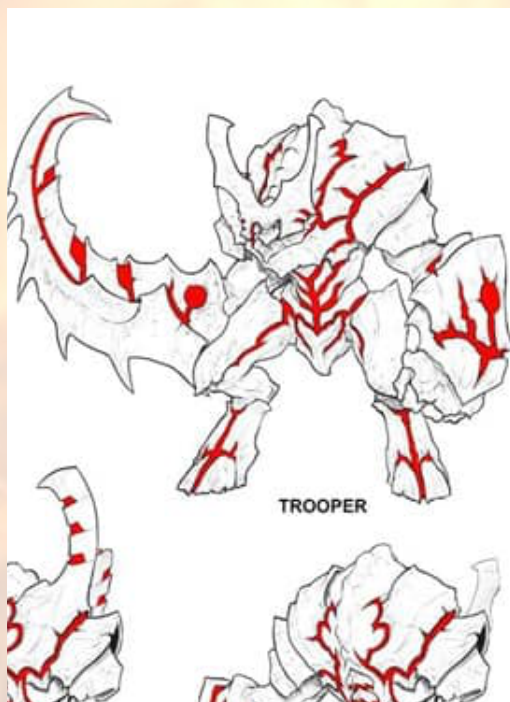


Offensif		Défensif		Type
Tir	CàC	Tir	CàC	
	☆☆ ☆☆	☆☆ ☆☆	☆☆ ☆☆	Anti infanterie Grosse threat range Grievous wounds

HOWLERS



ARMES



range 2"
POW 13

Les Howlers disposent d'une seule attaque avec Arme Magique et Grievous Wounds. La POW est assez basse pour une unité medium base, mais le Grievous Wounds de base compense largement ce problème.

REGLES

Tough, permet de survivre à une attaque sur un 5+. C'est toujours fort, surtout complé à un effet qui empêche d'être KD comme l'aura d'Hauke.

Souless, qui empêche votre adversaire et vous de récupérer des sœurs lors de la mort de ces figurines.

Eyeless Sight pour notamment voir à travers les clouds et ignorer le Blind. Ça ne va pas vous servir la plupart du temps, mais contre tous les casters qui jouent sur des cloud walls ça va être très pénible pour votre adversaire. Ne pas oublier l'immunité au Blind qui vient avec l'Eyeless Sight, là encore ça ne va pas vous servir tout le temps mais dans certains cas cette règle va poser beaucoup de problèmes à votre adversaire.

Vengeance, une capacité assez générique sur les unités medium base. Dès que vous subissez un dégât votre unité bouge de 3" au début de votre tour, c'est une capacité très pénible à gérer pour l'adversaire vu que vous allez souvent pouvoir avancer une ou deux de vos figurines pour forcer l'adversaire à les gérer et le forcer à activer votre vengeance.

Berserk, lorsque vous tuez une figurine adverse vous devez faire une nouvelle attaque contre une cible dans votre zone de mêlée. Attention à cette règle lorsque vous chargez avec vos howlers, vous pouvez vous retrouver à devoir attaquer une de vos figurines si vous les placez trop proches et même si l'attaque sera rarement mortelle ça va vous priver de votre Tough pendant un tour.

