

## AUSTRIA 1 – AUSTRIAN DEATH MACHINE

<b>Cryx</b>	<b>Lorenz Aschaber</b>
Terminus Tier 4	Mortenebra Tier 4
Lich Lord Terminus	Master Necrotech Mortenebra
Deathjack	Helldiver
Harrower	Nightwretch
Leviathan	Corruptor
Blackbane's Ghost Raiders (Leader and 9 Grunts)	Deathjack
Revenant Cannon Crew	Harrower
Revenant Crew (Leader and 5 Grunts)	Seether
Revenant Rifleman (3 Grunts)	Slayer
Captain Rengrave	Bloat Thrall
Necrotech & 1 Scrap Thrall	Necrotech & Scrap Thrall
	Warwitch Siren
	Warwitch Siren

### **Liste 1 : Terminus Tier 4**

*Remarques :* Captain Rengrave and Revenants gain +2 SPD on first Turn, Revenant Unit/Models gain Incorporeal on first Turn, Helljacks in Terminus Battlegroup with Amphibious gain Advance Deployment.

Le fait de jouer Tier n'optimise pas la chose. Le principe est une armée de recyclage, avec Terminus utilisant Sacrificial Pawn sur les Blackbane non Incorp. ou les Revenants. L'ensemble avancera dans la zone de cmdt de Terminus. Terminus a besoin d'âmes pour se gaver de focus et pouvoir foncer sur le caster adverse. Donc éventuellement un bon matchup pour du mort vivant ou une armée qui récupère les âmes avant lui.

C'est un rouleau compresseur mais pas tellement punchy, je trouve.

*1er tour :*

*Distances de menace :* Terminus 11

*Autres farces :*

*Points faibles :*

*Scénarios favorables/défavorables :* Favorable : les contrôle au centre ou poutre au centre. Défavorable : les scénarios de mouvement.

### **Liste 2 : Mortenebra Tier 4**

*Remarques :* Scrap Thrall gain Advance deployment, Helljacks gain stealth during first round, Deployment Zone is extended 2" forward.

Le trick ne vient pas forcément du 1er tour, mais il est assez difficile d'empêcher tous les trampoline permis par overrun. Attention à l'Helldiver aussi, qui peut mettre un slam bien placé. Le harrower avec son tir ghost permet de tuer une figurine pour qu'un autre lourd ai la place de faire un trampoline, tout en déclenchant overrun pour qu'il puisse trouver un bon angle.

*1er tour :* Deathjack déployé à 16-18" du BDT, Trampoline 9", lance Doom Spiral à 8"/Void Gate à 10", Overrun 6" = arrive à 7" de la ZDD adverse.

*Distances de menace :* Deathjack/Slayer 15,5 (Overrun), Reaper 17 (Overrun)

*Autres farces :*

*Points faibles :* Deryliss, engluement

*Scénarios favorables/défavorables :* Destruction/Tous les scénarios centraux

## AUSTRIA 1 – AUSTRIAN DEATH MACHINE

<b>Circle Orboros</b>	<b>Laszlo Vurai</b>
Cassius Tier 4	e-Kaya Tier 4
Cassius the Oathkeeper (*6pts)	Kaya the Moonhunter & Laris (*3pts)
* Woldwyrd (5pts)	* Feral Warpwolf (8pts)
* Megalith (11pts)	* Gnarlhorn Satyr (7pts)
* Warpwolf Stalker (10pts)	* Pureblood Warpwolf (8pts)
Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (7pts)	* Warpwolf Stalker (9pts)
* Druid of Orboros Overseer (2pts)	Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (7pts)
Sentry Stone (Leader and 3 Manikins) (3pts)	* Druid of Orboros Overseer (2pts)
Shifting Stones (2pts)	Shifting Stones (2pts)
* Stone keeper (1pts)	Warpborn Skinwalkers (Leader and 4 Grunts) (8pts)
Warpborn Skinwalkers (Leader and 2 Grunts) (5pts)	Druid Wilder (2pts)
Warpborn Skinwalkers (Leader and 2 Grunts) (5pts)	
Feralgeist (1pts)	
Lord of the Feast (4pts)	

### Liste 1 : eKaya Tier 4

*Remarques* : Déploiement avancé pour les beasts lourdes, les druides et les pierres, Advance Move pour les skinwalker, reste Kaya, Laris et la wilder sur la ligne. +1 au jet de départ.

*Distances de menace* : Feral 15" 5 Stalker 15" (dog pile) Druides 16"

*Autres farces* : Kaya peut se téléporter à 2" de laris pour un total de 19" de la position initial de Laris (course Laris+2" +1" de socle de kaya +2" allonge), Battle group Stealth, peut forcer ses beast hors de la zone de controle le tour du feat

*Points faibles* : Grande perte de mobilité en cas de perte de Laris, Engluement (attention cependant au stalker berserk)

*Scénarios favorables/défavorables* : Destruction/Tous les scénarios centraux

### Liste 2 : Cassius Tier 4

*Remarques* : +2" de déploiement, Armée stealth au premier round.

*Distance de menace* : Woldwyrd 17", Lord of the feast 15" (18" avec les pierres)

Pour Cassius, c'est compliqué du à unseen path mais il peut aller balancer un hellmouth sur les troupes en déploiement avancé au tour 1. J'ai toujours pas plus d'expérience avec Cassius, mais juste histoire de dire : il peut lancer un hellmouth à 21" de sa position initiale ou à 18" de la position initial de l'arbre. Pour stranglehold, vous pouvez rajouter 5".

*Points faibles* : L'arbre

*Feat* : La zone de commandement de l'arbre devient une forêt. Toute figurine ennemie mise au tapis dans la zone de commandement de l'arbre subit 1 point de dégâts. Durée 1 tour.

## AUSTRIA 1 – AUSTRIAN DEATH MACHINE

Trollbloods	Stoana
Borka Tier 4	Madrak Tier 4
Borka Kegslayer (*5pts)	Chief Madrak Ironhide (*6pts)
* Winter Troll (4pts)	* Troll Axer (6pts)
* Winter Troll (4pts)	* Troll Axer (6pts)
* Dire Troll Mauler (9pts)	* Troll Impaler (5pts)
Trollkin Champions (Leader and 4 Grunts) (10pts)	* Troll Impaler (5pts)
* Skaldi Bonehammer (3pts)	Kriel Warriors (Leader and 9 Grunts) (6pts)
Trollkin Fennblades (Leader and 9 Grunts) (8pts)	* 1 Kriel Warrior Caber Thrower (1pts)
* Trollkin Fennblade Officer & Drummer (2pts)	* Kriel Warrior Standard Bearer & Piper (0pts)
Trollkin Scouts (Leader and 5 Grunts) (5pts)	Kriel Warriors (Leader and 5 Grunts) (4pts)
Fell Caller Hero (3pts)	* Kriel Warrior Standard Bearer & Piper (2pts)
Stone Scribe Chronicler (2pts)	Krielstone Bearer and 5 Stone Scribes (4pts)
Trollblood Skinner (2pts)	* Krielstone Stone Scribe Elder (1pts)
Trollkin Champion Hero (3pts)	Pyg Bushwackers (Leader and 5 Grunts) (5pts)
	Pyg Bushwackers (Leader and 5 Grunts) (5pts)
	Fell Caller Hero (3pts)
	Fell Caller Hero (3pts)

**Liste 1 :** Borka, pathfinder premier tour, une beast en advance deploy,+ 1 pour commencer

*1er tour :* Tout avance gentiment, fenn probablement iron flesh et concealment, Wind wall

*Distances de menace :* Mauler 10, Borka 13, champs 10, fenns 15 Hero 12

*Autres farces :* Armée solide, Borka aura peut être 17 de def et 21 d'armure au CàC, pourra se sauver si il a bu , attention à wind wall!, tuer le pyg peut donner deux vengances aux fenn ^^ Grande distance de charge, casterkill difficile par contre Borka est un tueur.

*Points faibles :* Le tier 4 n'est pas optimisé comparé aux autre listes mais il faut se méfier qd même, attention au chill et freezer des winter, c'est la moins pire des listes Borka, seuls borka et le mauler casse du lourd si on fait un peu attention aux champions.

*Scénarios favorables/défavorables :* Tout est ok sauf le radial

**Liste 2 :** Pmaddy, +1 pour commencer, ne profite pas des tiers seulement des contraintes 🤔

*Remarques :* Beaucoup de monde à buter

*1er tour :* Tout avance

*Distances de menace :* axer 12, maddy 11

*Autres farces :* feat, deux tirs combinés à pow 16 bof, madrak dur à tuer, sure foot, deux impalers

*Points faibles :* Pas de lourds, pas de champs pas de cav, juste pénible en scenar d'occupation

*Scénarios favorables/défavorables :* scenars centraux/casterkill (et encore) le radial

Le choix de joueur en tier 4 est fun, c'est pas mauvais attention mais quand on compare aux autres on respire mieux.

Pour Maddy c'est pire, une liste de clonage qu'ej ene joueari jamais lol mais peut être me prouvera t'il le contraire.

## AUSTRIA 1 – AUSTRIAN DEATH MACHINE

Cygnar	Wuli Pawlat
Kraye Tier 4	e-Caine Tier 3
Captain Jeremiah Kraye 6	Captain Allister Caine 5
Hunter 6	Hunter 6
Hunter 6	Hunter 6
Cyclone 9	Arcane Tempest Gun Mages (Leader and 5 Grunts) 6
Hammersmith 8	Arcane Tempest Gun Mage Officer 2
Stormclad 10	Hunter 6
Black 13th Gun Mage Strike Team 4	Hunter 6
Field Mechanics (Leader and 5 Grunts) 3	Arcane Tempest Gun Mages (Leader and 5 Grunts) 6
Field Mechanics (Leader and 3 Grunts) 2	Black 13th Gun Mage Strike Team 4
Rangers 4	Rangers 5
Rangers 4	Rangers 5
	Gun Mage Captain Adept (free Tierbonus !)
	Gun Mage Captain Adep 2

### Liste 1 : Kraye Tier 4

*Remarques* : +1 au jet d'initiative. Peut placer 2 forêts AOE4/gabarits de mur dans les 20" de la zone de déploiement. Jack lourd en déploiement avancé. Jacks suivent les règles de cavalerie.

*1er tour* : Stormclad + Hammersmith au minimum au centre de la table. Hunter potentiellement capable d'atteindre leur cible (6" déploiement avancé + 6" mouvement + 14" de portée = 26" de menace au premier tour) et de reculer après (cavalerie légère). Les deux unités de Rangers ont Déploiement avancé, l'adversaire placera sans doute 2 gabarits de mur à 20" (le max), et avancera ses rangers directement derrière, en position pour peut-être plusieurs tours : pas de charges (sauf allonge), et DEF 20 (avec Camouflage).

*Distances de menace* : Hammersmith 11" (FullTilt) ou 13"(fullTilt + feat), Stormclad 15" (fullTilt + reach) ou 18" (si feat)

*Autres farces* : le couple Cyclone + B13th est capable de faire un mur d'interdiction POW12, avec 3 galettes qui reste en jeu.

*Points faibles* : Kraye sur Gros socle. Naze au CaC. Beaucoup de jack pour un caster à 6 focus.

Scénarios favorables/défavorables : Tous les scénarios centraux/les drapeaux

### Liste 2 : eCaine

*Remarques* : peut redéployer une figurine/unité. Zone de déploiement étendue de 2".

1er tour : les 2 Hunter marshallé peuvent tirer à 18" + déploiement avancé 6" + déploiement étendu 2" = 26" (32" en bougeant).

*Distances de menace* : eCaine 18" (7 SPD + 3" charge + 8" Gate crusher), Hunter marshallé à 18" de RNG (24" en bougeant).

*Autres farces* : feat, crack shot (Caine ignore tout sauf cover), Ryan du B13th.

*Points faibles* : les AOE sur les gun mages. Que des armures en papier maché (jack compris)

Scénarios favorables/défavorables : aucun/aucun

## AUSTRIA 1 – AUSTRIAN DEATH MACHINE

<b>Skorne</b>	<b>Dominik Heinrici</b>
Rasheth Tier 4  Dominar Rasheth (*5pts) * Basilisk Drake (4pts) * Titan Cannoneer (8pts) * Titan Gladiator (7pts) * Titan Gladiator (7pts) Bog Trog Ambushers (Leader and 9 Grunts) (8pts) Gatormen Posse (Leader and 4 Grunts) (9pts) Paingiver Beast Handlers (Leader and 5 Grunts) (3pts) Swamp Gobber Bellows Crew (Leader and 1 Grunt) (1pts) Agonizer (2pts) Agonizer (2pts) Paingiver Task Master (2pts) Paingiver Task Master (2pts)	Zaal Tier 4  Supreme Aptimus Zaal & Kovaas (*5pts) * Cyclops Brute (5pts) * Cyclops Savage (5pts) * Titan Gladiator (8pts) * Aptimus Marketh (3pts) Immortals (Leader and 5 Grunts) (5pts) Immortals (Leader and 5 Grunts) (5pts) Praetorian Karax (Leader and 9 Grunts) (6pts) Praetorian Swordsmen (Leader and 9 Grunts) (6pts) Ancestral Guardian (3pts) Extoler Soulward (2pts) Extoler Soulward (2pts) Hakaar the Destroyer (4pts)

### Liste 1 : Dominar Rasheth Tier 4

*Remarques* : Le Tier 4 Rasheth, c'est rigolo, ce sont deux Ago chargés de Fury début de partie, une unité de minions +2SPD premier tour, des Titans moins chers, une zone de déploiement +2". La liste est jouée sans Krea, sans Sentry et sans Bronzeback, ce qui rend Rasheth plus vulnérable aux assassinats.

1er tour : On peut potentiellement déjà prendre un Breath of Corruption sur la figure grâce à la vitesse des Crocos.

*Distances de menace* : Crocos (12 pouces sur figs vivantes), attention à l'unité full de Bog Troggs! Cannonner (18 pouces avec l'animus du Drake)

*Autres farces* : Des Crocos et des Bog Trogs dopés aux Task Masters + feat = gros bobos. Les Crocos tapent à POW17, les Troggs à POW 15 le tour du feat, potentiellement à POW 19/17 sur une cible débuffée au Blood Mark, le tout avec une grosse MAT (Carnivore, charge des Bogs dans le dos). Attention au Breath of Corruption/Blood Mark relayé dans le dos (grâce aux Troggs). Castigate est situationnel mais très embêtant si on a des arcs nodes dans son armée. Attention à la doublette d'Ago qui bloque notamment l'allocation de Focus sur les Jacks.

*Scénarios favorables/défavorables* : L'armée peut se scinder en portions autonomes, donc pas vraiment de faiblesse en scénar. Une grosse armée ranged possédera à mon avis un gros avantage sur cette Compo Rasheth

### Liste 2 : Zaal Tiers 4

*Remarques* : Armée de mêlée qui joue l'attrition positive. Je perds des figurines, je m'en fous, ça me permettra de te mettre des claques plus tard. À mon sens, un très mauvais match up pour toutes les armées de pure mêlée adverses. Cette compo joue en plus des Karax, une plaie si vous jouez des compos à galettes, ce qui devrait assurer à cette armée d'arriver au contact dans de bonnes conditions contre une armée de tirs. À noter la présence d'une Brute (Shield Guard).

1er tour : RAS, Marketh/Zaal lancent leurs sorts, tout le monde court/se met en position. Hakaar et les AG commencent en Advanced Deployment grâce au Tiers.

*Distances de menace* : Juste penser que les Immortals, Guardians et Karax ont Reach. Les Immortals, avec Vengeance, ont une zone de menace potentielle de 14".

*Autres farces* : Last Stand + feat : dévastateurs si Zaal a obtenu un bon ration pertes/tokens. Attention aux Extollers qui donnent Eyeless Sight et qui ont un shot redoutable sur les grosses pièces vivantes (ils sont deux + Zaal = 3 POW 19 boostables sur une bête FORCE 13). Attention à Vengeance des Immortals, d'Hakkar, au Strike gratuit des AG. Attention au Kovaas, qui débute en jeu, et qui est juste monstrueux.

*Scénarios favorables/défavorables* : Armée avec des portions autonomes donc pas trop de soucis niveau scénario. Sera en difficulté contre des casters de contrôle.

## AUSTRIA 2 – VENTURE VIENNA

<b>Protectorate of Menoth</b>	<b>Adrian</b>
Feora, Protector of the Flame (-6)	Harbinger of Menoth (-5)
Redeemer (6)	Reckoner (8)
Reckoner (8)	Reckoner (8)
Vanquisher (8)	Vanquisher (8)
Avatar of Menoth (11)	Avatar of Menoth (11)
Choir of Menoth (Leader and 5 Grunts) (3)	Choir of Menoth (Leader and 5 Grunts) (3)
Holy Zealots (Leader and 9 Grunts) (6)	High Paladin Dartan Vilmon (3)
Holy Zealot Monolith Bearer (2)	Paladin of the Order of the Wall (2)
Eiryss, Angel of Retribution (3)	Paladin of the Order of the Wall (2)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2)	Reclaimer (2)
The Covenant of Menoth (2)	The Covenant of Menoth (2)
Vassal Mechanik (1)	The Wrack (3 wracks) (1)
Vassal of Menoth (2)	Vassal Mechanik (1)
Vassal of Menoth (2)	Vassal of Menoth (2)
	Vassal of Menoth (2)

### Liste 1 : eFeora

*Remarques* : cf 1er post

*1er tour* : cf 1er post

*Distances de menace* : cf 1er post

*Autres farces* : Une liste stéréotypée comme la première mais autrement plus dangereuse. D'abord parce qu'elle a beaucoup plus de force de frappe grâce à l'Avatar, au Reckoner et aux Zealots. La combo qui tue : Les Zealots deviennent invincibles, un Vanquisher les enflamme, Feora arrive comme une fleur, claque son feat et redistribue 11 jetons feu minimum dans l'armée adverse (solos, UA, casters...), dans son air de contrôle (12ps). Attention, la demoiselle peut aussi récupérer du focus et se blinder pour éviter la contre-attaque.

*Points faibles* : Pas grand chose... les solos sont à éliminer à la moindre occasion, l'UA des zealots aussi, avant qu'il fasse son mini-feat.

*Scénarios favorables/défavorables* : aucun/aucun

### Liste 2 : Harbinger

*Remarques* :

*1er tour* : Tout le monde court, attention au feat qui peut bloquer l'armée adverse dans sa zone de déploiement...

*Distances de menace* : Les Reckoners sous Crusader's Call atteignent 22ps de portée de menace de tir, 12ps au càc. L'Avatar sous le même sort atteint 12ps, Vilmon 13ps, les Paladins 11ps.

*Autres farces* : Avec ce choix de BG, il va se blinder en focus pour avancer (20-22 en Arm en moyenne amha) Les Paladins et Vilmon peuvent être horribles sans accès à des attaques magiques, surtout qu'ils ne voudront pas mourir sous Martyrdom, donc il faut de la saturation d'attaque magique.

*Points faibles* : Débordement, engluement. Passer le feat, il n'y a plus grand chose pour gérer le surnombre.

*Scénarios favorables/défavorables* : Les scénarios avec drapeau, la spécialité des paladins/-

## AUSTRIA 2 – VENTURE VIENNA

Cygnar	Alex
Major Victoria Haley (-5)	Major Markus 'Siege' Brisbane (-5)
Charger (4)	Charger (4)
Thorn (8)	Charger (4)
Ol' Rowdy (9)	Squire (2)
Squire (2)	Arcane Tempest Gun Mages (Leader and 5 Grunts) (6)
Arcane Tempest Gun Mages (Leader and 5 Grunts) (6)	Arcane Tempest Gun Mage Officer (2)
Arcane Tempest Gun Mage Officer (2)	Defender (9)
Cyclone (9)	Black 13th Gun Mage Strike Team (4)
Precursor Knights (Leader and 9 Grunts) (8)	Rangers (5)
Precursor Knight Officer & Standard (2)	Storm Lances (Leader and 4 Grunts) (11)
Eiryss, Angel of Retribution (3)	Captain Arlan Strangewayes (2)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2)	Journeyman Warcaster (3)
	Reinholdt, Gobber Speculator (1)
	Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2)

### Liste 1 : eHaley

*Remarques* : Thorn ou Charger à mvt + 2" (bond de Haley)

*1er tour* : Décélération (+2 DEF/ARM contre les tirs pour tout le monde dans la ZDC)

*Distances de menace* : Ol'Rowdy 13" (Domination sur un jack ennemi pour le rapprocher 3" + Telekinesis 2" + charge 8")

*Autres farces* : feat, Telekinesis, Domination, TimeBomb

*Points faibles* : Haley est très fragile, 1 seul Arc Node, pas de sort à entretien

*Scénarios favorables/défavorables* : ceux où le caster peut rester au fond/Les autres

### Liste 2 : Brisbane

*Remarques* : composition très très orienté caster kill.

