

LA GAZETTE DE WARRAFF



PETITES CARTES, GROS DÉGÂTS.

Étincelle prend le finish. Katsun prend le dimanche.
Et Mils prend presque tout l'Hôtel des Ventes.

1 509 DUELS ET QUELQUES BELLES EXPLOSIONS

FLÈCHE EXPLOSIVE : SIX HÉROS D'UN COUP

UN DECK INÉDIT • 100 ÉTOILES • 5 NOUVELLES RUBRIQUES

Par Skydrop Quillfeather

ÉDITO & SOMMAIRE

ÇA BOUGE SOUS LES PLUMES.

Des petites cartes, de grosses surprises et quelques plumes laissées dans l'Arène.

1 509

DUELS AVEC RÉSULTAT

1 267

AVEC MILS

7 730

VENTES CONCLUES

Salut les duellistes !

Cette semaine, les petits héros refusent de rester figurants. Un Golem, une Étincelle, zéro Fragment d'attaque : parfois, la grande stratégie consiste à additionner cinq points que personne n'avait envie de respecter.

La Gazette ouvre aussi ses portes au circuit, aux cartes oubliées et aux pièces sonnantes. Katsun s'offre le dimanche. Les Flèches nettoient des terrains. Et à la Bourse, le meilleur client porte un nom que vous connaissez déjà très bien.

Vos decks partagés ont encore fait parler les cartes. Mils les emmène au combat, vous les améliorez, et parfois une idée née entre deux duels devient la surprise de la semaine.

Bonne lecture, et gardez un Fragment pour les imprévus.

Skydrop Quillfeather

AU FIL DES PAGES

- 03-07** Cartes vedettes et joueurs à suivre
- 08-11** Les decks de la commu + Zoom sur
- 12-13** Le laboratoire : une liste inédite
- 14** La carte qu'on ne regarde pas
- 15** Le Duel sous la loupe
- 16** Les stars des Podiums
- 17** Guerres de guildes
- 18-21** La Bourse : cartes et vendeurs
- 22-23** Le courrier et le carnet des decks
- 24-25** Votre table de construction
- 26** Le mot de la fin de Skydrop

Le défi de la semaine : sortir une vieille carte du Coffre et lui trouver une vraie place dans un deck.

LES CINQ INCONTOURNABLES

LES PETITS ONT DES AMBITIONS.

Les cinq familles de cartes les plus jouées cette semaine. Voilà pourquoi elles reviennent sans cesse.



01 Soif d'Avidité

3 069

UTILISATIONS / 1 304 DUELS

Trois cartes piochées : plus d'options pour organiser le tour. Le Niv. 6 ne coûte aucun Fragment ; la famille reste limitée à deux exemplaires.



02 Fouilles

2 362

UTILISATIONS / 1 171 DUELS

Le non-Héros dont vous avez besoin, au moment où vous pouvez le payer. Fouilles nourrit les plans de recherche, de réponse et de reconstruction.

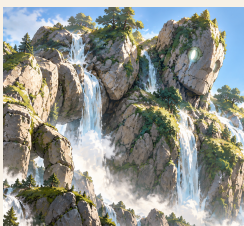


03 Étincelle Vagabonde

2 235

UTILISATIONS / 1 062 DUELS

Deux points de Puissance, Appel et attaque gratuits. Elle complète un groupe sans rogner le budget des cartes qui font le gros du travail.

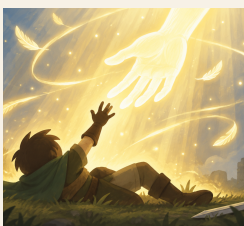


04 Colosse des Falaises

2 010

UTILISATIONS / 932 DUELS

23 de Puissance pour 3 Fragments à l'Appel et 2 à l'attaque. Une menace simple, efficace, qui se marie très bien aux renforts gratuits.



05 Sauvetage

1 960

UTILISATIONS / 1 079 DUELS

Récupérer un héros tombé, c'est récupérer une fonction : pression, protection ou effet. Le choix de la cible compte autant que l'Atout lui-même.

MULLIGAN : REJETÉES / CONSERVÉES

CINQ CARTES, MAIS QUEL DÉPART ?

