

# STRATÉGIE DU JOUEUR DONJON

Une aide de jeu d'Emmanuel Beltrando

Une des particularités de Hero IK est la grosse différence de gameplay entre le joueur aventurier et le joueur donjon. Le gameplay du joueur aventurier est plutôt simple. Le plus important est de savoir qu'il faut bien gérer sa mana. Comme le dit un bon ami à moi : "pas de mana, pas de chocolat". Le reste n'est qu'une question de choix et de combo entre ses aventuriers et ses cartes équipement. Pour le joueur donjon, c'est un peu plus dur. De façon générale, j'ai tendance à dire qu'il faut 4 à 5 parties en tant que joueur donjon pour commencer à entrevoir les finesses et les difficultés de ce rôle.

Le but de ce petit guide stratégique est de vous aider à appréhender ces aspects le plus vite possible.

## LA PHASE DE CONSTRUCTION

La phase de construction est très importante, C'est la clé de voûte de la défense du donjon. Au début, elle vous semblera déroutante voire peut-être inutile, mais sans une bonne gestion de cette phase, Le joueur donjon ne peut pas gagner.

### Que faire pendant la phase de construction ?

Pendant cette phase, vous allez regarder les cartes au sommet de chaque paquet du donjon et vous allez inverser 2 de ces paquets. Donc, la première chose à faire est de regarder les monstres visibles (ou cachés) que les aventuriers peuvent affronter et deviner lesquels les aventuriers vont attaquer. Il faut anticiper le mouvement des aventuriers pour préparer au mieux le prochain monstre qui se présentera. Une bonne anticipation des aventuriers et un bon choix stratégique sur le monstre à placer derrière vous emmènera beaucoup de victoire !

Il est donc bien important de connaître les pouvoirs des aventuriers en face, cela peut influencer votre phase de construction.

## L'ANTICIPATION DES MONSTRES

Toujours anticiper une cible valide pour un monstre « garde du corps », c'est-à-dire, toujours être sûr qu'il a à côté de lui un monstre face visible, voire un monstre hargneux ! En effet un monstre garde du corps face visible avec à ses côtés un peau verte et un piège sera de toute évidence une cible parfaite pour les aventuriers, car Le bonus du jeton de ténacité +1 ne sert à rien sur une peau verte où les combats se font à Pierre Feuille Ciseaux... Et les pièges n'ont pas droit aux jetons de ténacité.

Regardez l'arrivée d'un monstre psi, si les aventuriers ont pas où peu de mana. Il y a peu de monstres psi, utilisez-les bien et ils vous feront gagner beaucoup de parties.

## LA TACTIQUE DU LOCK

Tentez le lock, à certains moments, alors que les aventuriers sont faibles en mana mais encore avec beaucoup de points de courage. Tentez le lock, faites arriver de front 3 monstres avec une valeur supérieure au nombre maximum qu'ils peuvent atteindre en combat sans mana. Dans certains donjons, notamment celui de l'Antre de la Folie, le lock peut arriver très souvent.

## LA GESTION DES BONUS

Pensez au bonus ! Faites toujours profiter des bons bonus aux bons monstres. Et à ce jeu là les peaux vertes ne sont vraiment pas mal.

*Exemple d'une situation possible dans le donjon du Repaire de la Liche :*

*Il y a deux peaux-vertes faces visibles. Le premier donne +1 aux morts-vivants, le second donne +1 aux Némésis, Cendres (Némésis Mort-Vivant) se présente au sommet d'un paquet et le joueur évite les peaux-vertes durant quelques tours car il lui reste peu de point de courage. Il craint maintenant les peaux vertes. Placez Cendres dans le tas où il n'y a pas les 2 peaux vertes, et hop en arrivant dl bénéficie d'un bonus de +2. Le must dans cet exemple est même de faire arriver Cendres face cachée afin de très certainement proposer un combat difficile aux aventuriers.*

## **LA PÉNURIE**

### **La pénurie ou surplus de mana !**

Les aventuriers sont en pleine forme. ils débordent de mana de tous les côtés, c'est donc le moment de leur en donner le plus possible. Ils vont très certainement laisser de côté un petit monstre à mana (j'appelle ça une « potion sur patte ») pour plus tard, tant mieux. Placez derrière lui un monstre sans mana et abreuvez à volonté les autres couloirs de monstres à mana. N'oubliez pas que 50% des cartes donjon donnent de la mana: s'ils en consomment trop maintenant, ils en manqueront vers la fin. A contrario, si les aventuriers ont peu ou plus du tout de mana, encore une fois anticipez leur prochains combats et placez derrière celui-ci une carte donjon sans mana.

### **La pénurie d'un type de carte de donjon.**

Imaginez un groupe de 3 aventuriers à qui il manque 2 cartes donjon bleu pour faire un pouvoir ultime. Hé bien, à vous de les placer derrière un monstre difficile, de les faire tenir face cachée, de leur mettre des jetons tenace, etc... Vous pouvez retarder 1e pouvoir ultime avec une bonne gestion de phase de construction, pensez à toujours regarder combien il manque de cartes aux aventuriers pour faire leur pouvoir ultime. Anticiper est donc très important pour le donjon !

## **LE BLUFF**

Pour le bluff rien de mieux que l'embuscade !!! Lorsqu'une nouvelle carte donjon est placée devant le joueur aventurier (après l'élimination de la précédente), le maître du donjon peut choisir de la placer face cachée en dépensant 1 jeton de Peur. Utilisable uniquement durant la phase de combat. Ce pouvoir est très versatile.

De premier abord, on a tendance à croire qu'il s'agit de cacher tous les monstres très forts afin de piéger les aventuriers. Mais cela ne marche pas souvent et les aventuriers peuvent régulièrement se méfier de cela... Mais il y a bien des façons agréables de jouer ce pouvoir. Un groupe d'aventuriers affaiblit hésitera à attaquer une carte cachée de peur d'affronter un monstre trop fort, profitez-en alors pour y cacher un monstre faible donnant de la mana. Cachez également de temps à autres des peaux-vertes, lorsque les aventuriers seront bas en courage. Cela pourra être fatal.

Mais le plus important, lorsque vous cachez une carte : elle est automatiquement immunisée à tous les pouvoirs qui ciblent une carte donjon face visible, comme par exemple le pouvoir ultime de Nem Akh.

## **LES JETONS DES PEUR**

La gestion des jetons de peur est importante : vous n'en avez pas beaucoup et il faut les dépenser au plus juste : attendez vos monstres hargneux, cachez vos monstres au moment où les pouvoirs ultimes de destruction arrivent, faites relancer un dé de combat qui peut coûter très cher aux aventuriers.

## **ULTIMES CONSEILS**

Le jeu du joueur donjon, c'est beaucoup d'anticipation, un peu de Bluff et pas mal de sang-froid. Ne prenez pas à la légère les combats contre les peaux-vertes, c'est en effet les seuls combats où les aventuriers ne peuvent pas interagir avec leur mana et les dons (sauf cas très précis). Et vous verrez souvent en fin de partie que les aventuriers affaiblis préfèrent attaquer un gros dragon plutôt qu'un pauvre goblin !

Donc voilà, un dernier petit rappel: anticipez, anticipez, anticipez et n'oubliez jamais la phase de construction.

**Bonne chance !!**