*1er tour* :

*Distances de menace* : 14" (roquette de Darius), Le Defender marshallé peut tirer à 25" (en se déplaçant).

*Autres farces* : feat, mage sight, Ground Powder. Le Defender marshallé + Explosivo = 1 tir magique ADE 3 POW 15, à 25"... de quoi éliminer des solos utiles rapidement. Brisbane fera 2 tirs à 14" POW 14 par tour... auquel il peut aussi mettre Explosivo.

*Points faibles* : Peut difficilement gérer du lourd passé le tour du feat. Les AOE.

*Scénarios favorables/défavorables* : les scénarios centraux/aucun

## AUSTRIA 2 – VENTURE VIENNA

<b>Circle Orboros</b>	<b>Bernhard</b>
Baldur Tier 4	Cassius the Oathkeeper (-6)
Baldur the Stonecleaver (-6)	Pureblood Warpwolf (9)
Megalith (10)	Warpwolf Stalker (10)
Woldguardian (8)	Woldwarden (9)
Woldwarden (8)	Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (7)
Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (7)	Druid of Orboros Overseer (2)
Druid of Orboros Overseer (2)	Shifting Stones (2)
Sentry Stone (Leader and 3 Manikins) (3)	Swamp Gobber Bellows Crew (Leader and 1 Grunt) (1)
Sentry Stone (Leader and 3 Manikins) (3)	Tharn Bloodtrackers (Leader and 5 Grunts) (5)
Shifting Stones (2)	Tharn Ravagers (Leader and 3 Grunts) (6)
Stone keeper (1)	Tharn Ravager Chieftain (2)
Stoneward and 5 Woldstalkers (5)	Tharn Ravager White Mane (3)
Stoneward and 5 Woldstalkers (5)	
Blackclad Wayfarer (2)	

### **Liste 1 : Baldur Tier 4**

*Remarques :* Déploiement avancé pour les best lourdes, les druides et les pierres, advance move pour les woldstalkers, reste Baldur et le Blacklad sur la ligne. Les sentry stone sont déployées à 20" du bord de table.

*Distances de menace :* Woldstalkers 19"

*Autres farces :* la téléportation de baldur, il a de quoi spammer de la forêt dans tous les sens, les woldstalkers peuvent pousser jusqu'à des pow 16, le blacklad peut se téléporter à 12" d'une shifting stone ce qui lui permet de contester très loin de sa position initiale. Les blast damages sont inefficaces sont baldur

*Points faibles :* En détruisant les sentry stone, on limite le potentiel d'assassinat de baldur,

*Scénarios favorables/défavorables :* Liste polyvalente

### **Liste 1 : Cassius**

*Remarques :*

*Distances de menace :* Stalker 11" ravagers 11" Pureblood 14"

*Autres farces :* Les ravagers peuvent traverser les figurines quand ils sont dans un forêt (ils ne sont pas immunisés aux Free Skrikes, cependant), le white mane peut remonter une unité à lui tout seul (overtake+corpse tokens). J'ai toujours pas plus d'expérience avec Cassius, mais juste histoire de dire : il peut lancer un hellmouth à 21" de sa position initiale ou à 18" de la position initial de l'arbre. Pour stranglehold, vous pouvez rajouter 5".

*Points faibles :* l'arbre

*Scénarios favorables/défavorables :*

*Feat :* La zone de commandement de l'arbre devient une forêt. Toute figurine ennemie mise au tapis dans la zone de commandement de l'arbre subit 1 point de dégâts. Durée 1 tour.

## AUSTRIA 2 – VENTURE VIENNA

<b>Cryx</b>	<b>Peter</b>
Wraith Witch Deneghra (-6)	Lich Lord Asphyxious (-6)
Ripjaw (5)	Nightwretch (4)
Ripjaw (5)	Nightwretch (4)
Deathjack (12)	Bane Knights (Leader and 9 Grunts) (10)
Bane Thralls (Leader and 9 Grunts) (8)	Bane Thralls (Leader and 5 Grunts) (5)
Bane Thrall Officer & Standard (3)	Bane Thrall Officer & Standard (3)
Bile Thralls (Leader and 5 Grunts) (5)	Bile Thralls (Leader and 5 Grunts) (5)
Satyxis Raiders (Leader and 9 Grunts) (8)	Bile Thralls (Leader and 5 Grunts) (5)
Satyxis Raider Sea Witch (2)	Satyxis Raiders (Leader and 5 Grunts) (5)
Bane Lord Tartarus (4)	Satyxis Raider Sea Witch (2)
Satyxis Raider Captain (2)	The Withersshadow Combine (5)
Warwitch Siren (2)	Bane Lord Tartarus (4)
	Darragh Wrathe (4)

### **Liste 1** : epic Deneghra

*Remarques* : 2 bonnes troupes + bilou en anti-troupes.

*1er tour* :

*Distances de menace* : Deathjack "18 en 2 tours" (puisque vous serez immobilisés par le feat). Satyxis courent et engagent à 18ps pour engluer.

*Autres farces* : Hellmouth permet aussi de déplacer une figurine offensivement ou défensivement.

*Points faibles* : Un seul jack lourd.

*Scénarios favorables/défavorables* : Casterkill

### **Liste 2** : epic Asphy

*Remarques* : Y a tout ce qui marche : les bilous et Darragh pour optimiser la portée des purges (grâce à Excarate, lire le post de Zoro à ce sujet, même si là, il n'y a pas le Deathjack). Beaucoup de troupes rentables (Banes) qui peuvent avancer à couvert de 3 nuées de sorts. Ce sont eux + Tartarus le danger pour le feat. Attention, même si vous ne les tuez pas pour éviter de les prendre avec le feat, un bilou peut purger l'unité pour qu'ils reviennent. S'il est possible de "remove from game" Tartarus, ne pas hésiter.

*1er tour* : purge sur les bane knight, asphy charge (9ps) et feat (3ps + socle), Darragh fait bouger de 1ps, puis charge ghostly à 8ps + 2ps de reach = 24ps de la position de départ de Asphy.

*Distances de menace* : Banes : 24ps de la position d'asphy avec le feat en permanence. Corbeau peut même ajouter un peu de portée, mais que pour une figurine. Les Satyxis courent et engagent à 16ps pour engluer (tuer l'UA si possible).

*Autres farces* : C'est déjà pas mal. Et les bilous peuvent purger à 15-17ps (+6ps de purge) d'asphy grâce à excarnate.

*Points faibles* :

*Scénarios favorables/défavorables* : Favorable : CasterKill.

## AUSTRIA 2 – VENTURE VIENNA

Skorne	Stefan
Rasheth Tier 4	Master Tormentor Morghoul (-7)
Dominar Rasheth (-5) Tier4	Cyclops Brute (5)
Bronzeback Titan (9)	Cyclops Shaman (5)
Titan Cannoneer (8)	Bronzeback Titan (10)
Titan Gladiator (7)	Molik Karn (11)
Titan Sentry (8)	Titan Gladiator (8)
Bog Trog Ambushers (Leader and 5 Grunts) (5)	Gatormen Posse (Leader and 4 Grunts) (9)
Gatormen Posse (Leader and 4 Grunts) (9)	Paingiver Beast Handlers (Leader and 3 Grunts) (2)
Paingiver Beast Handlers (Leader and 3 Grunts) (2)	Swamp Gobber Bellows Crew (Leader and 1 Grunt) (1)
Swamp Gobber Bellows Crew (Leader and 1 Grunt) (1)	Agonizer (2)
Agonizer (2)	Orin Midwinter, Rogue Inquisitor (2)
Agonizer (2)	Paingiver Task Master (2)
Paingiver Task Master (2)	

### Liste 1 : Dominar Rasheth Tiers 4

*Remarques* : Un Tier 4 différent de la précédente version, avec 4 lourds dont un Sentry et un Bronzeback, Rasheth sera donc plus difficile à aller chercher en mêlée. Une unité minimale de Troggs dans cette liste.

*Ier tour* : Attention au Breath of Corruption/Blood Mark d'entrée de jeu, attention à la vitesse des Crocos.

*Distances de menace* : voir plus haut

*Autres farces* : Attention au Sentry qui va aimer Jacks et Beasts. Il faudra du costaud pour dessouder les Titans au corps à corps - Un Sentry peut potentiellement devenir ARM 27 contre des Heavy avec toutes les blagues des copains (Feat, Agonizer, Animus du Cannoneer), donc concentrer vous sur autre chose si vous n'avez pas la force de frappe adéquate.

*Scénarios favorables/défavorables* : voir plus haut

### Liste 2 : P- Morghoul

*Remarques* : Une liste Beasts Heavy (3 Titans, 2 légers) rendue un peu plus exploitable en scénario (P-Morghoul a une zone de contrôle de 10) avec l'ajout des Crocos et de quelques solos

*Ier tour* : Course générale, Admonition sur le Bronzeback Titan, la Brute protège son patron

*Distances de menace* : Lenteur des Titans trompeuse et paliée par l'Animus du Gladiator et l'Abuse de Morghoul =>Un Gladiateur peut Slammer à 11 pouces et faire un Follow Up jusque 5 pouces, le Bronzeback peut charger à 11 pouces et s'enfoncer d'1" par attaque avec son Animus (il en a potentiellement 7). Crocos =>12 pouces. Enfin Molik Karn lui a une zone de menace potentielle de 19 pouces (6" (SPD de base) + 3" (charge) + 2" (Morghoul) + 2" (Animus Glad) + 2" (reach) + 4" (Side Steps \*2).

*Autres farces* : Des bêtes menaçantes de très loin et qui tapent très fort. Un Caster savonnette avec Admonition. Le Feat de Morghoul (pas de forçage, de dépense de Fury). L'animus de la Brute contre le KD. Orin contre la magie. Un petit Ago pour les blagues habituelles.

*Scénarios favorables/défavorables* : Caster Kill est favorable. L'ajout des Gatormen ajoute un peu de flexibilité scénaristique à la compo qui resterait très limitée avec la faible zdc de Morghoul. A mon avis le plus a son avantage contre des compos miroirs Hordes (avec beaucoup de bêtes).

## AUSTRIA 3 – IRON HOOKERS

Circle Orboros	Dave
Krueger the Stormlord (*5pts)	Kaya the Wildborne (*6pts)
* Megalith (11pts)	* Feral Warpwolf (9pts)
* Warpwolf Stalker (10pts)	* Gnarlhorn Satyr (8pts)
* Woldwarden (9pts)	* Pureblood Warpwolf (9pts)
Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (7pts)	* Shadowhorn Satyr (7pts)
Shifting Stones (2pts)	* Warpwolf Stalker (10pts)
* Stone keeper (1pts)	Tharn Ravagers (Leader and 3 Grunts) (6pts)
Wolves of Orboros (Leader and 9 Grunts) (6pts)	* Tharn Ravager Chieftain (2pts)
* Wolf of Orboros Officer & Standard (2pts)	Druid Wilder (2pts)
Druid Wilder (2pts)	Totem Hunter (3pts)
Wolflord Morraig (5pts)	

### Liste 1 : eKrueger

*Remarques* : LE caster à scénar d'Orboros

*Distances de menace* : Stalker 13" Morraig 13"

*Autres farces* : Entre les TK, les gallows, les druides, il a de quoi faire bouger la moitié de l'univers, attention à Morraig qui touche ce qu'il veut et peut faire très mal du au Flank avec les wolves of orboros, c'est lui qui décide de la direction des AOE

*Points faibles* : Les hautes armures

*Scénarios favorables/défavorables* : tous les scénario de contrôle en particulier les drapeaux/aucun réellement

### Liste 2 : pKaya

*Remarques* : liste faible à mon avis

*Distances de menace* : Feral 13"5 Stalker 13" Totem hunter 14"

*Autres farces* : on peut compter 2 figurine qui sautent : le shadowhorn et le totem hunter, avec +2 en mat, les beast toucheront ce qu'elles veulent. Le sort d'attaque de kaya donne un malus en speed si il blesse.

*Points faibles* : Engluement (attention cependant au stalker berserk), le caster (ok, pas très objectif, mais quand même...)

*Scénarios favorables/défavorables* :

## AUSTRIA 3 – IRON HOOKERS

<b>Retribution of Scyrah</b>	<b>Phil</b>
Adeptis Rahn Shyeel (*6pts)	Garryth, Blade of Retribution (*5pts)
* Chimera (6pts)	* Chimera (6pts)
* Discordia (10pts)	* Phoenix (10pts)
* Phoenix (10pts)	Dawnguard Sentinels (Leader and 9 Grunts) (9pts)
Dawnguard Sentinels (Leader and 9 Grunts) (9pts)	* Dawnguard Sentinel Officer & Standard (2pts)
* Dawnguard Sentinel Officer & Standard (2pts)	* Soulless Escort (1pts)
House Shyeel Battle Mages (Leader and 5 Grunts) (5pts)	Mage Hunter Strikeforce (Leader and 9 Grunts) (8pts)
House Shyeel Battle Mages (Leader and 5 Grunts) (5pts)	* Mage Hunter Commander (2pts)
Eiryss, Angel of Retribution (3pts)	* Soulless Escort (1pts)
House Shyeel Magister (2pts)	Eiryss, Angel of Retribution (3pts)
Mage Hunter Assassin (2pts)	House Shyeel Artificer (3pts)
Mage Hunter Assassin (2pts)	House Shyeel Magister (2pts)
	Lanyssa Ryssyll, Nyss Sorceress (2pts)
	Madelyn Corbeau, Ordic Courtesan (2pts)
	Mage Hunter Assassin (2pts)
	Mage Hunter Assassin (2pts)

### Liste 2 : Rahn

*Remarques* : Grosse réserve de magos, dur à chopper, gros contrôle + Discordia

*1er tour* : Polarity Shield sur les Hallebardiers qui courent ou avancent de 9 en Shield Wall, tout le reste se pack derrière

*Distances de menace* : Le Thane charge à 13"+reach (tk), Rahn claque ses spells à 2km, les Mage qui spell à 18ps full boost (feat), mais très imprévisible avec tous les magos qui trainent

*Autres farces* : Une ligne d'hallebarde, une ligne de mage, une ligne d'hunter, et tout le monde voit à travers tout le monde, très dur de chopper les magos derrière la ligne de Houseguard

*Points faibles* : Un seul jack pour arc-noder, va devoir jouer assez packé

*Scénarios favorables/défavorables* : Tous/Aucun

### Liste 1 : Garryth

*Remarques* : Liste d'assassinat, casters fragiles passez votre chemin

*1er tour* : Mirage sur les Sentinelles, Psychic Vampire upkeepé toute la partie (contre certaines listes), course pour tout le monde

*Distances de menace* : charge à 26" du caster (corbeau+mirage+charge+magister+gallows+lanyssa), pareil mais à 30" pour un assassin, 31" pour le dragoon, 13"+reach pour les sentinelles (mirage+vengeance)

*Autres farces* : Ne jamais envoyer des magos très près sous peine de mourir à cause de Vampire, le caster meurt s'il dépasse sa zone de deploy, le moindre tir sur Madelyn donnera vengeance aux sentinelles

*Points faibles* : Un seul jack pour arc-noder, détruisez quelques solos pour réduire de beaucoup la combo

*Scénarios favorables/défavorables* : Kill-box et centraux/je vois pas

## AUSTRIA 3 – IRON HOOKERS

Trollbloods	Andreas
Borka Kegslayer (*5pts)	Chief Madrak Ironhide (*6pts)
* Troll Axer (6pts)	* Troll Axer (6pts)
* Earthborn Dire Troll (10pts)	* Mulg the Ancient (12pts)
* Mulg the Ancient (12pts)	Gatormen Posse (Leader and 4 Grunts) (9pts)
Krielstone Bearer and 3 Stone Scribes (3pts)	Pyg Burrowers (Leader and 9 Grunts) (6pts)
* Krielstone Stone Scribe Elder (1pts)	Trollkin Fennblades (Leader and 9 Grunts) (8pts)
Trollkin Champions (Leader and 4 Grunts) (10pts)	* Trollkin Fennblade Officer & Drummer (2pts)
* Skaldi Bonehammer (3pts)	Fell Caller Hero (3pts)
Fell Caller Hero (3pts)	Janissa Stonetide (3pts)
Janissa Stonetide (3pts)	Saxon Orrik (2pts)
Lanyssa Ryssyll, Nyss Sorceress (2pts)	Stone Scribe Chronicler (2pts)
Troll Whelps (2pts)	Totem Hunter (3pts)

### Liste 1 : Borka,

*1er tour* : Tout avance gentiment, champion sauront probablement iron flesh, Borka charge la pierre et wind wall

*Distances de menace* : Mulg 17, Borka 15, champs 12, earth 16 (attention mvt possible mais très dur à mettre en place)

*Autres farces* : Armée très très solide, le plus solide en troll, Borka aura peut être 17 de def et 23 d'armure au CàC, pourra se sauver si il a bu et Mulg peut le "défendre", attention à wind wall!, tuer le pyg peut donner deux vengances aux fenn ^^ Grande distance de charge, casterkill difficile par contre Borka est un tueur, deux lourds avec un boost de force possible. Très belle liste du genre de celle que je voulais faire pour le cube.

*Points faibles* : Pas vraiment de points faibles, pas de tir, pistes essayer de sortir les beasts de la zone de borka 10"

*Scénarios favorables/défavorables* : Tous/radial

Toujours la même chose une lanyssa pour aller encore plus loin mais ça devient incasable retirer entre 2 et 4 pouces des distances ci-dessus

### Liste 2 : Pmaddy

*Remarques* : Liste avec du minions, un peu curieuse puisque ne bénéficie pas du feat ni du carnage, ni de sure foot

*1er tour* : Tout avance

*Distances de menace* : fenn 13, Mulg 11

*Autres farces* : feat overkill, pygs, totem hunter, Pmaddy difficile à tuer, Janissa et son mur pour défendre maddy et le earth, attention au flank

*Points faibles* : le coup de la terreur ne devrait pas prendre sur les pygs, tuer les solos et les pygs vite, pas évident.

*Scénarios favorables/défavorables* : scénars centraux/casterkill (et encore) le radial

Une deuxième liste bipolaires où saxon et les crocos vivent leurs vies d'un côté

## AUSTRIA 3 – IRON HOOKERS

Protectorate of Menoth	Nighty
High Allegiant Amon Ad-Raza (*6pts)	Feora, Protector of the Flame (*6pts)
* Dervish (4pts)	* Redeemer (6pts)
* Dervish (4pts)	* Fire of Salvation (9pts)
* Repenter (4pts)	* Vanquisher (8pts)
* Repenter (4pts)	Choir of Menoth (Leader and 3 Grunts) (2pts)
* Crusader (6pts)	Exemplar Errants (Leader and 9 Grunts) (8pts)
* Crusader (6pts)	* Exemplar Errant Officer & Standard Bearer (2pts)
* Reckoner (8pts)	Temple Flameguard (Leader and 9 Grunts) (6pts)
* Reckoner (8pts)	* Temple Flameguard Officer & Standard (2pts)
Choir of Menoth (Leader and 5 Grunts) (3pts)	Exemplar Errant Seneschal (2pts)
Choir of Menoth (Leader and 3 Grunts) (2pts)	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
The Covenant of Menoth (2pts)	Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2pts)
The Wrack (3 wracks) (1pts)	The Covenant of Menoth (2pts)
Vassal of Menoth (2pts)	The Wrack (3 wracks) (1pts)
Vassal of Menoth (2pts)	Vassal of Menoth (2pts)
	Vassal of Menoth (2pts)

### Liste 1 : Amon

*Remarques :*

*1er tour :* Mobility et on balance le plus de monde possible pour mettre la pression

*Distances de menace :* Les Reckoners sous Mobility et Assaut peuvent tirer à 22ps, et atteindre une fig à 12ps

*Autres farces :* Les Reckoners qui tirent très loin, très bien (Rat 7) et fort (Pow15) et font baisser la déf. Le Covenant protège du KO et des sorts, ce sera sûrement le bodyguard d'Amon. Les Vassaux feront retirer les jacks. Il faut serrer les fesses durant le feat où les jacks feront un carnage.

*Points faibles :* Le Caster ! Une liste assassinat est top contre Amon. Evidemment, les Chœurs et les Vassaux sont à éliminer au plus vite.

*Scénarios favorables/défavorables :* Destruction/Killbox (amha)

### Liste 2 : eFeora

*Remarques :*

*1er tour :* Errants dans la première forêt venue, course du Vanquisher, le Redeemer peut presque commencer à tirer dès le premier tour s'il joue en second

*Distances de menace :* Le Redeemer balance 4 galettes AoE3 à 16ps. Feora charge à 13ps sous Fire Step et peut tirer à 6+2+10=18 avec son Spray. Le Fire of Salvation à un mouvement gratuit qui peut surprendre.

*Autres farces :* Le feu, le feu, le feu : 4 AoE3 à 16ps, 2 AoE4 à 10ps, les TFG, les Errants (avec le Covenant), FoS et eFeora au càc. Le Spray10 de Feora.