Garder ou tout changer ? Les premiers héros pèsent lourd dans la décision.

TOP REJETÉES

1 419 mains observées

Colosse des Falaises

347 mains / 24,5 %

Requin de Cristal

342 mains / 24,1 %

Lion de l'Aube

333 mains / 23,5 %

Fouilles

285 mains / 20,1 %

Chimère Nocturne

285 mains / 20,1 %

TOP CONSERVÉES

2 868 mains observées

Phénix de Feu

737 mains / 25,7 %

Étincelle Vagabonde

675 mains / 23,5 %

Fouilles

544 mains / 19,0 %

Soif d'Avidité

513 mains / 17,9 %

Frénésie

511 mains / 17,8 %

96,2 %

des mains rejetées n'ont aucun héros appellable pour 0 ou 1 Fragment : **1 365 sur 1 419**.

Colosse, Requin et Lion coûtent chacun 3 Fragments à appeler. Une poignée de grosses menaces peut donc avoir besoin d'un nouveau départ. Phénix et Étincelle, gratuits à appeler, facilitent immédiatement l'installation.

7,2 %

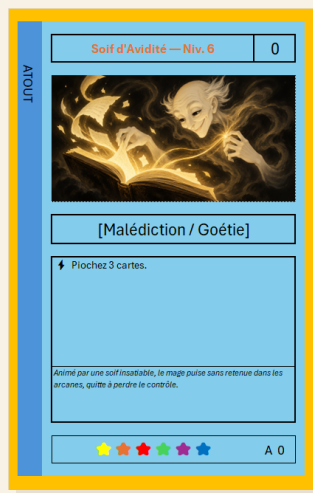
des mains conservées sont dans ce cas : **207 sur 2 868**. Les petits Appels sont le signal le plus net.

Le conseil de Skydrop : regardez ce que vous pouvez jouer tout de suite. Fouilles est utile, mais elle ne défend pas votre terrain. Si les quatre autres cartes attendent aussi des Fragments, mieux vaut peut-être rebattre les cartes.

OUVERTURE & FINISH

L'ÉTINCELLE A LE DERNIER MOT.

Soif ouvre les possibilités. Étincelle accompagne le coup de grâce. Chacune son moment de gloire !



L'OUVERTURE

SOIF D'AVIDITÉ / NIV. 6

475

FOIS PREMIÈRE CARTE JOUÉE

Trois cartes piochées pour zéro Fragment : de quoi choisir son départ avec une main mieux garnie. **475 ouvertures** cette semaine : Soif Niv. 6 arrive en tête.

Derrière : Apprenti Brasier 265 ; Étincelle 224 ; Renard Flamboyant 215. Phénix est fréquent en main conservée, mais cela ne le rend pas automatiquement premier joué.



LE FINISH COLLECTIF

ÉTINCELLE VAGABONDE

466 / 1 384

Elle figure dans **33,7 % des attaques qui terminent le duel**, devant Colosse (444) et Requin (386). Elle n'inflige pas forcément le plus de dégâts : elle est souvent là quand le groupe termine le travail.

ET EN SOLO ? Esprit de l'Archer mène avec 15 attaques fatales où il est le seul attaquant, devant Esprit du Feu (14) et Altor (12). Les petits accompagnent souvent les grands, mais ces trois-là savent aussi finir seuls.

LE COMBO LE PLUS UTILISÉ

CINQ POINTS. ZÉRO FACTURE.

Petit Golem d'Argile + Étincelle Vagabonde : les partenaires d'attaque préférés de la semaine.



891

attaques communes

331 duels

5 PUISSANCE / 0 FRAGMENT

Le Golem apporte 3, Étincelle apporte 2. Appeler et faire attaquer les deux ne coûte aucun Fragment à leurs valeurs de base. Le reste du budget peut donc financer une Flèche, une recherche ou un gros héros.

Les poursuivants : double Étincelle, 875 attaques dans 334 duels ; Ombre + Étincelle, 747 dans 262 duels ; double Golem, 533 dans 215 duels.

