



Se déroulant dans un univers parallèle à DO-FUS, *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, stratèges en herbe ou combattants experts, à vous de prouver votre valeur dans l'arène !





Les classes d'invocateurs

Dans *Dofus-Arena*, il est nécessaire de bien connaître tous les sorts des personnages. Pour vous y aider, en voici quelques uns que vous allez apprécier. Personne ne refuse jamais d'envoyer un autre que soi au casse-pipe !

Sur les douze classes que compte *Dofus-Arena*, seules quatre ont le pouvoir d'invoquer des créatures. Il s'agit des Xélors, Srams, Sadidas et Osamodas.

Mais à quoi servent les invocations ? C'est simple ! Elles sont des compagnons d'armes fidèles qui n'hésitent pas à se faire trucider pour vous sauver la mise. Belliqueuses et offensives, bloquantes et défensives, elles permettent de varier les stratégies et de créer la surprise au sein de l'équipe adverse.

Ces créatures vous sont dévouées jusqu'à la mort. Elles méritent bien qu'on se penche un peu sur leur cas, pas vrai ?

Les arènes que les invocateurs adorent.

L'arène d'Erazer



Une arène verdoyante qui ne va pas le rester bien longtemps : vos invocations vont se faire une joie de la repeindre en rouge sang ! Deux points essentiels sont réunis pour que les invocateurs se régaleNT dans cette arène : de **obstacles nombreux** derrière lesquels s'abriter en toute tranquillité et des **espaces suffisamment aérés** pour qu'elles puissent fondre sur l'adversaire sans contraintes.

Mais avant d'invoquer, un choix tactique s'impose : allez-vous rester en retrait ou foncer au cœur de la mêlée ? L'invocateur **défensif** avancera d'une case, avant d'invoquer une créature, puis battra en retraite. L'invocation profite d'1 PM supplémentaire et l'invocateur reste à l'abri. L'invocateur **offensif** fait profiter ses invocations du maximum de ses PM : 3 PM additionnés aux 3 PM d'un Bouftou ou d'un Double Sram : au total une invocation qui se déplace de 6 PM ! Pas négligeable, surtout si l'équipe adverse est suffisamment avancée pour isoler un de ses combattants.

Le passage de Glaglawi

Attention, cette arène est un régal pour les Tofus ! En effet, le passage de Glaglawi semble taillé pour les petits volatiles plumeux : avec 6 PM, les Tofus se faufilent entre les pics de glace et les barrières enneigées pour harceler l'adversaire. S'il n'a aucune possibilité de se soigner, vous attendrez patiemment que les Tofus aient suffisamment affaibli les combattants d'en face pour aller les achever.

Mais attention ! Bouftous, Craqueleurs et Poupées Sadidas sont délicates à jouer dans cette arène. Ces invocations vont contourner les obstacles, et leurs trajectoires - trop prévisibles - ne vont pas surprendre votre adversaire. Au mieux, elles permettront de vous abriter derrière elles pour forcer le passage. Alors prudence !



Les sorts d'invocation

Ces sortilèges n'agissent pas directement sur l'équipe alliée, ni sur l'ennemi. Comme leur nom l'indique, ils permettent de **matérialiser une créature**. D'où vient cette créature ? Surgit-elle *ex nihilo* ? Est-elle enlevée à sa famille *manus dei* ? À vrai dire, on s'en balance comme de notre première mandale envoyée à un Eniripsa altruiste. Le principal, c'est que d'un claquement de doigts, les invocations apparaissent pour enquiquiner puissamment votre adversaire ! Voici donc détaillées ci-dessous les **CARACTÉRISTIQUES** de chacune des invocations.

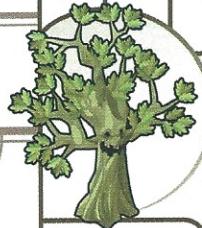


Les invocations du Sadida

Le Sadida dispose de **poupées de guerre** aux effets variés : infliger des dommages pour la **SACRIFIÉE**, réduire la mobilité pour la **BLOQUEUSE**, restreindre les actions des combattants adverses pour la **FOLLE**. Lancées par un Pandawa, elles pourront créer la confusion dans l'équipe adverse. (Le Pandawa sera passé maître dans l'utilisation des sorts *KARCHAM* et *CHAMRAK*)

ARBRE

PM	PA	PO	EFFET	CC
0	0	0	/	/



Statique et très résistant, l'ARBRE ne peut ni bouger ni tacle, mais il peut gêner les lignes de vue.

Attaque : Agacement



FOLLE

PM	PA	PO	EFFET	CC
3	5	1-3	-1 PA	/



Peu résistante, la FOLLE est spécialisée dans le retrait de PA, et parfois de PM (sur un Coup Critique).

Attaque : Agacement



SACRIFIÉE

PM	PA	PO	EFFET	CC
2	4	1	30 dégâts ①	/



Peu résistante, la SACRIFIÉE a une espérance de vie limitée : Elle cause ses dégâts en se faisant exploser.

Attaque : Sacrifice



BLOQUEUSE

PM	PA	PO	EFFET	CC
2	0	0	/	/



Très résistante, la BLOQUEUSE gêne les lignes de vue et tacle. Elle n'a aucune attaque et a peu de PM.

	40 PdV
	60 Init

Les invocations de l'Osamodas

Le sortilège de BÉNÉDICTION ANIMALE permet à l'Osamodas d'invoquer **deux créatures** au lieu d'une seule. Couplé au sortilège de PIQÜRE MOTIVANTE, il permet de lâcher une meute d'invocations sur l'adversaire.

