

# GUIDE

## SEIYA

*Seiya* reste le héros le plus facile à jouer.

Au rang ♦, son effet de *Mise en jeu* fonctionne toujours de la même façon mais permet de piocher plus de cartes. Potentiellement très puissant, cet effet nécessite d'avoir un maximum de *Seiya* dans son deck, ce qui n'est pas forcément le cas lorsqu'on arrive au stade de la partie où on peut acquérir cette carte.

De fait, le *Chevalier des Flammes* reste une valeur sûre pour récupérer des *Seiya* détruits.

Parmi les nouvelles cartes d'Asgard, *Mime*, *Thor* et sa *Robe Divine Gamma* sont particulièrement utiles pour ajouter des *Seiya* dans sa défausse.

Globalement, il est intéressant pour lui d'avoir un deck volumineux avec un maximum de *Seiya* afin d'avoir en permanence un maximum de cartes dans sa défausse. Cette orientation risque de ralentir légèrement son gain en ⚡, mais son effet *Marqué* lui permet justement de récupérer 1⚡. Cet effet est à l'image du personnage, toujours prompt à se relever alors que ses adversaires le pensent au tapis.



### MÉTÉORES DE PÉGASE

⚡ - Jouer un *Seiya* ● depuis votre défausse.

La technique phare de *Seiya* est tout aussi fréquemment utile dans le jeu. Elle a le double avantage de n'avoir aucun coût supplémentaire autre que 1⚡ et d'être souvent à la base d'un combo. L'un des plus évidents consiste à défausser un *Seiya* ● en soignant un personnage blessé, puis jouer un *Seiya* ▲ et piocher une carte grâce au *Seiya* que vous venez de défausser, pour enfin déclencher les *Météores de Pégase* pour réutiliser le *Seiya* défaussé.

### BROYEUR DE PÉGASE

⚡⚡ *Blesser* un *Seiya* de votre défausse - Un *Seiya* en jeu gagne +2★.

Une technique violente même pour son utilisateur. Le joueur cherchant toujours à avoir un maximum de *Seiya* dans sa défausse, en avoir un à blesser n'est pas si difficile. Cet effet se combine très bien avec l'effet de *Mise en jeu* des *Seiya* ▲ et ♦. Cette technique permet également de renverser la situation à votre avantage lorsque vous n'avez que des *Seiya* ● en main et que vous subissez un effet de défausse tel que ceux de *Jabu* ou *Thor*.

### COMÈTE DE PÉGASE

⚡⚡⚡ *Défausser* un *Seiya* - Ce tour, toutes les cartes du terrain coûtent -2★ (coût minimum de 1★).

La technique ultime de *Seiya* lui permet de toucher tous ses adversaires d'un coup. Cette technique n'est donc pas à privilégier pour acquérir une cible unique telle qu'un *Chevalier d'Or* ou un *Guerrier Divin*, dans ce cas l'*Armure d'Odin* ou le *Broyeur de Pégase* seront tout aussi efficaces et à moindres frais. Réservez plutôt la *Comète* pour les tours où vous avez une bonne force de frappe en main mais qu'il n'y a rien de plus intéressant que des *Chevaliers d'Argent* sur le terrain. Vous pourrez alors facilement vaincre 3 personnages ou plus en un tour. Lorsque la partie est déjà bien avancée, n'hésitez pas à récupérer tout ce que vous pouvez lors de cette attaque, même des *Chevaliers d'Acier* par exemple, afin d'avoir une défausse toujours plus conséquente... et récupérez *Athéna* si l'occasion se présente pour fructifier tous ces personnages.



# SHIRYU

**Shiryū** est sans aucun doute le héros le plus technique à jouer dans le jeu de base. Sa mécanique basée sur les blessures permet d'épurer plus rapidement son deck que quiconque, mais il faut toujours trouver le bon équilibre entre l'épuration et l'utilisation de ses héros pour les améliorer grâce à l'**Armure du Dragon**.