À essayer : gardez vos Fragments pour une réponse et laissez ces deux petits grignoter les PV. Cinq points, ce n'est pas spectaculaire. Cinq points qui reviennent, ça commence à agacer.

LES JOUEURS / PORTRAIT

KATSUN PREND LA LUMIÈRE.

Dashie garde la tête. Cette semaine, place à son dauphin et vainqueur du dimanche !



KATSUN

73 V / 18 D - 80,2 %

91 duels. Et surtout : vainqueur du Tournoi du Dimanche #1.

Son « feu/divers », version la plus utilisée, signe **63 victoires en 77 sorties**. Ses trois duos préférés sont faciles à mettre en place : Golem + Étincelle (59), Apprenti + Golem (29), Apprenti + Étincelle (27). Des petits qui travaillent pendant que les grosses réponses attendent leur heure.

JOUEUR	VICTOIRES	DÉFAITES	TAUX
Dashie	492	76	86,6 %
Katsun	73	18	80,2 %
Shard	262	142	64,9 %
Rena	161	154	51,1 %
PandaNesthesia	73	83	46,8 %
Mils	355	912	28,0 %

LA LEADER ET SES TROIS COMBOS

Dashie : 492 V / 76 D, soit 86,6 %. Ses duos préférés sont Golem + Étincelle (681 attaques), double Étincelle (456) et double Golem (411). Le sommet se construit aussi avec de toutes petites briques.

Le truc à retenir de Katsun : de petits héros pour occuper le terrain, et une grosse réponse pour le moment qui compte.

LES DECKS DE LA COMMU / REVUE

LE PLUS BADD ASSS ?

Des listes qui cognent, des idées à piquer et quelques belles surprises de la communauté.

FLÉCHE ET FEU

94,8 %

127 victoires en 134 duels avec Dashie aux commandes : la liste vedette ne plaisante pas. Petits héros, pioche et Flèches lui donnent de quoi retourner une table. Elle a croisé Mils 90 fois : ce joli score reste celui de ses rencontres.

LA MÊME FAMILLE, AUTRE LISTE

94,6 %

88 victoires en 93 duels pour cette variante. Fouilles et Frénésie montent au Niv. 5 ; Colosse et Requin entrent en scène. Même boîte à Flèches, mais davantage de grosses menaces à poser.

LÉA ET LE RENARD

66,1 %

123 V / 63 D en 186 sorties de cette version, pilotée par Shard. Ombre + Étincelle revient dans 153 attaques. De petits héros attaquent pendant que les cartes de réponse gênent l'adversaire.

FEU/DIVERS

81,8 %

63 V / 14 D en 77 sorties pour Katsun. Son nom ne vend pas du rêve, son dimanche si. Le deck associe pression à coût contenu, Frénésie et réponses capables de renverser un assaut.

LES DECKS DE LA COMMU / REVUE

MILS A AUSSI SES DOSSIERS.

Derrière les noms improbables, il y a des idées. Et parfois un deck bien plus coriace que prévu.

AGGRO -EX

395 sorties, 177 victoires (44,8 %). Rena en joue 246, Mils 133 ; d'autres pilotes complètent. Une liste très présente dans l'Arène, qui a eu largement le temps de montrer ses qualités et ses limites.

DEK POORY

64 victoires en 127 sorties (50,4 %). Mils assure 114 apparitions. Voilà une base bien plus résistante que son nom ne le laisse entendre, dans les conditions rencontrées cette semaine.

PREMIÈRE FLAMME

7 victoires sur 154 sorties (4,5 %), dont 127 pilotées par Mils. La vie est rude pour un deck de départ face aux listes affûtées. Pour progresser, commencez par repérer les cartes qui restent trop longtemps en main.

LE LABO A QUITTÉ LE PAPIER

« Après le Big Bang », notre proposition précédente, a quitté le papier : 37 victoires en 53 duels, dont 43 disputés par Dashie. Une autre variante signe 6 victoires sur 9. Ça fait plaisir de voir une idée de la Gazette vivre dans l'Arène !

Météor : 35/61 pour sa version principale. Heal : 4/97 pour la version pilotée par Mils. Retrouvez une sélection des decks les plus joués dans notre carnet, en fin de numéro.

