

Fiche technique :

The Child

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.



Au niveau des sorts The Child dispose de :

- **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 !



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 corpses 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.



Au niveau des 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 :

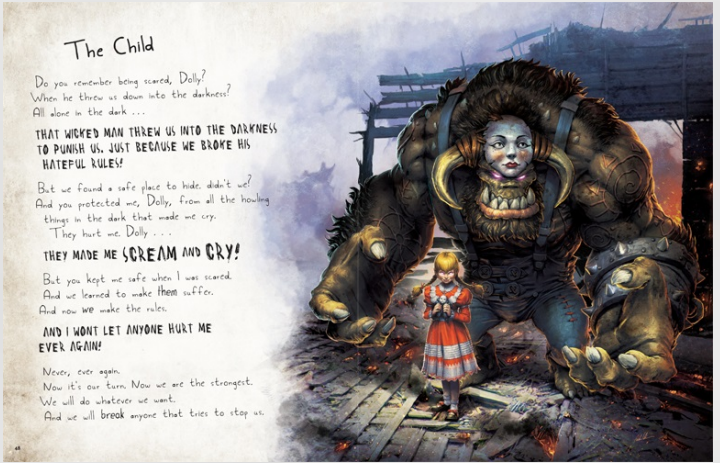
- (Child 1) The Child [+29]
- Cage Rager [14]
- Crabbit [0]
- Crabbit [0]
- Rattler [8]
- Rattler [8]
- Skin & Moans [15]
- Skin & Moans [15]
- Skin & Moans [15]
- Gremlin Swarm [0]
- Gremlin Swarm [0]
- Gremlin Swarm [0]
- Lady Karianna Rose [4]
- Dread Rots (max) [12]
- Death Knell [13]

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 corpses et enfin un peu d'infanterie pour récupérer les corpses.

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.

Difficulté	Soutien				
	Beasts	Unités	Offensif	Défensif	Distance de Menace

Fiche technique :

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 ensembles, 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 infanteries 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 !

Fiche technique :

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 Crabbit, 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 ennemies 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 infanteries 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 touche 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 utilisations 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 Crabbit 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...

Fiche technique :

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 beasts 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 ennemies) 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 ennemies 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 ennemies 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'entretien aucun sort. Ça vous fait potentiellement 4 clouds de 3ps à poser côte à côte 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

replacer 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 ennemies 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 ennemies 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 ligne 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 replacer 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 !

Fiche technique :

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 fantôme 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 fantômes 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 Fantômes. À chaque fois que vous tuez une figurine dans votre zone de contrôle vous pouvez mettre en jeu un des trois fantômes disponibles selon la taille du socle de la figurine tuée. Ces fantômes 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 fantôme, 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 Fantômes 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 fantômes ? 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 fantôme 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 fantômes 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 aller pouvoir ré invoquer des fantômes 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 Fantômes vous avez une solution simple : vous tuez la figurine adverse, faites apparaître le petit fantôme 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 votre et que vous tuez sa figurines vous aurez de quoi contester sa zone.

Il y a vraiment énormément d'utilisations à ces Fantômes, 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 Fantasma il est remove from play donc vous ne pouvez pas récupérer de corps dessus.

Après ce petit interlude sur les Fantômes 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 Fantasma 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 Fantasma 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 Fantômes 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 Fantasma 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 Fantasma 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 Fantômes 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 soutien 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 Nightmare 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 Fantômes.

Fiche technique :

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 infanteries (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 déviation 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 se 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 d'énormément 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.

