

ARKANAUT COMPANY

Les Compagnies d'Arkanautes sont l'ossature des aéronefs; ils se tiennent prêts à se déployer dans les cales, que ce soit pour repousser les assaillants ou pour récupérer du butin au nom de leur stratoport. Maniant lames et pistolets, les Duardins des Compagnies sont de vaillants guerriers, des corsaires intrépides impatientes d'être reconnus pour leurs exploits audacieux.



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

Une Arkanaut Company se compose de 10 figurines ou plus. Les Arkanautes sont armés de Pistolets de Corsaires (Privateer Pistols) et de Tranchoirs d'Arkanautes (Arkanaut Cutters). Jusqu'à 3 figurines sur 10 de la compagnie peuvent être équipées à la place soit d'une Stratoptique (Skypike), soit d'une arme de spécialiste – un Fusil Rotatif Éthermatique (Aethermatic Volley Gun) ou un Stratoharpon 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