TOFU				
PM	PA	PO	EFFET	CC
6	6	1-2	5 dégâts ①	7 dégâts ①
				

Très peu résistant, avec une force de frappe très faible, le Tofu jouit cependant d'une rapidité hors pair.

Attaque : Béco





BOUFTOU				
PM	PA	PO	EFFET	CC
3	6	0	9 dégâts ②	12 dégâts ②
				

Le Bouftou est plutôt résistant, avec une bonne attaque.

Attaque : Morsure



PRESPIC				
PM	PA	PO	EFFET	CC
3	6	1-4	-1 PA	-2 PA
				

Plutôt résistant, le PRESPIC va aussi vite qu'un joueur et retire des PA.

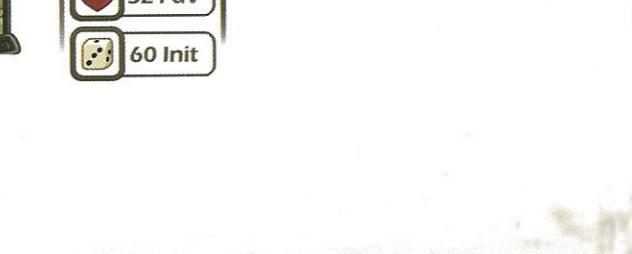
Attaque : Moquerie



CRAQUELEUR				
PM	PA	PO	EFFET	CC
3	6	0	20 dégâts ③ -1 PM	20 dégâts ③ -3 PM
				

Malgré sa lenteur, le CRAQUELEUR compte parmi les créatures les plus résistantes et puissantes.

Attaque : Écrasement





L'invocation du Xélor

CADRAN

PM	PA	PO	EFFET	CC
0	4	0	renvoie 99 % des dégâts	/



Statique, le CADRAN ne peut tacler. Très résistant, il bloque les lignes de vue de tous, à l'exception de son invocateur.

	20 PdV
	70 Init

Le CADRAN du Xélor est très pratique pour avancer à couvert. En effet, il renvoie une partie des dégâts qu'on lui inflige. Un Sacrieur se transposant à la place du Xélor placé derrière son CADRAN peut s'approcher rapidement de l'adversaire.



L'invocation du Sram

Le DOUBLE du Sram sert principalement à entraver la mobilité de l'équipe adverse. Une fois placé sur la case adjacente d'un combattant adverse, il sera pratiquement impossible à votre adversaire d'échapper au tacle. Votre ennemi devient une proie facile pour les frappes à distance.



DOUBLE

PM	PA	PO	EFFET	CC
3	6	0	/	/



	70 PdV
	50 Init

Extrêmement résistant, le DOUBLE tacle et gêne les lignes de vue mais ne possède aucune attaque.



Où l'on se met en quatre pour des équipes en kit

En tant que coach, vous devez constituer la meilleure équipe possible. Mais au début, lorsque vous connaissez encore mal les sorts, c'est bien difficile de se repérer. C'est pourquoi nous vous livrons deux équipes types !

Aucune de ces deux équipes ne prétend être la meilleure. Elles se veulent seulement des **équipes faciles à jouer**. De fait, c'est tout l'intérêt de *Dofus-Arena* de permettre des dizaines de combinaisons très variables. C'est surtout l'**expérience et la stratégie** qui font la différence ! (Ces équipes ont été conçues pour la version 2.09 de *Dofus-Arena*)

Équipe n° 1 : DAMAGE INC.

Cette équipe bombarde ses ennemis avec des sorts à distance pouvant affecter plusieurs personnes à la fois. Si l'ennemi s'approche trop, le Sram peut l'attaquer au corps à corps. Une équipe idéale pour frapper sans trop se mouiller.



Coût total de l'équipe : 6000 kamas



Équipe n° 2 : RELAX INVOCATOR

Dans cette équipe, les invocations font tout le boulot ! Elles attaquent pendant que les invokeurs se placent en retrait. Ces derniers peuvent donner des bonus (CRI DE L'OURS, PIQÜRE MOTIVANTE) à leurs invocations. Si le soigneur est menacé, il peut se rendre invisible pour fuir au loin. Une équipe purement défensive qui fera rager les joueurs qui privilégient les combats rapides... Cette équipe conviendra au novice curieux d'observer les stratégies des autres joueurs, mais elle lassera un joueur expérimenté.



1 OSAMODAS

- INVOCATION DU CRAQUELEUR
- PIQÜRE MOTIVANTE
- CRI DE L'OURS

Soit : $600 + 300 + 250 + 150$

1300 kamas



1 OSAMODAS

- INVOCATION DU BOUFTOU
- CRI DE L'OURS

Soit : $600 + 200 + 150 + 200$ Pour 2 Osas.

