

Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

HURAKAN WINDMAGE





- READ THIS FIRST · À LIRE EN PREMIER
- LEER ANTES DE MONTAR · LIES DIES ZUERST
- LEGGI PRIMA QUESTO

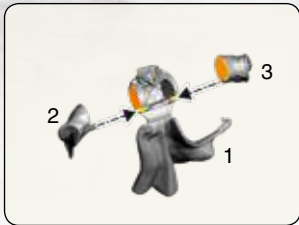
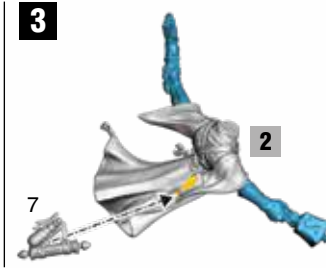
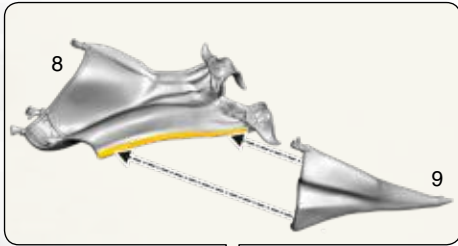
ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES, PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

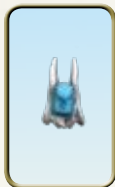
SPA POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

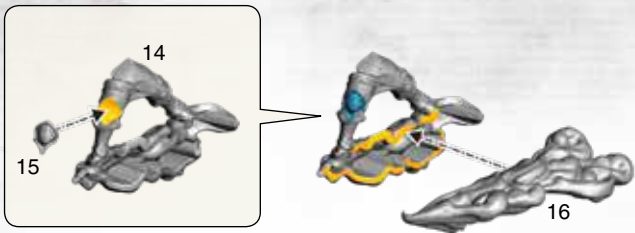
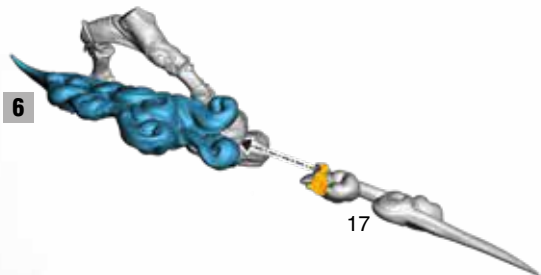
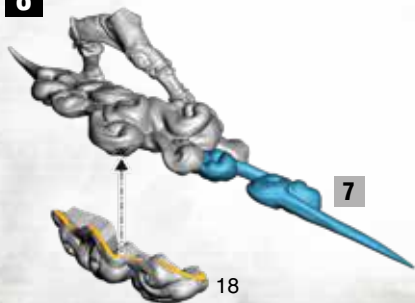
GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

ITA PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

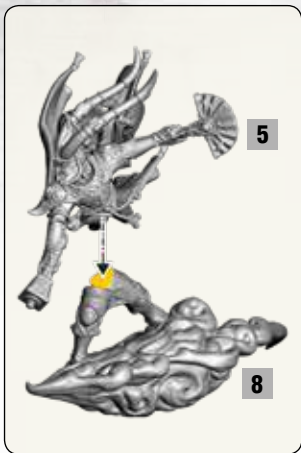
1**2****4**

5



6**7****8**

9



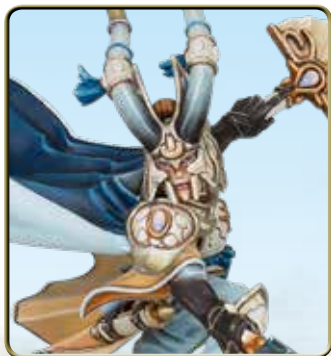
10

21

20

9

19





HURAKAN WINDMAGE

Such is the mastery of the Windmages that they are carried at all times upon the winds they call their allies. They coax the aelementors to carry their fellow Hurakan into the air whilst visiting the gale-force wrath of Hyshian tempests upon their enemies.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Aspiragillum	3"	2	3+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

A Hurakan Windmage is a single model armed with an Aspiragillum.

FLY: This model can fly.

ABILITIES

Fan of Redirection: *The fan carried by a Windmage can be used to brush aside enemy missiles, redirecting them into the ground or even nearby foes.*

Add 1 to save rolls for attacks made with missile weapons that target this model. In addition, if the unmodified save roll for an attack made with a missile weapon that targets this model is 6, after all of the attacking unit's attacks have been resolved, you can inflict 1 mortal wound on 1 enemy unit within 9" of this model that is visible to it.

