

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

HAMMERS OF FATE

FORTERESSE GUIDE STRATEGIQUE

PAR MORROCK





GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



I. Introduction

“Nous donnerons notre sang pour le Clan !”. Les tambours de guerre raisonnent, les cloisons des souterrains vibrent, des cris de guerres surgissent des profondeurs... puis des bruits de pas, le pas de fiers guerriers s’en allant en guerre pour défendre leur Royaume, se font entendre à travers les Terres de Grimheim, le Royaume Souterrain. Vous les avez reconnus, les Nains sont arrivés.

Leurs féroces guerriers sont d’une résistance impressionnante, leurs mages sont puissants, et leur volonté de fer. Grâce à la magie runique, ils sont capables de prouesses qu’aucun autre héros de la Terre d’Ashan ne pourrait espérer. Ce sont des rocs qui ne demandent qu’à vivre en paix sur leurs Terres, mais dont la puissance au combat ne demande qu’à être révélée.

Les Nains sont affiliés au Dragon du Feu, Arakath. Leurs magies de prédilection sont la Lumière et la Destruction, dont le mélange peut s’avérer détonnant. Leurs caractéristiques sont très équilibrées, à l’avantage léger sur la Défense et la Puissance Magique, mais qui ne laisse pas en reste l’Esprit ni l’Attaque. Vous l’avez déjà compris : avec les Nains, toutes les tactiques sont bonnes... cependant, la défense reste leur meilleure option.

Ce guide n’a pas pour but de détailler toutes les techniques de jeu Heroes of Might and Magic V, pas plus qu’il ne détient de solution miracle pour gagner à tous les coups. Il a été créé dans le but de mettre en avant les spécificités de la faction Forteresse afin de permettre à tous d’optimiser son utilisation par une meilleure connaissance de possibilités qu’elle offre.





GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



II. Les Compétences des Nains

La Science des Runes permet aux héros Nains d'utiliser la magie runique en plus de la magie courante du monde d'Ashan. Cette magie présente beaucoup d'avantages et est indéniablement une des forces majeures des Nains.



II.1. Science des Runes

Permet d'apprendre les sorts de magie runique. Chaque niveau supplémentaire permet d'acquérir des runes de niveau supérieur. Chaque rune peut être placée une fois par combat et par créature, pendant le tour ce celle-ci, et son effet est immédiat. Tout cela ne semble présenter que des avantages, les capacités de la créature en sont augmentées pour le tour et le héros ne gaspille pas son tour. Le revers de la médaille, c'est que ces sorts n'utilisent pas de points de Mana, mais des ressources... et le coût peut en devenir ruineux si le dosage n'est pas bon. Nous verrons plus en détails les capacités que permettent les différentes runes.

II.2. Rénovation de Rune



La Rénovation de Rune permet de rénover une rune qui a déjà été utilisée pendant ce combat. Un fois rénovée, cette rune peut à nouveau être activée. La rune rénovée est choisie au hasard parmi les runes ayant déjà été activée sur la créature choisie. En bref, vous l'avez compris, avec cette capacité, vous pouvez utiliser certaines runes plusieurs fois. Si vous jouez une partie où vous êtes blindé en ressources, elle peut devenir un avantage considérable si elle est bien employée. Encore une fois, votre limite s'avérera être vos ressources, certaines runes coûtent cher à activer, si vous en abusez, ce sera au détriment de votre développement... Si c'est le combat final par contre, vous pouvez y aller joyeusement afin de vous assurer que votre adversaire ne se relèvera pas.

II.3. Rune de Qualité



La Rune de Qualité donne 50% de chances d'annuler le coût en ressources d'une rune. Ce qui fait que vous pouvez potentiellement utiliser deux rune pour le prix d'une. Intéressant, n'est-ce pas ? Oui, très intéressant, surtout avec certains héros qui augmentent encore cette capacité (Brand pour ne pas le nommer), et avec qui vos chances passent au-delà de 70%... Vous n'aurez plus à vous inquiéter pour vos ressources... Si vous avez l'occasion de prendre cette option, ne la laissez pas passer.

II.4. Rune Supérieure



La Rune Supérieure permet d'activer une seconde fois une Rune déjà utilisée, au triple de son coût en ressources... Là, ça fait mal, les runes peuvent déjà s'avérer désastreuses pour votre économie, si vous utilisez cette capacité, j'espère que vous possédez toutes les mines de la région pour compenser. L'intérêt de cette capacité est qu'elle vous permet d'accéder à Triple Baliste si



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



vous avez développé vos machines de guerre, et surtout, elle est indispensable pour accéder à la Capacité Ultime. Si vous cherchez la capacité Ultime (en campagne ou sur une map assez grande), vous en aurez besoin. Dans les autres cas, préférez prendre une autre capacité, à moins que vous ne teniez pas à vos ressources...

II.5. Chance Surnaturelle – Compétence Ultime



Voilà une capacité qu'elle est intéressante !! Très longue à avoir certes car elle demande de nombreux pré-requis (forcément, c'est la capacité ultime !), mais d'une redoutable efficacité. La Chance Surnaturelle réduit toutes les attaques de vos adversaires à des attaques malchanceuses. Les attaques devant être chanceuses sont réduites à des attaques normales, et si vous avez la malchance de tomber contre un Elfe qui a développé Chance de la Nature, les deux capacités vont s'annuler (mais ce sera toujours mieux que de se prendre toutes les attaques chanceuses des mangeurs de salade d'en face...).

En plus, les pré-requis pour cette capacité sont loin d'être de mauvais choix : Défense, qui reste la spécialité des Nains, Logistique (et la fabuleuse Capacité Resquilleur), Machines de Guerres et Magie de la Destruction. Que du bon ? Presque, nous verrons dans la description des compétences le seul petit défaut dans ce développement.

Bref, si vous avez les moyens de parvenir jusqu'à cette compétence (c'est-à-dire sur une grande map), il serait idiot de s'en priver. Un gros bémol par contre : si Défense, Machine de Guerre et Destruction sont assez simples à obtenir (ce sont les plus fréquentes avec Magie Runique), la Logistique est assez rare (5 fois moins fréquente que Destruction ou Magie Runique, 7,5 fois moins que Défense et Machine de Guerre), donc il se peut que même en vous en donnant les moyens, vous ratiez la Logistique.





GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



III. Les Compétences

Le tri des compétences tel qu'exposé ci-dessous est valable principalement pour une partie de type Aventure. Il en est de même pour tout ce guide, y compris ce qui est expliqué ci-dessus pour la Science des Runes.

