



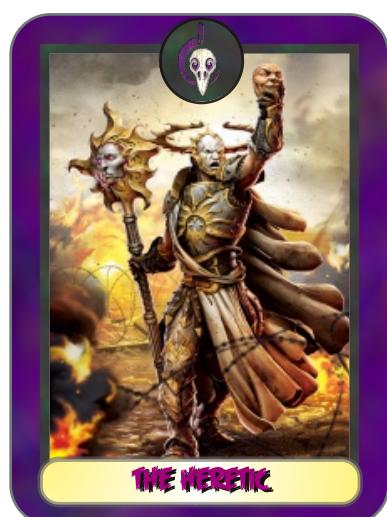
THE OLD WITCH



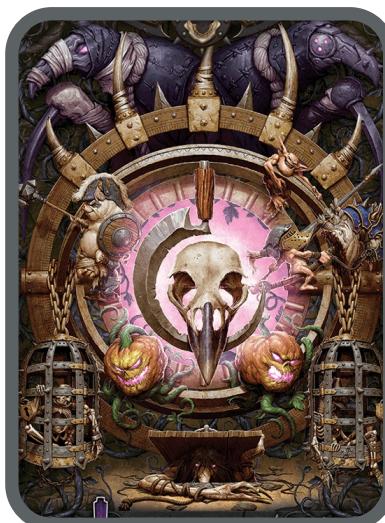
THE KING OF NOTHING



THE DREAMER



THE HERETIC



THE CHILD



THE WANDERER

- 3 The Child
 7 The Heretic
 10 The Wanderer
 13 The King of Nothing,
 16 The Dreamer
 20 The Old Witch

NB : cliquer sur les cartes



The Child

Profil :

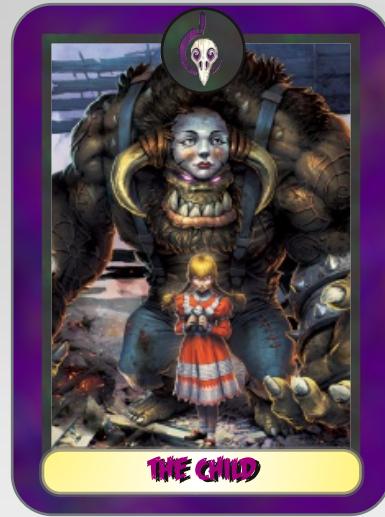
The Child est un caster orienté contrôle de beast, avec du boost de force et une bonne distance de menace.

Au niveau du profil on a un bon caster de corps à corps, avec une vitesse de 6, une MAT de 8 couplé à 2 attaques range 1 POW 16, 13/17 en DEF/ARM et 18pv. On regrette juste un peu la range de 1 sur ses attaques, mais le reste est très bon. Au niveau des capacités on retrouve :

- **Buldoze**, qui permet de push de 2ps les figurines avec lesquelles on rentre en contact durant notre activation. Ça ne vous servira pas souvent mais c'est à ne pas oublier, c'est toujours très utile pour vider une zone sans lancer de dés ou dégager un passage.

- **Outrage**, qui donne +2 en ARM, +2 en force et pathfinder si votre adversaire vous blesse. On obtient un caster encore plus résistant vu qu'à la première attaque encaissée il passera à 19 d'ARM, et ça renforce encore plus son potentiel de destruction en fin de partie où les casters ont plus la possibilité de s'exposer.

- **Retaliatory Strike**, une fois par tour vous pouvez faire une attaque sur quelqu'un qui vient de vous toucher au corps à corps après la résolution de l'attaque. À noter que si vous êtes blessé vous avez également activé Outrage donc vous tapez POW 18, par contre on regrette d'autant plus la range de 1



qui va permettre à toutes les figurines range 2 de vous taper dessus sans rien craindre.

- **Field Marshal : Pain Response**, permet aux figurines du battlegroup de charger et de faire des prises spéciales gratuitement tant qu'elles sont endommagées. C'est un



excellent field marshal, qui permet d'économiser beaucoup de fury pendant une partie.

- Sur ses armes de corps à corps, **Critical Pitch** qui permet de throw de 1D6ps sur un critique. À noter que ça fonctionne sur la Retaliatory Strike, ce qui rajoute encore un problème à votre adversaire s'il n'a pas range 2 : vous avez une chance de le throw et de ruiner ses plans s'il vous touche.



Sorts :

• **Abuse**, une beast gagne 2 de vitesse et 2 de force mais perd 1D3pv. C'est le sort indispensable du Child, qui augmente la distance de menace de ses beasts, augmente leur force et les fait charger gratuitement grâce au Field Marshal. Ne pas oublier que c'est un bonus de vitesse et pas de mouvement, donc une beast avec vitesse 5 sous abuse pourra courir de 14ps.

• **Discord**, un Upkeep qui empêche les figurines à 5ps de la cible de lancer des sorts ou de recevoir/lancer des ordres. Probablement le sort le moins utile, même si parfois c'est fort. Une beast sous Discord peut courir à 5ps d'un leader adverse pour empêcher toute l'unité de charger par exemple. C'est un sort assez situationnel, et vu que Child a souvent besoin de toute sa Fury pour lancer des sorts j'ai tendance à moins l'utiliser.

• **Force Hammer**, un sort range 10 qui permet de slam une figurine d'1D6ps à POW 12. Le slam recule la cible et la met knockdown (KD), c'est assez utile pour mettre KD un caster adverse en faisant courir une de vos figurines juste devant et en la slamant sur le caster adverse. C'est également très bien pour tuer 2 figurines



d'infanterie en les envoyant l'une sur l'autre, ou juste repousser d'1D6ps un jack lourd

adverse. Les utilisations sont assez infinies, on regrette juste que le sort coûte 4 (5 avec le boost pour toucher).

• **Tantrum**, le sort signature de Child qui permet à un membre du battlegroup de bouger de 2ps et faire une attaque au début du tour si un autre membre du battlegroup est blessé par une attaque ennemie à 5ps du Child. C'est un sort qu'on va lancer au premier tour et upkeep ensuite toute la partie, vous gagnez potentiellement 2ps de portée de menace sur vos beasts et ça va pas mal contraindre les placements adverses.

Son Arcana perso, **Wrath**, se déclenche si votre adversaire blesse un membre du battlegroup et augmente la Fury maximum de tous les membres de votre battlegroup de 1. L'effet fonctionne également sur votre caster, donc Child passe à Fury 8 le tour suivant et toutes vos lourdes passent à Fury 5. C'est un bon arcana à déclencher pendant votre tour sur une free strike par exemple, votre adversaire va probablement refuser de faire une free strike sur un de vos Skin & Moans et s'il la fait vous pouvez toujours vous soigner grâce à un corpse et déclencher Wrath pour avoir +1 de Fury max. Attention au surplus de Fury à récupérer au prochain tour qu'entraîne cette arcana par contre !



Gameplay :

Contrairement à ce que son profil laisse penser Child est plus un caster de soutien qu'un caster qui va frapper, même si ça reste un très bon caster pour aller cogner en fin de partie. Le sort Abuse couplé à Pain Response permettent d'énormément booster n'importe quelle beast, un Skin & Moans passe à POW 21 et charge gratuitement à 12ps par exemple, et même une light comme le Gorehound menace très loin avec une bonne POW de base. Si on rajoute en plus

les 2ps possibles de Tantrum on obtient des charges possibles à 14ps, ce qui vous permet de charger plus loin que la grande majorité des figurines du jeu. Quand on couple ça à Force Hammer qui rajoute un peu de contrôle et de moyen de push l'adversaire on arrive sur un caster qui permet à ses beasts d'avoir une excellente présence sur la table.

Child est un excellent caster contre les listes de tir grâce à son Tantrum, parce que c'est compliqué de tirer sur les figurines Grymkins sans l'activer. La synergie importante ici est avec les Crabbits : c'est un membre du battlegroup qui a shield guard, donc si vos Crabbits sont à 5ps du Child et qu'ils shield guard un tir sur n'importe quoi ça va déclencher le mouvement de Tantrum. C'est rapidement impossible de tirer sur quoi que ce soit sans déclencher le bonus, et vu qu'avec le bonus les beasts du Child chargent à 14 (soit plus loin que tirent la plupart des gunlines) c'est vite assez pénible à gérer. C'est à cause de Tantrum qu'on met tout le temps 2 Crabbits dans les listes Child, cette synergie est vraiment très forte et limite beaucoup les possibilités de l'adversaire.

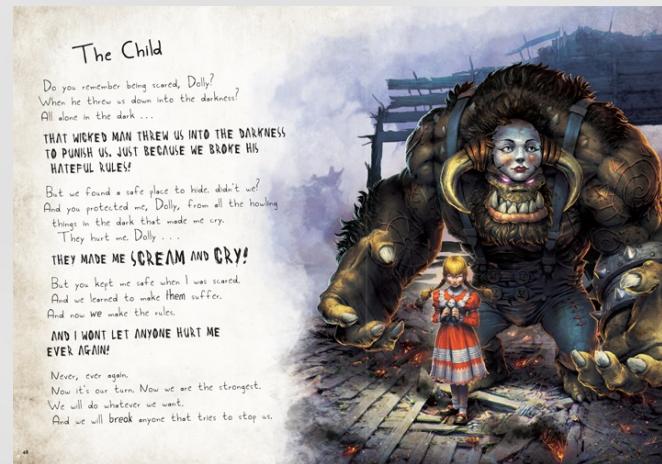
Abuse permet de se positionner très haut sur la table si vous avez le premier tour, activez Child, lancez 3 abuse sur vos Skin & Moans et chargez tout droit. Vos Skin & Moans peuvent maintenant courir à 14 plutôt que 10 pour se placer au premier tour, ce qui est toujours très pénible pour l'adversaire vu votre grosses distances de menaces au tour suivant. C'est un sort très polyvalent, et en général à part les tours où vous lancez un Force Hammer vous allez lancer entre 2 et 3 abuse sur vos beasts. Ne pas oublier que vous pouvez également les soigner, donc c'est tout à fait possible de lancer 2 abuse, faire les 2D3 dégâts et soigner ensuite 3 dégâts sur vos beasts avec votre fury restantes. Ne pas oublier non plus que vous pouvez upkeep un sort gratuitement avec des corps sur votre Cage Rager, parfois vous voulez lancer 3 abuse et upkeep un sort (ce qui vous laisserait sans fury) et le

Cage Rager vous permet d'économiser ce précieux point de Fury.

Listes :

Child se joue exclusivement dans la théme force Dark Menagery qui est la théme force beast. Les listes vont ressembler à quelque chose comme ça :

- (Child 1) The Child [+29]
- Cage Rager [14]
- Crabbit [0]
- Crabbit [0]
- Rattler [8]
- Rattler [8]
- Skin & Moans [15]
- Skin & Moans [15]
- Skin & Moans [15]
- Gremlin Swarm [0]
- Gremlin Swarm [0]
- Gremlin Swarm [0]
- Lady Karianna Rose [4]



- Dread Rots (max) [12]
- Death Knell [13]

Le Cage Rager est indispensable pour son Arc Node (on veut lancer beaucoup de sorts de soutien, c'est plus facile avec un arc node) et son Arcane Vortex, les Skin & Moans parce qu'ils chargent assez loin de base et Child les boost énormément. Ensuite

on a le choix entre des Gorehounds ou des Rattlers en général, les 2 sont très bons avec Child vu tout ce qu'il leur apporte. Ici j'ai pris des Rattlers pour le côté anti-infanterie, mais les Gorehounds sont au moins aussi bons. On rentre 2 Crabbits pour les synergies avec Child, le reste de points gratuits en Gremlin Swarms pour la Serenity et la gestion du scénario, Lady Karianna pour le buff de force indispensable, une BE pour le bonus d'armure et le transfert de corps et enfin un peu d'infanterie pour récupérer les corps.

C'est une liste très solide qui peut affronter énormément de choses en face, on a des solutions à un peu tout, ça tank très bien le tir, tape très fort de loin et on a un très bon caster de fin de partie. Au niveau des Arcanas on prend en général le soin (Sacrifice), parce que c'est beaucoup trop fort avec beaucoup de beasts et ça va vous permettre de gagner des parties directement. Pour la 3ème arcana il y a beaucoup de choix, on va en général chercher à prendre une arcana de contrôle comme Labyrinth, Ruin ou Pandemonium selon les armées adverses.

Avec les rattlers pour gérer l'infanterie on a moins de beasts lourdes mais ça permet de mieux gérer les armées comme les listes Cryx avec 3*10 banes qui sont impossibles à gérer à distance et qui tapent beaucoup trop fort. La liste a quelques problèmes pour toucher la très haute DEF par contre, des listes comme Fyanna2 vont être compliquées à gérer par exemple. Il est possible de rentrer un Glimmer Imp pour compenser un peu ce problème. Globalement la liste a des possibilités contre la plupart des listes adverses, entre les arcanas et les outils qu'offre Child on a vraiment beaucoup de solutions aux problèmes adverses.

The Heretic

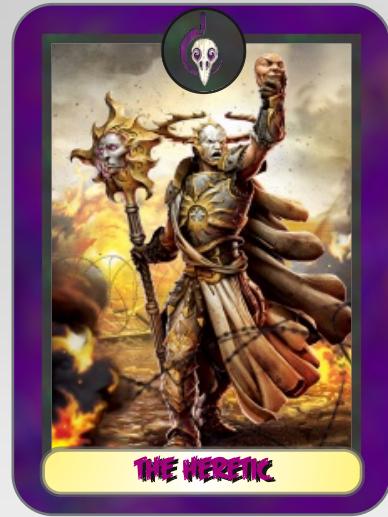
The Heretic est un caster offensif polyvalent, qui apporte du défensif à son armée surtout contre l'infanterie.

Au niveau du profil, on retrouve une bonne vitesse de 6 fréquente chez Grymkin, un couple DEF/ARM de 15/15 et une attaque MAT 7 range 2 POW 13. Avec ses 17pv le profil est plutôt correct, et surtout il récupère un commandement 10 qui est bien utile pour certaines Arcanas. Il dispose également de très bonnes capacités :

- **Divinity**, qui immunise au knockdown, Blind et l'adversaire ne peut pas avoir de bonus d'attaque de dos. C'est une très bonne règle défensive qui immunise à pas mal de problèmes, avoir un caster immunisé au knockdown c'est toujours pratique.

- **Sacred Ward**, pour être également immunisé aux sorts adverses. On obtient une des meilleures protections passive possible pour un caster, être immunisé au KD et non ciblable par les sorts ça réduit énormément les possibilités de mourir en partie !

- **Godlike Power**, si le caster adverse lance un sort alors qu'il est dans votre zone de contrôle vous pouvez lancer ce sort pendant votre prochain tour. Ça sera en général inutile en début de partie vu que les casters sont normalement trop éloignés les uns des autres, mais plus la partie va avancer plus les casters ont tendance à s'exposer... Et ça va très vite d'oublier cette



petite règle pour l'adversaire, s'il lance un sort clé dans votre zone de contrôle ça peut rapidement être la fin de la partie pour lui, surtout si le sort en question est un sort qui augmente la portée de menace et qu'il n'avait pas pris en compte que vous pouviez le lancer. Globalement c'est une capacité qui ne vous servira pas souvent, mais ne l'oubliez pas si la partie dure un peu parce qu'elle peut vous faire gagner.

- Sur son arme, **Dispel** et **Guided**. Le premier permet de dissiper automatique les sorts à entretien et les animus lorsqu'on touche une figurine, et le deuxième permet de toucher automatiquement. Ne pas oublier que le dispel fonctionne aussi sur les figurines amies pour enlever un sort à entretien gênant. Les 2 règles vont très bien ensemble, et ça fait d'Heretic un très bon caster de fin de partie. Sous Fury par exemple il tape à POW 16 en touchant automatiquement, et il n'a globalement pas de problème pour tuer les figurines infanterie très haute DEF qui traînent dans les zones.

Au niveau des sorts :

- **Fury**, un sort à entretien qui donne +3 en force mais -1 en DEF à une unité/figurine. Ça permet de rendre n'importe quelle unité menaçante au corps à corps, et de monter très haut en force les beasts Grymkins qui tapent déjà plutôt bien. C'est un sort que vous allez lancer et cicler entre vos unités tout au long de la partie, faire +3 dégâts par

attaque c'est un excellent bonus et le petit malus de DEF n'a pas d'importance pour les armées Grymkins qui comptent plus sur leur armure.

- **Gallows**, la seule pseudo extension de range de Heretic. Le sort a range 10 et permet de push de 1D6ps vers Heretic une figurine touchée. Le problème principal de ce sort c'est qu'il est très aléatoire, et que vous allez peut être vous retrouver à gagner ou perdre votre partie parce que vous avez fait un 3 ou un 4 sur un Gallows. C'est toujours utile à avoir, en général le but ça va être de faire avancer d'1D6ps une figurine adverse (un jack par exemple) et la tuer alors qu'elle se croyait hors de portée.

