

# Dofus Arena

Se déroulant dans un univers parallèle à DOFUS, *Dofus-Arena* propose à ceux que les kilomètres d'exploration ennuent de se faire les pieds en affrontant d'autres aventuriers dans une arène. Avec un petit pécule en poche, vous devez former la meilleure équipe de combattants, élaborer des tactiques efficaces et écraser vos adversaires. Mais pourquoi tant de haine ? Pour amuser les Démons des Heures qui s'ennuyaient jusqu'à votre arrivée dans ce Monde.

Guerriers avides de sang, stratégies en herbe ou combattants experts, à vous de prouver votre valeur dans l'arène !



Les combats se déroulent sur une arène tirée au hasard. Certaines favorisent les attaques à distance, d'autres sont appréciées des joueurs misant sur le corps à corps. Il ne vous reste plus qu'à déplacer vos équipiers sur le grand échiquier que constitue chaque îlot. En plus des cases neutres, il existe certaines cases qui déclenchent des effets si votre personnage se trouve dessus au début de son tour.

Voici les différentes cases que vous rencontrerez :

**Case Ardeur :**



Bonus aux dommages infligés

**Case Coeur soignant :**



Soigne un combattant blessé

**Case Panacée :**



Octroie un bonus aux soins

**Case Piégée :**



Inflige des dégâts

**Case Œil de lynx**



Octroie un bonus à la portée

**Case Bouclier**



Réduit les dommages reçus

**Case Motivation :**



Octroie un bonus aux PA

**Case Tueuse :**



Mort

N'oubliez pas de surveiller la Timeline (ordre de passage des personnages) et les « Cartes événements ». Il est possible de consulter la carte et celles des deux tours suivants. Anticiper les actions de votre ennemi vous permettra de mettre en place une stratégie plus performante.

Autre élément aléatoire : les cartes maudites. Celles-ci sont distribuées lors des victoires. Elles s'insèrent alors dans votre classeur de coach sur un emplacement vide d'une de vos panoplies. Une fois fixée, impossible de porter celle-ci. Pour se débarrasser d'une carte maudite, il vous faudra gagner des batailles ou trouver la carte dont la carte maudite a pris la place.

## Sortez la calculette !

Comme vous l'avez compris, pour remporter la victoire, il faut la préparer avec une bonne équipe. Voici quelques conseils pour former votre premier groupe de combattants :

1. Évitez de recruter plusieurs combattants d'une même classe dans la même équipe : ils coûtent de plus en plus cher. En effet, le prix d'un personnage augmente de 100k chaque fois qu'un autre personnage de même classe est ajouté. Donc, variez les plaisirs.

2. Une équipe compte au moins trois personnages. En dessous de ce nombre, les combattants risquent d'être suréquipés mais peu complémentaires, et donc faciles à battre.

3. Toujours prendre un Eniripsa avec un sort de soin dans vos équipes.

4. Équipez chaque combattant d'une arme pour lui permettre de se battre au corps à corps.

5. Répartissez votre budget de façon équitable entre tous les combattants. Si vous mettez tous les kamas dans un seul personnage et qu'il meurt, vous perdrez le combat.

6. Choisissez des sorts ne coûtant pas le même nombre de PA. Certaines cartes événements et certains sorts enlèvent des PA. Ce serait dommage de devoir passer son tour.

7. Choisissez des sorts vous permettant d'infliger un maximum de dégâts à l'adversaire en un tour.

8. Prenez des combattants capables de blesser l'adversaire à distance comme au corps à corps.

9. N'oubliez pas les Osamodas et les Sadidas : leurs invocations vont retarder l'avancée de l'ennemi en vous permettant de le blesser à distance.

10. Chaque classe frappe avec ses poings dans un Élément qui lui est propre. Alors essayez de choisir des combattants complémentaires.

AIR : Sram, Crâ, Sacrieur

TERRE : Iop, Sadida, Osamodas

EAU : Enutrof, Ecafip, Féca

FEU : Xelor, Pandawa, Eniripsa





## Tactique : " la tour "

Le sort KARCHAM des Pandawas permet de porter les combattants. L'alliance des deux personnages est appelée « Tour ». Tant qu'un Pandawa porte quelqu'un, le combattant porté ne peut être ciblé directement, même par lui-même. Il ne peut que cibler la « Tour ».

### Ébranler la tour

Pour faire tomber le combattant porté, il suffit de pousser le Pandawa. PÉTRIFICATION et autres sorts d'immobilisations ne font pas tomber le combattant porté, ni ne l'affectent. Seul le Pandawa est affecté.

Lors de son activation, une invocation portée par un Pandawa, descendra de la tour.

### Effet Tourelle

Un combattant sur un Pandawa bénéficie d'une élévation identique à celle qu'un terrain de 4 cases de haut lui fournirait.

### Sorts bénéfiques

Les sorts bénéfiques, issus du combattant porté, d'un autre combattant (ex : un soin) ou de l'environnement (ex : BRUME) affectent toujours la « Tour » dans son intégralité : le Pandawa transmet l'effet. Dans ce cas-là, le porteur est très généreux avec celui qu'il porte.