L'effet de **Mise en jeu de Shiryū Shiryū** ♦ permet maintenant de piocher 2 cartes au lieu d'1 seule, ce qui lui permet maintenant d'épurer et d'avoir une plus-value de cartes en même temps. De plus, c'est maintenant une carte ▲ qu'il faut blesser. L'idée bien sûr n'est pas de blesser en priorité vos **Shiryū** ▲ mais plutôt vos autres personnages ▲ qui rapportent quelques PV mais ont tendance à ralentir votre deck. L'épuration à son paroxysme !

Son effet **Marqué** lui permet de récupérer en main un autre **Shiryū**. Même ● ou ▲, le fait de récupérer un **Shiryū** vous assure de soit pouvoir immédiatement soigner le ♦, soit de pouvoir déclencher la **Colère du Dragon** ou **Excalibur**.



## COLÈRE DU DRAGON

⚡ **Blesser** un personnage ● de votre main. - Un **Shiryū** en jeu gagne +2 🔴.

Une autre façon de s'automutiler pour le **Chevalier du Dragon**, sauf que contrairement à son effet de **Mise en jeu** ici vous pouvez blesser n'importe quel personnage ●. Vous pouvez donc soit épurer encore plus vite vos **Shiryū** ● afin de préparer un **Excalibur** en mode big-bang, soit épurer également vos autres personnages ● qui ralentissent votre jeu.

## EXCALIBUR

⚡⚡ **Détruire** un **Chevalier** de votre main. - Un **Shiryū** en jeu gagne +1 🔴 pour chaque **Shiryū** blessé.

La technique au plus fort potentiel de tout le jeu. En prenant soin de ne détruire qu'un seul **Shiryū** ● à chaque évolution grâce à la première technique du plateau, il est possible de monter à 7 ou 8 **Shiryū** blessés en début de partie. De quoi prendre un ascendant conséquent si vous avez l'occasion d'abaisser votre bras sur un **Chevalier d'Or**, mais ne tardez pas trop car la compassion d'**Athéna** pourrait devenir votre pire cauchemar. Le fait de devoir détruire un **Chevalier** de sa main en fait aussi la technique la plus coûteuse de toutes. En-dessous de 3 **Shiryū** blessés mieux vaut éveiller la **Colère du Dragon**, mais au-dessus de 3 ça devient plus intéressant que **Capella**. Votre nombre de **Shiryū** allant en diminuant au fil de la partie, c'est plutôt une technique de début de partie qui peut vous donner de l'avance sur vos adversaires. Sautez sur **Aghora** et **Algol** dès que vous en avez l'occasion et levez le bras droit.

## ULTIME DRAGON

⚡⚡⚡ **Détruire** un **Shiryū** marqué. - Révéler la première carte de la réserve, si c'est un personnage vous l'acquièrez blessé, sinon placer la carte dans la défausse du terrain.

La technique ultime, celle qui peut vaincre n'importe qui, mais dont on ne revient pas soi-même. Ultime recours d'un **Shiryū** à l'agonie, et qui joue le tout pour le tout. Détruire un **Shiryū** marqué n'est pas forcément une grosse perte en considérant que la majorité d'entre eux sont ● et qu'on n'a pas non plus énormément de **Chevaliers** à détruire pour enchaîner les **Excalibur**. Cette technique peut être considérée comme un peu chère en ⚡ avec le risque de rater son coup, mais elle a l'avantage d'être utilisable dans n'importe quelle situation, et de ne pas puiser dans la force de frappe de sa main. Un bon moyen pour dépenser son ⚡ quand on arrive à la fin de notre pioche et qu'on est déjà au maximum.



# HYOGA

Le gameplay de **Hyôga** est toujours aussi simple à jouer mais nécessite une bonne maîtrise du timing quand vous jouez vos cartes.