- **Hex Blast**, un sort offensif range 10 qui dispel les sorts à entretiens et les animus sur la cible en plus de faire une POW 13. On obtient un deuxième moyen de dispel en plus de l'arme d'Heretic donc les sorts à entretiens ne devraient pas trop vous poser problème. À noter que là aussi ça peut être utilisé pour dissiper un sort ennemi sur vos figurines.

- **Rebuke**, un sort à entretien qui empêche l'unité ciblée de lancer un ordre ou faire des powers/special attacks. C'est surtout utile sur une unité pour l'empêcher de charger ou se mettre en shield wall par exemple, ça va être très efficace sur les unités qui dépendent beaucoup de cet ordre ou de la charge (comme la cavalerie) vu que vous allez plus ou moins rendre une unité adverse inutile indéfiniment. Il permet également d'empêcher un jack de faire un Trample ou un Thresher par exemple, ou de bloquer un Throw adverse. C'est surtout un sort très fort contre l'infanterie de corps à corps.

- **Wall of Fire**, un upkeep qui pose un gabarit de wall à 14ps de Heretic et lorsqu'une figurine traverse le wall elle prend une touche POW 12 et l'effet continu feu. C'est encore un très bon sort anti infanterie, les infantries montent rarement à plus de 16 ou 17 d'ARM de base et elles ne bénéficieront pas des effets comme Shield Wall vu qu'elles ne seront pas au contact d'une figurine en entrant dans le Wall of Fire. Vous pouvez donc simplement poser ce wall

devant une unité adverse pour l'empêcher de charger ou à un endroit stratégique, couplé à Rebuke on peut rapidement bloquer une grosse partie de l'infanterie adverse.

- Son Arcana, **Reckoning**, se déclenche lorsque votre adversaire tue une figurine de warrior dans la zone de contrôle de votre caster. Vous obtenez un bonus de +2 pour toucher et +2 aux dégâts contre la figurine ou l'unité qui vient de tuer votre figurine. Si vous tuez votre cible vous pouvez transférer le bonus sur une autre figurine/unité adverse. C'est une excellent Arcana offensive, qui va vous donner un gros bonus pendant un tour contre une cible spécifique et que vous allez pouvoir faire passer d'une unité adverse à l'autre si vous arrivez bien à éliminer complètement chaque cible. Une unité sous Fury qui frappe la cible de Reckoning se retrouve à frapper à +2 pour toucher et +5 aux dégâts, donc même des Hollowmens en charge vont faire d'énormes dégâts tout en touchant mieux ! À noter que l'arcana fonctionne sur tous les jets, donc aussi les tirs ou les attaques magiques qui cibleraient l'unité adverse.

Attention si vous ciblez une unité avec cette Arcana, il faudra la détruire complètement avant de pouvoir donner une nouvelle cible ce qui peut être compliqué s'il reste un ou deux membres très en retrait (une bannière par exemple). Attention également à tout ce qui a sprint ou un moyen de se repositionner, votre adversaire pourrait en profiter pour mettre sa figurine hors de portée. Ces petits problèmes mis à part c'est une excellente Arcana à déclencher dès que possible une fois votre armée en position, à noter que ça fonctionne très bien sur une free strike donc vous pouvez essayer de donner des free strike à votre adversaire pour qu'il vous tue une figurine et active votre Reckoning. Normalement il ne devrait pas le faire, mais ça donne un pseudo Parry à vos unités en début de tour vu que c'est trop risqué pour votre adversaire de faire une free strike.

Heretic est un très bon caster avec un peu

de tout, qui va tourner aussi bien avec des beasts qu'avec des unités et qui est clairement tourné vers l'offensif. Il a 2 sorts défensifs qui fonctionnent très bien contre de l'infanterie mais pas grand chose contre le tir ou les jacks adverses. Sa seule extension de menace (Gallows) est très aléatoire et ça va être compliqué de compter dessus en général. On obtient un caster qui fait principalement une chose, mais qui le fait très bien : taper fort avec toute sa liste. Entre Fury et Reckoning on transforme n'importe quoi en tueurs au corps à corps, donc votre adversaire ne peut pas prendre à la légère vos unités ou vos beasts légères qui peuvent faire des dégâts énormes. Par exemple un gorehound sous Fury et Enrage de Karianna qui tape la cible de Reckoning passe de POW 12 à POW 19, ce qui permet d'aller menacer un jack lourd avec votre beast à 6pts. Avec Heretic vous n'allez pas charger très loin, mais par contre une fois au corps à corps votre liste va avoir un potentiel de dégât énorme.

En dehors des buffs de dégâts Heretic est très utile pour gérer l'infanterie de corps à corps adverse via son wall et Rebuke. Certes vos unités ne chargeront pas plus loin, mais si l'unité adverse ne peut pas charger elle aura quand même une moins bonne distance de menace que vous et vous devriez pouvoir frapper en premier. Heretic est également un des meilleurs casters de fin de partie du jeu, sous Fury il obtient une POW 16 qui touche auto, dispel les sorts adverses, immunisé au KD et aux sorts avec la possibilité de récupérer les sorts lancés par le caster adverse. C'est vraiment un monstre de fin de partie, où il devient compliqué à tuer alors que lui-même peut se servir de toutes ses capacités pour s'imposer sur la table. Le gros avantage de ce caster c'est également son commandement 10, notamment pour l'Arcana The Shadow qui a un effet très puissant dans la zone de commandement de votre caster.

Au niveau des listes possibles on a encore pas mal de choix : le but d'Heretic c'est de

faire exploser le potentiel de dégât de ses figurines, et il peut réussir ça avec des beasts aussi bien que des unités. Vous pouvez le jouer avec une liste classique en Dark Menagery qui contient beaucoup de beasts lourdes aussi bien qu'en Bump in the Night avec un peu toutes les unités Grymkins. Les Dread Rots pour obtenir des figurines pas chères qui tapent très fort au corps à corps, les Hollowmens pour charger un peu plus loin et avoir du tir tout en gardant des bons dégâts en charge (ou au tir contre la cible de Reckoning) ou encore les Piggybacks pour encaisser et permettre à vos unités de riposter. Tout convient à Heretic, et quoi que vous preniez ça sera efficace grâce à Fury et Reckoning !

The Wanderer

The Wanderer est un caster de support défensif, qui aide autant ses beasts que ses unités.

Au niveau du profil on retrouve comme pour Dreamer un profil de caster de soutien : 6 de vitesse, 15/14 en DEF/ARM, un spray 10 RAT 7 qui ne fait pas de dégâts et une attaque de corps à corps MAT 5 POW 11. Il n'a par contre que 6 de Fury. Vous tuerez rarement quelque chose avec votre caster, et il n'est pas franchement résistant. Il dispose des capacités :

- **Attuned Spirit**, pour lancer gratuitement un animus une fois par tour. En animus offensif Grymkin a surtout accès à Wraithbane au final, et vu que Wanderer est déjà Pathfinder il n'aura pas besoin de se lancer l'animus du Skin & Moans à part pour faire son attaque avant son action. Vous allez en général lancer Elusive par défaut si vous avez un Rabbit, ou Wraithbane si besoin d'un blessed quelque part.

- **Crossroads**, sa capacité signature. À la fin de chaque tour vous pouvez placer 3 marqueurs à 6ps de Wanderer. Au début de votre tour vous pouvez placer Wanderer à la place de n'importe quel marqueur. Si une figurine rentre en contact avec un des marqueurs il est retiré du jeu. Cette capacité va permettre à Wanderer d'être un peu plus mobile, ce n'est clairement pas un caster de poutre donc il s'en servira rarement pour



menacer quelque chose.

- **Hidden Paths**, qui permet de faire bouger de 2ps une figurine dans votre zone de contrôle lorsqu'un adversaire rentre en contact avec un de vos marqueurs de Crossroads. Ça devient directement plus intéressant, attention la figurine n'est pas immunisée aux free strike pendant ce mouvement. En plaçant judicieusement vos marqueurs vous pouvez forcer votre adversaire à passer dessus pour charger une de vos figurines, et vous offrir ce mouvement de 2ps. C'est ce qui donne un réel intérêt aux marqueurs je trouve, bien placés ils risquent de forcer des activations à votre adversaire juste pour les enlever.

- Sur votre arme de tir, **Beacon** et **Flare** ainsi que **Flare** sur l'arme de corps à corps. Flare enlève le stealth en cas de touche et met -2 en défense, Beacon permet de charger gratuitement une figurine touchée avec +2 de mouvement. Le spray est très pratique pour ça, déjà c'est un spray donc vous pouvez le faire sans trop vous préoccuper des corps à corps ou des lignes de vues et surtout il ne fait pas de dégâts et l'effet ne dure qu'un tour donc vous pouvez sans problème toucher vos propres figurines. Attention à ne pas trop exposer votre caster pour utiliser votre spray, avoir des bonus c'est bien mais ça met votre caster à 10ps de la figurine adverse.

Au niveau des sorts :

• **Fog of War**, qui donne concealment à toutes les figurines (y compris adverses) dans votre zone de contrôle. Un sort qui permet à votre armée de mieux survivre aux tirs en général, et d'activer automatiquement le bonus de Prowl (qui donne stealth) aux figurines qui disposent de cette règle.

• **Repudiate**, un sort range 10 qui dissipe automatique les animus et sorts à entretiens sur la cible, et qui fait 1D3pv sur le lanceur du sort si c'est un sort à entretien. Même si on a accès à Wraithbane c'est toujours pratique d'avoir de quoi dissiper les sorts, surtout que ça fonctionne aussi sur les figurines amies donc ça vous permet d'également dissiper les sorts de malus adverses. Le sort ne coûte pas trop de Fury à lancer en plus donc c'est vraiment un bon outil à avoir.

• **Star Crossed**, toutes les figurines ennemis dans votre zone de contrôle lancent un dé de plus pour toucher et ignorent le plus haut. Ça équivaut à un +2 de défense en général, tant que l'adversaire est dans votre zone de contrôle. C'est un sort qui peut rapidement devenir très pénible pour l'adversaire, ça ajoute beaucoup de potentiel de survie à vos figurines. Grymkin n'a pas trop de haute défense (au mieux c'est 13 sur les unités/beasts) mais ça suffit déjà pour rentabiliser Star Crossed. Attention à tout ce qui peut mettre Knockdown vos figurines !

• **Veil of Mist**, une AOE 4 à placer dans votre zone de contrôle qui compte comme un cloud effect. Cette AOE ne bloque pas les lignes de vue de vos figurines, vous avez pathfinder tant que vous êtes dedans et vous pouvez traverser les figurines et les obstructions. C'est un très bon sort avec beaucoup d'utilisations, que ce soit pour traverser une obstruction pour attraper quelque chose derrière, donner pathfinder à vos figurines, bloquer les lignes de vues adverses ou tout simplement pouvoir passer à travers une figurine bloquante (attention vous prenez toujours les Free Strike). Le problème de ce sort étant que Star Crossed coûte 3 Fury et lui 2 sur un caster à 6, donc vous allez rarement pouvoir lancer les 2 en

même temps.

• Son Arcana réservée, **Divergent Path**, se déclenche lorsque votre caster prend des dégâts. Vous pouvez transférer les dégâts sur une beast sans utiliser de Fury et vous placer sur un marqueur de Crossroad. C'est une Arcana très spécifique qui ne va affecter que votre caster. Elle est surtout là pour aider Wanderer à s'avancer sur la table, il n'a que 12ps de zone de contrôle et un spray à 10 donc vous aurez envie de beaucoup l'avancer pour tirer profit de ses capacités, sauf qu'il n'encaisse pas beaucoup. Avec cette arcana vous pouvez toujours mettre un marqueur à 6ps derrière vous et vous transférer dessus gratuitement en plus d'annuler une attaque. Attention aux figurines avec vol ou parry notamment qui pourraient courir sur votre précieux marqueur pour le retirer avant d'aller attaquer votre caster. Vous aurez du coup droit à un mouvement de 2ps sur une de vos figurines grâce à la règle Hidden Paths mais ça ne va pas forcément sauver votre caster. Globalement c'est une bonne Arcana défensive qui sera bien utile sur un caster qui risque de beaucoup s'exposer, mais il faut tout de même faire très attention à son utilisation et ne pas oublier que vous ne pouvez utiliser qu'une Arcana par tour.

Le Gameplay du caster est assez simple : vous voulez être au centre de vos unités, lancer Star Crossed plus Fog of War et espérer faire survivre vos unités. Ce sont 2 sorts très efficaces au niveau de la défense, toutes les infantries MAT 6 ou 7 vont se retrouver à rater beaucoup plus d'attaques que d'habitude sur vos figurines DEF 13 et les jacks devront booster la toucher pour frapper sur vos Skin & Moans. Le seul problème de Star Crossed c'est sa zone de 12ps en fait, qui vous oblige à avancer votre caster pour vraiment en profiter et va en général beaucoup l'exposer.

Veil of Mist est également un excellent sort, sa principale limitation étant d'être sur un caster avec 6 de Fury et Star Crossed. C'est le seul moyen actuel pour la faction d'avoir Pathfinder sur les figurines qui ne l'ont pas,

en plus de ses autres utilisation qui sont très nombreuses. Bloquer une ligne de vue en collant le cloud à un autre décors, traverser une obstruction pour surprendre l'adversaire ou traverser vos figurines pour simplifier les ordres d'activation... Globalement c'est un très bon sort, mais il va souvent rentrer en concurrence avec Star Crossed à cause du coût en Fury donc vous allez devoir faire un choix entre avoir un caster sans Fury ou lancer Veil of Mist.

The Wanderer n'a pas de boost offensif, à part son flare et son Beacon sur son arme de tir mais ça reste très léger comme bonus et difficile à utiliser sans trop exposer votre caster. Sa principale question pendant la partie va être « où est-ce que je mets mes marqueurs ? ». En général vous voulez en avoir 2 devant et un derrière, celui en retrait servant au cas où à se téléporter dessus avec l'Arcana pour éviter de mourir, et ceux en avant étant placés pour forcer votre adversaire à passer dessus s'il veut charger une figurine importante pour activer Hidden Path et les 2ps de déplacement gratuits. Vu que les marqueurs ne peuvent être placés qu'à 6ps de Wanderer vous allez encore devoir l'avancer sur la table si vous voulez vraiment utiliser cette capacité. Et comme pour son spray et son Star Crossed son problème reste le même : il est très faible défensivement donc il faut être prudent lorsque vous l'exposez.

Au niveau des listes possibles comme pour Dreamer les possibilités sont assez vastes. Vous pouvez aussi bien le jouer en Bump in the Night qu'avec Dark Menagery, donc avec beaucoup de beasts ou avec des unités. Il va assez bien soutenir défensivement toute l'armée Grymkin, par contre ne comptez pas trop sur lui pour vous aider à tuer l'adversaire vu qu'il n'a pas trop d'outils pour ça. Il peut potentiellement apprécier d'avoir un Mad Caps dans sa liste, vu qu'il a une aura qui immunise au knockdown à 3ps ça peut vous permettre de toujours compter sur votre Star Crossed en craignant beaucoup moins les effets qui mettent knockdown en zone (feat

ou AOE). Je pense que c'est également souhaitable d'avoir un Rabbit dans vos listes, vu que Wanderer lance un animus gratuit il peut se mettre Elusive pour avoir Dodge, ce qui est plutôt pratique avec Star Crossed.

Globalement vous pouvez jouer Wanderer avec un peu tout ce que vous voulez, des Skin & Moans pour profiter du Star Crossed, des Gorehounds pour le Stealth via Fog Of War, des Frightmare pour le tir et l'aura de Star Crossed, beaucoup d'infanterie pour profiter de Star Crossed et forcer l'adversaire à faire énormément de jets de dés...

The King of Nothing

Le King of Nothing est un caster avec pas mal de sorts offensifs et un cloud wall potentiel.

Son profil est assez particulier, c'est probablement le pire caster du jeu à ce niveau : 14/14 en DEF/ARM avec 14pv, pas d'attaque de corps à corps ni de tir, 5 de vitesse et 8 de Fury. À noter que sans attaque il ne peut même pas déclarer une charge. Il a 2 capacités :

- **Kingdom of Silence**, qui lui permet de lancer un sort gratuitement une fois par tour lorsqu'une de ses beast meurt d'une attaque ennemie dans sa zone de contrôle. C'est une capacité utile vu sa liste de sort, j'y reviendrais plus tard.

- **Master of Ruin**, donne un malus de 2 d'armure à toutes les figurines (amies comme ennemis) à 5ps. 5ps c'est beaucoup et ça va être très pénible pour placer votre caster sans qu'il donne ce malus à une figurine importante. Heureusement qu'il a une grosse zone de contrôle pour compenser, sinon ça aurait été vraiment problématique. En général ça vous servira contre l'adversaire uniquement si vous lancez une tentative de KTC, ou en fin de partie lorsqu'il y a moins de pièces sur table.

