

ARKANAUT ADMIRAL

Le Code Kharadron stipule qu'un Amiral a droit à une plus grande part des profits générés par une expédition – une richesse qu'ils emploient généralement pour se procurer les meilleures armes et armures. Toutefois, si l'Amiral ne veut pas être démis, il ne doit jamais faillir à mener sa flotte au succès – une responsabilité qui garantit qu'ils sont les individus les plus motivés d'une race intrépide.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Volley Pistol	12"	3	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skalfhammer	1"	2	3+	2+	-2	2

DESCRIPTION

Un Arkanaut Admiral est une figurine individuelle. Il est armé d'un Marteau de Skalf (Skalfhammer) et d'un Pistolet à Salve (Volley Pistol).

APTITUDES

Premier dans la Mêlée: Si un Arkanaut Admiral termine un mouvement de charge à $\frac{1}{2}$ " ou moins d'une unité ennemie, vous pouvez ajouter 1 aux jets de charge pour les unités **KHARADRON OVERLORDS** amies à 18" ou moins jusqu'à la fin de la phase.

Maître du Ciel: Si un Arkanaut Admiral est embarqué à bord d'un **SKYVESSEL**, ce vaisseau peut courir et tirer dans le même tour.

Si vous voulez qu'un travail soit bien fait... Vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure de 1 pour un Arkanaut Admiral si la cible est un **HERO** ou un **MONSTER**.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Invoquer le Code: Si un Arkanaut Admiral utilise cette aptitude, il fait appel aux principes fondamentaux du Code. Choisissez un des principes suivants – l'effet dure jusqu'à votre prochaine phase des héros.

Diriger par l'Exemple: Les unités **KHARADRON OVERLORDS** amies à 12" ou moins de l'Admiral à la phase de déroute n'ont pas à effectuer de tests de déroute.

Veiller sur le Patron: S'il y a une unité **SKYFARERS** amie à 1" ou moins quand l'Admiral subit une blessure ou une blessure mortelle, vous pouvez jeter un dé. Sur un jet de 5 ou 6, l'unité en question subit une blessure mortelle à la place.

Parler Calmement, un Gros Marteau à la Main: Relancez les jets de touche et de blessure ratés pour l'Admiral à la phase de combat.



KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, HERO, SKYFARER, ARKANAUT ADMIRAL