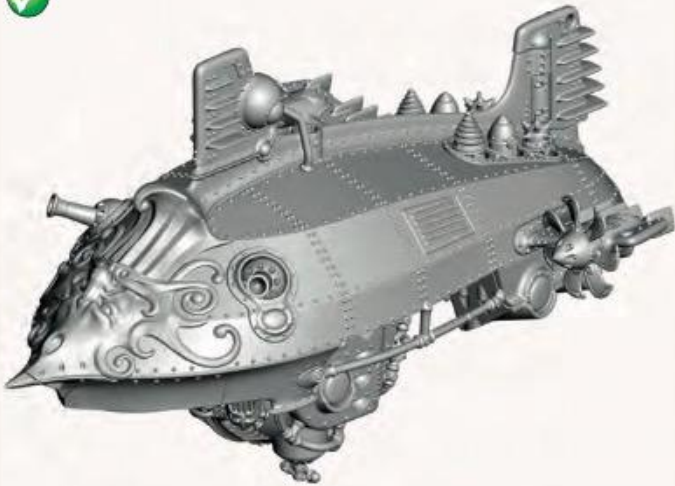
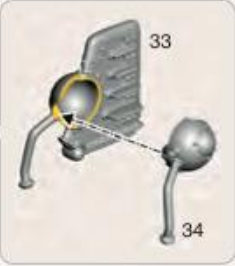
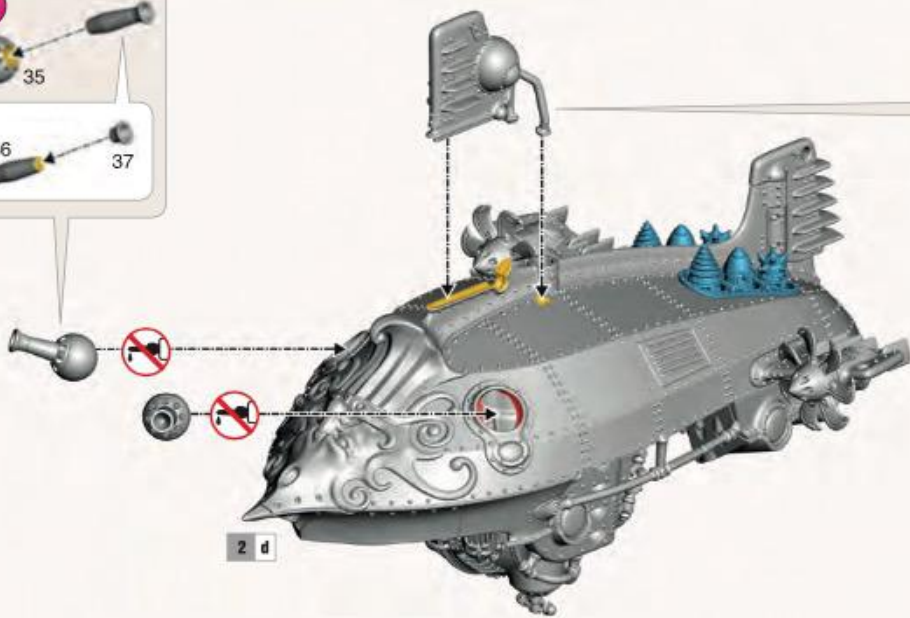
2 c

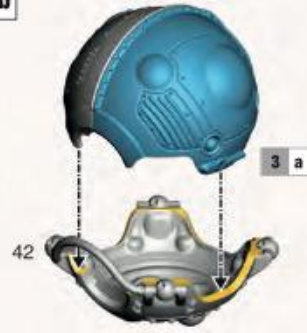
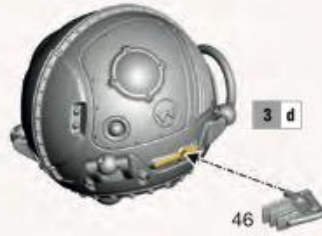
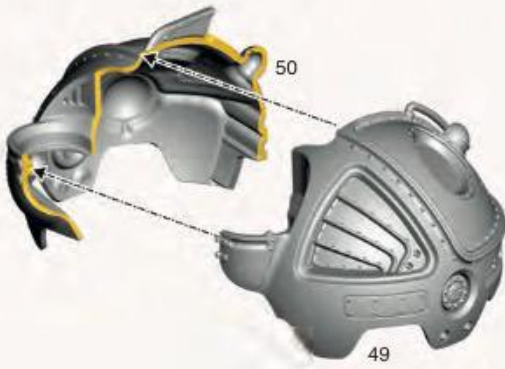


2 d

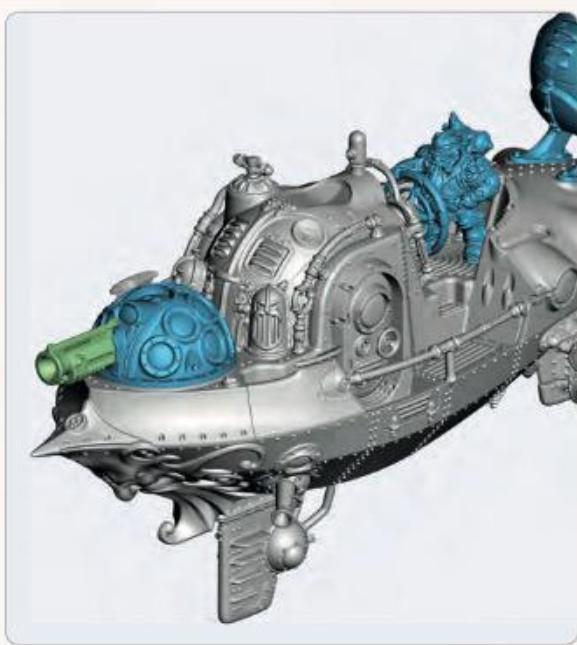
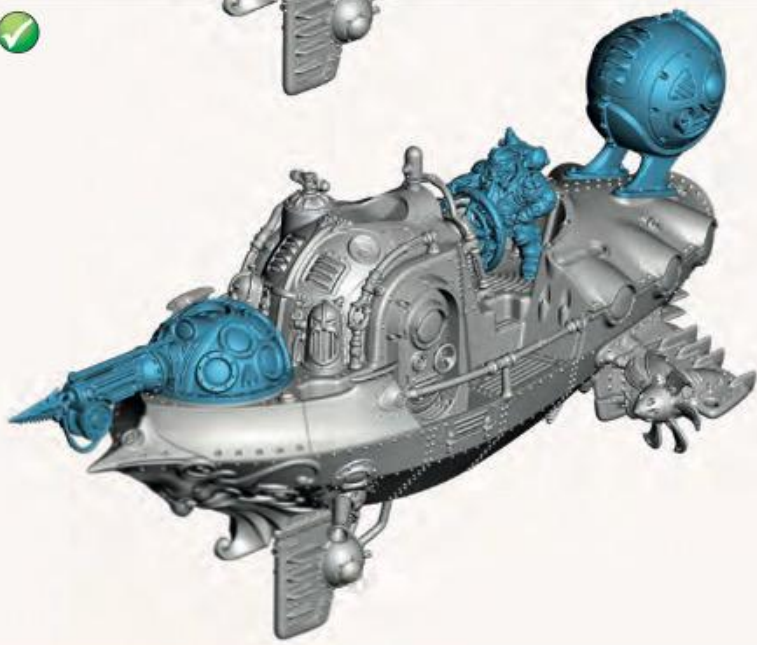
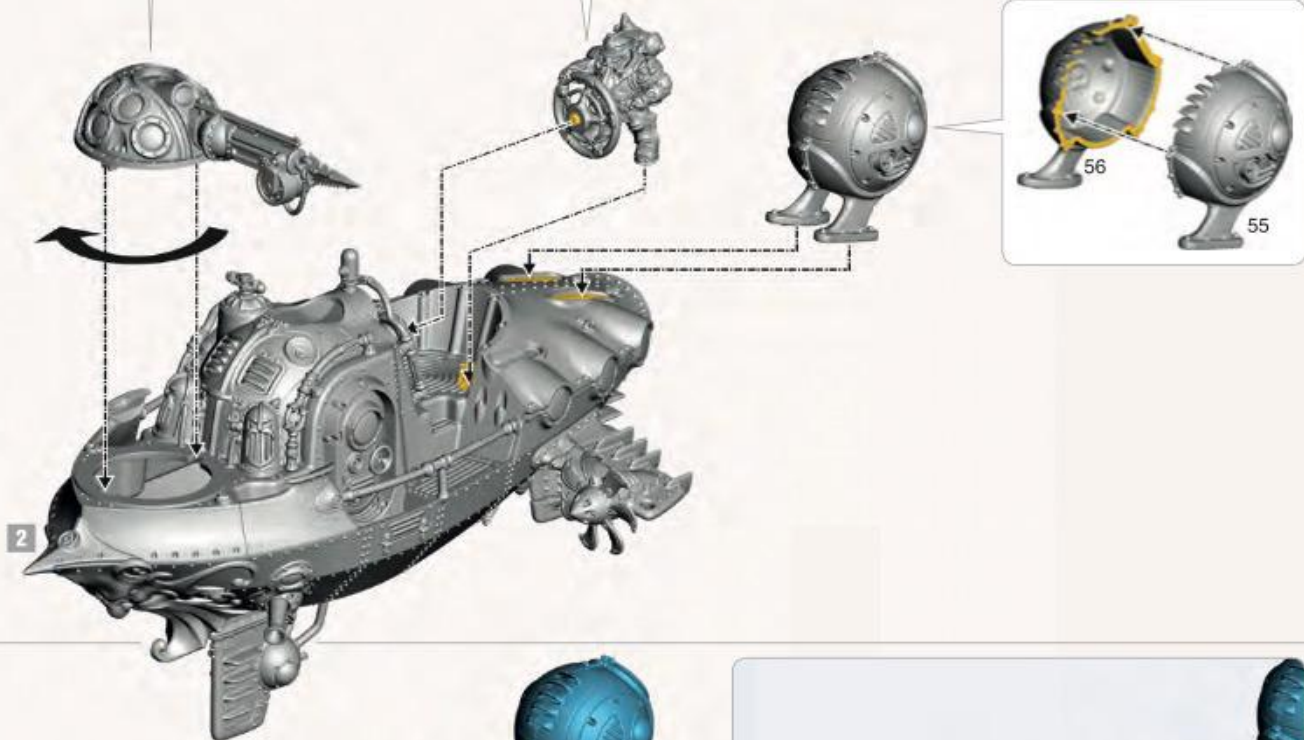
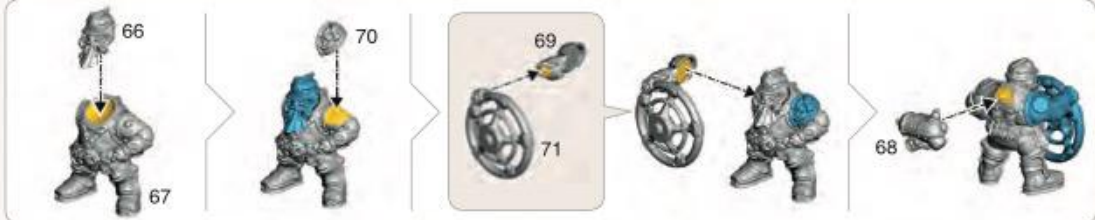
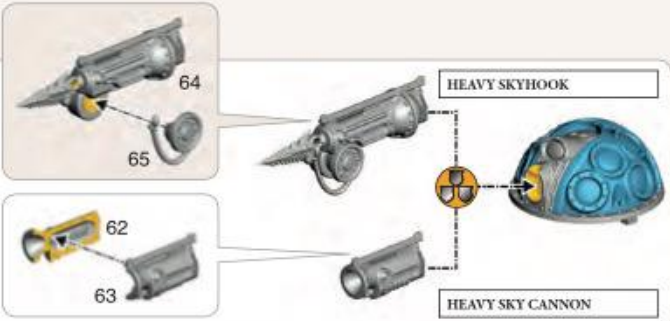