Au niveau des sorts :

- **Ashe to Ashes**, un sort range 8 qui fait une POW 10 sur la cible ainsi que sur les D3



figurines ennemis les plus proches. C'est un bon sort de gestion de troupe, ou pour aller sniper une figurine adverse dans un cover ou derrière une forêt. Par exemple vous pouvez faire courir une de vos figurines dans la forêt, lancer le sort dessus, booster la POW 10 sur le solo adverse et le tuer. Il y a pas mal d'applications, mais c'est toujours pratique d'avoir un sort qui peut facilement toucher les figurines adverses.

- **Burning Ash**, une AOE 3 à mettre dans votre zone de contrôle, l'AOE est un cloud et les figurines ennemis vivantes à l'intérieur subissent un malus de -2 sur leur jet d'attaque. Ce n'est pas un sort à entretien donc vous pouvez en lancer plusieurs par tour, jusqu'à 4 si le King of Nothing n'entretient aucun sort. Ça vous fait potentiellement 4 clouds de 3ps à poser côté à côté donc 12ps de clouds qui vont cacher votre armée. C'est très efficace pour ne pas se faire charger ou tirer dessus, et c'est la principale utilité du King of Nothing : cacher son armée derrière ce mur de cloud en restant loin derrière.

- **Death to Dust**, un sort offensif range 8 POW 12 qui remove from play. L'avantage de ce sort étant son faible coût, par exemple si vous lancez un KTC vous allez pouvoir en lancer 3 et si vous êtes à 5ps de votre cible la POW passera à 14 (la cible ayant -2 armure). Ne pas oublier que le sort remove from play, ça risque de vous servir de temps en temps.

• **Host of Shadows**, tout le battlegroup gagne Ghostly (ignore les terrains et pas de free strike). C'est un excellent sort de soutien du battlegroup, surtout en Grymkin où plusieurs beasts n'ont pas Pathfinder. Il permet également à vos beasts de traverser les obstructions, ce qui peut toujours surprendre si votre adversaire oublie ce léger détail. À part pour le Gorehound qui est déjà Ghostly, ce sort va servir pour toutes vos beasts et il n'est pas très cher à lancer.

• **Sand of Fate**, retirez du jeu une figurine de warrior dans votre zone de contrôle et placez votre caster à la place, il ne peut pas se déplacer ensuite. C'est un très bon sort pour lancer un KTC en se plaçant à côté du caster adverse, ou juste pour remplacer votre caster à l'autre bout de la table au prix d'une figurine.

• **Scything Touch**, un upkeep qui donne Dark Shroud à une figurine amie (-2 en armure pour les figurines ennemis dans sa zone de mêlée). Le buff de dégâts du King of Nothing, qui est bien pratique pour diminuer l'armure des grosses cibles adverses. C'est cumulable avec l'aura du King pour un bon -4 armure. Ce sort fonctionne le mieux sur les figurines rapides avec une bonne distance de mêlée, par exemple un Gorehound qui va pouvoir aller appliquer le Dark Shroud un peu où il veut.

• Son Arcana perso, **Taste of Ashes**, se déclenche lorsque votre adversaire tue une beast avec une attaque. À chaque fois que votre adversaire tue une de vos beasts, la figurine et les D3 figurines ennemis les plus proches perdent D3pv. C'est clairement une Arcana anti infanterie, son utilisation va beaucoup dépendre de votre liste : soit vous avez plusieurs beasts légères (des Gorehounds par exemple) et l'adversaire va potentiellement perdre pas mal de figurines/pv sur cette Arcana s'il tue plusieurs Gorehounds dans le même tour, soit vous avez que des lourdes et l'Arcana ne vous servira pas trop.

C'est potentiellement intéressant de construire votre liste autour de cette Arcana pour en profiter au maximum. Contre des

listes avec beaucoup de jacks l'Arcana n'est pas si mauvaise que ça : si votre adversaire vous tue 3 Gorehounds par exemple vous allez faire D3pv sur 3D3+3 jacks, soit 18pv au total en moyenne. Ça ne semble pas énorme mais c'est toujours 18pv de moins à faire sur de l'armure 20, soit quelques attaques économisées pour le tour suivant. Ne pas oublier que l'Arcana n'a pas de portée limite, on prend simplement les D3 figurines les plus proches même si la troisième est à 20ps de la figurine initiale.

Le King of Nothing va souvent baser son gameplay sur ses clouds potentiels. En général si vous posez vos clouds à côté d'un décors vous allez seulement avoir besoin de 3 clouds pour bloquer une grosse partie des lignes de vues adverses, et donc de l'empêcher de charger/tirer sur votre armée au tour suivant. Il faut être assez prudent sur le nombre de clouds posés, vu le profil du King vous allez mourir très rapidement sur tout et n'importe quoi si vous ne campez pas une ou deux fury donc n'abusez pas des clouds et faites très attention aux potentiels arc nodes adverses.

Un point important à ne pas oublier c'est sa règle Kingdom of Silence qui vous permet de lancer un sort lorsque l'adversaire vous tue une beast. Ça va vous permettre notamment de lancer un cloud pour bloquer les lignes de charges des jacks adverses non activés ou de lancer un sand of fate pour remplacer votre caster. C'est le genre de règle que votre adversaire peut rapidement oublier, et avec un crabbit pour shield guard un gros tir et mourir par exemple vous pouvez gagner un sort pendant le tour adverse sans que ce soit anticipé par votre adversaire. C'est le genre de règle qui vous fera gagner une partie de temps en temps, donc ne partez pas du principe que votre adversaire ne l'oubliera jamais et surtout ne l'oubliez pas vous-même !

Le King a un bon potentiel de KTC à coup de Sand of Fate et de Death to Dust, ça permet de mettre 3 sorts POW 14 sur le

caster adverse si vous arrivez à 5ps. Vous ne tuerez jamais un caster uniquement avec ça, mais si vous avez les moyens de lui throw une figurine dessus pour le knockdown ou de rajouter quelques tirs en plus il y a moyen de tuer assez rapidement un caster qui ne campe pas de Fury/Focus ou au pire d'essayer de voler une partie mal engagée sur des bons jets de dés. C'est le genre d'outil toujours bon à avoir, ne serais-ce que pour que l'adversaire y pense en permanence et garde toujours quelques focus sur lui (ça réduit son potentiel de sorts et de focus sur ses jacks).

Ce que je n'aime pas trop dans ce caster c'est son côté anti gunline avec ses clouds sur un caster avec un profil de victime qui a tendance à ne pas camper beaucoup. Les gunlines ont souvent une ou plusieurs figurines qui peuvent ignorer les clouds, et vu les stats du King il a très vite fait de décéder sur 2 ou 3 tirs boostés. Du coup vous êtes obligé de jouer votre caster très loin sur la table et de tout le temps faire très attention au moindre tir / arc node en face. Il y a également son commandement de 1 qui empêche de prendre 2 bonnes Arcanas (Shadow et Shroud) alors que d'autres casters peuvent se le permettre.

Au niveau des listes vous pouvez jouer un peu ce que vous voulez comme avec les autres casters. On a envie de prendre des beasts pas chères comme les Gorehounds pour profiter du passif et de l'Arcana mais ils ne sont pas affectés par Host of Shadow ce qui est dommage... Les Crabbits semblent être une fausse bonne idée aussi, votre adversaire ne va pas tuer vos 4 Crabbits le tour de votre Arcana vu qu'un Crabbit ça ne fait pas grand chose, il peut largement se permettre de les laisser en vie. Les rattlers adorent Host of Shadow par contre, et le Dark Shroud va leur permettre de taper plus fort. Même chose pour les Frightmare qui pourront se désengager tranquillement si besoin, et qui pourront tirer avant de poser le mur de cloud. Globalement tout convient au King selon la liste que vous voulez jouer !

The Dreamer



The Dreamer est un caster orienté support de beast et support défensif.

Côté profil on est ici dans le caster de support typique : bonne vitesse de 6, profil défensif de 15/14 en DEF/ARM assez faible, pas d'attaque de corps à corps et un tir qui ne fait pas de dégâts. Ne comptez donc pas trop sur The Dreamer pour tuer des choses, on va surtout s'intéresser à ses capacités de support :

- **Future Sight**, pour boost les attaques et les dégâts après avoir lancé les dés. C'est une très bonne capacité pour économiser votre Fury, vous n'avez plus à booster pour toucher parce que vous voulez absolument toucher un 4+ mais vous pouvez simplement lancer les dés et booster si ça rate.

- **Wraith Walker**, qui permet de devenir incorporeal au début du tour si vous ne l'avez pas été au tour précédent. Ça vous assure une bonne capacité défensive un tour sur 2, tant que l'adversaire n'a pas trop d'armes magiques il va avoir du mal à tuer votre caster. Attention à ne pas tirer le tour où vous choisissez de devenir incorporeal !

- **Hat Trick**, à chaque fois que vous tuez une figurine adverse dans votre zone de contrôle vous pouvez remplacer cette figurine par un fantasme du Dreamer sur même ou plus petit socle. La figurine adverse est également remove from play. C'est la capacité signature du Dreamer, et

c'est plutôt une excellente capacité. Je fais un point plus complet sur les fantasmes en dessous parce qu'il y a énormément de choses à dire sur cette règle.

- Sur son arme, **Reload 1** pour pouvoir faire un deuxième tir contre une Fury et **Sleepwalker** pour rendre stationnaire un warrior model vivant touché par cette attaque et en prendre le contrôle pour faire un mouvement suivi d'une attaque gratuite en cas de critique. C'est limité aux warriors models vivants donc l'utilisation est assez restreinte, ça vous servira de temps en temps pour freeze un chef d'unité (qui ne pourra pas s'activer et donner d'ordre) ou juste une figurine de cavalerie ou un solo gênant. Attention à ne pas trop exposer Dreamer juste pour faire son tir, si elle l'utilise elle ne peut pas être incorporeal donc elle sera vulnérable.

Au niveau des sorts on retrouve surtout des sorts de soutien/contrôle :

- **Abyssal Gate**, une POW 12 à 8ps qui permet de placer à 3ps un model blessé par cette attaque. C'est un espèce de Telekinesis en moins efficace, ce qui est intéressant avec Dreamer c'est qu'elle a Future Sight et que c'est très efficace pour lancer ce genre de sort sans perdre trop de Fury. Attention, il faut blesser donc ne ciblez pas une figurine avec trop d'armure ! À noter que la figurine adverse est placée à 3ps, donc vous pouvez sans problème la mettre de dos avec votre

armée. C'est assez efficace autant pour rapprocher une figurine à tuer que pour reculer de 3ps de dos une figurine qui pose problème.

• **Artifice of Deviation**, une AOE 5 que vous pouvez placer dans votre zone de contrôle qui donne couvert aux alliés et qui compte comme terrain difficile pour l'adversaire. Là encore c'est un très bon sort polyvalent, qui va servir soit à vous protéger des tirs soit à gêner les mouvements adverses. Une AOE 5 de terrain difficile c'est très pénible à traverser pour les figurines sans Pathfinder et ça peut vous assurer un bon contrôle du terrain.

• **Enfeeble**, un upkeep range 8 qui met un malus de 2 aux jets de dégâts et d'attaques de la figurine / unité ciblée. Si vous arrivez à le caser sur un colosse ou un jack important de l'adversaire ça risque de lui compliquer la vie, par exemple un colosse MAT6 POW20 va se retrouver à MAT4 POW18 et ça va devenir difficile pour lui d'aller taper sur vos Skin&Moans. C'est un sort qui devrait être tout le temps actif sur l'unité/la figurine principale adverse, ne pas oublier que ça fonctionne aussi au tir donc vous compliquez encore plus la vie des colosses !

• **Manifet Destiny**, un sort qui donne un dé fantôme pour toucher et aux dégâts à toutes vos beasts dans votre zone de contrôle. C'est encore un très bon sort, qui va énormément booster les chances de toucher et les dégâts de vos beasts au corps à corps. Par contre il coûte 3 fury donc vous allez très rarement pouvoir le lancer en même temps qu'Abyssal Gate par exemple.

• **Mirage**, un upkeep qui donne apparition à une figurine/unité (permet à la cible de se placer à 2ps au début du tour). Comme pour la reste c'est un sort très versatile qui va pouvoir se lancer sur vos beasts de corps à corps pour les faire charger 2ps plus loin, sur une unité pour qu'elle charge plus loin ou qu'elle se désengage au début du tour... Il y a énormément d'utilisations qui dépendent de votre liste.

• Son Arcana perso, **All Fall Down**, peut se déclencher dès que votre adversaire tue une de vos figurines dans votre zone de contrôle.

Jusqu'à la fin du tour, toute figurine qui tue une de vos figurines dans votre zone de contrôle sera knockdown (KD) à la fin de son activation. Le KD est seulement à la fin de l'activation donc ça ne va pas empêcher les figurines adverses de continuer de taper, par contre ça peut être très pénible pour les armées qui comptent sur leur haute défense pour survivre. À noter que ça fonctionne sur toutes les attaques et sur tous les types de figurines, donc si le caster adverse arc node un sort pour tuer une de vos figurines il va se retrouver KD à la fin de son activation. Ça peut être utile ou non, mais c'est un point à ne pas oublier ! C'est une arcana qui est forcément plus efficace si vous jouez pas mal de troupes avec Dreamer, l'adversaire aura plus de figurines à tuer et donc plus de ses figurines se retrouveront KD.

Avant de continuer on va faire un point sur les Fantasmes. À chaque fois que vous tuez une figurine dans votre zone de contrôle vous pouvez mettre en jeu un des trois fantasmes disponibles selon la taille du socle de la figurine tuée. Ces fantasmes ont chacun une ou deux règles spécifiques ainsi que la règle Annoyance qui donne un malus de 1 pour toucher aux figurines vivantes à 1ps. Ils n'ont pas d'arme donc ne taperont jamais, et peuvent s'activer le tour où vous les mettez en jeu. Les règles disponibles sont Mark Target (+2 pour toucher au tir contre les figurines à 5ps) et Dodge (mouvement de 2ps si raté par une attaque) pour le petit fantasma, Channeler pour le moyen (règle arc node), et Buldoze (push de 2ps les figurines contactées) ainsi que Arcane Pulse (Dissipe les sorts à upkeep à 8ps au moment de la mort) pour le gros. Les profils des Fantasmes varient avec leur taille au niveau de la vitesse/défense/armure, avec 7/14/12 pour le petit, 6/12/16 pour le moyen et 4/10/18 pour le gros.

Ils servent à quoi ces fantasmes ? Déjà ils ont leur utilité propre, ça veut dire que vous pouvez faire apparaître un arc node à la place d'une figurine adverse pour pouvoir lancer plus facilement Abyssal Gate par

exemple, ou tuer une figurine adverse et bénéficier du Mark Target pour vos tirs de Hollowmens, ou enfin tuer un jack adverse, faire apparaître le gros fantasme et push un autre jack adverse de 2ps en dehors d'une zone ou vers vos beasts. Vu qu'ils peuvent bouger le tour où vous les invoquez ils sont très utiles, ça va vite vous ouvrir des possibilités en partie pour faire des mouvements que l'adversaire n'avait pas prévu.

Leur deuxième utilisation ça va être en créateur de Corpse tout simplement, vous tuez des figurines adverses, invoquez vos fantasmes qui viennent se placer à 8ps de votre Death Knell et sur les chemins de charge adverses. Vous obtenez quelques corps gratuits à chaque tour sans avoir besoin de jouer d'infanterie dans votre armée, tant que vous tuez des figurines adverses pour allez pouvoir ré invoquer des fantasmes en boucle.

Enfin leur 3ème utilisation principale va être pour jouer le scénario : en partie on se retrouve souvent à devoir envoyer une figurine par tour dans une zone adverse pour contester, il la tue et vous en envoie une, vous la tuez et ça continue jusqu'à ce que quelqu'un n'ait plus assez de figurine. Avec vos Fantasmes vous avez une solution simple : vous tuez la figurine adverse, faites apparaître le petit fantasme qui court à 14 dans la zone adverse. Vous pouvez donc contester les zones ou objectifs adverses à l'infini, tant que votre adversaire conteste le vôtre et que vous tuez sa figurine vous aurez de quoi contester sa zone.

Il y a vraiment énormément d'utilisations à ces Fantasmes, c'est une règle très forte qui peut complètement changer une partie et qui vous permet de faire des mouvements que votre adversaire va avoir beaucoup de mal à anticiper. Attention par contre, lorsque vous remplacez un model par un Fantasme il est remove from play donc vous ne pouvez pas récupérer de corpse dessus.

Après ce petit interlude sur les Fantasmes on va parler du caster en lui-même. Comme vous avez pu le voir pendant la description des sorts il a une très bonne liste de sort, avec une grande partie de ses sorts qui peut être utilisée de plusieurs façon pour rajouter encore plus de flexibilité. C'est un caster qui adore les arc node, donc vous allez avoir un ou plusieurs cage rager dans ses listes en général tellement c'est pratique pour lancer des Enfeeble ou des Abyssal Gate. Il y a également son Fantasme qui peut faire office d'arc node mais il faut tuer une figurine avant donc c'est moins facile à mettre en place. Ses sorts aident autant l'infanterie que les beasts, à part Manifest Destiny qui incite à jouer une liste avec beaucoup de beasts de corps à corps. Ce qui est également bien c'est que vous avez un Fantasme qui met Mark Target, donc le caster va aussi soutenir le tir via ce +2 pour toucher.