1150 kamas



2 SADIDA

- LA SACRIFIÉE
- RONCE

Soit : $(600 + 300 + 250) \times 2 + 200$ Pour 2 Sadidas

2500 kamas



1 ENIRIPSA

- MOT DE RÉGÉNÉRATION
- MOT D'EFFACEMENT

Soit : $600 + 300 + 150$

1050 kamas

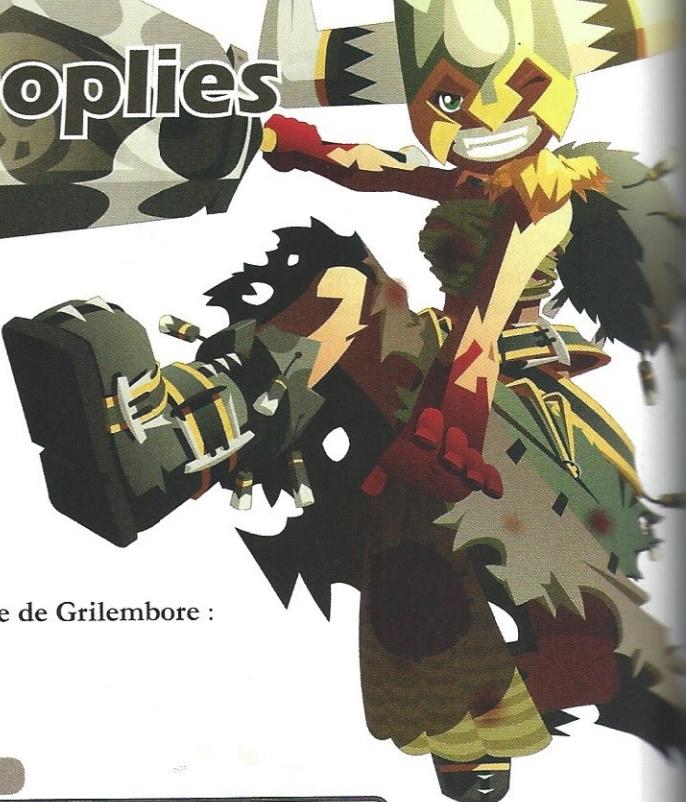


Coût total de l'équipe : 6000 kamas



Nouvelles panoplies de coach

Parmi les nouveautés de Dofus-Arena, il y a l'ajout de trois panoplies de coach. Est-ce l'influence des soldes ? Est-ce l'influence de l'hiver et de la nécessité de se couvrir pour se protéger du froid ? Difficile à dire. Une chose est sûre : avec ces nouvelles panoplies, vous aurez envie de faire jaillir les tripes pour avoir de nouvelles fripes.



Une nouvelle panoplie fait son apparition, la **Panoplie de Grilembore** :

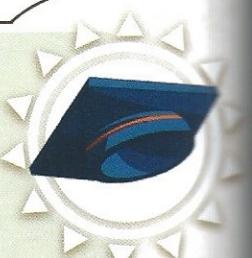


Panoplie de Grilembore

Grilembore était un fin stratège, un maître en magie martiale. Il a fondé l'école qui porte son nom, pour que les enfants des autres coins du Monde puissent s'envoyer des torgnoles, des mandales, et des gnons dans les règles de l'Art. Quel homme !

Chapeau de Grilembore

Ce chapeau est plus qu'un simple couvre-chef. C'est la marque de reconnaissance des professeurs de Grilembore ! Mais avant de l'arborer fièrement, chaque professeur doit réussir deux épreuves. La première est plutôt simple : le candidat doit démontrer sa maîtrise de la magie martiale au Magictateur Krokker, le doyen des professeurs. L'autre épreuve est terrible : enseigner les bases de la magie martiale à un fan de Brutney Spirz. C'est sûr, c'est une vocation.



Veste de Grilembore

Porter la veste des professeurs de Grilembore c'est la classe ! On peut raconter tout un tas de trucs, il y a toujours quelqu'un pour vous approuver, même si vous avez tort. Le prestige de l'uniforme, sans doute.



Pantalon de Grilembore

Ultraclasse et seyant à mort, c'est le pantalon officiel des professeurs de Grilembore ! Vous n'avez jamais été aussi content d'avoir une paire de jambes, une paire de fesses, et une paire d'autre chose à glisser dans ce superbe vêtement !



Bottes de Grilembore

Avec ces bottes aux pieds, on pourra dire de vous que vous êtes une pointure. Mais une pointure en quoi ? Mystère...





Panoplie Champiherele

Vous en avez bavé, mais vous l'avez fait ! Vous avez remporté un tournoi officiel de Dofus-Arena ! Vous gagnez donc le droit de porter cette prestigieuse panoplie, et de vous la raconter auprès des perdants.



Panoplie du Champion

Vous en avez bavé, mais vous l'avez fait ! Vous avez remporté un tournoi sur l'île des avatars ! Vous gagnez donc le droit de porter cette prestigieuse panoplie, et de vous la raconter auprès des perdants.

Ces deux panopies sont constituées des mêmes pièces, mais avec quelques différences graphiques, voici leur description commune :



Etendard

Cet étendard est remis à ceux qui ont triomphé de leurs adversaires lors d'un tournoi. Brandissez-le vigoureusement tout en respectant les règles de la bienséance, et vous vous ferez un tas d'amis, c'est sûr.

Casque

Ce casque est remis à ceux qui ont triomphé de leurs adversaires lors d'un tournoi. Mais attention à ne pas prendre la grosse tête, vous risqueriez de la perdre.



Cape

Cette cape est remise à ceux qui ont triomphé de leurs adversaires lors d'un tournoi. Ah, les honneurs et la gloire. C'est vain, futile, mais ça a du bon, pas vrai ?

Ceinturon

Ce ceinturon est remis à ceux qui ont triomphé de leurs adversaires lors d'un tournoi. Ceindre ses reins de cette merveille, c'est comme enfiler le slip du Captain Chafer, mais à l'envers. Tout un programme.



Brassard

Ces brassards sont remis à ceux qui ont triomphé de leurs adversaires lors d'un tournoi. Avec de tels brassards, plus besoin de brasser de l'air pour qu'on vous remarque...

Bottes

Ces bottes sont remises à ceux qui ont triomphé de leurs adversaires lors d'un tournoi. Le pied, quoi !



