

LA GAZETTE DE WARRAFF



APRÈS LE BIG BANG

Le terrain explose. Votre plan de jeu, lui, doit survivre.

40 CARTES
UN DECK INÉDIT

DANS CE NUMÉRO

COLOSSE, ROI DU FINISH

DASHIE À 83,5 % / PREMIER CLASSEMENT GVG

1 123 DUELS DÉCRYPTÉS, MILS COMPRIS

ÉDITO & SOMMAIRE

L'ARÈNE A ACCÉLÉRÉ.

Une semaine de cartes jouées, de terrains reconstruits et de petits héros qui font de grandes différences.

1123

DUELS TERMINÉS

970

AVEC MILS

153

ENTRE HUMAINS

Salut les duellistes !

La semaine dernière, nous analysons 228 parties. Cette fois, l'Arène a visiblement trouvé le bouton « Rejouer ». Tout est compté : les essais de decks, les belles séries et les rencontres où Mils a probablement regretté d'avoir accepté l'invitation.

Fouilles grimpe, Sauvetage entre dans le top 5 et Colosse récupère le trophée du finish. Big Bang rappelle aussi une vérité : votre magnifique terrain avec huit héros n'est pas éternel.

Nous inaugurons enfin les guerres de guildes. Ce numéro fixe le premier état de référence ; les comparaisons commenceront au suivant.

Bonne lecture !

Skydrop Quillfeather

AU FIL DES PAGES

03 Les cinq cartes incontournables**04** Après le Big Bang : la liste**05** Les synergies à mettre en œuvre**06** Les combos qui reviennent**07** Le tableau des joueurs**08** L'enquête mulligan**09** Premier geste, dernier coup**10** Guerres de guildes**11** La fiche visuelle du deck

PÉRIMÈTRE Du 17 septembre à 8 h 59 au 24 septembre à 13 h 22, heure de Paris. Parties rattachées à leur date de fin. Les 225 093 lignes statistiques ne sont pas autant de décisions distinctes.

TENDANCES

LES CINQ INCONTOURNABLES

Cartes jouées depuis la main, niveaux regroupés. Résurrections et attaques exclues du compteur.



01 Soif d'Avidité

2 196

UTILISATIONS / 983 PARTIES

Trois cartes piochées, donc plus de choix. La famille reste en tête malgré la limite à deux exemplaires. Le Niv. 6 est gratuit.



02 Fouilles

2 055

UTILISATIONS / 925 PARTIES

De la quatrième à la deuxième place hebdomadaire. Elle trouve le non-Héros adapté : ressource, réponse ou moyen de repartir.



03 Drake Écarlate

1 905

UTILISATIONS / 922 PARTIES

21 de Puissance, 3 Fragments à l'Appel, 2 à l'attaque. Une menace simple à compléter avec les petits héros gratuits.

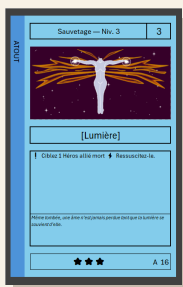


04 Étincelle Vagabonde

1 832

UTILISATIONS / 894 PARTIES

Gratuite à appeler et à faire attaquer. Ses deux points restent souvent ceux qui manquaient au groupe.



05 Sauvetage

1 763

UTILISATIONS / 880 PARTIES

Le retour d'un héros peut rendre une protection ou préparer la prochaine attaque. L'Atout entre dans le top 5.

LABORATOIRE / 01

APRÈS LE BIG BANG

Une création pour la Gazette : pression mesurée, nettoyage du terrain et reconstruction préparée.