III.1. Compétences incontournables

III.1.1. Défense



LA Compétence incontournable chez les Nains. La défense vous permet de renforcer encore vos troupes, qui sont déjà d'une robustesse à toute épreuve, et vous donne en plus accès à des compétences secondaires très intéressantes. En choisissant la voie de la Protection, vous pourrez accéder à Formation Défensive, qui augmente encore la défense de vos troupes lorsqu'elles sont groupées, et à Préparation, une des meilleures capacités du jeu dont seuls les Nains disposent. La Préparation vous permet d'augmenter considérablement votre puissance défensive en améliorant vos capacités de riposte. Lorsqu'une troupe en position de défense se fait attaquer, elle riposte avant l'attaque de l'ennemi, et si cette créature dispose d'une riposte systématique, elle ripostera avant et après l'attaque (malheureusement, aucun Nain ne dispose de cette capacité). Combinez toutes les Capacités défensives des Nains et groupez les en masse en défense, et vous obtiendrez un mur infranchissable. Encore un bon point pour la Défense, elle fait partie de la voie de développement menant à Chance Surnaturelle. Avec les Machines de Guerre, c'est la Compétence que les Nains ont le plus de facilité à obtenir.

III.1.2. Logistique



L'autre Compétence indispensable, particulièrement en mode aventure. En développant Logistique par la voie de la capacité Voyageur, vous aurez accès à la formidable Capacité Resquilleur. Cette Capacité permet à votre héros d'effectuer des actions sur la carte sans dépenser de points de mouvements. Cela inclut pénétrer dans un bâtiment, ramasser des trésors, attaquer des monstres ou un héros adverse... ainsi que monter et descendre des bateaux !! Sur les cartes disposant de nombreuses îles, cette Capacité devient monstrueuse, et sur toutes les autres cartes, elle est tout simplement un formidable atout. De plus, ce chemin fait partie de la voie de développement permettant d'accéder à Chance Surnaturelle. La Capacité Idées Claire est intéressante au sens où elle peut permettre à votre Héros de prendre l'initiative en combat... et donc d'utiliser d'emblée un petit sort qui pourra vous donner l'avantage, comme un petit sort de masse bien choisi, une petite boule de feu bien placée ou encore quelques mines à repartir sur les points stratégiques. Un seul problème avec cette Compétence, c'est que les Nains ont beaucoup de difficultés à l'obtenir... si elle apparaît dans vos choix, ne la manquez pas.

III.2. Compétences pratiques

III.2.1. Machines de Guerre



Les Machines de Guerre des Nains sont des vrais outils de boucher. Avec la Défense, il s'agit de leur seconde spécialité, et ils sont particulièrement habiles avec leur Baliste. Grâce à la Capacité Baliste, ils peuvent accéder à la Capacité Machine Runique, qui augmente de +3 l'initiative de toutes les



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



machines de guerre... très pratique, puis à la triple baliste, dont l'efficacité n'est plus à démontrer à moins de faire des parties qui durent des mois...

De plus, cette compétence ouvre la voie vers la Chance Surnaturelle, à ne pas manquer donc si vous pensez pouvoir atteindre un tel stade de développement. Sur des cartes plus petites, cette Compétence pourra céder sa place, mais elle restera toujours un bon choix.

III.2.2. Destruction



Avec une bonne puissance magique, la Magie de la Destruction des Nains pourra vite s'avérer dévastatrice. De plus, elle fait partie de leurs magies de prédilection et ils pourront donc accéder à des sorts très violents... Le développement avec Maître du Feu donnera accès à la Capacité Embrasement, qui revient à doubler les dégâts de feu (sur la durée certes, mais doublées quand même...), puis à l'Explosion de Mana, toujours pratique - surtout contre des Magiciens - bien que pas incontournable. En plus, cette voie fait partie du chemin d'accès à la Chance Surnaturelle, et les Nains y ont facilement accès. Où est le hic, demanderez-vous ? Eh bien le hic est entre autres dans la Compétence Sorcellerie. En effet, pour tirer un réel profit de la Destruction, il vaut mieux avoir Sorcellerie... or les Nains ont beaucoup de difficulté à accéder à cette compétence, et elle est loin de faire partie de leurs priorités. Pourquoi avoir précisé « entre autres » ? Eh bien parce qu'il y a un second hic. Avec les compétences issues de la Destruction, le Héros deviendra un véritable monstre lors de la manipulation des sorts de feu... or il n'y a que deux sorts de feu, Armageddon, certes très efficace, mais un peu dangereux à manipuler, et Boule de Feu, que vous avez une chance sur deux d'avoir... A prendre donc en connaissance de cause, et en priant pour ne pas tomber sur le Cercle d'Hiver.

III.2.3. Attaque



Quoi de mieux pour bourriner que d'augmenter un peu l'attaque de nos amis à la verticalité contrariée ? La Compétence d'Attaque des Nains est un très bon choix, et le passage par la Tactique permet d'arriver à la Capacité Formation Offensive, qui augmente l'attaque de tous les Nains lorsqu'ils sont proches les uns des autres. En la développant avec Invocation, Commandement et Apprentissage, l'Attaque peut également donner la Capacité Rétribution. Il est plutôt conseillé de choisir Frénésie, histoire d'augmenter encore votre force de frappe.

III.2.4. Magie de la Lumière



Pratique tout d'abord parce qu'elle fait partie des magies de prédilection des Nains (d'où un accès aux sorts de niveau 4 et 5 par la guilde des Mages), elle permet d'augmenter encore la puissance des Nains, surtout en développant des sorts de masse. De plus, elle fournit la Capacité Lumière Eternelle, qui réduit les chances pour vos ennemis de dissiper vos sorts ou de lancer des sorts opposés aux vôtres. La Compétence en elle-même est très pratique, la Capacité Lumière Eternelle est bien, mais ne primera pas sur une autre Capacité.

III.3. Compétences utiles

III.3.1. Chance



Il est toujours agréable de voir ses créatures infliger de gros dégâts. La Chance le permet, comme pour toutes les autres factions. Avec les Nains, elle permet



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



également en passant par la Résistance à la Magie d'accéder à Chance des Nains, qui double les chances de résister aux sorts ennemis en effectuant deux fois le test de résistance. N'oublions pas également le Guerrier Chanceux, qui influera sur la Blessure Invalidante de vos Escarmoucheurs. Ce choix peut s'avérer très utile en fonction de votre adversaire.

III.3.2. Apprentissage



Apprentissage est toujours utile, puisqu'elle augmente au final les caractéristiques de votre Héros. Mis à part ça, elle permet d'accéder à Inversion de Rune, qui permet au Héros Nain de regagner du Mana à chaque fois qu'il utilise une Rune, puis à Tuteur, qui permet de faire gagner de l'expérience à vos héros les plus faibles et au final de pouvoir les amener tous au ¼ de l'expérience de ce Héros. Sympathique, mais loin d'être incontournable à part pour accéder à des compétences plus évoluées en Commandement ou en Attaque. Préférez, si vous voulez opter pour l'Apprentissage, prendre la capacité Intelligence qui augmentera votre total de Mana.