Le caster en lui même ne fera souvent pas grand chose, les tirs ne seront en général pas assez rentables pour prendre le risque d'exposer Dreamer qui reste assez fragile même à portée du Death Knell. Du coup on aurait tendance à dire que le caster est faible en fin de partie, mais le fait qu'il dispose d'Enfeeble qui devient assez monstrueux lorsqu'il reste moins de figurines sur table réduit beaucoup ce problème. Les Fantasmes sont aussi là pour pouvoir tenir le scénario à l'infini, vous avez une source de solos qui reviennent à chaque tour ! Vu que ce sont des solos ils marquent même sur les drapeaux, donc vous pouvez très bien tuer un jack adverse, faire pop le gros Fantasme qui court pour buldoze 2 figurines adverses en dehors d'un Drapeau et termine son mouvement sur le drapeau pour marquer. Il y a vraiment beaucoup de possibilités, et le gros Fantasme qui dispel à sa mort peut être très pénible à gérer pour votre adversaire s'il a des sorts à upkeep importants.

C'est dur de parler de ce caster en fait, il ouvre trop de possibilités et je pense qu'il fait parti des casters avec un skill cap énorme. Chaque sort peut être utilisé de plusieurs

façons, on a l'Arcana de contrôle en plus que l'adversaire ne doit pas oublier, les Fantasmes qui peuvent apparaître n'importe où et ruiner les plans adverses... Ça va clairement être un caster à pratiquer pour bien le maîtriser et en tirer le plein potentiel.

Au niveau des listes c'est probablement le caster le plus complet pour jouer avec tout et n'importe quoi. Il soutient le corps à corps, le tir et augmente la survie de vos unités. Vous avez donc énormément de façons de le jouer, que ce soit avec 3 ou 4 Frightmare pour profiter du Mark Target, avec 5 ou 6 Gorehounds pour profiter du Manifest Destiny, avec que des lourdes pour profiter de son Enfeeble, des unités pour son cover et son Mirage... Les possibilités sont vraiment nombreuses, c'est impossible de donner une liste type pour ce caster. Globalement quoi que vous preniez Dreamer va lui apporter quelque chose vu son kit très complet donc faites vous plaisir.

Attention aux figurines / unités immunisées à la magie en face, elles seront immunisées à Enfeeble et à Abyssal Gate qui sont les principaux moyens de contrôle du Dreamer. Attention également avec votre infanterie, Dreamer est un des rares casters qui ne fait pas frapper votre infanterie plus fort donc vous serez limité à votre puissance de base. Ces petits points mis à part, Dreamer est un caster très complet et sa règle du Hat Trick est vraiment forte si on utilise correctement les Fantasmes.

The Old Witch



La Old Witch (ou Zevanna Agha, The Fate Keeper) est le caster de type Battle Engine des Grymkins.

Comme tous les casters sur socles de colosse, elle a des bonnes statistiques défensives pour compenser sa taille : 12 de DEF mais 19 d'armure avec 20pv, une bonne vitesse de 6, 2 attaques range 2 POW 15 (qui ne sont pas magiques, attention) et un tir range 12 avec une capacité spéciale. Le profil est très correct, surtout le 19 d'armure couplé aux 20pv qui en font un caster très résistant. Au niveau des capacités on a :

- **Dual Attack**, qui permet de tirer et taper au corps à corps dans la même activation. C'est relativement utile, par contre attention aux attaques POW 15 qui n'ont que MAT 5 donc cette règle ne fait pas de la Old Witch un caster de corps à corps.
- **Old School**, la Old Witch a un feat et n'a pas accès aux arcanas.

Repairable, pour être réparé comme un construct. Vu que Grymkin a uniquement accès à des soins sur les livings cette règle ne sert à rien.

- **Arcane Machinery**, qui permet à la Old Witch de choisir un effet parmi 5 à chaque activation. Je vais détailler les effets plus loin vu que ça va prendre un peu de place.

- Sur son arme, **Black Wings** qui permet en cas de touche sur un ennemi de placer une AOE 4 sur le model touché. Toutes les

figurines vivantes ou mort-vivantes sous l'AOE souffrent de Blind, l'AOE est un cloud effet qui reste en jeu pendant un tour et qui fait 1 point de dégât aux vivants et mort-vivants qui rentrent dedans. C'est un tir très pratique, si vous tirez sur la première figurine d'une unité ça va poser une AOE qui fait 1pv auto et va bloquer le mouvement des suivantes. Ça permet également de baisser la DEF des beasts adverses, ou de bloquer pour un tour des infantries (par exemple une unité en shield wall où vous allez toucher 3 ou 4 figurines sur le tir).

Au niveau des sorts on retrouve :

- **Boundless Charge**, un sort qui donne +2ps de mouvement et pathfinder en charge. C'est toujours très utile sur vos beasts, et la Old Witch peut même se permettre de le lancer sur plusieurs figurines d'infanterie vu le faible coût du sort.

- **Curse Of Shadow**, la cible perd 2 d'armure, ne peut pas faire de free strike et peut être traversée par vos figurines. L'intérêt principal est le -2 d'armure pour frapper plus fort sur une cible, mais l'absence de free strike et la traversée des figurines peut être très utile également. Ça va permettre à des unités qui veulent absolument charger comme les Neigh Slayers par exemple d'ignorer les figurines adverses qui les engagent pour aller charger autre chose. À noter que vous pouvez aussi le lancer sur une de vos unités pour pouvoir la traverser,

ça peut servir de temps en temps.

- **Respawn**, un upkeep défensif qui se lance sur une beast et lui permet de revivre à 3ps avec 3pv la première fois qu'elle est tuée. Avec des beasts qui encaissent beaucoup ça peut être pénible pour l'adversaire, vu que c'est pas toujours simple de faire 3pv sur de l'armure 21 sans avoir à envoyer quelque chose d'important. N'oubliez pas de relancer le sort le tour suivant sur la beast si elle ne meurt pas ! C'est également assez fort sur les Crabbits et leur shield guard, ça vous permet de le ressusciter en boucle et d'absorber un tir par tour. Le sort est un peu cher à relancer mais c'est une possibilité.

- **Scourge**, une AOE 3 POW 13 qui met knockdown toutes les figurines sous l'AOE. C'est toujours un bon sort à avoir, rien que pour mettre la pression sur le caster adverse qui en général n'aime pas se retrouver KD. À noter que si vous lancez un scourge + votre tir sur 2 beasts par exemple ça va leur coûter 2 Fury d'enlever le KD et le Blind donc vous allez grandement réduire leur potentiel offensif au tour suivant.

- **Windstrom**, qui enlève 5ps à la portée de toutes les armes de tir des figurines qui sont dans la zone de contrôle de la Old Witch, et de choisir la directement de deviation des AOE. C'est l'un des meilleurs sorts défensifs contre le tir du jeu, en général les armes de tir ont entre 10 et 12 de portée et vous les faites passer à 5 ou 7 ce qui fait une différence énorme. Ce sort va plus ou moins immuniser votre armée à la plupart des tirs, et c'est la raison principale qu'on a de prendre Old Witch.

- Son Feat, **Hour of Reckoning**, est assez simple : vous lancez tous les effets de votre Arcane Machinery plutôt qu'un seul. C'est un très bon feat, et je vais en profiter pour expliquer les divers effets disponibles :

- **Arcane Calibration**, qui réduit le coût de tous les sorts lancés de 1. Old Witch a principalement 2 sorts qui vont pouvoir être lancés beaucoup de fois grâce à cet effet : Boundless Charge et Wraithbane (l'animus du Cage Rager, qui est un sort). Ça va vous

permettre de lancer ces 2 sorts sur 3 de vos beasts par exemple, pour 6 Fury au lieu de 12. Ça profite également beaucoup à ses sorts comme Curse of Shadow ou Windstrom pour pouvoir en lancer plusieurs dans le même tour plutôt que de limiter à 1. C'est un effet qu'on va utiliser assez souvent dans la partie, ça permet d'avoir des gros tours offensifs.

- **Divinator**, permet de relancer les jets d'attaques ratés pour tous les membres du battlegroup. Le point important ici c'est que ça fonctionne sur tous les jets et sur le battlegroup, donc non seulement vous pouvez relancer vos jets d'attaque de vos beasts mais vous pouvez aussi relancer les jets pour toucher aux sorts de la Old Witch. Ça permet dénormément fiabiliser les chances de toucher sur les sorts importants, ça compense un peu la faible MAT de la Old Witch et ça fonctionne même pour toucher plus facilement son AOE ! Malheureusement cet effet est en concurrence avec les autres, donc à part le tour du feat il faudra faire des choix.

- **Vexing Alignment**, qui augmente de 4 la zone de contrôle de la Old Witch. La synergie évidente ici est avec Windstrom, pour bloquer tous les tirs à 18ps plutôt qu'à 14. Ça va être très utile pendant le ou les tours d'avancée, la différence de portée est très forte pour couvrir le maximum de terrain. Cet effet peut également vous permettre d'aller forcer une beast très loin, mais vous l'utilisez rarement uniquement pour ça.

- **Range Amplifier**, augmente la portée des sorts qui ne sont pas arc nodés de 5ps. Ça vous permet de lancer vos buffs à 11ps ou de Scourge à 13ps notamment. En général on n'utilise pas cet effet à part le tour du feat ou à part raison très précise, vu qu'on a accès à un arc node on peut s'arranger pour augmenter la portée des sorts en le plaçant bien plutôt qu'en utilisant cet effet.

- **Hellhole**, qui permet de remettre en jeu D3 figurines de Grunts avec 1pv. Les figurines sont remises à 8ps de la Old Witch et à 3ps d'un membre de leur unité, et ne peuvent pas faire d'action le même tour. C'est un excellent effet de récursion, ça vous

permet de remettre en jeu 2 figurines par tour en moyenne. Sur des unités assez coûteuses comme les Piggybacks ou les Neigh Slayers ça va faire une énorme différence tout au long de la partie, et couplé aux Twilight Sisters on remet en jeu 2+1D3 figurines par tour ! C'est un effet que vous allez soit utiliser tous les tours soit jamais selon votre liste, avec des piétons ça offre une très bonne capacité de récursion à la liste.

Le tour du feat vous lancez donc tous les effets disponibles, sinon il faut faire un choix. En général les effets les plus utilisés vont être Hellhole si votre liste est faite pour jouer avec, Arcane Calibration pour la réduction des sorts et Divinator pour la relance pour toucher. Les 2 autres effets sont plus situationnels et moins forts que les 3 premiers, donc ils ne seront en général utilisés que le tour du feat.

Tous les effets sont vraiment à prendre en compte lors de votre tour, avoir une relance pour toucher sur tout votre battlegroup c'est relativement fort par exemple et ça va énormément fiabiliser vos attaques pendant un tour. Ça permet également de bien fiabiliser un KTC, ou n'importe quelle action importante pendant la partie. En général la Old Witch va feat tour 2 ou 3 selon si elle joue en 1er ou en 2ème, parce que c'est là que tous ses effets se rentabilisent le mieux. Pour moi une grosse difficulté de la Old Witch va être de bien choisir ses effets à chaque tour, ils sont tellement intéressants qu'il faut faire des choix !

La Old Witch est un caster très orienté anti gunline de par son kit : Windstrom est vraiment très fort pour limiter les tirs adverses, et on a en plus de la récursion possible avec son Arcane Hellhole. Le caster est également très résistant aux KTC, sa DEF est un peu faible mais il monte à ARM 21 à côté du Death Knell ce qui le rend relativement compliqué à assassiner à distance (ça doit être le caster avec la plus haute armure sans buff magique du jeu). C'est comme d'habitude avec Grymkin un

caster polyvalent, qui va pouvoir se sortir de la plupart des situations grâce à son kit.

La plus grande question que vous allez vous poser à chaque tour c'est quel Arcane vous devez utiliser, et si vous devez feat. En général c'est rentable de Feat pour profiter de 3 Arcanes, par exemple pour remettre 2 figurines en jeu, avoir les relances pour toucher et le coût des sorts réduits dans le même tour. Il ne faut pas hésiter à l'utiliser dès que l'occasion se présente : contrairement aux autres feats où vous n'aurez ensuite plus jamais l'effet, la Old Witch peut toujours avoir ses Arcanes ensuite mais elle ne pourra juste plus en faire plusieurs dans le même tour. Le choix de l'Arcane et du feat ou non va beaucoup dépendre de la partie, il ne faut pas sous estimer une Arcane parce qu'une autre a un effet plus immédiat. La relance pour toucher est par exemple très forte sur vos beasts qui ont en général une MAT pas très haute, et sur la Old Witch en elle-même pour fiabiliser sa touche de tir.

D'ailleurs ne sous estimez pas son tir, rien qu'une AOE 4 qui fait 1pv auto c'est très pénible pour certaines armées lorsqu'elle est placée devant une unité d'infanterie qui voulait charger. Le blind est également pratique pour toucher plus facilement les beasts adverses, empêcher les figurines d'infanterie multi pv de charger ou juste faire perdre de la Fury à l'adversaire. Il ne fonctionne malheureusement pas sur les jacks, mais si votre adversaire a une unité multi pv en shield wall (comme les Piggybacks) vous allez pouvoir les bloquer toute la partie juste avec votre tir et forcer votre adversaire à les espacer donc à moins utiliser son shield wall. Attention, le Blind ne fonctionne pas sur les figurines avec la règle Eyeless Sight donc votre tir n'affectera pas les beasts Everblights par exemple.

Au niveau des listes utilisables on se retrouve un peu dans le même cas que Dreamer : vu son kit qui soutien un peu tout et contre le tir on peut jouer la Old Witch

avec un peu tous les types de listes. Un full beast pour profiter du Windstrom et de la relance pour toucher, des unités pour profiter de la récursion, un mixe des deux, une liste de tir qui blessera mieux grâce à Curse of Shadow, une liste de corps à corps protégée par le Windstorm... Vous pouvez tester de nombreuses listes, la Old Witch y trouvera toujours son compte et surtout elle restera un des meilleurs casters anti gunline du jeu.

25 Death Knell

NB : cliquer sur les cartes



Death Knell

Le death knell est la battle engine (raccourci BE) disponible en Grymkins. C'est une pièce centrale de l'armée que vous allez rentrer dans la grande majorité de vos listes, certes elle coûte un peu cher mais ses capacités sont indispensables au bon fonctionnement de l'armée !

Pourquoi cette BE est si utile ? Au niveau de ses capacités elle peut récupérer les corps à 8ps sur les figurines amies comme ennemis, jusqu'à une limite de 5 via Bring Out Your Dead. Avec ces corps elle peut activer 3 capacités :

Warmth of the Grave, une aura passive qui s'active automatiquement dès que vous avez au moins un corps, et qui donne un +2 armure à toutes les figurines autour de la BE. En plaçant votre BE au bon endroit vous allez pouvoir bénéficier d'un +2 ARM sur la quasi totalité de votre armée, sur le même principe que la pierre troll.

Special Delivery, la BE peut transférer jusqu'à 3 corps sur une figurine amie. Vos beasts lourds sont très dépendantes des corps pour activer leurs bonus et certaines capacités, pouvoir leur donner ses corps sans qu'elles aient besoin de les récupérer sur les figurines ennemis est un énorme bonus. Grâce à la BE vous allez pouvoir activer vos Arcanes Vortex sur le Cage Rager plus souvent ou rapidement avoir votre bonus de POW/ARM sur le Skin & Moans ! C'est une capacité très forte, et en



général ça va être votre principale problématique dans une partie : comment rapidement donner des corps à mes beasts ?

Death Feat, elle peut se soigner d'1D3 par corps dépensé. Ça n'a pas l'air grand chose, mais si votre adversaire essaie de tuer votre BE en 2 tours de tir par exemple vous allez pouvoir dépenser jusqu'à 5 corps pour vous soigner de 5D3pv. Cette capacité permet à la BE de survivre très longtemps tant que votre adversaire n'arrive pas à la tuer en un tour.

En dehors de sa manipulation des corps, la BE a également la règle Entropic Force qui empêche les adversaires de se soigner ou de toucher à 5ps d'elle. Sur certaines parties cette capacité peut être très forte, et il ne faut pas l'oublier si vous laissez une beast à quelques pv par exemple : avancez votre BE à 5ps de la beast adverse et elle ne pourra pas être soignée par son caster au tour suivant !

Enfin la BE en elle-même a les règles de cavalerie (donc possibilité de faire des attaques d'impact, et un dé en plus pour toucher en charge), et 2 attaques magiques POW 10 avec Finisher. Elle n'est clairement pas là pour faire du corps à corps, mais c'est toujours utile en fin de partie pour achever une cible blessée.