*Points faibles :* Tout ce qui ne crains pas le feu, genre de la haute armure, les Jacks.

*Scénarios favorables/défavorables :* Destruction/-.

## AUSTRIA 3 – IRON HOOKERS

Cryx	Cryx
Lich Lord Asphyxious (*6pts)	Mortenebra Tier 4
* Defiler (5pts)	
* Nightwretch (4pts)	Master Necrotech Mortenebra (*4pts)
* Skarlock Thrall (2pts)	* Deathjack (11pts)
Bane Knights (Leader and 9 Grunts) (10pts)	* Harrower (9pts)
Bile Thralls (Leader and 5 Grunts) (5pts)	* Leviathan (8pts)
Bloodgorgers (Leader and 5 Grunts) (5pts)	* Reaper (6pts)
The Withershadow Combine (5pts)	* Slayer (5pts)
Bane Lord Tartarus (4pts)	* Slayer (5pts)
Darragh Wrathé (4pts)	* Slayer (5pts)
General Gerlak Slaughterborn (3pts)	Necrotech & 1 Scrap Thrall (1pts)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)	Warwitch Siren (2pts)
Machine Wraith (1pts)	Warwitch Siren (2pts)
Madelyn Corbeau, Ordic Courtesan (2pts)	
Warwitch Siren (2pts)	
Warwitch Siren (2pts)	

### Liste 1 : epic Asphy

*Remarques* : Y a tout ce qui marche : les bilous avec Corbeau et Darragh pour optimiser la portée des purges. Les bloodgorgers pour écranter Asphy. Les BaneKnight avanceront à couvert de 3 nuées de sorts. Ce sont eux + Tartarus le danger pour le feat. Attention, même si vous ne les tuez pas pour éviter de les prendre avec le feat, un bilou peut purger l'unité pour qu'ils reviennent. S'il est possible de "remove from game" Tartarus, ne pas hésiter.

*1er tour* : purge sur les bane knight, asphy charge (9ps) et feat (3ps + socle), Darragh fait bouger de 1ps, puis charge ghostly à 8ps + 2ps de reach = 24ps de la position de départ de Asphy.

*Distances de menace* : Banes : 24ps de la position d'asphy avec le feat en permanence. Corbeau peut même ajouter un peu de portée, mais que pour une figurine.

*Autres farces* : C'est déjà pas mal. Et les bilous peuvent purger à 15-17ps (+6ps de purge) d'asphy grâce à excarnate.

*Points faibles* :

*Scénarios favorables/défavorables* : Killbox/aucun

### Liste 2 : Mortenebra Tier 4

*Remarques* : Scrap Thrall gain Advance deployment, Helljacks gain stealth during first round, Deployment Zone is extended 2" forward. Le trick ne vient pas forcément du 1er tour, mais il est assez difficile d'empêcher tous les trample permis par overrun. Le harrower avec son tir ghost permet de tuer une figurine pour qu'un autre lourd ait la place de faire un trample, tout en déclenchant overrun pour qu'il puisse trouver un bon angle. Spam de Slayer bon marché.

*1er tour* : Deathjack déployé à 16-18" du BDT, Trample 9", lance Doom Spiral à 8"/Void Gate à 10", Overrun 6" = arrive à 7" de la ZDD adverse.

*Distances de menace* : Deathjack/Slayer 15,5 (Overrun), Reaper 17 (Overrun)

*Autres farces* :

*Points faibles* : Deryliss, engluement

*Scénarios favorables/défavorables* : Destruction/Tous les scénarios centraux

## FINLAND 1 – FINLAND

Cygnar	Jaakko Uusitupa
Major Victoria Haley (*5pts)	Captain Allister Caine (*5pts)
* Thorn (8pts)	* Ol' Rowdy (9pts)
* Stormclad (10pts)	* Squire (2pts)
* Squire (2pts)	Arcane Tempest Gun Mages (Leader and 5 Grunts)
Arcane Tempest Gun Mages (Leader and 5 Grunts)	(6pts)
(6pts)	* Arcane Tempest Gun Mage Officer (2pts)
* Arcane Tempest Gun Mage Officer (2pts)	* * Hunter (6pts)
* * Defender (9pts)	Black 13th Gun Mage Strike Team (4pts)
Black 13th Gun Mage Strike Team (4pts)	Lady Aiyana & Master Holt (4pts)
Lady Aiyana & Master Holt (4pts)	Rangers (5pts)
Captain Arlan Strangeways (2pts)	Captain Arlan Strangeways (2pts)
Eiryss, Angel of Retribution (3pts)	Eiryss, Angel of Retribution (3pts)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
Journeyman Warcaster (3pts)	Journeyman Warcaster (3pts)
	Madelyn Corbeau, Ordic Courtesan (2pts)
	Professor Victor Pendrake (2pts)
	Reinholdt, Gobber Speculator (1pts)
	Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2pts)

Liste 1 : eHaley

Remarques : Thorn ou StormClad à mvt + 2" (bond de Haley)

1er tour : Strangeways lance power booster sur le Defender Marshallé. Haley lui lance Temporal Acceleration.

Grâce à la munition snipe le défenseur fait 2 tirs boostés aux dégâts (5" de mvt + 2" de TA + RNG 20")

Distances de menace : Stormclad 12" (5" + 2" bond + 2" reach + 3" charge), Defender 27" (cf ci-dessus)

Autres farces : feat, Telekinesis, Domination, TimeBomb, Ryan du B13th (AOE 4" POW 12 magical non blast)

Points faibles : Haley est très fragile, 1 seul Arc Node, pas de sort à entretien

Scénarios favorables/défavorables : ceux où le caster peut rester au fond/Les autres

Liste 2 : eCaine

Remarques : composition très très orienté caster kill.

1er tour :

Distances de menace : eCaine 18" (7 SPD + 3" charge + 8" Gate crusher), Hunter marshallé à 18" de RNG.

Autres farces : feat, crack shot, Ryan du B13th, Ol'Rowdy (KO + contre charge), Gorman

Points faibles : les AOE sur les gun mages. Que des armures en papier maché (sauf Ol'Rowdy)

Scénarios favorables/défavorables : aucun/aucun

## FINLAND 1 – FINLAND

Protectorate of Menoth	Henry Hyttinen
Grand Scrutator Severius (*6pts)	Testament of Menoth (*6pts)
* Blessing of Vengeance (7pts)	* Reckoner (8pts)
* Reckoner (8pts)	* Hierophant (2pts)
* Hierophant (2pts)	Avatar of Menoth (11pts)
Avatar of Menoth (11pts)	Choir of Menoth (Leader and 3 Grunts) (2pts)
Choir of Menoth (Leader and 3 Grunts) (2pts)	Exemplar Bastions (Leader and 4 Grunts) (8pts)
Exemplar Errants (Leader and 9 Grunts) (8pts)	Exemplar Errants (Leader and 9 Grunts) (8pts)
* Exemplar Errant Officer & Standard Bearer (2pts)	* Exemplar Errant Officer & Standard Bearer (2pts)
Holy Zealots (Leader and 9 Grunts) (6pts)	Knights Exemplar (Leader and 5 Grunts) (5pts)
* Holy Zealot Monolith Bearer (2pts)	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)	Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2pts)
The Covenant of Menoth (2pts)	The Covenant of Menoth (2pts)
The Wrack (3 wracks) (1pts)	The Wrack (3 wracks) (1pts)
Vassal Mechanik (1pts)	Vassal Mechanik (1pts)
Vassal of Menoth (2pts)	Vassal of Menoth (2pts)

### Liste 1 : Severius

*Remarques* : Un classique de la compo Menoth contrôle qui ne se mouille pas trop. C'est l'une des rares compos qui peut encore assassiner au sort (link entre Sevy et BoV = des Immolation pow 15, des Ashes to Ashes Pow 13...)

*1er tour* : Defender's Ward sur les Zealots, on cache les Errants dans la forêt, les jacks courent, surtout l'arc node. Eye of Menoth qui sera upkepé toute la partie...

*Distances de menace* : Le Reckoner 20ps en tir, 10ps au càc. Avatar 10ps au càc

*Autres farces* : Eye of Menoth rend tout plus bourrin. Dans ce qui pourrait surprendre : les sorts de Sevy, les Grenades Pow 15 des Zealots (Rat 7 quand même) ce qui rends leur rush sous Greater Destiny redoutable, ils mettent bcp de pression.

*Points faibles* : L'arc node est à éliminer au plus tôt, il faut neutraliser les Zealots en priorité.

*Scénarios favorables/défavorables* : -/-

### Liste 2 : Testament of Menoth

*Remarques* : Une nouveauté ! Il ne vaut pas grand chose une fois connu, mais il peut réserver des surprises.

*1er tour* : Ashen Veil sur les Errants, s'il n'a rien d'autre à faire.

*Distances de menace* : Le Testament peut se téléporter en début d'activation pour atteindre 13ps de portée de menace au close.

*Autres farces* : L'unité d'Errants imbutable sous Ashen Veil et Revive, dans une moindre mesure la même chose pour les Bastions. La carte maitresse de la compo c'est le feat qui donne Incorporeal à l'armée durant le tour, mais à part avec l'Avatar, j'ai du mal à voir ce qu'il va utiliser pour assassiner le Caster adverse. Il faut prendre cette compo comme une compo qui tient, mais qui fait pas mal...

*Points faibles* : Les grosses armures, les jacks

*Scénarios favorables/défavorables* : tenir quelque chose/aller chercher quelque chose.

## FINLAND 1 – FINLAND

Circle Orboros	Tatu Purhonen
Kaya the Moonhunter & Laris (*3pts)	Krueger the Stormlord (*5pts)
* Gorax (4pts)	* Gorax (4pts)
* Feral Warpwolf (8pts)	* Megalith (11pts)
* Gnarlhorn Satyr (7pts)	* Pureblood Warpwolf (9pts)
* Pureblood Warpwolf (8pts)	* Warpwolf Stalker (10pts)
* Warpwolf Stalker (9pts)	Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (7pts)
Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (7pts)	Shifting Stones (2pts)
Shifting Stones (2pts)	* Stone keeper (1pts)
* Stone keeper (1pts)	Lord of the Feast (4pts)
Warpborn Skinwalkers (Leader and 2 Grunts) (5pts)	Professor Victor Pendrake (2pts)
Druid Wilder (2pts)	Wolflord Morraig (5pts)

### Liste 1 : eKaya Tier 4

**Remarques** : Déploiement avancé pour les beast lourdes, les druides et les pierres, advance move pour les skinwalker, reste Kaya, Laris et la wilder sur la ligne. +1 au jet de départ.

**Distances de menace** : Feral 15"5 Stalker 15" (dog pile) Druides 16"

**Autres farces** : Kaya peut se téléporter à 2" de laris pour un total de 19" de la position initial de Laris (course Laris+2" +1" de socle de kaya +2" allonge), Battle group Stealth, peut forcer ses beast hors de la zone de controle le tour du feat

**Points faibles** : Grande perte de mobilité en cas de perte de Laris, Engluement (attention cependant au stalker berserk)

**Scénarios favorables/défavorables** : Destruction/Tous les scénarios centraux

### Liste 1 : eKrueger

**Remarques** : LE caster à scénar d'Orboros

**Distances de menace** : Stalker 13" Morraig 13" Lord of the feast 17"(18" avec les pierres)

**Autres farces** : Entre les TK, les gallows, les druides, il a de quoi faire bouger la moitié de l'univers, attention à Morraig qui touche ce qu'il veut et peut faire très mal du au Flank avec les wolves of orboros, c'est lui qui décide de la direction des AOE

**Points faibles** : Les hautes armures

**Scénarios favorables/défavorables** : tous les scénario de contrôle en particulier les drapeaux/aucun réellement

## FINLAND 1 – FINLAND

<b>Khador</b>	Tero Särkijärvi
Forward Kommander Sorscha (*6pts)	e-Butcher Tier 3
* Beast-09 (11pts)	
* Behemoth (13pts)	Kommander Orsus Zoktavir (*6pts)
* War dog (1pts)	* Kodiak (8pts)
Cylena Raefyll & Nyss Hunters (Cylena and 9 Grunts) (10pts)	Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) (5pts)
* Koldun Kapitan Valachev (2pts)	Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) (5pts)
Lady Aiyana & Master Holt (4pts)	Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) (5pts)
Winter Guard Infantry (Leader and 9 Grunts) (6pts)	Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) (5pts)
* Winter Guard Infantry Officer & Standard (2pts)	Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) (5pts)
* 3 Winter Guard Infantry Rocketeers (3pts)	Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) (5pts)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)	Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) (5pts)
Kovnik Jozef Grigorovich (2pts)	Fenris (5pts)
	Yuri the Axe (3pts)

### Liste 1 : e-Sorscha

*Remarques* : Pas de mortier mais 2 galette du b h moth.

Lady Aiyana+Kovnik Jozef Grigorovich+Winter Guard Infantry--> pas cool. essayez de casser ce trio.(soit en isolant grigo des WG et en le tuant, soit en tuant Aiyana, mais c'est difficile. Si vous n'avez rien pour les tuer facilement, limitez la casse en tuant l'infanterie.)

*1er tour* : iron flesh la winter guard

*Distances de menace* :

17 pouce pour sorscha

*Autres farces* : le warjack li  rend toute les figs qui finisse leur activation dans les 2 pouce stationnaire.

*Points faibles* : pas beaucoup de tir

*Sc narios favorables/d favorables* :

### Liste 2

*Remarques* : Vous allez en chier.

liste anti magie et sans peur.

pas d'UA chez les doom reaver, donc plus facile   tuer.

Essayez d'espacer vaut fig pour limiter le berserk.

Fenris court   16 pouces. Il peut vous prendre   revers.

*1er tour* : toute l'arm e court

*Distances de menace* : Avec le feat, il faut compter 2 fois le mouvement d'une charge. Pour fenris, c'est une charge   11 pouce + reach. Avec le feat il recommence... soit 22 pouces + reach.

*Autres farces* :

*Points faibles* : pas de tir

*Sc narios favorables/d favorables* :

## FINLAND 1 – FINLAND

Cryx	Olli Reunanen
Lich Lord Terminus (*4pts)	Wraith Witch Deneghra (*6pts)
* Deathripper (4pts)	* Deathripper (4pts)
* Helldiver (3pts)	* Deathripper (4pts)
* Skarlock Thrall (2pts)	* Nightmare (10pts)
Bane Thralls (Leader and 9 Grunts) (8pts)	Bane Thralls (Leader and 9 Grunts) (8pts)
* Bane Thrall Officer & Standard (3pts)	* Bane Thrall Officer & Standard (3pts)
Mechanithralls (Leader and 9 Grunts) (5pts)	Bile Thralls (Leader and 5 Grunts) (5pts)
* 2 Brute Thrall (2pts)	The Withershadow Combine (5pts)
Mechanithralls (Leader and 9 Grunts) (5pts)	Bane Lord Tartarus (4pts)
* 3 Brute Thrall (3pts)	
Necrosurgeon & 3 Stitch Thralls (2pts)	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
Necrosurgeon & 3 Stitch Thralls (2pts)	
The Withershadow Combine (5pts)	Warwitch Siren (2pts)
Bane Lord Tartarus (4pts)	Wrong Eye & Snapjaw (9pts)
Darragh Wrathe (4pts)	
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)	

### Liste 1 : Terminus

*Remarques* :Le principe est une armée de recyclage, avec Terminus utilisant Sacrificial Pawn sur les McThralls rendus tough et rammenés par les nécrochirurgiens. L'ensemble avancera dans la zone de cmdt de Terminus. Terminus a besoin d'âmes pour se gaver de focus et pouvoir foncer sur le caster adverse. Donc éventuellement un bon matchup pour du mort vivant ou une armée qui récupère les âmes avant lui.

C'est un rouleau compresseur qui pourra délivrer les bane et terminus sans avoir trop subit de pertes, normalement.

*1er tour :*

*Distances de menace :* Terminus 11

*Autres farces :*

*Points faibles :* Buter les necrochir avec du blast boostable ou du sort. Buter Tartarus est toujours une bonne idée.

*Scénarios favorables/défavorables :* Favorable : les contrôle au centre ou poutre au centre. Defavorable : les scénarios de mouvement.

### Liste 2 : epic Deneghra

*Remarques* :banes + bilou en anti-troupes. Wrong Eye et Snapjaw ne consommeront pas le focus de Deny.

*1er tour :*

*Distances de menace :* Nightmare "23 en 2 tours contre la proie" (puisque vous serez immobilisés par le feat).

*Autres farces* :Hellmouth permet aussi de déplacer une figurine offensivement ou défensivement. Le gros de l'armée est stealth ou ne prend pas les tirs.

*Points faibles* :Un seul jack lourd, vecteur principal d'assassinat.

*Scénarios favorables/défavorables :* Casterkill

## GERMANY 1 – TRE KRONOR REDUCED

Minions (Gators)	Apex Predators
Bloody Barnabas Tier 4	Maelok, the Dreadbound (*6pts)
Bloody Barnabas (*6pts)	* Bull Snapper (3pts)
* Bull Snapper (3pts)	* Bull Snapper (3pts)
* Blackhide Wrastler (8pts)	* Blackhide Wrastler (9pts)
* Ironback Spitter (7pts)	* Blackhide Wrastler (9pts)
* Ironback Spitter (7pts)	Gatormen Posse (Leader and 4 Grunts) (9pts)
Bog Trog Ambushers (Leader and 5 Grunts) (5pts)	Gatormen Posse (Leader and 4 Grunts) (9pts)
Gatormen Posse (Leader and 2 Grunts) (6pts)	Swamp Gobber Bellows Crew (Leader and 1 Grunt) (1pts)
Gatormen Posse (Leader and 4 Grunts) (9pts)	Feralgeist (1pts)
Croak Hunter (2pts)	Totem Hunter (3pts)
Wrong Eye & Snapjaw (9pts)	Wrong Eye & Snapjaw (9pts)

**Liste 1 :** Barnabas Tiers 4

**Remarques :** 1 AoE de 3" d'eau peu profonde posée au déploiement

**1er tour :** Swamp pit, toutes les beasts inciblables par les attaques à distance.

Distances de menace : Bull Snapper 11 (Blood Thirst) Gators et Snapjaw 10 (Blood Thirst)

**Autres farces :** Feat. Les 2 Ironback Spitter qui causent la corrosion auto sous une AoE de 3"... Attention donc aux listes avec du piétons stealth.

**Points faibles :** peu de mobilité en dehors des charges

**Scénarios favorables/défavorables :** Kill Box, Process of Elimination/les scénarios de déplacement en général et ceux qui ont un déploiement en radial en particulier je dirais (notamment parce que les Bog trogs deviennent moins utiles)

**Liste 2 :** Maelok the Dreadbound

**Remarques :**

**1er tour :**

**Distances de menace :** Pas d'effet particulier sur le mouvement hormis le sempiternel Blood Thirst donc : Bull Snapper 11 (Blood Thirst) Gators et Snapjaw 10 (Blood Thirst)

Avec la combo en dessous un Wrastler peut potentiellement devenir une menace à 14/17".

**Autres farces :** Son Feat ! Revive avec 10 Gators. La compo va être particulièrement résistante. Si on ajoute le Feralgeist à la présence de 2 Wrastlers (surtout) et de Snapjaw (dans une moindre mesure)... ça fait du lourd à gérer à tous les niveaux (Beats et piétons)

*!! Le petit trick avec cette compo:* Maelok Feat, le premier Wrastler jette à 2 mains le second, qui ne prendra pas de dommages vu qu'il est incorporel. Il se relève avec son animus, et charge le caster/ warlok adverse. Vu comme le bestiau est une plaie. Ça peut être violent.

**Points faibles :** Compo élite, peu de figurines. Vulnérable face aux tirs et attaques magiques. vulnérable face au Caster Kill aussi. Maelok doit s'approcher pour optimiser l'utilisation de ses sorts. Et son armure de 17 ne sera pas suffisante pour le sauver.

**Scénarios favorables/défavorables :** Compo calibrée pour le KTC à mon sens

## GERMANY 1 – TRE KRONOR REDUCED

<b>Khador</b>	<b>Alfred</b>
The Butcher of Khardov (*6pts)	Forward Kommander Sorscha (*6pts)
* Beast-09 (11pts)	* Beast-09 (11pts)
* Kodiak (8pts)	* Decimator (9pts)
* War dog (1pts)	* Kodiak (8pts)
Great Bears of Gallowswood (5pts)	* War dog (1pts)
Kayazy Assassins (Leader and 9 Grunts) (8pts)	Great Bears of Gallowswood (5pts)
* Kayazy Assassin Underboss (2pts)	Kayazy Assassins (Leader and 9 Grunts) (8pts)
Lady Aiyana & Master Holt (4pts)	* Kayazy Assassin Underboss (2pts)
Widowmakers (Leader and 3 Grunts) (4pts)	Winter Guard Infantry (Leader and 9 Grunts) (6pts)
Winter Guard Infantry (Leader and 9 Grunts) (6pts)	* Winter Guard Infantry Officer & Standard (2pts)
* Winter Guard Infantry Officer & Standard (2pts)	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
Kovnik Jozef Grigorovich (2pts)	Kovnik Jozef Grigorovich (2pts)
Yuri the Axe (3pts)	

### Liste 1 : Butcher

*Remarques* : Pensez au pathfinder du kodiac. Sinon, la liste n'est pas très forte.