Windleap: *Windmages often accompany Windchargers into battle, allowing the cavalry archers to perform soaring leaps right over the heads of their enemies.*

If a friendly **WINDCHARGERS** unit starts a move wholly within 6" of this model, when it makes that move, that unit has a Move characteristic of 16" and can fly.

MAGIC

This model is a **WIZARD**. It can attempt to cast 1 spell in your hero phase and attempt to unbind 1 spell in the enemy hero phase. It knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Windblast Vortex spells.

Windblast Vortex: *The caster calls forth a vortex that they can send roaring towards the foe at will.*

Windblast Vortex has a casting value of 5. If successfully cast, in your next shooting phase, you can pick 1 enemy unit within 9" of the caster and roll a dice. On a 2+, that enemy unit suffers D3 mortal wounds.

KEYWORDS

ORDER, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, AELEMENTIRI, HURAKAN, HERO, WIZARD, WINDMAGE



HURAKAN WINDMAGE

Le contrôle que les Windmages exercent sur les vents qui leur sont alliés est tel qu'ils peuvent voler. Ils persuadent les aelementiri de soulever les autres Hurakan dans les airs tout en déchainant le courroux des tempêtes de Hysh sur leurs adversaires.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Aspiragillum	3"	2	3+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Hurakan Windmage est une figurine individuelle armée d'un Aspiragillum.

VOL: Cette figurine peut voler.

APTITUDES

Éventail de Redirection:

Un Windmage peut utiliser son éventail pour détourner les projectiles ennemis, voire les rediriger sur l'ennemi.

Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques d'armes à projectiles qui ciblent cette figurine. En outre, si le jet de sauvegarde non modifié pour une attaque effectuée avec une arme à projectiles qui cible cette figurine est 6,

après que toutes les attaques de l'unité attaquante ont été résolues, vous pouvez infliger 1 blessure mortelle à 1 unité ennemie visible et à 9" ou moins de cette figurine.

Bond du Vent: *Les Hurakan Windmages accompagnent souvent les Windchargers au combat, pour permettre à ces archers montés de bondir par-dessus leurs ennemis.*

Si une unité de **WINDCHARGERS** amie commence un mouvement entièrement à 6" ou moins de cette figurine, quand elle effectue le mouvement, elle a une caractéristique de Mouvement de 16" et peut voler.

MAGIE

Cette figurine est un **SORCIER**. Elle peut tenter de lancer 1 sort à votre phase des héros et de dissiper 1 sort à la phase des héros ennemie. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Souffle Tourbillonnant.

Souffle Tourbillonnant:

Le lanceur invoque un vortex qu'il peut diriger à volonté sur l'ennemi.

Souffle Tourbillonnant a une valeur de lancement de 5. S'il est lancé avec succès, à votre prochaine phase de tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 9" ou moins du lanceur et jeter un dé. Sur 2+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.



HURAKAN WINDMAGE

Los Hurakan Windmages utilizan los vientos a los que llaman aliados para que los transporten por todo el campo de batalla, al tiempo que desatan contra sus enemigos la ira de las tempestades hyshianas.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Aspiragillum	3"	2	3+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Hurakan Windmage es una miniatura única. Está armado con un Aspiragillum.

VOLAR: Esta miniatura puede volar.

HABILIDADES

Abanico de la redirección.

El abanico que lleva un Windmage puede ser usado para desviar proyectiles enemigos, redirigiéndolos hacia el suelo o incluso contra enemigos cercanos.

Suma 1 a las tiradas de salvación contra ataques con armas a distancia que tomen como blanco a esta miniatura. Además, si la tirada de salvación contra un ataque con arma a distancia que tome como blanco a esta miniatura es un 6 sin modificar, tras haber resuelto todos los ataques de

la unidad atacante, inflige 1 herida mortal a una unidad enemiga que se encuentre a 9" o menos de esta miniatura y que sea visible para ella.

Saltavientos. *Los Windmages a menudo acompañan a Windchargers a la batalla, permitiendo a los arqueros de caballería realizar espectaculares saltos sobre las cabezas de sus enemigos.*

Si una unidad

WINDCHARGERS amiga empieza un movimiento completamente a 6" o menos de esta miniatura, al llevar a cabo dicho movimiento la unidad tiene un atributo Movimiento de 16" y puede volar.

MAGIA

Esta miniatura es un **MAGO**. Puede intentar lanzar 1 hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar 1 hechizo en la fase de héroe enemigo. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Ataque de vórtice de viento.

Ataque de vórtice de viento.

El lanzador invoca un violento vórtice de viento que lanza contra el enemigo.