En terme de gameplay la BE va souvent rester derrière l'armée à l'abri, il faut surtout

faire attention à elle tant qu'elle n'a pas de corpse de disponible parce qu'elle n'est qu'à 18 d'armure et peut mourir sur un focus adverse. Une fois que son aura s'active elle passe à ARM 20, et couplé à sa DEF 12 et ses 22 pv elle devient très dure à tuer en un tour à distance. Elle est assez compliquée à placer en partie à cause de son gros socle et du fait qu'elle a envie d'être à portée de tout le monde : vos beasts lourdes pour leur donner des corpses et leur apporter le précieux bonus d'armure, les figurines adverses pour récupérer les corpses et vos figurines d'infanterie qui vont vous donner des corpses également. Quand on ajoute à ça les décors, les drapeaux ou les objectifs ça peut vite devenir compliqué de lui trouver le placement idéal et il faut bien penser à tout le temps lui laisser un petit endroit pour se poser.

Cette BE est ce qui fait que les armées Grymkins auront souvent un peu de tout dans leurs listes : on a envie de prendre des beasts lourdes parce qu'elles sont fortes, mais elles sont fortes uniquement avec des corpses donc on prend une BE, et pour avoir des corpses sur la BE il faut avoir de l'infanterie qui meurt à portée donc on prend des unités. C'est plutôt une bonne chose je trouve, parce que ça évite les armées avec que des beasts qu'on peut voir un peu partout actuellement, et ça diversifie pas mal les listes Grymkins.

- 28 Skin & Moans
- 30 Cage Rager
- 32 Rattler
- 34 Gorehound
- 36 Frightmare
- 37 Crabbit

NB : cliquer sur les cartes



Skin & Moans

Le Skin & Moans (abrégé S&M) est l'une des deux beasts lourdes accessibles aux Grymkins. Pour un coût assez modique (15pts) on obtient une beast qui charge à 10ps en comptant la range 2 de ses armes, avec une POW et une armure 16 très faibles pour une beast lourde mais une DEF 13 très appréciable. Le profil de base est plutôt faible au final, ce qui rend cette beast forte c'est ses capacités. À noter l'absence de gantelet qui empêche de faire des prises spéciales throw avec un S&M, ce qui est toujours dommage tellement c'est pratique.

Au niveau des capacités on en trouve 3 plus son animus :

- **Bone Picker**, qui permet de récupérer les corps des ennemis tués et de les remove from play, jusqu'à un maximum de 3 corps. Ne pas oublier la capacité à remove from play, ça empêche souvent l'activation de beaucoup de capacités pénibles chez l'adversaire (il ne peut pas récupérer les souls par exemple), et surtout qui empêche votre adversaire de remettre en jeu les figurines tuées par un S&M. Vous allez donc bloquer tous les effets de type Revive (sort qui remet en jeu une figurine tuée), les sorts qui ré-invoquent des figurines ou toutes les capacités passives qui permettent à votre adversaire d'avoir de la récursion. Globalement c'est très utile.

- **Death Powered**, qui rajoute +1 en ARM

et +1 en force à votre beast par corpse token. Ça compense clairement très bien le profil assez faible de base, en général les beasts avec 13 de DEF ont 18 d'armure donc une fois que vous avez vos 3 corps vous allez mieux encaisser et taper plus fort que les autres beasts lourdes. Attention par contre, sans ces précieux corps le S&M est vraiment très fragile et ne tape pas très fort, le mieux en général c'est donc de le garder en réserve tant qu'il n'est pas un minimum boosté.

Jetez toujours un oeil aux figurines adverses living ou undead, si vous en tuez 2 ou 3 avec votre S&M vous allez directement récupérer le maximum de corps possibles donc c'est toujours intéressant de les cibler en priorité ou de vous arranger pour les tuer avec la bonne beast.

- **Death Feast**, permet de dépenser des corps pour se soigner de 1D3 par corpse. Cette capacité est souvent sous estimée, c'est vraiment très fort en fin de partie pour soigner votre S&M et ça vous donne une sorte de Snacking permanent (juste avant d'attaquer une figurine adverse vous dépensez votre corpse pour vous soignez, puis vous récupérez un nouveau corpse en tuant la figurine). C'est une capacité à ne pas oublier, ça va permettre à votre beast de survivre beaucoup plus longtemps que prévu si elle arrive à bien récupérer des corps.

- Son animus lui permet notamment de récupérer Pathfinder au prix d'une fury, vu

que les casters Grymkins n'ont pas trop de moyens de donner du Pathfinder à leurs beasts c'est extrêmement pratique. L'autre effet est de pouvoir faire son action de combat avant son mouvement, à ne pas oublier pour bénéficier d'une sorte de sprint si vous êtes déjà engagé : vous lancez votre animus, tuez les figurines qui vous engagent et bougez de votre mouvement ensuite. Ne pas oublier que l'animus se lance aussi via le caster, donc ça donne à tous les casters Grymkins le moyen d'avoir Pathfinder et ce mouvement après action.

Le S&M est la beast de base des armées Grymkins : ça tape fort, assez loin et ça encaisse très bien. La seule condition à tout cela c'est d'avoir des corpses, et on arrive à la synergy de cette beast avec le Death Knell (abrégé BE) : l'un ne se joue jamais sans l'autre.

La BE permet de récupérer des corpses et de les allouer à d'autres figurines, ce qui permet au S&M de récupérer les corpses nécessaires sans avoir besoin de tuer les figurines adverses. Elle donne également l'aura de +2 armure qui monte l'armure du S&M à 21 avec 3 corps (16+3+2), et on arrive avec un excellent profil défensif de 13 de DEF et 21 d'ARM.

La Theme Force beast des Grymkins fourni également un corpse gratuit à toutes les figurines en début de partie, ce qui permet d'avoir un meilleur profil sans avoir besoin de corpse. Au final un S&M seul c'est une mauvaise beast, mais dès qu'on lui rajoute une BE ça devient très fort.

Au delà de sa bonne DEF/ARM, il ne faut surtout pas sous estimer le potentiel de soin apporté par les corps. Imaginons un cas assez classique où votre adversaire vous charge avec 3 figurines d'infanterie et vous enlève 20pv. À votre tour vous activez votre S&M qui avait déjà 3 corps, il en utilise 1 pour se soigner d'1D3, tue une figurine, en utilise un 2ème, retue une figurine et utilise tous ses corps pour se soigner : vous vous soignez au final de 6D3pv pendant votre activation, soit 12pv de moyenne. Si vous

avez à côté de vous des dread rots avec des corps vous pouvez en récupérer encore d'autres pour vous soignez d'avantage. Ensuite votre S&M n'a plus de corpse, mais c'est là que la BE intervient et lui en transfert 3 nouveaux.

Cette capacité ajoute énormément de potentiel de survie aux beasts tant qu'elles peuvent récupérer des corps, et couplé à votre bonne DEF/ARM ça peut rapidement devenir très pénible pour votre adversaire de tuer votre beast tant qu'elle ne meurt pas en un tour.

Attention à ne pas abuser du S&M par contre, à mon avis on peut en prendre jusqu'à 3 dans une liste. Ensuite vous allez avoir trop de beasts qui demandent des corps par rapport à ce que vous pouvez récupérer, et ça ne vaut plus le coup vu qu'un S&M sans corpse n'est pas très efficace.

Le fonctionnement est très bien pensé pour éviter le spam : on a ici une bonne beast qui ne coûte pas très chère, mais on ne peut pas en mettre 5 ou 6 dans la même liste sans perdre en efficacité.

Cage Rager

Le Cage Rager est la seconde beast lourde accessible aux Grymkins. Elle coûte 1pts de moins que le Skin & Moans (14pts), a accès à deux attaques POW 17 range 1 avec arme magique et beat back, a une excellente armure 19 de base au dépend de sa défense qui plafonne à 10 et a 32pv (ce qui est beaucoup pour une beast de ce coût). Niveau mobilité c'est assez faible avec une vitesse de 4 sans moyen d'avoir pathfinder, mais ce point est largement compensé par ses caractéristiques défensives. On a ici un profil assez classique de beast très lente qui encaisse, par contre je pense qu'on peut dire sans trop de problème que le Cage Rager a l'une des meilleures liste de capacités du jeu.

Déjà son animus, **Wraithbane**, qui donne arme magique et blessed (ignore les bonus de DEF/ARM accordés par les sorts) est probablement le meilleur animus du jeu. C'est très utile que ce soit pour donner arme magique afin de taper sur des incorporels ou pour ignorer les buffs défensifs adverses, et globalement c'est un animus qui change complètement certains matchups selon si vous y avez accès ou non. Avec cet animus vous n'aurez plus jamais de problème pour gérer les incorporels Cryx, les figurines sous Arcane Shield Cygnar ou les colosses de Baldur2 sous Root Of The Earth... Bref c'est fort, et rien que pour cet animus vous aurez envie de tout le temps prendre un Cage Rager dans vos listes.

Au niveau des capacités il dispose de :

- **Bone Picker**, qui permet de récupérer les corps des ennemis tués et de les remove from play, jusqu'à un maximum de 3 corps. Ne pas oublier la capacité à remove from play, ça empêche souvent l'activation de beaucoup de capacités pénibles chez l'adversaire (il ne peut pas récupérer les souls par exemple), et surtout qui empêche votre adversaire de remettre en jeu les figurines tuées par un Cage Rager. Vous allez donc bloquer tous les effets de type Revive (sort qui remet en jeu une figurine tuée), les sorts qui ré-invoquent des figurines ou toutes les capacités passives qui permettent à votre adversaire d'avoir de la récursion. Globalement c'est très utile.

- **Grave Secrets**, qui permet d'upkeep un sort sur votre caster en payant un corpse sur le Cage Rager plutôt qu'une Fury. C'est une compétence à utiliser selon les cas, en général les corps sont précieux sur le Cage Rager mais ça peut vous permettre d'économiser 1 à 2 Fury sur votre caster lors d'un tour important. À ne pas abuser, mais ne pas oublier non plus !

- **Rattle Bones**, permet au caster d'utiliser le Cage Rager comme un Arc Node s'il a au moins un corpse sur lui. C'est là encore une capacité très utile, vous avez accès à un arc node très résistant qui va vous permettre de placer vos sorts beaucoup plus facilement. C'est très pratique pour cibler les

adversaires, mais également pour placer tous vos buffs offensifs sans avoir besoin d'avancer votre caster. La seule condition à tout ça c'est de conserver un corpse sur votre Cage Rager, et de ne pas être engagé. Ne pas oublier que le Cage Rager dispose de Beat Back qui peut lui permettre de push un adversaire qu'il ne peut pas tuer pour se désengager.

• **Arcane Vortex**, en dépensant un corpse on peut annuler un sort lancé sur une figurine à 3ps ou par une figurine à 3ps. Certains casters vont vous détester pour ça, vu qu'une fois à 2 ou 3 corps on peut rapidement immuniser une grosse partie de notre liste aux sorts adverses. À noter que ça fonctionne aussi sur les animus, donc si une beast vous charge et veut se lancer Rage (+3 en Force) après son mouvement vous pouvez l'annuler. C'est là encore une excellente capacité qu'on aime avoir dans toutes nos listes parce que ça a un impact énorme sur certains matchups.

Au final le Cage Rager a 3 capacités très fortes qu'on souhaite avoir dans nos listes (Arcane Vortex, Wraithbane et Arc Node), un profil plus que correct pour une beast défensive et il ne coûte pas trop cher. On a ici une excellente beast, peut être une des meilleures beast lourde du jeu d'ailleurs. Comme pour le Skin & Moans son utilité est très orienté par la présence de la BE : passer d'ARM 19 à 21 ça fait une différence énorme, surtout lorsqu'on a 32pv. Il nécessite moins de corps pour être efficace, en fait le corpse de base de la Theme Force lui suffit souvent pour l'ensemble de la partie. Il y a certains matchups où on va lui donner des corps avec la BE en priorité par rapport au Skin & Moans (contre Deneghra par exemple), mais en général il n'est pas une priorité.

Je ne sais pas trop ce que peut donner un spam de cage rager, avec 5 ou 6 dans la même liste. On obtient un bloc très lent mais immunisé magie et très résistant, et tous les buffs de force Grymkin compensent leur force de frappe assez moyenne. Ce qui est sûr c'est qu'actuellement ça me semble une

mauvaise idée de faire une liste Grymkin sans Cage Rager, il apporte beaucoup trop d'outils à l'armée pour ne pas être pris.

Rattler

Le Rattler est l'une des quatre beasts légères accessibles aux Grymkins. Le profil de base est plutôt intéressant : une vitesse de 6 toujours utile, 13 en DEF assez classique sur une light couplé à une armure 16 et 2 attaques POW 13 avec range 1. C'est un profil assez classique de beast légère à 8pts, qui charge à 10 et peut tanker quelques attaques en tapant modérément fort. Comme pour tous les Grymkins ce sont ses capacités qui la rendent vraiment intéressante et unique :

Berserk, qui permet de faire une attaque gratuite à chaque fois que vous tuez une figurine ennemie. C'est toujours intéressant à avoir pour tuer plusieurs figurines par tour, et ça permet d'économiser de la Fury pour booster plutôt que racheter des attaques. La capacité en elle même est bien, mais c'est en général quand elle est couplée à une capacité de mouvement pendant l'activation qu'elle devient forte... Comme par exemple

Overtake, permet de bouger de 1ps lorsque vous tuez une figurine adverse. C'est le complément parfait à Berserk, vu qu'à chaque fois que vous tuez une figurine vous allez pouvoir bouger de 1 et faire une attaque gratuite. Ces 2 compétences font du Rattler un excellent tueur de troupe, et vont forcer votre adversaire à jouer beaucoup plus espacé pour éviter que vous ne puissiez overtake à l'infini sur ses figurines.

Son animus, Still as Death, lui donne

countercharge pour le coût d'une fury. Ça ne va pas trop avec le reste de son kit, vu que berserk et overtake ne peuvent se déclencher que pendant son activation. En général c'est surtout utile sur votre caster, par exemple avec Child qui a un critical pitch (slam la figurine adverse) ou avec heretic. C'est assez circonstanciel, mais ça sert toujours lorsque votre adversaire fait courir une figurine d'infanterie dans une zone pour la tuer gratuitement avec votre countercharge.

Le rôle du rattler est assez simple en partie : vous jouez une faction qui n'a pas beaucoup d'aoe et qui n'a pas de spray, donc l'infanterie peut être un problème s'il y en a trop. Votre absence d'attaque de zone permet à l'adversaire de jouer son infanterie groupée pour qu'elle ai un maximum d'impact... Sauf si vous avez un Rattler, qui va obliger l'adversaire à réfléchir à son placement, s'espacer et globalement réduire l'impact potentiel de son infanterie.

Le Rattler adore les buffs en tous genres, le sort Abuse du Child est par exemple parfait pour lui, et couplé à un petit Enrage de Kariana vous arrivez à une light qui charge à 12ps avec POW 17 donc elle va même menacer les cavaleries adverses, les unités multi pv armurées ou les jacks légers. Il faut juste faire attention à ne pas le sortir de la zone de contrôle de votre caster, entre

la distance de charge et l'overtake on a vite fait de le faire partir trop loin pour le forcer. C'est parfois rentable parce que son job c'est de tuer de l'infanterie et plus il en tue mieux c'est pour vous, et de toute façon vous ne vous attendez pas à le revoir un jour, une fois que vous l'envoyez sur quelque chose son objectif ça va être de faire le maximum de dommages avant de mourir au tour suivant.

À noter que le Rattler dispose de 2 gantelets, donc il peut faire des throws. Un throw compte comme une attaque de mêlée donc vous pouvez throw une figurine adverse sur une autre, tuer les 2, overtake de 1ps et faire une attaque gratuite de berserk. Ça rajoute encore plus de possibilités contre l'infanterie ou les lights adverses.

On regrette un peu l'absence de Pathfinder sur cette beast, mais c'est plutôt normal vu son prix et ses capacités. Contrairement au Gorehound qui va être utile contre un peu tout, le Rattler prend vraiment tout son sens lorsque l'adversaire joue de l'infanterie donc il oriente un peu plus vos matchups. On le prend en général dans les listes full beasts parce que ce genre de liste n'a pas de gros volume d'attaque et peut se retrouver en difficulté contre une masse de piétons.

Gorehound

Le Gorehound est la beast légère disponible dans la boite d'armée Grymkin. Pour 6pts vous obtenez une beast 14/13 en DEF/ARM, avec une attaque range 2 POW 12 et une vitesse de 7. Le profil est plus que correct pour ce prix, elle n'encaissera pas grand chose mais on obtient une bonne distance de charge (12ps) pour pas cher.