III.3.3. Commandement



Sympathique également car elle permet à vos troupes de jouer plus souvent par l'intermédiaire du Moral. Les Capacités secondaires sont moyennes, le passage par Diplomatie permet d'obtenir Affinité avec les Runes, qui augmente le moral des créatures sur lesquels vous utilisez vos Runes, puis Empathie, qui modifie l'Initiative de vos créatures lorsqu'elles sont affectées par un effet de moral, sympathique, mais nécessite la Capacité Tuteur de l'Apprentissage. C'est aussi un passage obligatoire pour accéder à Rétribution, si cette Capacité vous intéresse.

III.3.4. Sorcellerie



Le fameux absent qui empêche de tirer profit de la Destruction. Si vous voulez vous axer sur la Magie dite « bourrine », ne ratez pas cette Compétence dès qu'elle se présente à vous. Si la Destruction n'est là qu'en soutien par rapport à une autre magie (Lumière par exemple), vous pouvez laisser tomber la Sorcellerie. Le passage par Initiation aux Arcanes permet d'accéder à Distraction, qui ralentira votre ennemi lorsqu'il lancera un sort. Pas extraordinaire, mais peut toujours s'avérer utiles dans certaines circonstances.

III.4. Compétences non prioritaires (sauf inconditionnels ^^)

III.4.1. Magie d'Invocation



Cette magie ne faisant pas partie des magies de prédilection des Nains, il sera difficile d'acquérir des sorts de haut niveau, ajoutez à cela le fait que Sorcellerie soit difficile à obtenir et que l'Invocation soit elle-même relativement rare, et vous obtiendrez un bon aperçu de l'Invocation pour les Nains. Un petit bémol cependant, en passant par Maître de la Vie (qui en soi n'est pas d'un immense intérêt), vous pouvez obtenir Armure Runique, qui donne Bouclier des Arcanes et augmente de +4 la puissance du héros lorsqu'il lance ce sort. Pas mal, mais cette unique Capacité ne vaut pas le sacrifice d'une autre Compétence. Cela dit, si vous voulez absolument atteindre Rétribution, vous aurez besoin de passer par là... Mais dans ce cas, vous êtes également obligés de prendre Apprentissage, Commandement et Attaque, donc si vous voulez



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



Sorcellerie pour profiter de votre Invocation, vous laissez tomber tout ce qui fait la particularité des nains.... mais après tout si vous parvenez à avoir Piège de Feu et Essaim, ca reste toujours bon a prendre, mais il faut savoir que ce n'est pas la voie la plus simple.

III.4.2. Magie des Ténèbres



Le fin fond du tréfonds de l'abîme sans fond... Outre le fait que vous n'aurez pas de sort supérieur au niveau 3, si jamais vous en avez un de niveau 3, on peut ajouter le fait que cette compétence présente comme unique Capacité spéciale le Mépris des Ténèbres, qui diminue la puissance d'un adversaire utilisant un sort de Ténèbres... pas folichon. Il reste la solution de cumuler les Maîtrises... et d'avoir une Nécropole à côté pour apprendre des sorts... sans doute le plus mauvais choix des Nains. Cela dit, si vous arrivez à cumuler les Hex de Masse, ca reste un bon choix, mais ca n'a alors rien de spécifique aux nains...

III.5. Développement conseillé

Le meilleur conseil qui puisse être donné est d'adapter les compétences choisies à la carte et à votre adversaire. Mais si dans un cadre général, il faudrait statuer sur un développement optimal des Nains, une bonne solution serait d'atteindre la compétence Ultime, ce qui déjà fixe beaucoup de choix. La Compétence restante peut être fixée par le Héros que vous avez choisi, si vous avez encore le choix, il parait avisé de prendre Lumière pour bénéficier des bénédictions de masse, ou Sorcellerie, pour augmenter l'efficacité des sorts de Destruction. Dans le cadre où Sorcellerie est difficile à atteindre, il est préférable si l'opportunité de choisir Lumière se présente, de ne pas laisser passer l'occasion.

Cependant, il y a de nombreuses circonstances où la capacité ultime ne sera jamais atteinte, ou peut-être bien même qu'on ne veut pas l'atteindre. Dans ce cas, que faire ? Ce peut être alors une bonne idée de laisser tomber la Destruction, vu la difficulté qu'il y a à s'en servir correctement. Les Machines de Guerre restent un bon choix, mais sont remplaçables... Pourquoi pas cumuler Chance / Moral / Attaque, avec Logistique et Défense... voire même laisser tomber la Logistique pour prendre la Lumière, et tout miser sur la puissance d'une grosse armée de bourrins dopés à grands coups de Bénédictions de masse et de Runes... Ca sent la finesse ^^

Rappelez-vous une des premières phrases de ce guide : avec les Nains, toutes les tactiques sont bonnes. Eh bien vous avez votre réponse. Vous êtes un fan de Magie et vous voulez prendre Invocation + Ténèbres + Sorcellerie ? Vous rencontrerez deux difficultés : la première sera d'obtenir ces compétences (qui sont loin d'être les plus probables chez les Nains), la seconde sera d'obtenir les sorts que vous voulez avec... mais après tout, un peu de piment dans une partie, ca ne fait pas de mal ...





GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



IV. Les Sorts à ne pas manquer

Nous avons vu que les Magies intéressantes pour les Nains étaient la Lumière et la Destruction. Maintenant, dans ces deux magies quels sont véritablement les Sorts intéressants à avoir, et lesquels ne présentent qu'un intérêt limité ?

IV.1. Magie de la Lumière

La Magie de la Lumière pour les Nains est très intéressante de par ses capacités d'augmentation de leur puissance et éventuellement de leur défense, et ce par des effets de masse. Les plus intéressants sont Grâce de Rapidité, Grâce d'Endurance et Grâce de Puissance de masse. Avec maître de la Colère et un peu de chance, vous remplissez déjà 2/3 de ces objectifs. Ensuite, Maître de l'Abjuration, qui est le chemin vers la Lumière Eternelle, vous donne l'effet Endurance de Masse. Les Nains ayant déjà facilement une certaine résistance à la magie, les Grâces de Pureté et d'Immunité ne présentent pas de réel intérêt. La téléportation est toujours bonne à prendre, et pour le niveau 5, on est bien sûr toujours plus heureux de voir la Résurrection dans notre guilde que la parodie de sort niveau 5 qu'est le Mot de Lumière.

