



Guide des Immortels

Ce guide des Immortels est destiné à celles et ceux qui désirent approfondir Immortal 8 ou tout simplement mieux appréhender le jeu après leur première partie. Nous passerons en revue chaque Immortel et autant le dire tout de suite, ils ne sont pas égaux en termes de prise en main et de maîtrise ! Certains seront plus simples à jouer, avec une stratégie presque évidente mais plus facilement blocable, alors que d'autres sont plus complexes à jouer et dépendent un peu plus de vos adversaires, mais par vos choix de draft vous pourrez diriger leur jeu et orienter leur stratégie pour en tirer profit...

Nous avons choisi de noter (de 1 à 5) les Immortels sur 2 paramètres (★ ★ ★ ★ ★ = facile, ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ = difficile) :

🌀 **Prise en main** : lors des premières parties, la facilité à comprendre la stratégie principale de l'Immortel.

🌀 **Maîtrise** : comment réussir à gagner avec cet Immortel ? Comment réussir à s'adapter à la situation pendant les phases de Draft et de Royaume ?

Justice



Prise en main : ★★☆☆☆

La stratégie de Justice est claire dès le départ : **accumuler des jetons Suprémie** car ils rapportent le double de leurs PV.

Mais un joueur débutant qui incarne Justice peut penser qu'il lui sera difficile de concurrencer Phoenix et Goan-Sul - les « spécialistes » - pendant les 2 phases de Suprémie car les joueurs sont limités à 10 jetons Civilisation. Il peut aussi se dire qu'il aura des difficultés à remporter la partie car il n'y a que 4 jetons Suprémie à gagner (Suprémie Militaire et Science lors de chacune des 2 Rondes de jeu). Rassurez-vous, il existe d'autres moyens de gagner des Suprémies grâce aux cartes Civilisation qui seront jouées au cours de la partie.

Rappelez-vous que Justice gagne une Suprémie en se révélant, ce qui signifie que vous commencez avec 8PV d'avance sur vos adversaires !

Maîtrise : ★★★★★

Justice fait partie des Immortels les plus difficiles à maîtriser. La clé est de savoir tirer profit de ses pouvoirs au maximum : remporter toutes les égalités du jeu, pouvoir se révéler à tout moment et doubler ses PV de Suprémie. Quand ces pouvoirs sont-ils utiles ?

EN PHASE DE SUPRÉMIE :

Le pouvoir de départager les égalités est très utile lors de la 1^{ère} ronde, car on y accumule généralement peu de jetons Civilisation, il est donc plus facile de concurrencer ses adversaires pendant la phase de Suprémie.

Pour bien exploiter cette phase, Justice a 2 possibilités :

• Tenter de remporter 2 Suprémies lors de la 1^{ère} ronde en se diversifiant :

C'est une stratégie difficile à mettre en place, car vous aurez besoin de certaines cartes spécifiques : Valeen ou Nezha + une Caravane de Xi'an jouée chez vous ou chez un adversaire pour accumuler le plus de jetons Militaire et Science possible. Cette stratégie possède l'avantage de gagner 2 Suprémies dès la 1^{ère} Ronde et donc de concurrencer 2 adversaires à la fois !

La clé sera pour vous de réussir à remporter au moins une autre Suprémie lors de la phase de Suprémie, mais vous aurez besoin de certaines cartes spécifiques : Épées de Justice et/ou Fabuloserie de Xi'an, et éventuellement la Forteresse de Galmi pour réactiver l'une de ces 2 Merveilles.

Cette option est très viable si vous jouez tard dans l'ordre du tour lors de la 1^{ère} Ronde, car vous surprendrez vos adversaires en égalisant seulement leur nombre de jetons Civilisation (essayez de garder des pièces pour la Ronde suivante, qui sera critique) et en vous révélant lors de la 1^{ère} phase de Suprémie de la partie !

• Tenter de remporter une Suprémie lors de la 1^{ère} Ronde et de conforter son avance pour la 2^{ème} ronde en se spécialisant :

C'est la stratégie la plus sécurisante, car vous serez quasiment assuré de remporter 2 Suprémies dans lesquelles vous vous êtes spécialisé (Militaire ou Science), mais la lutte lors de la 2^{ème} Ronde contre un adversaire se spécialisant comme vous peut vous faire perdre d'autres moyens de gagner des PV, surtout contre Goan-Sul ou Phoenix, qui marquent des PV en accumulant des jetons Civilisation alors que ce n'est pas le cas pour Justice. Votre pouvoir vous permettant de remporter les égalités peut aussi décourager un éventuel concurrent, surtout si celui-ci n'est pas un « Spécialiste », ce qui vous laissera de la marge lors de la 2^{ème} Ronde pour rechercher d'autres sources de PV ...

Vous serez davantage attiré vers la spécialisation Militaire car Alpha vous rapportera un jeton Suprémie si vous possédez le plus de jetons Militaires en fin de partie, ce qui va de pair avec cette stratégie spécialiste. La spécialisation Science peut aussi être la bonne voie, surtout si vous voyez un joueur Phoenix marquer énormément de points de Culture : vous serez à même de la concurrencer sur les Suprémies Science pour lui voler quelques PV. Le jeton Suprémie qui peut être gagné par Eliana (Héros Science) est moins stable que Alpha car elle nécessite 2 cartes, mais une fois la combo mise en place, contrairement à Alpha, vous n'avez plus besoin d'accumuler de jetons (ici Science) pour la gagner.



CLASSEMENT DES MERVEILLES :

Le Classement en Merveilles est normalement considéré comme une majorité « douce » : les joueurs partageant la même place marquent les PV correspondant à leur classement, sans aucune incidence sur les suivants. Mais si Justice est présente dans ce classement, elle ne partage sa place avec aucun autre Immortel à égalité avec elle !

Si vous avez gagné au moins un jeton Merveille pendant la partie, vous ferez descendre d'une place tous vos adversaires qui en possèdent le même nombre, c'est-à-dire au moins une perte de 2PV à ces adversaires ! Cela peut être bien plus puissant si vous luttez pour la 1^{ère} place avec un ou plusieurs joueurs, car vous leur ferez perdre 4PV, le plus souvent en possédant seulement 2 jetons Merveille !

FIN DE PARTIE :

Justice gagne également la partie si elle est à égalité en PV avec un ou plusieurs autres joueurs. Cela peut paraître anecdotique, mais très plaisant lorsque ça arrive ...

DE MANIÈRE PRÉVENTIVE :

Justice pouvant se révéler à tout moment, vous pouvez aussi le faire pendant un tour adverse pour le dissuader de vous concurrencer, ou tout simplement si le doute existe entre les joueurs sur l'identité de Justice et que ce doute avantagerait trop un joueur qui voudrait trop jouer sur le caractère caché des Immortels ... Nous avons découvert cette façon de jouer Justice un peu plus tard dans nos tests, et ce fut assez amusant de parfois jouer Justice de cette manière !

Le moment où vous vous révélez est important, mais il peut arriver que vous n'ayez pas besoin de le faire ! C'est une bonne chose car vous pourrez maintenir l'incertitude sur votre identité si des adversaires jouent après vous pendant de la 2^{ème} ronde...

Cartes emblématiques :



Ecole de Justice : idéalement à jouer lors du 1^{er} Draft, pour gagner 2PV à chaque fois que vous obtenez un jeton Suprémie.



Epées de Justice : idéalement lors du 2^{ème} Draft, pour défausser des jetons Civilisation inutiles (car un adversaire vous surpasse dans ce même domaine, trop de jetons Chaos en jeu, etc.), pour vous spécialiser (atteindre 10 jetons Civilisation d'un seul type vous assure – sauf votre adversaire contrôle Nezha – une Suprémie) ou tout simplement gagner une Suprémie pour 5 jetons Civilisation tout en gagnant des PV de manière alternative si la situation de jeu n'est pas favorable (plusieurs joueurs spécialisés lors de la 2^{ème} Ronde) pour gagner des Suprémies.