Son arme de mêlée a la règle Pull, qui permet de rapprocher vers vous une figurine sur socle plus petit ou égal lorsque vous la touchez au corps à corps. C'est une règle qui peut être assez efficace, ça peut permettre de push un jack adverse sur medium base en dehors d'une zone, de bouger les figurines adverses en shield wall ou tout simplement de rapprocher une figurine adverse de vos autres beasts. À ne pas oublier, c'est souvent assez pratique.

Au niveau des capacités on obtient comme d'habitude avec Grymkin beaucoup d'éléments intéressants :

Prowl, qui permet d'être stealth lorsqu'on bénéficie de concealment. C'est toujours pratique, vous entrez dans une forêt et vous devenez stealth. Il y a actuellement beaucoup de choses qui peuvent ignorer cette règle, mais dans certains cas ça va grandement augmenter la survie de votre Gorehound.

Extended Control Range, permet de doubler la zone de contrôle du caster pour

savoir si le Gorehound est dans sa zone. C'est une excellente règle, qui va vous permettre d'envoyer votre beast un peu où vous voulez sans vous préoccuper de la position de votre caster. À noter que ça permet non seulement de la forcer à 28ps en général, mais également d'être considéré dans la zone du caster pour les sorts comme Fog Of War.

Ghostly, pas de free strike et peut traverser les obstructions/terrains sans problèmes. Une des meilleures règles du jeu qui combine beaucoup de bonus, et qui va permettre à votre Gorehound de se balader sur la table comme il le souhaite. Les applications sont un peu infinies, mais globalement ça va vous assurer que votre beast puisse aller où elle veut sans être trop gênée par les figurines adverses, et la traversée des obstructions peut rapidement surprendre votre adversaire.

En animus on trouve Lightning Strike, qui permet au Gorehound de bouger de son mouvement à la fin de son activation s'il a tué une figurine. Avec sa range 2 et sa vitesse 7 ça lui permet de se retrouver à 9ps de la figurine qu'il vient de tuer, ou de passer dans le dos des adversaires. Avec Ghostly il peut même traverser une maison, tuer une figurine et sprint de l'autre côté de la maison, le tout en ignorant les free strike. C'est une excellente combinaison de règles, et ça assure à votre Gorehound de survivre à plusieurs tours de corps à corps.

La figurine est très intéressante à jouer pour un prix assez modique, et surtout va permettre aux Grymkins d'un peu s'étaler sur la table alors que c'est une armée qui joue souvent groupée. Vu que le gorehound ne récupère pas les corps et qu'il compte plus sur sa vitesse et sa DEF pour survivre que son armure il peut (et doit) se permettre de s'éloigner du reste de l'armée. Son seul problème est sa force de base assez faible, ainsi que sa MAT 6 normale pour ce prix. Heureusement Grymkin a beaucoup d'outils pour booster la force, ça permet au Gorehound de menacer les pièces un peu armurées adverses sans trop de problème.

Comptez toujours son sprint lors de ses activations, s'il charge quelque chose et ne tue pas il va probablement mourir au tour suivant. Rien qu'un gorehound qui charge, boost la touche et sprint (pour 3 fury en tout) va pouvoir doucement manger les figurines adverses une par une. Globalement il fonctionne avec tous les casters, mais des casters comme The Dreamer qui apporte Manif Destiny ou Child qui va lui fournir Abuse et la charge gratuite le rendent encore plus efficace. Avec Child il peut charger à 14 et sprint à 9 ensuite, et donc se retrouver n'importe où sur la table très rapidement pour être une grosse épine dans le pied de l'adversaire.

Frightmare

Le Frightmare est la seule beast de tir accessible aux Grymkins. Son profil est assez faible, avec 2 POW 10 au corps à corps, une DEF/armure de 13/14, des RAT/MAT de 5, une bonne vitesse de 6 et un tir range 10 POW 13 avec une AOE 3 corrosion. Il a l'avantage d'avoir 2 gantelets comme le Rattler, mais avec une force très faible qui peut poser problème. Contrairement aux autres figurines Grymkins il n'a pas de règle spéciale efficace, il dispose uniquement de :

Regeneration, permet de se forcer pour se soigner de D3pv. C'est pas vraiment une règle utile, elle va vous servir de temps en temps mais vu que votre caster peut déjà soigner vos beasts pour rétablir les systèmes endommagés ce n'est pas une capacité indispensable.

Son animus, See in the Dark, permet au lanceur d'ignorer les clouds pour les lignes de vues et le stealth. C'est plutôt fort, même si ça ne permet pas d'ignorer les concealments ou cover pour compenser sa faible RAT. À noter que vous pouvez le lancer sur votre caster, ce qui lui permettra d'ignorer le stealth et les clouds lorsqu'il lance un sort. Attention, si vous lancez un sort via un arc node votre ligne de vue est déterminée par la ligne de vue de l'arc node donc même avec cet animus votre caster ne verra pas à travers les clouds.

Je ne sais pas trop quoi penser de cette beast, l'aoe corrosion continue est plutôt bien contre les troupes (surtout celles haute armure avec un seul pv qui auront 2 chances sur 3 de mourir au début de leur tour) mais la RAT très faible pose problème et c'est notre beast légère la plus chère. Elle apporte un peu de tir à la faction, sauf qu'à part quelques capacités les casters Grymkins soutiennent en général mieux le corps à corps que le tir donc on cherche plutôt à avoir des beasts de corps à corps. On peut probablement les jouer par 2 ou 3 pour avoir une petite plate forme de tir dans des listes comme The Dreamer (qui apporte Mark Target, +2 pour toucher au tir) ou les garder derrière un mur de cloud avec le King of Nothing.

Crabbit

Le Crabbit est la seule lesser warbeast accessible en Grymkin, pour le prix de 7pts pour 2 crabbits ou gratuitement en theme force Dark Menagery. Pour ce prix vous obtenez 2 beasts de soutien avec une attaque POW 8, une bonne vitesse de 6 et des stats défensives très moyennes. Son statut de lesser warbeast l'empêche de faire des prises spéciales.

Au niveau des capacités on retrouve :

Bounding Leap, qui permet de place le Crabbit à 5ps après son mouvement pour 1 Fury s'il n'a pas chargé ou couru. Au premier abord ça ne semble pas fou sur ce genre de beast, mais c'est très utile pour la placer où vous le souhaitez, aller contester une zone sinon inaccessible ou se retrouver derrière un piéton que vous devez tuer. Ne vous attendez pas trop à revoir votre Crabbit lorsqu'il jump vers les figurines ennemis par contre, soit votre adversaire va le tuer soit il va frenzy parce que vous ne pouvez pas vous permettre de récupérer 2 fury sur un Crabbit.

Shield Guard, permet de prendre un tir à la place d'une figurine à 3ps une fois par tour. C'est l'intérêt principal du Crabbit, surtout qu'avec ses 13pv et son ARM 14 à portée de la BE il peut en général encaisser 2 tirs avant de mourir.

Les Crabbits c'est pratique et ça coûte pas cher, et c'est surtout fort grâce au shield

guard. Absorber un tir c'est déjà bien, mais les Grymkins ont énormément d'effets qui s'activent lorsqu'on blesse ou tue un membre du battlegroup et c'est là que les Crabbits deviennent intéressant. Par exemple vous jouez The Child qui a Tantrum sur lui, vous avez un Crabbit à 5ps et d'autres figurines autour. Avec votre shield guard ça veut dire que si votre adversaire tire sur une figurine à 3ps du Crabbit le tir va finir sur le Crabbit qui est à 5ps du Child, et ça va activer Tantrum. Même chose pour les Arcanas qui s'activent uniquement lorsqu'un membre du battlegroup est touché, ou mieux encore lorsqu'une figurine est tuée. Par exemple vous avez un crabbit qui a déjà pris un tir et qui est à 5pv, à 3ps d'un Skin & Moans et votre adversaire tire sur la beast lourde. Il lui fait 20pv avec ses tirs, et vous avez juste à shield guard le tir suivant pour que votre crabbit meurt, pleurer sur son sort pendant 2s puis déclencher l'Arcana Sacrifice pour complètement soigner votre beast lourde.

Il y a énormément de combos et tricks à faire avec les Crabbits, et c'est rarement une mauvaise idée d'en avoir 2 dans votre liste (surtout quand ils sont gratuits).

- 39 Piggyback
- 41 Neigh Slayers
- 43 Dread Rots
- 44 Hollowmens
- 46 Murder Crows
- 48 Twilight Sisters
- 50 Mad Caps

NB : cliquer sur les cartes



Piggyback

Les Piggybacks sont l'infanterie sur medium base disponible aux Grymkins. Leur profil est assez faible, vitesse de 5, une seule attaque POW 13 avec range 2, un couple DEF/ARM beaucoup trop bas à 11/13 et seulement 5pv. Ils ont tough pour améliorer un peu leur survie. Comme d'habitude avec Grymkins, ce qui vous intéresse c'est ce qui est au dos de la carte : leurs capacités.

Shield Wall, un ordre qui permet de gagner 4 d'armure si vous êtes base to base avec une autre figurine de l'unité. Couplé au bonus d'armure du Death Knell on arrive à +6 d'armure, donc à 19 ce qui commence à être correct pour une unité sur medium base.

Impervious Flesh, qui enlève un dé de dégâts à l'adversaire. On vient de passer d'une infanterie à 13 d'armure à une infanterie à 19 avec 1D en moins sur les dégâts, soit un équivalent 22/23 en mieux. Là où une attaque POW 13 qui fait double 6 sur les dégâts va blesser une armure 23, la même attaque avec un dé en moins qui fait un seul 6 aux dégâts ne fera pas de dégâts sur de l'armure 19. Couplé à Shield Wall ça va vite devenir très pénible pour votre adversaire de tuer des Piggybacks, parce qu'une fois engagées la plupart des unités ne pourront pas les blesser au corps à corps.

Snacking, permet de récupérer D3pv lorsque vous tuez une figurine vivante au corps à corps et remove from play. À ne pas

oublier, c'est toujours utile de soigner des figurines pénibles à tuer et avoir 2 ou 3pv en plus peut faire une grosse différence.

Brutal Charge, qui donne un bonus de +2 aux dégâts en charge. Cette capacité ne va pas trop avec leur ordre de shield wall, mais le bonus peut toujours servir.

On a ici une unité avec un profil de base défensif très mauvais, mais une fois qu'on stack tous les bonus accessibles on obtient une des meilleures unités défensives du jeu. Le problème principal de cette unité c'est qu'elle est très dépendante des bonus de shield wall et de l'aura du Death Knell pour survivre, donc vous allez rarement courir ou charger avec tellement ces bonus d'armure changent tout. Ne vous leurrez pas sur leur règle brutal charge, les piggybacks ne sont pas là pour charger à moins d'avoir un plan précis. En chargeant vous avez des chances de vous retrouver en dehors du bonus d'armure de la BE, et surtout vous ne serez pas en shield wall.

À Warmachine plus on a de bonus défensif mieux c'est, des piggyback avec seulement Impervious Flash ça ne tank pas trop, les mêmes avec en plus le shield wall ça commence à très bien résister et avec en plus le bonus de BE on obtient une unité qui est extrêmement pénible à tuer. Si vous enlevez l'un de ces 3 buffs ils deviennent beaucoup plus faciles à tuer, donc votre objectif ça devrait être de toujours les avoir

actifs. On obtient une unité assez lente qui ne fait pas trop de dégâts, mais plus la partie dure plus ça va être pénible pour votre adversaire de les tuer. Par contre attention à tout ce qui peut créer des terrains difficiles chez l'adversaire : vos piggybacks sont déjà lents de base, mais sans pathfinder ils peuvent rapidement se retrouver à bouger de 2,5ps par tour.

En général les listes avec des Piggybacks les jouent par 2, avec des Twilights Sisters à côté pour les remettre en jeu et des unités qui frappent fort derrière (comme les Neigh Slayers) pour quand même tuer les figurines adverses. Certains casters peuvent leur permettre de frapper plus fort via Fury ou Curse of Shadow par exemple, mais les Piggybacks restent une unité avec 5 attaques MAT 6 et POW 13 donc les buffs seront souvent plus efficaces sur d'autres unités qui sont là pour taper.

Globalement comme d'habitude avec Grymkins il faut regarder les synergies : des Piggybacks c'est pas mal, mais des Piggybacks avec le bonus d'armure du Death Knell et la récursion des Twilight Sisters ça devient très fort.

Neigh Slayers

Les Neigh Slayers représentent la cavalerie accessible aux Grymkins. Déjà on peut noter qu'ils sont assez particuliers parce que c'est la seule cavalerie du jeu sur small base avec 1 seul pv, on a donc plus affaire à un mixte entre infanterie et cavalerie qu'à une vraie cavalerie classique. Les Neigh Slayers ont une vitesse de 6, 13/14 en DEF/ARM et une attaque POW 7 avec une range spéciale. Encore une fois le profil ne fait pas rêver, surtout couplé au fait que les figurines n'ont qu'un pv et coûtent assez chères. Au niveau des capacités on retrouve :

Retentless charge, qui donne pathfinder en charge. Pour une unité qui compte presque uniquement sur sa charge pour faire des dégâts c'est plus qu'utile, ça leur évite de se retrouver bloqués au premier mur venu.

Reposition 3, comme sur toutes les cavaleries. C'est toujours utile pour se replacer après la charge et être moins exposé ou moins groupé, vu que les Neigh Slayers n'aiment pas du tout se faire taper dessus il va falloir compter sur cette reposition pour les garder en vie.

Sur leur lance, on retrouve les règles Armor Piercing qui divise par 2 l'armure ennemie lors des attaques, et Lance qui donne une portée 0 à votre arme à moins qu'elle ne charge. Lorsqu'ils ne chargent pas, vos Neigh Slayers sont donc limités à leur attaque de monture. Ne pas oublier que

si votre figurine ne fait pas 3ps lors de sa charge elle ne comptera pas comme faisant une attaque de charge, donc votre lance sera inutilisable.

Avec toutes ses règles on arrive sur un profil très tranché : soit le Neigh Slayer charge et il sert à quelque chose, soit il ne charge pas et il sert à rien. Il n'y a pas vraiment d'alternative ici, pendant votre tour vous devez charger si vous voulez tirer quelque chose d'un Slayer. En charge vous avez Pathfinder, une lance Armor Piercing, 3D pour toucher grâce à la règle de cavalerie et un boost des dégâts grâce à la charge, plus les potentielles attaques d'impact. Si vous ne chargez pas vous avez une attaque POW 9.

Les forces et faiblesses de l'unité sont donc assez rapides à voir, tout ce qui vous empêche de charger va être très problématique : le sort Rebuke qui empêche à l'unité de donner un ordre, les feats de contrôle qui bloquent les charges, les figurines adverses avec des règles spéciales qui empêchent les charges ou tout simplement des figurines qui vous courrent dessus pour vous empêcher de faire 3ps (le principe du Jam). Tous ces effets rendent vos Neigh Slayers inutiles, par contre s'ils arrivent à charger ils tapent relativement fort, surtout avec les buffs de dégâts disponibles aux Grymkins.

En général on essaie de les jouer avec des unités qui vont leur servir d'écran, les Piggybacks sont parfaits pour ça parce qu'ils sont très résistants au tir. C'est là que leur small base devient intéressante : contrairement à une cavalerie classique on ne vous voit pas derrière les autres infantries donc vous pouvez un minimum esquiver les tirs. Des casters comme le King of Nothing et son mur de clouds ou The Dreamer et son aoe qui donne cover sont également intéressants. Globalement les Slayers sont une très bonne unité de seconde ligne, à l'abris des tirs et du jam adverse. S'ils deviennent exposés à quoi que ce soit ils vont vite devenir inutile, leur hantise étant de ne pas pouvoir charger.

Dread Rots

Les Dread Rots sont l'infanterie de base Grymkins, on peut les comparer à des Bane Warriors moins chers et moins efficaces. Vitesse 5, une attaque POW 10 range 1 avec weapon master, MAT 6, DEF 12, armure 14 et tough. C'est très classique, et vu le faible coût de l'unité les stats sont plutôt bonnes pour de l'infanterie weapon master avec tough. Ils disposent de 2 capacités :

Bag Man, qui permet d'annuler le tough adverse et de remove from play les figurines adverses tout en collectant leurs corps (attention c'est obligatoire, donc ce n'est pas possible de tuer une figurine et que la BE récupère le corpse directement). Un Dread Rots ne peut avoir qu'un corpse et ne peut pas s'en servir directement, il sert juste de stockage temporaire.

Virtual You Can Neither Raise Or Buy, qui permet aux figurines alliées pendant leur activation de passer à 5ps d'un Dread Rots et de récupérer le corpse qu'il a collecté. C'est le seul moyen pour les Dread Rots d'utiliser leurs corps : en les donnant aux figurines alliées.

