

AETHER-KHEMIST

À l'aide de son anatomiseur atmosphérique, un Aether-Khemist peut saturer l'air de composés alchimiques, disposant d'une myriade de concoctions pour démultiplier la puissance des armes éthermatiques de ses compagnons ou asphyxier l'ennemi dans des nuages de toxines. Son étrange attirail peut également aspirer des éléments vitaux de l'air, sapant la vitalité des ennemis à proximité.



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Aether	10"	3D6	4+	4+	-2	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heavy Instruments	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Aether-Khemist est une figurine individuelle. Il est armé d'un Anatomiseur Atmosphérique (Atmospheric Anatomiser) qui projette des nuages d'Éther Toxique (Noxious Aether). Il porte également des Instruments Lourds (Heavy Instruments) avec lesquels il peut matraquer ses ennemis.

APTITUDES

Amélioration Éthérique: Un Aether-Khemist peut utiliser son Anatomiseur Atmosphérique à sa phase des héros pour améliorer les armes des Arkanautes à proximité. Quand il le fait, choisissez une unité de **SKYFARERS** amis à 10" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attacks d'un type d'arme porté par l'unité (leurs Pistolets de Corsaire par exemple).

Isolation Atmosphérique: Un Aether-Khemist peut utiliser son Anatomiseur Atmosphérique au début de la phase de combat pour créer un vide autour de lui et faire suffoquer l'ennemi. Quand il le fait, chaque figurine ennemie à 3" ou moins de lui voit chacune de ses caractéristiques d'Attacks réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, HERO, SKYFARER, AETHER-KHEMIST