2 e

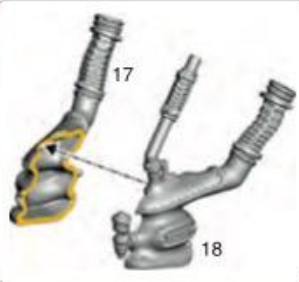
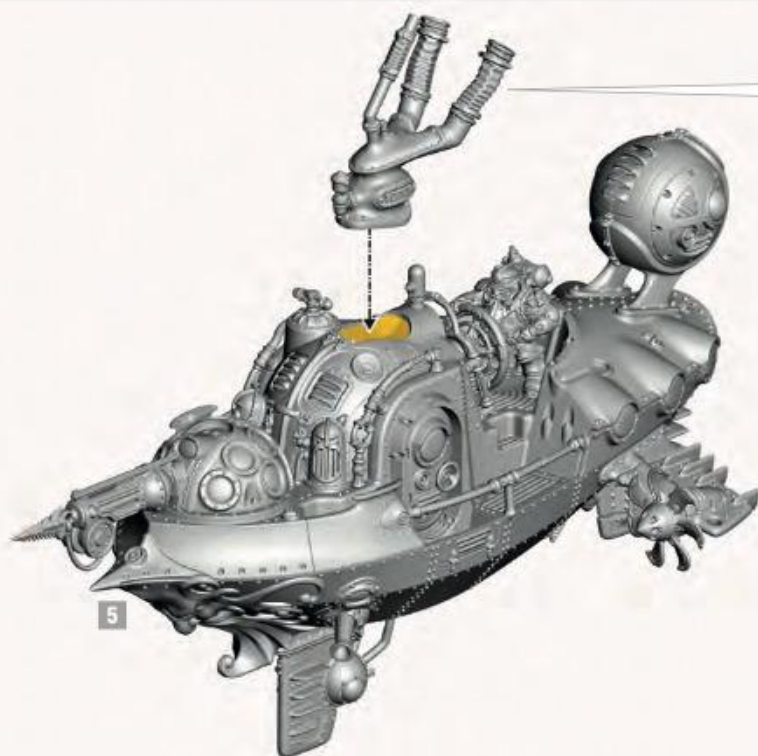


3 a**3 b****3 c****3 d****3 e****4 a****4 b**

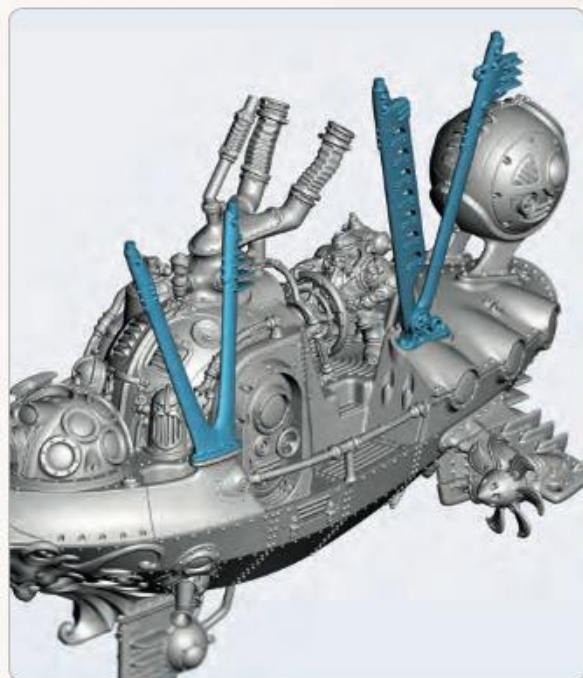
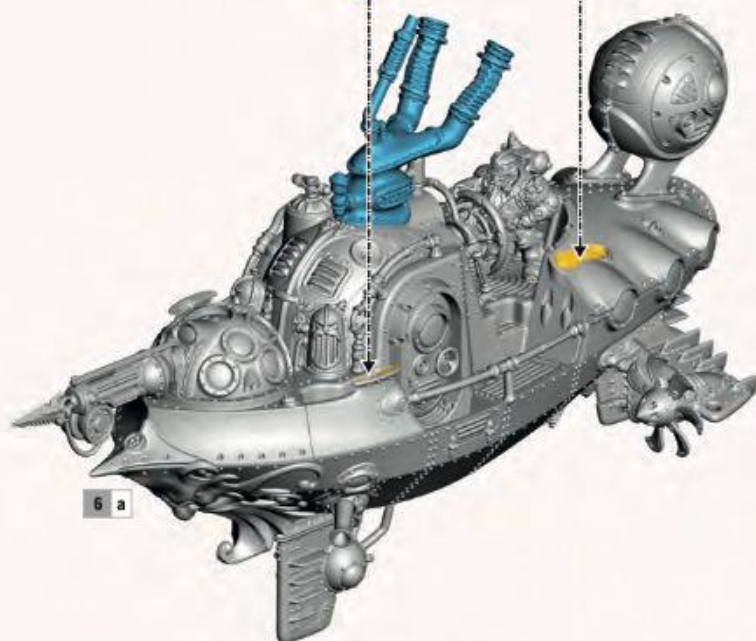
5 a



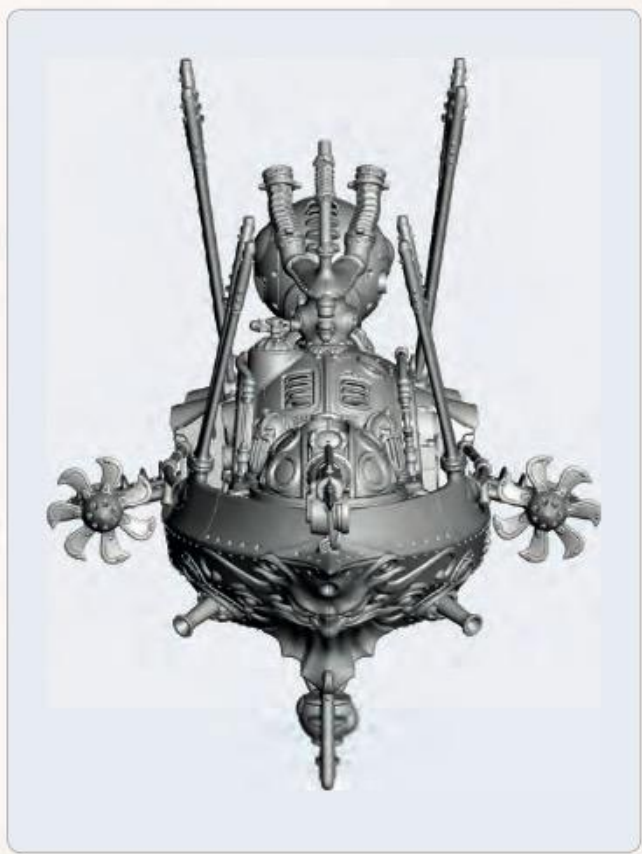
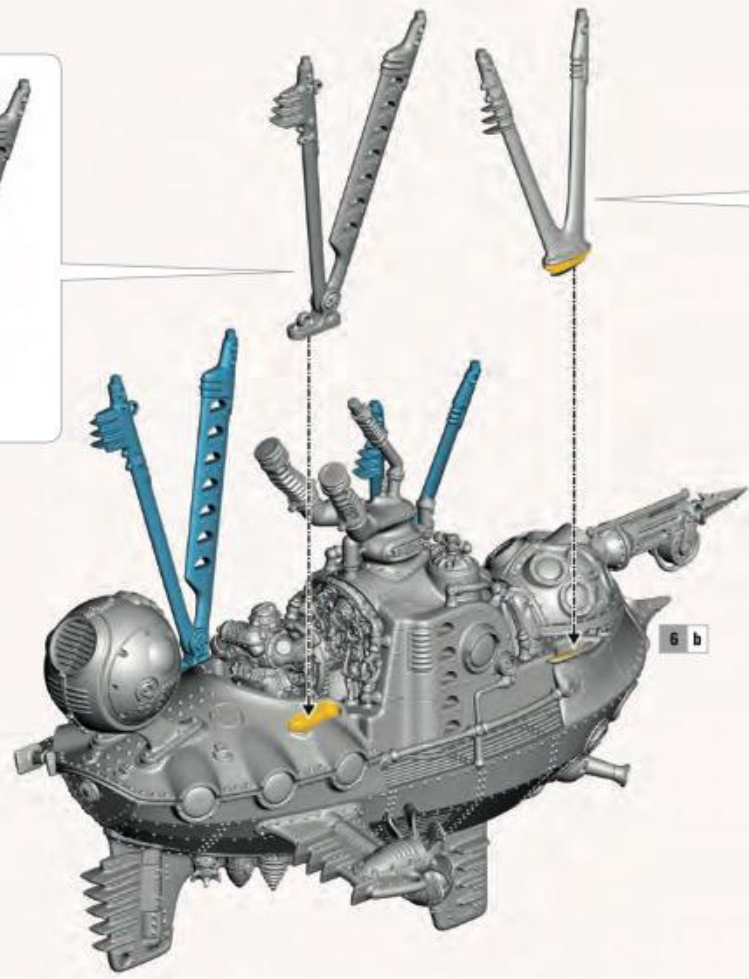
6 a



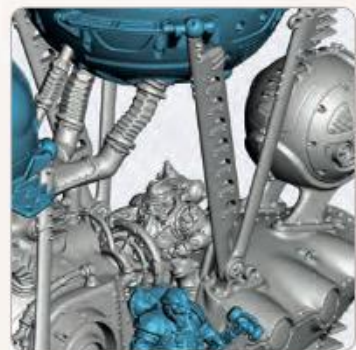
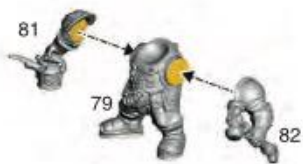
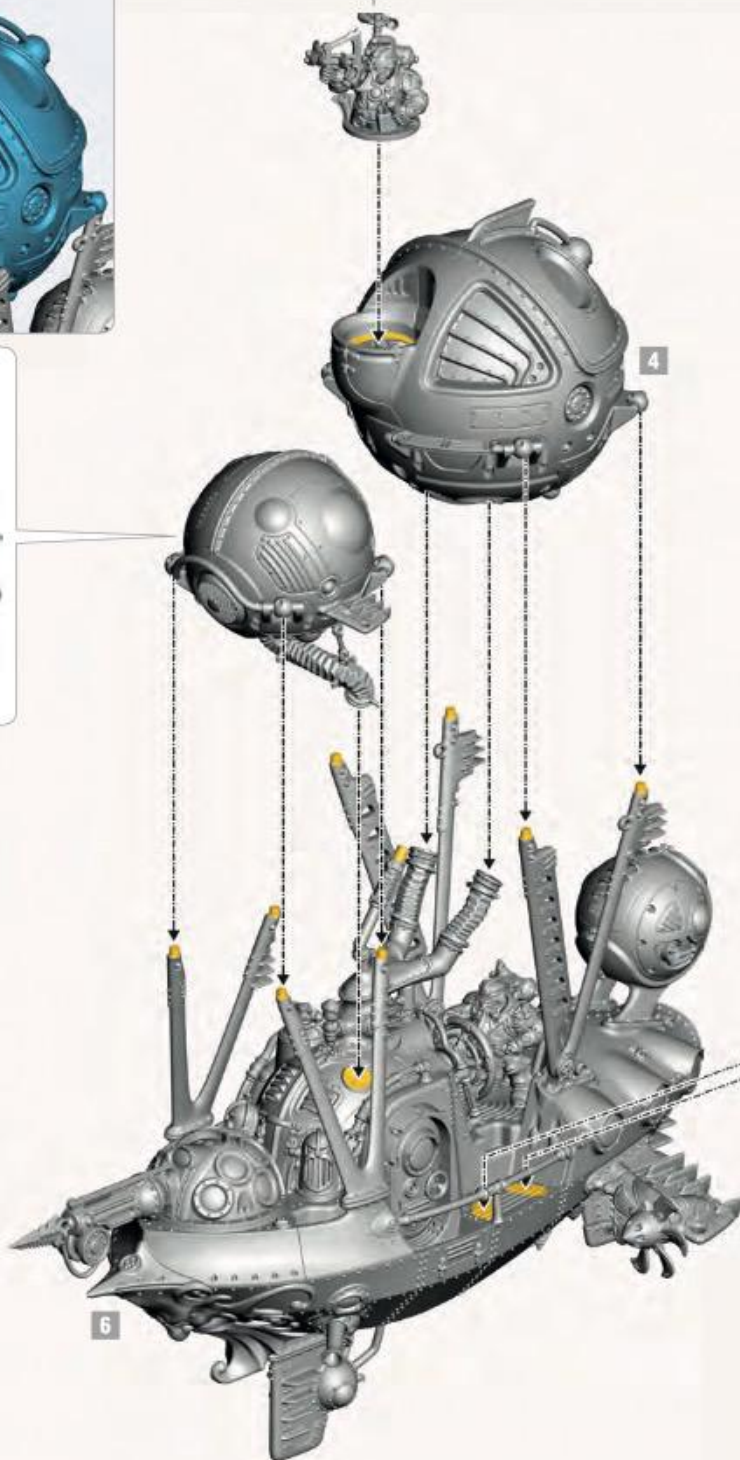
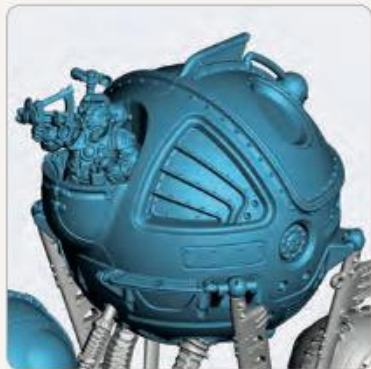
6 b