Approfondir :

Au fil des parties, vous aurez l'occasion d'exploiter la phase de Suprémie différemment : si le **Rituel des Ombres** est en jeu, vous pouvez tenter de gagner 1 ou 2 Suprémies Chaos, selon la Ronde où est joué le Rituel. Votre pouvoir de remporter les égalités sera d'autant plus fort que les jetons Chaos sont plus rares et leur acquisition moins contrôlable.

Il existe également plusieurs cartes Civilisation qui permettent de gagner un jeton Suprémie en complément de ceux obtenus en phase de Suprémie. La plupart sont contradictoires et il vous faudra faire un choix pour déterminer laquelle est la plus adaptée à la situation actuelle de votre partie : Alpha, Eliana, Lion, Autel de Narashima, Epées de Justice.

Pour résumer, Justice est libre de choisir ses options (Militaire, Science, Chaos) et peut parfois tenter de jouer sur plusieurs tableaux, surtout si elle joue tard dans l'ordre du tour lors de la 1^{ère} ronde, car plus le nombre de jetons Civilisation en jeu est faible, plus son pouvoir de remporter les égalités est efficace.

Justice possède un potentiel de nuisance assez puissant envers les « spécialistes », en particulier Goan-Sul, car elle sera très attirée par le pouvoir de fin de partie de Alpha.

Il s'agit certainement de l'Immortel le plus « stressant » à jouer, car tout doit se dérouler au millimètre près pour l'emporter !

Tomorrow



Prise en main : ★★★★★

Comme la plupart des Immortels, Tomorrow possède 2 manières de marquer des PV. L'une d'elles peut cependant dérouter un débutant, tout en se révélant très fun à jouer !

- Tomorrow est l'un des 2 Immortels du Chaos : ces Immortels marquent des PV en fonction du nombre de jetons Chaos en jeu (1PV pour Tomorrow), et pas seulement en leur possession.
- De plus, Tomorrow marquera des PV en tentant de **deviner l'identité** des Immortels adverses en fin de partie ! Cela peut s'avérer déstabilisant lorsqu'on découvre le jeu, surtout dans un jeu basé sur l'optimisation. Il sera très difficile de gagner une partie sans avoir marqué ces PV, c'est pour cela que Tomorrow peut « utiliser un joker » pour gagner 10PV à la place des 15PV qu'il pourrait gagner en tentant le sans-faute !

La prise en main de cet Immortel peut paraître délicate, car les jetons Chaos semblent moins valorisés (1PV par jeton Chaos et le jeu ne valorise pas naturellement le Chaos en phase de Suprémie) et sont bien moins présents dans la pioche Civilisation que les jetons Militaire et Science. De plus, tenter de deviner les Immortels peut ne pas convenir à certains joueurs pour qui ce sera une source de stress additionnelle pendant la partie ...

Maîtrise : ★★★★★

La maîtrise de Tomorrow peut s'avérer difficile, mais pas insurmontable : il est un des Immortels possédant le style de jeu le plus libre. Cette liberté lui offre une grande flexibilité pendant le draft et une forte adaptabilité pendant la phase de Royaume.

LIRE LE JEU ADVERSE :

En observant bien le jeu de vos adversaires, vous pouvez en quelque sorte marquer 15PV « sans rien faire » en fin de partie, et votre petite contrainte sera de faire en sorte que quelques jetons Chaos soient accumulés par vous et vos adversaires. Cela vous permet d'aborder sereinement la partie avec une base d'une vingtaine de PV et de chercher les PV restants de plusieurs manières.

Comment lire le jeu adverse ?

Draft : soyez attentifs aux cartes jouées par vos adversaires, surtout les premières et surtout s'ils jouent rapidement leurs cartes pendant les premiers tours du draft : leurs choix peuvent indiquer qu'ils ont tous les outils nécessaires à leur stratégie.

Royaume : si vous n'avez pas récolté assez d'informations, la façon de jouer de vos adversaires vous aiguillera pendant la phase de Royaume. Plus Justice se révèle tôt dans la partie (vous n'aurez de toute façon pas à la deviner, ce qui peut rendre certaines parties plus simples pour vous si elle est présente), plus vous pouvez vous focaliser sur les autres joueurs afin de deviner qui ils incarnent.

Parler pendant la partie : si vous pensez que vos adversaires brouillent les pistes, n'hésitez pas à soutirer des informations de manière innocente, à les soutenir du regard ou n'importe quelle autre tentative d'intimidation tant que cela reste fun ! Certains Immortels sont bien plus difficiles à identifier que d'autres. Vous n'aurez jamais à deviner Justice, mais Galmi, Narashima et parfois Abhilasha sont bien plus difficiles à identifier que Goan-Sul, Phoenix, et Xi'an.

CHOISIR UNE STRATÉGIE TOUT EN RESTANT FLEXIBLE :

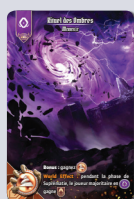
La difficulté de jeu avec Tomorrow réside dans le fait de choisir sa stratégie tout en gardant quelques options ouvertes pour une réadaptation. Si vous observez bien la partie, vous pouvez compter sur une base d'environ 20PV « faciles » grâce aux pouvoirs de Tomorrow.

- Vous pouvez vous spécialiser en Militaire ou en Science si vous sentez qu'un des « spécialistes » n'est pas en jeu pendant le draft, car les cartes fournissant des jetons Civilisation n'ont pas été sélectionnées.

- Vous pouvez partir sur une stratégie « Culture », en jouant des Bâtiments lucratifs pour vos adversaires ou des cartes qui en génèrent : Incroyable Marché de Xi'an qui fournit des PV de Culture tout en offrant une possibilité de gagner des jetons Chaos, Eliana ...
- Vous pouvez choisir les PV directs : Autel de Narashima, Temple de Galmi, Valeen, Equilibrium ...
- Vous pouvez tenter la stratégie Merveilles en tentant de jouer gratuitement le Rituel des Ombres si vous détruisez l'un des 3 Héros du Chaos. Cela permet de faire coup double : gagner un jeton Merveille et inciter les adversaires à se battre sur la suprématie Chaos. Si vous sentez que Abhilasha est présent dans la partie, veillez à ne pas trop générer de jetons Chaos car il score 2 fois plus de PV que vous dans ce domaine ...

Cartes emblématiques :

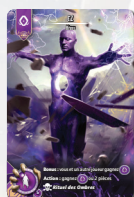
Tomorrow ne possède pas de carte emblématique à proprement parler, mais beaucoup s'avèreront solides en toute situation :



Rituel des Ombres : cette Merveille change les règles du jeu et ajoute une Suprématie Chaos pendant la phase de Suprématie. Tomorrow est tout désigné pour jouer cette carte, mais attention à ne pas trop avantager Abhilasha, et dans une moindre mesure Justice et Xi'an, qui peuvent également remporter cette Suprématie sans se détourner de leurs affinités stratégiques.



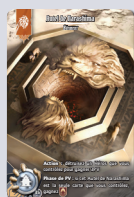
Cylak : par essence Cylak est très versatile car elle permet d'activer une carte dans la défausse ou la première de la pioche Civilisation. Le jeton Chaos obtenu lorsqu'elle est jouée est très appréciable si le Rituel des Ombres entre en jeu. C'est un très bon support pour Tomorrow, pour des raisons que nous allons expliquer un peu plus bas.



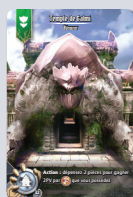
EZ : EZ est un très bon Héros pour les 2 Immortels du Chaos, mais Tomorrow préférera plus souvent prendre 2 pièces s'il pense que Abhilasha est en jeu (pour ne pas trop lui donner de PV, Abhilasha marquant le double de Tomorrow sur les jetons Chaos) car elles lui seront utiles pour adapter son jeu pendant la phase de Royaume.



