

ENDRINRIGGERS

Leur étherendrin accroché à leur dos, les Endrinridders mettent la conquête du ciel à profit pour mener des réparations sur leurs aéronefs adorés à des milles au-dessus du sol. Lorsque la bataille a éclaté, leurs outils à éther deviennent des armes redoutables capables de perforer les armures adverses les plus épaisses ou de trancher vilainement têtes et membres.



| MISSILE WEAPONS | | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
|------------------------|--|-------|---------|--------|----------|------|--------|
| Rapid-fire Rivet Gun | | 12" | 3 | 3+ | 4+ | -1 | 1 |
| Aethermatic Volley Gun | | 24" | 6 | 4+ | 4+ | -1 | 1 |
| Skyhook | | 24" | 1 | 4+ | 3+ | -2 | 3 |
| Drill Cannon | | 24" | 1 | 4+ | 3+ | -3 | 3 |
| MELEE WEAPONS | | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
| Aethermatic Saw | | 1" | 1 | 3+ | 2+ | -2 | D3 |
| Gun Butt | | 1" | 1 | 4+ | 5+ | - | 1 |

DESCRIPTION

Une unité d'Endrinridders se compose de 3 figurines ou plus. Les Endrinridders sont armés de Cribleurs à Rivets (Rapid-fire Rivet Guns) et de Scies Éthermatiques (Aethermatic Saws). Pour chaque tranche de 3 figurines de l'unité, 1 figurine peut remplacer son équipement normal par un Fusil Rotatif Éthermatique (Aethermatic Volley Gun), et 1 figurine peut remplacer son équipement normal par soit un Stratoharpon (Skyhook), soit un Canon Foreur (Drill Cannon), soit un Lance-grappin (Grapnel Launcher) – ces Endrinridders peuvent se défendre au corps à corps avec la Crosse (Gun Butt) de leur arme.

VOL

Les Endrinridders peuvent voler.

MIZZENMASTER

Le leader de cette unité est appelé Mizzenmaster. Un Mizzenmaster effectue 2 Attacks au lieu de 1 avec sa Scie Éthermatique.

APTITUDES

Endrinierie: À chacune de vos phases des héros, une unité d'Endrinridders peut réparer 1 **SKYVESSEL** ami à 1" ou moins, ou celui sur lequel elle est embarquée. Ce **SKYVESSEL** guérit immédiatement 1 blessure.

Foret Explosif: Si le jet de blessure pour un Canon Foreur donne 6 ou plus, vous pouvez choisir une autre unité ennemie à 3" ou moins de l'unité cible initiale. Cette unité subit D3 blessures mortelles en plus des dégâts infligés à l'unité cible initiale.

Lance-grappin: Un Endrinrigger armé d'un Lance-grappin peut l'utiliser pour tirer à la fin de sa phase de tir, après que tous les autres tirs ont été résolus. Choisissez un élément de terrain ou une unité – amie ou ennemie – à 24" ou moins et ayant une caractéristique de Wounds de 10 ou plus, puis jetez un dé. Sur 4 ou plus, le grappin s'est accroché à la cible; déplacez immédiatement l'unité d'Endrinridders de n'importe quelle distance en direction de la cible. L'unité d'Endrinridders doit finir son mouvement à plus de 3" de toute figurine ennemie.

Crocheurs: Les Endrinridders ne comptent pas dans le nombre maximum de **SKYFARERS** pouvant être embarqués à bord d'un **SKYVESSEL**, et ne comptent pas pour la règle Alourdissement.

Stratoharpon: Si l'arme inflige une blessure non sauvegardée à une unité ennemie, celle-ci est harponnée. Les Endrinridders peuvent se déplacer immédiatement de D6", à condition de finir plus près de l'unité harponnée.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, SKYFARERS, ENDRINRIGGERS