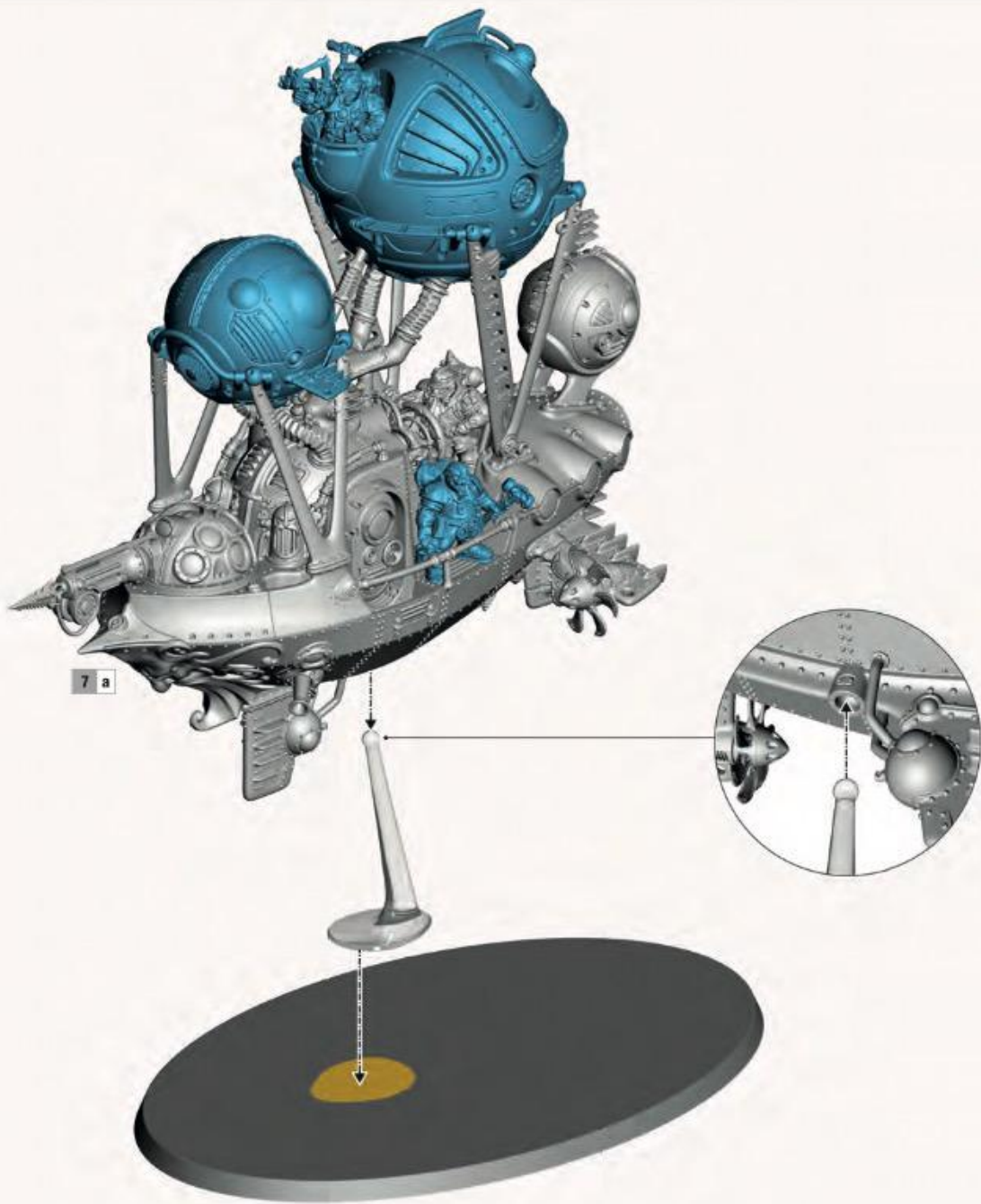
6 c

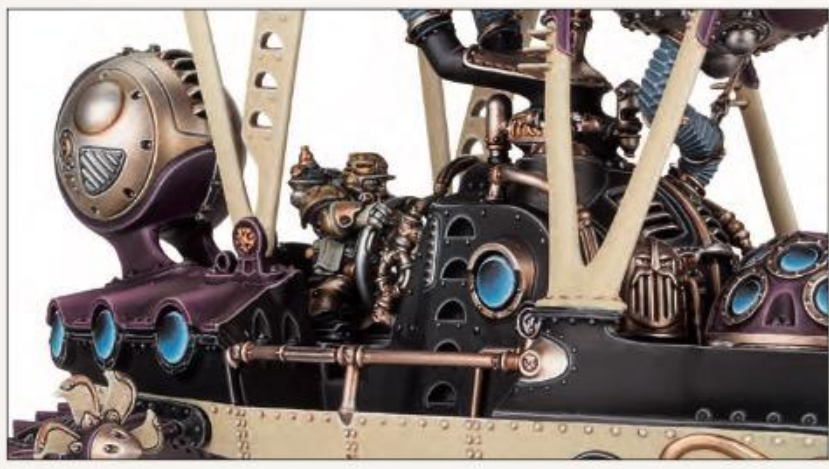


7 a



7 b





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 forecandle – 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.

KEYWORDS

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

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 Forests à Détonation et de Mines Aériennes. Son arme principale – montée au-dessus de son gaillard d'avant – est soit un Stratocanon Lourde (Heavy Sky Cannon), soit un Stratoharpon Lourde (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 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 Forests à 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:

Forests 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 Lourde: 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 desplegarse 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 esta 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

Una 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.

FLIEGEN

Le Arkanaut Frigates possono volare.

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 Endrinninger: 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.

Endrinninger 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. Dichiarala 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 sia 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