L'avantage principal du Dread Rots c'est que l'unité n'est vraiment pas coûteuse et qu'ils rentrent facilement dans les listes. On aime bien avoir de l'infanterie à disposition pour qu'elle meurt et que ses corps soient récupérés par le Death Knell, les Dread Rots sont parfaits dans ce rôle. Ils résistent suffisamment bien avec leur règle tough, et

s'ils survivent ils peuvent être un vrai problème pour l'adversaire à cause de leur puissance de frappe qui est très bonne pour de l'infanterie (en plus d'annuler le tough). En plus de ça s'ils arrivent à tuer des figurines ennemis les corps ne sont pas perdus, et vous avez simplement à avancer une beast lourde ou votre Death Knell à 5ps des Dread Rots pour récupérer les précieux corps.

Au final les Dread Rots rentrent dans beaucoup de listes. Ils apportent aussi à l'armée une autre source de remove from play, par exemple si vous jouez uniquement des beasts lourdes et des Dread Rots toute votre armée va remove from play les figurines tuées, ce qui est parfois très pénible pour votre adversaire. C'est donc une très bonne unité, attention néanmoins à ne pas en abuser : leur absence de pathfinder est quand même pénible et les rend relativement lents et prévisibles.

Hollowmens

Les Hollowmens sont la seule unité de tir Grymkins. Leur profil n'est pas très loin d'être le pire du jeu, avec un 12/12 en DEF/ARM extrêmement faible, 5 de RAT et une vitesse de 5. Ils ont un tir range 10 POW 11 et une attaque de corps à corps range 1 POW 9. Ils peuvent heureusement faire des attaques combinées à distance, et surtout ont accès à Eyeless Sight qui leur permet d'ignorer les clouds, le concealment et le stealth pour compenser leur faible RAT. Leur UA, le Lantern Man, ajoute une règle spéciale et une capacité magique en plus des capacités de base de l'unité.

Brutal Charge, qui rajoute +2 aux dégâts des attaques de charge. Ça permet de charger à POW 11 ce qui est correct, par contre leur MAT reste à 5.

Apparition, qui permet de placer les figurines à 2ps au début du tour. C'est toujours utile pour se désengager, avancer plus vite, passer devant une autre figurine et plus globalement pour se repositionner. Vu qu'ils n'ont pas Pathfinder ça leur permet de se cacher derrière un mur, d'apparition devant le mur et de pouvoir charger par exemple.

Blood-Bound (UA), qui permet à l'unité de remettre en jeu une figurine morte précédemment à chaque fois qu'un membre tue une figurine net de remove from play, mais uniquement sur les figurines vivantes. Si la capacité marchait aussi sur les morts-

vivants elle serait plutôt forte, mais il n'y a actuellement pas assez d'infanterie vivante sur les tables pour que ce soit vraiment rentable. C'est le principal moyen défensif de l'unité, attention à tout ce qui remove from play vos figurines qui ne pourront du coup pas revenir en jeu.

Deux sorts sur l'UA. Ghost Light qui cible une figurine à 10ps et qui permet de la faire avancer de 3ps si on touche, malheureusement ça ne fonctionne que sur les warriors models. Obscuring Mist qui donne concealment à l'unité, ce qui est toujours bien pour compenser leur faible DEF.

L'unité coûte assez cher au final avec son UA (16pts) pour 10 figurines qui tirent. Le problème principal des Hollowmens c'est qu'on ne trouve pas assez d'infanterie vivante dans les listes adverses pour qu'ils soient vraiment rentable, ils ont des stats défensives de victimes et sans leur récursion ils risquent de mourir trop vite. Du coup leur intérêt va beaucoup dépendre de si vous avez de quoi ré-invoquer vos Hollowmens ou pas, et en général la réponse sera non. En soit l'unité n'est pas mauvaise, on a des tireurs qui peuvent apparaître de 2, forfeit, tirer à 10 en ignorant le stealth et les clouds et faire des attaques combinées. C'est juste frustrant d'avoir une UA qui ne servira à rien dans certaines parties.

Au final la question principale de cette unité

c'est « est-ce qu'on doit mettre l'UA ou pas ? « , vu que vous allez payer 3pts pour avoir soit une figurine qui ne sert à rien soit une règle très forte. En général il vaut quand même mieux la mettre tellement c'est fort dans certains cas.

À noter qu'on a des tireurs qui chargent à 11 avec apparition, et qui tapent POW 11 en charge. Avec un petit buff supplémentaire (type Fury) on arrive vite à une unité qui peut faire des dégâts corrects au corps à corps. Ils peuvent être utiles dans beaucoup de listes, et ça rajoute un peu de tir à la faction qui en manque cruellement pour pouvoir aller menacer certaines figurines de soutien adverses.

Murder Crows

Les Murder Crows sont l'unité légère d'infiltration Grymkins. Ils ont un 13/12 en DEF/ARM compensé en partie par leur règle Stealth, une très bonne vitesse de 7 et une attaque POW 9 magique au corps à corps. Ils disposent également de Déploiement Avancé ainsi que de Pathfinder. À noter qu'en Theme Force « Bump in the Night » une unité de Murder Crows dispose également d'Ambush. Leur prix est dans la range habituelle pour ces unités de 6 figurines, à 9pts ce n'est pas excessif. Ils disposent de deux capacités :

Gang, qui donne un bonus de +2 pour toucher et aux dégâts si on attaque une figurine dans la zone de corps à corps d'une autre figurine de notre unité. Ça compense plutôt bien leur faible MAT/POW, par contre avec leur range de 0.5ps on peut avoir des problèmes pour bien placer tous nos Crows et maximiser leurs dégâts.

Prey, qui donne un autre bonus de +2/+2 pour toucher et aux dégâts mais cette fois-ci contre une unité choisie en début de partie, si l'unité meurt on peut passer la Prey à une autre unité. C'est une règle assez compliquée à utiliser vu que votre adversaire peut souvent s'arranger pour que l'unité ciblée ne reste pas en face de vos Crows, mais le bonus est toujours bon à prendre.

Le but de cette unité va être d'opérer en solo sur la table pour gêner l'adversaire, contester les zones et tuer des cibles

fragiles. Contrairement à des unités comme les Dread Rots qui sont là pour être jouées à côté du Death Knell pour récupérer des corps par exemple, les Crows sont là pour permettre à l'armée de s'étendre sur la table. L'avantage étant qu'ils ne coûtent pas très cher pour une bonne mobilité, et que leur stealth devrait leur permettre de survivre quelques temps aux tirs.

Une fois au corps à corps dans le cas idéal vous obtenez une attaque MAT 10 POW 13 par figurine contre votre Prey, en général vous aurez simplement une attaque MAT 8 POW 11 ce qui est largement suffisant pour tuer des cibles fragiles ou des jacks légers en charge. Une fois qu'un Crow charge ne vous attendez pas trop à le rejouer ensuite par contre, vu leurs faibles stats défensives ils vont très probablement mourir au tour suivant.

Au niveau de la Prey n'essayez pas de jouer directement autour, en général votre adversaire va pouvoir s'arranger pour que vous n'ayez pas accès facilement à votre Prey. Le mieux c'est probablement de la mettre sur un jack lourd adverse, une unité de première ligne ou la figurine que vous allez probablement tuer en premier : si vous tuez votre cible avec n'importe quelle autre unité vous allez pouvoir replacer la Prey sur une unité à portée des Crows. C'est en général le meilleur moyen de s'assurer

d'avoir la Prey au bon endroit, et il vaut mieux éviter de la mettre sur un solo adverse que votre adversaire pourra cacher et qui ne mourra pas rapidement.

Les Murder Crows sont une bonne unité à prendre lorsque vous jouez le thème « Bump in the Night », ils gagnent Ambush en plus de leurs règles ce qui est toujours pratique. Plus généralement c'est la seule unité Grymkins qui est faite pour jouer en solo et pas en groupe avec le reste de l'armée donc c'est toujours un bon outil à avoir dans une liste.

Twilight Sisters

Les Twilight Sisters sont une unité de 2 figurines de soutien. Elles ont un profil assez classique pour ce genre de figurine, une bonne DEF de 14 avec une faible armure de 11, vitesse 6 et une attaque POW 10 magique. Elles ont accès à Pathfinder, ce qui est toujours bien pour aller se positionner au bon endroit pour lancer leurs sorts. Malgré leur apparence très différente les deux figurines ont accès aux mêmes sorts avec une Magic Ability de 7 :

Death Rattle, une attaque magique range 8 POW 12 qui permet de faire faire une attaque à une figurine tuée et de la remove from play. C'est toujours utile, surtout avec leur bon score de Magic Ability.

Heal, un soin base to base de D3+1pv. La faction a déjà beaucoup de moyens de se soigner donc ce n'est pas la capacité qu'on utilise en priorité, mais là encore c'est toujours utile à avoir surtout en fin de partie.

Grim Returns, qui permet de cibler une figurine à 5ps et de remettre une figurine avec 1pv dans son unité qui ne pourra pas faire d'action de combat ce tour. C'est la capacité qui fait qu'on prend les Twilight Sisters, vu qu'elles y ont accès toutes les 2 ça permet de remettre en jeu 2 figurines par tour. Si vous arrivez à les tenir en vie pendant toutes la partie vous allez remettre 10 ou 12 figurines en jeu, ce qui rembourse largement leur prix.

En plus de ces 3 sorts, elles disposent sur

leurs armes de Brutal Charge (+2 aux dommages en charge) et surtout Grievous Wounds qui empêche le soin pendant un tour. Il y a déjà le Death Knell qui empêche le soin potentiellement, mais ne pas oublier cette source en plus de Grievous Wounds qui peut permettre de bloquer le soin pendant un tour sur une beast que vous n'avez pas tuée.

En général on prend les Sisters uniquement pour leur Grim Return, dans une liste avec de l'infanterie coûteuse. Elles vont le mieux avec des Piggybacks ou des Neigh Slayers, les premiers parce que ça va vite devenir insupportable pour votre adversaire de re-tuer en boucle des figurines aussi résistantes, et les seconds parce que ça va vous assurer de maintenir à flot votre unité qui frappe fort tout au long de la partie. C'est un support assez indispensable aux Piggybacks, sans récursion vous allez les perdre au fur à mesure alors qu'avec Grim Return ils ne mourront jamais tant que vous en gardez un en sûreté.

Le soutien des Sisters est du coup très dépendant de la capacité de l'adverse à remove from play vos figurines, ce qui vous empêchera d'utiliser Grim Return donc il vaut mieux garder un œil sur les figurines avec du Snacking ou des capacités de collecte des corps qui sont souvent liées à du remove from play.

C'est globalement une très bonne unité de soutien, qui est par contre assez fragile et votre adversaire va rapidement remarquer que c'est plus facile de tuer les Sisters que de tuer en boucle vos Piggybacks. Donc protégez les, cachez les derrière des figurines résistantes et n'oubliez pas que chaque tour où elles restent en vie c'est un tour où vous remettez 2 figurines en jeu.

Mad Caps

Les Mad Caps sont l'artillerie Grymkins, ou du moins ce qui s'en rapproche le plus. Pour 4pts vous obtenez une unité de 3 figurines avec un Boss 13/15 en DEF/ARM et 5pv, et 2 grunts 13/11 avec une aoe 3 range 6 POW 12 qui met le feu continu. Côté mouvement on avance à 5 si les grunts sont proches du leader, et l'unité a advance deployment. Au niveau des capacités on a :

Cask Tapper, qui permet de placer en jeu D3 Cask Imp, à 4ps du Boss. C'est le principal intérêt du Mad Caps : mettre en jeu des Cask Imp. Par contre vu qu'on a 2 Cask Imp pour 1pts et que le Mad Caps coûte 4pts ça veut dire qu'il doit au moins survivre jusqu'au tour 4 pour mettre en jeu 4pts de Cask Imp. Et survivre aussi longtemps pour une figurine aussi fragile c'est pas forcément très simple.

Vent Fumes, La deuxième capacité intéressante : à 3ps de vous les figurines vivantes (amies comme ennemis) sont immunisées au knockdown et sont push de D3ps dans une direction aléatoire après chaque attaque contre elles. Le principal intérêt ici c'est l'immunité au KO.

Catastrophic Explosion, quand le Boss meurt vous lancez 2D6+3 et vous choisissez un point sur la table à cette distance. À partir de là vous déviez normalement avec le gabarit, et vous placez une AOE 4 qui fait une POW 12 avec feu continu. Pourquoi pas, contre une liste avec beaucoup d'infanterie

ça peut toucher des choses intéressantes même si c'est relativement aléatoire.

Cette unité à 2 intérêts principaux : immuniser au KO les figurines proches, et invoquer des Cask Imps. Son principal problème étant les règles très aléatoires des Cask Imps qui vont compliquer son placement. Vu que les Cask Imp explosent sur un 6 ou quand ils touchent quelque chose vous les voulez devant votre armée, à plus de 2ps du reste pour ne pas être dans l'aoe s'ils explosent. Sauf que vous les placez à 4ps de votre artillery, du coup rien qu'en en invoquant 2 vous allez rapidement vous bloquer ou avoir des Cask Imp proches les uns des autres, et le moindre 6 sur leur mouvement va les faire exploser.

Pour moi il y a beaucoup trop de problèmes de placements, vous voulez être à 5ps de la BE pour le bonus d'armure mais à bonne distance de tout le reste pour pouvoir placer vos Cask Imps, vous voulez être devant l'armée pour que vos Cask Imps servent mais vous ne voulez pas être trop exposé, et dans certains cas vous voulez être proche de vos beasts lourdes / caster pour les immuniser au KO. Globalement vous voulez être à tous les endroits où vous ne pouvez pas être à cause de la règle aléatoire des Cask Imps donc ça semble compliqué à bien placer.

L'avantage de ce Mad Caps c'est que si vous en jouez 2 et que votre adversaire joue

- 52 Trapperkin
- 54 Lady Karianna
- 56 Witchwood
- 58 Lord Longfellow
- 59 Gremlin Swarms
- 61 Glimmer Imp
- 62 Cask Imp

NB : cliquer sur les cartes



Trapperkin

Le Trapperkin est un solo assassin accessible aux Grymkins. Comme tous les solos du genre on retrouve une bonne DEF de 14, une armure faible de 11, une bonne vitesse de 7, une attaque POW 9 weapon master et magique, ainsi que pathfinder et déploiement avancé. Le profil est assez classique, à noter que le Trapperkin coûte 3pts alors qu'en général les solos sont à 4. Au niveau des compétences :

Backstab, qui donne un dé en plus sur les dégâts et la touche lorsqu'on est dans le dos de notre cible. Couplé à weapon master et une charge on arrive à 5 dés de dégâts ce qui devrait permettre de tuer la plupart des figurines adverses et même d'endommager certains jacks.

Dodge, permet de bouger de 2ps si on vous rate avec une attaque. C'est toujours, utile, et ça évite surtout que votre adversaire puisse juste vous envoyer 3 figurines d'infanterie dessus en partant du principe qu'il y en a bien une qui va toucher. S'il fait ça et que la première rate les suivantes ne seront plus à portée.

Sprint, permet au Trapperkin de rebouger de son mouvement à la fin de son activation s'il a tué quelque chose. Ça devrait l'aider à survivre, même si sans stealth une fois qu'il a chargé il risque de mourir sur le premier tir boosté qui passe.

Trap Door (action), permet de remplacer le Trappekin par un marqueur. Ensuite au

début de chaque tour vous pouvez choisir de placer le Trapperkin à 3ps de ce marqueur. C'est plutôt fort, ça va vous permettre de courir T1, avancer T2 et vous cacher. Ensuite si l'adversaire avance ses figurines devant votre marqueur vous pouvez sortir le Trapperkin et charger de dos.

Le Trapperkin c'est plutôt fort, surtout grâce à sa règle Trap Door. Une fois que vous êtes positionné ça vous offre énormément de possibilités et ça peut rapidement gêner votre adversaire. Le Trap Door vous permet d'avoir une figurine qui va aller contester un objectif ou une zone un peu quand vous voulez, vous pouvez très bien le garder caché pendant 3 tours et le sortir ensuite quand vous n'avez plus rien d'autre pour contester. Sur les parties qui vont se jouer au scénario c'est assez utile d'avoir ce genre de figurines, il ne va servir à rien d'autre mais ça peut vous permettre de temporiser suffisamment pour gagner une partie.

Son utilisation principale va être plus simple : tuer une figurine adverse, sprint quelque part et prier pour survivre un tour. Le problème du Trapperkin c'est qu'il a seulement MAT 6 donc il a absolument besoin de son bonus de Backstab pour toucher efficacement, surtout qu'il a une seule attaque. Par contre s'il arrive à charger de dos il monte à 26 ou 27 dégâts de moyennes, ce qui va vous permettre de tuer la plupart des figurines du jeu et de pas mal

endommager les jacks légers. Si vous ne pouvez pas charger de dos allez-y en marchant, de toute façon c'est plus rentable pour vous de faire une attaque normale de dos qu'une attaque de charge de face. Si vous ne pouvez faire ni l'un ni l'autre gardez-le en réserve un tour de plus, contre la plupart des armées il va décéder dès qu'il va sortir donc ne le sortez pas pour rien !