Nouvelles îles

L'île des coachs avait été initialement créée comme une alternative à la simple fenêtre de *chat*. Elle devait être suffisamment conviviale pour que les joueurs s'y retrouvent pour discuter de leurs stratégies et pour échanger des cartes. Or les joueurs ont tendance à se positionner dans un endroit joli, mais surtout qui ne *lag* pas trop, à l'écart donc de la zone d'arrivée des nouveaux coachs. Pour remédier à cette absence de dialogue IG, de nouvelles îles font leur apparition. Bonne visite !



Île Piou





Initialement *Dofus-Arena* était un jeu de combat tactique. Il a l'avantage d'être assez rapide : il est possible de se faire une petite partie et repartir aussitôt. L'aspect « compétition » prime et les ladders comme les équipements des coachs sont là pour mettre en valeur les joueurs expérimentés. L'île des avatars devait servir de lieu de rencontre entre les joueurs. Or elle est trop immense et il est bien difficile de s'y repérer. Même si elle est très agréable d'un point de vue graphique, elle n'est pas très pratique.

De plus, une fois que le coach a trouvé un emplacement qui lui plaît, il a tendance à ne plus en bouger. Il lui suffit en effet de cliquer sur la fonction « recherche de partie » pour pouvoir enchaîner les combats. L'île devait faciliter les échanges de cartes et les réunions de joueurs de même niveau. Pour que cette fonction soit effective, la géographie de *Dofus-Arena* a été totalement remaniée. À l'île principale, s'ajoute un archipel regroupant des îles plus petites au graphisme bien distinct.

Îles flottantes et désert glacé

L'île où débutent les joueurs s'apparente à une vaste étendue enneigée. Les autres îles de l'archipel flottent dans le vide de cette dimension parallèle : impossible de les rejoindre à la nage ou par bateau. La progression d'une île à l'autre se fait uniquement par Zaap (sorte de porte spatio-temporelle présente dans DOFUS). Mais vous ne pourrez les emprunter que si vous avez le niveau requis. Si un bon joueur peut aller sur toutes les îles, les joueurs de petits niveaux devront se contenter de l'île Piou.

Ainsi, les îles étant plus petites, il sera plus aisément de regrouper les joueurs de même niveau et de leur permettre d'échanger leurs points de vues ou leurs cartes. L'idée est de renforcer le côté convivial de ces lieux. Il sera ainsi plus simple de trouver des adversaires à sa taille !

À chaque île correspond une ambiance différente. De plus, les lieux seront suffisamment remarquables pour que les joueurs s'en servent de points de repères





spatiaux. Vous pourrez enfin vous donner rendez-vous devant un bâtiment sans avoir à expliquer combien de fois vous avez dû cliquer vers le sud.

D'un point de vue graphique, plus les îles correspondent à des niveaux élevés, plus elles sont inquiétantes. La première reste assez bucolique (**île Piou**). Il s'agit de ne pas faire peur aux nouveaux combattants. La seconde (**île Larve**) s'apparente à Bonta. Le paysage est un peu plus urbain, mais cela reste très agréable. **L'île Arakne** est tout de suite moins sympathique. L'ambiance correspond à celle d'un cimetière. Dans l'**île Bouftou**, les coachs s'enfoncent dans les catacombes. Enfin, l'**île Craqueleur** aura pour thème l'enfer avec son lot de lave en fusion.

Plus vous progressez, plus vous vous approchez du but. On pourra dire littéralement que vous brûlez !

Si vous avez le goût de l'aventure et de l'exploration, il vous faudra donc vaincre de multiples adversaires avant de pouvoir changer d'île. Voilà une nouvelle motivation pour monter en grade !

J'échange donc je suis

Dans chaque île, il y aura des PNJ distribuant des cartes : les **cardmasters**. Dans leur tour, ils peuvent échanger certaines cartes contre d'autres. Ainsi vous allez pouvoir vous débarrasser de vos doublons et récolter des cartes plus intéressantes.

Parmi les autres lieux remarquables, il y a aussi les **laboratoires de fusion**. Par exemple, si vous avez 20 cartes de coiffe Bouftou, il sera sans doute possible de les fusionner pour obtenir une carte de coiffe Bouftou Royal. Évidemment les différentes recettes ne sont pas encore dévoilées. À vous de trouver les combos !

Certains items de panoplie de coach ne sont accessibles que par des cartes fusionnées. Il faut par exemple rassembler tous les morceaux d'une même carte pour obtenir un familier (voir *Dofus Mag* n° 0). En fusionnant les cartes, vous aurez également la possibilité de débloquer de nouveaux éléments, de vous débarrasser des cartes en double ou en triple, de multiplier les échanges entre joueurs. Non seulement vous devrez faire preuve de stratégie pour vaincre vos adversaires, mais de plus



Île Larve

il vous faudra faire preuve de persuasion pour augmenter vos cartes et les échanger contre celles qui vous intéressent.

Marquer son territoire

Pour fédérer la communauté des joueurs, l'équipe de *Dofus-Arena* travaille à la formation de clans IG. Il sera possible de voir un pictogramme représentant le blason de votre groupe au dessus de chaque coach. Ainsi le visiteur de passage pourra voir dans quelle mesure une île est peuplée de membres d'un même clan.

Parmi les nombreuses fonctionnalités auxquelles rêvent l'équipe de *Dofus-Arena*, il y a celle qui consiste à créer une île dédiée aux tournois organisés par les coachs. Ceux-ci pourront s'associer et faire des combats clan contre clan. Cela permettra de pimenter encore plus les batailles.