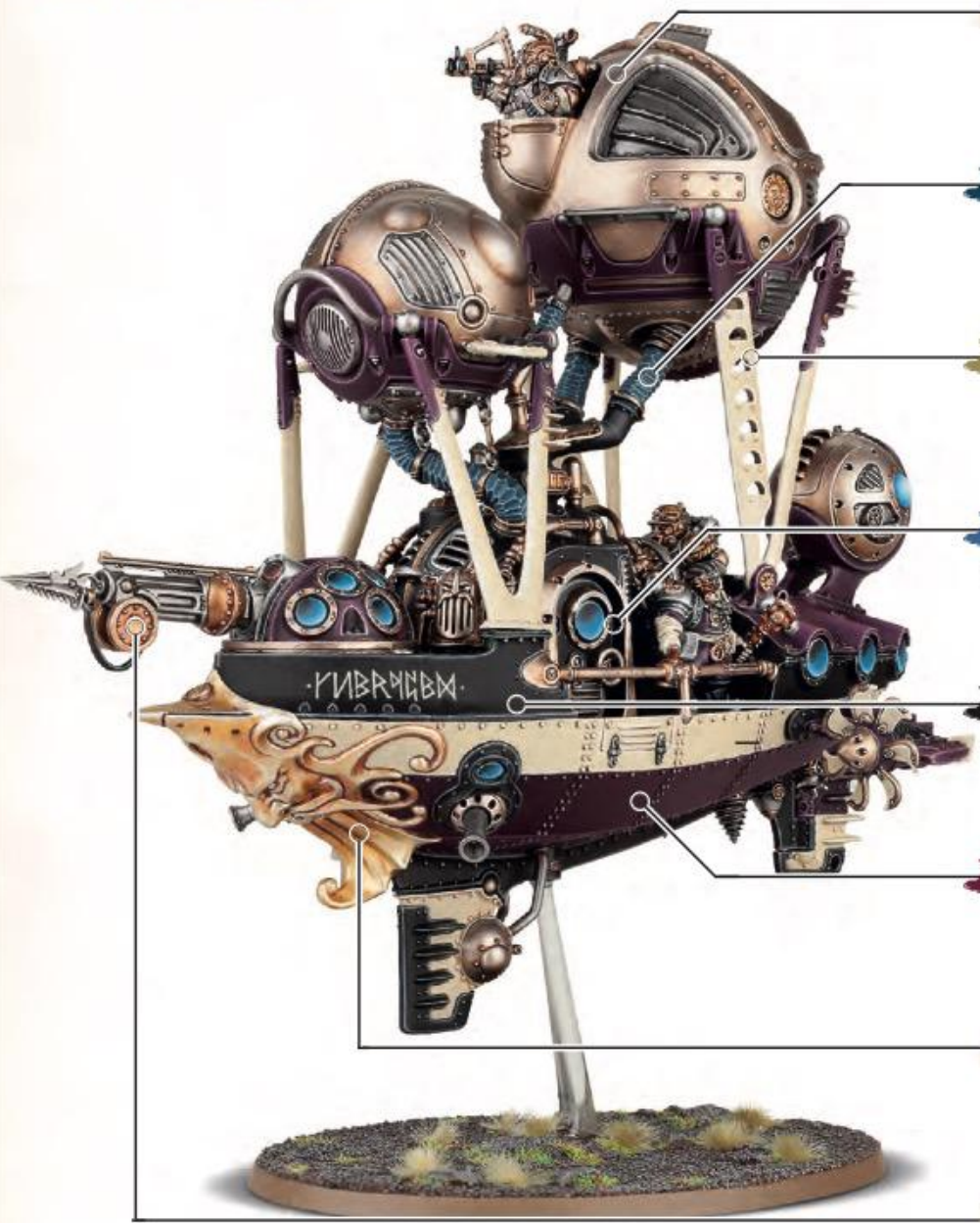
BASE CALEDOR SKY
LAYER TECLIS BLUE
LAYER LOTHERN BLUE
LAYER WHITE SCAR

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



ARKANAUT COMPANY





· 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

16+
ATTENZIONE
AGE 16+



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



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



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

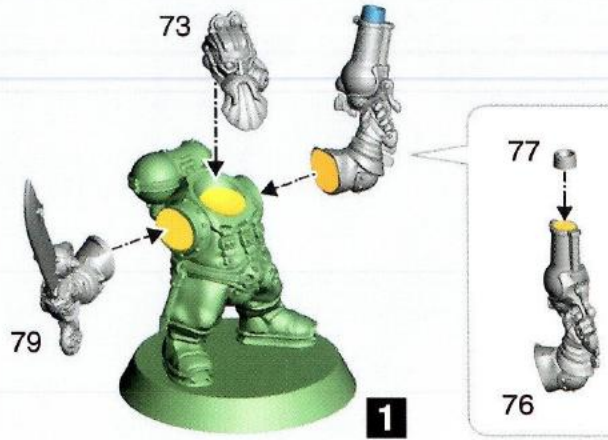
2

COMPANY CAPTAIN x1

2 a WITH VOLLEY PISTOL & ARKANAUT CUTTER



WITH AETHERFLARE PISTOL & ARKANAUT CUTTER



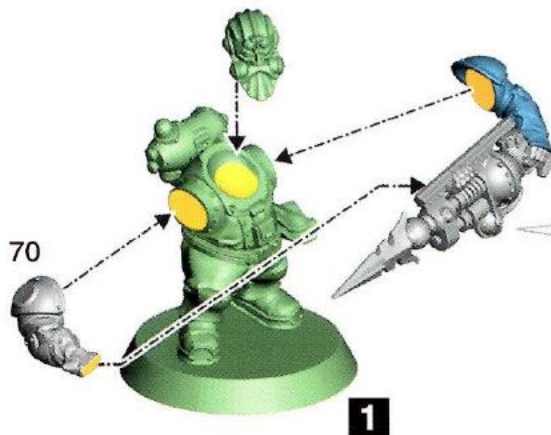
2 b



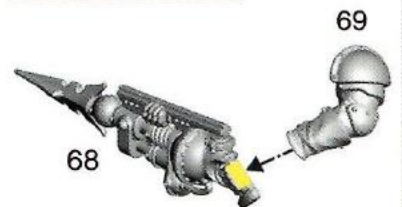
3

ARKANAUT WITH LIGHT SKYHOOK x1

3 a



LIGHT SKYHOOK



1 x10



1



2



3



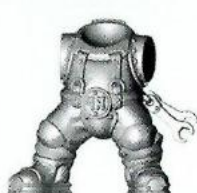
4



5



6



7



8



9



10



21

22

23

24

25



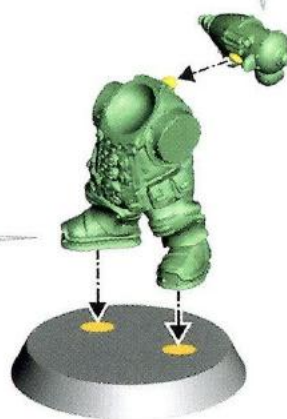
26

27

28

29

30



3 b



4

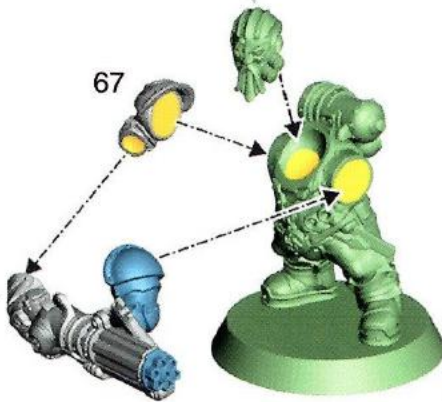
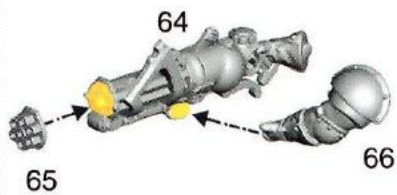
ARKANAUT WITH AETHERMATIC VOLLEY GUN

x1

4



AETHERMATIC VOLLEY GUN



5

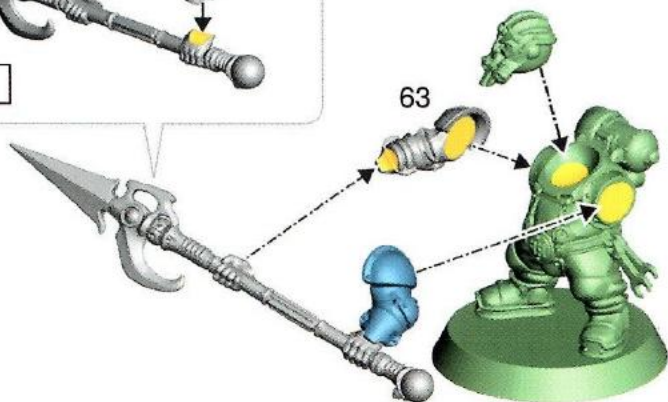
ARKANAUT WITH SKYPIKE

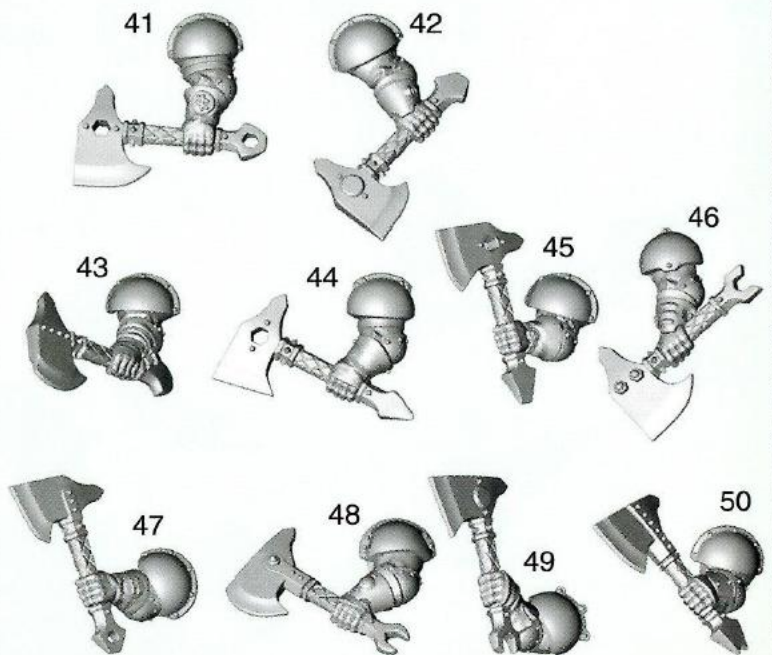
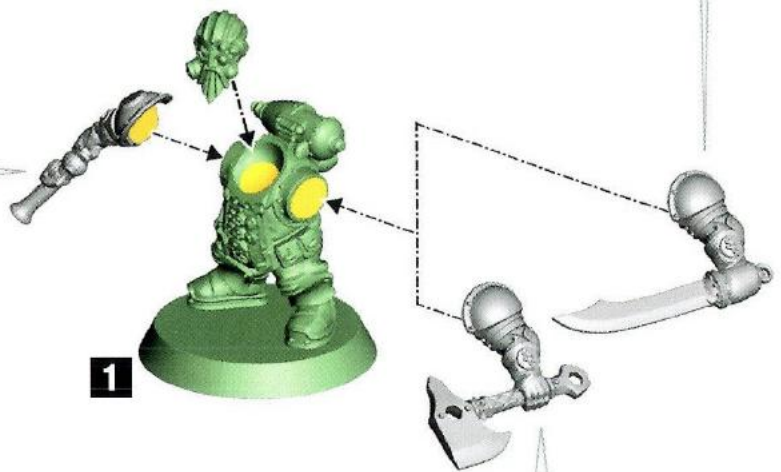
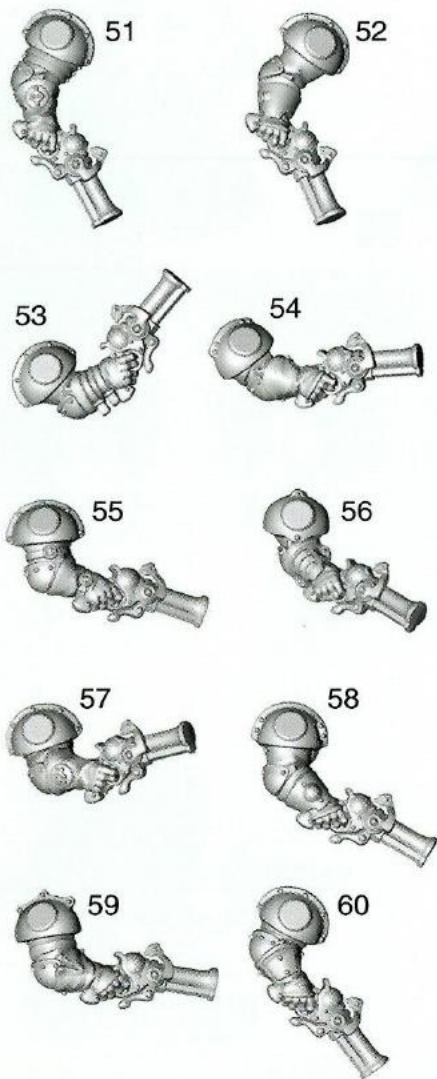
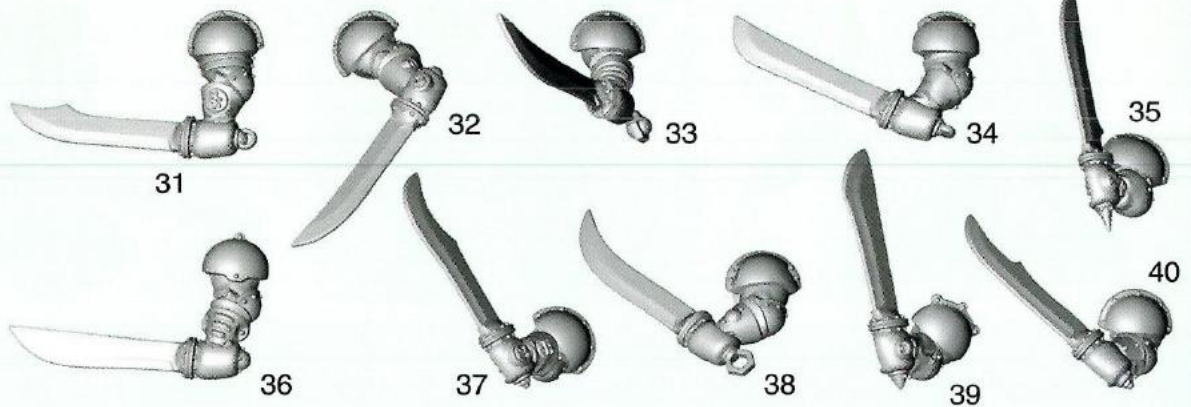
x1

5



SKYPIKE







ARKANAUT COMPANY



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Privateer Pistol	12"	2	4+	4+	-	1
Aethermatic Volley Gun	18"	6	5+	4+	-1	1
Light Skyhook	24"	1	4+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Arkanaut Cutter	1"	1	4+	4+	-	1
Gun Butt	1"	1	4+	5+	-	1
Skypike	2"	2	4+	4+	-1	D3

DESCRIPTION

An Arkanaut Company has 10 or more models. The Arkanauts are armed with Privateer Pistols and Arkanaut Cutters. For every 10 models in the company, up to 3 can instead be armed with a Skypike or a specialist gun in the form of a Light Skyhook or Aethermatic Volley Gun. Arkanauts armed with specialist guns can club the foe with their Gun Butts in combat.

COMPANY CAPTAIN

The leader of this unit is the Company Captain. A Company Captain has a modified Privateer Pistol – either a Volley Pistol, which makes 3 Attacks rather than 2, or an Aetherflare Pistol, which has a To Wound characteristic of 3+ rather than 4+. A Company Captain makes 2 Attacks rather than 1 with their Arkanaut Cutter.

ABILITIES

Glory-seekers: Add 1 to the hit rolls for any model in this unit if the target for all of its attacks in that phase is a **HERO** or **MONSTER**.