ZOOM SUR / 01

FLÈCHE ET FEU

La liste vedette de Dashie : de petits héros pour démarrer, des Flèches pour faire basculer le duel.

94,8 %

127 V / 7 D

134

SORTIES

90

FACE À MILS

LES 40 CARTES DE LA VERSION

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| 1× Altor, Héros de Feu | 3× Fouilles - Niv. 3 |
| 1× Serrapha, Roi Impliqué | 2× Flèche Aérodynamique - Niv. 2 |
| 1× Dantalion, Le Maître des Pensées | 1× Flèche Enflammée - Niv. 3 |
| 1× Tsunnia, Archère de la Résistance | 2× Big Bang - Niv. 5 |
| 3× Chimère Nocturne | 1× Frénésie - Niv. 3 |
| 1× Busuta, Fille des Bertranges | 1× Flèche de Récupération - Niv. 2 |
| 2× Esprit du Feu | 2× Flèche Explosive - Niv. 2 |
| 3× Phénix de Feu | 3× Wyverne des Hautes-Cimes |
| 3× Renard Flamboyant | 3× Étincelle Vagabonde |
| 3× Petit Golem d'Argile | 1× Alchimiste de la Flèche |
| 2× Soif d'Avidité - Niv. 6 | |

CE QUI TOURNE SOUS LE CAPOT

214 attaques Golem + Étincelle et **157 doubles Étincelles** : ces petits héros gardent les Fragments disponibles pour la suite. Alchimiste cherche une Flèche à sa mort ; Tsunnia accède aux Flèches par son activation. Fouilles et Soif renouvellent les choix.

Flèche Explosive punit un terrain qui garde un héros à 13 de Puissance ou moins. Big Bang est le nettoyage général. Renard protège Altor des Atouts adverses ; cette protection ne couvre pas votre propre Big Bang.

Le conseil de Skydrop : ne dépensez pas tout en attaque. Garder de quoi répondre peut sauver votre terrain au tour suivant.

ZOOM SUR / LE TOURNANT

UNE FLÈCHE, SIX HÉROS.

Dashie contre Rena : le duel du 27 septembre où un terrain bien rempli devient un piège.

AVANT : DASHIE N'A PLUS PERSONNE

Au tour 12, Rena vient de vider le terrain de Dashie. En face, six héros sont toujours debout : Exécuteur, Loutre, Apprenti, Phénix, Lion et Altor. Dashie doit trouver une réponse avant de reconstruire son jeu.

TOUR 13 : FLÈCHE EXPLOSIVE NIV. 2

Quatre Fragments dépensés. Les six héros de Rena partent à la Défausse.

POURQUOI ÇA MARCHE

La Flèche a besoin d'un héros adverse à **13 de Puissance ou moins** pour détruire tout le groupe. Apprenti en a 8, Phénix en a 10 : ils ouvrent la porte à l'explosion. Altor est emporté avec les autres. Le Renard de Rena, qui aurait pu le protéger, était déjà tombé.

APRÈS : RECONSTRUIRE ET REPARTIR

Le Phénix rend quand même 25 PV à Rena, qui passe **de 74 à 99 PV**. Dashie a surtout gagné du répit. Elle pose Tsunnia, puis Altor, Wyverne et Étincelle au tour 15. Wyverne et Étincelle infligent alors **26 dégâts**. Dashie finira par gagner au tour 21.

LE CONSEIL DE SKYDROP : face à Flèche Explosive, un petit héros peut mettre vos plus gros en danger. Et quand vous nettoyez le terrain adverse, préparez la suite : faire le ménage ne gagne pas le duel à votre place.

LE CONSEIL DES LANTERNES

Une base de héros entièrement renouvelée : Serrapha, contrôle par Techniques et soutien Lumière.

