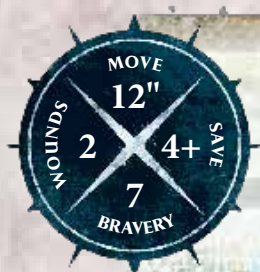


# ENDRINRIGGERS

Die Endrinriggers tragen Aether-Endrinen auf dem Rücken und setzen ihre Flugfähigkeit ein, um ihre geliebten Luftschiffe auch meilenweit über dem Boden zu reparieren. In der Schlacht werden ihre aethergespeisten Werkzeuge zu tödlichen Waffen, die selbst die dickste Panzerung durchschlagen oder blutig Köpfe und Gliedmaßen absägen können.



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

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Endrinriggers besteht aus 3 oder mehr Modellen. Die Endrinriggers sind mit Rapid-fire Rivet Guns und Aethermatic Saws bewaffnet. Für je 3 Modelle in der Einheit darf eines Rivet Gun und Saw durch eine Aethermatic Volley Gun und eines Rivet Gun und Saw durch Skyhook, Drill Cannon oder Enterhakenwerfer ersetzen – diese Endrinriggers wehren sich im Nahkampf mit dem Gun Butt ihrer Waffen.

## FLIEGEN

Endrinriggers können fliegen.

## MIZZENMASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Mizzenmaster. Der Mizzenmaster führt mit seiner Aethermatic Saw 2 Attacken durch statt 1.

## FÄHIGKEITEN

**Endrineurshandwerk:** In jeder deiner Heldenphasen kann eine Einheit Endrinriggers ein einziges **SKYVESSEL** reparieren, das sich innerhalb von 1" befindet oder an dessen Bord sie sich befindet. Das **SKYVESSEL** heilt sofort eine Verwundung.

**Explosierender Bohrkopf:** Wenn der Verwundungswurf für eine Drill Cannon 6 oder mehr beträgt, darfst du eine weitere feindliche Einheit innerhalb von 3" um die Zieleinheit wählen. Zusätzlich zu etwaigem Schaden, den die eigentliche Zieleinheit erleidet, erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

**Enterhakenwerfer:** Ein Endrinrigger mit Enterhakenwerfer kann diesen am Ende seiner Fernkampfphase abfeuern, nachdem alle anderen Fernkampfattacken abgehandelt wurden. Wähle ein Geländestück oder eine Einheit – Freund oder Feind – mit einem Wounds-Wert von 10 oder mehr innerhalb von 24" und wirf einen Würfel. Bei 4 oder mehr hat sich der Enterhaken im Ziel verfangen; bewege diese Einheit Endrinriggers sofort eine beliebige Entfernung direkt auf das Ziel zu. Die Einheit muss ihre Bewegung mehr als 3" von feindlichen Modellen entfernt beenden.

**Angehängt:** Endrinriggers zählen nicht gegen die Maximalzahl an **SKYFARERS**, die sich an Bord eines **SKYVESSELS** befinden dürfen, und werden bei der Regel *Überladen* nicht mitgezählt.

**Skyhook:** Wenn feindliche Einheiten nicht verhinderte Verwundungen durch Skyhooks erleiden, sind diese Einheiten harpuniert. Die Endrinriggers dürfen sich sofort D6" weit bewegen, solange sie diese Bewegung näher an eine harpunierte Einheit heranbringt.



KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, SKYFARERS, ENDRINRIGGERS