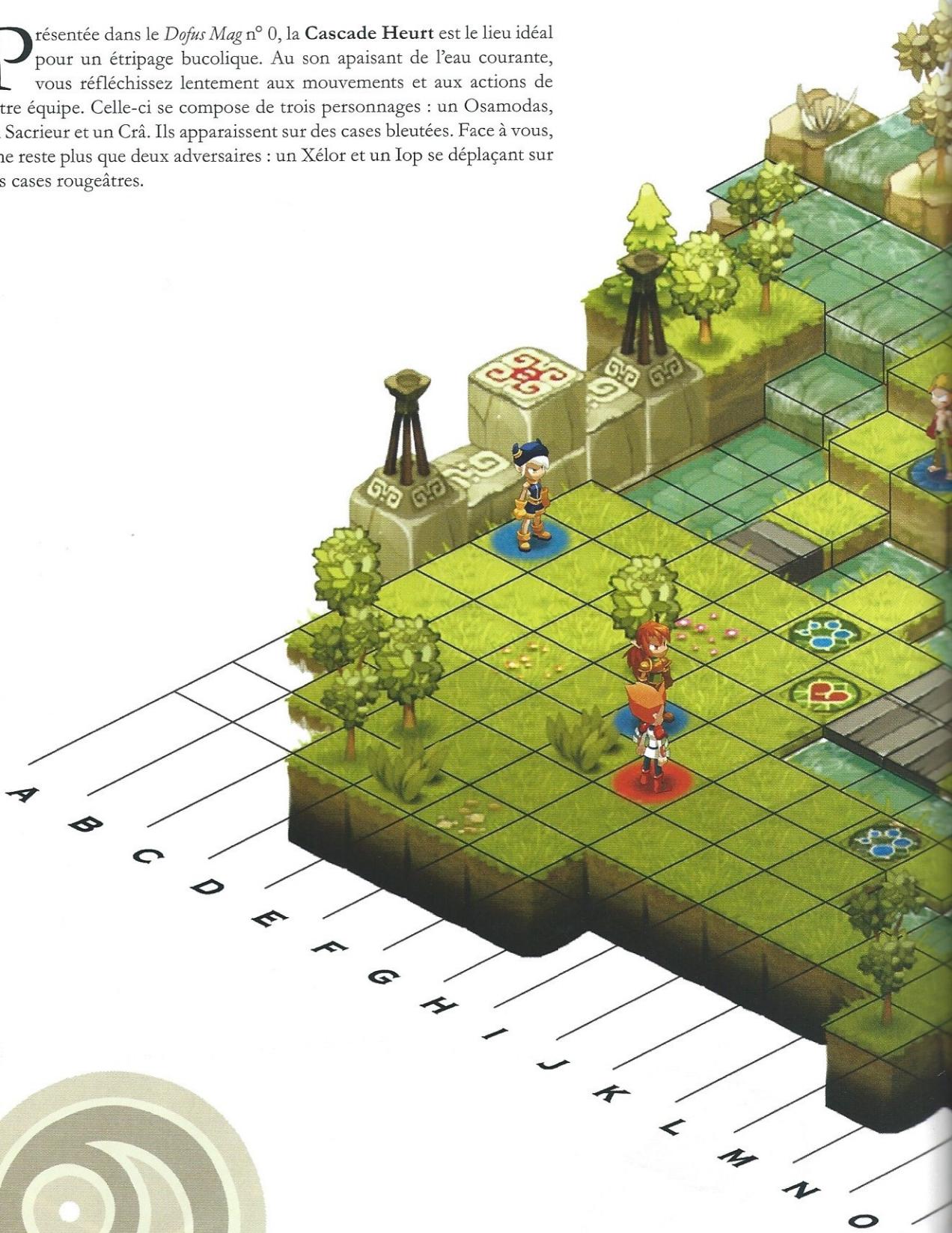
Mais en attendant, il faut déjà parvenir à sortir de l'île Piou. Non, vous non plus, vous n'êtes pas un numéro !



L'énigme du mois

Dofus-Arena est un jeu de stratégie, où la gestion de l'équipe prime sur les réflexes. Il ne suffit pas de foncer sur l'adversaire l'arme au poing pour remporter la victoire. Vous voulez une preuve ? La voici ! Dans les pages suivantes, découvrez une énigme à résoudre. Mettez votre sens tactique à rude épreuve ! À vos neurones, prêts ? Faites-les fumer ! (Ah, non pardon, cogitez !)

Présentée dans le *Dofus Mag* n° 0, la **Cascade Heurt** est le lieu idéal pour un étripage bucolique. Au son apaisant de l'eau courante, vous réfléchissez lentement aux mouvements et aux actions de votre équipe. Celle-ci se compose de trois personnages : un Osamodas, un Sacrieur et un Crâ. Ils apparaissent sur des cases bleutées. Face à vous, il ne reste plus que deux adversaires : un Xélor et un Iop se déplaçant sur des cases rougeâtres.



Pas de quartier !

Le but du jeu est simple. Vous devez, en un seul tour, vous débarrasser des deux ennemis avec les sorts mis à votre disposition. Achevez-les avant que ce ne soit leur tour. Les règles sont exactement les mêmes que dans le jeu vidéo. Ainsi vos invocations vont se déplacer vers la cible la plus proche puis l'attaquer.