Portail du Chaos : le Portail renforce encore un peu plus la versatilité de Tomorrow et sa forte capacité d'adaptation pendant la partie. Tout en gagnant un jeton Chaos, vous aurez la possibilité de jouer une carte parmi 3 pendant la phase de Royaume, c'est-à-dire après que l'ensemble des joueurs a drafté ses cartes ! Cette carte est d'autant plus puissante que vous jouez tard dans l'ordre du tour.



Autel de Narashima : c'est une pierre angulaire de la stratégie Merveilles + Chaos + PV directs qui convient particulièrement bien à Tomorrow. Détruire un de vos Héros Chaos vous permettra de jouer le Rituel des Ombres gratuitement, d'en gagner le jeton Merveille et d'être en lice pour remporter la Suprématie Chaos. Vous gagnez également 3PV et la possibilité de détruire votre zone de jeu pour remporter la Suprématie de l'Autel en fin de partie.



Temple de Galmi : Tomorrow ayant souvent tendance à posséder 2 jetons Merveille, le Temple de Galmi s'avère un choix solide dans une stratégie PV directs.

Tomorrow est un Immortel au style de jeu libre, mais aussi très fun à jouer car pour remporter la partie vous devrez utiliser des leviers moins classiques que ceux que l'on peut trouver dans les jeux de stratégie et d'optimisation.

Lire le jeu adverse est primordial pour marquer 15PV en fin de partie et non 10. La plupart du temps, cette différence de 5PV sera aussi la différence entre la défaite et la possible victoire. Rappelez-vous aussi qu'en cas d'égalité en PV en fin de partie, vous perdrez systématiquement, ce qui vous forcera parfois à prendre des risques (pas de joker) pour tenter de l'emporter !

Galmi



Prise en main : ★★★★★

Galmi possède 2 scorings, tous deux liés au même type de carte : vous doublez votre Classement en Merveilles et vous marquez 2PV par jeton Merveille **en jeu**. La prise en main de Galmi est assez simple car pour l'emporter vous devrez presque impérativement gagner le Classement des Merveilles. Galmi peut être considéré comme un « Spécialiste » à la différence que sa spécialisation est moins concurrentielle que pour les jetons Civilisation, car remporter Classement des Merveilles est plus souple que gagner une Suprématie pendant la phase de Suprématie.

L'objectif du joueur Galmi est assez clair, mais il faudra trouver des moyens alternatifs de marquer des PV pour espérer gagner la partie ...

Maitrise : ★★★★★

En théorie, accumuler des jetons Merveilles peut paraître simpliste car il suffit de jouer 5 Merveilles, mais dans la pratique, c'est plus compliqué ...

BIEN CHOISIR SES MERVEILLES :

Le 1^{er} élément de maitrise concernant Galmi consiste à bien choisir les Merveilles que vous allez mettre en jeu. Les Merveilles possédant les effets les plus puissants dans Immortal 8, il faudra bien faire attention à ne pas donner des opportunités de combos ravageurs à des adversaires (jouer la Cité Volante de Phoenix alors qu'un joueur Phoenix semble présent dans la partie est risqué). Une bonne connaissance des stratégies des autres Immortels et de la situation actuelle de la partie pendant le draft est primordiale pour bien choisir ses Merveilles.

TROUVER UN 2^{ÈME} MOYEN DE MARQUER DES PV :

Un peu comme Tomorrow, vous devrez bien analyser la situation de jeu pendant le draft pour trouver rapidement une 2^{ème} option de scoring à moindre coût, car vous devez déjà jouer, idéalement 2, mais parfois 3 Merveilles pour remporter le Classement, dans le cas où Justice posséderait 2 jetons Merveille.

Si un spécialiste ne semble pas présent dans la partie, essayez d'accumuler des jetons Civilisation du type correspondant. Vous pouvez également choisir la voie du Chaos en détruisant un Héros du Chaos, ce qui invoquera le Rituel des Ombres (et vous donnera un jeton Merveille), le Chaos étant plus rare, vous pourrez gagner possiblement une Suprématie de cette manière.

Néanmoins, la stratégie la plus naturelle avec Galmi est de gagner des PV directs avec le Temple de Galmi, soutenu par l'Avatar de Galmi, le nom de ces cartes devrait de toute façon vous aiguiller ! Ces cartes, et donc cette stratégie, vous sont expliquées ci-dessous.

Cartes emblématiques :



Temple de Galmi : il devient très puissant à partir de la 2^{ème} Ronde si vous possédez au moins 2 jetons Merveille, idéalement 3 ou 4, notamment en combo avec l'Avatar de Galmi ! De plus, en fin de partie, il sera utile à vos adversaires qui viendront l'activer pour gagner entre 2PV et 4PV s'ils ont des pièces en surplus, ce qui vous apportera quelques PV de Culture.



Avatar de Galmi : il s'agit d'un des Héros les plus puissants du jeu, mais il vous sera difficile de l'obtenir tant celui-ci est prisé par les joueurs pour son côté polyvalent. Si un adversaire joue l'Avatar à votre place, vous pourrez vous consoler en vous disant qu'il vous offre 2PV grâce à son jeton Merveille...



Sanctuaire de Galmi : le Sanctuaire sert de base à la stratégie PV direct et vous permet de dominer le classement des Merveilles en cas d'opposition farouche de vos adversaires, notamment Justice.



Sablier d'Ambre : le Sablier permet d'activer 2 Merveilles différentes par phase de Royaume et va inciter vos adversaires à jouer des Merveilles pour abuser de ce pouvoir. Plus de Merveilles en jeu est tout bénéfique pour vous !



Approfondir :

Galmi est un Immortel assez orienté dans sa stratégie (remporter le Classement des Merveilles), mais celle-ci lui permet également beaucoup de liberté. Même si la stratégie PV directs est la plus naturelle pour lui, il est tout à fait possible pour Galmi de tenter une stratégie Militaire, Science ou Chaos si ces Suprématies peuvent être gagnées avec peu de jetons Civilisation. Sa contrainte principale est de terminer 1^{er} au classement des Merveilles (une égalité suffit, sauf si Justice est en jeu) pour gagner 16PV au lieu de 8PV. Le pouvoir de Galmi lui rapportant généralement autour de 20PV (8PV supplémentaires pour le Classement des Merveilles et autour de 8-12PV pour le nombre de jetons Merveilles en jeu), cela lui offre une grande latitude par ailleurs.

N'oubliez pas que l'Avatar de Galmi, carte très prisée par tous les Immortels, est la seule carte non-Merveille qui permet de gagner un jeton Merveille ! Même si vous n'avez pas la chance de le jouer, il vous rapportera tout de même 2PV ...

Vous pouvez également inciter vos adversaires à jouer des Merveilles afin de tirer profit de votre 2^{ème} scoring. C'est possible de 2 manières :

- **Jouer le Sablier d'Ambre :** cette Merveille permet aux joueurs d'activer 2 Merveilles au lieu d'une pendant la phase de Royaume. Si vous jouez tôt cette Merveille, vos adversaires ne pourront pas résister à en jouer quelques-unes ...
- **Ne laisser que des Merveilles dans la main du joueur suivant pendant le draft :** les joueurs peuvent avoir tendance à ne vouloir jouer que des Héros et Bâtiments tôt dans le draft, mais le Classement des Merveilles étant très avantageux, le jeu d'attente entre les joueurs les incitera à jouer des Merveilles tôt ou tard. En fin de draft, il peut arriver que votre main ne soit constituée que de Merveilles + une autre carte. Si votre adversaire est en mesure de jouer une carte pendant le draft, il peut être judicieux de ne lui laisser que des Merveilles en main pour le forcer à en jouer une...

La plupart du temps, Galmi aura besoin de davantage de pièces que ses adversaires, et ce pour 2 raisons :

- En jouant des Merveilles, il possèdera moins de Bâtiments et de Héros que ceux-ci, le forçant à dépenser des pièces pour activer les Bâtiments adverses s'il souhaite développer un 2^{ème} axe stratégique.
- La stratégie PV directs est gourmande en pièces, car le Temple, le Sanctuaire et éventuellement la Forteresse sont couteux, surtout si vous avez joué l'Avatar (qui vous permet de réactiver un de vos Bâtiments et donc payer de nouveau 2 pièces).