Si vous obtenez la grâce de force à la place de la grâce de rapidité, c'est encore très acceptable, par contre la grâce de déflexion ne vaut pas la grâce de puissance... même si elle reste très efficace.

IV.2. Magie de la Destruction

Les incontournables de la Destruction sont bien évidemment les sorts de Feu, mais là problème... Armageddon est tout de même un peu bourrin, à moins qu'il ne vous reste plus que des Dragons de Feu. Par contre, la Boule de Feu est un joyau, avec l'effet d'Embrassement, elle devient une pure merveille. Ajoutez à cela la marque du Feu que vous offrent vos Prêtres et vos Patriarches et vous faites un malheur. Les autres sorts sont toujours bons à prendre, le tout puissant Choc Terrestre, la Pluie de Météores sont redoutables avec une bonne puissance, le Cercle d'Hiver et le Trait de Glace sont très efficaces... Priez cependant pour ne pas avoir le Cercle d'Hiver si vous misez sur les combos avec le feu, car si vous l'avez, vous ratez la Boule de Feu... et il vous faudra alors la trouver dans un autre château. (Quand on joue avec le feu... enfin vous connaissez la suite.)





GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



V. Les Créatures

V.1. Niveau 1

V.1.1. Défenseur



Les Défenseurs sont après les éclaireurs les troupes de niveau 1 les plus bourrines du jeu. Avec leurs 7 points de vie, ils sont bien au-delà de la plupart des niveaux 1 et leurs 4 points de défense ne sont pas là pour faire joli. Ajoutez à cela leur Capacité Armure, qui les immunise à tout ce qui pourrait baisser leur défense, et Grand Bouclier, qui les protège contre les projectiles et vous obtenez ce que l'on appelle couramment des tanks. De très bons niveaux 1, possédant également un très bon rythme de croissance.

V.1.2. Garde-Bouclier



Quand on parle de tanks... ceux-là passent à 12 points de vie, et 5 points de défense. Et comme si cela ne suffisait pas, ils gagnent la capacité Bouclier Rempart, qui réduit les dégâts reçus avec la distance parcourue par l'ennemi avant de frapper. Vous l'avez compris, des créatures comme celles-là, vous les placez devant vos tireurs, et elles n'en bougent sous aucun prétexte, sauf cas exceptionnel.

V.2. Niveau 2

V.2.1. Manieur de Lance



Des tireurs peu efficaces. Une fourchette de dégâts faible, des points de vie pas extraordinaires et seulement 2 projectiles... mais une bonne capacité spéciale, Blessure Invalidante, qui ralentira la course de vos adversaires... Faites-les évoluer assez vite, quand même...

V.2.2. Escarmoucheur



Là, ça devient plus sérieux. La fourchette de dégâts n'est toujours pas extraordinaire, surtout comparée aux arbalétriers, les points de vie augmentent un peu, mais ne dépassent pas les gardes-boucliers. Ils gardent la Blessure Invalidante, gagnent 2 projectiles, ce qui n'est toujours pas énorme, mais quand même mieux, et n'ont plus de malus de corps à corps. C'est quand même bien mieux que des Zombies Pestilentiels ou des Tyrans Cornus. De faiblarde, cette troupe devient moyenne, et même bonne si l'on considère cette très belle Capacité spéciale.

V.3. Niveau 3

V.3.1. Chevaucheur d'Ours



De très bons combattants au corps à corps, les niveaux 3 les plus rapides après les Chiens des Enfers, et disposant de caractéristiques de fous : 5 en attaque et 10 en défense (soit 15 points contre 12 pour les fantassins ou 10 pour les golems...) et un total hallucinant de 25 points de vie. Bref, une créature déjà



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



très bonne, faisant rapidement la différence en début de partie. Ils ont une croissance assez faible, mais leur puissance compense bien.

V.3.2. Chevaucheur d'Ours Noir



Les Chevaucheurs d'Ours Noir, un niveau 3? On penserait facilement à un niveau 4... ils passent à 6 en attaque et ... (accrochez-vous bien à vos rideaux) 14 en défense !! Aucune créature de niveau 4 n'accumule autant de points, pas même les Griffons Impériaux ou Griffons de Combat des Rebelles. Ajoutez à cela les 30 points de vie (autant que des Vampires et des Griffons), et une fourchette de dégâts avantageuse, et vous êtes encore loin de vos surprises... car ils gagnent en plus la Capacité Armure (la même que les Défenseurs, si, si) et l'énorme Capacité Coup de Patte, qui non seulement peut envoyer valser vos adversaires, les empêchant souvent de riposter, mais en plus retarde l'arrivée de leur prochain tour.

Vous l'aurez compris, le Chevaucheur d'Ours Noir est LA créature à avoir le plus vite possible dans son armée. Aussi forte (voire plus) qu'un niveau 4, avec une plus forte croissance qu'elles (ben oui, c'est quand même un niveau 3)... elle fait des ravages.

V.4. Niveau 4

V.4.1. Batailleur



Le Batailleur équilibre la donne par rapport aux Ours. Après un niveau 3 qui vaut un niveau 4, nous avons là un niveau 4 qui vaut un niveau 3... Leur fourchette de dégât atteint un maximal que tous les autres niveaux 4 dépassent, ils ont à peine plus de points de vie que les Magiciens. Cela dit, ils avancent vite et ont la plus grosse croissance de tous les niveaux 4 (qui peut d'ailleurs encore être augmentée avec certains bâtiments). Leur seul point fort semble leur Immunité au Contrôle Mental. Quel est donc l'intérêt de cette créature ? Facile, vous les laissez croître dans votre château, au pire ils le défendront, et au mieux, vous pourrez les faire évoluer plus tard et en prendre un beau petit paquet dans votre armée... mais gardez-les en réserve tant que vous ne pouvez pas les faire évoluer et en rassembler une grosse troupe. D'ailleurs, en rassembler une grosse troupe ne sera pas un défi trop difficile. Ils ont la plus forte croissance des troupes niveau 4 (+6) et celle-ci peut encore être augmentée jusqu'à +10 en construisant le cirque.

V.4.2. Berserker



Là, ça devient plus intéressant. Les Berserkers ne sont toujours pas les créatures de niveau 4 les plus attractives, mais ils commencent à devenir très intéressants, surtout si vous avez pu en accumuler un petit paquet. Leur fourchette de dégâts est toujours un peu faible, bien que moins que les Batailleurs, ils ne sont pas plus rapides et gagnent un tout petit point en attaque et en défense. Par contre, ils gagnent également la Rage de Berserker. En utilisant cette capacité, leurs points de défense se cumulent avec leurs points d'attaque (atteignant donc 14 en Attaque... on passe dans des chiffres de niveau 5) et attaquent la cible la plus proche (ennemi s'il y en a une à portée, alliée sinon, il faut donc faire attention quand même...) sans que celle-ci puisse riposter !! Là, ça devient très intéressant, et vous allez voir plus tard qu'en cumulant ça avec des runes, on obtient des effets surprenants.



