

# AETHERIC NAVIGATOR

Los Aetheric Navigators son los amos de los vientos y pueden desmadejar los hechizos enemigos manipulando directamente las ráfagas y vendavales invisibles. Gracias a las señales de sus cefiros copios, también pueden ayudar a que las aeronaves de los Kharadron Overlords sigan las corrientes favorables, o bien manipular sus equips para invocar tormentas aetéricas que derriben a los enemigos.



## MISSILE WEAPONS

Ranging Pistol

Range

12"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

1

## MELEE WEAPONS

Zephyrscope

Range

1"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Un Aetheric Navigator es una única miniatura. Está armado con un cefiros copio (Zephyrscope ) y una pistola niveladora (Ranging Pistol).

## HABILIDADES

**Leer los vientos.** Si un Aetheric Navigator no mueve en la fase de movimiento, puedes repetir la tirada para correr o cargar de todas las **SKYVESSELS** amigas que le sean visibles. No puedes usar esta habilidad el mismo turno en que un Aetheric Navigator haya intentado crear una tormenta de aeter. Un Aetheric Navigator puede usar esta habilidad incluso estando embarcado, aunque en ese caso sólo afecta a la **SKYVESSEL** en la que está embarcado.

**Tormenta del aeter.** En tu fase de héroe, un Aetheric Navigator puede manipular el aeter para intentar crear una tormenta. Si lo hace, tira un dado. Con un 3 o más, lo consigue; hasta tu próxima fase de héroe, las unidades enemigas que vuelan reducen a la mitad su atributo Move si inician su fase de movimiento a 18" o menos del Aetheric Navigator.

**Visión del aeter.** Un Aetheric Navigator puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga, como si fuera un mago.

KEYWORDS

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