*1er tour* : chair d'acier sur les kayazy ou les winter guard (passe à 17 def avec l'ordre et tough).

*Distances de menace* :

Ridicule. Charge de 11 pouce max avec les bearmen (6+3+2 du reach)

Du tir à 20 pouce en comptant le mouvement de 6 pouce.

*Autres farces* :

Les kayazy auront 4d6 dégâts le tour de feat et en charge avec +3 en force s'ils ont fury.

Les winter guards ont un tir de mitraille pow 8 avec 3d6 le tour de feat. Avec grigorovitch, ils auront 3d6 pour toucher...

Accessoirement, si le joueur est bourrin, ils peut aussi envoyer la winter guard au CaC: avec fury et Grigorovitch, ils auront +6 en force.

*Points faibles* :

Le caster kill. Il sera obligé d'avancer avec son caster pour le rentabiliser.

Tuez les kayazi et l'armée n'a plus de moteur.

*Scénarios favorables/défavorables* :

### Liste 2 : e-Sorscha

*Remarques* : Pas de mortier !

*1er tour* : iron flesh sur les Kayazi ou la winter guard ( plus sur la winter guard, les kaya ont Stealth)

*Distances de menace* :

17 pouce pour Sorscha

*Autres farces* : le warjack lié rend toute les figs qui finissent leur activation dans les 2 pouce stationnaire.

*Points faibles* : pas beaucoup de tir

*Scénarios favorables/défavorables* :

## GERMANY 1 – TRE KRONOR REDUCED

Protectorate of Menoth	Joachim Brand
Feora, Protector of the Flame (*6pts)	Harbinger of Menoth (*5pts)
* Redeemer (6pts)	* Blessing of Vengeance (7pts)
* Reckoner (8pts)	* Devout (5pts)
Avatar of Menoth (11pts)	* Crusader (6pts)
Choir of Menoth (Leader and 3 Grunts) (2pts)	* Reckoner (8pts)
Exemplar Errants (Leader and 9 Grunts) (8pts)	* Vanquisher (8pts)
* Exemplar Errant Officer & Standard Bearer (2pts)	Avatar of Menoth (11pts)
Temple Flameguard (Leader and 9 Grunts) (6pts)	Choir of Menoth (Leader and 3 Grunts) (2pts)
* Temple Flameguard Officer & Standard (2pts)	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
Eiryss, Angel of Retribution (3pts)	The Covenant of Menoth (2pts)
Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2pts)	Vassal of Menoth (2pts)
The Covenant of Menoth (2pts)	Vassal of Menoth (2pts)
Vassal of Menoth (2pts)	
Vassal of Menoth (2pts)	

### Liste 1 : eFeora

*Remarques* : cf 1er post

*1er tour* : cf 1er post

*Distances de menace* : cf 1er post

*Autres farces* : Une liste stéréotypée comme la première mais autrement plus dangereuse. D'abord parce qu'elle a beaucoup plus de force de frappe grâce à l'Avatar, au Reckoner et aux Zealots. La combo qui tue : Les Zealots deviennent invincibles, un Vanquisher les enflamme, Feora arrive comme une fleur, claque son feat et redistribue 11 jetons feu minimum dans l'armée adverse (solos, UA, casters...), dans son air de contrôle (12ps). Attention, la demoiselle peut aussi récupérer du focus et se blinder pour éviter la contre-attaque.

*Points faibles* : Pas grand chose... les solos sont à éliminer à la moindre occasion, l'UA des zealots aussi, avant qu'il fasse son mini-feat.

*Scénarios favorables/défavorables* : aucun/aucun

### Liste 2 : Harbinger

*Remarques* : le nombre de Jacks va obliger Harby à se mettre à poil et donc à jouer plus fond de cour. Du coup, le feat devrait faire moins mal (mieux pour le scénar!) ou alors il va falloir qu'il expose daugereusement la poulette.

*1er tour* : Tout le monde court, attention au feat qui peut bloquer l'armée adverse dans sa zone de déploiement...

*Distances de menace* : Les Reckoners sous Crusader's Call atteignent 22ps de portée de menace de tir, 12ps au càc. L'Avatar sous le même sort atteint 12ps, Vilmon 13ps, les Paladins 11ps.

*Autres farces* : Avec ce choix de BG, il va se blinder en focus pour avancer (20-22 en Arm en moyenne amha) Les Paladins et Vilmon peuvent être horribles sans accès à des attaques magiques, surtout qu'ils ne voudront pas mourir sous Martyrdom, donc il faut de la saturation d'attaque magique.

*Points faibles* : Débordement, engluement. Passer le feat, il n'y a plus grand chose pour gérer le surnombre.

*Scénarios favorables/défavorables* : Les scénarios avec drapeau, la spécialité des paladins/-

## GERMANY 1 – TRE KRONOR REDUCED

Skorne	Nikolai Sadowsky
Supreme Aptimus Zaal & Kovaas (*5pts)	Makeda Tier 4
* Basilisk Krea (4pts)	
* Cyclops Brute (5pts)	Archdomina Makeda (*5pts)
* Titan Gladiator (8pts)	* Cyclops Shaman (5pts)
* Aptimus Marketh (3pts)	* Molik Karn (11pts)
Cataphract Cetrati (Leader and 5 Grunts) (11pts)	* Titan Gladiator (8pts)
Praetorian Swordsmen (Leader and 5 Grunts) (4pts)	Cataphract Cetrati (Leader and 5 Grunts) (11pts)
* Praetorian Swordsmen Officer & Standard (2pts)	Paingiver Beast Handlers (Leader and 3 Grunts) (2pts)
Tyrant Commander & Standard Bearer (3pts)	Tyrant Commander & Standard Bearer (3pts)
Venator Catapult Crew (Leader and 2 Grunts) (3pts)	Venator Catapult Crew (Leader and 2 Grunts) (3pts)
Ancestral Guardian (3pts)	Venators Reivers (Leader and 5 Grunts) (5pts)
Ancestral Guardian (3pts)	* Venators Reiver Officer & Standard (0pts)
Extoler Soulward (2pts)	Venators Reivers (Leader and 5 Grunts) (5pts)
Hakaar the Destroyer (4pts)	* Venators Reiver Officer & Standard (2pts)

### Liste 1 : Zaal

*Feat* : nombre de figures détruites = tokens utilisables pour booster les attaques et dégâts de close.

*Kovaas* : Thresher Reach MAT 8 POW 14, ADE 4, 1 point de dégâts pour les vivants.

### Liste 2 : P-Makeda T4

*Remarques* : Liste équilibrée Ranged/Mélee. Comme sa consoeur Epique, cette liste joue sur la rapidité d'autant que la zone de déploiement est étendue avec le T4 et que les Cataphracts et le Tyrant Commander gagne 'Advance Move'. L'idée est de prendre l'adversaire à la gorge et d'engager le plus de modèles possibles grâce à la vitesse de l'armée puis de feater (Les Faction Troopers morts reviennent en jeu). Le challenge sera d'éliminer complètement les unités d'infanterie (1 \* Cetrati, 2\* Reivers, sous peine de les voir revenir au tour suivant)

*1er tour* : Cette liste essaiera de vous engager avec les Cetrati le plus tot possible, quasi certainement Tour 2. Les Cetrati peuvent avancer de 12 Pouces en Mur de Bouclier grace à Savagery et le Tyrant Commander. On commencera certainement le Tour 1 avec Defenders Ward sur les Cetrati si opposée à une liste de tir (ARM 22 avec DEF WARD!). Si Savagery au premier tour, les Cetrati ont une zone de menace de 19 pouces (Advance Move + Savagery + Tycom)

*Distances de menace* : Molik Karn est bien sur dans la liste. Avec Savagery et Rush, il peut faire un Full Advance de 13 pouces + 2 Side Steps. Les Reivers ont une distance de menace de 22 pouces avec leur mini feat et peuvent être redoutables contre les socles moyens MULTI PV. Les Cetrati ont une Distance de Menace de 14 pouces en full advance.

*Autres farces* : Molik, Le Glad, Makeda et Les Cetrati sous carnage = bobo. Le Shaman est la pour proteger les Cetrati contre toute agression magique et recycler l'animus du Glad. Les Cetrati se déplaceront quasiment toujours de 12 pouces sous mur de bouclier et bénéficieront toujours de 3 dés mini aux dégâts (WM) ce qui peut être relativement horrible contre la Old Witch.

*Scénarios favorables/défavorables* : L'extreme rapidité de l'armée est précieuse en scénario. Contester des zones/objectifs ne devrait poser aucun souci surtout avec le feat.

## GERMANY 1 – TRE KRONOR REDUCED

<b>Mercenaries (4 stars)</b>	<b>Daniel Fall</b>
Captain Damiano (*6pts)	Magnus the Traitor (*6pts)
* Nomad (6pts)	* Renegade (6pts)
Croe's Cutthroats (Croe and 9 Grunts) (10pts)	* Renegade (6pts)
Cylena Raefyll & Nyss Hunters (Cylena and 9 Grunts) (10pts)	* Nomad (6pts)
Kayazy Assassins (Leader and 9 Grunts) (8pts)	Croe's Cutthroats (Croe and 9 Grunts) (10pts)
* Kayazy Assassin Underboss (2pts)	Cylena Raefyll & Nyss Hunters (Cylena and 9 Grunts) (10pts)
Lady Aiyana & Master Holt (4pts)	Kayazy Assassins (Leader and 9 Grunts) (8pts)
Steelhead Halberdiers (Leader and 9 Grunts) (6pts)	* Kayazy Assassin Underboss (2pts)
Eiryss, Mage Hunter of Ios (3pts)	Eiryss, Angel of Retribution (3pts)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
Kell Bailoch (2pts)	Master Gunner Dougal MacNaile (2pts)
Reinholdt, Gobber Speculator (1pts)	Reinholdt, Gobber Speculator (1pts)
Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2pts)	

### Liste 1 : Damiano

**Remarques :** Spam de piétons à optimiser sous le Feat de Damiano

**1er tour :** Pas d'effet notoire. Compo très mobile donc placement sur le terrain

Distances de menace : Nyss Hunters 13" (avec mvt du Death March) Kayazys 12"(sous Death march)

**Autres farces :** Le Feat ! Avec le Spam de piétons, attention dangers. Les Kayazys sont à Pow 13 avec une Mat de 9 sous Death march sans compter le Gang. Mais les Nyss ne seront pas en reste. Avec pos 12 et Weapon Master, ils sont tout aussi capables d'être violents. Si la cible est sous l'effet du Kiss of Lilith d'Ayana...

Face à du Hordes, les Cutthroats sous le feat peuvent tomber de la warbeast assez aisément.

Gorman reste une plaie.

**Points faibles :** Pas de Lourd. Le Nomad est pas loin de faire de la figuration. Les troupes sont en carton. Face à du gabarit, la compo vole.

**Scénarios favorables/défavorables :** Compo calibrée pour le KTC à mon sens

### Liste 2 : Magnus the traitor

**Remarques :**

**1er tour :**

**Distances de menace :** au tir les renegades peuvent tirer à 20" (14" + snipe + mini feat de Dougal)

**Autres farces :** Gorman. Arc node avec les renegades. Son Feat : même s'il ne fait pas partie des plus porcins, il peut permettre de réaliser des scénars avec zone de contrôle.

**Points faibles :** Les troupes, toujours en carton. Pas de lourd vraiment menaçant.

**Scénarios favorables/défavorables :**

## GERMANY 2 – SISTERS VAGINA

<b>Legion of Everblight</b>	<b>Daniel</b>
Lylyth, Herald of Everblight (*6pts)	Thagrosh, Prophet of Everblight (*5pts)
* Seraph (8pts)	* Shredder (2pts)
* Typhon (12pts)	* Scythean (9pts)
Blackfrost Shard (5pts)	* Carnivean (11pts)
Blighted Nyss Raptors (Leader and 4 Grunts) (10pts)	* Seraph (8pts)
Blighted Nyss Swordsmen (Leader and 9 Grunts) (8pts)	Blackfrost Shard (5pts)
Spawning Vessel (Leader and 5 Grunts) (3pts)	Blighted Nyss Swordsmen (Leader and 9 Grunts) (8pts)
Annyssa Ryvaal, Talon of Everblight (4pts)	Spawning Vessel (Leader and 5 Grunts) (3pts)
Blighted Nyss Shepherd (1pts)	Blighted Nyss Shepherd (1pts)
Feralgeist (1pts)	Strider Deathstalker (2pts)
Strider Deathstalker (2pts)	Strider Deathstalker (2pts)
The Forsaken (2pts)	The Forsaken (2pts)
	The Forsaken (2pts)

### Liste 1 :

\*\*\* Warning : assassination list spotted \*\*\* Lilith avance, claques sont feat, les jets d'attaque sont boostés, parasite + Kiss of Lyliss pour un joli +5 aux dégâts et arrivent le Seraph et Typhon qui vont faire de jolis attaques à distance. Et si le Warcaster est vivant, la cavalerie va le cribler de flèches empoisonnées. Je parle même pas des swordsmen s'ils arrivent à charger avec le feat hein ... MAT 7 + 3D pour toucher et maître d'armes.  
 Mon conseil : rester hors de portée de tir de Lilith et engager le Seraph et Typhon au plus vite.

### Liste 2 :

Une liste sympa un peu couteau suisse. Deux lourds qui tapent fort (Carnivean et Scythean) et un Seraph pour les tirs, et grâce au feat il y aura moyen d'en faire revenir un. Les classiques Deathstalker pour chasser les unités mono point de vie. Les swordsmen pour avoir un peu de troupe qui tape bien, avec la marmite derrière histoire que leur sacrifice en première ligne ne soit pas complètement vain. Personnellement j'aurais mis un Forsaken de moins, et une bergère avec un spell martyr.

## GERMANY 2 – SISTERS VAGINA

<b>Protectorate of Menoth</b>	<b>Moritz</b>
Harbinger of Menoth (*5pts)	High Exemplar Kreoss (*5pts)
* Repenter (4pts)	* Redeemer (6pts)
* Reckoner (8pts)	* Reckoner (8pts)
* Vanquisher (8pts)	Avatar of Menoth (11pts)
* Hierophant (2pts)	Choir of Menoth (Leader and 5 Grunts) (3pts)
Avatar of Menoth (11pts)	Exemplar Errants (Leader and 9 Grunts) (8pts)
Choir of Menoth (Leader and 5 Grunts) (3pts)	* Exemplar Errant Officer & Standard Bearer (2pts)
Temple Flameguard (Leader and 9 Grunts) (6pts)	Holy Zealots (Leader and 9 Grunts) (6pts)
* Temple Flameguard Officer & Standard (2pts)	* Holy Zealot Monolith Bearer (2pts)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)	Exemplar Errant Seneschal (2pts)
Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2pts)	The Covenant of Menoth (2pts)
The Covenant of Menoth (2pts)	The Wrack (3 wracks) (1pts)
The Wrack (3 wracks) (1pts)	Vassal of Menoth (2pts)
Vassal of Menoth (2pts)	Vassal of Menoth (2pts)
Vassal of Menoth (2pts)	

### Liste 1 : Harbinger

*Remarques* : Une seule unité !...

*1er tour* : Le rush avec tout le monde, attention au feat de l'Harbinger sur les scénar, il peut bloquer l'armée adverse très très tôt dans la partie.

*Distances de menace* : L'Avatar atteint une figurine à 12ps sous Crusader's Call, les TFG 13ps, le Reckoner tire à 22ps.

*Autres farces* : Ne pas compter sur ses upkeep défensifs, attention au martyrdom. Dans cette compo, l'Harbinger risque de beaucoup garder ses focus.

*Points faibles* : Ni de quoi gérer du gros lourd, ni du trop nombreux. Il faut gérer les TFG qui sont là pour faire chier et qui le font bien.

*Scénarios favorables/défavorables* : -/Destruction

### Liste 2 : pKreoss

*Remarques* : Comme la précédente, une compo qui n'est pas spécialisée. Ce joueur semble aimé la sécurité et le contrôle, au détriment de l'agressivité ou des combos, du coup ses compos ne sont ni molles, ni violentes mais bien huilées.

*1er tour* : Defender's Ward sur ... en fait il n'y a pas vraiment de cible idéale mais il le lancera c'est sûr. Les Holy Zealot en fer de lance et les Errants en contournement. S'il y a une forêt, ils seront forcément dedans.

*Distances de menace* : Rien d'extraordinaire, hormis le tir des jacks qui peuvent atteindre des cibles à 20ps pour le Reckoner et 21ps pour le Redeemer.

*Autres farces* : A part l'Avatar et dans une moindre mesure les Zealot, il n'y a rien pour gérer le lourd. Attention au feat de Kreoss qui servira à faire assez mal pour prendre l'avantage. Passer le feat, ça devrait être simple si vous savez gérer les morpions comme les zealot et errants. ne pas oublier que Kreoss faut sauter les upkeep

*Points faibles* : C'est du contrôle, ce qu'il ne pourra pas contrôler lui fera très mal (immunité au ko, anti-troupe massifs, gros blindés trop violents)

*Scénarios favorables/défavorables* : Killbox, peut-être Killbox/-

## GERMANY 2 – SISTERS VAGINA

<b>Khador</b>	<b>Christian</b>
Zevanna Agha, the Old Witch of Khador (*3pts) * Behemoth (13pts) Cylena Raefyll & Nyss Hunters (Cylena and 9 Grunts) (10pts) Great Bears of Gallowswood (5pts) Kayazy Assassins (Leader and 9 Grunts) (8pts) * Kayazy Assassin Underboss (2pts) Lady Aiyana & Master Holt (4pts) Widowmakers (Leader and 3 Grunts) (4pts) Eiryss, Angel of Retribution (3pts) Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts) Widowmaker Marksman (2pts)	Vladimir, The Dark Prince (*5pts) * Beast-09 (11pts) * Devastator (9pts) * Juggernaut (7pts) * Spriggan (10pts) * War dog (1pts) Great Bears of Gallowswood (5pts) Winter Guard Infantry (Leader and 9 Grunts) (6pts) * Winter Guard Infantry Officer & Standard (2pts) Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts) Kovnik Jozef Grigorovich (2pts)

### Liste 1 :

*Remarques :* Mamy Khador et son béhémoth, un classique qui marche bien.

*1er tour :* Avatar of slaughter sur le scrap jack (+2MAT, et 1" de mv+1attaque si détruit), chair d'acier sur les kayazy après avoir couru et pourquoi pas une grosse nuée de corbeau pour planqué ce qui est vulnérable.

*Distances de menace :* Les greats bears à 11", les autres n'ont pas allonge. Attention toutefois aux tirs

*Autres farces :* Attention le béhémoth vous voie à travers les forêts pour tirer...

*Points faibles :* Les scénarios type kill box qui exposent mamy, par contre tous les scénarios de prise de contrôle vont vous demandez d'arriver avec l'armée adverse.

### Liste 2 :

*Remarques :* pas de gros risque

*1er tour :* Je me demande si dans ce cas je featerais pas pour poser mes jacks sur les objos rapidement.

*Distances de menace :* 13" pour le spriggan le tour du feat en charge. 15" avec boundless charge.

*Autres farces :* rien de très surprenant.

*Points faibles :* Tuez vlad, fin de la partie au vu du nombre de jack.

## GERMANY 2 – SISTERS VAGINA

<b>Cryx</b>	<b>Janos</b>
Mortenebra Tier 4	Warwitch Deneghra (*5pts)
Master Necrotech Mortenebra (*4pts)	* Nightwretch (4pts)
* Deathjack (11pts)	* Nightwretch (4pts)
* Harrower (9pts)	* Nightmare (10pts)
* Leviathan (8pts)	* Skarlock Thrall (2pts)
* Reaper (6pts)	Cylena Raefyll & Nyss Hunters (Cylena and 9 Grunts)
* Reaper (6pts)	(10pts)
* Slayer (5pts)	Mechanithralls (Leader and 9 Grunts) (5pts)
* Slayer (5pts)	Mechanithralls (Leader and 9 Grunts) (5pts)
Warwitch Siren (2pts)	Necrosurgeon & 3 Stitch Thralls (2pts)
Warwitch Siren (2pts)	Necrosurgeon & 3 Stitch Thralls (2pts)
	The Withershadow Combine (5pts)
	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
	Warwitch Siren (2pts)
	Warwitch Siren (2pts)

Liste 1 : Mortenebra Tier 4

*Remarques* : +2" de déploiement, helljacks Stealth au premier tour

*1er tour* : Deathjack déployé à 16-18" du BDT, Trample 9", lance Doom Spiral à 8"/Void Gate à 10", Overrun 6" = arrive à 7" de la ZDD adverse.

