

# ENDRINMASTER

Véritable génie de l'endrinerie, un Endrinmaster peut tout réparer sur un aéronef, même s'il a été sévèrement malmené. Alimentés par son harnais-endrin à éther, le marteau à étherforce et le faisceau de soudage de l'Endrinmaster sont tout aussi utiles pour semer la dévastation chez l'ennemi que pour effectuer des réparations en pleine bataille.



## MISSILE WEAPONS

Gaze of Grungni

## MELEE WEAPONS

Aethermight Hammer

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
9"	1	3+	2+	-1	D3
Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	3+	3+	-1	D3

## DESCRIPTION

Un Endrinmaster est une figurine individuelle. Il manie un Marteau à Étherforce (Aethermight Hammer) à l'aide de son Harnais-endrin, et porte un Œil Divin qui peut projeter le Regard de Grungni (Gaze of Grungni).

## APTITUDES

**Endrinerie:** À chacune de vos phases des héros, un Endrinmaster peut réparer 1 **SKYVESSEL** ami à 3" ou moins ou celui à bord duquel il est embarqué. Ce **SKYVESSEL** guérit immédiatement D3 blessures.

**Harnais Surchargé:** Un Endrinmaster peut surcharger son harnais à la phase de combat pour démultiplier sa force, mais cela peut se révéler une opération périlleuse. Si un Endrinmaster utilise cette aptitude, jetez un dé. Sur un jet de 1, il subit une blessure mortelle. Sur un jet de 3 ou plus, la caractéristique de Damage de son Marteau à Étherforce est de 3 au lieu de D3 jusqu'à la fin de la phase.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, HERO, SKYFARER, ENDRINMASTER