Le 1^{er} Bâtiment joué par votre voisin de droite étant très important à Immortal 8 (car il vous coûtera 1 seule pièce à activer lors des 2 Rondes, à moins qu'il soit détruit, s'il s'agit d'un Trésor, vous aurez la certitude de gagner 2 pièces supplémentaires à chaque Ronde. Cela correspond justement à une activation d'un Bâtiment affilié à Galmi (Temple ou Forteresse) ...

Abhilasha



Prise en main : ★★☆☆☆

Abhilasha fait partie des « spécialistes » avec Phoenix et Goan-Sul : il doit accumuler une quantité importante de jetons Civilisation, ici des jetons Chaos. La différence notable pour Abhilasha est que ce sont les jetons Chaos **en jeu** qui lui rapportent 2PV, pas seulement ceux qu'il possède. Cela lui permettra de se focaliser sur d'autres options de scorings pendant la partie.

Contrairement aux jetons Merveille qui rapportent des PV pour le Classement des Merveilles, les jetons Chaos ont moins d'intérêt direct à être accumulés par les adversaires de Abhilasha. Mais cela peut dépendre des circonstances (Rituel des Ombres en jeu, Tomorrow et/ Xi'an présents dans la partie) et c'est pour cela que Abhilasha est un peu plus difficile à prendre en main par rapport aux autres spécialistes.

De plus, son 2^{ème} scoring est le seul moyen possible du jeu de voir ses pièces rapporter des PV en fin de partie. On aura tendance à vouloir garder ses pièces, mais ce ne sera pas toujours la meilleure stratégie ...

Maitrise : ★★☆☆☆

Abhilasha demande un peu de maitrise, sur 2 aspects principaux, mais reste relativement simple à jouer.

ACCUMULER LES JETONS CHAOS, LES RÉPANDRE ET INCITER SES ADVERSAIRES À EN ACCUMULER :

Accumuler : Les jetons Chaos sont plus difficiles à accumuler que les jetons Militaire et Science car moins de cartes permettent d'en gagner, mais la contrepartie est que ces cartes induisent une part de hasard dans leur utilisation : Incroyable Marché de Xi'an, Cylak et le Portail du Chaos.

Répandre : Certaines cartes (voir plus bas) sont parfaitement adaptées à Abhilasha (EZ, Shadow et Nezha, en combinaison avec Forteresse de Galmi) et lui permettront de faire répandre des jetons Chaos vers ses adversaires. Cette stratégie lui permet d'accumuler d'autres jetons Civilisation est d'être compétitif pendant la phase de Suprémie tout en bloquant ses adversaires sur celle-ci, car les joueurs sont limités à 10 jetons Civilisation. L'accumulation de jetons Chaos bloquera les joueurs et il n'existe que très peu de moyens de s'en débarrasser (Nezha et Épées de Justice).

Inciter ses adversaires à accumuler des jetons peut être une stratégie rentable pour Abhilasha, grâce à des cartes qui stabilisent la présence de jetons Chaos chez ses adversaires.

Laissez passer les Portails du Chaos pendant le draft : il est difficile de résister au fait de jouer un Portail du Chaos : cette carte propose une très grande flexibilité pendant la phase de Royaume en vos adaptant à ce qu'il s'est passé pendant la phase de Draft et pendant la phase de Royaume si vous jouez tard dans l'ordre du tour. Cependant, cette carte vous fait gagner un jeton Chaos lorsque vous la jouez, ce qui n'est pas sans importance lorsque vous voudrez remporter une Suprémie plus tard dans la partie.

Rituel et des Ombres et Equilibrium : ces cartes modifient profondément la façon d'appréhender le jeu. Alors que dans sa mécanique de base, le jeu incite à accumuler des jetons Militaire et Science, ces 2 cartes donnent clairement envie d'accumuler quelques jetons Chaos car leur rapport investissement / PV est très bon !

DE LA BONNE UTILISATION DE SES PIÈCES :

Pour bien maitriser Abhilasha, il est important de savoir gérer ses pièces. Puisque chaque dépense de pièce vous fait perdre 1PV, il est très important de savoir si l'activation d'une carte pendant votre phase de Royaume vous est vitale ou non. Dans certains cas, réaliser une action vous rapportant 0PV (dépenser autant de pièces que la valeur théorique en PV que vous en retirez) peut être intéressant car elle peut perturber les adversaires (Forteresse de Galmi + Shadow sur un seul adversaire, Forteresse de Galmi sur EZ pour remporter une Suprémie Chaos, utiliser un Temple de Galmi adverse, etc.)

Dans certains cas, vous pouvez même terminer avec très peu de pièces : car vos activations étaient rentables ou pour confondre Tomorrow par exemple.

Dans d'autres cas (Trésor à proximité ou dans votre espace de jeu, vous n'avez pas joué de carte en 1^{ère} tour de draft pour gagner 5 pièces), vous aurez accumulé beaucoup de pièces et il vous sera nécessaire de les dépenser avant la 2^{ème} Ronde, car il est important de rappeler que vous ne pouvez pas posséder plus de 10 pièces à tout moment.

Pour résumer, garder des pièces pour en avoir 10 à la fin de la partie n'est pas toujours le meilleur choix, et comme très souvent à Immortal 8, une bonne lecture de la situation de jeu vous dirigera vers les bons choix ...

Cartes emblématiques :



Shadow : le meilleur Héros Chaos pour Abhilasha ! Il vous permettra de faire gagner des jetons à vos adversaires, ce qui les bloquera dans leur stratégie tout en vous faisant marquer des PV. L'utiliser en association avec la Forteresse de Galmi rendra fous vos adversaires ...



Incroyable Marché de Xi'an : permet quasiment à chaque activation de gagner ce qui lui est toujours profitable : 2 pièces ou un jeton Chaos (8 cartes sur les 18 de la pioche Commerce).



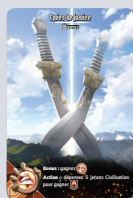
Orgah : cela peut paraître étonnant à première vue qu'un Héros Militaire puisse être utile à Abhilasha, mais sa capacité est très utile pour 2 raisons : 1) copier un Bâtiment voisin vous fait économiser des pièces tout en ne plaçant pas de Culture sur ce Bâtiment 2) vous pouvez activer ce Bâtiment 2 fois par Ronde puisque rien ne vous interdit de l'activer via les règles « normales » d'itinérance !



Rituel des Ombres et/ou Equilibrium : la première crée une majorité Chaos et la deuxième incite les adversaires à posséder au moins 1 jeton Chaos, ce qui stabilisera les PV de Abhilasha pendant la partie.



Trésor de Byung Hyung Ja : permet à Abhilasha d'utiliser son surplus de pièces pour activer les Bâtiments adverses, ou de les garder pour scorer beaucoup de PV de pièces en fin de partie.



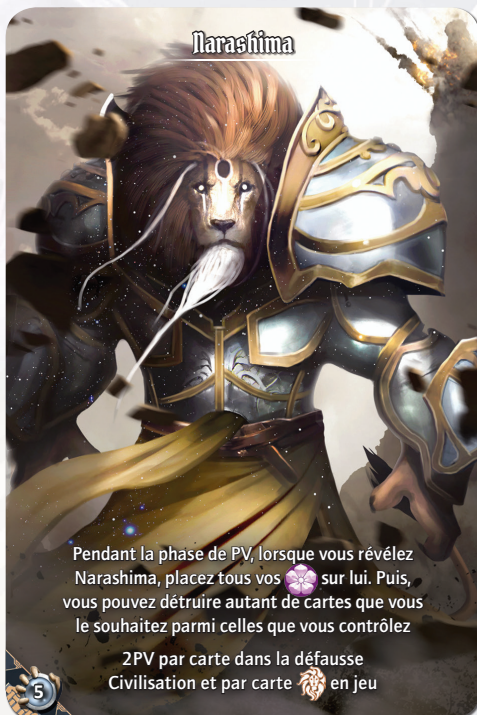
Epées de Justice : il s'agit de votre carte némésis à contredrafter absolument ! C'est la seule carte du jeu qui autorise les joueurs à défausser leurs jetons Civilisation, en échange d'un jeton Suprémie : vos jetons Chaos distribués en cours de partie seront la cible principale de cette Merveille et vous perdrez de nombreux PV.