DESCRIPTION

Une Arkanaut Company se compose de 10 figurines ou plus. Les Arkanauts sont armés de Pistolets de Corsaires (Privateer Pistols) et de Tranchoirs d'Arkanauts (Arkanaut Cutters). Jusqu'à 3 figurines sur 10 de la compagnie peuvent être équipées à la place soit d'une Stratopique (Skypike), soit d'une arme de spécialiste – un Fusil Rotatif Éthermatique (Aethermatic Volley Gun) ou un Stratocharpon Léger (Light Skyhook); ces spécialistes peuvent utiliser leur Crosse (Gun Butt) en mêlée.

COMPANY CAPTAIN

Le leader de cette unité est appelé Company Captain. Celui-ci possède un Pistolet de Corsaire modifié – soit un Pistolet à Salve (Volley Pistol), qui effectue 3 Attacks au lieu de 2, soit un Pistolet Flambéther (Aetherflare Pistol), qui a une caractéristique To Wound de 3+ au lieu de 4+. Un Company Captain effectue 2 Attacks au lieu de 1 avec son Tranchoir d'Arkanaut.

APTITUDES

Cherche-gloire: Ajoutez 1 aux jets de touche pour n'importe quelle figurine de cette unité si la cible de toutes ses attaques à cette phase est un **HERO** ou un **MONSTER**.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, SKYFARER, ARKANAUT COMPANY

ARKANAUT COMPANY



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Privateer Pistol		12"	2	4+	4+	-	1
Aethermatic Volley Gun		18"	6	5+	4+	-1	1
Light Skyhook		24"	1	4+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Arkanaut Cutter		1"	1	4+	4+	-	1
Gun Butt		1"	1	4+	5+	-	1
Skypike		2"	2	4+	4+	-1	D3

DESCRIPCIÓN

Una Arkanaut Company tiene 10 miniaturas o más. Los Arkanauts están armados con pistolas de corsario (Privateer Pistols) y cuchillas de Arkanaut (Arkanaut Cutters). Por cada 10 miniaturas hasta 3 pueden cambiar sus armas por una picaérea (Skypike), o un arma de especialista en forma de fusil de salvas aetermático (Aethermatic Volley Gun) o un arpón aéreo ligero (Light Skyhook). Los Arkanauts armados con armas de especialista golpean al enemigo en cuerpo a cuerpo con la culata del arma (Gun Butt).

COMPANY CAPTAIN

El líder de esta unidad es el Company Captain. Un Company Captain empuña una pistola de corsario modificada para ser, o bien una pistola de salvas, que hace 3 ataques en lugar de 2, o una pistola de bengalas de aeter, que tiene un atributo To Wound de 3+ en lugar de 4+. El Company Captain hace 2 ataques en lugar de 1 con su cuchilla de Arkanaut.

HABILIDADES

Buscadores de gloria. Suma 1 a las tiradas para golpear de cualquier miniatura de esta unidad si todos sus ataques en esa fase tienen como objetivo a un **HERO** o **MONSTER**.

BESCHREIBUNG

Eine Arkanaut Company besteht aus 10 oder mehr Modellen. Die Arkanauten sind mit Privateer Pistols und Arkanaut Cutters bewaffnet. Für je 10 Modelle in der Company dürfen bis zu 3 stattdessen mit einer Skypike oder einer besonderen Feuerwaffe in Form einer Aethermatic Volley Gun oder eines Light Skyhooks bewaffnet sein. Mit besonderen Feuerwaffen ausgestattete Arkanauten wehren sich im Nahkampf mit dem Gun Butt.

COMPANY CAPTAIN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Company Captain. Der Company Captain hat eine modifizierte Privateer Pistol – entweder eine Volley Pistol mit 3 Attacken statt 2 oder eine Aetherflare Pistol mit einem To-Wound-Wert von 3+ statt 4+. Der Company Captain führt außerdem mit seinem Arkanaut Cutter 2 Attacken durch statt 1.

FÄHIGKEITEN

Auf der Suche nach Ruhm: Addiere 1 zu den Trefferwürfen eines Modells dieser Einheit, wenn das Ziel aller Attacken des Modells in der Phase ein **HERO** oder **MONSTER** ist.

DESCRIZIONE

Un'Arkanaut Company include 10 o più modelli. Gli Arkanauts sono armati con Privateer Pistols e Arkanaut Cutters. Ogni 10 modelli nella compagnia, fino a 3 possono invece essere armati con una Skypike o un'arma specialistica sotto forma di Aethermatic Volley Gun o Light Skyhook. Gli Arkanauts dotati di armi specialistiche in combattimento possono percuotere i nemici con i Gun Butts.

COMPANY CAPTAIN

Il leader di questa unità è il Company Captain. Un Company Captain ha una Privateer Pistol modificata: può trattarsi di una Volley Pistol, che sferra 3 Attacks invece di 2, o di una Aetherflare Pistol, che ha una caratteristica To Wound di 3+ invece che di 4+. Un Company Captain effettua 2 Attacks invece di 1 con il suo Arkanaut Cutter.

ABILITÀ

Cacciatori di Gloria: aggiungi 1 ai tiri per colpire di qualunque modello di quest'unità se in questa fase il bersaglio di tutti gli attacchi dell'unità è un **HERO** o un **MONSTER**.



BASE ZANDRI DUST

SHADE SERAPHIM SEPIA

LAYER USHABTI BONE

LAYER SCREAMING SKULL

BASE SCREAMER PINK

SHADE NULN OIL

LAYER PINK HORROR

LAYER USHABTI BONE

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, SKYFARER, ARKANAUT COMPANY

CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

SKYRIGGERS

SKYWARDENS



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 6

ENDRINRIGGERS



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 2 ;
7 - 10



· 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 Pincés 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

16+
AGE
RECOMMENDED



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



- Citadel fine detail cutters
- Pincés de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Citadel-Seitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel

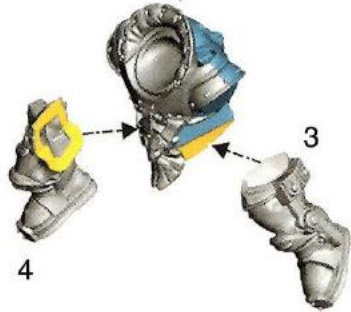


- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

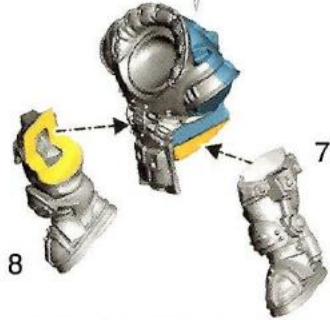


Follow steps 1-2 for all variants · Suivre l'étape 1-2 pour toutes les variantes · Sigue el paso 1-2 para todas las variantes
 Folge Schritt 1-2 für alle Varianten · Segui la fase 1-2 per tutte le varianti

1 a



1 b

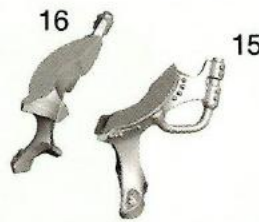
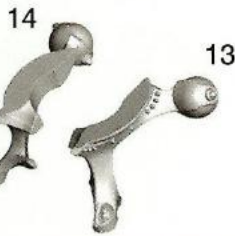


1 c



2 a

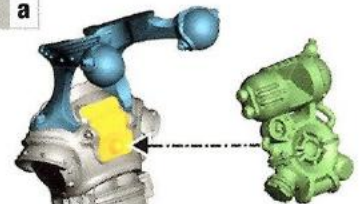
x3



2 b

x3

2 a



2 b

--	--	--



3



WITH VULCANISER PISTOL & SKYPIKE

4

x1



WITH AETHERMATIC VOLLEY GUN

5

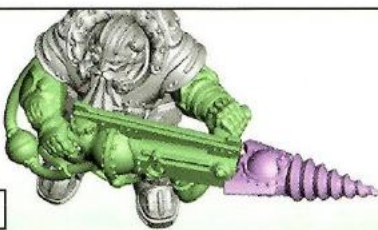
x1



WITH GRAPNEL LAUNCHER



WITH SKYHOOK



WITH DRILL CANNON

3 WITH VULCANISER PISTOL & SKYPIKE

CUSTODIAN



82

SKYWARDEN



33



34



35

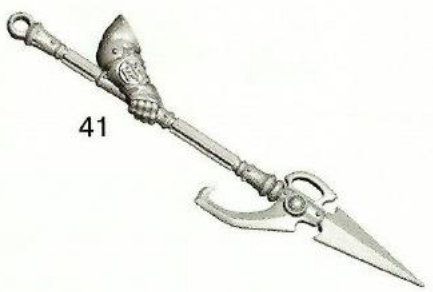
SKYPIKES



39

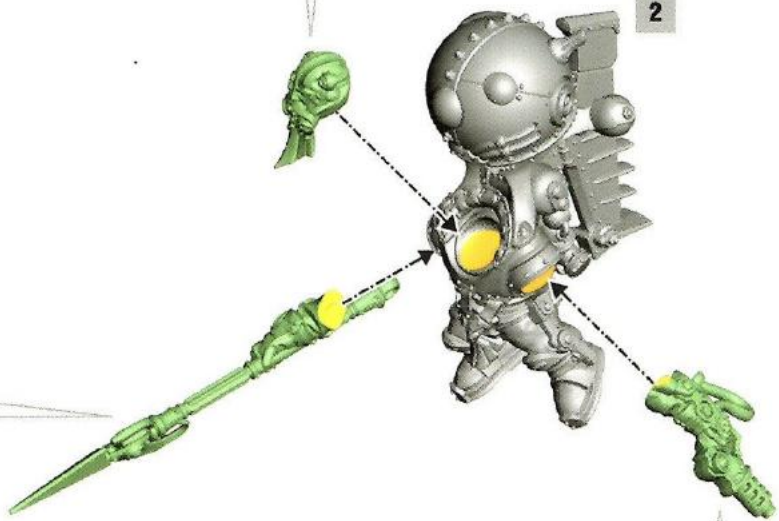


40



41

2



VULCANISER PISTOLS



36



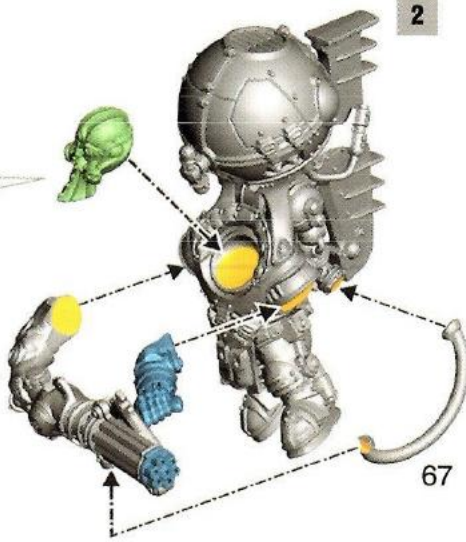
37



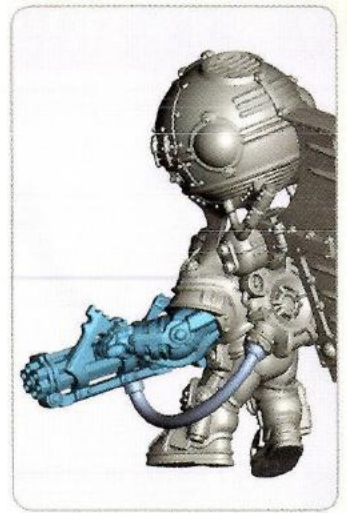
38

4 WITH AETHERMATIC VOLLEY GUN

x1

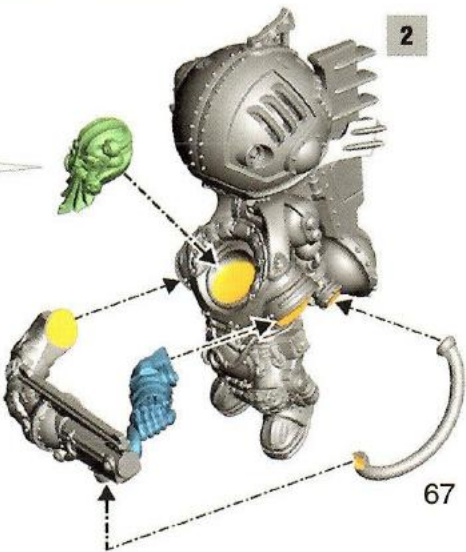
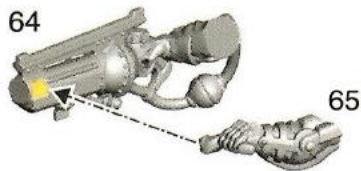