40

CARTES

100

ÉTOILES

10

HÉROS À APPEL 1

HÉROS / 25

- 3x Serrapha, Roi Impliqué
- 3x Novice de l'Aurore
- 3x Pêcheuse des Brumes
- 3x Coursière des Nuages
- 1x Voleuse du Crépuscule
- 3x Cerf aux Bois Dorés
- 3x Sentinelle Solaire
- 3x Requin de Cristal
- 3x Chimère Nocturne

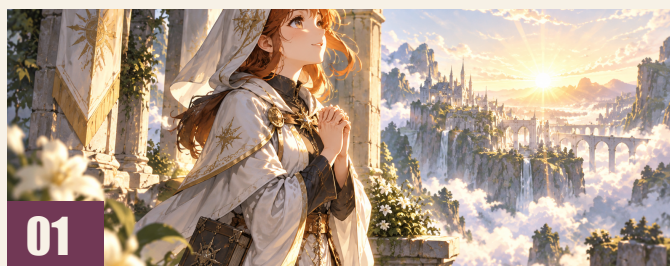
TECHNIQUES / 9 + ATOUTS / 6

- 2x Soin - Niv. 5
- 1x Soin - Niv. 4
- 3x Flamèche - Niv. 4
- 2x Assaut de Feu - Niv. 3
- 1x Sacrifice - Niv. 3
- 2x Soif d'Avidité - Niv. 4
- 2x Fouilles - Niv. 5
- 1x Amnésie - Niv. 5
- 1x Ancienne Pierre de Renvoi Magique - Niv. 2

LE PARI DU LABO. Tenir les premiers tours avec de petits Appels, puis confier les Techniques à Serrapha. Soif et Fouilles aident à trouver les bons outils ; Requin et Chimère se chargent de cogner. Une création de Skydrop à essayer, ajuster et partager !

SERRAPHA CHOISIT SES OUTILS.

Le roi sait manier plusieurs éléments. À vous de lui donner le bon outil au bon moment.



01

TENIR AVANT LE ROI

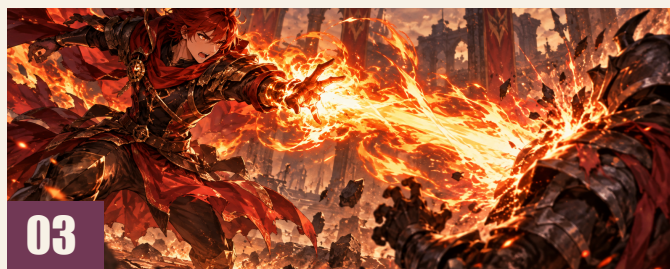
Novice, Pêcheuse, Coursière et Voleuse donnent **10 Appels à 1 Fragment**. Gardez-en un au départ. Les héros Lumière portent Soin ; Requin et Chimère fournissent la pression. Serrapha coûte 5 : ne comptez pas sur lui pour le premier tour.



02

UN PORTEUR, UN CHOIX

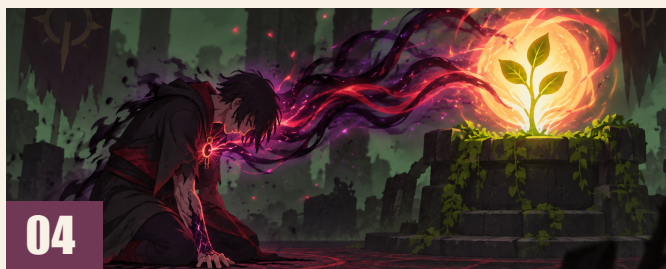
Serrapha peut apprendre les Techniques des six éléments. Leur activation Élémentologie coûte 1 de moins : Flamèche Niv. 4 coûte **1**, Assaut de Feu Niv. 3 coûte **2**. L'apprentissage reste à payer ; une nouvelle Technique remplace la précédente.



03

PRÉPARER LE COMBAT

Assaut appris sur Serrapha : un Colosse à 23 tombe à 13, puis Requin à 22 peut le battre. **2 + 2 Fragments** pour l'activation et l'attaque, hors installation. Serrapha s'endort en activant : il ne fait pas aussi son attaque à 40.