Approfondir : alliances de circonstance avec Tomorrow et Xi'an :

Avec Tomorrow et Abhilasha, il existe 2 Immortels du Chaos dans Immortal 8, mais un 3^{ème} (Xi'an) devra absolument en accumuler. Ces 3 Immortels peuvent être des alliés de circonstance, mais dans une certaine mesure. Tomorrow scorant seulement 1PV sur les jetons Chaos en jeu, il devra tenter de repérer rapidement si un joueur incarne Abhilasha pour savoir s'il peut ou non mettre en jeu un grand nombre de jetons Chaos. Cette rivalité entre les 2 Immortels du Chaos peut laisser des traces dans leurs désirs de victoire ... Xi'an joue plutôt un rôle de stabilisateur car il permettra aux Immortels du Chaos de compter sur un minimum de 3 jetons Chaos supplémentaires ...

Plus rare, Justice se trouvera parfois intéressée par l'accumulation de jetons Chaos, surtout si le Rituel des Ombres entre en jeu lors de la 1^{ère} Ronde, car son pouvoir de remporter les égalités est d'autant plus puissant qu'il y a peu de jetons en jeu et que ceux-ci sont rares à obtenir, ce qui est le cas des jetons Chaos. Attention cependant, car Justice cherchera certainement à jouer les Epée de Justice en 2^{ème} ronde pour se débarrasser de ces jetons Chaos en faisant d'une pierre deux coups : gagner une Suprémie tout en retirant des PV aux éventuels Immortels du Chaos.

Narashima



Prise en main : ★★★★★

La prise en main de Narashima est certainement la plus difficile du fait de sa liberté de jeu et du caractère contre-intuitif à première vue de son scoring :

- Grande flexibilité de jeu et pas de réel guidage dans sa stratégie : jouer Narashima c'est l'opportunité de jouer l'immortel avec la stratégie la plus libre de tous, car il ne gagne aucun bonus à accumuler des jetons Civilisation, Merveille ou Suprémie. Ses moyens de marquer des PV demandent de mieux connaître les cartes : « Pourquoi détruire des cartes ? Que sont ces fameuses cartes Légendaires ? » Avec des Immortels comme Phoenix ou Goan-Sul, une fois l'explication des règles passée, les joueurs sauront à quoi s'attendre dès le début du 1^{er} draft. C'est pourquoi nous recommandons de ne pas faire jouer Narashima à un débutant.
- Détruire des cartes alors qu'on n'en joue que 5 : marquer des PV sur le nombre de cartes détruites pourra surprendre avant de jouer sa première partie, car le nombre de cartes jouées est très faible (5) et on peut trouver peu naturel de réduire son champ des possibles dans un jeu d'optimisation. Il faut savoir que les cartes qui impliquent une destruction font partie des plus puissantes du jeu. Détruire ses cartes réduit également les possibilités adverses et donc leurs possibilités d'optimisation !

Maitrise : ★★★★★

Narashima est également l'un des Immortels les plus complexes à jouer !

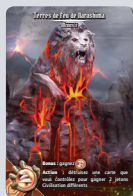
- Son scoring, comme Galmi, dépend de ses adversaires. Les cartes Légendaires (les Héros en particulier) sont souvent très puissantes, mais il vous faudra parfois les laisser passer pendant le draft pour tenter vos adversaires de les jouer à votre place, ce qui vous assure 2PV sans jouer. Il est également intéressant de laisser passer les cartes de destruction (Autel de Narashima, Terre de Feu de Narashima) pendant le draft pour se concentrer sur une stratégie alternative, un peu à la manière de Tomorrow.
- Vous devrez, comme Phoenix, jouer des cartes qui donnent envie à vos adversaires de les utiliser :
Jouez des Bâtiments intéressants pour obtenir de précieux points de Culture que vous placerez sur Narashima en fin de partie lorsque qu'il se révélera, ce qui vous permettra de détruire ces Bâtiments sans perdre de PV de Culture.
Parfois, vous devrez jouer les cartes de destruction (Autel de Narashima, Terre de Feu de Narashima, Lion) et ne pas les laisser passer pendant le draft. Cela dépend de la situation et demande, comme Tomorrow, une analyse précise de l'état du jeu à un moment donné. Par exemple, si le joueur à qui vous donnez vos cartes pendant le draft semble être Goan-Sul, il ne jouera sûrement pas la Terre de Feu de Narashima que vous avez en main, alors jouez-la directement.
- Sa stratégie, comme Tomorrow, est très libre, tout en gardant à l'esprit que des cartes doivent être détruites pendant la partie. Le Portail du Chaos est une carte très intéressante pour Narashima, car cette carte s'autodétruit pour vous permettre d'en jouer une autre (parmi 3) pendant la phase de Royaume, synonyme de flexibilité et d'adaptation aux stratégies adverses. C'est 2PV gratuitement pour Narashima avec la possibilité de renforcer son point fort qu'est la liberté de jeu.





Cartes emblématiques :

Terre de Feu de Narashima : en-dehors de Narashima, c'est une Merveille très utile pour Tomorrow, Abhilasha et Xi'an. Ils peuvent obtenir un jeton Chaos de manière stable en détruisant une carte déjà activée lors de cette ronde, de préférence un Héros Chaos ou une carte qui aurait pu intéresser des adversaires jouant plus tard dans l'ordre du tour. C'est également l'une des 2 cartes qui permet de jouer le Rituel des Ombres gratuitement depuis la pioche Civilisation en détruisant un Héros Chaos : vous vous installez dans le Classement des Merveilles si vous n'en aviez pas joué ou cela renforce votre présence afin d'être majoritaire pour gagner 8PV en fin de partie.



Lion : Lion, Héros Légendaire, est l'une des 2 cartes (mis à part la pioche Commerce) qui permet d'obtenir un Diamant si vous détruisez l'un de vos Bâtiments. Il est entièrement profitable à Narashima, peu importe quel Immortal l'a joué pendant la partie. Si Narashima la joue, son gain brut est de l'ordre de 1 Diamant et 1 Suprémie. Les 2PV pour le type Légendaire et les 2PV pour la carte détruite lui auraient de toute façon rapporté l'équivalent s'il avait détruit 2 autres cartes. C'est une très bonne rentabilité pour une carte, mais il peut être encore plus rentable si vous ne jouez pas cette carte : elle vous rapportera 2PV pour le type Légendaire et 2PV pour le Bâtiment détruit, soit 4PV sans avoir joué de carte, voir davantage si Lion a été activé plusieurs fois dans la partie !



Autel de Narashima : Il s'agit d'une des rares cartes qui permettent de gagner des PV direct. L'Autel de Narashima est très utilisé en 2^{ème} Ronde une fois que les joueurs ont utilisé les capacités de leurs Héros, en particulier s'ils ne rapportent rien en fin de partie. L'Autel peut être utilisé en 1^{ère} Ronde, notamment pour détruire un Héros Chaos et invoquer le Rituel des Ombres depuis la pioche !



Portail du Chaos : Tout a été déjà dit sur le Portail du Chaos dans la section dédiée à Tomorrow : c'est une carte très puissante pour Narashima car elle lui permet de gagner des PV de destruction tout en s'adaptant à l'état actuel de la partie ...



