

ARKANAUT COMPANY

La espina dorsal de las aeronaves, la infantería de las Arkanaut Companies siempre está presta para actuar desde el interior de los bajeles, ya sea para repeler a los atacantes o para tomar un botín en nombre de su puerto celeste. Los duardin de estas compañías empuñan pistolas y cuchillos, y son guerreros recios, corsarios osados deseosos de reconocimiento por sus hazañas.



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Privateer Pistol		12"	2	4+	4+	-	1
Aethermatic Volley Gun		18"	6	5+	4+	-1	1
Light Skyhook		24"	1	4+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Arkanaut Cutter		1"	1	4+	4+	-	1
Gun Butt		1"	1	4+	5+	-	1
Skypike		2"	2	4+	4+	-1	D3

DESCRIPCIÓN

Una Arkanaut Company tiene 10 miniaturas o más. Los Arkanauts están armados con pistolas de corsario (Privateer Pistols) y cuchillas de Arkanaut (Arkanaut Cutters). Por cada 10 miniaturas hasta 3 pueden cambiar sus armas por una picaérea (Skypike), o un arma de especialista en forma de fusil de salvas aethermático (Aethermatic Volley Gun) o un arpón aéreo ligero (Light Skyhook). Los Arkanauts armados con armas de especialista golpean al enemigo en cuerpo a cuerpo con la culata del arma (Gun Butt).

COMPANY CAPTAIN

El líder de esta unidad es el Company Captain. Un Company Captain empuña una pistola de corsario modificada para ser, o bien una pistola de salvas, que hace 3 ataques en lugar de 2, o una pistola de bengalas de aeter, que tiene un atributo To Wound de 3+ en lugar de 4+. El Company Captain hace 2 ataques en lugar de 1 con su cuchilla de Arkanaut.

HABILIDADES

Buscadores de gloria. Suma 1 a las tiradas para golpear de cualquier miniatura de esta unidad si todos sus ataques en esa fase tienen como objetivo a un **HERO** o **MONSTER**.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, SKYFARER, ARKANAUT COMPANY