Toujours axé sur la force brute, il dispose d'un potentiel de pioche très important avec son nouvel effet de **Mise en jeu**. En piochant plusieurs cartes d'un coup, vous avez bien moins de chances de perdre un combat, ce qui est son point faible dans sa version **▲**, car il ne peut pas se rabattre sur du **Soin** une fois le combat déclaré. De plus, le besoin de **Soin** se fait maintenant moins ressentir pour **Hyôga** que pour les autres **Héros** grâce à sa technique **Cercle de Glace**.

Le principe de **Hyôga** est donc de les jouer tous ensemble sur le même combat, en commençant par les **●**, puis les **▲** et en dernier les **◆**.

**Hyôga** étant son propre meilleur allié, l'intérêt de son effet **Marqué** est évident.

**Hyôga** est le plus apte à profiter du soutien d'**Ushio**. C'est aussi le **Héros** qui se laissera le moins influencer par les pouvoirs divins des **Reliques**. Moins porté sur le **Cosmos**, il sera le moins pénalisé par l'**Anneau des Nibelungen** et le moins sujet à utiliser ou subir le courroux de **Balmung**.

En jouant **Hyôga**, n'hésitez pas à provoquer des effets de **Sortie**, ceux-ci étant souvent l'occasion de geler vos propres **Hyôga**. De même, ne combattez les **Gardes d'Asgard** qu'en cas de nécessité, car leur effet **Marqué** vous sera peu utile, préférant généralement geler vos **Hyôga**.



## POUSSIÈRE DE DIAMANT

⚡ Un **Hyôga** en jeu gagne **+1●**.

La technique caractéristique de **Hyôga**, simple d'utilisation et sans autre coût qu'**1⚡**. Bien que **Hyôga** soit le spécialiste de la **Force**, cette technique peu onéreuse lui apporte un bonus de **Cosmos** au besoin, de quoi le rendre plus polyvalent. Cette technique rend plus intéressant son mentor le **Chevalier de Cristal**, en donnant une double raison à **Hyôga** d'utiliser son **Cosmos**.

## CERCLE DE GLACE

⚡⚡ **Défausser** une **Armure**. - Reprendre en main tous vos **Hyôga** gelés.

C'est la technique de **Hyôga** à suivre en fil rouge lors de vos parties. Il vous faudra plus de temps pour geler vos **Hyôga** que **Shiryû** en a besoin pour préparer **Excalibur**, mais le **Cercle de Glace** a deux avantages sur cette technique. Premièrement, les 2 **Athéna** du jeu de base ne viendront pas contrecarrer vos plans, et deuxièmement le coût supplémentaire est bien moins onéreux (défausser une **Armure**). De fait, il peut être intéressant d'acquérir une ou deux **Armures** même si vous ne misez que sur la **Force**. Il est vivement conseillé de déclencher le **Cercle de Glace** lorsque vous avez un **Hyôga** **◆** en main, de quoi souffler un grand coup de froid sur le terrain.

## EXÉCUTION DE L'AURORE

⚡⚡⚡ **Geler** une carte de votre main. - Un **Hyôga** en jeu gagne **+3☀** et **+3●** s'il affronte un personnage.

Il s'agit de la technique la plus puissante des 5 plateaux techniques en termes de boost de **Héros**, d'autant plus qu'une fois encore le coût supplémentaire est minime. La possibilité de geler n'importe quelle carte en main peut même être un avantage plutôt qu'un inconvénient, en ciblant un **Hyôga** en vue d'un futur **Cercle de Glace** par exemple, ou encore pour déclencher volontairement un effet **Marqué**.

En fin de partie, ça peut aussi être l'occasion d'épurer votre **Armure du Cygne** plus tellement utile, ou n'importe quelle carte présente uniquement pour ses PV. Avec un tel bonus de **Force** et **Cosmos**, n'importe quel personnage est à votre portée, surtout que vous bénéficierez également sans doute d'un effet de pioche, et que si vous utilisez la **Robe d'Odin** votre **Hyôga** peut monter à 6 ou 7 de **Force** à lui tout seul.