Approfondir :

Narashima prend toute son ampleur lorsque les joueurs sont expérimentés. Son contrôleur doit connaître les leviers pour exploiter sa capacité au maximum tout en essayant de jouer sur plusieurs autres tableaux à la fois et en analysant en permanence, pendant les phases de Draft et de Royaume, les choix de ses adversaires. Avec l'expérience, les joueurs comprennent qu'activer les cartes de destruction est souvent très profitable, et même si cela rapporte 2PV à Narashima, la plupart du temps ils y gagneront tout autant, voire davantage. Prenez garde, surtout à 6 joueurs, à ne détruire vos cartes que si vous y retirez un profit suffisamment grand ! Plus il y a de joueurs, plus vous trouverez d'autres possibilités de scoring que la destruction.

Détruire ses cartes enlève des options à ses adversaires, en particulier lorsqu'on joue tôt dans l'ordre du tour, qui est souvent critique à Immortal 8. Il est souvent très important lors du 2^{ème} draft, et parfois lors du 1^{er} draft si un joueur joue Alpha tôt (carte n°1), de choisir ses cartes en fonction de la présence ou non de cartes de destruction. Par exemple détruire une Armurerie de Goan-Sul ou un Observatoire de Phoenix avant que les autres joueurs ne l'activent vous positionnera avantageusement pour la phase de Suprémie.

Les cartes Légendaires sont parmi les plus puissantes du jeu. Elles servent de stabilisateur de PV à Narashima car il est très rare qu'elles ne soient pas intéressantes pour les Immortels. Elles possèdent plusieurs capacités polyvalentes qui leur permettent d'être utiles à tout moment et en toute situation. Narashima gagne également à les jouer, surtout Lion et l'Autel de Narashima, car jouer l'une de ces cartes lui assure une Suprémie en fin de partie. Ces cartes étant très tentantes pour vos adversaires, un joueur incarnant Narashima sera possiblement le seul à ne pas forcément vouloir les jouer pendant la phase de Draft, puisqu'elles lui rapportent des PV sans les jouer de la partie !

Phoenix



Prise en main : ★★★★★

La prise en main de Phoenix est plutôt simple, car ses moyens de marquer des PV sont clairs : accumuler des jetons Science et des jetons Culture.

Phoenix est un Immortel « spécialiste » qui possède davantage de latitude dans son jeu que Goan-Sul, quasi exclusivement orienté Militaire, ou que Abhilasha, qui doit utiliser diligemment ses pièces.

Pour Phoenix, la difficulté résidera dans la capacité du joueur qui l'incarne à jouer des Bâtiments qui intéressent ses adversaires, pour accumuler le plus de Culture possible, tout en essayant de mettre en place sa propre stratégie.

Maitrise : ★★★★★★

Phoenix est un Immortel assez versatile dont le spectre des possibles varie entre une stratégie fortement tournée vers la Science et une stratégie orientée Culture, selon les possibilités offertes par le draft et ses adversaires. C'est l'Immortel qui propose les combos les plus puissants si les bonnes cartes ont pu être jouées sans blocage adverse.

Le joueur Phoenix doit décider rapidement s'il désire partir sur une stratégie « spécialisée » (accumuler les jetons Science et tout en récupérant un peu de Culture) ou une stratégie « Culture » (effectuer des combos pour gagner de la Culture tout en essayant d'accumuler quelques jetons Science).

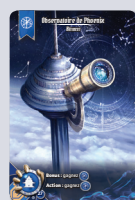
La première est simple à mettre en œuvre, mais vous prenez le risque d'être contesté par un adversaire, Immortal 8 orientant naturellement les joueurs vers une lutte pour gagner des Suprématis.

Si vous optez pour la 2^{ème}, vous devrez choisir judicieusement vos Bâtiments, de préférence à activation gratuite et en faible quantité (2-3 maximum, avec Eliana ou Fenghuang comme Héros) : L'Incroyable Marché de Xi'an et le Trésor de Byung Jung Ja sont certainement les meilleurs candidats car leur activation est gratuite, ils sont utiles à toutes les stratégies et permettent à vos adversaires de développer leur jeu.

Il existe une 2^{ème} option Culture qui nécessite de jouer la Cité Volante de Phoenix, Fenghuang et 3 Bâtiments, dont la Forteresse de Galmi. Pour 2 pièces (le coût de la Forteresse), pour pourrez utiliser 3 fois la Cité Volante en 2^{ème} Ronde, pour un total de 9 Culture, soit 18PV pour Phoenix...

Pour ces raisons, Phoenix demande davantage de maîtrise que ses confrères « spécialistes » Goan-Sul et Abhilasha

Cartes emblématiques (de la stratégie Science vers la stratégie Culture) :



Observatoire de Phoenix : c'est le pendant de l'Armurerie de Goan-Sul, mais certaines différences de gameplay existent : l'Observatoire est également utile pour être copié par Fenghuang ou peut permettre de gagner une Suprémie en fin de partie si vous contrôlez également Eliana. L'Armurerie de Goan-Sul est plus importante pour Goan-Sul car elle lui rapporte 1PV supplémentaire en fin de partie à coup sûr. C'est bien sûr intentionnel car nous voulions que Phoenix soit valorisée par des combos pour l'emporter, Eliana + Observatoire notamment.



Bibliothèque de Phoenix : la Bibliothèque permet à Phoenix de jouer sur les 2 tableaux (Science et Culture), mais le coût de 2 pièces pour l'activer reste non négligeable.



Fenghuang : c'est un Héros polyvalent souvent convoité par vos adversaires car il existe beaucoup de cartes Science (3 autres Héros, 6 Bâtiments et 1 Merveille). De plus, son effet qui se déclenche lorsqu'elle est détruite (placer 1 jeton Culture sur chacun de vos Bâtiments) sera toujours appréciable peu importe qui vous incarnez, même si Phoenix double la valeur en PV de cet effet.



Eliana : Eliana est souvent contredraftée dès qu'un Observatoire a été joué pendant le draft. Jouer un Observatoire changera le draft de vos adversaires dans le sens où ils devront réagir s'ils ont Eliana en main. C'est le Héros parfait pour Phoenix et si elle n'a pas été jouée, vous aurez toujours l'option de jouer Abunakkashii pendant le Draft pour aller la chercher dans la pioche afin de gagner votre Suprémie en fin de partie grâce à votre Observatoire ...



Cité Volante de Phoenix : la Merveille emblématique de Phoenix, qui génère les plus puissants combos du jeu (avec Fenghuang ou la Forteresse de Galmi). Cela se fera cependant au détriment d'une stratégie Science car vous manquerez de pièces pour aller chercher des jetons Science. Votre score de Culture explosera (autour de 20-30PV de Culture) si vous exploitez au maximum cette Merveille.



Incroyable Marché de Xi'an et Trésor de Byung Hyung Ja : ces 2 Bâtiments sont des « aspirateurs à Culture » car très souvent activés par vos adversaires. Si ces derniers devinent rapidement que vous incarnez Phoenix, ils seront plus réticents à activer ces Bâtiments, mais se priveront d'options puissantes pour gagner la partie ...



Approfondir - Conseils stratégiques :

Vous gagnerez souvent des PV pendant le tour de vos adversaires (via l'itinérance), aussi il est important pour vous de contredrafter les cartes militaires permettant de copier les cartes adverses (Orgah, Hall de Guerre de Goan-Sul) car le propriétaire d'une carte copiée par un adversaire ne place pas de Culture sur celle-ci.

Ne pas gagner de jeton Suprémie est moins critique pour Phoenix que pour Goan-Sul, car il lui suffit d'accumuler 2 jetons Culture pour gagner le même nombre de PV.

Phoenix marque son maximum de PV avec 7 jetons Science : dans certaines situations, il est tout à fait possible de tenter de remporter une Suprémie Chaos avec 3 jetons si vous remarquez qu'il n'y pas d'Immortels du Chaos en jeu.

