

# SAINTSENA

## Les Chevaliers du Zodiaque

### COMMENT JOUER LES HÉROS



## SEIYA

### Le seul, l'unique, l'inépuisable

Comme chacun le sait, plus *Seiya* se bat (et prend de coups) et plus il devient fort, se relevant toujours assaut après assaut, jusqu'à mettre le coup décisif. Dans le jeu, cette caractéristique se traduit par le fait qu'il permet de piocher 1 carte si vous disposez déjà d'un *Seiya* dans la défausse. C'est une condition relativement facile à remplir, à condition d'avoir toujours un nombre conséquent de *Héros* dans son deck.

### CONSEILS :

- Afin d'optimiser vos chances de piocher des cartes, veillez régulièrement à soigner vos *Seiya* blessés. *Athéna* est très utile pour ça.
- Maîtrisez votre défausse, c'est-à-dire veiller à ce qu'elle contienne des *Seiya* aussi souvent que possible. Par exemple en conservant une carte en fin de tour pour n'en repiocher que 4 si votre pioche ne contient plus que 4 cartes. En piocher 5 vous obligerez à reconstituer votre pioche avec votre défausse. Ou encore utiliser des effets de défausse pour y placer un *Seiya*, tels que le *Chevalier de Cristal* par exemple.
- En cas de défausse vide, vous pouvez viser l'acquisition d'une carte coûtant 2 ou 3 de **Force** afin d'utiliser des *Seiya* de base (sans armure), avant d'enchaîner avec une deuxième acquisition avec vos *Seiya* en armure.
- Avoir un maximum de cartes dans le Deck. Plus il y en a et moins souvent la défausse est vide.



### POINTS FAIBLES :

- *Jango* puisqu'il se sert dans les défausses adverses pour récupérer des *Chevaliers Noirs*.
- *Ichi de l'Hydre* qui blesse tous les *Héros* de niveau Bronze dans les défausses.
- *Aghora du Lotus*, qui blessera tous les *Seiya* de base utilisés pour le combattre.



# SAINTSENA

## Les Chevaliers du Zodiaque

### COMMENT JOUER LES HÉROS



## SHUN

### Le pacifiste de la bande

Il exècre la violence et aimerait que tout le monde s'entende. Heureusement pour lui, il est celui possédant le **Cosmos** le plus puissant. Il peut ainsi piocher 1 carte à chaque fois qu'il utilise son cosmos pour rallier un personnage du terrain. Un jeu basé sur le **Cosmos** donc. Son effet est facile à utiliser, à condition que les cartes sur le terrain le permettent. Par contre l'utilisation de cet effet implique de déclarer dès le moment où la carte est jouée quelle caractéristique de la carte on va utiliser (la **Force**, le **Soin** ou le **Cosmos**).

### CONSEILS :

- Acquérir un maximum de cartes ayant du **Cosmos**, comme *Aghora du Lotus* et *Shiva du Paon*.
- Utiliser au maximum son *Armure d'Andromède, Shun* sans armure n'est d'aucune utilité dans le fonctionnement de son effet de pioche.
- Privilégier les cartes ayant un coût en **Cosmos** ET au moins 1 point de **Cosmos**.
- Chercher un maximum d'effets permettant de piocher les cartes, comme l'armure de la *Vierge*, pour jouer toujours plus de cartes dans le même tour.



### POINTS FAIBLES :

- Les capacités permettant l'acquisition d'une Armure d'Or par un autre moyen que son coût en **Cosmos**, comme *Dio de la Mouche* ou *Algethi d'Hercule*.
- Moins de maîtrise sur son jeu, il est dépendant du tirage du terrain et n'a pas de mécanique pour contrôler les cartes de son deck (défausse, blessure, destruction...).



# SAINTSENA

## Les Chevaliers du Zodiaque

### COMMENT JOUER LES HÉROS



## HYOGA

### Il fait parler ses poings d'abord

Lui n'est pas du genre à s'acoquiner avec tout le monde. **Hyoga** a plutôt tendance à faire parler ses poings et à discuter après. Sa version en armure permet de piocher 1 carte si elle est jouée dans un combat auquel participe déjà une autre carte **Hyoga**. Comme il s'agit de combat, cela ne fonctionne pas pour une acquisition par le **Cosmos**.



### CONSEILS :

- Effet facile à placer mais limité aux personnages, visez donc des personnages ayant de la **Force** ET du **Cosmos**. Au moins 1 point de **Force** pour utiliser la carte avec vos combos de **Hyoga** (utilisant donc la **Force**) et surtout du **Cosmos** pour avoir également quelques atouts à faire valoir lorsque les Armures d'Or apparaissent. Il est important de se constituer une bonne réserve de **Cosmos**, **Hyoga** ayant déjà un avantage sur la **Force**.
- Privilégier les effets ciblant les armures adverses, car vous en aurez probablement moins que les adversaires. **Nachi du Loup** ou **Arachné de la Tarentule** devraient être utiles.
- Au contraire de **Shun**, ici **Algheti d'Hercule** et **Dio de la Mouche** peuvent être utiles si vous avez pris du retard sur le potentiel de **Cosmos** de votre deck.