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



V.5. Niveau 5

V.5.1. Prêtre des Runes



Des niveaux 5 dans la moyenne, avec une fourchette de dégâts plutôt bonne, des caractéristiques un peu faibles, une initiative pas extraordinaire, mais tout de même un tireur, donc pas négligeable, et de plus un lanceur de sorts disposant d'une résistance de 50% à la Magie. Ajoutez à tout cela la Capacité Marque du Feu, qui maudit ses cibles, lesquelles deviennent vulnérables au feu pendant 2 tours, subissant le double de dégâts venant de sorts de feu. Ils connaissent le sort Grâce de Déflexion, qui peut s'avérer utile, mais n'est pas vital. Au final de bonnes unités, pas exceptionnelles, mais pas mauvaises du tout. Faites-les quand même évoluer, ce sera beaucoup mieux. Vous pouvez de plus augmenter leur croissance en construisant le Sanctuaire des Runes.

V.5.2. Patriarche des Runes



Cette fois-ci, on passe dans le haut de gamme. Bien que les caractéristiques ne soient toujours pas énormes, les dégâts sont très corrects et les patriarches gagnent deux bonus de grand intérêt. La Capacité Attaque en croix leur permet de toucher des cibles à la manière du sort Séisme, pouvant donc potentiellement toucher jusqu'à 5 cibles, le plus souvent 2 ou 3. Il garde avec ceci toutes ses autres Capacités, dont la Marque du Feu, et gagne un nouveau sort : le Mur de Flammes, qu'il peut lancer au niveau Pratique, et qui lui permet de faire des ravages dans les rangs adverses. Malheureusement, il n'a pas assez de mana pour le lancer plus d'une fois par combat.

V.6. Niveau 6

V.6.1. Thane



A la première description du Thane, on se dit qu'on va vite aller chercher le niveau 7, parce que là, il y a un problème... Leur maximum de dégâts vaut à peine le minimum de dégâts d'un Djinn ou d'un Prêtre des Runes et leurs caractéristiques sont bien, mais pas à l'avantage de leur attaque. 25 points de défense, ce qui en fait de très robustes créatures, surtout avec 100 points de vie, mais 15 points d'attaque, donc le plus faible niveau 6 de ce point de vue... En fait, la puissance des Thanés provient de leurs Capacités. Tout d'abord la Téléportation, qui offre des possibilités considérables, puis l'Immunité à la Foudre... et enfin l'Orage de Foudre. Cet Orage de Foudre inflige autant de dégâts que vient d'infliger le coup porté par le Thane, à sa cible tout d'abord, puis se transmet ensuite de proche en proche à toutes les cibles adjacentes...contre un groupe bien soudé de créatures, ça fait des ravages...

V.6.2. Seigneur des Tempêtes



Le même en plus gros, avec plus de dégâts, plus de points de vie, les mêmes Capacités et un petit plus : l'Eclair Foudroyant, qui permet d'envoyer l'Orage de Foudre sur une cible distante une fois par combat. Cette nouvelle Capacité n'ajoute rien d'exceptionnel, l'Orage de Foudre lui-même est bien plus efficace.



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



V.7. Niveau 7

V.7.1. Dragon de Feu



Et voilà notre ami le bourrin. Avec sa fourchette de dégâts de 40 à 50, il ne vaut pas un bon Dragon Noir ou un Titan, mais bien un Archange. Mais sa plus grande force, comme tout le reste des troupes de la Forteresse, c'est sa défense. 35 points de défense pour 230 points de vie... inébranlable, indestructible (enfin, si quand même, mais pas facilement...). Un peu lent, mais si on ajoute le Bouclier de Feu qui renvoie 20% de tous les dégâts subits, l'Immunité contre le Feu et la Capacité Élémentaire, on se rend vite compte qu'il n'est pas là pour monter à l'assaut (à moins d'une petite téléportation). Son souffle enflammé le rend aussi dangereux que les autres Dragons (enfin, les vrais Dragons, pas le truc vert luisant des Nécros...). Et malgré sa défense énorme, ses 25 points d'attaque ne sont que deux points derrière les autres niveaux 7 et au même niveau que les Dragons Noirs.

V.7.2. Dragon de Magma



Mettez le feu à un mur de béton et foncez dedans tête la première, et vous aurez peut-être un aperçu de ce que ressentent ceux qui affrontent le Dragon de Magma. Avec les mêmes dégâts que sa version de base, il monte à 40 points de défense (contre 31 pour l'Archange, second du classement) et 30 points d'Attaque (derrière l'Archange et le Dragon d'Emeraude à 31 également...). Il cumule 280 points de vie, soit 40 de plus que le Dragon Noir, et 120 de plus que le Dragon Spectral !! Le Bouclier de Feu se transforme en Barrière de Magma renvoyant 40% de tous les dégâts subits. De loin la meilleure créature de niveau 7 et du jeu.

En Bref, les troupes de la Forteresse sont trempées dans l'acier et le mithrill, elles disposent d'une défense implacable et de capacités offensives redoutables... De vrais monstres.





GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



VI. Les Héros

VI.1. Les Héros de la Campagne

Les Héros de la Campagne ne sont normalement pas accessibles dans les scénarios classiques, mais il arrive de les trouver. De plus, au moins pour les campagnes il peut être intéressant de les connaître.

VI.1.1. Wulfstan, Garde-Frontière



Le Grand Héros de la Campagne des Nains. Wulfstan, de par sa capacité Garde-Frontière, accroît sa défense lorsqu'il se bat à proximité d'une ville alliée (et a fortiori dans une ville alliée). Il possède d'emblée Logistique et Voyageur qui font de lui un très bon explorateur dès le début de la partie. Un très bon Héros parmi les Nains, et qui de plus est capable d'accéder à la Compétence Ultime.

VI.1.2. Rolf, Langue d'Or



Rolf, le corrompu de Hammers of Fate, dévoré par le pouvoir et la cupidité. Sa Capacité Langue d'Or traduit bien ce comportement, avec lequel il augmente les chances de recrutement des créatures neutres et reçoit de l'Or et des Ressources à chaque bataille gagnée. Il dispose de Commandement et Diplomatie qui lui permettent d'augmenter encore ses recrutements sur la map. Il a la possibilité d'accéder à la Compétence Ultime, mais on peut regretter sa Compétence de Commandement.