*Distances de menace* : Deathjack/Slayer 15,5 (Overrun), Reaper 17 (Overrun)

*Autres farces* :

*Points faibles* : Deryliss, engluement

*Scénarios favorables/défavorables* : Destruction/Tous les scénarios centraux

Liste 2 : Deneghra normale

*Remarques* :

*1er tour* :

*Distances de menace* : Nightmare 13" (proie dans les 10")

*Autres farces* : feat, Gorman

*Points faibles* : Necrosurgeons à tuer aux sorts ou sur des déviations, arc nodes

*Scénarios favorables/défavorables* : aucun/Destruction

## GERMANY 2 – SISTERS VAGINA

<b>Circle Orboros</b>	<b>Daniel Fall</b>
Baldur Tier 4	Krueger Tier 4
Baldur the Stonecleaver (*6pts)	Krueger the Stormwrath (*5pts)
* Woldwyrd (5pts)	* Gorax (4pts)
* Megalith (10pts)	* Feral Warpwolf (9pts)
* Woldguardian (8pts)	* Woldwarden (9pts)
* Woldwarden (8pts)	Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (6pts)
Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (7pts)	* Druid of Orboros Overseer (2pts)
Sentry Stone (Leader and 3 Manikins) (3pts)	Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (6pts)
Shifting Stones (2pts)	* Druid of Orboros Overseer (2pts)
* Stone keeper (1pts)	Shifting Stones (2pts)
Stoneward and 5 Woldstalkers (5pts)	Wolves of Orboros (Leader and 9 Grunts) (6pts)
Stoneward and 5 Woldstalkers (5pts)	* Wolf of Orboros Officer & Standard (2pts)
Druid Wilder (2pts)	Blackclad Wayfarer (2pts)
	Wolflord Morraig (5pts)

### Liste 1 : Baldur Tier 4

*Remarques* : Déploiement avancé pour 2 beast lourdes et les pierres (20" pour la sentry), advance move pour les Stalkers,

*Distances de menace* : Stalker 19" Druides 16" Baldur 14"

*Autres farces* : Attention à la téléportation de Baldur, engluer les woldstalkers ne sert pas à grand chose, il peuvent faire 3" sans FS avant de tirer, le guardian met au sol automatiquement s'il touche (et repousse d'1"), le woldwyrd double le cout des sorts dans les 10" et a un dé sup' toucher-dégat sur les cibles d'upkeep

*Points faibles* : Détruisez la sentry pour limiter les possibilités d'assassinat de Baldur, stealth

*Scénarios favorables/défavorables* :

### Liste 2 : pKrueger tier 4

*Remarques* : Ce caster mange 2 unités mono PV chaque matin au petit dej', agrémenté d'un ou deux solos fragiles. Il est fait pour ça, il ne fait quasiment que ça mais il le fait bien. +2SPD pour le battle group le premier tour, +1 au jet de départ

*Distances de menace* : Feral 13" Druides 16" Krueger 13" (18 avec son tir) Morraig 13"

*Autres farces* : Il va spammer des lightning tendril et des electroleap dans tout les sens pour éliminer la troupe et les petit solos bien lourds (Eyriss et Gorman, au hasard), avec 2 unité de druides, il va pouvoir déplacer ce qu'il veut et être virtuellement immunisé à la magie, les druides peuvent être immunisé à tous les éléments sauf l'acide, morraig peut faire tres mal, surtout en flank avec un loup d'orboros.

*Points faibles* : Les hautes armures, l'immunité à l'électricité

*Scénarios favorables/défavorables* : liste polyvalente

## GERMANY 3 – STRONGHOLD

Cygnar	
Major Victoria Haley (*5pts)	Darius Tier 3
* Lancer (6pts)	
* Stormclad (10pts)	Captain E. Dominic Darius (*5pts)
* Squire (2pts)	* Centurion (8pts)
Arcane Tempest Gun Mages (Leader and 5 Grunts) (6pts)	* Centurion (8pts)
* Arcane Tempest Gun Mage Officer (2pts)	* Centurion (8pts)
Precursor Knights (Leader and 9 Grunts) (8pts)	* Ironclad (6pts)
* Precursor Knight Officer & Standard (2pts)	* Squire (2pts)
Storm Lances (Leader and 4 Grunts) (11pts)	Sword Knights (Leader and 5 Grunts) (4pts)
Eiryss, Angel of Retribution (3pts)	* Sword Knight Officer & Standard (0pts)
Journeyman Warcaster (3pts)	Sword Knights (Leader and 9 Grunts) (6pts)
Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2pts)	Captain Arlan Strangewayes (2pts)
	* Cyclone (8pts)
	Journeyman Warcaster (3pts)

Liste 1 : eHaley

Remarques : Stormclad (probablement) ou Lancer lié (+2" mv)

1er tour : rien de particulier

Distances de menace : Stormclad 16"/19" (bond + Temporal acceleration + Telekinesis / + domination)

Autres farces : feat, ses sorts

Points faibles : eHaley est très fragile. Pas de sorts à entretien. 1 seul Arc Node

Scénarios favorables/défavorables : les autres/ceux où elle doit avancer

Liste 2 : Darius Tier 3

Remarques : Les jacks lourd ont Pathfinder. Compo très solide.

1er tour :

Distances de menace : faible : 10" en charge pour les jacks, 15" en tir pour le Cyclone (Full Throttle ne booste pas le MVT, mais permet de courir/charger/slammer/tramper gratos, et donne les attaques de mêlée boostées).

Autres farces : feat, Flank des SK. Fortify + AS du journeyman = de l'ARM 21-23 en moyenne à cogner sur les jacks... avec la réparation du feat, ça va être coton.

Points faibles : Darius

Scénarios favorables/défavorables : scénarios de contrôle de zones/Kill-box like

## GERMANY 3 – STRONGHOLD

<b>Khador</b>	<b>Vladimir</b>
Vladimir, The Dark Prince (*5pts)	Kommandant Irusk (*6pts)
* Behemoth (13pts)	* Spriggan (10pts)
* War dog (1pts)	* War dog (1pts)
Gun Carriage (9pts)	Cylena Raefyll & Nyss Hunters (Cylena and 9 Grunts)
Gun Carriage (9pts)	(10pts)
Battle Mechanics (Leader and 3 Grunts) (2pts)	* Koldun Kapitan Valachev (2pts)
Battle Mechanics (Leader and 3 Grunts) (2pts)	Great Bears of Gallowswood (5pts)
Battle Mechanics (Leader and 3 Grunts) (2pts)	Kayazy Assassins (Leader and 9 Grunts) (8pts)
Great Bears of Gallowswood (5pts)	* Kayazy Assassin Underboss (2pts)
Winter Guard Rifle Corps (Leader and 9 Grunts) (8pts)	Lady Aiyana & Master Holt (4pts)
Kovnik Jozef Grigorovich (2pts)	Widowmakers (Leader and 3 Grunts) (4pts)
Saxon Orrik (2pts)	Eiryss, Angel of Retribution (3pts)
	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
	Ogrun Bokur (3pts)
	Saxon Orrik (2pts)

### Liste 1 :

*Remarques* :une liste très drôle... Mais efficace???

*1er tour* : Ça va courir dans tous les sens histoire de rusher les objectifs et de ne pas en bouger.

*Distances de menace* : Lors du feat: béhémoth: 8+3=11" en charge. Sinon possibilité de faire 16" + 14" en tir de galette. Les BE chargent à 10", le reste se traîne.

*Autres farces* : ca va tirer dans tous les sens, et sous signe et présage ça peut toucher. Une liste stealth ou interdiction de tir et au revoir.

*Points faibles* : Il mise tout sur le faite de pouvoir réparer les BE. Une liste cygnar en chaine lightning avec deux lourd et c'est fini. Ou n'importe qui capable de faire assez de dégât pour virer un BE par tour.

### Liste 2 :

*Remarques* :Une liste efficace, sans grosse surprise apparente.

*1er tour* : Superiority sur le spriggan, terrain inhospitalier, L'unité qui restera en retrait sera celle qui bénéficiera de battle lust, donc méfiance.

*Distances de menace* : Lors du feat: Spriggan charge à 11", le reste n'a pas d'allonge, donc rien de fou.

*Autres farces* : Attention à Cylena et ses nyss qui sous battle lust vont charger à 5D6

*Points faibles* : Beaucoup de troupes à haute def sans avoir un large mouvement, une liste que l'on pourrait gérer avec une unité de bill thrall 🤖

## GERMANY 3 – STRONGHOLD

<b>Retribution of Scyrah</b>	
Lord Arcanist Ossyan (*6pts)	Adeptis Rahn Shyeel (*6pts)
* Discordia (10pts)	* Phoenix (10pts)
Dawnguard Invictors (Leader and 9 Grunts) (10pts)	House Shyeel Battle Mages (Leader and 5 Grunts) (5pts)
* Dawnguard Invictor Officer & Standard (2pts)	House Shyeel Battle Mages (Leader and 5 Grunts) (5pts)
* Soulless Escort (1pts)	Houseguard Halberdiers (Leader and 9 Grunts) (7pts)
House Shyeel Battle Mages (Leader and 5 Grunts) (5pts)	* Houseguard Halberdiers Officer & Standard (2pts)
Lady Aiyana & Master Holt (4pts)	* Soulless Escort (1pts)
Mage Hunter Strikeforce (Leader and 9 Grunts) (8pts)	Lady Aiyana & Master Holt (4pts)
* Mage Hunter Commander (2pts)	Mage Hunter Strikeforce (Leader and 9 Grunts) (8pts)
Arcanist (1pts)	* Mage Hunter Commander (2pts)
Eiryss, Angel of Retribution (3pts)	Arcanist (1pts)
Arcantrik Force Generator (10pts)	Dawnguard Destor Thane (4pts)
	Eiryss, Angel of Retribution (3pts)
	Mage Hunter Assassin (2pts)
	Mage Hunter Assassin (2pts)

### Liste 1 : Ossyan

Remarques : Grosse puissance de tir, mais pas de réel impact au close

1er tour : Quicken sur les MH, les Invic ou le BE, course pour se mettre en place et avoir l'aiming au tour suivant

Distances de menace : Tir à 20" pour le BE , tir des MH à 20" (quicken)

Autres farces : Les MH qui casse 2 jacks/tour, le feat qui rase tout ce qui est touché, un BE à détruire avant le feat

Points faibles : Engluement et impact au close, perte du BE, manque de jack pour flanker les Invic

Scénarios favorables/défavorables : Destruction/centraux

### Liste 2 : Rahn

Remarques : Grosse réserve de magos, dur à chopper, gros contrôle

1er tour : Polarity Shield sur les Hallebardiers qui courent ou avancent de 9 en Shield Wall, tout le reste se pack derrière

Distances de menace : Le Thane charge à 13"+reach (tk), Rahn claque ses spells à 2km, les Mage qui spell à 18ps full boost (feat), mais très imprévisible avec tous les mages qui traînent

Autres farces : Une ligne d'hallebarde, une ligne de mage, une ligne d'hunter, et tout le monde voit à travers tout le monde, très dur de chopper les mages derrière la ligne de Houseguard

Points faibles : Un seul jack pour arc-noder, va devoir jouer assez packé

Scénarios favorables/défavorables : Tous/Aucun

## GERMANY 3 – STRONGHOLD

Skorne	
Supreme Aptimus Zaal & Kovaas (*5pts) * Molik Karn (11pts) * Titan Gladiator (8pts) * Aptimus Marketh (3pts) Nihilators (Leader and 9 Grunts) (8pts) Beast Handlers (Leader and 3 Grunts) (2pts) Praetorian Ferox (Leader and 4 Grunts) (11pts) Tyrant Commander & Standard Bearer (3pts) Ancestral Guardian (3pts) Extoler Soulward (2pts) Hakaar the Destroyer (4pts)	Master Tormentor Morghoul (*7pts) * Cyclops Brute (5pts) * Bronzeback Titan (10pts) * Titan Gladiator (8pts) * Titan Sentry (9pts) Gatormen Posse (Leader and 4 Grunts) (9pts) Beast Handlers (Leader and 5 Grunts) (3pts) Swamp Gobber Bellows Crew (Leader and 1 Grunt) (1pts) Feralgeist (1pts) Paingiver Task Master (2pts) Wrong Eye & Snapjaw (9pts)

### Liste 1 : Zaal

*Feat* : nombre de figes détruites = tokens utilisables pour booster les attaques et dégâts de close.

*Kovaas* : Thresher Reach MAT 8 POW 14, ADE 4, 1 point de dégâts pour les vivants.

### Liste 2 : P-Morghoul

Remarques : Une liste que j'aime bien avec 4 lourds et des Minions, très légèrement différente de la liste vue plus haut =>Inclusion de Snapjaw et Wrong Eye, ce qui donne deux petites armées indépendantes à gérer, et rend la liste très intéressante en scénario et palie la faiblesse de la zone de contrôle de Goughoul.

1er tour : RAS, Admonition sur le BB, tout le monde court.

Distances de menace : Pas de Molik, donc voir juste les zones de menaces de la première liste des Titans.

Autres farces : Snapjaw/Wrong Eye intouchable à distance. Sinon pas de grosses surprises, c'est du rentre dedans.

Scénarios favorables/défavorables : Caster Kill favorable. On joue sur la polyvalence de la liste pour les autres scénarii.

## GERMANY 3 – STRONGHOLD

<b>Legion of Everblight</b>	
Saeryn, Omen of Everblight (*5pts) * Nephilim Bolt Thrower (6pts) * Shredder (2pts) * Angelius (9pts) * Angelius (9pts) * Scythean (9pts) Blighted Nyss Raptors (Leader and 4 Grunts) (10pts) Annysa Ryvaal, Talon of Everblight (4pts) Blighted Nyss Shepherd (1pts) Blighted Nyss Shepherd (1pts) 2 Spell Martyrs (2pts) Strider Deathstalker (2pts)	Lylyth, Herald of Everblight (*6pts) * Seraph (8pts) * Typhon (12pts) Blackfrost Shard (5pts) Blighted Nyss Raptors (Leader and 4 Grunts) (10pts) Blighted Nyss Swordsmen (Leader and 9 Grunts) (8pts) Spawning Vessel (Leader and 5 Grunts) (3pts) Swamp Gobber Bellows Crew (Leader and 1 Grunt) (1pts) Annysa Ryvaal, Talon of Everblight (4pts) Blighted Nyss Shepherd (1pts) Strider Deathstalker (2pts) Strider Deathstalker (2pts)

### **Liste 1 : Saeryn**

Deux listes classiques Saeryn, variation sur un même thème : des Warbeast bourrines en mêlée pour profiter du feat, des Deathstalker pour avoir un peu de tir, des bergères pour gérer la furie. La deuxième me semble plus clairement orientée assassinat, avec tout de même pas mal de tir pour gérer les solos un peu trop téméraires (et le bolt thrower spéciale dédicace anti Gorman). Toutefois, les raptors ne profiterons pas du feat, ils seront donc la cible principale à ce moment là, de même que tous les autres solos.

### **Liste 2 : Lylyth**

Zone de menace : 21" Lylyth (7" + 2" Slipstream + 12" portée), 23" Cavalerie (9" + 2" Slipstream + 12" Portée), 25" Annysa Ryvaal (9" + 2" Slipstream + 2" Prey + 12" Portée)

Si le Warcaster / Warlock est un living Model, attention à l'assassinat à la cavalerie (3 dés pour toucher avec le feat, 3 dés de dégâts avec le poison)

## HUNGARY 1 – HUNGARY

Skorne	Peter Molnar ( pite )
Zaal Tier 4	Supreme Archdomina Makeda (*5pts)
Supreme Aptimus Zaal & Kovaas (*5pts)	* Molik Karn (11pts)
* Cyclops Shaman (5pts)	* Titan Gladiator (8pts)
* Titan Sentry (9pts)	Paingiver Beast Handlers (Leader and 3 Grunts) (2pts)
* Aptimus Marketh (3pts)	Paingiver Beast Handlers (Leader and 3 Grunts) (2pts)
Immortals (Leader and 5 Grunts) (5pts)	Praetorian Swordsmen (Leader and 9 Grunts) (6pts)
Immortals (Leader and 5 Grunts) (5pts)	* Praetorian Swordsmen Officer & Standard (2pts)
Praetorian Swordsmen (Leader and 9 Grunts) (6pts)	Cataphract Cetrati (Leader and 3 Grunts) (8pts)
* Praetorian Swordsmen Officer & Standard (2pts)	Tyrant Commander & Standard Bearer (3pts)
Ancestral Guardian (3pts)	Extoler Soulward (2pts)
Ancestral Guardian (3pts)	Agonizer (2pts)
Ancestral Guardian (3pts)	Hakaar the Destroyer (4pts)
Ancestral Guardian (3pts)	Tyrant Rhadiem (5pts)
Extoler Soulward (2pts)	
Extoler Soulward (2pts)	
Hakaar the Destroyer (4pts)	

Liste 1 : Zaal Tier 4

*Tier 4* : Ancestral Guardians en AD, Extollers avec 3 soul tokens, Kovaas en jeu.

*Feat* : nombre de figures détruites = tokens utilisables pour booster les attaques et dégâts de close.

*Kovaas* : Thresher Reach MAT 8 POW 14, ADE 4, 1 point de dégâts pour les vivants.

Liste 2 : E-Makeda

Remarques : Liste d'Assassinat du genre rapide avec tout ce qu'il faut pour bien épauler E-Makeda. Si on fait pas attention, un caster un peu fragile meurt tour 2 avec la Blague Molik.

1er tour : Road To War, Leash, tout le monde ou presque court. Les Cetrati avancent en Mur de Bouclier de 9 pouces avec l'aide du Tyrant Commander. Les Swordsmen se retrouvent a mi-terrain si déployés en deuxième.

Distances de menace : Effrayantes. RTW + Vengeance + mini feat = 18 pouces pour les petits Swordsmen. 15 pouces pour un Hakkar sans doute full token sous RTW et Righteous Vengeance. Le Meilleur pour la fin, Molikou: 22 pouces (SPD 6 + Rush + Leash + RTW + Reach + Side Step\*2). Sous le feat de Makeda, on tue le veau gras (touches boostées, no Free Strike, no KD).

Autres farces : C'est déjà pas mal. Les Cretrati sont la pour ecranter E-Makeda qui peut utiliser un Stay Death pour en garder un en vie a un moment clé. Radheim pour chatouiller les solos, ou assister Molik sur le caster Kill (Armour Piercing qui touche quasi auto sur le feat). Les Swordsmen nettoient la trouppaille mono-point sous le feat de E-Mak + leur mini feat, meme en sous nombre. L'extoller permet à Molik d'ignorer une forêt mal placée ou un nuage malpoli.

Scénarios favorables/défavorables : Caster Kill est favorable. E-Makeda doit jouer assez compact pour faire beneficier tout le monde de son feat mais la vitesse de l'armée met vite la pression, ce qui est toujours bien interessant sur un scenar.

## HUNGARY 1 – HUNGARY

<b>Khador</b>	<b>Vladimir</b>
Vladimir Tzepesci, the Dark Champion (*5pts)	Kommandant Irusk (*6pts)
* Beast-09 (11pts)	* Beast-09 (11pts)
* Kodiak (8pts)	* Spriggan (10pts)
* Spriggan (10pts)	* Sylys Wyshnalyrr, the Seeker (2pts)/Gorman di Wulfe
Lady Aiyana & Master Holt (4pts)	Battle Mechaniks (Leader and 3 Grunts) (2pts)
Widowmakers (Leader and 3 Grunts) (4pts)	Iron Fang Pikemen (Leader and 9 Grunts) (8pts)
Winter Guard Infantry (Leader and 9 Grunts) (6pts)	* Iron Fang Pikemen Officer & Standard (2pts)
* Winter Guard Infantry Officer & Standard (2pts)	Kossite Woodsmen (Leader and 5 Grunts) (4pts)
Winter Guard Mortar Crew (Leader and Grunt) (3pts)	Lady Aiyana & Master Holt (4pts)
Eiryss, Angel of Retribution (3pts)	Widowmakers (Leader and 3 Grunts) (4pts)
Kovnik Jozef Grigorovich (2pts)	Alten Ashley, Monster Hunter (2pts)
Widowmaker Marksman (2pts)	Kell Bailoch (2pts)
	Widowmaker Marksman (2pts)
	Yuri the Axe (3pts)

### Liste 1 :

*Remarques* :Trois jack lourds avec Vlad épique??? Je me demande si le mec ne s'est pas trompé de Vlad.

*1er tour* : Assault sur l'un des jacks(spriggan certainement), transference, et le signe et présage sur les winterguards/

*Distances de menace* : Spriggan sous assault:  $4+2+3+2= 11''$ , un winterguard sous sang des rois  $6+3+3= 12''$  MAT 8 P+S 11, pas de quoi trembler...

*Autres farces* : rien de spécial.