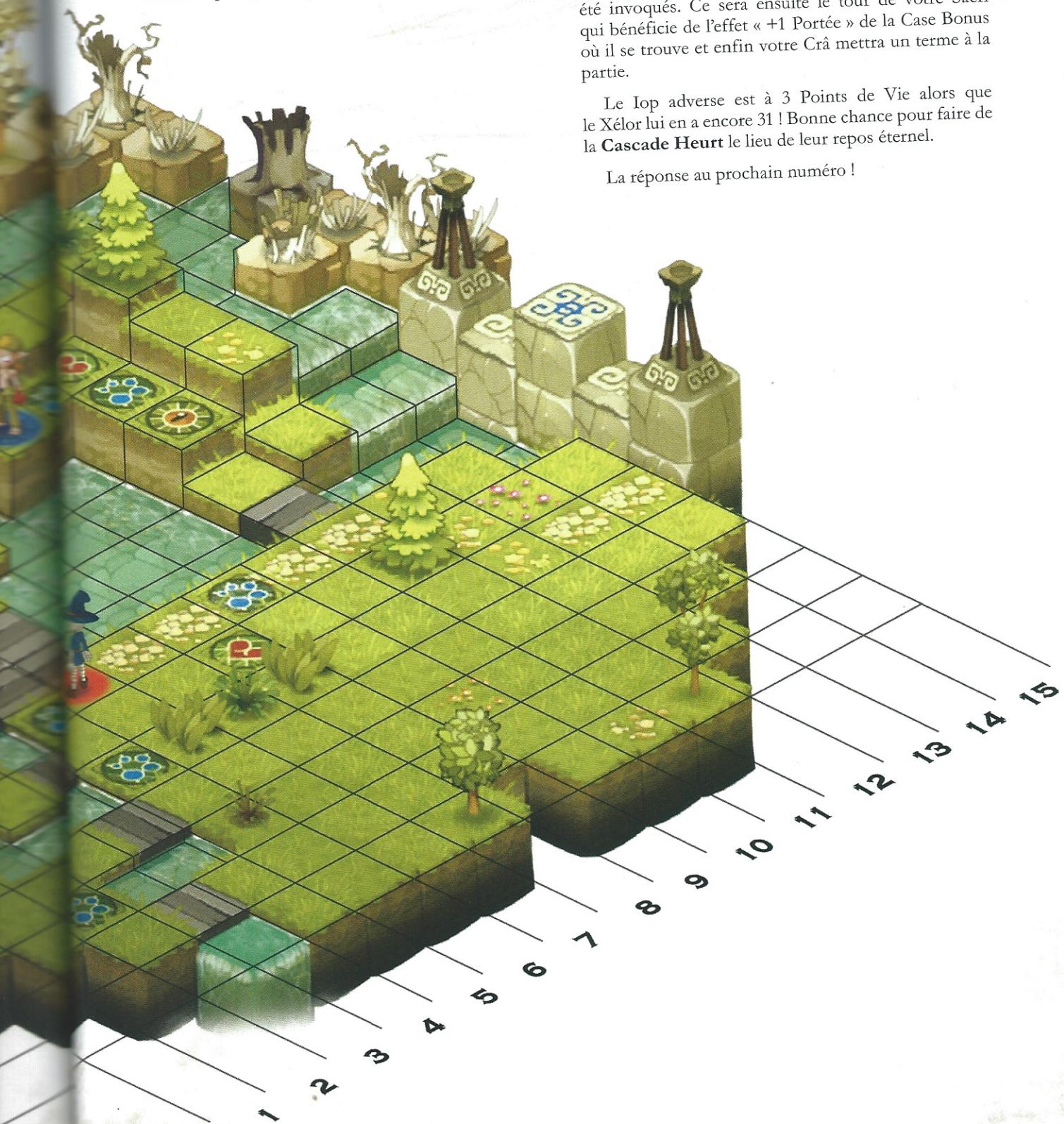
Situation d'origine

Vous jouez l'équipe bleue. Un nouveau tour de jeu commence, et c'est votre Osa qui ouvre le bal. Celui-ci a déjà lancé BÉNÉDICTION ANIMALE et peut donc invoquer deux créatures. À vous de voir si c'est judicieux.

Ainsi les Tofus (s'ils ont été invoqués par l'Osa) se déplacent et attaquent dans l'ordre dans lequel ils ont été invoqués. Ce sera ensuite le tour de votre Sacri qui bénéficiera de l'effet « +1 Portée » de la Case Bonus où il se trouve et enfin votre Crâ mettra un terme à la partie.

Le Iop adverse est à 3 Points de Vie alors que le Xélor lui en a encore 31 ! Bonne chance pour faire de la **Cascade Heurt** le lieu de leur repos éternel.

La réponse au prochain numéro !