# SHUN

**Shun** est le héros spécialisé dans le **Cosmos**, ce qui lui permet souvent d'avoir des **Armures d'Or** avant ses adversaires.

Avec l'ajout des **Robes Divines** le taux d'**Armures** dans la réserve augmente sensiblement, attention à ne pas tomber dans le piège d'en acquérir trop au risque de ne plus savoir qu'en faire une fois en main. **Shun** a plutôt intérêt à privilégier les **Robes Divines** apportant de la **Force** pour ne pas se retrouver bloquer quand il ne peut rien faire de son surplus de **Cosmos**. **Shun** est le seul **Héros** de rang **◆** dont l'effet de **Mise en jeu** le limite toujours à une seule carte piochée. Mais la condition devient tellement large qu'il pourra le déclencher très facilement, face à n'importe quelle carte du terrain possédant un coût en **Cosmos**.

**Shun** est également le seul héros dont la version **●** est inutile pour comboter avec ses versions **▲** et **◆**. Du coup il a tout intérêt à les détruire le plus vite possible pour les faire évoluer. Son effet **Marqué** peut l'y aider en récupérant son **Armure de Bronze** de sa défausse, ou une de ses **Robes Divines**. Avec de nombreuses **Armures** dans son deck, **Shun** a intérêt à geler son **Armure de Bronze** quand il n'en a plus besoin pour épurer son deck et laisser la place à de meilleures **Armures**. Il peut également se permettre plus facilement d'utiliser les capacités **Geler** de ses **Robes Divines** sans qu'elles lui fassent défaut.



## DÉFENSE TOURNOYANTE

⚡ - Un personnage en jeu gagne +2♥.

Une technique particulièrement utile lorsque les effets de **Sortie** des **Guerriers Divins** s'enchaînent et que les cartes marquées se multiplient, ou pour éviter de détruire ses cartes comme lorsque **Thor**, **Hagen** et surtout **Bud** passent par là. Et comme cette technique marche sur n'importe quel personnage, vous pourrez toujours trouver une utilité à la petite carte qu'il vous reste en main en fin de tour. De quoi également utiliser sans risque un effet **Geler** de **Guerrier Divin**, en le soignant immédiatement.

## VAGUE DE TONNERRE

⚡⚡ - Combattre le personnage du dessus de la défausse du terrain, son coût est réduit de -1☀ par **Shun** l'affrontant.

Cette attaque est particulièrement efficace en début de partie, quand vous avez encore plusieurs **Shun** en main. La difficulté est que la carte disponible à votre tour soit intéressante. Afin de forcer le destin, vous pouvez vous appuyer sur les effets de **Moses** et de l'**Armure du Capricorne**. Plus la partie avance et plus il est difficile de profiter de l'avantage d'avoir plusieurs **Shun** en main, mais cette technique peut toujours s'avérer intéressante en fonction de la carte présente dans la défausse. Et comme cette technique repose sur la **Force** plutôt que le **Cosmos**, c'est une bonne alternative aux autres capacités de **Shun**.

## TEMPÊTE NÉBULAIRE

⚡⚡⚡ - Retirer deux cartes **●**, **▲** ou **◆** du terrain puis un **Shun** en jeu gagne +3●.

Le fait de devoir défausser deux cartes du terrain avant d'attaquer peut parfois être contraignant, mais c'est surtout un formidable avantage pour faire exploser son **Cosmos** sans s'inquiéter de la présence de **Gardes** ou de **Kuraggu** par exemple. Et il permet de faire d'une pierre deux coups si les cartes que vous enlevez étaient surtout intéressantes pour vos adversaires (un **Jango**, un **Leda** ou **Spica**, le mentor d'un adversaire, etc.). Là aussi, l'**Armure du Capricorne** peut être très utile pour remplir le terrain immédiatement et vous laisser emporter par la frénésie du cosmos-combo. La nouvelle version d'**Athéna** fait également des merveilles avec cette technique. Enfin, n'oublions pas la **Robe d'Odin** qui permet donc à un **Shun** seul de monter déjà à 6 ou 7 de **Cosmos**, avec en bonus un