### POINTS FAIBLES :

- Il faut avoir plusieurs **Hyoga** en même temps, donc vigilance face aux effets adverses ciblant les cartes en main, comme **Jabu de la Licorne**.
- Effet de pioche inutilisable pour des acquisitions au **Cosmos**.



# SAINTSENA

## Les Chevaliers du Zodiaque

### COMMENT JOUER LES HÉROS



### IKKI

#### Plus fort que la mort

Celui qui ne craint pas la mort. Mieux, il est encore plus fort lorsqu'il renaît de ses cendres. Celui-ci octroie la possibilité de piocher 1 carte s'il détruit une carte de sa défausse. Etant donné que la grande majorité des cartes rapporte des Points de Victoire, il s'agira souvent d'une prise de risque.

#### CONSEILS :

- Si l'effet peut paraître douloureux, engendrant souvent une perte de PV, c'est aussi le **Héros** ayant l'effet de pioche le plus facile à déclencher, il suffit d'avoir une défausse. N'hésitez donc pas à acquérir des cartes sacrificielles, telles qu'un **Léda** sans **Spica** (ou réciproquement)
- Les **Ikki** sans armure sont également une ressource évidente de cartes à détruire, ainsi que **Gigas** qui est presque une aubaine pour lui.
- N'hésitez pas à sacrifier des cartes valant 1 ou 2 PV s'il ne vous manque qu'un ou deux points de **Force**/**Cosmos** pour acquérir une carte qui en vaut plus. Ça ne marchera pas à tous les coups, mais vous optimiserez facilement votre deck et les fois où ça marchera compenseront largement (si vous choisissez bien vos coups) les fois où vous avez perdu une carte pour rien.
- Sautez sur **Jaki** lorsqu'il est sur le terrain, ou sur le **Chevalier des Flammes** pour avoir de nouveaux **Ikki** à sacrifier à la pelle.



#### POINTS FAIBLES :

- Vous aurez du mal à gagner beaucoup de PV avec **Athéna**.
- Vigilance face aux blessures, vous avez besoin de vos personnages faibles pour les sacrifier. **L'armure des Poissons** est votre ennemie.
- Effet de pioche à utiliser quand ça vaut le coup. Encore plus que pour les autres **Héros**, essayez de mémoriser ce qu'il reste dans votre pioche pour évaluer vos chances de succès.





# SAINTSENA

## Les Chevaliers du Zodiaque

### COMMENT JOUER LES HÉROS



## SHIRYU

### Il s'en met plein la vue

L'homme qui se crève les yeux plus vite que son ombre, le seul qui devient plus fort dans la cécité. Prêt à tous les sacrifices, c'est logiquement en blessant une carte **Shiryu** qu'il vous permet de piocher 1 carte. C'est sans conteste le **Héros** le plus difficile à jouer quand on débute. D'une part parce que c'est du 1 pour 1 (1 carte perdue pour 1 piochée), et d'autre part car son intérêt n'est pas uniquement dans la pioche de la carte. Il est nécessaire de bien cadencer ses blessures, sans forcément chercher à soigner tous ses **Shiryu** en même temps.

#### CONSEILS :

- Puisque c'est du 1 pour 1, essayez dès que possible d'acquérir des cartes ayant du **Cosmos** ou 2 points de **Force**, afin que la carte piochée apporte une plus-value par rapport à la carte blessée. **Les Chevaliers Noirs** sont un excellent choix pour démarrer.
- En cas de pioche infructueuse, synonyme de combat perdu pour le **Shiryu** en armure joué, votre **Héros** étant encore en jeu vous pouvez encore changer votre fusil d'épaule et l'utiliser pour soigner un de vos personnages, au pire des cas il y aura toujours le **Shiryu** que vous veniez de blesser.
- Cet effet permet d'épurer plus rapidement son deck que tout autre **Héros**. N'hésitez pas à en abuser en début de partie dès que vous avez de meilleures cartes dans la pioche, votre deck n'en tournera que mieux. Mais gardez un juste équilibre pour en avoir toujours quelques-uns en stock pour soigner ou utiliser **l'Armure du Dragon**.
- **June du Caméléon** est votre meilleure amie. **Misty du Lézard** aussi, à acquérir dès que possible et à utiliser surtout en fin de partie.
- N'hésitez pas à vider le terrain, grâce à **Moses de la Baleine** ou **Docrates**, pour faire venir plus vite **Athéna** quand le besoin s'en fait sentir.



#### POINTS FAIBLES :

- **Shiryu** est lui-même son pire ennemi. N'abusez pas de son pouvoir en début de partie si vous n'avez pas de bonnes cartes à piocher qui en valent le coup. Et n'abusez pas de son pouvoir en milieu de partie si vous manquez de soin.
- Comme pour **Hyoga**, il faut avoir plusieurs **Shiryu** en même temps.
- Son mentor étant un Chevalier d'Or, **Doko de la Balance**, il est plus difficile de l'acquérir pour les combiner ensemble.
- Trouver le juste équilibre entre épurer son deck et garder un minimum de **Shiryu** pour le soin et les faire évoluer est un art qui s'acquiert rarement à la première partie.