2



5 a WITH SKYHOOK / GRAPNEL LAUNCHER / DRILL CANNON

x1



2




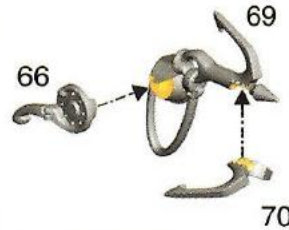
5 b

x1





5 a







GRAPNEL LAUNCHER





SKYHOOK





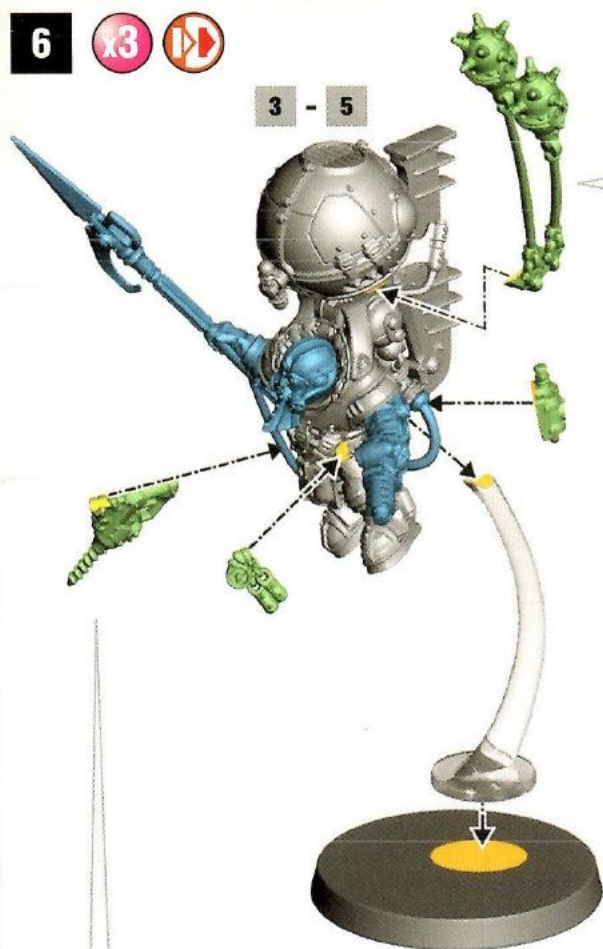
DRILL CANNON

6

x3



3 - 5



SKYMINES



42

43

44

45

46

56

57

58

59

60

61



SKYWARDENS



BASE RETRIBUTOR ARMOUR

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER AURIC ARMOUR GOLD

LAYER STORMHOST SILVER

BASE BALTHASAR GOLD

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER GEHENNA'S GOLD

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE ZANDRI DUST

SHADE SERAPHIM SEPIA

LAYER USHABTI BONE

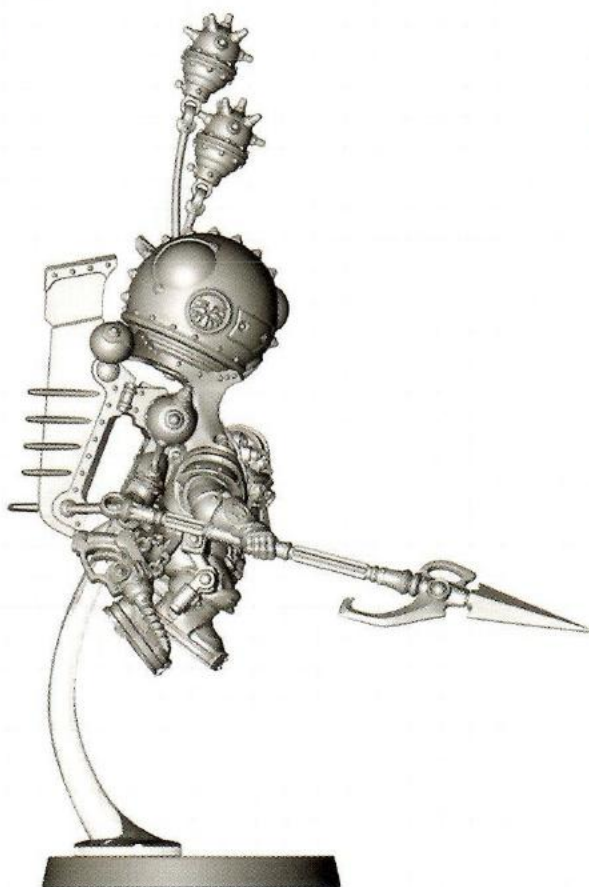
LAYER SCREAMING SKULL

BASE SCREAMER PINK

SHADE NULN OIL

LAYER PINK HORROR

LAYER USHABTI BONE



SKYWARDENS



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Vulcaniser Pistol		9"	1	3+	3+	-1	1
Aethermatic Volley Gun		24"	6	4+	4+	-1	1
Skyhook		24"	1	4+	3+	-2	3
Drill Cannon		24"	1	4+	3+	-3	3
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gun Butt		1"	1	4+	5+	-	1
Skypike		2"	2	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

A unit of Skywardens has 3 or more models. The Skywardens are armed with Vulcaniser Pistols and Skypikes. For every 3 models in the unit, in place of their pistol and Skypike, 1 may be armed with an Aethermatic Volley Gun and 1 may be armed with either a Skyhook, Drill Cannon or Grapnel Launcher – these Skywardens will resort to clubbing the enemy with their Gun Butts at close quarters. Each Skywarden also carries a Timed Charge and Skymines.

FLY

Skywardens can fly.

CUSTODIAN

The leader of this unit is a Custodian. A Custodian makes 3 attacks rather than 2 with their Skypike.

ABILITIES

Exploding Drill: If the wound roll for a Drill Cannon is a 6 or more, you can pick another enemy unit within 3" of the target unit. That unit suffers D3 mortal wounds in addition to any damage dealt to the target unit.

Grapnel Launcher: A Skywarden with a Grapnel Launcher can fire it at the end of their shooting phase, after all other shooting has been resolved. Choose a terrain feature or a unit – friend or foe – with a Wounds characteristic of 10 or more within 24" and roll a dice. On a roll of 4 or more the grapnel has snagged on the target; immediately move this unit of Skywardens any distance directly towards the target. They must finish their move more than 3" from enemy models.

Hitchers: Skywardens do not count towards the maximum number of SKYFARERS that can be embarked on a SKYVESSEL, and are not counted for the Overburdened rule.

Skyhook: If any enemy units suffer an unsaved wound from a Skyhook, those units are harpooned. The Skywardens can immediately move D6", as long as this move takes them closer to a harpooned unit.

Skymines: Skywardens surround themselves with airborne mines that explode on contact. When an enemy unit that can fly ends its charge within 1" of any units of Skywardens, roll a dice for each model in the charging unit. On each roll of 6 the unit suffers a mortal wound.

Timed Charges: Skywardens are practised at striking hard and then retreating quickly amidst timed explosions to cause massive confusion and damage. When a unit of Skywardens retreats, before moving the unit, roll a dice for each enemy unit within 3". On a roll of 6 that unit suffers a mortal wound.

DESCRIPTION

Une unité de Skywardens se compose de 3 figurines ou plus. Les Skywardens sont armés de Pistolets Vulcaniseurs (Vulcaniser Pistols) et de Stratopiques (Skypikes). Pour chaque tranche de 3 figurines de l'unité, 1 figurine peut remplacer son équipement normal par un Fusil Rotatif Éthermatique (Aethermatic Volley Gun), et 1 figurine peut remplacer son équipement normal par soit un Stratoharpon (Skyhook), soit un Canon Foreur (Drill Cannon), soit un Lance-grappin (Grapnel Launcher) – ces Skywardens peuvent se défendre au corps à corps avec la Crosse (Gun Butt) de leur arme. Chaque Skywarden emporte également une Charge à Retardement et des Mines Aériennes.

VOL

Les Skywardens peuvent voler.

CUSTODIAN

Le leader de cette unité est appelé Custodian. Il effectue 3 Attacks au lieu de 2 avec sa Stratopique.

APTITUDES

Foret Explosif: Si le jet de blessure pour un Canon Foreur donne 6 ou plus, vous pouvez choisir une autre unité ennemie à 3" ou moins de l'unité cible initiale. Cette unité subit D3 blessures mortelles en plus des dégâts infligés à l'unité cible initiale.

Lance-grappin: Un Skywarden armé d'un Lance-grappin peut l'utiliser pour tirer à la fin de sa phase de tir, après que tous les autres tirs ont été résolus. Choisissez un élément de terrain ou une unité – amie ou ennemie – à 24" ou moins et ayant une caractéristique de Wounds de 10 ou plus, puis jetez un dé. Sur 4 ou plus, le grappin s'est accroché à la cible; déplacez immédiatement l'unité de Skywardens de n'importe quelle distance en direction de la cible. L'unité de Skywardens doit finir son mouvement à plus de 3" de toute figurine ennemie.

Crocheurs: Les Skywardens ne comptent pas dans le nombre maximum de SKYFARERS pouvant être embarqués à bord d'un SKYVESSEL, et ne comptent pas pour la règle Alourdissement.

Stratoharpon: Si l'arme inflige une blessure non sauvegardée à une unité ennemie, celle-ci est harpoonnée. Les Skywardens peuvent se déplacer immédiatement de D6", à condition de finir plus près de l'unité harpoonnée.

Mines Aériennes: Les Skywardens s'entourent de mines flottantes qui explosent au contact. Lorsqu'une unité ennemie qui peut voler finit sa charge à 1" ou moins d'une ou plusieurs unités de Skywardens, jetez un dé pour chaque figurine de l'unité en charge. L'unité ennemie subit une blessure mortelle pour un jet de 6.

Charges à Retardement: Les Skywardens sont entraînés à frapper durement puis à se replier rapidement au milieu d'explosions minutées pour provoquer le plus de dégâts et de confusion possible. Quand une unité de Skywardens se replie, avant de déplacer l'unité, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins. Sur un jet de 6, l'unité ennemie subit une blessure mortelle.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Endrinriggers tiene 3 miniaturas o más. Los Endrinriggers están armados con remachadoras de tiro rápido (Rapid-fire Rivet Guns) y sierras atermáticas (Aethermatic Saws). Por cada 3 miniaturas de la unidad, en lugar de su remachadora y sierra, 1 puede estar armado con un fusil de salvas atermático (Aethermatic Volley Gun) y 1 con un arpón aéreo (Skyhook), cañón taladrador (Drill Cannon) o lanzargarfios en lugar de su equipo normal. Estos Endrinriggers aporlean al enemigo en combate con la culata de sus armas (Gun Butt).

VOLAR

Los Endrinriggers vuelan.

MIZZENMASTER

El líder de esta unidad es un Mizzenmaster. El Mizzenmaster hace 2 ataques en vez de 1 con la sierra atermática.

HABILIDADES

Arpón aéreo. Si el arpón aéreo inflige alguna herida no salvada a una o más unidades enemigas, éstas quedan arponeadas; los Endrinriggers pueden mover 1D6" de inmediato, siempre que este movimiento les acerque a una unidad arponeada.

Endrineniería. En cada una de tus fases de héroe, una unidad de Endrinmaster puede reparar una única SKYVESSEL a 1" o menos de él o en la que estén embarcado. Esta SKYVESSEL recupera inmediatamente 1 heridas.

