



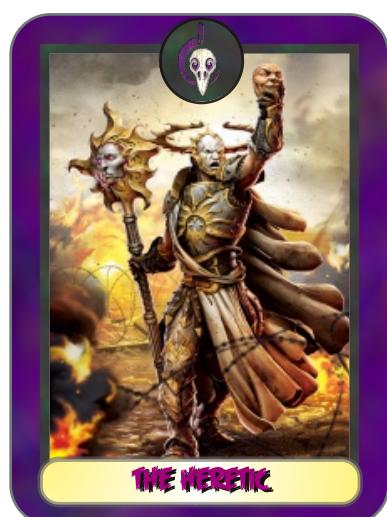
THE OLD WITCH



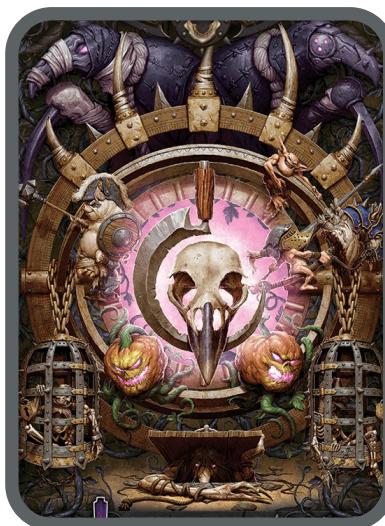
THE KING OF NOTHING



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

"First of the Defiers, the Child wants nothing more than to play and not be told what to do. Accompanied by her companion, Dolly, woe upon the fool who tries to take her grymkin toys away or tries to harm her. Only the Child decides what she gets to do, anyone else who tries will be ripped apart like a broken doll in a fit of rage."

• **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 !



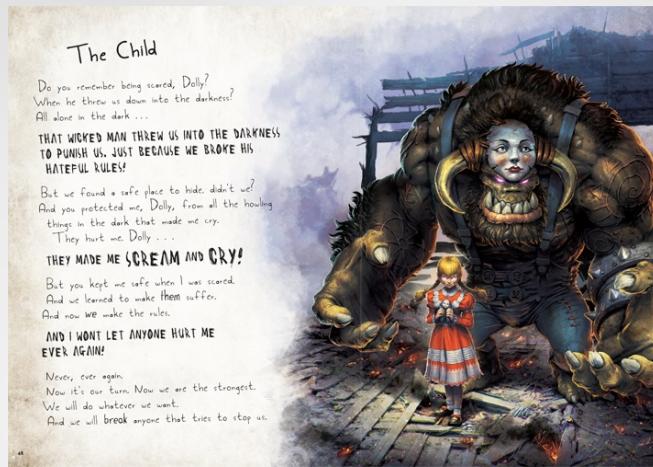
juste que le sort coûte 4 (5 avec le boost pour toucher).



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

dénormément 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 bonne 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

"Break my toys and scold me not,
my anger burns both bright and
hot."

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 thème force Dark Menagery qui est la thème 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.

Tactical tip :

vous pouvez slam une de vos figurines avec Force Hammer pour l'envoyer dans une figurine adverse et la mettre KD.

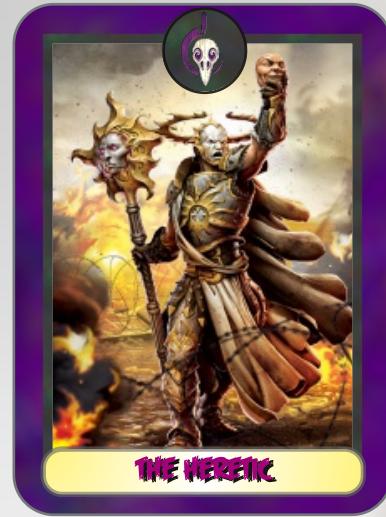
tape très fort de loin et on a un très bon caster de fin de partie. Au niveau des Arcanas on prend en général le soin (Sacrifice), parce que c'est beaucoup trop fort avec beaucoup de beasts et ça va vous permettre de gagner des parties directement. Pour la 3ème arcana il y a beaucoup de choix, on va 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.

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,



The Heretic



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 cibleable 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.

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