Lady Karianna

Lady Karianna est le solo de soutien pour les beasts de la faction. Elle a un profil assez classique pour un solo de soutien, DEF 13, ARM 12, vitesse de 6 et une attaque de corps à corps anecdotique. Elle a accès à 3 actions spéciales et une capacité :

Enrage (action), qui permet de donner +2 en force à une beast. C'est la raison principale qui fait qu'on prend Karianna dans les listes, avec tous les buffs accessibles aux casters Grymkins on se retrouve vite avec des beasts qui ont +4 en force ou un équivalent. Normalement vous allez passer votre partie à utiliser cette action, que ce soit sur vos beasts lourdes ou vos beasts légères il y a tout le temps quelqu'un qui veut un +2 en force.

Ancillary Attack (action), qui permet à une beast de faire une attaque de tir ou corps à corps hors activation. Il n'est pas possible de booster pendant cette attaque vu que ce n'est pas pendant l'activation, c'est surtout intéressant sur les Frightmare pour obtenir un tir en plus. Sinon ça sera quasiment tout le temps plus rentable de mettre +2 en force plutôt qu'une attaque, même si ça vous servira de temps en temps pour tuer quelque chose qui bloque votre beast avant son activation.

Shepherd's Call (action), permet d'enlever une fury sur toutes les beasts à 3ps. Toujours utile dans une liste, même si en thème force Dark Menagery il y a déjà les

Gremlins Swarms pour aider à la gestion de la fury et en général on préfère lancer un Enrage.

Sorrowful Rampage, si votre adversaire tue Karianna via une attaque toutes vos figurines ont un bonus de +1 pour toucher et pour blesser au prochain tour. Attention l'effet s'active tout le temps au prochain tour, donc si elle meurt sur une free strike vous n'aurez pas le bonus pour le tour en cours. C'est très pratique, parce qu'en général ça dissuade votre adversaire de la tuer avant les gros tours d'engagement : avoir +1/+1 sur toute son armée c'est relativement fort, et surtout plus fort que juste un +2 en force sur une beast.

Lady Karianna est un excellent solo de soutien, ne serait-ce que grâce à enrage et sa capacité si elle meurt. Elle permet de monter vos beasts lourdes suffisamment haut en force pour tuer n'importe quoi, et à votre beasts légères de taper assez fort pour aller menacer énormément de choses en face. Vous allez normalement passer votre partie à lancer des Enrage sur vos beasts, avec de temps en temps une Ancillary Attack pour dégager un chemin. Globalement vous allez la prendre dans toutes vos listes en Dark Menagery parce qu'elle apporte énormément de puissance de frappe.

L'avantage de cette figurine c'est que vous n'avez aucun remord à la faire courir dans une zone pour contester ou la mettre à un

endroit où votre adversaire peut la tuer. Avoir +1/+1 sur l'ensemble de votre armée c'est beaucoup plus fort qu'un simple +2 en force sur une beast, ne pas oublier que ça fonctionne aussi sur les tirs et les sorts. Attention cependant à tout ce qui peut la tuer sans être une attaque, donc tout ce qui est electro-leap ou dommage collatéral par exemple vu que ça ne va pas activer votre bonus.

Witchwood

Witchwood est un arbre accessible aux Grymkins, pour le coût de 5pts on obtient un solo sans mouvement avec une ARM 18 et 10pv, 2 attaques POW 15 à 2ps et un tir range 8 qui ne fait pas de dégâts. Le profil défensif est correct, les attaques POW 15 aussi, et la figurine dispose de déploiement avancé pour gagner quelques ps au début de la partie.

Dual Attack, qui permet de faire des attaques à distances et de mêlée pendant la même activation. Ça permet à Witchwood de faire son tir puis taper, ce qui est un peu le principe de base de la figurine.

Hunter, permet d'ignorer le concealment ou le cover histoire de mieux toucher au tir. On obtient un tir relativement correct avec sa RAT 7 de base.

Immovable, qui empêche de bouger et qui permet d'être touché auto au corps à corps. C'est un arbre, vous vous attendiez à quoi ?

Prowl, permet d'être stealth lorsqu'on a concealment.

Strange Growth, pour se place à 5ps une fois par tour et qui immunise au place sinon (donc pas de Telekinesis dessus par exemple). C'est son seul moyen de mouvement, et ça ne permet que de faire 5ps par tour.

Sur son arme de tir, Black Penny pour ignorer les pénalités de tir au corps à corps et Bewitch pour faire faire un mouvement et une attaque à une figurine de warrior vivante

touchée par son tir.

Je ne sais pas trop quoi penser de cette figurine, taper POW 15 c'est bien mais quand on ne peut pas charger et qu'on bouge uniquement à 5ps c'est tout de suite moins impressionnant. Défensivement c'est plus que correct, on monte à ARM 20 et 10pv à côté du Death Knell donc c'est relativement pénible à tuer sans y investir quelques ressources. Son problème est assez simple en fait : son tir ne fonctionne que contre les warrior livings models, et sans son tir il faut bien avouer que la figurine ne sert pas à grand chose. Le problème étant qu'il n'y a pas beaucoup de warrior contre qui ça soit rentable d'utiliser le tir, et non l'utiliser pour bouger un leader et mettre son unité hors formation n'est pas une solution vu que votre adversaire peut simplement tuer son leader avant d'activer l'unité.

Globalement je ne vois pas trop à quoi sert cette figurine en fait, c'est même pas une question de prix mais c'est juste qu'elle ne fait rien d'intéressant et que même pour 3pts je ne la mettrai probablement pas dans une liste... Quand en plus elle se retrouve en concurrence avec des solos comme les Traperkins ou les Glimmer Imps qui ont un bon impact sur la table j'ai vraiment du mal à l'utiliser. C'est dommage parce que la figurine est vraiment jolie, mais je ne vois pas à quoi ce qu'ils ont voulu en faire. Il lui manque une règle comme Dark Shroud ou

un effet qui remet une figurine dans une de vos unités quand elle tue quelque chose, en l'état c'est pour moi la plus mauvaise figurines de la faction.

Lord Longfellow

Lord Longfellow est le solo de tir accessible aux Grymkins. Il coûte assez cher avec ses 6pts, mais dispose de très bonnes statistiques. Vitesse 7, RAT 7, DEF 16, armure 12, pistolero et pathfinder, ainsi que 2 tirs range 10 POW 10. On regrette un peu l'absence de Stealth mais la très haute DEF est là pour compenser. Il a surtout des capacités très utiles :

Circular Vision, qui empêche l'adversaire d'avoir le bonus d'attaque de dos.

Finisher, qui donne 1 dé en plus aux dégâts contre les figurines blessées. Ça permet à Longfellow de tirer assez fort tant que sa cible a plusieurs pv et est blessée, il ne sera pas trop efficace contre l'infanterie haute armure mono pv par contre.

Fortune Hunter, qui donne un dé en plus aux dégâts et à l'attaque contre les characters. Ça marche contre pas mal de choses, en allant des solos aux jacks en passant par les UA, le seul critère étant que la figurine soit un character. Cette capacité fixe assez bien le rôle de Longfellow : tuer les characters adverses. Vu qu'ils ont souvent plusieurs pv il profitera de son Finisher, et avec Fortune Hunter on arrive à des attaques à 4 dés de dégâts ce qui permet de blesser même les gros jacks.

Reciprocate, qui permet de faire un tir de riposte lorsqu'il est raté par une attaque. Ça va éviter que votre adversaire essaie de le tuer à la saturation au tir, sinon il va

rapidement perdre des figurines gratuitement à chaque fois qu'il rate sa touche. Par contre attention à tout ce qui a plus de range que Longfellow, il ne pourra pas utiliser cette règle si l'adversaire est hors de portée.

Swift Hunter, permet de bouger de 2ps après avoir tué une figurine. Toujours utile à avoir pour se replacer, notamment se remettre à couvert après avoir tiré ou se cacher derrière une forêt.

Sur son arme, Black Penny pour ignorer les pénalités de tir dans un corps à corps. Ça permet à Longfellow de continuer de tirer même une fois les figurines engagées, et d'être globalement plus utile tout au long de la partie.

On a ici un très bon solo de tir, qui est certes un peu cher mais vu qu'on peut l'avoir gratuitement via la théme force Bump in the Night ce n'est pas trop un problème. C'est un solo très versatile, qui est par contre assez conditionné par la présence ou non de Characters dans la liste en face. Il peut très rapidement tuer n'importe quel solo character à 17ps avec ses 2 tirs, le premier servant à blesser et le deuxième achève avec le Finisher. Contre des jacks characters il peut également faire pas mal de dégâts, contre de l'armure 19 déjà blessée il va faire 10pv en moyenne par exemple ce qui est plus que correct.

Son problème principal va être le même que les Trapperkins : il n'a pas Stealth, et

Gremlin Swarms

Les Gremlin Swarms sont des figurines accessibles aux Minions et aux Grymkins. Pour 3pts on obtient un solo sans arme, avec 13 de défense et 12 d'armure, stealth, incorporeal et une vitesse de 6. Les 2 mots importants sont ici sont stealth et incorporeal, 2 règles qui sont très pénibles pour votre adverse lorsqu'elles sont mises ensemble.

Annoyance, donne un malus de 1 pour toucher aux figurines vivantes à 1ps. Ça sert de temps en temps quand on ne l'oublie pas, c'est dommage que le malus s'applique uniquement sur les vivants.

Apparition, permet de se placer à 2ps au début du tour. Toujours utile pour se désengager d'une figurine avec arme magique ou gagner 2ps de mouvement tout simplement.

Mischief, lorsqu'un jack ou une battle engine commence son activation base to base avec cette figurine lancez un D3 : sur 1 il subit -2 en SPD, sur 2 -2 pour toucher et sur 3 -2 aux dégâts. Ça peut rapidement ruiner la vie d'un jack, ne pas oublier que ça fonctionne aussi sur les attaques de tir. En général ça va forcer votre adversaire à tuer le Gremlin avant d'activer son jack ou à le bouger en dehors de son activation.

Sabotage (action), qui enlève D3+3pv dans la colonne de votre choix sur un jack ou une BE et empêche le soin pendant 1 tour. C'est plutôt fort, vu que 5 ou 6pv ça casse très vite un système d'un jack et vu qu'on choisit la

colonne on peut finir les systèmes importants comme le cortex ou le mouvement sans que l'adversaire puisse réparer ensuite.

Le Gremlin Swarm est assez ignoré par les factions qui pouvaient l'utiliser depuis sa sortie, mais il fait son grand retour en Grymkin (notamment parce qu'il est gratuit en thème force Dark Menagery). C'est une figurine qui est ultra utile tout au long d'une partie grâce à son incorporeal et son stealth : vous allez pouvoir le poser au bout d'une zone ou à côté d'un drapeau et votre adversaire va devoir mettre des ressources énormes pour le tuer. Il faut soir un tir arme magique qui ignore le stealth, soit un arc node, soit un spray magique ou ce genre de choses. Au final les moyens de le tuer à distance ne sont pas si nombreux que ça, et ça fait du Gremlin Swarm un excellent outil pour temporiser au scénario et contester les zones.

En plus de son aide au scénario la figurine est très forte contre Warmachine. Contre Hordes elle peut de temps en temps mettre son malus pour toucher mais c'est assez secondaire, alors que contre du Warmachine elle peut vraiment utiliser toutes ses capacités ! Le Sabotage est vraiment bien, vous pouvez le faire en étant à 8ps d'un jack (2ps d'apparition et mouvement de 6) et ça va rapidement être pénible pour votre adversaire s'il ne tue pas le Swarm : en 2 tours (ou avec 2 swarms) vous pouvez

casser un système sur quasiment tous les jacks, et ça ne sera pas possible de le réparer au tour suivant. Même chose contre les BE, D3+3 ça ne semble pas si énorme que ça mais avec 2 Swarms qui restent en vie pendant 4 tours on arrive vite à 40 dégâts sur les jacks adverses. À noter que ce n'est pas une attaque donc vous ne perdez pas votre incorporeal en l'utilisant.

Les Gremlin Swarms sont vraiment bons, il ne faut pas les sous estimer. Vu que Grymkin aime jouer grouper autours du Death Knell il y a souvent des problèmes pour contester au scénario efficacement, et c'est là que les Gremlin Swarms sont très utiles : si votre adversaire n'a pas d'arme magique de corps à corps de disponible et qu'il n'a pas grand chose pour ignorer le stealth il ne va jamais pouvoir tuer votre Gremlin Swarm, ce qui vous permet de gagner énormément de temps au scénario.

Glimmer Imp

Le Glimmer Imp est un solo de soutien. Vitesse 6, une DEF/ARM de 14/10, une attaque range 0.5 qui ne fait pas de dégâts, Eyeless Sight et Stealth pour 4pts. Ce qui est intéressant c'est surtout ses capacités :

Paralyzing Gaze, qui donne -2 en DEF aux figurines à 5ps et dans la ligne de vue de l'Imp. Ne pas oublier que Eyeless Sight permet de voir à travers les clouds, ça vous servira une fois dans votre vie mais ça peut être important ! C'est la capacité qui fait qu'on prend un Imp, mettre -2 en DEF aux figurines à 5ps juste en courant au milieu c'est plutôt pas mal, surtout dans une faction comme Grymkin où il n'y a pas grand chose pour améliorer la touche. À noter que pour une fois ce n'est pas limité à un type de figurines, ça fonctionne aussi bien sur les figurines vivantes que sur les jacks.

Sur son arme, Eye Thief et Scoop qui permettent de faire un point de dégât auto si l'attaque touche et de mettre Blind sur les figurines vivantes et mort vivantes. Blind met -4 en MAT et DEF, empêche les charges et équivalent oblige la figurine à forfeit son mouvement ou son action et peut être shake par les jacks ou les casters. Ça permet de rajouter encore un autre malus de DEF sur une beast vivante adverse par exemple, par contre il faut réussir à toucher avec la MAT 5 de l'Imp (7 avec son Paralyzing Gaze).

L'utilisation de ce solo est assez simple : il met des malus de DEF où vous en avez

besoin. Attention à la restriction en ligne de vue, il faut bien placer votre Imp et penser à où vous aller vos figurines ensuite parce qu'on a vite fait de bloquer une ligne de vue en faisant charger une beast lourde devant l'Imp. Ça va souvent être compliqué de bien le placer pour optimiser les figurines en vue sans bloquer les axes de charge, donc ne vous attendez pas à réussir à mettre le Paralyzing Gaze sur énormément de figurines. Contre certaines armées ça va être très fort, contre d'autres beaucoup moins.

Le Imp est une figurine assez spécialisée, savoir s'il faut l'inclure ou non dans une liste va beaucoup dépendre de ce que vous voulez affronter avec cette liste. Il rentre en concurrence avec les Trapperkins ou les Gremlin Swarms notamment, qui sont des figurines plus utiles en général là où le Imp est plus spécialisé. L'avantage étant qu'il comble en partie une des faiblesses de l'armée qu'est la haute DEF, on va souvent en retrouver au moins un dans une des deux listes du pairing.

Cask Imp

Le Cask Imp est un solo « fun » accessible aux Grymkins. Pour 1pts vous obtenez 2 Cask Imp, qui ont des stats inexistantes : 12/11 en DEF/armure et vitesse 5. Ils ont par contre accès à déploiement avancé pour commencer un peu plus loin sur la table. Leur seule utilité est dans leurs capacités :

Alcohol-Fueled, qui permet au Cask Imp de ne jamais forfeit son mouvement et de toujours bouger d' $1D6+5$ en ligne droite. Par contre sur un 6 il explose comme sur la capacité ci-dessous.

Tempramental, lorsque le Cask Imp devient knockdown ou touche une figurine il explose, centrez un aoe 4 sur la figurine et tout ce qui est sous l'aoe prend une touche POW 14 avec le feu continu.

Que dire de cette figurine... En fait son problème c'est qu'il explose sur un 6 à chaque tour, couplé à un déplacement aléatoire. À Warmachine on aime bien maîtriser les choses, savoir où nos figurines arrivent et ce qu'elles vont faire, là vous payez des figurines qui ont 1 chance sur 6 d'explorer à chaque tour et qui vont potentiellement vous bloquer tous vos déplacements parce que vous avez pas vraiment envie de prendre le risque de prendre leur explosion dans vos lignes. Ça me semble relativement injouable à cause de ce côté aléatoire, ça va être trop compliqué à placer et à utiliser et vous ne serez jamais sûr de les garder en vie jusqu'au tour 2 ou 3.

À noter qu'ils ne sont même pas immunisés aux explosions des autres Cask Imps donc vous ne pouvez pas les mettre trop proches les uns des autres.

Vous en mettrez parfois dans vos listes parce qu'il vous reste 1pts, mais sinon c'est assez inutile. Ils peuvent être mis en jeu grâce au Mad Caps, ce qui efface certains défauts mais ça reste toujours très aléatoire. C'est dommage parce que le principe est sympa, mais trop l'aléatoire a tendance à rendre les figurines injouables à Warmachine.