Jouer Lion est un bon moyen de garder ses précieux points de Culture tout en limitant les possibilités d'activation de vos Bâtiments par vos adversaires si vous estimez qu'ils marqueraient trop de PV de cette manière. Le gain du Diamant compensera la perte de Culture tout en bloquant les possibilités adverses. L'autre conséquence, qui peut paraître contradictoire, est que vous réduisez les coûts d'itinérance entre les joueurs, mais aussi envers vos propres Bâtiments, ce qui pourrait vous avantager si vous aviez joué trop de Bâtiments (3 ou 4) et qui permettra à vos adversaires d'activer vos Bâtiments, vous octroyant ainsi de la Culture supplémentaire ...



LES CARTES PERMETTANT DES COMBOS PUISSANTS POUR PHOENIX :



Fenghuang (copiez n'importe quelle carte Science en jeu ou dans la défausse) : **très puissante** avec Cité Volante de Phoenix et Eliana. **Efficace** avec Observatoire et Bibliothèque de Phoenix. **Situationnelle** avec Nezha et Ecole de Justice.



Forteresse de Galmi : très puissante avec les mêmes cartes que Fenghuang, mais pourra l'être avec d'autres Merveilles en jeu selon le contexte.

Goan-Sul



Prise en main : ★★★★★

Goan-Sul est l'Immortel le plus facile à prendre en main. Pour espérer remporter la partie votre but est simple : obtenir un maximum de jetons Civilisation et de cartes de type Militaire.

Pendant le développement et l'équilibrage de Immortal 8, Goan-Sul fut en quelque sorte le maitre-étalon, le point de repère pour travailler sur les autres Immortels, principalement car sa manière de marquer des PV fut rapidement arrêtée. Goan-Sul est le plus stable, le plus solide et souvent très bien placé pour la victoire. C'est bien sûr volontaire et cela permet, lors des premières parties, de comparer sa performance lorsqu'on joue un des 7 autres Immortels.

Maitrise : ★★★★★

Goan-Sul est à la fois facile à prendre en main et à jouer. Sa stratégie est cependant fragile si ses adversaires cherchent à le bloquer pendant le Draft, à le concurrencer sur les Suprématis Militaires ou à lui faire accumuler des jetons Chaos pour baisser son score maximal, car pour rappel, chaque joueur est limité à 10 jetons Civilisation.

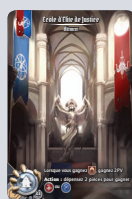
Il peut s'avérer difficile d'accumuler 10 jetons Militaires au cours d'une partie, surtout si les cartes Militaires sont peu présentes dans le draft ou si vos adversaires les transforment en pièces pour vous limiter. Il vous faudra dans ce cas trouver des moyens alternatifs de marquer des PV.

Il y a 11 cartes Militaires dans Immortal 8 : 4 Héros (Alpha, Nezha, Valeen et Orgah), 6 Bâtiments (2 Armureries, 2 Engins de Guerre et 2 Ecoles de Justice) et 1 Merveille (Hall de Guerre de Goan-Sul).

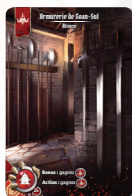
Cartes emblématiques :



Alpha : la carte idéale pour Goan-Sul avec l'Armurerie, mais Justice sera un concurrent direct pour la jouer.



Ecole de Justice : permettra à Goan-Sul d'obtenir les quelques PV supplémentaires pour espérer remporter la victoire.



Armurerie et Engins de Guerre de Goan-Sul : 2 cartes très efficaces pour une stratégie militaire, même si les Engins de Guerre sont davantage soumis au hasard, ils seront efficaces presque 50% du temps (remboursement des 2 pièces ou jeton Militaire supplémentaire) et davantage dans certains cas (prendre un jeton Science si la Fabuloserie de Xi'an est en jeu, prendre un jeton Chaos si on contrôle Nezha pour le donner à un concurrent sur le Militaire...).



Nezha : les 2 pouvoirs de Nezha (donner un jeton Chaos à un adversaire et +1/+1 virtuel en Science et Militaire pendant la phase de Suprémie) permettent à Goan-Sul de lutter contre ses 2 pires ennemis : les jetons Chaos et Justice.

Approfondir - Conseils stratégiques :

En théorie, si vous partez sur une stratégie orientée à 100% Militaire, Goan-Sul vous parviendrez à marquer 30PV de jetons Militaires + 6PV de cartes Militaires et 8PV pour ses 2 Suprématies, soit un total de 44PV, ce qui est insuffisant pour gagner 95% des parties. Pour espérer l'emporter de cette manière, vous aurez besoin de Alpha ou de l'Ecole de Justice, voire des 2 !

Si vous êtes mis en difficulté sur cette stratégie « full militaire », ce qui sera le cas lorsque vous approfondirez le jeu, il vous faudra trouver des solutions alternatives pour gagner la partie, tout en gardant le cap sur le Militaire, qui est vital pour vous. Ou tout simplement, il peut être très difficile dans certaines configurations de parties d'atteindre les 10 jetons Militaires pour maximiser le scoring de Goan-Sul.

Dans ce cas, à l'instar de Tomorrow, vous devrez trouver d'autres sources de PV additionnelles (Culture, Merveilles, PV directs ou Diamants). Même si cela peut paraître sous-optimal à première vue, vous devrez parfois abandonner quelques PV de cartes Militaires en jouant des cartes d'un autre type. Dans ce cas, vous réussirez à gagner davantage de PV tout en évitant d'être trop sensible aux blocages adverses.

Comment bloquer Goan-Sul :

Si vous trouvez que Goan-Sul est trop puissant, voici quelques conseils pour réussir à le vaincre :

- **Transformer les cartes militaires pendant le draft :** c'est la solution la plus radicale, qui découle de l'hyperspécialisation de cet Immortel. S'il n'accumule pas de jetons Militaires, la défaite est proche ! Autant ne pas lui laisser l'occasion d'en gagner ...
- **Jouer Shadow :** Shadow est certainement la carte que Goan-Sul déteste le plus. Si plusieurs Immortels du Chaos sont en jeu, ils pourront le bloquer de manière fatale en activant Shadow plusieurs fois (grâce à l'Orbe du Chaos et à la Forteresse de Galmi). L'ordre du tour est très important à étudier lorsqu'un joueur joue Goan-Sul. S'il joue Alpha en 1^{ère} Ronde, il jouera en dernier lors de la 2^{ème} et sera très sensible à l'effet de Shadow.
- **Jouer l'Equilibrium de Xi'an :** Goan-Sul est le seul Immortel qui n'a aucun intérêt à accumuler différents types de jetons Civilisation. Jouer cette Merveille pendant la 1^{ère} Ronde peut permettre aux joueurs de créer un différentiel de 3PV à 6PV avec Goan-Sul. L'effet de l'Equilibrium étant automatique, c'est un bonus de PV qui fera la différence pour limiter la puissance de Goan-Sul.
- **Jouer les Terres de Feu de Narashima et l'Autel de Narashima :** de la même manière, Goan-Sul a moins d'intérêt à détruire ses cartes, la plupart du temps de type Militaire, car il en génère moins de plus-value (chaque carte Militaire qu'il contrôle lui rapporte 1PV en fin de partie).
- **Si vous incarnez Justice :** partez de préférence sur le Militaire car la Suprémie accordée par Alpha est plus stable à obtenir que les autres Héros.



Xi'an



Prise en main : ★★☆☆☆

La prise en main de Xi'an est assez claire lorsqu'on joue à Immortal 8 pour la 1^{ère} fois : accumuler des séries de jetons Civilisation différents et obtenir le plus de Diamants possible. Jouer Xi'an c'est accepter de ne pas trop se spécialiser, mais plutôt de se diversifier : nous avons appelé cet aspect la « mécanique de l'équilibre ». Plusieurs cartes de la pioche Civilisation font écho à cette mécanique et sont parfaitement adaptées au jeu de Xi'an ...

Maitrise : ★★★★★

Maitriser Xi'an est difficile car dans la réalité d'une partie, il est presque impossible de jouer sur tous les fronts : vous manquerez de pièces pour réaliser toutes vos actions et/ou certaines ressources viendront à manquer, en particulier les jetons Chaos et les Diamants, qui sont plutôt rares à obtenir directement.