# IKKI

Le nouvel effet de **Mise en jeu** de **Ikki** ♦ permet maintenant de piocher 2 cartes au lieu d'1 dans sa version ▲. Cet effet est toujours un pari quand on détruit une carte, mais en piochant maintenant 2 cartes ce pari s'avérera beaucoup moins risqué. Bien sûr l'idée de base reste la même : ne pas hésiter à récupérer les personnages faibles qui se présentent pour ensuite les sacrifier dans les flammes du Phoenix. A l'instar des **Chevaliers d'Acier** par exemple, le 5 **Gardes d'Asgard** sont des cibles de choix, surtout lorsque vous devez les acquérir contre votre gré afin de débloquer le terrain à la manière de **Kuraggu**.

Son effet **Marqué** vous permet de récupérer n'importe quel personnage ● détruit, ce qui peut être bien plus intéressant qu'un simple **Ikki** ● à sacrifier à nouveau. Le meilleur choix est de récupérer un **Jaki** précédemment détruit afin de le **Détruire** à nouveau pour son effet ou ses points de victoire.



## ILLUSION DU PHOENIX

⚡ - Retirer une carte ●, ▲ ou ♦ du terrain puis compléter le terrain.

Cette technique peut être aussi utile pour vous que pénalisante pour vos adversaires. Les gêneurs qui bloquent le terrain, tels que les **Gardes** ou **Kuraggu**, peuvent ainsi être défaussés et remplacés. A moins que ce ne soient des cartes clés que vous ne souhaitez pas laisser à vos adversaires, ou même n'importe quel **Guerrier Divin** dont l'effet de **Sortie** serait particulièrement pénalisant à ce moment-là... pour vos adversaires.

## RENAISSANCE DU PHOENIX

⚡⚡ **Détruire** un de vos personnages marqués. - Reprendre en main un **Ikki** détruit.

Tout l'intérêt de cette technique est de récupérer ses **Héros** ▲ et ♦, de quoi se prémunir contre des effets agressifs comme ceux de **Thor** et **Hagen**, ou même de tenter des coups audacieux en sacrifiant des **Ikki** ▲ lorsque vous n'avez pas de **Ikki** ● à disposition. Vu que n'importe quel personnage peut être détruit pour déclencher cette technique, **Gigas** est un sacrifice de choix, tout comme les **Gardes** qui peuvent d'abord déclencher leur effet **Marqué** puis servir ainsi de sacrifice pour récupérer un **Ikki**. Le **Ikki** récupéré revient dans votre main, ce qui va en plus booster votre tour. Idéalement, il vaut mieux faire renaître votre **Ikki** quand vous avez plusieurs cartes à sacrifier dans votre défausse, afin d'enchaîner avec son effet de **Mise en jeu** pour mettre le feu au terrain.

## ENVOL DU PHOENIX

⚡⚡⚡ - Un **Ikki** en jeu gagne -3☠ face à un personnage ne possédant pas de coût en ●.

La technique ultime de **Ikki**, pour un boost de **Force** maximal. Aucun surcoût n'est nécessaire en plus des 3⚡. En contrepartie, cette technique ne fonctionne que sur des personnages qui n'ont pas de coût en **Cosmos**. Les meilleures cibles de cette attaque sont **Shura**, **Camus**, **Saga** et **Albérich**. C'est la seule des 3 techniques qui nécessite d'avoir un **Ikki** en main. Il ne faut donc pas hésiter à détruire ses **Ikki** quand le besoin s'en fait sentir, afin d'avoir rapidement un **Ikki** ♦ et/ou de les utiliser comme munitions pour piocher des cartes.

*Ce guide vous est proposé par Maxime Babad.*