40

CARTES

86

ÉTOILES

LISTE INÉDITE / À TESTER

HÉROS / 24

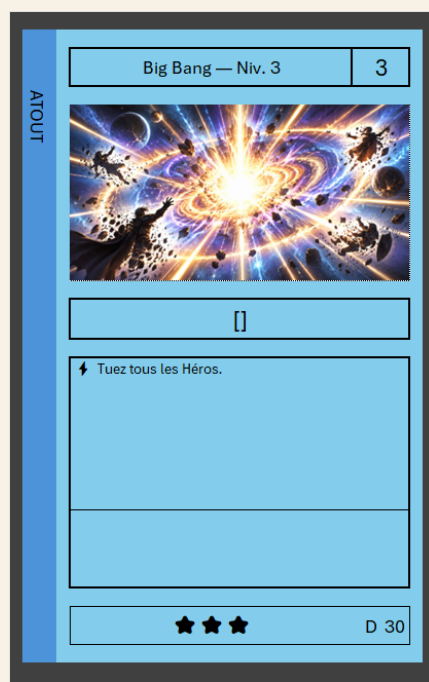
- 3× Étincelle Vagabonde
- 3× Ombre Rampante
- 3× Petit Golem d'Argile
- 3× Apprenti Brasier
- 3× Renard Flamboyant
- 2× Phénix de Feu
- 3× Colosse des Falaises
- 2× Drake Écarlate
- 1× Lion de l'Aube
- 1× Altor, Héros de Feu

ATOUTS / 13

- 2× Soif d'Avidité - Niv. 6
- 3× Fouilles - Niv. 3
- 3× Sauvetage - Niv. 3
- 2× Big Bang - Niv. 3
- 3× Poste-Frontière - Niv. 3

TERRAINS / 3

- 3× Frénésie - Niv. 3



LA CARTE CHARNIÈRE

225 utilisations de Big Bang cette semaine. Le laboratoire prend ce signal au sérieux : on prépare la suite avant de faire table rase.

BANLIST RESPECTÉE

2 Soif d'Avidité, 1 Altor, aucun Pavot. La composition exacte est absente des listes jouées de l'export de la semaine. Aucun taux de victoire ne lui est attribué.

LABORATOIRE / 02

PRÉPARER L'APRÈS.

Le bon Big Bang est celui dont vous connaissez déjà le tour suivant.



LES PETITS FONT LE PONT

Étincelle, Ombre et Golem attaquent gratuitement. Avec Apprenti et Phénix, la liste contient **14 héros appelables pour 0 ou 1 Fragment**.

Colosse + Golem : **26 de Puissance pour 2 Fragments d'attaque**, hors effets.



EXPLOSER, PUIS REVENIR

Big Bang Niv. 3 coûte 3 Fragments. Gardez un héros gratuit en main pour reconstruire ensuite.

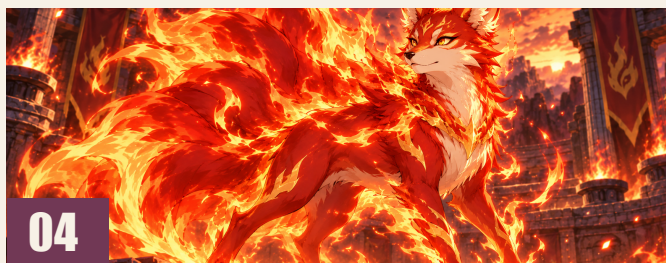
Phénix peut soigner à sa mort ; Sauvetage le ramène, ou récupère une menace plus utile. Big Bang + Sauvetage Niv. 3 coûte **6 Fragments**.



CHERCHER LE BON OUTIL

Fouilles trouve Big Bang, Sauvetage, Frénésie ou Poste-Frontière. Chercher puis jouer Big Bang au Niv. 3 demande **6 Fragments**.

Frénésie reste en place après le nettoyage des héros et alimente les prochains tours.



GARDER UNE RÉPONSE

Renard protège Altor des Atouts adverses. Il ne le sauve **pas de votre propre Big Bang**.

Poste-Frontière peut freiner la reconstruction adverse. Gardez les 3 Fragments nécessaires : une réponse sans ressources reste en main.

COMBOS

L'OMBRE ET L'ÉTINCELLE

Le duo offensif le plus fréquent de la semaine. Deux petits héros, une grande assiduité.



838

ATTAQUES COMMUNES

279 parties

4 PUISSANCE / 0 FRAGMENT

À leurs valeurs de base, Ombre et Étincelle ajoutent gratuitement quatre points au groupe. Ces attaques peuvent aussi réunir d'autres héros : un duo est compté une seule fois par attaque.

LES AUTRES HABITUÉS

Double Étincelle : 688 attaques communes.

Apprenti Brasier + Étincelle : 543.

Côté résurrections, **Sauvetage + Renard Flamboyant** arrive en tête avec 232 occurrences. Étincelle suit à 196 ; Phénix à 155.



LES JOUEURS

DASHIE À L'EFFICACITÉ.

Meilleur taux de victoire parmi les participants ayant joué au moins 20 matchs, Mils inclus.