VI.1.3. Le Roi Tholgar, Roi des Halls de Pierre



Le Roi du peuple de Grimheim, Tholgar dispose de la Capacité Roi des Halls de Pierre, qui octroie à toutes ses troupes l'effet permanent d'une Rune du Tonnerre (toutes ses créatures sont donc capables d'étourdir les troupes ennemies). Le Roi Tholgar dispose de Science des Runes Pratique et de Rune Supérieure, ce qui lui laisse le choix dans toutes les autres Compétences. Un bon choix donc, même si on peut regretter la présence de la Rune Supérieure, à laquelle on aurait préféré une autre Capacité.

VI.2. Les Héros standards

Les autres héros sont présentés par ordre alphabétique. La description de chacun précises ses forces et ses faiblesses.

VI.2.1. Brand, Virtuose des Runes



Un des meilleurs choix en toutes circonstances. Brand dispose de la Capacité Virtuose des Runes, qui augmente de 20% +1% par niveau les chances de réussite de Rune de Qualité. Il commence de plus avec Sciences des Runes Pratique et Rune de Qualité, permettant d'économiser des ressources en lançant des sorts runiques, et conservant le choix pour toutes les autres Compétences. En cas d'hésitation sur le Héros à choisir, Brand est un excellent compromis pour ne rien regretter.



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



VI.2.2. Ebba, Chevaucheur



Comme son nom l'indique, Ebba est la spécialiste des Chevaucheurs d'Ours, elle augmente donc leurs capacités (eux qui sont déjà des monstres). Elle dispose de la Compétence Attaque et de la Capacité Tactique, augmentant son potentiel d'attaque, et ses troupes sont uniquement constituées de Chevaucheurs d'Ours. Un très bon choix sur toutes les cartes, et en particulier sur les plus petites. Sur des cartes plus grandes, elle est capable d'acquérir la Compétence Ultime.

VI.2.3. Erling, Gardien de la Flamme



Erling est le spécialiste des Prêtres et Patriarches des Runes. Il commence la partie avec un Prêtre en plus de ses troupes normales, ce qui est pratique, mais ne dure qu'un temps. Il augmente la puissance de ces troupes, ce qui peut être intéressant si vous aimez vous focaliser sur vos tireurs. De façon beaucoup plus intéressante, Erling commence avec Sorcellerie au niveau Pratique. Voilà qui résout un dilemme qui s'offrait avec la Magie de la Destruction. Si vous aimez faire de gros dégâts magiques, n'hésitez pas à profiter d'Erling. Il reste encore à prier pour obtenir la tant convoitée Boule de Feu. Erling est un bon choix si vous souhaitez atteindre la Compétence Ultime.

VI.2.4. Helmar, Marteau Sacré



Si vous aimez jouer avec les sorts de masse de la Lumière, Helmar présente de nombreux intérêts : tout d'abord il commence avec Magie de la Lumière au niveau Pratique, il connaît le sort Grâce de Puissance, et par-dessus tout, à chaque fois qu'il lance un sort de Lumière sur une de ses troupes, il a 20% +3% par niveau de chances de lancer en plus la Grace de Puissance. Dès le premier niveau pris, vous avez des chances de lui faire obtenir une Maîtrise en Lumière, ce qui fait que dès les premiers combats, il sera capable de lancer des sorts de masse, et vous pourrez espérer qu'une troupe sur cinq recevra en plus la Grace de Puissance. Arrive au niveau 10, lorsque vous lancerez une Grace de Rapidité de Masse, 50% de vos troupes (en moyenne) recevront la grâce de puissance... Sur les maps les plus grandes ou vous pourrez atteindre des niveaux supérieurs à 20, toutes vos troupes recevront quasiment à coup sûr la Grace de Puissance. Si vous aimez la Lumière, ce choix est incontournable. Helmar a de plus accès à la Compétence Ultime... combiner ces deux forces peut s'avérer payant lors du combat final d'une map assez grande.

VI.2.5. Inga, Maître des Runes



Ne vous fiez pas à la description de sa capacité, Inga n'apprend pas une rune supplémentaire pour chaque niveau. Par contre à chaque niveau pris, elle a 25% de chances de le faire, on peut donc estimer en moyenne qu'elle en gagne une tous les 4 niveaux (ce qui, vous allez dire, est déjà pas mal...). À côté de ça, elle dispose de la Compétence Apprentissage et de la Capacité Erudit. L'apprentissage peut être utile, et même si la Capacité d'Erudit ne représente pas un gros frein, elle n'apporte pas non plus un énorme avantage. Inga a cependant toujours accès à la Compétence Ultime. Un bon choix par sa Spécialité, surtout sur des grandes maps s'il n'y a aucune autre Forteresse à capturer, car Inga pourra avec sa spécialité combler le manque éventuel de certaines runes indispensables.



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



VI.2.6. Ingvar, Veilleur



Le spécialiste des Défenseurs, Ingvar augmente encore leurs caractéristiques et possède la Compétence Défense, associée à la Capacité robustesse. Cette Capacité Robustesse vous coupe le chemin d'accès à la Compétence Ultime, ainsi qu'à la Capacité Préparation. Certes, vos Défenseurs et Gardes Boucliers seront des brutes, mais vous manquez les meilleures Capacités des Nains. Un bon choix de Héros Secondaire dès le début de la partie si vous en avez l'occasion, car il vous apportera 3 groupes de Défenseurs, avec lesquels l'exploration de la carte et les premiers combats se feront *fingers in the noze*. Comme Héros principal, il reste très bon pour développer une technique que l'on peut qualifier de Bourrin - niveau Avancé.

VI.2.7. Karli, Lame Affûtée



Le Spécialiste des Manieurs de Lance. Outre le fait qu'il augmente la puissance de ces tireurs et qu'il arrive en jeu avec trois lots de cette troupe plus une charrette de munitions, Karli dispose en plus de la Compétence Chance avec la Capacité Guerrier Chanceux, augmentant la fréquence de la Blessure Invalidante. Il a accès à la Compétence Ultime, mais on le préférera sur une petite carte, en développant les Compétences d'Attaque, Commandement et Machines de Guerre, pour en faire une vraie Machine d'Assaut.

VI.2.8. Svea, Hurle-Tempête



Svea est sans conteste le Héros Nain le moins attrayant. Sa spécialité annule la Résistance à la Foudre de ses ennemis (mais pas les Immunités), et bien qu'elle dispose de Magie de la Destruction, qui est certes une bonne Compétence pour les Nains, elle possède aussi Maître de la Foudre, qui empêche donc d'accéder à la Compétence Ultime... Si vraiment, vous êtes un fan des Sorts de Foudre ou si vous jouez sur une map qui ne permet pas d'accéder à la Compétence Ultime, vous pouvez toujours la prendre, mais n'oubliez pas que vous aurez des difficultés à obtenir Sorcellerie...





GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



VII. Les Runes

Les Runes peuvent être apprises par les Héros Nains à l'Autel Runique. Cet Autel dispose de 3 niveaux, le niveau 1 donnant une rune de niveau 1 et une de niveau 2, le second donnant une rune de niveau 3 et une rune de niveau 4, le dernier donnant une rune de niveau 5. Il existe deux runes de chaque niveau, au cours d'une partie, vous pourrez donc espérer avoir accès à la moitié des runes. Le problème, c'est qu'il y a à peu près une rune sur deux qui est réellement intéressante, et une rune sur deux beaucoup moins avantageuse (mais toujours utile quand même...)

VII.1. Niveau 1

VII.1.1. Rune de Berserker



Elle ne peut être activée que sur un peloton dont au moins une créature est morte (elle est donc plus facile à utiliser sur les petites troupes). Elle coûte une unité de Pierre et permet à la créature d'attaquer au corps à corps deux fois de suite sur sa cible. Très efficace, surtout si vous la cumulez avec la Rage des Berserker ou l'Orage de Foudre des Seigneurs des Tempêtes. De plus, cette rune reste active tant qu'elle n'a pas fait son effet, vous pouvez donc l'utiliser à l'avance pour la cumuler avec une autre capacité par la suite.

VII.1.2. Rune de Charge



La Rune la plus convoitée... et la plus abusive du jeu (il faut l'avouer, c'est vraiment ignoble d'avoir créé un truc comme ça...). La Rune de Charge double tout simplement la vitesse de la créature en consommant une unité de Bois. Avec cette rune, quasiment toutes vos troupes seront capables de traverser le terrain en une seule fois... Combinez cela au coup de Griffes des Ours (dont les chances de s'activer augmentent avec le chemin parcouru) ou avec la Rage des Berserkers (« Hé, regarde, je traverse tout le terrain, je te frappe, et tu ne peux même pas riposter :p ») ou même avec vos Dragons de Magma si vous voulez en finir vite... C'est monstrueux, c'est ignoble... mais si vous voulez vraiment en finir vite, c'est super efficace !

VII.2. Niveau 2

VII.2.1. Rune d'Exorcisme



La Rune d'Exorcisme permet d'annuler les malédictions 'dissipables' sur la créature. Sont considérés dissipables les sorts de Ténèbres de niveau 1 à 3 et les effets comme la Brûlure du Maître du Feu. Par contre, pour dissiper du poison, vous pouvez toujours vous accrocher. Pour le coût d'une unité de Souffre, on préférera souvent laisser l'effet ou utiliser une Grâce de Pureté si on la possède. En cas de nombreux effets cumulés... ça peut devenir intéressant, ainsi que contre Hex de Confusion.

VII.2.2. Rune de Captation



La Rune de Captation permet à la créature de voler à sa prochaine cible un effet positif dont elle dispose. L'effet est choisi aléatoirement parmi les effets actifs sur la créature attaquée, et la Rune est gaspillée si la cible ne dispose d'aucune



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



Bénédiction (donc *faisiez gaffe...*). Pour le coût d'une unité de Gemmes, cette Rune ne vaut pas franchement un grand détour, surtout si vous êtes vous-même Avancé en Magie de la Lumière. Bien souvent, on préférerait avoir deux runes de niveau 1 qu'une rune de niveau 2...

VII.3. Niveau 3

VII.3.1. Rune d'Immunité aux Éléments



Cette rune immunise la créature contre deux éléments, choisis aléatoirement, jusqu'à la fin du combat. C'est le seul effet 'permanent' des Runes. Pour le coût d'une unité de Mercure, utile, mais pas essentiel, surtout qu'on ne sait pas à quels éléments on va être immunisés. A utiliser a bon escient, le cout de la Rune ne vaut peut-être pas son effet.

VII.3.2. Rune d'Ether



La Rune d'Ether permet de rendre une créature immatérielle pendant un tour, lui permettant donc de disposer de 50% de chances d'esquiver une attaque. Pour un coût d'une unité de Cristal, l'effet est intéressant surtout si vous êtes en infériorité numérique (au sens nombre de pelotons) ou si vous n'avez plus rien à perdre. A utiliser a bon escient, tout comme la Rune précédente, car son impact dépend énormément de la situation.

VII.4. Niveau 4

VII.4.1. Rune de Résurrection



Pour une unité de Pierre et une unité de Gemmes, la Rune de Résurrection relève 40% des troupes qui ont été décimées. A réserver pour la fin des combats difficiles... imaginez qu'après avoir lutte pendant plusieurs tours, votre adversaires ait enfin réussi à détruire 10 de vos 11 Dragons de Magma, au prix de nombreuses pertes.... Et qu'au dernier moment, vous ressuscitez 4 de ces Dragons morts... L'exemple est probant, et cette Rune pourra vous sauver la mise dans pas mal de combats. Une très bonne rune, qui peut dans certains cas devenir bien plus efficace qu'un sort de Résurrection.

VII.4.2. Rune du Tonnerre



La Rune du Tonnerre accorde une chance à une créature d'étourdir sa cible pendant un tour, lui faisant perdre toute son initiative pour un coût d'une unité de Bois et une unité de Mercure. L'effet se déclenche comme une Capacité standard de créature, en attaque ou en défense et est influencée par Guerrier Chanceux. Toujours sympathique à prendre, même si la rune de Résurrection est bien souvent plus avantageuse. En cas d'infériorité numérique ou si vous voulez empêcher une troupe spécifique de jouer, elle reste très efficace.

VII.5. Niveau 5

VII.5.1. Rune de Furie Guerrière



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



La Rune de Furie Guerrière est sans conteste la Rune la plus puissante. Pour une unité de Pierre et une unité de Cristal, elle permet à une créature d'attaquer tous les ennemis se trouvant à sa portée lors de sa prochaine attaque, comme l'Attaque à 6 Têtes des Hydres des Abysses, sans que ceux-ci puissent riposter. L'effet est cumulatif avec la Rune de Berserker, permettant ainsi d'attaquer deux fois tous les ennemis adjacents... Cumulez encore cela avec l'Orage de Foudres des Seigneurs des Tempêtes sur lesquels vous avez lancé une Grace de Force et une Grace de Puissance au niveau Avance, et vos ennemis auront une première vision de ce à quoi peuvent ressembler les enfers. Encore une fois, cette Rune montre à quel point les Nains sont une faction favorisée et surpuissante. Lors d'un combat final ou même d'un Duel, vous pouvez user et abuser de cette rune.