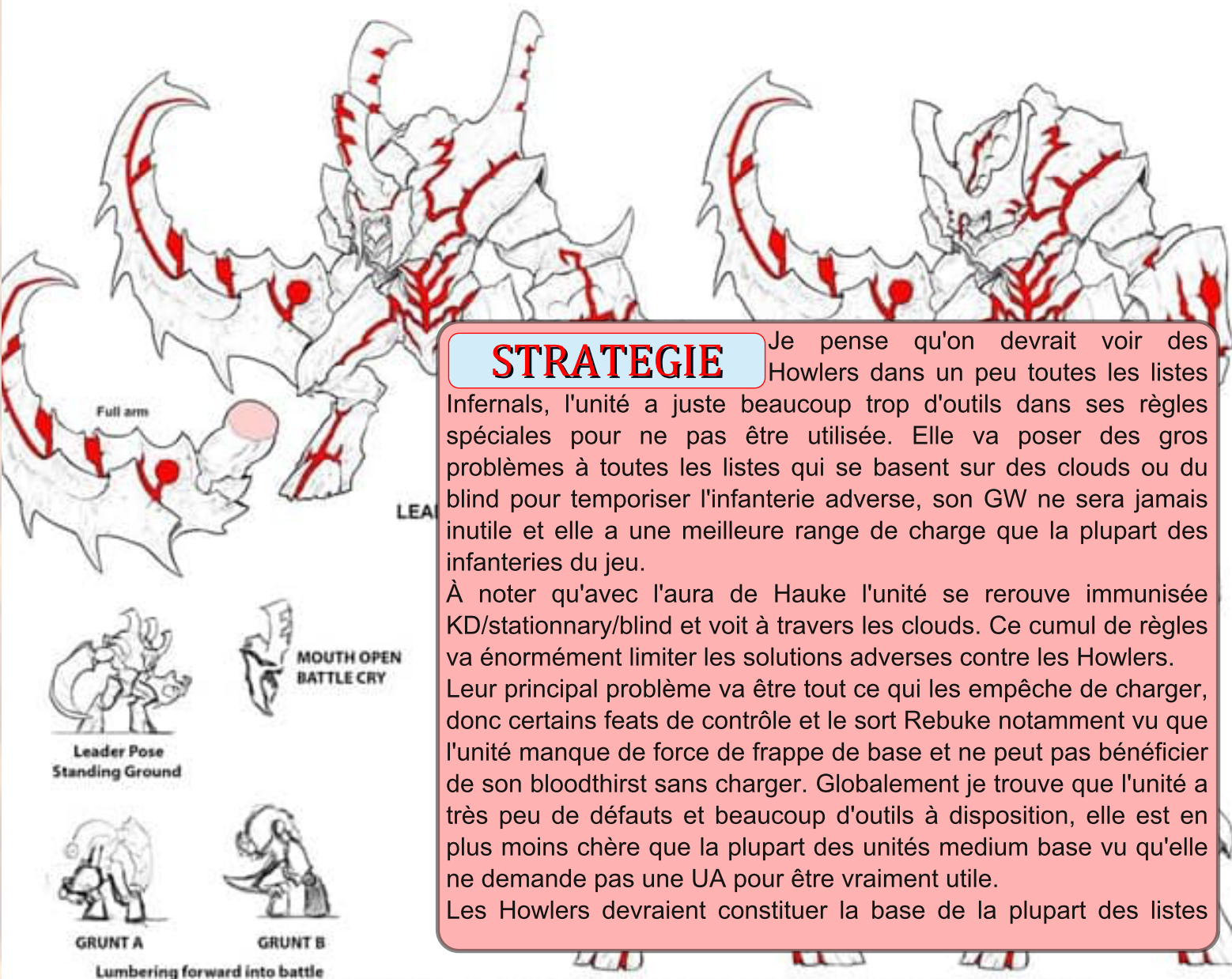
Bloodthirst, pour charger à 2" plus loin contre les figurines vivantes. Cette règle donne à vos Howlers une excellente portée de base contre la majorité des infanteries adverses et les beasts, vous chargez à 12" et 15" avec Vengeance. La plupart des unités medium base sont vivantes et chargent à 10 ou 11" donc vos howlers auront souvent l'avantage de la portée.



STRATEGIE

Les Howlers sont une unité de première ligne qui peut mettre une très bonne pression sur l'adversaire. Eyeless Sight couplé à Bloodthirst et Grievous Wounds (GW) en font une grosse menace pour n'importe quelle unité adverse vu qu'ils peuvent ignorer les clouds et le blind (deux moyens de défense assez efficaces contre les medium bases d'habitude) tout en chargeant très loin. Leurs dommages vont être assez limités avec leur POW 13, mais le GW contrebalance ce problème vu que votre adversaire ne pourra pas utiliser ses règles défensives (Tough, les règles de sacrifice, le heal des beasts) à partir du moment où vous le touchez. Les Howlers sont également relativement résistants aux attaques à distances, grâce à leur vengeance qui va inciter votre adversaire à tirer sur autre chose et à leurs 8pv qui vont empêcher la majorité des tirs boostés de les tuer en un coup.

Le combo Berserk + GW fait des Howlers une excellente unité anti infanterie, il faut juste faire attention à leur placement pour ne pas tuer accidentellement vos propres Howlers sur des attaques de Berserk mais ça ne semble pas trop contraignant. Ils vont forcer votre adversaire à écarter ses figurines pour ne pas trop en perdre sur une charge de Howlers, et vu leur capacité à charger très loin contre les livings ça peut rapidement être très compliqué pour votre adversaire de positionner correctement ses unités.



STRATEGIE

Je pense qu'on devrait voir des Howlers dans un peu toutes les listes Infernals, l'unité a juste beaucoup trop d'outils dans ses règles spéciales pour ne pas être utilisée. Elle va poser des gros problèmes à toutes les listes qui se basent sur des clouds ou du blind pour temporiser l'infanterie adverse, son GW ne sera jamais inutile et elle a une meilleure range de charge que la plupart des infanteries du jeu.

À noter qu'avec l'aura de Hauke l'unité se rerouve immunisée KD/stationary/blind et voit à travers les clouds. Ce cumul de règles va énormément limiter les solutions adverses contre les Howlers.

Leur principal problème va être tout ce qui les empêche de charger, donc certains feats de contrôle et le sort Rebuke notamment vu que l'unité manque de force de frappe de base et ne peut pas bénéficier de son bloodthirst sans charger. Globalement je trouve que l'unité a très peu de défauts et beaucoup d'outils à disposition, elle est en plus moins chère que la plupart des unités medium base vu qu'elle ne demande pas une UA pour être vraiment utile.

Les Howlers devraient constituer la base de la plupart des listes