83,5 %

284 V / 56 D

340 parties

Rena remporte le total de victoires : 362 succès en 483 matchs, soit 74,9 %. Les pseudonymes sont ceux de l'export du 24 septembre.

LE TABLEAU DE LA SEMAINE

Rena	362 V	121 D	74,9 %
Dashie	284 V	56 D	83,5 %
Katsun	179 V	66 D	73,1 %
Shard	161 V	38 D	80,9 %
Mils	136 V	834 D	14,0 %

LES TROIS DUOS FAVORIS DE DASHIE

- 1 Double Petit Golem** 196 attaques / 92 parties
6 de Puissance brute pour 0 Fragment.
- 2 Colosse + Petit Golem** 128 attaques / 98 parties
26 de Puissance pour 2 Fragments.
- 3 Colosse + Lion de l'Aube** 99 attaques / 88 parties
45 de Puissance pour 4 Fragments.

« Favoris » = les duos les plus observés dans ses attaques. Les résultats reflètent les adversaires et les listes rencontrés ; ils ne comparent pas des calendriers identiques.

MAINS DE DÉPART

GARDER OU REFAIRE ?

1 167 mains rejetées. 656 départs concernés sur 2 246, soit 29,2 %.

MAINS REJETÉES / TOP 5



MAINS CONSERVÉES

DONNÉES INDISPONIBLES

Les journaux détaillent les mains rejetées, mais pas les cinq cartes validées. Les replays masquent aussi les mains.

Les premières cartes jouées ne peuvent pas les remplacer : certaines ont pu être piochées après la validation.

86,4 %

des mains rejetées ne contenaient **aucun héros** **appelable pour 0 ou 1 Fragment** : 1 008 mains sur 1 167.

Le fil conducteur : beaucoup de bonnes cartes... pour plus tard. Fouilles doit être financée, Frénésie prépare les tours suivants et Sauvetage attend un héros mort. Drake et Lion coûtent chacun 3 Fragments à appeler.

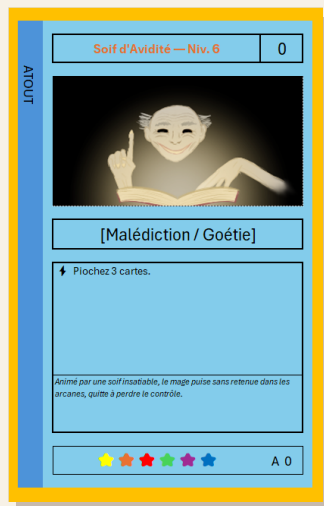
Une carte présente dans une main rejetée n'est pas nécessairement la cause du mulligan. Toute la main repart. Et une carte populaire dans les decks apparaît naturellement plus souvent dans ces mains.

Méthode : présence dans une main, niveaux regroupés. Deux exemplaires dans la même main ne comptent qu'une fois. Les raisons humaines ne sont pas enregistrées.

OUVERTURE & FINISH

PREMIER GESTE, DERNIER COUP.

Fréquence d'utilisation et lecture stratégique : ces titres ne prouvent pas un effet causal sur la victoire.



MEILLEURE OUVERTURE

SOIF D'AVIDITÉ NIVEAU 6

343

FOIS PREMIÈRE CARTE JOUÉE

Trois cartes piochées pour 0 Fragment : de nouvelles options sans consommer les ressources de l'installation.

Derrière : Étincelle 278 • Phénix 264 • Apprenti Brasier 208 • Renard Flamboyant 201.



LE FINISSEUR LE PLUS PRÉSENT

COLOSSE DES FALAISES

464

ATTAQUES FINALES SUR 1 108

Le Colosse participe à **41,9 % des attaques fatales** dans les duels terminés avec les PV à zéro. Ses 23 de Puissance pour 2 Fragments d'attaque s'intègrent bien aux groupes.

Drake suit à 438, Lion à 411, Requin à 406 et Étincelle à 376. Plusieurs héros peuvent partager le même coup de grâce.

LE SOLO RESTE À ALTOR. 14 attaques fatales où il est l'unique attaquant. Colosse remporte le trophée collectif ; Altor garde celui du monologue.

GUERRES DE GUILDES

LES BANNIÈRES SONT LEVÉES.

Premier état de référence GvG. Aucune comparaison antérieure : le suivi commence avec ce numéro.