*Points faibles* : Les jacks n'auront jamais le focus nécessaire, vlad entretien trois sort par tour. Sans compter le transference qui nécessite d'en garder un peu. AMHA il y a une erreur de caster.

*Scénarios favorables/défavorables* : la liste me semble tellement bancal que je me demande ce qui pourrait être favorable...

### Liste 2 :

*Remarques* :Deux jacks lourds pour un seul sort de superiority... Le spriggan peut néanmoins servir à mettre en lumière les stealths afin que les très nombreux tireurs puissent s'en donner à cœur joie. Très peu de troupe profiterons du feat, pour rentabiliser il aura lieu lors de la charge des pikemens avec certainement la sortie des kossites (par 6, est-ce vraiment une menace si ce n'est pour le scénario?)

*1er tour* : Superiority, par contre sur lequel? Beast cours gratuitement et avance donc assez vite, donc peut être sur le spriggan. Je pense qu'il va adapter à la composition en face.

*Distances de menace* : Pas extraordinaire, le spriggan ou beast avec superiority donne du :  $6+2+3+2= 13''$ , suivi des pikemens à  $11''$ .

*Autres farces* :Très équipé contre le stealth, il ne pourra par contre gérer des stealths en assault de chaque côté. Grosse nuisance à distance contre les solos.

*Points faibles* : Le Caster ! Une liste assassinat et il dégage, attention tout de fois au terrain difficile. Beaucoup de figurines merco pour un caster de support de troupe khadoréennes.

*Scénarios favorables/défavorables* : Capture the flag et autre scénario avec des objos éloignés/Killbox et tout ce qui suppose de se concentrer dans le centre.

## HUNGARY 1 – HUNGARY

Trollbloods	Lorand Soevenyhazi
Borka Kegslayer +5 points	Grim Angus (*6pts)
* Pyg Keg Carrier	* Pyre Troll (5pts)
* Earthborn Dire Troll 10 points	* Troll Impaler (5pts)
* Mulg the Ancient 12 points	* Dire Troll Bomber (10pts)
* Pyre Troll 5 points	* Earthborn Dire Troll (10pts)
Fell Caller Hero 3 points	Pyg Burrowers (Leader and 9 Grunts) (6pts)
Janissa Stonetide 3 points	Trollkin Fennblades (Leader and 5 Grunts) (5pts)
4 Krielstone Bearer & Stone Scribes 3 points	* Trollkin Fennblade Officer & Drummer (2pts)
* Stone Scribe Elder 1 point	Fell Caller Hero (3pts)
Stone Scribe Chronicler 2 points	Janissa Stonetide (3pts)
Troll Whelps 2 points	Stone Scribe Chronicler (2pts)
Trollkin Champion Hero 3 points	Troll Whelps (2pts)
10 Trollkin Fennblades 8 points	Trollkin Champion Hero (3pts)
* Fennblade Officer & Drummer 2 points	

Liste 1 : Borka,

*1er tour* : Tout avance gentiment, fenns auront concealment et probablement iron flesh, Borka charge la pierre et wind wall

*Distances de menace* : Mulg 15, Borka 13, fenns 15, earth 14 (attention mvt possible mais très dur à mettre en place)

*Autres farces* : Armée très solide, Borka aura peut être 17 de def et 23 d'armure au CàC, pourra sauver si il a bu et Mulg peut le "défendre", attention à wind wall!, tuer le pyg peut donner deux vengances aux fenn ^^ Grande distance de charge, casterkill difficile par contre Borka est un tueur, deux lourds avec un boost de force possible, Très belle liste du genre de celle que je voulais faire pour le cube.

*Points faibles* : Pas vraiment de points faibles, pas de tir, pistes essayer de sortir les beasts de la zone de borka 10"

*Scénarios favorables/défavorables* : Tout est ok sauf le radial

Liste 2 : Grim

*Remarques* : Belle liste polyvalent et casse couille

*1er tour* : Tout avance grim tir à 23 " et choppe qui il veut sauf écrantage

*Distances de menace* : fenn 13, earth 12 si grim a tiré sur sa cible

*Autres farces* : feat d'interdiction et -3 en def, possibilités de figs avec hunter, Grim tue un solo par tour et retire les stealths, Janissa et son mur pour défendre grim et le earth,

*Points faibles* : le coup de la terreur ne devrait pas prendre sur les pygs, tuer les solos et les pygs vite, pas évident.

*Scénarios favorables/défavorables* : scénars centraux/casterkill (et encore)

## HUNGARY 1 – HUNGARY

Cryx	B.Miklos
The Witch Coven of Garlghast (*5pts)	Iron Lich Asphyxious (*6pts)
* Helldiver (3pts)	* Helldiver (3pts)
* Helldiver (3pts)	* Helldiver (3pts)
* Nightwretch (4pts)	* Nightwretch (4pts)
* Leviathan (9pts)	* Reaper (7pts)
* Leviathan (9pts)	* Reaper (7pts)
* Slayer (6pts)	* Skarlock Thrall (2pts)
* Skarlock Thrall (2pts)	Mechanithralls (Leader and 5 Grunts) (3pts)
Mechanithralls (Leader and 5 Grunts) (3pts)	* 1 Brute Thrall (1pts)
* 1 Brute Thrall (1pts)	Mechanithralls (Leader and 9 Grunts) (5pts)
Mechanithralls (Leader and 5 Grunts) (3pts)	* 1 Brute Thrall (1pts)
* 1 Brute Thrall (1pts)	Necrosurgeon & 3 Stitch Thralls (2pts)
Necrosurgeon & 3 Stitch Thralls (2pts)	The Withershadow Combine (5pts)
Necrosurgeon & 3 Stitch Thralls (2pts)	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
The Withershadow Combine (5pts)	Warwitch Siren (2pts)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)	Wrong Eye & Snapjaw (9pts)

### Liste 1 : Coven

*Remarques* : Beuh ? Liste bancaire à mon avis. Une seule poule, donc peu de possibilité d'assassinat. A détruire dès que possible pour que le Coven ai du mal à lancer ses sorts de mouvements. A mon avis, il va distribuer le focus aux Leviathan pour tirer au maxi. Les McThralls : le Coven n'a rien pour les aider à toucher, donc bof. Attention aux 2 Helldivers qui peuvent faire un slam inattendu.

#### *1er tour :*

*Distances de menace* : Slayer 11 (quoi qu'il y ai entre lui et sa cible grâce aux nombreux sorts de mvmt)

*Autres farces* : Infernal Machine provoque la terreur, attention aux troupes à faible cmdt.

*Points faibles* : Buter les necrochir avec du blast boostable ou du sort. Buter la poule au plus vite, pour obliger le Coven à s'exposer.

*Scénarios favorables/défavorables* : Defavorable : la poutre au centre.

### Liste 2 : classic Asphyxious

*Remarques* : Asphy fait le boulot tout seul si on le laisse faire. Les reapers+WSC peuvent faire apparaitre un seether.

#### *1er tour :*

*Distances de menace* : Assassinat au sort, même contre de fortes DEF, grâce à 4 pow12 dont 2 boostés. 16-18ps de la poule, à tuer dès que possible.

*Autres farces* : Le feat peut tuer des piétons faiblement armurés.

*Points faibles* : Ne gère pas le terrain difficile.

*Scénarios favorables/défavorables* :

## HUNGARY 1 – HUNGARY

Cygnar	Rudolf Edlmayer
Captain Jeremiah Kraye (*6pts) * Firefly (5pts) * Hunter (6pts) * Hunter (6pts) * Stormclad (10pts) * Stormclad (10pts) * Squire (2pts) Black 13th Gun Mage Strike Team (4pts) Stormblade Infantry (Leader and 5 Grunts) (5pts) * Stormblade Infantry Officer & Standard (3pts) Captain Arlan Strangeways (2pts) Stormsmith Stormcaller (1pts) Stormsmith Stormcaller (1pts) Stormsmith Stormcaller (1pts)	Lord Commander Stryker (*6pts) * Ol' Rowdy (9pts) * Thunderhead (12pts) * Squire (2pts) Black 13th Gun Mage Strike Team (4pts) Storm Lances (Leader and 4 Grunts) (11pts) Stormblade Infantry (Leader and 5 Grunts) (5pts) * Stormblade Infantry Officer & Standard (3pts) Captain Arlan Strangeways (2pts) Eiryss, Angel of Retribution (3pts) Journeyman Warcaster (3pts) Stormsmith Stormcaller (1pts) Stormsmith Stormcaller (1pts)

Liste 1 : Kraye

Remarques : Jack considérés comme Cavalerie.

1er tour :

Distances de menace : Stormclad 15"/17" (fulltilt / + feat)

Autres farces : feat, Guided fire, Mage sight. Attention au full tilt sur le firefly (SPD 12)... ça sent le jack envoyé en "sacrifice" : on le fait courir sous full-tilt le plus loin possible (soit à 24") dans les lignes ennemies, sans doute en partant sur un flanc pour prendre à revers l'armée adverse, puis on active les stormsmiths pour trianguler facile 😊

La liste est originale, et multiplie les sources de menaces... tout gérer en même temps peut s'avérer complexe (Stormclads chargés en focus + paire de Hunter + Firefly & Stormsmiths).

Points faibles : Kraye est un gros socle.

Scénarios favorables/défavorables : scénarios centraux/Les autres

Liste 2 : eStryker

Remarques : Ol'Rowdy est lié. Avec les 4 focus et Positive Charge, ça fait 5 attaques à POW 20 (en comptant la charge gratuite.. donc la 1ère entièrement boostée). Et si la 1ère touche est critique, les 4 suivantes seront auto. Mais même, ça démontrera n'importe quoi. Avec le Thunderhead et eStryker, ça sent la pure liste d'assassinat avec tous ces vecteurs de menaces. Ajoutez eEyriss et la recette est parfaite 😊

1er tour :

Distances de menace : eStryker 17" (6" mvt + 3" charge + 6" sort + 2" reach)

Autres farces : feat, Positive charge (booste tout le monde dans les 2" du jack), rebuke (pas d'ordre ni attaque spéciale), AOE 3 pow 10 magical non blast, Strangeways + Thunderhead = pulse tout le temps, Ryan du B13th, Ol'Rowdy

Points faibles : eStryker est un one-shot.

Scénarios favorables/défavorables : scénarios centraux/aucun

## ITALY 1 – IRONBOOT REPUBLIC I

<b>Circle Orboros</b>	Carlo "Chimera" Piccinini
E-Kaya Tier 4	Krueger the Stormwrath +5 points
Kaya the Moonhunter +3 points	* Feral Warpwolf 9 points
* Laris	* Gnarlhorn Satyr 8 points
* Gnarlhorn Satyr 7 points	* Megalith 11 points
* Gorax 4 points	Blackclad Wayfarer 2 points
* Pureblood Warpwolf 8 points	Druids of Orboros 7 points
* 2x Warpwolf Stalker 9 points each	Shifting Stones 2 points
* Druid Wilder 2 points	Swamp Gobber Bellows Crew 1 point
Druids of Orboros 7 points	10 Tharn Bloodtrackers 8 points
Shifting Stones 2 points	* Nuala The Huntress 2 points
3 Warpborn Skinwalkers 5 points	Tharn Bloodweavers 5 points

### Liste 1 : eKaya Tier 4

*Remarques* : Déploiement avancé pour les beast lourdes et les pierres, advance move pour les skinwalker. +1 au jet de départ.

*Distances de menace* : Stalker 15" (dog pile) Druides 16" Pureblood 16"

*Autres farces* : Kaya peut se téléporter à 2" de Laris pour un total de 19" de la position initial de Laris (course Laris+2" +1" de socle de kaya +2" allonge), Battle group Stealth, peut forcer ses beast hors de la zone de controle le tour du feat

*Points faibles* : Grande perte de mobilité en cas de perte de Laris, Engluement (attention cependant au stalker berserk)

*Scénarios favorables/défavorables* : Destruction/Tous les scénarios centraux

Toujours bon à rappeler : Une beast sous l'animus du gorax passe en frénésie le tour d'après, concentrez vous sur autre chose, si possible.

### Liste 2 : pKrueger

*Remarques* : Ce caster mange 2 unités mono PV chaque matin au petit dej', agrémenté d'un ou deux solos fragiles. Il est fait pour ça, il ne fait quasiment que ça mais il le fait bien.

*Distances de menace* : Feral 15" Druides 16" Krueger 13" (18 avec son tir) bloodtrakers 14"

*Autres farces* : Il va spammer des lightning tendril et des electroleap dans tout les sens pour éliminer la trouaille et les petit solos bien lourds (Eyriss et Gorman, au hasard), les bloodtrackers peuvent bouger de 3" après avoir tirer, les blood weavers peuvent faire sauter les upkeeps

*Points faibles* : Les hautes armures, l'immunité à l'électricité

*Scénarios favorables/défavorables* : liste polyvalente

## ITALY 1 – IRONBOOT REPUBLIC I

Skorne	Federico "Warliche" Ingrosso
Lord Tyrant Hexeris (*6pts) * Cyclops Savage (5pts) * Razorworm (4pts) * Titan Cannoneer (9pts) * Titan Gladiator (8pts) * Aptimus Marketh (3pts) Gatormen Posse (Leader and 4 Grunts) (9pts) Paingiver Beast Handlers (Leader and 3 Grunts) (2pts) Swamp Gobber Bellows Crew (Leader and 1 Grunt) (1pts) Venators Reivers (Leader and 5 Grunts) (5pts) * Venators Reiver Officer & Standard (2pts) Agonizer (2pts) Croak Hunter (2pts) Extoler Soulward (2pts) Paingiver Task Master (2pts)	Lord Assassin Morghoul (*6pts) * Cyclops Brute (5pts) * Razorworm (4pts) * Molik Karn (11pts) * Titan Gladiator (8pts) * Aptimus Marketh (3pts) Bloodrunners (Leader and 5 Grunts) (5pts) Bog Trog Ambushers (Leader and 5 Grunts) (5pts) Bog Trog Ambushers (Leader and 5 Grunts) (5pts) Paingiver Beast Handlers (Leader and 5 Grunts) (3pts) Tyrant Commander & Standard Bearer (3pts) Bloodrunner Master Tormentor (2pts) Orin Midwinter, Rogue Inquisitor (2pts)

### Liste 1 : Hexeris

*Remarques* : Une liste Hexeris assez classique et bien équilibrée Ranged/Mélee avec un Croak Hunter en guise de fantaisie.

*1er tour* : Premier tour potentiellement meurtrier si on connaît mal Hexeris. Marketh lance Soul Slave sur le Razorworm qui est en AD, le Razorworm court, et Hexeris peut potentiellement décimer 7 living grunts avec Soulfire ou des solos clés à 28'' du bord de sa zone. L'Extoller est là pour lui faire gérer les modèles Stealth en lui donnant Eyeless Sight.

*Distances de menace* : Combo Hexeris/Razorworm/Soulfire = un peu plus de 24" à partir d'Hexeris. Si Hexeris commence en premier, tous les modèles d'infanterie vivants adverses situés à 12 pouces et plus du bord de table de leur propriétaire sont potentiellement ciblables. Sur un malentendu, on peut même imaginer un Caster Kill si Hexeris commence en deuxième. Crocos =>15 pouces avec Vengeance et MAT 9 avec Death March.

*Autres farces* : Le Feat, si on ne connaît pas, peut être particulièrement désagréable 😊 Voir les blagues des Distances de Menace.

Scénarios favorables/défavorables : Tout est gérable avec cette liste.

### Liste 2 : E-Morghoul

*Remarques* : Feat – +2 DEF et Evasive (les skornes ignorent les free strikes et bougent de 2'' si ratés par un tir). Armée qui ignore facilement les free strikes. Grievous wounds pour une unité.

*1er tour* :

*Distances de menace* : e-Morghoul 12,5'' sans free strikes.

*Autres farces* :

Scénarios favorables/défavorables :

## ITALY 1 – IRONBOOT REPUBLIC I

<b>Legion of Everblight</b>	Emiliano "BernieLomax" Traversi
Saeryn, Omen of Everblight (*5pts)	Bethayne & Belphagor (*3pts)
* Raek (4pts)	* Carnivean (11pts)
* Shredder (2pts)	* Scythean (9pts)
* Angelius (9pts)	* Seraph (8pts)
* Scythean (9pts)	Blighted Nyss Hex Hunters (Leader and 9 Grunts) (8pts)
* Scythean (9pts)	* Bayal, Hound of Everblight (3pts)
* Seraph (8pts)	Blighted Nyss Striders (Leader and 5 Grunts) (6pts)
Swamp Gobber Bellows Crew (Leader and 1 Grunt) (1pts)	* Blighted Nyss Striders Officer & Musician (3pts)
2 Spell Martyrs (2pts)	Swamp Gobber Bellows Crew (Leader and 1 Grunt) (1pts)
Strider Deathstalker (2pts)	Blighted Nyss Shepherd (1pts)
Strider Deathstalker (2pts)	3 Spell Martyrs (3pts)
The Forsaken (2pts)	
The Forsaken (2pts)	
Totem Hunter (3pts)	

### Liste 1 : Saeryn

des Warbeast bourrines en mêlée pour profiter du feat, des Deathstalker pour avoir un peu de tir, des bergères pour gérer la furie. Toutefois, les raptors ne profiterons pas du feat, ils seront donc la cible principale à ce moment là, de même que tous les autres solos.

### Liste 2 : Bethayne

Je connais pas bien Bethayne mais ça m'a l'air d'être assez classique. Je me demande où est le Blackfrost shard. Les spell martyrs pour relayer les sorts de Bethayne, des Warbeast qui ont fait leur preuve avec de la mêlée et du tir, et enfin les Hex hunters pour profiter du feat. Je me méfierai tout particulièrement d'eux et des spells martyrs, mais je peux me tromper.

## ITALY 1 – IRONBOOT REPUBLIC I

Cryx	Francesco "Scuro" Scurani
Lich Lord Asphyxious (*6pts)	e-Goreshade Tier 3
* Nightwretch (4pts)	
* Malice (9pts)	Goreshade the Cursed (*5pts)
Bane Knights (Leader and 9 Grunts) (10pts)	* Nightwretch (4pts)
Bane Thralls (Leader and 5 Grunts) (5pts)	* Reaper (7pts)
* Bane Thrall Officer & Standard (3pts)	* Skarlock Thrall (2pts)
Bile Thralls (Leader and 5 Grunts) (5pts)	Bane Knights (Leader and 9 Grunts) (10pts)
Satyxis Blood Witches (Leader and 9 Grunts) (6pts)	Bane Thralls (Leader and 9 Grunts) (8pts)
* Satyxis Blood Hag (2pts)	* Bane Thrall Officer & Standard (0pts)
The Withershadow Combine (5pts)	Bane Thralls (Leader and 9 Grunts) (8pts)
Bane Lord Tartarus (4pts)	* Bane Thrall Officer & Standard (3pts)
General Gerlak Slaughterborn (3pts)	The Withershadow Combine (5pts)
	Bane Lord Tartarus (4pts)
	Necrotech & 1 Scrap Thrall (1pts)
	3 Scrap Thrall (1pts)
	3 Scrap Thrall (1pts)
	3 Scrap Thrall (1pts)

### Liste 1 : Asphyxious épique

*Remarques* : Y a tout ce qui marche : les bilous pour la portée des purges avec Excarnate. Les BaneKnight avanceront à couvert de 3 nuées de sorts. Ce sont eux + Tartarus le danger pour le feat. Attention, même si vous ne les tuez pas pour éviter de les prendre avec le feat, un bilou peut purger l'unité pour qu'ils reviennent. S'il est possible de "remove from game" Tartarus, ne pas hésiter.

*1er tour* : Tartarus tresher les Bane Knights puis se fait tuer, asphy charge (9ps) et feat (3ps + socle), Darragh fait bouger de 1ps, puis malédiction de Tartarus et charge ghostly à 10ps + 2ps de reach = 26ps de la position de départ d'Asphy.

Distances de menace : Banes : 26ps de la position d'Asphy avec le feat en permanence.

Autres farces : Blood Hag contre Hordes, Malice + WSC contre Warmachine.

Points faibles :

Scénarios favorables/défavorables : tous sauf/Command and Control

### Liste 2 : Goreshade épique Tier 3

*Remarques* : redéploiement du Battlegroup. À mon avis une liste assez faible même si elle noie sous les Bane, lente. Ne profite pas vraiment de synergies avec les sorts d'e-Goreshade. Optimisée pour faire revenir des troupiers sous le feat avec plein de scraps, ce qui à mon avis est crétin.

*1er tour* :

Distances de menace : Reaper 14 pouces contre les warjacks

Autres farces : Reaper + WSC contre Warmachine, Sudden Death (contre-charge)

Points faibles : détruire les unités entièrement, l'une après l'autre, casse complètement les diverses farces de résurrection de la liste.