Petite place de Grilembore

Niveau : aguerri

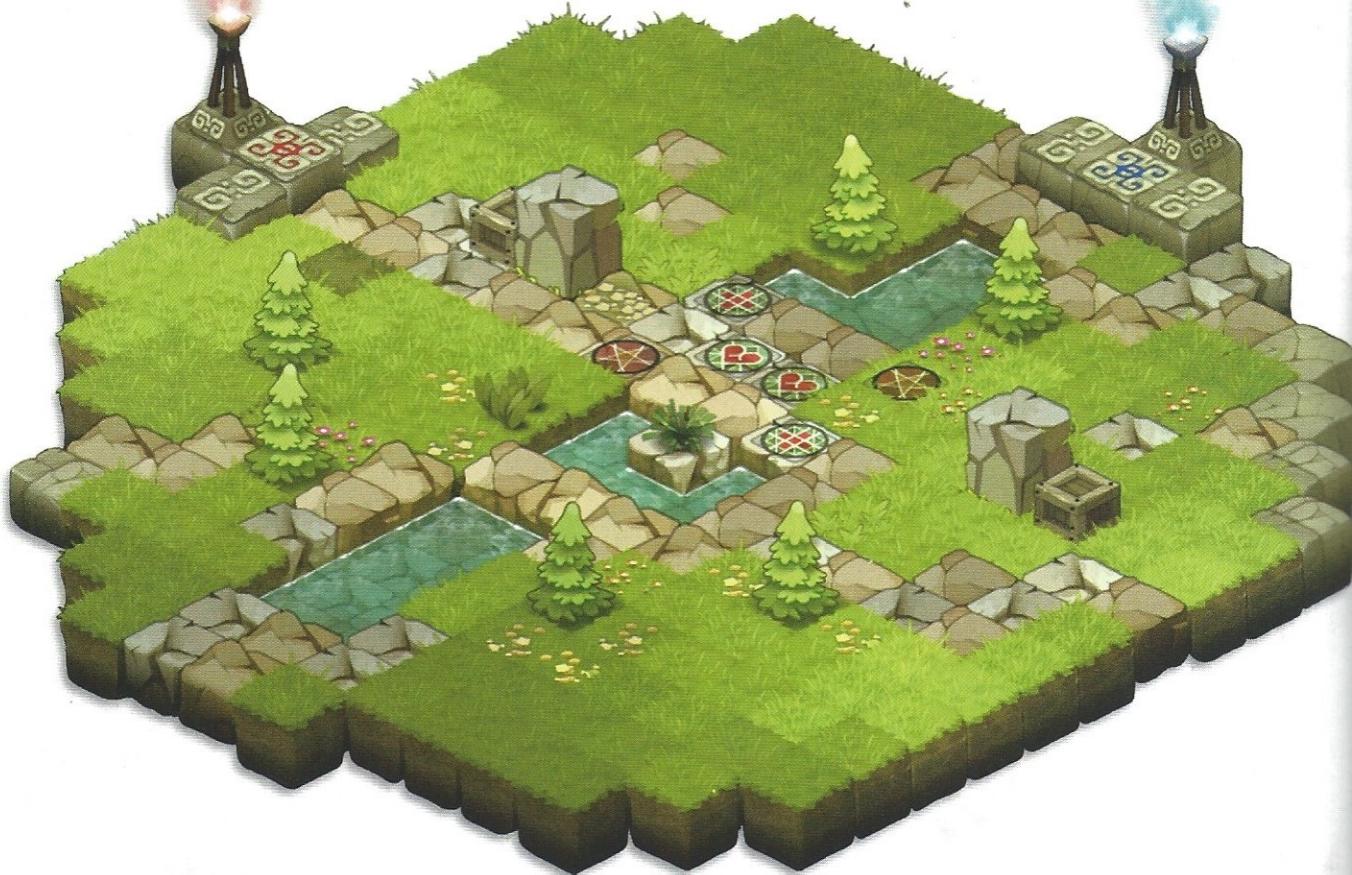


On le sait, on l'a dit et redit : les Démons des Heures capturent des aventuriers du Monde des Douze pour les balancer ensuite dans leurs arènes. Or, parfois, il leur arrive de ramener un peu plus qu'un aventurier. Cette fois-là, la démone Minuit arracha une partie de la cité d'Astrub ! Et depuis, la petite place de Grilembore est devenu l'une des arènes préférées des démons.

Cette arène de taille moyenne paraît simple à première vue : beaucoup de lignes de tir dégagées et quelques pièges à éviter. En fait, elle est entièrement basée sur son bosquet central. Le contourner par le haut est assez malaisé car c'est assez étroit. Passer par le bas est plus facile, mais le parcours est piégé. Il est possible de profiter d'une bonne position pour pousser ses adversaires dans les chausse-trappes avec PEUR **6**, COUP SOURNOIS **7**, SOUFFLE ALCOOLISÉ **8** et FLÈCHE DE RECUL **9**. Sur les petites cartes, le corps à corps permet souvent de gagner rapidement. Néanmoins le Faubourg de Bonta peut permettre de gagner autrement. Des tireurs placés derrière la barrière de départ peuvent attendre l'ennemi tout en étant protégés. Un sacrieur avec ASSAUT **10** peut même attirer un seigneur ou un tireur ennemi derrière la barrière pour lui apprendre à mourir isolé des siens.

Le Faubourg de Bonta est l'une des arènes les plus difficiles à appréhender. Si vous n'avez pas de plan défini, il vaut mieux ne pas trop bouger et attendre l'ennemi plutôt que de charger tous azimuts et isoler ses combattants.





Le Gué Pillé



Niveau : moyen



Avant d'être capturé par les Démons des Heures, ce petit champ et ses sources limpides servait aux bergers Fécas. Ils y menaient leurs Bouftous qui maintenaient l'herbe rase à coup de dents. Aujourd'hui, ce lieu champêtre garde une apparence accueillante. Néanmoins, sous l'influence des démons, la plupart de ceux qui en foulent le sol sont assoiffés de sang et prêts à tout (notamment à tondre leurs adversaires à coup de dents).

Cette arène offre beaucoup de place pour se déployer et évoluer. Il est possible de contourner l'ennemi par les flancs ou de le charger de front. L'erreur classique consiste à se disperser et de voir ses combattants (partis prendre l'ennemi à revers) arriver trop tard. Ici, il vaut mieux refuser un flanc et se concentrer autour d'une des sources. Une équipe qui possède des sorts longue distance comme : FLÈCHE CHERCHEUSE **1**, LOTERIE **2**, FLÈCHE ENFLAMMÉE **3** ou un Tofu peut se permettre de tourner autour d'un des points d'eau et d'arroser son ennemi de traits. Un Crâ réduisant la portée des adversaires avec une TOURMENTE VISUELLE **4** évite ainsi les tirs de contre-batterie. A l'inverse, un coach préférant le corps à corps devra charger avec célérité pour encercler et bloquer l'ennemi. Un BOND **5** ou une projection de coéquipier par un Pandawa permettra de surprendre des tireurs embusqués derrière les sources.

