

AETHERIC NAVIGATOR

Maitres des vents d'altitude, les Aetheric Navigators peuvent défaire les sortilèges ennemis en manipulant les jet-streams et les brises invisibles. Grâce aux signaux clignotant de leur zéphyroscope, ils peuvent également aider à diriger les aéronefs des Kharadrons sur des courants dominants, ou même recalibrer leurs instruments pour invoquer des tempêtes qui cloueront les ennemis volants au sol.



MISSILE WEAPONS

Ranging Pistol

MELEE WEAPONS

Zephyroscope

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
12"	2	3+	4+	-1	1
Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	3+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Aetheric Navigator est une figurine individuelle. Il est armé d'un Zéphyroscope (Zephyroscope) et d'un Pistolet Télémétrique (Ranging Pistol).

APTITUDES

Vue Éthérique: Un Aetheric Navigator peut tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse comme s'il était un sorcier.

Tempête Éthérique: À votre phase des héros, un Aetheric Navigator peut tenter de manipuler l'éther pour provoquer une tempête. S'il le fait, jetez un dé. Sur 3 ou plus, il réussit – jusqu'à votre prochaine phase des héros, les unités ennemies qui peuvent voler doivent diviser leur caractéristique de Move par deux si elles commencent leur phase de mouvement à 18" ou moins du Navigator.

Lecture des Vents: Si un Aetheric Navigator ne se déplace pas à la phase de mouvement, vous pouvez relancer les dés pour tous les **SKYVESSELS** amis visibles quand ils courent ou chargent. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude lors d'un tour où l'Aetheric Navigator a tenté de provoquer une Tempête Éthérique. Un Aetheric Navigator peut utiliser cette aptitude même lorsqu'il est embarqué, mais s'il le fait, seul le **SKYVESSEL** à bord duquel il est embarqué en bénéficie.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, HERO, SKYFARER, AETHERIC NAVIGATOR