Scénarios favorables/défavorables : centraux/Destruction, Command and Control

## ITALY 1 – IRONBOOT REPUBLIC I

<b>Khador</b>	<b>Milo "Milo Incorporation" Fuggini</b>
Kommander Orsus Zoktavir +6	Kommander Strakhov +6
Beast-09 11	Beast-09 11
Devastator 9	Behemoth 13
War dog 1	War dog 1
Great Bears of Gallowswood 5	Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) 6
Man-o-war Shocktroopers (Leader and 4 Grunts) 9	GreyLord Escort 2
Winter Guard Rifle Corps (Leader and 9 Grunts) 8	Great Bears of Gallowswood 5
Koldun Lord 2	Iron Fang Pikemen (Leader and 9 Grunts) 8
Kovnik Jozef Grigorovich 2	Iron Fang Pikemen Officer & Standard 2
Man-o-war Drakhun (without dismount) 4	Fenris 5
Manhunter 2	Yuri the Axe3
Yuri the Axe 3	

### Liste 1 : e-Butcher

*Remarques* : 2 jack lourds sur un caster peu certain de savoir combien il aura de focus...

*1er tour* : peut être fury si il a le focus sur beast 09 et un point de focus pour faire courir le devastator (sinon charge gratuite)

*Distances de menace* : Drakhun à 12", beast à 11" si le boucher détruit une figurine.

*Autres farces* : Le drakhun avec fury + le feat c'est MAT 8 avec 17+4D6

*Points faibles* : Si le boucher va devoir s'approcher pour pouvoir fonctionner correctement, mais ce dernier est très facile à détruire malgré le wardog.

### Liste 2 : Strakhov

*Remarques* : Beaucoup de jack pour Strakhov

*1er tour* : Superiority sur Beast 09 qui sera en première ligne

*Distances de menace* : 15" pour Beast 09 le tour du feat, attention aussi au doom à 15" également et Fenrys à 17"!!

*Autres farces* : rien de très suprenant si ce n'est le feat

*Points faibles* : Strakhov est ultra fragile et sera souvent à cour de focus.

## ITALY 2 – IRONBOOT REPUBLIC II

<b>Cygnar</b>	Carlo "Chimera" Piccinini
eHaley -5	Brisbane -5
Thorn 8	Defender 9
Defender 9	defender 9
Squire 2	Squire 2
Trencher 6	Reinholt gobber 1
Ua 3	Trencher mastergunner 2
Black 13th 4	Trencher mastergunner 2
Storm blade 5	Gunmage 6
Ua : 3	Officer 2
Storm Gunner: 3	Granadier 5
Journeyman wc 3	Granadier 5
Anastasia di bray 2	trencher 6
Carvolo 2	officer e sniper 3
Arlan Strangeways 2	Journeyman warcaster 3
storm caller 3	

Liste 1 : eHaley

Remarques : Stormclad (probablement) ou Lancer lié (+2" mvt)

1er tour : rien de particulier

Distances de menace : **Stormblades en Assaut = 20" pour les 3 Stormgunners.**

Autres farces : feat,ses sorts, Harlan + Defender + Temporal Acceleration. **Stormblades au max en Assaut + Deadeye = 11 tirs qui touchent quasi auto à POW 14, ADE 3 et 14" de menace (Assaut à 8" + RNG min de l'unité à 6")**

Points faibles : Haley est très fragile, 1 seul Arc Node, pas de sort à entretien

Scénarios favorables/défavorables : les autres/ceux où elle doit avancer

Liste 2 : Brisbane

Remarques : Très orienté caster kill

1er tour :

Distances de menace : 16" (zdC de Brisbane et RNG des defenders)

Autres farces : Mage sight, feat, Ground Pounder

Points faibles :

Scénarios favorables/défavorables : scénarios centraux, destruction/aucun

## ITALY 2 – IRONBOOT REPUBLIC II

Cryx	Nikita
Lich Lord eAsphyxious6	Lich Lord Venethrax6
Deathripper4	Reaper7
Deathripper4	Skarlock Thrall2
Bane Knights (Leader and 9 Grunts) 10	Bane Thralls (Leader and 5 Grunts) 5
Bane Thralls (Leader and 9 Grunts) 8	Bile Thralls (Leader and 9 Grunts) 8
Mechanithralls (Leader and 9 Grunts) 5	Mechanithralls (Leader and 9 Grunts)5
1 Brute Thrall1	Brute thrall 1
The Withersshadow Combine5	Satyxis Blood Witches (Leader and 9Grunts)6
Bane Lord Tartarus4	Satyxis Blood Hag2
Darragh Wrath4	The Withersshadow Combine5
General Gerlak Slaughterborn3	Darragh Wrath4
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist2	General Gerlak Slaughterborn3
Madelyn Corbeau, Ordic Courtesan2	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist2
Warwitch Siren2	Madelyn Corbeau, Ordic Courtesan2
Saxon Orrik 2	Saxon Orrik 2
	Warwitch Siren2

### Liste 1 : Asphyxious épique

*Remarques* : Les troupes avanceront à couvert de 3 nuées de sorts. Ce sont eux + Tartarus le danger pour le feat. S'il est possible de "remove from game" Tartarus, ne pas hésiter. Ne pas tuer Tartarus s'il est en fond de table, essayer plutôt de le slammer/projeter/téléporter loin de l'action.

*1er tour* : Tartarus tresher les Bane Knights puis se fait tuer, asphy charge (9ps) et feat (3ps + socle), Darragh fait bouger de 1ps, puis malédiction de Tartarus et charge ghostly à 10ps + 2ps de reach = 26ps de la position de départ d'Asphy.

*Distances de menace* : Banes : 26ps de la position d'asphy avec le feat en permanence, 29 pouces avec Corbeau.

*Autres farces* : Gerlak ghostly le tour du feat peut faire mal en fin de partie.

*Points faibles* :

*Scénarios favorables/défavorables* : tous sauf/Command and Control

### Liste 2 : Venethrax

*Remarques* : catapulte à Venethrax, surtout bon contre Hordes mais peut surprendre contre un Warmachine faiblement armuré.

*1er tour* :

*Distances de menace* : Venethrax 11+Darragh+Corbeau = 15, Gerlak 12+Corbeau = 15, Reaper 14 contre les jacks.

*Autres farces* : Bile Thralls pour nettoyer ce qui sépare Venethrax du caster, Bane Thralls hors formation pour le -2 en ARM, Reaper + WSC contre Warmachine, Blood Hag contre Hordes, minifeat de la Blood Hag sur unité complète de sorcières.

*Points faibles* : attrition

*Scénarios favorables/défavorables* : Tous sauf/Destruction, Command and Control

## ITALY 2 – IRONBOOT REPUBLIC II

Trollbloods	Papy
Madrak Ironhide, World Ender (*5pts)	Calandra Truthsayer, Oracle of the Glimmerwood (*5pts)
* Troll Impaler (5pts)	* Troll Impaler (5pts)
* Dire Troll Bomber (10pts)	* Dire Troll Bomber (10pts)
* Trollkin Runebearer (2pts)	
Kriel Warriors (Leader and 9 Grunts) (6pts)	Kriel Warriors (Leader and 9 Grunts) (6pts)
* Kriel Warrior Standard Bearer & Piper (2pts)	* Kriel Warrior Standard Bearer & Piper (2pts)
Krielstone Bearer and 5 Stone Scribes (4pts)	Krielstone Bearer and 5 Stone Scribes (4pts)
* Krielstone Stone Scribe Elder (1pts)	* Krielstone Stone Scribe Elder (1pts)
Pyg Burrowers (Leader and 9 Grunts) (6pts)	Pyg Burrowers (Leader and 9 Grunts) (6pts)
Trollkin Champions (Leader and 4 Grunts) (10pts)	Trollkin Champions (Leader and 4 Grunts) (10pts)
Fell Caller Hero (3pts)	Fell Caller Hero (3pts)
Fell Caller Hero (3pts)	Janissa Stonetide (3pts)
Trollkin Champion Hero (3pts)	Stone Scribe Chronicler (2pts)
	Trollkin Champion Hero (3pts)

Liste 1 : Emaddy, liste gentille d'occupation

*1er tour* : Tout avance gentiment, pas d'urgence

*Distances de menace* : Maddy 11, tir de bomber à 17

*Autres farces* : Armée solide, feat, Maddy peut être intuable et a grievous wound, faire attention aux champions sous blood fury grosse mat énorme dégâts et se traversent entre eux.

*Points faibles* : Lent, pas de fenns pas de menaces lointaines hormis le tir de maddy et les pygs, pas de lourd qui tappe, snober les champions, aoe sur la pierre ou maddy

*Scénarios favorables/défavorables* : Tout est ok sauf le radial

Liste 2 : Calandra

*Remarques* : la même que emaddy, le type a pas fait bcp de peinture 🤔

*1er tour* : Tout avance rien de bien méchant à part Starcrossed

*Distances de menace* : négligeable Champs 8, imp 10, KW 10

*Autres farces* : feat, Spam de starcrossed, Janissa et son mur pour défendre cali, Cali qui caste beffudle, pyg sous feat

*Points faibles* : Tuer les beasts et cali se sacrifiera, vous êtes sur d'engager le premier à part cali et les champs c'est gérable

*Scénarios favorables/défavorables* : scénars centraux/casterkill (et encore)

Le joueur cool, le troll sympa qui n'a pas peint depuis mk1;

## ITALY 2 – IRONBOOT REPUBLIC II

Protectorate of Menoth	Fukan
Harbinger of Menoth +5 points	Grand Exemplar Kreoss +6 points
* Reckoner 8 points	* Fire of Salvation 9 points
* Hierophant 2 points	Avatar of Menoth 11 points
Avatar of Menoth 11 points	6 Choir of Menoth 3 points
4 Choir of Menoth 2 points	5 Exemplar Bastions 8 points
Daughters of the Flame 5 points	5 Exemplar Bastions 8 points
5 Exemplar Bastions 8 points	10 Exemplar Errants 8 points
10 Exemplar Errants 8 points	* Exemplar Errant Officer & Standard 2 points
* Exemplar Errant Officer & Standard 2 points	Rhupert Carvolo, Piper of Ord 2 points
Gorman Di Wulfe, Rogue Alchemist 2 points	The Covenant of Menoth 2 points
Rhupert Carvolo, Piper of Ord 2 points	Vassal of Menoth 2 points
The Covenant of Menoth 2 points	3 Wracks 1 point
Vassal of Menoth 2 points	
3 Wracks 1 point	

### Liste 1 : Harbinger

*Remarques* : Quasi pas de jack sur Harbinger, ça sent le campagne de focus.

*1er tour* : Le rush avec tout le monde, attention au feat de l'Harbinger sur les scénar, il peut bloquer l'armée adverse très très tôt dans la partie.

*Distances de menace* : L'Avatar atteint une figurine à 12ps sous Crusader's Call, les Daughters 12ps, le Reckoner tire à 22ps.

*Autres farces* : Guided Hand sur les Daughters pour ventiler de la troupe. Contre les figurine vivantes, l'Harbinger peu monter à 18 en déf avec Awe et le Ashen Veil du Reckoner.

*Points faibles* : pas beaucoup de défauts... il faut user de pas mal d'anti-infantry pour être tranquille.

*Scénarios favorables/défavorables* : -/-

### Liste 2 : eKreoss

*Remarques* : une compo eKreoss originale qui ne compte pas sur le nombre d'attaque weapon master pour le feat.

*1er tour* : Inviolable Resolution sur des Bastion, vraisemblablement

*Distances de menace* : Le Fire of Salvation peut avoir un mouvement gratuit, sinon rien d'extraordinaire.

*Points faibles* : Si les Bastion sont bons pour éponger, ils se font engluer très facilement et meurt très rapidement sous les coups des jacks. eKreoss est en mousse.

*Scénarios favorables/défavorables* : -/Destruction

## ITALY 2 – IRONBOOT REPUBLIC II

<b>Retribution of Scyrah</b>	<b>Fush</b>
Ravyn, Eternal Light +6 points * Discordia 10 points Arcanist 1 point Arcantrik Force Generator 10 points 2x Dawnguard Destor Thane 4 points each Eiryss, Angel of Retribution 3 points Lady Aiyana & Master Holt 4 points 10 Mage Hunter Strike Force 8 points * Mage Hunter Commander 2 points Stormfall Archers 5 points Stormfall Archers 5 points	Adeptis Rahn +6 points * 2x Phoenix 10 points each 2x Arcanist 1 point each 10 Dawnguard Sentinels 9 points * Griffon 4 points * Sentinel Officer & Standard 2 points Eiryss, Angel of Retribution 3 points House Shyeel Battle Mages 5 points House Shyeel Battle Mages 5 points House Shyeel Magister 2 points 2x Mage Hunter Assassin 2 points each

Liste 2 : Ravyn

Remarques : Du gros tir, pas de close réel, un tour de feat dévastateur

1er tour : Snipe sur les MH ou le BE, course de mise en place

Distances de menace : 22" sur les tirs de MH (snipe), 21" pour les archers, 14" pour les assassins. Attention aux tirs du BE à 24" (snipe).

Autres farces : Attention à Nayl qui peut vite devenir une plaie, les MH à Def 17, ne craint pas les def en dessous de 20, et encore...

Points faibles : Subira fort au close et face à une pluie de galettes

Scénarios favorables/défavorables : Destruction/Centraux

Liste 2 : Rahn

Remarques : Grosse réserve de magos, dur à chopper, gros contrôle

1er tour : Polarity Shield sur les Hallebardiers qui courent ou avancent de 9 en Shield Wall, tout le reste se pack derrière

Distances de menace : Le Thane charge à 13"+reach (tk), Rahn claque ses spells à 2km, les Mage qui spell à 18ps full boost (feat), mais très imprévisible avec tous les mages qui trainent.

Autres farces : Une ligne d'hallebarde, une ligne de mage, une ligne d'hunter, et tout le monde voit à travers tout le monde, très dur de chopper les mages derrière la ligne de Houseguard

Points faibles : Un seul jack pour arc-noder, va devoir jouer assez packé

Scénarios favorables/défavorables : Tous/Aucun

## POLAND 1 – POLAND

Circle Orboros	Gobos
Krueger the Stormwrath (*5pts)	Kromac the Ravenous (*4pts)
* Gorax (4pts)	* Gorax (4pts)
* Feral Warpwolf (9pts)	* Gnarlhorn Satyr (8pts)
* Megalith (11pts)	* Warpwolf Stalker (10pts)
Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (7pts)	* Woldguardian (9pts)
* Druid of Orboros Overseer (2pts)	Shifting Stones (2pts)
Shifting Stones (2pts)	* Stone keeper (1pts)
Tharn Bloodtrackers (Leader and 9 Grunts) (8pts)	Shifting Stones (2pts)
* Nuala the Huntress (2pts)	Stoneward and 5 Woldstalkers (5pts)
Tharn Bloodweavers (Leader and 5 Grunts) (5pts)	Wolves of Orboros (Leader and 9 Grunts) (6pts)
Blackclad Wayfarer (2pts)	Blackclad Wayfarer (2pts)
Totem Hunter (3pts)	Druid Wilder (2pts)
	Totem Hunter (3pts)

### Liste 1 : pKrueger

*Remarques* : Ce caster mange 2 unités mono PV chaque matin au petit dej', agrémenté d'un ou deux solos fragiles. Il est fait pour ça, il ne fait quasiment que ça mais il le fait bien.

*Distances de menace* : Feral 13" Druides 16" Krueger 13" (18 avec son tir) Bloodtrakers 14"

*Autres farces* : Il va spammer des lightning tendril et des electroleap dans tout les sens pour éliminer la trouaille et les petit solos bien lourds (Eyriss et Gorman, au hasard), les bloodtrakers peuvent bouger de 3" apres leur activation, les bloodweavers peuvent faire sauter les upkeep, le totem hunter en chasseur de solo

*Points faibles* : Les hautes armures, l'immunité à l'électricité

### Liste 2 : Kromac

*Remarques* : Si vous êtes à 13" de Kromac, vous êtes mort

*Distances de menace* : Stalker 16" Kromac 13" Woldstalkers 19"

*Autres farces* : Kromac peut empecher la magie dans sa zone de controle, le stalker sous wild agression peut massacrer une unité à lui tout seul, le guardian va permettre à Kromac de ne pas trop manger au tir

*Points faibles* : Kromac est dur à cacher, le guardian est particulièrement lent pour de l'orboros (compensé par warpath), une fois le stalker et le guardian out, il n'a plus de puissance de feu.

*Scénarios favorables/défavorables* : Destruction, killbox/contrôle

## POLAND 1 – POLAND

Cygnar	Kurka
Major Victoria Haley (*5pts)	Major Markus 'Siege' Brisbane (*5pts)
* Lancer (6pts)	* Lancer (6pts)
* Ironclad (7pts)	* Stormclad (10pts)
* Stormclad (10pts)	* Squire (2pts)
* Squire (2pts)	Arcane Tempest Gun Mages (Leader and 5 Grunts)
Arcane Tempest Gun Mages (Leader and 5 Grunts)	(6pts)
(6pts)	* Arcane Tempest Gun Mage Officer (2pts)
* Arcane Tempest Gun Mage Officer (2pts)	Black 13th Gun Mage Strike Team (4pts)
Black 13th Gun Mage Strike Team (4pts)	Precursor Knights (Leader and 9 Grunts) (8pts)
Precursor Knights (Leader and 9 Grunts) (8pts)	* Precursor Knight Officer & Standard (2pts)
* Precursor Knight Officer & Standard (2pts)	Rangers (5pts)
Eiryss, Angel of Retribution (3pts)	Captain Arlan Strangeways (2pts)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)	Eiryss, Angel of Retribution (3pts)
Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2pts)	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
Stormsmith Stormcaller (1pts)	Reinholdt, Gobber Speculator (1pts)
	Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2pts)

Liste 1 : eHaley

Remarques : 1 jack aura +2" mvt

1er tour : rien de particulier

Distances de menace :

Autres farces : feat, ses sorts, Ryan du B13th

Points faibles : Haley est très fragile, 1 seul Arc Node, pas de sort à entretien

Scénarios favorables/défavorables : les autres/ceux où elle doit avancer

Liste 2 : Brisbane

Remarques : Compo étrange visiblement là pour rentrer dans les quota. très peu de chance qu'elle sorte.

1er tour :

Distances de menace : 14" (roquette de Brisbane)

Autres farces : Mage sight, feat, Ground Powder, Ryan du B13Th

Points faibles : Pas de jack de tir, aucune synergie

Scénarios favorables/défavorables : aucun/aucun

## POLAND 1 – POLAND

Trollbloods	Muk
Borka Kegslayer (*5pts)	Calandra Truthsayer, Oracle of the Glimmerwood (*5pts)
* Troll Axer (6pts)	* Troll Impaler (5pts)
* Mulg the Ancient (12pts)	* Dire Troll Bomber (10pts)
Krielstone Bearer and 5 Stone Scribes (4pts)	* Earthborn Dire Troll (10pts)
* Krielstone Stone Scribe Elder (1pts)	* Trollkin Runebearer (2pts)
Pyg Burrowers (Leader and 9 Grunts) (6pts)	Farrow Bone Grinders (Leader and 3 Grunts) (2pts)
Trollkin Fennblades (Leader and 9 Grunts) (8pts)	Pyg Burrowers (Leader and 9 Grunts) (6pts)
* Trollkin Fennblade Officer & Drummer (2pts)	Trollkin Fennblades (Leader and 9 Grunts) (8pts)
Fell Caller Hero (3pts)	* Trollkin Fennblade Officer & Drummer (2pts)
Janissa Stonetide (3pts)	Fell Caller Hero (3pts)
Stone Scribe Chronicler (2pts)	Janissa Stonetide (3pts)
Thrullg (3pts)	Stone Scribe Chronicler (2pts)
Troll Whelps (2pts)	Troll Whelps (2pts)
Trollkin Champion Hero (3pts)	

Liste 1 : Borka

*Ier tour* : Tout avance gentiment, fenns auront concealment et probablement iron flesh, Borka charge la pierre et wind wall

*Distances de menace* : Mulg 15, Borka 13, fenns 15, pygs 15,5

*Autres farces* : Armée très solide, Borka aura peut être 17 de def et 21 d'armure au CàC, pourra se sauver si il a bu et Mulg peut le "défendre", attention à wind wall!, tuer le pyg peut donner deux vengances aux fenn ^^ Grande distance de charge, casterkill difficile par contre Borka est un tueur, Tres belle liste du genre de celle que je voulais faire pour le cube.

