

SKYWARDENS

Les Skywardens sont des formations d'élite composées d'Arkanauts qui fondent du ciel pour embrocher l'ennemi sur de longues stratopiques, ou planent à courte portée pour l'incinérer avec leurs pistolets volcaniseurs. Leurs étherendriens portatifs en font des duardins volants, qui filent entre les aéronefs avant de lancer des assauts contre des cibles d'opportunité.



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Vulcaniser Pistol		9"	1	3+	3+	-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
Gun Butt		1"	1	4+	5+	-	1
Skypike		2"	2	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Une unité de Skywardens se compose de 3 figurines ou plus. Les Skywardens sont armés de Pistolets Volcaniseurs (Vulcaniser Pistols) et de Stratopiques (Skypikes). 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 (Grappel Launcher) – ces Skywardens peuvent se défendre au corps à corps avec la Crosse (Gun Butt) de leur arme. Chaque Skywarden emporte également une Charge à Retardement et des Mines Aériennes.

VOL

Les Skywardens peuvent voler.

CUSTODIAN

Le leader de cette unité est appelé Custodian. Il effectue 3 Attacks au lieu de 2 avec sa Stratopique.

APTITUDES

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 Skywarden 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 de Skywardens de n'importe quelle distance en direction de la cible. L'unité de Skywardens doit finir son mouvement à plus de 3" de toute figurine ennemie.

Crocheurs: Les Skywardens 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 Skywardens peuvent se déplacer immédiatement de D6", à condition de finir plus près de l'unité harponnée.

Mines Aériennes: Les Skywardens s'entourent de mines flottantes qui explosent au contact. Lorsqu'une unité ennemie qui peut voler finit sa charge à 1" ou moins d'une ou plusieurs unités de Skywardens, jetez un dé pour chaque figurine de l'unité en charge. L'unité ennemie subit une blessure mortelle pour un jet de 6.

Charges à Retardement: Les Skywardens sont entraînés à frapper durement puis à se replier rapidement au milieu d'explosions minutées pour provoquer le plus de dégâts et de confusion possible. Quand une unité de Skywardens se replie, avant de déplacer l'unité, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins. Sur un jet de 6, l'unité ennemie subit une blessure mortelle.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, SKYFARERS, SKYWARDENS