VII.5.2. Rune Draconique



La dernière Rune, qui pour un coût d'une unité de Bois et d'une unité de Souffre, augmente pour un tour de 100% la Défense et l'Attaque d'une créature (ce bonus s'applique aux caractéristiques de base de la créature), et lui accordant de surcroît 50% de Résistance à la Magie. Inefficace sur les Dragons, cette Rune est tout de même d'une puissance impressionnante, bien qu'elle ne vaille pas la Rune de Furie Guerrière. A utiliser abondamment dans les combats décisifs uniquement.

De façon générale, et pour toutes les Runes, il est toujours conseillé de faire primer son développement (et donc son besoin de ressources) sur leur utilisation. Par contre, lors des combats décisifs contre les Héros adverses, elles sauront montrer leur juste valeur et justifier quelques sacrifices.

VIII. Conseils tactiques

VIII.1. Le choix des Compétences

Avant toute chose, choisissez des compétences qui vous permettent d'atteindre un but. Si vous êtes mauvais à la manipulation de la Magie et que vous n'êtes pas en mesure d'atteindre la Compétence Ultime, laissez tomber la Destruction. Si vous êtes sur une petite carte, ne vous encombrez pas d'Apprentissage.

Préférez jouer avec des Compétences que vous savez utiliser ou que vous voulez apprendre à maîtriser plutôt qu'avec des Compétences soi-disant parfaites pour les Nains.

Adaptez le développement de votre Héros à votre ennemi et à sa Spécialité. Vous avez laissé le Héros en aléatoire et êtes tombé sur Svea ? Pas grave, dès que vous voyez passer Sorcellerie, sautez dessus, passez par Maître du Feu et Embrasement en plus de votre Foudre, et priez pour avoir Boule de Feu et / ou Chaîne de Foudre. Ou alors recrutez le héros qui se trouve dans la taverne, ce sera toujours plus simple.

VIII.2. Choix de construction

Le développement de votre Cite devra lui aussi répondre à des Objectifs. Si vous êtes sur une petite carte, faites évoluer au plus vite vos Ours et Escarmoucheurs et achetez des Machines de guerre (et développez cette Compétence en parallèle).



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



Si vous êtes sur une grande carte, prenez le temps de développer la guilde des Mages et l'Autel Runique, accumulez les Batailleurs dans votre château sans les faire évoluer et revenez les chercher et les faire évoluer après quelques semaines.

Les Bâtiments Nains ont un énorme avantage sur les autres châteaux : les Mairies, Hôtels de Ville et Capitale, ainsi que le Fortin, la Citadelle et le Château coutent moins cher et rapportent autant. Développez-les au plus vite pour ne pas vous retrouver limité en or et augmenter encore la croissance de vos créature (cela dit, cette astuce est valable pour toutes les factions).

VIII.3. Pendant les combats

Utilisez au maximum des formations groupées si vous en avez la possibilité (attention quand même a qui vous avez en face) pour tirer au maximum profit des Capacités Formation Défensive et Offensive. Si vous avez en plus Préparation, alors groupez vos tanks (Défenseurs, Ours, Thanes, Dragon) autour de vos tireurs et laissez les en position de défense. Ajoutez des petites Grâce d'Endurance et de Déflexion pour assurer votre défense, utilisez vos Patriarches pour placer judicieusement vos murs de feu et laissez votre ennemi venir à vous et se fracasser contre votre mur de chair et d'acier.

Si vous préférez des tactiques rapides, utilisez les Ours, les Berserkers et les Seigneurs des Tempêtes avec les Runes de Charge, de Berserker et de Furie Guerrière. Si vous avez la téléportation, vous pouvez envoyer vos Dragons rapidement au cœur du camp ennemi... à utiliser avec précautions, tout de même si vous ne voulez pas les sacrifier... ils sont résistants, mais quand même.

Pour des effets dévastateurs, utilisez des combos de Runes telles que Berserker + Furie Guerrière + Berserkers ou Seigneurs des Tempêtes, le tout agrémenté de Grâce de Force et de Puissance pour être sûr qu'il ne reste rien de vos attaques.

VIII.4. Rendre le jeu plus intéressant

Vous en avez marre que les Nains soient si puissants par rapport aux autres factions et vous voulez du challenge? C'est possible. Fixez-vous comme règle de n'utiliser aucune Rune, ne construisez pas de Poste de Garde dans vos Cites, tentez l'aventure de la Magie de Destruction sur des petites cartes, fixez-vous un contexte de développement contraignant, en vous interdisant de prendre Logistique et Défense... Les Nains ont beau être très forts, certaines aventures peuvent devenir très difficiles.

Vous voulez un vrai challenge ? Développez Inga sur une petite carte avec interdiction de vous servir des runes et en lui mettant les compétences Ténèbres, Invocation (mais sans l'Armure Runique) et Sorcellerie, mais en vous interdisant Défense, Destruction et Machines de Guerre, et avec ça, affrontez un adversaire Magicien ou Sorcier...

IX. Conclusion

On a beaucoup reproché aux Nains d'être surpuissants et de déséquilibrer le jeu... et c'est à juste titre. Ils sont incroyablement forts et entre deux adversaires de niveau équivalents, il est fort à parier que celui qui choisira les Nains aura la victoire plus facile (ce qui ne veut pas forcément dire qu'il gagnera).



GUIDE STRATEGIQUE DE LA FORTERESSE



Ce n'est pas pour autant qu'il faut vous reposer sur vos lauriers et prendre les Nains pour assurer votre victoire. Affronter des Nains peut aussi être passionnant, et les Nains ne sont pas non plus synonymes de victoire... Vous pouvez vous fixer des règles de conduite en accord avec votre adversaire, ou vous affronter à armes égales, Nain contre Nain.

Sorti de tous les jugements faciles 'les nains, c'est de la triche', 'les nains, c'est pour les nuls' ou encore 'les nains, c'est pour noobies qui savent pas jouer', la Forteresse reste une excellente faction, très agréable à jouer. Assurez-vous juste au préalable que votre adversaire n'a pas de préjugés douteux ou n'a pas d'objection à ce que vous utilisiez les Nains, ça vous évitera de vous faire traiter de tricheur si vous l'écrasez un peu trop violemment, ou même si vous lui résistez un peu trop à son goût. Les Nains sont surpuissants, c'est vrai, ce n'est pas pour ça qu'il faut les dénigrer...

Merci aux membres du Clan Honneur et Pouvoir pour avoir relu et apporté leur contribution à ce manuel. Ce manuel sera mis à jour autant que possible pour chaque patch ou add-on à venir. Espérons que les Nains de Tribes of the East seront un peu plus équilibrés et déclencheront moins de réactions négatives de la part des joueurs.

Allez, un petit aperçu pour finir en beauté :