*Points faibles* : Pas vraiment de points faibles, pas de tir, seuls deux figs peuvent casser du lourd, pas de fellcaller donc plus de mal contre les hautes defs mais les figs touchées seront ko, pistes essayer de sortir les beasts de la zone de borka 10", terrorriser les pygs

*Scénarios favorables/défavorables* : Tout est ok sauf le radial

Liste 2 : Calandra

Liste 2 : Calandra

*Remarques* : Magnifique liste si je puis me permettre lol

*Ier tour* : Tout avance rien de bien méchant à part Starcrossed, les fenns auront concealment

*Distances de menace* : Fenns 13", earth 10"

*Autres farces* : feat, Spam de starcrossed, Janissa et son mur pour défendre cali et le earthborn, Cali qui caste beffudle à 12"

*Points faibles* : Tuer les gros, Magie sur Cali

*Scénarios favorables/défavorables* : scénars centraux/casterkill (et encore)

## POLAND 1 – POLAND

Retribution of Scyrah	Skrzyp
Garryth, Blade of Retribution (*5pts)	Adeptis Rahn Shyeel (*6pts)
* Phoenix (10pts)	* Phoenix (10pts)
Dawnguard Sentinels (Leader and 9 Grunts) (9pts)	Dawnguard Sentinels (Leader and 9 Grunts) (9pts)
* Griffon (4pts)	* Dawnguard Sentinel Officer & Standard (2pts)
* Dawnguard Sentinel Officer & Standard (2pts)	House Shyeel Battle Mages (Leader and 5 Grunts) (5pts)
Arcanist (1pts)	Arcanist (1pts)
Dahlia Hallyr & Skarath (9pts)	Dahlia Hallyr & Skarath (9pts)
Eiryss, Angel of Retribution (3pts)	Eiryss, Angel of Retribution (3pts)
Fane Knight Skeryth Issyen (5pts)	Fane Knight Skeryth Issyen (5pts)
House Shyeel Magister (2pts)	House Shyeel Magister (2pts)
House Shyeel Magister (2pts)	House Shyeel Magister (2pts)
Lanyssa Ryssyll, Nyss Sorceress (2pts)	Lanyssa Ryssyll, Nyss Sorceress (2pts)
Madelyn Corbeau, Ordic Courtesan (2pts)	Madelyn Corbeau, Ordic Courtesan (2pts)
Mage Hunter Assassin (2pts)	Mage Hunter Assassin (2pts)
Mage Hunter Assassin (2pts)	Mage Hunter Assassin (2pts)

### Liste 1 : Garryth

Remarques : Liste d'assassinat, casters fragiles passez votre chemin

1er tour : Mirage sur les Sentinelles, Psychic Vampire upkeepé toute la partie (contre certaines listes), course pour tout le monde

Distances de menace : charge à 26" du caster (corbeau+mirage+charge+magister+gallows+lanyssa), pareil mais à 30" pour un assassin, 31" pour le dragoon, 13"+reach pour les sentinelles (mirage+vengeance)

Autres farces : Ne jamais envoyer des magos très près sous peine de mourir à cause de Vampire, le caster meurt s'il dépasse sa zone de deploy, le moindre tir sur Madelyn donnera vengeance aux sentinelles

Points faibles : Un seul jack pour arc-noder, détruisez quelques solos pour réduire de beaucoup la combo

Scénarios favorables/défavorables : Kill-box et centraux/je vois pas ^^

### Liste 2 : Rahn

Remarques : moins de mages et plus d'impact au close, liste de contrôle pur.

1er tour : Polarity Shield sur les Hallebardiers qui courent ou avancent de 9 en Shield Wall, tout le reste se pack derrière

Distances de menace : Le Thane charge à 18"+reach (Lanyssa + Madelyn + TK), Rahn claque ses spells à 2km, les Mage qui spell à 18ps full boost (feat), mais très imprévisible avec tous les mages qui traînent.

Autres farces : Une ligne d'hallebarde, une ligne de mage, une ligne d'hunter, et tout le monde voit à travers tout le monde, très dur de chopper les mages derrière la ligne de Houseguard

Points faibles : Un seul jack pour arc-noder, va devoir jouer assez packé

Scénarios favorables/défavorables : Tous/Aucun

## POLAND 1 – POLAND

Cryx	Sasha
Lich Lord Asphyxious (*6pts)	Wraith Witch Deneghra (*6pts)
* Cankerworm (5pts)	* Deathripper (4pts)
Bane Knights (Leader and 9 Grunts) (10pts)	* Deathripper (4pts)
Bane Thralls (Leader and 5 Grunts) (5pts)	* Nightmare (10pts)
Bile Thralls (Leader and 5 Grunts) (5pts)	* Skarlock Thrall (2pts)
Satyxis Raiders (Leader and 9 Grunts) (8pts)	Bane Knights (Leader and 9 Grunts) (10pts)
* Satyxis Raider Sea Witch (2pts)	Bane Thralls (Leader and 5 Grunts) (5pts)
The Withershadow Combine (5pts)	The Withershadow Combine (5pts)
Bane Lord Tartarus (4pts)	Bane Lord Tartarus (4pts)
Darragh Wrathé (4pts)	Darragh Wrathé (4pts)
General Gerlak Slaughterborn (3pts)	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)	Madelyn Corbeau, Ordic Courtesan (2pts)
Satyxis Raider Captain (2pts)	Warwitch Siren (2pts)
	Warwitch Siren (2pts)

### Liste 1 : epic Asphy

*Remarques* : Y a tout ce qui marche : les bilous et Darragh pour optimiser la portée des purges (grâce à Excarbate). Beaucoup de troupes rentables (Banes) qui peuvent avancer à couvert de 3 nuées de sorts. Ce sont eux + Tartarus le danger pour le feat. Attention, même si vous ne les tuez pas pour éviter de les prendre avec le feat, un bilou peut purger l'unité pour qu'ils reviennent. S'il est possible de "remove from game" Tartarus, ne pas hésiter.

*1er tour* : purge sur les bane knight, asphy charge (9ps) et feat (3ps + socle), Darragh fait bouger de 1ps, puis charge ghostly à 8ps + 2ps de reach = 24ps de la position de départ de Asphy. Idem sur les Satyxis pour une portée de 26ps.

*Distances de menace* : Banes : 24ps de la position d'asphy avec le feat en permanence. Les Satyxis courent et engagent à 16ps pour engluer (tuer l'UA si possible). Le feat peut faire charger les Satyxis à 26ps.

*Autres farces* : C'est déjà pas mal. Et les bilous peuvent purger à 15-16ps (+6ps de purge) d'asphy grâce à excarnate. Sous le feat en fin de partie, Gerlak bénit par le WSC peut ratiboiser une unité entière.

*Points faibles* :

*Scénarios favorables/défavorables* : Favorable : CasterKill.

### Liste 2 : epic Deneghra

*Remarques* :

*1er tour* :

*Distances de menace* : Nightmare "23 en 2 tours" (puisque vous serez immobilisés par le feat).

*Autres farces* : Hellmouth permet aussi de déplacer une figurine offensivement ou défensivement.

*Points faibles* : Un seul jack lourd qui sera le vecteur de KTC. A détruire dès que possible pour pouvoir se concentrer sur les banes.

*Scénarios favorables/défavorables* : Casterkill

## POLAND 2 – PERFECT EXECUTION

<b>Khador</b>	Adam "Shoogie" Szugajew
Kommandant Irusk (*6pts) * Beast-09 (11pts) * War dog (1pts) Cylena Raefyll & Nyss Hunters (Cylena and 9 Grunts) (10pts) * Koldun Kapitan Valachev (2pts) Lady Aiyana & Master Holt (4pts) Widowmakers (Leader and 3 Grunts) (4pts) Winter Guard Infantry (Leader and 9 Grunts) (6pts) * Winter Guard Infantry Officer & Standard (2pts) Eiryss, Angel of Retribution (3pts) Fenris (5pts) Kovnik Jozef Grigorovich (2pts) Man-o-war Drakhun (with dismount) (5pts) Reinholdt, Gobber Speculator (1pts)	e-Butcher Tier 3  Kommander Orsus Zoktavir (*6pts) * Berserker (6pts) * War dog (1pts) Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) (5pts) * Greylord Escort (2pts) Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) (5pts) * Greylord Escort (2pts) Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) (5pts) Doom Reavers (Leader and 5 Grunts) (5pts) Fenris (5pts)

### Liste 1 : Irusk

*Remarques* :Hum... J'aime bien cette liste, un peu trop de tir, mais du mobile qui encaisse et frappe fort.

*1er tour* : Superiority sur le spriggan, terrain inhospitalier, L'unité qui restera en retrait sera celle qui bénéficiera de battle lust, donc méfiance.

*Distances de menace* : Lors du feat: beast: 8+3=11" en charge.

*Autres farces* : Beaucoup de tir, les possibles 5D6 de Cylena en charge sous battle-lust

*Points faibles* : pas beaucoup, si ce n'est le caster, mais protégé du War Dog et de son terrain difficile.

### Liste 2 : e-Butcher

*Remarques* :Un peu la même que la précédent sauf que deux unités de doomies auront le tought et silence.

*1er tour* : J'imagine que ça va courrir dans tous les sens histoire d'être à porté de charge le tour suivant avec l'ensemble de l'armée.

*Distances de menace* : 11"

*Autres farces* : Voir plus haut sur les capa du bouché epic.

*Points faibles* : Le boucher epic encaisse mal.

## POLAND 2 – PERFECT EXECUTION

<b>Retribution of Scyrah</b>	<b>Mateusz "Mefju" Szulc</b>
Adeptis Rahn Shyeel (*6pts)	Ravyn, Eternal Light (*6pts)
* Chimera (6pts)	* Discordia (10pts)
* Phoenix (10pts)	Dawnguard Invictors (Leader and 9 Grunts) (10pts)
Dawnguard Sentinels (Leader and 9 Grunts) (9pts)	* Dawnguard Invictor Officer & Standard (2pts)
* Dawnguard Sentinel Officer & Standard (2pts)	Lady Aiyana & Master Holt (4pts)
* Soulless Escort (1pts)	Mage Hunter Strikeforce (Leader and 9 Grunts) (8pts)
House Shyeel Battle Mages (Leader and 5 Grunts) (5pts)	* Mage Hunter Commander (2pts)
House Shyeel Battle Mages (Leader and 5 Grunts) (5pts)	Stormfall Archers (Leader and 3 Grunts) (5pts)
Arcanist (1pts)	Stormfall Archers (Leader and 3 Grunts) (5pts)
Arcanist (1pts)	Arcanist (1pts)
Eiryss, Angel of Retribution (3pts)	Eiryss, Angel of Retribution (3pts)
Fane Knight Skeryth Issyen (5pts)	Mage Hunter Assassin (2pts)
House Shyeel Magister (2pts)	Mage Hunter Assassin (2pts)
House Shyeel Magister (2pts)	Nayl (2pts)
Mage Hunter Assassin (2pts)	
Mage Hunter Assassin (2pts)	

### Liste 2 : Rahn

Remarques : Grosse réserve de magos, dur à chopper, gros contrôle

1er tour : Polarity Shield sur les Hallebardiers qui courent ou avancent de 9 en Shield Wall, tout le reste se pack derrière

Distances de menace : Le Thane charge à 13"+reach (tk), Rahn claque ses spells à 2km, les Mage qui spell à 18ps full boost (feat), mais très imprévisible avec tous les mages qui traînent

Autres farces : Une ligne d'hallebarde, une ligne de mage, une ligne d'hunter, et tout le monde voit à travers tout le monde, très dur de chopper les mages derrière la ligne de Houseguard

Points faibles :

Scénarios favorables/défavorables : Tous/Aucun

### Liste 2 : Ravyn

Remarques : Du gros tir, pas de close réel, un tour de feat dévastateur

1er tour : Snipe sur les MH, course de mise en place

Distances de menace : 22" sur les tirs de MH (snipe), 21" pour les archers, 14" pour les assassins

Autres farces : Attention à Nayl qui peut vite devenir une plaie, les MH à Def 17, ne craint pas les def en dessous de 20, et encore...

Points faibles : Subira fort au close et face à une pluie de galettes

Scénarios favorables/défavorables : Destruction/Centraux

## POLAND 2 – PERFECT EXECUTION

<b>Circle Orboros</b>	Marcin "MarcinB" Budzinski
Baldur Tier 4	Krueger the Stormlord (*5pts)
Baldur the Stonecleaver (*6pts)	* Gorax (4pts)
* Woldwyrd (5pts)	* Warpwolf Stalker (10pts)
* Woldwyrd (5pts)	* Woldguardian (9pts)
* Woldwyrd (5pts)	* Woldwarden (9pts)
* Woldwyrd (5pts)	Druids of Orboros (Leader and 5 Grunts) (7pts)
* Woldwyrd (5pts)	* Druid of Orboros Overseer (2pts)
* Megalith (10pts)	Shifting Stones (2pts)
Sentry Stone (Leader and 3 Manikins) (3pts)	Lord of the Feast (4pts)
Sentry Stone (Leader and 3 Manikins) (3pts)	Totem Hunter (3pts)
Shifting Stones (2pts)	Wolflord Morraig (5pts)
* Stone keeper (1pts)	
Shifting Stones (2pts)	
Stoneward and 5 Woldstalkers (5pts)	
Stoneward and 5 Woldstalkers (5pts)	

### Liste 1 : Baldur Tier 4

*Remarques :* Compo très étrange

*Distances de menace :* Woldwyrd 17" Woldstalkers 19"

*Autres farces :* Le but est probablement de dissuader le lancement d'upkeep et de spammer l'animus du wyrd, tout en les protégeant derrière des forêts, il peut créer beaucoup de forêts pour faciliter les déplacements de Baldur, les blast damages ne servent à rien contre Baldur

*Points faibles :* Les hautes armures, stealth, détruisez les sentry pour limiter les possibilités d'assassinat

*Scénarios favorables/défavorables :*

### Liste 2 : eKrueger

*Remarques :* LE caster à scénar d'Orboros

*Distances de menace :* Stalker 13" Morraig 13" Lord of the feast 15" (18 avec les pierres)

*Autres farces :* Entre les TK, les gallows, les druides, il a de quoi faire bouger la moitié de l'univers, attention à Morraig qui touche ce qu'il veut et peut faire très mal du au Flank avec les wolves of orboros, c'est lui qui décide de la direction des AOE

*Points faibles :* Les hautes armures

*Scénarios favorables/défavorables :* tous les scénarios de contrôle en particulier les drapeaux/aucun réellement

## POLAND 2 – PERFECT EXECUTION

Cryx	Andrzej "Orkish" Kasiewicz
Lich Lord Terminus (*4pts)	Pirate Queen Skarre (*6pts)
* Nightwretch (4pts)	* Deathripper (4pts)
* Skarlock Thrall (2pts)	* Helldiver (3pts)
Bane Knights (Leader and 9 Grunts) (10pts)	* Skarlock Thrall (2pts)
Bane Knights (Leader and 5 Grunts) (6pts)	Bane Knights (Leader and 5 Grunts) (6pts)
Revenant Crew (Leader and 9 Grunts) (9pts)	Bane Knights (Leader and 5 Grunts) (6pts)
Soulhunters (Leader and 2 Grunts) (6pts)	Satyxis Raiders (Leader and 9 Grunts) (8pts)
The Withershadow Combine (5pts)	* Satyxis Raider Sea Witch (2pts)
Bane Lord Tartarus (4pts)	Soulhunters (Leader and 2 Grunts) (6pts)
Captain Rengrave (2pts)	The Withershadow Combine (5pts)
Darragh Wrathe (4pts)	Bane Lord Tartarus (4pts)
Madelyn Corbeau, Ordic Courtesan (2pts)	Darragh Wrathe (4pts)
	General Gerlak Slaughterborn (3pts)
	Satyxis Raider Captain (2pts)
	3 Scrap Thrall (1pts)

### Liste 1 : Terminus

*Remarques* :Terminus utilise Sacrificial Pawn sur les Revenants rendus tough. L'ensemble avancera dans la zone de cmdt de Terminus +1 grâce à Corbeau. Terminus a besoin d'âmes pour se gaver de focus et pouvoir foncer sur le caster adverse. Donc éventuellement un bon matchup pour du mort vivant ou une armée qui récupère les âmes avant lui.

C'est un rouleau compresseur qui pourra délivrer les bane et terminus sans avoir trop subit de pertes si il met bien la pression avec les Soulhunters.

*1er tour :*

*Distances de menace* : Terminus 15 (Madelyn+Darragh+Reach)

*Autres farces* :Les Soulhunters incorporels peuvent tenter un assassinat à la chatte.

*Points faibles* : Buter Tartarus est toujours une bonne idée.

*Scénarios favorables/défavorables* : Favorable : les contrôle au centre ou poutre au centre. Defavorable : les scénarios de mouvement.

### Liste 2 : classic Skarre

*Remarques* : Beaucoup de troupes pour optimiser Dark Guidance + Feat. Ca arrivera assez vite.

*1er tour :*

*Distances de menace* : Satyxis courent en engageant à 18ps ou chargent à 14ps. Bane knight chargent à 12ps si Tartarus à maudit la cible.

*Autres farces* :Les Satyxis tapent sur un jack pour tuer le caster. L'Helldiver le tour du feat peut assassiner. Les soulhunters peuvent s'infiltrer en intangibles.

*Points faibles* :Tuer Tartarus est toujours une bonne idée. Tuer l'UA des Satyxis est nécessaire si on veut pouvoir tirer.

*Scénarios favorables/défavorables* :

## POLAND 2 – PERFECT EXECUTION

Mercenaries	Tomasz "Tutajec" Tutaj
Durgen Madhammer (*6pts)	Gorten Grundback (*7pts)
* Ghordson Basher (7pts)	* Grundback Blaster (3pts)
Alexia Ciannor & the Risen (Alexia and 9 Risen Grunts) (5pts)	* Grundback Gunner (3pts)
Cylena Raefyll & Nyss Hunters (Cylena and 9 Grunts) (10pts)	Cylena Raefyll & Nyss Hunters (Cylena and 9 Grunts) (10pts)
Lady Aiyana & Master Holt (4pts)	Hammerfall High Shield Gun Corps (Leader and 5 Grunts) (5pts)
Eiryss, Angel of Retribution (3pts)	* Grundback Gunner (3pts)
Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)	Horgenhold Forge Guard (Leader and 5 Grunts) (5pts)
Lanyssa Ryssyll, Nyss Sorceress (2pts)	Lady Aiyana & Master Holt (4pts)
Master Gunner Dougal MacNaile (2pts)	Eiryss, Angel of Retribution (3pts)
Ogrun Bokur (3pts)	Gorman di Wulfe, Rogue Alchemist (2pts)
Ragman (2pts)	Master Gunner Dougal MacNaile (2pts)
Reinholdt, Gobber Speculator (1pts)	Ogrun Bokur (3pts)
Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2pts)	Reinholdt, Gobber Speculator (1pts)
Taryn di la Rovissi (2pts)	Rhupert Carvolo, Piper of Ord (2pts)
Thor Steinhammer (2pts)	Taryn di la Rovissi (2pts)
* Ghordson Avalancher (9pts)	Thor Steinhammer (2pts)
	* Grundback Blaster (3pts)
	* Grundback Gunner (3pts)

**Liste 1 :** Durgen Madhammer

**Remarques :** la moitié de la compo est composée de solos

**1er tour :**

**Distances de menace :** 12" en charge pour les Nyss Hunters avec le Hunter's Mark de Lanyssa. 14" pour Durgen au tir grâce au mini feat de Dougal.

**Autres farces :** plein de synergies en tous genre entre Ayana, Ragman, Lanyssa pour les Risen. 2 Tirs de Durgen le tour du Feat avec Reinhold et Taryn di la Rorivisi pour dégager les lignes de vue. Starpu pourra en dire plus, la compo est proche de la sienne.

**Points faibles :** Les solos ! Ils apportent beaucoup à la compo. Beaucoup trop même. Le soucis étant qu'ils sont en carton et qu'ils vont voler sous les galettes. Et malheureusement, pas de Solid Ground pour éviter ça. Et Alexia Ciannor. Clairement la moitié des solos est là pour booster l'unité de Risen. Ce qui veut dire qu'en la dégommant rapidement... la compo n'a plus de puissance. C'est pas les Nyss, même sous Primed qui feront la partie. Enfin si en face le pathfinder est suffisamment répandu pour se permettre d'ignorer l'inhospitable ground. Je ne donne pas cher de la compo. La compo me paraît tout de même un peu plus bancale que celle de Starpu. Notamment à cause du choix des Nyss plutôt que les Kayazys. Ils synergisent moins car trop rapides par rapport au reste de l'armée.

**Scénarios favorables/défavorables :**

**Liste 2 :** Gorten

**Remarques :** aucun lourd

**1er tour :**

**Distances de menace :** 12" en charge pour les Nyss Hunters avec le Hunter's Mark de Lanyssa.

**Autres farces :**

**Points faibles :** Bon là faudra que les joueurs nains apportent de l'eau au moulin. Perso, je ne vois pas contre quoi la compo est forte. Encore une fois la liste est spammée de solos. Même si les solos Mercs sont bons... faut pas déconner, c'est pas des Drakhun. En général il suffit d'une galette pour que ça dégage.

Bon là y a Solid ground pour éviter cet écueil.

Bon y a un peu plus de quoi tomber du lourd mais bon... 6 Garde forge c'est léger quand même.

**Scénarios favorables/défavorables :**