CLASSEMENT DU JEU / 30 JOURS GLISSANTS

	GUILDE	V / D	RATIO	POINTS
1	Royaume de Serrah	438 / 110	3,98	12,67
2	Confrérie de Léa	207 / 71	2,92	8,99
3	Gojo Clan	361 / 121	2,98	5,22
4	Le Monde de Tsukikage	253 / 135	1,87	4,75
5	Captcha Failure	228 / 1 050	0,22	1,14

LES FACE-À-FACE À SUIVRE

SERRAH / CONFRÉRIE

31-10

Le leader possède un avantage net sur son poursuivant.

SERRAH / GOJO

31-20

Gojo sait prendre des matchs au premier.

TSUKIKAGE / GOJO

22-13

Le quatrième domine le troisième dans leur duel direct.

COMMENT LIRE LES POINTS ? Le classement nommé « ELO » additionne des ratios pondérés par adversaire. Poids des matchs : ordinaire 1, classé 2, tournoi 3. Le total de victoires ne suffit donc pas à expliquer le rang.

Arrêté au 24 septembre 2026 à 13 h 22. Les résultats sont rattachés par le jeu aux appartenances de guilde actuelles. Captcha Failure est la guilde de Mils. Le ratio simple est V / D.

FICHE DE DECK

VOTRE TABLE DE CONSTRUCTION.

Après le Big Bang : les 16 références de la liste. Chaque pastille indique le nombre d'exemplaires.



A-70



A-94



A-80



A-71



A-32



A-13



A-84



A-74



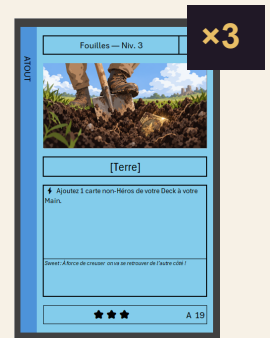
A-93



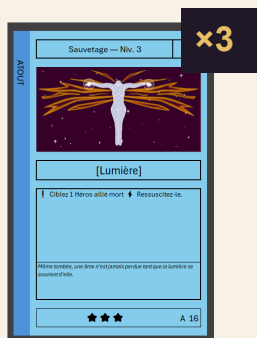
A-25



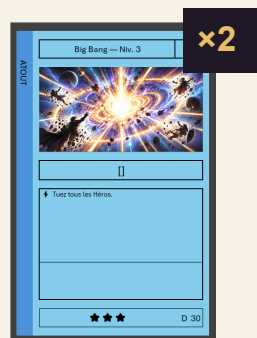
A-00



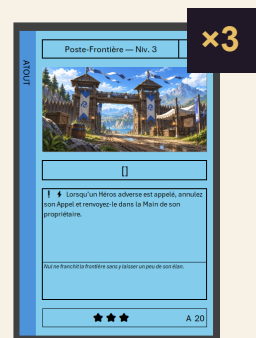
A-19



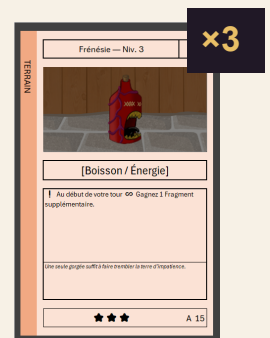
A-16



D-30



A-20



A-15

LE MOT DE LA FIN

UN GOLEM DANS LA POCHE.



EXPLOSER LE TERRAIN, C'EST UNE CHOSE.

Avoir encore un petit Golem en poche quand la poussière retombe, c'en est une autre.

Les petits héros gratuits travaillent en groupe, les recherches prennent de la place et les morts ne restent pas toujours à la Défausse. Dashie gagne à l'efficacité, Rena au volume, Colosse dans les attaques finales. Et les guildes ont désormais leur page dans le journal.

Bons duels à tous !

Skydrop Quillfeather

Correspondante de l'Arène, spécialiste des plumes intactes après explosion.

SOURCES & FABRICATION Données de production Warraff arrêtées au 24/09/2026 ; cartes issues des PNG et illustrations originales issues de cards.db. Liste originale vérifiée : 40 cartes, 86 étoiles, banlist respectée. Première maquette PDF réalisée le 25/09/2026. Direction graphique originale, inspirée des codes de la presse TCG (Beckett Pokémon Collector, TCG Leader) ; aucune mise en page reproduite.