Il faut savoir qu'il existe très peu de moyens de gagner des Diamants, car seulement 2 cartes sur les 48 de la pioche Civilisation permettent d'en gagner à coup sûr : Lion et Mine de Diamant. Il est aussi possible d'obtenir un Diamant en accédant à la pioche Commerce (2 cartes sur 18) grâce aux cartes suivantes : Alpha, Engin de Guerre de Goan-Sul (x2) et Incroyable Marché de Xi'an (x2).

Par rapport aux jetons Militaire et Science, les jetons Chaos sont plus difficiles à obtenir, et souvent un seul à la fois, à l'aide des cartes suivantes : EZ, Cylak, Portail du Chaos et Terres de Feu de Narashima. Il est préférable de ne pas jouer Shadow sauf si vous avez vraiment besoin de son jeton bonus et qu'il existe des moyens de le rentabiliser en le détruisant par exemple. Il existe d'autres possibilités, mais moins stables : Alpha, Engins de Guerre de Goan-Sul, Incroyable Marché de Xi'an.

A la manière de Galmi ou Narashima, ne soyez pas inquiet si votre stratégie peine à se mettre en place car vous parviendrez à l'accomplir pleinement lors de la 2^{ème} Ronde !

Cartes emblématiques :



Incroyable Marché de Xi'an : toutes les ressources disponibles à l'Incroyable Marché sont utiles pour Xi'an, ce qui fait de cette carte un « first pick » quasi évident, sauf exception (Lion, EZ, etc.). Mais si vous laissez passer un Incroyable Marché pendant le Draft, il y a de fortes chances que le joueur suivant le joue pour vous !



Valeen + Caravane de Xi'an : cette association résout presque tous les problèmes de Xi'an pour obtenir des séries de jetons Civilisation. La Caravane n'est pas un « first pick », car un joueur préférera d'abord contrôler un Héros avant de la jouer, ce qui augmente vos chances d'en jouer une assez tard pendant le Draft.



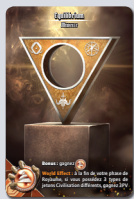
EZ : Il s'agit d'une des rares cartes permettant de gagner des jetons Chaos de façon stable. Xi'an ayant besoin de 3 jetons pour effectuer 3 séries de jetons Civilisation, si EZ est drafté en 1^{ère} Ronde, il lui permettra d'obtenir ces 3 jetons Chaos pour se focaliser sur d'autres aspects de son jeu plus facilement, notamment en activant les Statues Jumelles pour gagner d'autres jetons Civilisation.



Lion / Mine de Diamant : ces 2 cartes permettent d'obtenir un Diamant de façon certaine, si tant est qu'on puisse en payer le coût (détruire un Bâtiment ou dépenser 5 pièces). Chaque activation de ces cartes rapporte 8PV à Xi'an, elles peuvent donc s'avérer cruciales.



Fabuloserie de Xi'an : cette Merveille permet à Xi'an de se spécialiser en 1^{ère} Ronde pour tenter de remporter une Suprémie lorsqu'elles sont plus accessibles, tout en transformant ces jetons Civilisation en un autre type afin d'équilibrer vos séries...



Equilibrium / Terres de Feu de Narashima : ces 2 Merveilles sont celles qui profitent le plus à Xi'an, mais il faudra faire attention à ne pas trop avantager les Immortels du Chaos qui peuvent énormément en tirer profit.



Approfondir - Conseils stratégiques :

Xi'an reste cependant très flexible et si vous n'arrivez pas à réaliser 3 séries de jetons Civilisation pour marquer 24PV, vous pouvez vous en sortir de plusieurs manières : Voici quelques pistes pour exploiter au mieux le potentiel de Xi'an.

Suprémie Science ou Militaire : Si vous remarquez que Goan-Sul ou Phoenix ne sont pas de la partie, ou qu'il vous semblera très difficile de réaliser 3 séries, rien ne vous empêche de n'en réaliser que 2 avec une « dominante » Militaire ou Science. Dans ce cas, votre répartition de jetons Civilisation changera de 3/3/3 (ou 4/3/3) vers 6/2/2. Vous marquerez 16PV de diversification mais vous réussirez à récupérer 4PV ou 8PV de Suprémie !

Suprémie Chaos : Xi'an peut tirer profit de sa tendance à se diversifier en essayant de remporter la Suprémie Chaos. Cela lui permettra de doubler rentabiliser les jetons Chaos qu'il possède. Xi'an apprécie particulièrement de jouer Cylak ou EZ, et si un moyen existe de le détruire (de préférence les Terres de Feu de Narashima pour gagner 1 jeton Chaos supplémentaire), vous serez en bonne position pour remporter cette Suprémie. Détruire un Héros de type Chaos permet de jouer le Rituel des Ombres (et de gagner son jeton Merveille) gratuitement depuis la pioche.

Combo Lion / Forteresse de Galmi : Cette combo est très puissante, surtout en 2^{ème} Ronde et si vous avez joué Lion en 1^{ère} Ronde. Ce combo requiert 3 Bâtiments dont la Forteresse de Galmi et vous permettra de gagner 3 Diamants !

Equilibrium et Caravane : L'Equilibrium est une carte qui bouleverse la façon d'aborder Immortal 8, qui par sa mécanique, incite à la spécialisation pour gagner des Suprémies (4PV). Or, l'Equilibrium pousse les joueurs à se diversifier un minimum, ce qui rendra d'autant plus tendue la lutte pour les Suprémies entre les joueurs. Xi'an désirant de toute façon collectionner des jetons différents, il sera celui qui a le plus à gagner avec cette Merveille et récoltera 3PV à chaque Ronde très facilement. Il est important de rappeler que l'effet de l'Equilibrium est automatique et ne compte pas dans votre limite d'activation d'une Merveille par Ronde !

Conclusion - Influencer ses adversaires et se faire passer pour un autre :

Immortal 8 est un jeu où le draft, les Bâtiments et les Merveilles influenceront vos choix mais aussi ceux de vos adversaires. Par exemple, si vous remarquez que vos adversaires font une partie du travail à votre place, vous aurez la possibilité de vous faire passer pour un Immortel qui ne semble pas présent dans la partie ou qui ne s'est pas manifesté.

Dans certains cas, il n'est pas nécessaire de se cacher. Si vous êtes Goan Sul, vous allez accumuler des jetons rouges, cela se remarquera, mais n'aurez pas vraiment le choix et cela sera pour vous une faiblesse.

D'autres immortels sont beaucoup plus souples et peuvent permettre des stratégies amusantes, comme se faire passer pour un autre Immortel. Ce n'est pas fait seulement pour tromper Tomorrow, mais cela pourra aussi mener vos adversaires à certains comportements qui les forcera à sous-optimiser leur jeu !

Ainsi si vous vous faites passer pour Galmi (alors que vous êtes Abilasha) vous pouvez justifier le fait de poser certaines Merveilles Chaos (qui influenceront ainsi les autres joueurs) et vous concentrer sur les points directs en jouant ou activant un Temple de Galmi par exemple.

En tant qu'Abhilasha, si vous faites croire que vous êtes Goan'Sul, les autres joueurs tenteront de vous donner des jetons Chaos afin de bloquer votre supériorité Militaire. Ainsi, ils généreront 2PV pour vous simplement parce que vous êtes parti sur une stratégie Militaire ! Dans les conditions appropriées (Merveilles adéquates et/ou cartes judicieusement données aux voisins), ce vide créé par l'absence apparente de Abhilasha, peut permettre aux autres joueurs d'être confiants dans le fait de générer du Chaos et d'en accumuler autour de la table pour leur seul profit.

Evidemment cela demande de maîtriser le jeu et cela peut être très risqué puisqu'il faut pouvoir influencer / orienter les adversaires dans une direction donnée. Cette stratégie peut être encore plus amusante si plusieurs joueurs se font passer pour un même Immortel !