Ataque de vórtice de viento tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, en tu siguiente fase de disparo puedes elegir una unidad enemiga a 9" o menos del lanzador y tirar un dado. Con un 2+, dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

CLAVES

ORDEN, AELE, LUMINETH REALM-LORDS, AELEMENTIRI, HURAKAN, HÉROE, MAGO, WINDMAGE



HURAKAN WINDMAGE

Windmages sind mit den Winden im Bunde und sind solche Meister ihres Handwerks, dass diese sie zu jeder Zeit tragen. Sie überzeugen die Aelementoren, die anderen Hurakan in die Luft zu heben und den Zorn hyschianischer Stürme gegen den Feind zu richten.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Aspiragillum	3"	2	3+	3+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Ein Hurakan Windmage ist ein einzelnes Modell und mit einem Aspiragillum bewaffnet.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Windsprung: *Windmages begleiten oft Windchargers in die Schlacht, was jenen berittenen Bogenschützen ermöglicht, in hohem Bogen über die Köpfe der Feinde hinwegzusetzen.*

Wenn eine befreundete Einheit **WINDCHARGERS** eine Bewegung vollständig innerhalb von 6" um dieses Modell beginnt, hat jene Einheit bei jener Bewegung einen Bewegungswert von 16" und kann fliegen.

Fächer der Umlenkung:

Mit seinem Fächer kann ein Windmage die Geschosse des Gegners beiseitefegen, sodass sie sich in den Boden bohren oder sogar nahe Feinde treffen.

Addiere 1 zu den Schutzwürfen gegen Attacken mit Fernkampfwaffen, die dieses Modell als Ziel haben. Bei einem unmodifizierten Schutzwurf von 6 gegen eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe, die dieses Modell als Ziel hat, kannst du, nachdem alle Attacken der attackierenden Einheit abgehandelt wurden, 1 tödliche Verwundung bei 1 feindlichen Einheit verursachen, die sich innerhalb von 9" um dieses Modell befindet und für es sichtbar ist.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase 1 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 1 Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkanses Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Windwirbel*.

Windwirbel: *Der Zaubern der beschwört einen Wirbel herauf, den er in Richtung des Feindes schicken kann.*

Windwirbel hat einen Zauberwert von 5. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, kannst du in deiner nächsten Fernkampfphase 1 feindliche Einheit innerhalb von 9" um den Zaubern wählen und einen Würfel werfen. Bei 2+ erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, AELEMENTIRI, HURAKAN, HELD, ZAUBERER, WINDMAGE



HURAKAN WINDMAGE

La padronanza dei Windmages è tale che sono costantemente trasportati dai venti loro alleati. Obbligano gli aelementor a sollevare in aria i compagni Hurakan, scatenando nel frattempo la furia delle tempeste hyschiane sui nemici.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Aspiragillum	3"	2	3+	3+	-1	D3

DESCRIZIONE

Un Hurakan Windmage è un singolo modello armato con aspiragillum.

VOLO: questo modello può volare.

ABILITÀ

Ventaglio del

Direzionamento: il ventaglio portato da un Windmage può essere usato per deviare i proiettili nemici, ridirigendoli a terra o verso i nemici vicini.

Aggiungi 1 ai tiri salvezza per gli attacchi delle armi da tiro che hanno come bersaglio questo modello. Inoltre, se il tiro salvezza non modificato per un attacco effettuato con un'arma da tiro che ha come

bersaglio questo modello è 6, dopo che sono stati risolti tutti gli attacchi dell'unità attaccante puoi infliggere 1 ferita mortale a 1 unità nemica entro 9" da questo modello e visibile ad esso.

Balzo del Vento: spesso i Windmages accompagnano in battaglia i Windchargers, consentendo alla cavalleria di arcieri di svolgere balzi lunghi sopra le teste dei nemici.

Se un'unità di **WINDCHARGERS** amica comincia un movimento interamente entro 6" da questo modello, quando effettua quel movimento ha una caratteristica Movimento di 16" e può volare.

MAGIA

Questo modello è un **MAGO**. Può tentare di lanciare 1 incantesimo nella tua fase degli eroi e tentare di dissipare 1 incantesimo nella fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Vortice di Vento.

Vortice di Vento: il lanciatore evoca un vortice che poi dirige a piacimento contro gli avversari.

Vortice di Vento ha un valore di lancio di 5. Se lanciato con successo, nella tua prossima fase di tiro puoi scegliere 1 unità nemica entro 9" dal lanciatore e tirare un dado. Con 2+ quell'unità nemica subisce D3 ferite mortali.

KEYWORDS

ORDINE, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, AELEMENTIRI, HURAKAN, EROE, MAGO, WINDMAGE

games-workshop.com



993202100169



MADE IN THE UK

Games Workshop Limited. NG7 2WS, UK
© Copyright Games Workshop Limited 2021.