Lanzargarfios. Un Endrinrigger con lanzargarfios puede dispararlo al término de su fase de disparo, una vez resuelto el resto de ataques. Elige un elemento de terreno o una unidad (amiga o enemiga) a 24" o menos y con un atributo Wounds de 10 o más. Tira un dado. Con un 4 o más, el lanzargarfios ha hecho presa en el blanco; mueve de inmediato esta unidad de Endrinriggers cualquier cantidad de pulgadas directamente hacia el blanco, aunque debe finalizar el movimiento a más de 3" de las miniaturas enemigas.

Taladrar y explotar. Si la tirada para herir con un cañón taladrador es 6 o más, puedes elegir otra unidad enemiga que esté a 3" o menos de la unidad objetivo. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales aparte del daño que sufra la unidad objetivo.

Vuelo autónomo. Los Endrinriggers no cuentan para el máximo de SKYFARERS que pueden embarcar en una SKYVESSEL, y no cuentan para la regla especial Sobrecarga.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Endrinriggers besteht aus 3 oder mehr Modellen. Die Endrinriggers sind mit Rapid-fire Rivet Guns und Aethermatic Saws bewaffnet. Für je 3 Modelle in der Einheit darf eines Rivet Gun und Saw durch eine Aethermatic Volley Gun und eines Rivet Gun und Saw durch Skyhook, Drill Cannon oder Enterhakenwerfer ersetzen – diese Endrinriggers wehren sich im Nahkampf mit dem Gun Butt ihrer Waffen.

FLIEGEN

Endrinriggers können fliegen.

MIZZENMASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Mizzenmaster. Der Mizzenmaster führt mit seiner Aethermatic Saw 2 Attacken durch statt 1.

FÄHIGKEITEN

Endrineurshandwerk: In jeder deiner Heldenphasen kann eine Einheit Endrinriggers ein einziges Skyvessel reparieren, das sich innerhalb von 1" befindet oder an dessen Bord sie sich befindet. Das Skyvessel heilt sofort eine Verwundung.

Explodierender Bohrkopf: Wenn der Verwundungswurf für eine Drill Cannon 6 oder mehr beträgt, darfst du eine weitere feindliche Einheit innerhalb von 3" um die Zieleinheit wählen. Zusätzlich zu etwaigem Schaden, den die eigentliche Zieleinheit erleidet, erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Enterhakenwerfer: Ein Endrinrigger mit Enterhakenwerfer kann diesen am Ende seiner Fernkampfphase abfeuern, nachdem alle anderen Fernkampfattacken abgehandelt wurden. Wähle ein Geländestück oder eine Einheit – Freund oder Feind – mit einem Wounds-Wert von 10 oder mehr innerhalb von 24" und wirf einen Würfel. Bei 4 oder mehr hat sich der Enterhaken im Ziel verfangen; bewege diese Einheit Endrinriggers sofort eine beliebige Entfernung direkt auf das Ziel zu. Die Einheit muss ihre Bewegung mehr als 3" von feindlichen Modellen entfernt beenden.

Angehängt: Endrinriggers zählen nicht gegen die Maximalzahl an Skyfarers, die sich an Bord eines Skyvessels befinden dürfen, und werden bei der Regel Überladen nicht mitgezählt.

Skyhook: Wenn feindliche Einheiten nicht verhinderte Verwundungen durch Skyhooks erleiden, sind diese Einheiten harpuniert. Die Endrinriggers dürfen sich sofort D6" weit bewegen, solange sie diese Bewegung näher an eine harpunierte Einheit heranbringt.

DESCRIZIONE

Un'unità di Endrinriggers include 3 o più modelli. Gli Endrinriggers sono armati con Rapid-fire Rivet Guns e Aethermatic Saws. Ogni 3 modelli nell'unità, al posto del Rivet Gun e della Saw, 1 può imbracciare un Aethermatic Volley Gun e 1 può portare uno Skyhook, un Drill Cannon oppure un Grapnel Launcher. A distanza ravvicinata questi Endrinriggers percuotono i nemici con i Gun Butts.

VOLO

Gli Endrinriggers possono volare.

MIZZENMASTER

Il leader di questa unità è il Mizzenmaster. Un Mizzenmaster effettua 2 attacchi anziché 1 con la sua Aethermatic Saw.

ABILITÀ

Arte Endrinica: in ciascuna delle tue fasi degli eroi un'unità di Endrinriggers può riparare un singolo SKYVESSEL entro 1" o quello su cui è imbarcata. Lo SKYVESSEL scelto sana immediatamente 1 ferita.

Trivella Esplosiva: se il tiro per ferire di un Drill Cannon è 6 o più puoi scegliere un'altra unità nemica entro 3" dall'unità bersaglio. Quell'unità subisce D3 ferite mortali in aggiunta a qualunque danno inferto all'unità bersaglio.

Grapnel Launcher: un Endrinrigger con un Grapnel Launcher può usarlo alla fine della propria fase di tiro dopo che tutti gli altri attacchi da tiro sono stati risolti. Scegli un elemento di terreno o un'unità (amica o nemica) con una caratteristica Wounds di 10 o più entro 24" e tira un dado. Con 4 o più il rampino si aggancia al bersaglio; muovi immediatamente questa unità di Endrinriggers di qualunque distanza in linea retta verso il bersaglio. Deve terminare il movimento a più di 3" dai modelli nemici.

Navestoppisti: gli Endrinriggers non contano nel numero massimo di SKYFARERS che possono imbarcarsi su uno SKYVESSEL, e non vengono considerati ai fini della regola Appesantita.

Skyhook: se una o più unità nemiche subiscono una ferita non salvata da uno Skyhook, viene arponata. Gli Endrinriggers possono muoversi immediatamente di D6" ma devono terminare questo movimento più vicini a una delle unità arponate.



7



WITH RAPID-FIRE RIVET GUN & AETHERMATIC SAW

8

x1



WITH AETHERMATIC VOLLEY GUN

9

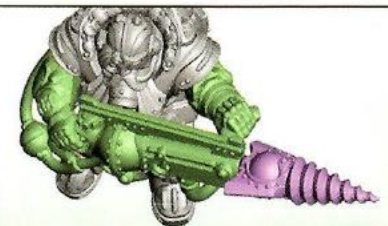
x1



WITH GRAPNEL LAUNCHER



WITH SKYHOOK



WITH DRILL CANNON

7

WITH RAPID-FIRE RIVET GUN & AETHERMATIC SAW

MIZZENMASTER

63



ENDRINRIGGER

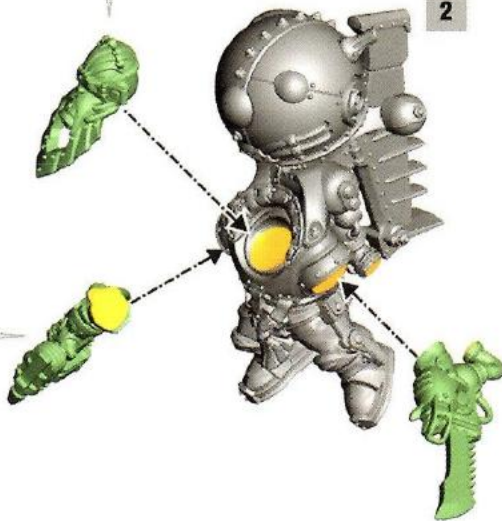
47

48

49



2



RAPID-FIRE RIVET GUN

53



54



55



AETHERMATIC SAW

50



51

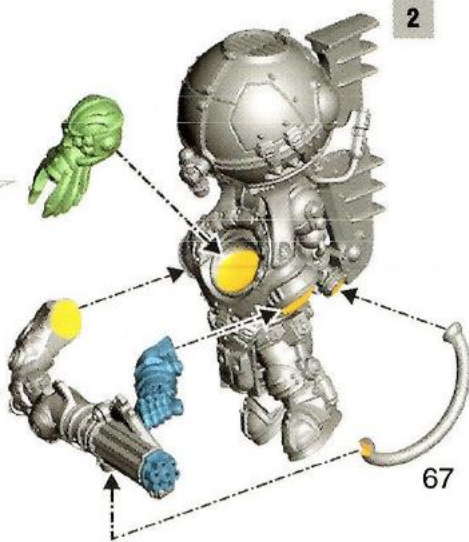


52



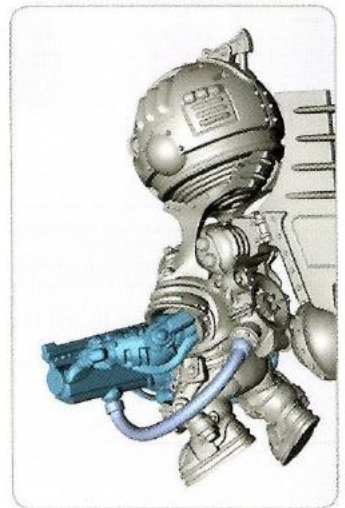
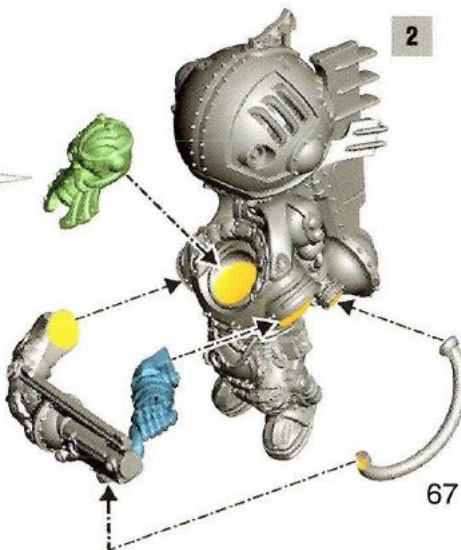
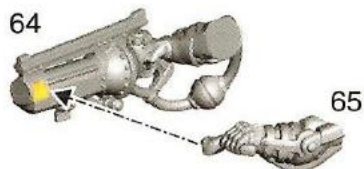
8 WITH AETHERMATIC VOLLEY GUN

x1



9 a WITH SKYHOOK / GRAPNEL LAUNCHER / DRILL CANNON

x1

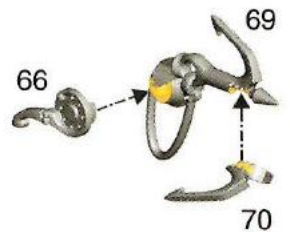


9 b

x1



GRAPNEL LAUNCHER



SKYHOOK



DRILL CANNON

10

x3



7 - 9



43



44



45



46



56



57



58



59



60



61



ENDRINRIGGERS



BASE BALTHASAR GOLD

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER GEHENNA'S GOLD

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE SCREAMER PINK

SHADE NULN OIL

LAYER PINK HORROR

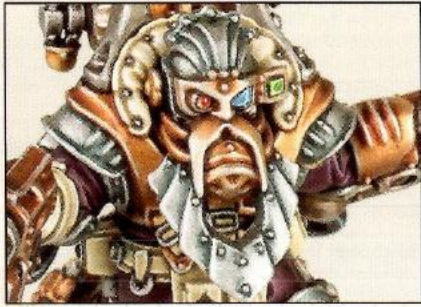
LAYER USHABTI BONE

BASE LEADBELCHER

SHADE NULN OIL

LAYER IRONBREAKER

LAYER STORMHOST SILVER



ENDRINRIGGERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rapid-fire Rivet Gun	12"	3	3+	4+	-1	1
Aethermatic Volley Gun	24"	6	4+	4+	-1	1
Skyhook	24"	1	4+	3+	-2	3
Drill Cannon	24"	1	4+	3+	-3	3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Aethermatic Saw	1"	1	3+	2+	-2	D3
Gun Butt	1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Endrinriggers has 3 or more models. The Endrinriggers are armed with Rapid-fire Rivet Guns and Aethermatic Saws. For every 3 models in the unit, in place of their rivet gun and saw, 1 may be armed with an Aethermatic Volley Gun and 1 may be armed with either a Skyhook, Drill Cannon or Grapnel Launcher – these Endrinriggers will resort to clubbing the enemy with their Gun Butts at close quarters.

FLY

Endrinriggers can fly.

MIZZENMASTER

The leader of this unit is a Mizzenmaster. A Mizzenmaster makes 2 attacks rather than 1 with their Aethermatic Saw.