### Sorts néfastes

Les sorts néfastes n'affectent que la base de la tour. Dans ce cas-là, le Pandawa ne transmet pas l'effet.

Si un sort de dégât atteint la tour, le Pandawa le prend de plein fouet et le combattant porté en est épargné. Si le Pandawa porteur meurt, le combattant porté tombe au sol et peut à nouveau être visé par les ennemis.

### Cases spéciales

Si une tour se trouve sur une case mortelle, le Pandawa meurt à son activation. Le combattant porté tombe, et sera touché par la case à sa propre activation.

Les cases spéciales à effets bénéfiques affectent toute la tour. Cela permet de soigner deux combattants avec le même sort.

Les cases spéciales à effets maléfiques n'affectent que le Pandawa portant.





## Lave Riz, victoire automatique, séchage de sang compris

Niveau : très difficile



Les soufrières de Brâkmar avaient l'habitude de se retrouver dans ce lieu. Elles y engraissaient le linge propre volé à leurs rivales, les lavandières de Bonta. Les arbres morts servaient à étendre le linge et à le déchirer. Bien sûr, les troncs les plus convoités se situaient au-dessus des sources de soufre magmatique. Les démons adorant susurrer des ragots aux oreilles des **harpies de Brâkmar**, ils transformaient souvent ce lieu public en champ de bataille. Les matrones étaient en effet très susceptibles. Le moindre écho sur leur réputation pouvait les rendre plus déchaînées que des bacchantes.

L'épée placée au centre ne servait pas souvent au découpage des cordes à linge. Elle était plutôt employée pour crêper des chignons, décoller des têtes ou à enlever des grains de riz dans les yeux d'autres mégères. Les **démons des Heures**, ravis par ce lieu de discorde, le transformèrent en arène. Toutefois, ils en sont très déçus. La violence des batailles actuelles n'atteint pas celle des lavandières. Ces femmes étaient capables d'aider leur voisine de palier avec leurs sous-vêtements, ou de leur faire un ravalement de façade à coup de talon aiguille.

Cette arène est difficile à appréhender. Dès le début du combat, c'est l'angoisse. Où se placer ? Au centre ? Au milieu des pièges ? Sur les flancs, à côté des cases de mort ? Pour s'en sortir, il est possible de bloquer l'adversaire avec des invocations. On peut aussi se cacher, tout en utilisant des sorts à effets de zone : **Poussière Temporelle** 4 (Xelor) et **Flasque Enflammée** 5 (Pandawa). Il y a aussi la technique du bon vieux **coup de marteau** !

Plus vicieux, les Srams peuvent lancer une **BRUME** 6. Ce terrain étant alambiqué, l'ennemi aura du mal à repérer les combattants. Difficile de se positionner dans cette purée de pois ! La complexité de cette arène permet à un débutant chanceux de battre un vétéran trop confiant : il ne faut jamais oublier d'utiliser la règle pour bien calculer les distances et les lignes de vue !





## Crevasse Prescapic, pour voir l'ennemi tomber de loin...

Niveau : moyen 

Cette crevasse est fort célèbre : l'Ecafip Kanar s'y est cassé trois pattes. Suite à un pari stupide, il a essayé de la franchir avec un **BOND DU FÉLIN** 1. Malheureusement pour lui, sa queue s'étant coincée dans une congère, il se brisa les chevilles sur la glace. Beau joueur, l'Ecafip popularisa sa mésaventure par une chansonnette au refrain entraînant : « Je suis l'Ecafip qui tombe à pic, Je suis l'Ecafip qui vient de loin... »

L'arène porte bien son nom. **Les Prespics invoqués par les Osamodas** profitent du relief pour enlever les points d'action des adversaires, protégés par la crevasse ou des Fécas. Comme d'habitude, ces derniers sont là pour encaisser les coups à la place des autres. Ce champ de bataille favorise d'ailleurs cette classe. En plus de leurs sorts fétiches (**ARMURE DE TERRE ET D'EAU** 2 et **ARMURE D'AIR** 3), ils peuvent renforcer leurs défenses avec les cases-boucliers, présentes sur les ponts. Avec toutes ces protections et le vide au centre de la carte, les Enutrofs peuvent projeter une **PELLE MASSACRANTE** par-dessus leurs amis ou lancer une **PÉTRIFICATION** sur l'ennemi se rapprochant. Dommage qu'une fois changé en statue, on ne puisse pas le pousser dans la crevasse !

Dans cette arène glacée, si les **cases-boucliers** sont utilisées à bon escient, les batailles peuvent durer longtemps. Il est même possible d'attendre la Mort Subite sur l'une d'entre elles si l'on possède un Féca et un Eniripsa le couvrant de **MOTS DE RÉGÉNÉRATION**. Mais cette tactique est digne d'un pari de l'Ecafip Kanar !