Nous vous conseillons deux techniques opposées : soit privilégier les sorts à distance en tournant autour du pot, soit lancer des invocations « chair à canon » pour se protéger de l'ennemi tout en courant vers lui. Le Champ de Bétail permet donc plusieurs configurations d'équipes.

1



2



3



4



5



SORTS ET ÉQUIPEMENT :

ARC ANGE

Effet: Inflige 9 dégâts air
Critique: Inflige 12 dégâts air
Portée: 2 à 3 - Cible: Libre

Cet arc déchirant des flèches chargées d'azur et de volupté. Un jour, l'ange qui le possédait vira une belle fleur et toucha un miroir. La fleur de crat'loc.

150

BÉNÉDITION ANIMALE

Effet: +1 invocations (Infinie)
Portée: 0 - Cible: Sol-sauve

Qui aime un animal, aime au genou! C'est fait! Ça ne vous empêche pas de vous balancer de jolis manœuvres dans la peau de vos ennemis.

200

TOFU

Effet:.Invoke une créature
Portée: 1 - Cible: Case vide

Tofu invoque provoque l'hilarité! Ce proverbe a trompé plus d'un ennemi! En réalité, une fois le Tofu invoqué, ça rigole plus. Ça rigole.

200

BOUFTOU

Effet: Poussée très violente
Portée: 1 - Cible: Case vide

Utilisation: Tous les 2 tours
Sous des débors démoniaques, le Bouftou n'a rien à envier aux griffes monstres du guerrier. La preuve.

200

TRANSPOSITION

Effet: Change de position avec la cible
Portée: 1 à 5 - Cible: Libre

Un Gourou déstabilise un autre prêtre au coups à sa place. Ce sort vous permettra d'y remédier.

200

SACRIFICE

Effet: Change de position avec la cible quand elle se prend des dégâts mortels
Portée: 1 à 5
Cible: Cible

Il n'y a vraiment qu'un Sacrifice pour être heureux de prendre des coups à la place des autres!

150

PIED DU SACRIEUR

Effet: Inflige 7 dégâts terre, 5% dommages (1)
Critique: Inflige 12 dégâts terre, 5% dommages (1)tour
Portée: 1 - Cible: Libre

Pied de fer qui lui coupe un pied bien placé pour remettre les choses à leur place. Et puis ça permet aussi de nettoyer ses bottes.

100

ASSAUT

Effet: Inflige 7 dégâts air, Change de position avec la cible
Critique: Inflige 10 dégâts air, Change de position avec la cible
Portée: 1 à 2 - Cible: Libre

Assaut est un sort redouté sur les champs de bataille, surtout dans sa variante appelée "Assaut à relâche".

200

KAISER

Effet: Inflige 12 dégâts feu
Critique: Inflige 16 dégâts feu
Bonus: +40 Pv

Kaiser est le nom d'un Dragon Cocher qui, souhaitant dévoiler son jongleur, Met lui en pds. Le jongleur qu'il attaque répète son numéro de jonglage de marteaux.

150

OEIL DE TAUPE

Effet: -1 PO (1 tour)
Critique: +2 PO (1 tour)
Portée: 2 à 3 - Cible: Libre

Avec un sort tel qu'Oeil de Taupe vous afferez une souris intelligente à votre ennemi! Merci qui?

100

FLÈCHE CHERCHEUSE

Effet: Inflige 6 dégâts terre
Critique: Inflige 9 dégâts terre
Portée: 2 à 3 - Cible: Libre

Cette flèche se plantera dans n'importe lequel de vos ennemis, avec une préférence pour les parties charnues de son anatomie.

200

FLÈCHE GLACÉE

Effet: Inflige 5 dégâts glace, -1 PA (1 tour), -1 PM (1 tour), Blocage: -10% (1 tour)
Critique: Inflige 8 dégâts glace, -2 PA (1 tour), -2 PM (1 tour), Blocage: -15% (1 tour)
Portée: 1 à 2 - Cible: Libre

La flèche glacée comme la bûche, fera le bonheur des petits et des grands.

150

FLÈCHE DE REÇUL

Effet: Inflige 5 dégâts glace, -1 PA (1 tour), -1 PM (1 tour), Blocage: -10% (1 tour)
Critique: Inflige 7 dégâts glace, -2 PA (1 tour), -2 PM (1 tour), Blocage: -15% (1 tour)
Portée: 2 à 3 - Cible: Libre

Repousse son ennemi à coup de Flèches de Recul, c'est efficace si effectué d'être éloigné.

250

POUR RAPPEL :

Vos perso ont tous 3 PM et 6 PA et leurs PdV vous importent peu ici, vu que vous devez tuer l'adversaire avant que celui-ci ne joue. Les Tofus ont 4 PdV, font 4 dégâts en frappant à 2 PO et ont 6 PM. Le Bouftou a 20 PdV, occasionne 10 dégâts et 3 PM.

Un perso poussé contre un obstacle perd 3 PdV. Si la poussée est de 2 cases il perdra alors 6 PdV.

Les attaques sur le flanc ou de dos sont majorées : 30% dans le cas d'une attaque dans le dos, 15% dans le cas d'une attaque sur le flanc.

Côté équipement, la Masse Kaiser frappe en croix au corps à corps, tandis que l'arc tire en ligne droite uniquement.

Bonne réflexion à vous et à bientôt dans l'arène !