ABILITIES

Endrincraft: In each of your hero phases, a unit of Endrinriggers can repair a single **SKYVESSEL** within 1" or the one they are embarked upon. That **SKYVESSEL** immediately heals 1 wound.

Exploding Drill: If the wound roll for a Drill Cannon is a 6 or more, you can pick another enemy unit within 3" of the target unit. That unit suffers D3 mortal wounds in addition to any damage dealt to the target unit.

Grapnel Launcher: An Endrinrigger with a Grapnel Launcher can fire it at the end of their shooting phase, after all other shooting has been resolved. Choose a terrain feature or a unit – friend or foe – with a Wounds characteristic of 10 or more within 24" and roll a dice. On a roll of 4 or more the grapnel has snagged on the target; immediately move this unit of Endrinriggers any distance directly towards the target. They must finish their move more than 3" from enemy models.

Hitchers: Endrinriggers do not count towards the maximum number of **SKYFARERS** that can be embarked on a **SKYVESSEL**, and are not counted for the Overburdened rule.

Skyhook: If any enemy units suffer an unsaved wound from a Skyhook, those units are harpooned. The Endrinriggers can immediately move D6", as long as this move takes them closer to a harpooned unit.

DESCRIPTION

Une unité d'Endrinriggers se compose de 3 figurines ou plus. Les Endrinriggers sont armés de Cribleurs à Rivets (Rapid-fire Rivet Guns) et de Scies Éthermatiques (Aethermatic Saws). Pour chaque tranche de 3 figurines de l'unité, 1 figurine peut remplacer son équipement normal par un Fusil Rotatif Éthermatique (Aethermatic Volley Gun), et 1 figurine peut remplacer son équipement normal par soit un Stratoharpon (Skyhook), soit un Canon Foreur (Drill Cannon), soit un Lance-grappin (Grapnel Launcher) – ces Endrinriggers peuvent se défendre au corps à corps avec la Crosse (Gun Butt) de leur arme.

VOL

Les Endrinriggers peuvent voler.

MIZZENMASTER

Le leader de cette unité est appelé Mizzenmaster. Un Mizzenmaster effectue 2 Attacks au lieu de 1 avec sa Scie Éthermatique.

APTITUDES

Endrinerie: À chacune de vos phases des héros, une unité d'Endrinriggers peut réparer 1 **SKYVESSEL** ami à 1" ou moins, ou celui sur lequel elle est embarquée. Ce **SKYVESSEL** guérit immédiatement 1 blessure.

Forêt Explosif: Si le jet de blessure pour un Canon Foreur donne 6 ou plus, vous pouvez choisir une autre unité ennemie à 3" ou moins de l'unité cible initiale. Cette unité subit D3 blessures mortelles en plus des dégâts infligés à l'unité cible initiale.

Lance-grappin: Un Endrinrigger armé d'un Lance-grappin peut l'utiliser pour tirer à la fin de sa phase de tir, après que tous les autres tirs ont été résolus. Choisissez un élément de terrain ou une unité – amie ou ennemie – à 24" ou moins et ayant une caractéristique de Wounds de 10 ou plus, puis jetez un dé. Sur 4 ou plus, le grappin s'est accroché à la cible; déplacez immédiatement l'unité d'Endrinriggers de n'importe quelle distance en direction de la cible. L'unité d'Endrinriggers doit finir son mouvement à plus de 3" de toute figurine ennemie.

Crocheurs: Les Endrinriggers ne comptent pas dans le nombre maximum de **SKYFARERS** pouvant être embarqués à bord d'un **SKYVESSEL**, et ne comptent pas pour la règle Alourdissement.

Stratoharpon: Si l'arme inflige une blessure non sauvegardée à une unité ennemie, celle-ci est harpoonnée. Les Endrinriggers peuvent se déplacer immédiatement de D6", à condition de finir plus près de l'unité harpoonnée.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skywardens tiene 3 miniaturas o más. Los Skywardens están armados con pistolas vulcanizadoras (Vulcaniser Pistols) y picaéreas (Skypikes). Por cada 3 miniaturas en la unidad, en lugar de su pistola y picaérea, 1 se puede armar con un fusil de salvas aermático (Aethermatic Volley Gun) y 1 puede armarse con un arpón aéreo (Skyhook), cañón taladrador (Drill Cannon) o lanzargarfios. Estos Skywardens aporrear al enemigo en combate con la culata de sus armas (Gun Butt). Cada Skywarden también porta una carga temporizada y minas aéreas.

VOLAR

Los Skywardens vuelan.

CUSTODIAN

El líder de esta unidad es un Custodian. El Custodian hace 3 ataques en vez de 2 con su picaérea.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skywardens besteht aus 3 oder mehr Modellen, die mit Vulcaniser Pistols und Skypikes bewaffnet sind. Für je 3 Modelle in der Einheit darf eines Pistol und Skypike durch eine Aethermatic Volley Gun und eines Pistol und Skypike durch Skyhook, Drill Cannon oder Enterhakenwerfer ersetzen – diese Skywardens wehren sich im Nahkampf mit dem Gun Butt ihrer Waffen. Zusätzlich trägt jeder Skywarden Sprengladungen mit Zeitzündern und Luftminen.

FLIEGEN

Skywardens können fliegen.

CUSTODIAN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Custodian. Der Custodian führt mit seiner Skypike 3 Attacken durch statt 2.

DESCRIZIONE

Un'unità di Skywardens include 3 o più modelli. Gli Skywardens sono armati con Vulcaniser Pistols e Skypikes. Ogni 3 modelli nell'unità, al posto della Pistol e della Skypike, 1 può imbracciare un Aethermatic Volley Gun e 1 può portare uno Skyhook, un Drill Cannon oppure un Grapnel Launcher. A distanza ravvicinata questi Skywardens percuotono i nemici con i Gun Butts. Ogni Skywarden è anche dotato di una Timed Charge e di Skymines.

VOLO

Gli Skywardens possono volare.

CUSTODIAN

Il leader di questa unità è il Custodian. Un Custodian effettua 3 attacchi anziché 2 con la sua Skypike.

HABILIDADES

Arpón aéreo. Si el arpón aéreo inflige alguna herida no salvada a una o más unidades enemigas, éstas quedan arponeadas. Los Skywardens pueden mover 1D6" de inmediato, siempre que este movimiento les acerque a una unidad arponeada.

Cargas temporizadas. Los Skywardens tienen práctica atacando y luego retirándose entre un coro de explosiones programadas para maximizar la confusión y el daño. Cuando una unidad de Skywardens se retira, tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de ella antes de moverla. Con un 6 dicha unidad sufre una herida mortal.

Lanzargarfios. Un Skywarden con lanzargarfios puede dispararlo al término de su fase de disparo, una vez resuelto el resto de ataques. Elige un elemento de terreno o una unidad (amiga o enemiga) a 24" o menos y con un atributo Wounds de 10 o más. Tira un dado. Con un 4 o más, el lanzargarfios ha hecho presa en el blanco; mueve de inmediato esta unidad de Skywardens cualquier cantidad de pulgadas directamente hacia el blanco, aunque debe finalizar el movimiento a más de 3" de las miniaturas enemigas.

FÄHIGKEITEN

Explodierende Bohrkopf: Wenn der Verwundungswurf für eine Drill Cannon 6 oder mehr beträgt, darfst du eine weitere feindliche Einheit innerhalb von 3" um die Zieleinheit wählen. Zusätzlich zu etwaigem Schaden, den die eigentliche Zieleinheit erleidet, erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Enterhakenwerfer: Ein Skywarden mit Enterhakenwerfer kann diesen am Ende seiner Fernkampfphase abfeuern, nachdem alle anderen Fernkampfattacken abgehandelt wurden. Wähle ein Geländestück oder eine Einheit – Freund oder Feind – mit einem Wounds-Wert von 10 oder mehr innerhalb von 24" und wirf einen Würfel. Bei 4 oder mehr hat sich der Enterhaken im Ziel verfangen; bewege diese Einheit Skywardens sofort eine beliebige Entfernung direkt auf das Ziel zu. Die Einheit muss ihre Bewegung mehr als 3" von feindlichen Modellen entfernt beenden.

Angehängt: Skywardens zählen nicht gegen die Maximalzahl an SKYFARERS, die sich an Bord eines SKYVESSEL befinden dürfen, und werden bei der Regel Überladen nicht mitgezählt.

ABILITÀ

Trivella Esplosiva: se il tiro per ferire di un Drill Cannon è 6 o più puoi scegliere un'altra unità nemica entro 3" dall'unità bersaglio. Quell'unità subisce D3 ferite mortali in aggiunta a qualunque danno inferto all'unità bersaglio.

Grapnel Launcher: uno Skywarden con un Grapnel Launcher può usarlo alla fine della propria fase di tiro dopo che tutti gli altri attacchi da tiro sono stati risolti. Scegli un elemento di terreno o un'unità (amica o nemica) con una caratteristica Wounds di 10 o più entro 24" e tira un dado. Con 4 o più il rampino si aggancia al bersaglio; muovi immediatamente questa unità di Skywardens di qualunque distanza in linea retta verso il bersaglio. Devono terminare il movimento a più di 3" dai modelli nemici.

Navestoppisti: gli Skywardens non contano nel numero massimo di SKYFARERS che possono imbarcarsi su uno SKYVESSEL, e non vengono considerati ai fini della regola Appesantita.

Taladrar y explotar. Si la tirada para herir con un cañón taladrador es 6 o más, puedes elegir otra unidad enemiga que esté a 3" o menos de la unidad objetivo. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales aparte del daño que sufra la unidad objetivo.

Minas aéreas. Los Skywardens se rodean de minas flotantes que explotan por contacto. Si una unidad enemiga que vuele acaba su carga a 1" o menos de alguna unidad de Skywardens, tira un dado por cada miniatura de la unidad que carga. Con cada 6 la unidad sufre una herida mortal.

Vuelo autónomo. Los Skywardens no cuentan para el máximo de SKYFARERS que pueden embarcar en una SKYVESSEL, y no cuentan para la regla especial Sobrecarga.

Skyhook: Wenn feindliche Einheiten nicht verhinderte Verwundungen durch Skyhooks erleiden, sind diese Einheiten harpuniert. Die Skywardens dürfen sich sofort D6" weit bewegen, solange sie diese Bewegung näher an eine harpunierte Einheit heranbringt.

Luftminen: Skywardens umgeben sich mit fliegenden Minen, die bei Berührung explodieren. Wenn eine feindliche Einheit, die fliegen kann, ihre Angriffsbewegung innerhalb von 1" um eine oder mehrere Einheiten Skywardens beendet, wirfst du einen Würfel für jedes Modell in der angreifenden Einheit. Für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

Sprengladungen mit Zeitzündern: Skywardens sind geübt darin, hart zuzuschlagen, Sprengladungen zu legen und sich dann durch diese gedeckt schnell zurückzuziehen. Wenn eine Einheit Skywardens sich zurückzieht, wirfst du vor der Bewegung einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3". Bei einer 6 erleidet die jeweilige Einheit eine tödliche Verwundung.

Skyhook: se qualunque unità nemica subisce una ferita non salvata da uno Skyhook, viene arpionata. Gli Skywardens possono muoversi immediatamente di D6", ma devono terminare questo movimento più vicini all'unità arpionata.

Skymines: gli Skywardens si circondano di mine volanti che esplodono al contatto. Quando un'unità nemica che può volare termina la propria carica entro 1" da qualsiasi unità di Skywardens, tira un dado per ogni modello dell'unità che ha caricato. Per ogni risultato pari a 6 l'unità subisce una ferita mortale.

Timed Charge: gli Skywardens sono addestrati a colpire duramente e poi a ritirarsi fra la confusione e i danni causati dai loro esplosivi a tempo. Quando un'unità di Skywardens si ritira, prima di muovere l'unità tira un dado per ogni unità nemica entro 3". Con 6 quell'unità subisce una ferita mortale.