

# HURAKAN WINDCHARGERS

Portés par le vent, les archers montés des Hurakan traversent le champ de bataille. Leurs agiles montures bondissent par-dessus rochers et buissons pour franchir les lignes ennemies tandis que leurs cavaliers criblent l'ennemi de flèches sans discontinuer.



ARMES À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Arc de Windcharger	12"	2	3+	3+	-1	1
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Arc de Windcharger	3"	1	3+	3+	-2	1
Griffes	1"	2	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Hurakan Windchargers se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'un Arc de Windcharger.

**MONTURE:** Les Treerunners de cette unité attaquent avec leurs Griffes.

**WINDSPEAKER SENESCHAL:** 1 figurine de cette unité peut être un Windspeaker Seneschal. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de son Arc de Windcharger.

**PORTE-ÉTENDARDS:** 1 figurine de cette unité sur 5 peut être un Porte-étendard. Vous pouvez relancer les tests de déroute pour les unités qui incluent un ou plusieurs Porte-étendards.

## APTITUDES

**Flèches de Windcharger:** Les flèches de ces cavaliers sont guidés par les vents des aelementiri.

N'appliquez pas le modificateur de couvert aux jets de sauvegarde pour les attaques effectuées avec un Arc de Windcharger.

**Suivre le Vent:** Les Treerunners exécutent des bonds qui semblent impossibles, et peuvent ainsi éviter sans mal les obstacles du champ de bataille.

Quand cette unité effectue un mouvement, elle peut franchir les éléments de terrain de la même façon qu'une figurine qui peut voler.