04

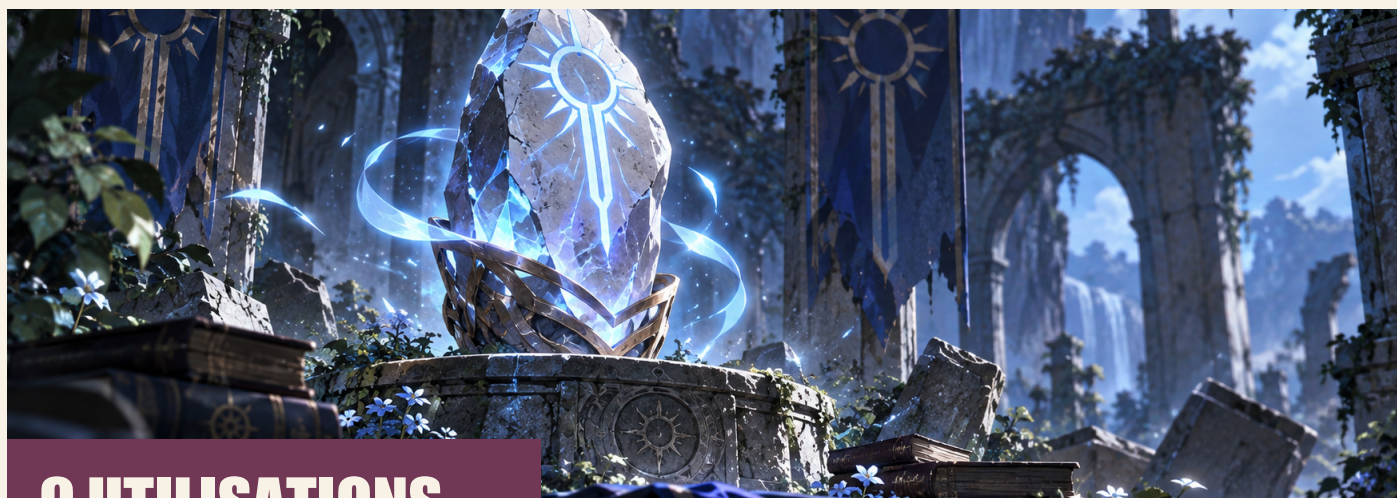
LES LIMITES DU CONSEIL

Soin gagne du temps ; Sacrifice peut convertir les 25 de Puissance d'une Chimère en PV, en la laissant à zéro. Fouilles cherche la pièce utile. Les Techniques Feu attendent Serrapha : main encombrée et suppressions restent les vrais risques. Gardez Amnésie pour la Technique adverse.

LA CARTE QU'ON NE REGARDE PAS

UNE VIEILLE PIERRE, TROIS PLANS.

Ancienne Pierre de Renvoi Magique Niv. 2 : le petit couteau suisse qui exige quatre Fragments.



9 UTILISATIONS

Seulement neuf utilisations cette semaine. La vieille Pierre prend la poussière ! Pour 2 étoiles dans le deck et 4 Fragments à jouer, elle mérite pourtant qu'on regarde ce qu'elle a dans le ventre.

Elle propose un choix : annuler les prochains dégâts que vous devez subir ce tour, endormir un héros adverse, ou détruire une Technique ou un Terrain. Elle ne fait pas les trois à la fois. La souplesse a un prix.

TROIS PISTES À ESSAYER

Gagner un sursis : choisir la prévention avant les prochains dégâts. Cela ne rembourse pas des PV déjà perdus.

Couper le moteur : viser Frénésie ou une Technique gênante. Amnésie Niv. 5 fait moins cher contre une Technique seule ; la Pierre offre davantage de choix.

Préparer la riposte : endormir une menace adverse, puis employer vos héros disponibles. Mini-plan : conserver 4 Fragments pour la réponse plutôt que tout engager dans une attaque.

À ESSAYER AVEC : Fouilles pour la trouver, Requin pour la pression, Soin pour prolonger le sursis. Pourquoi si rare ? Hypothèse : quatre Fragments pèsent lourd face aux réponses spécialisées. Verdict de Skydrop : « Elle n'a pas réponse à tout. Mais elle a trois réponses dans la poche. »

LE DUEL SOUS LA LOUPE

KATSUN GARDE LE BOUTON ROUGE.

Tournoi du Dimanche #1 - Katsun contre Dashie - manche gagnée au tour 22, le 27 septembre à 15 h 44.



TOUR 15 - ATTENDEZ... IL A LA RÉPONSE !

Dashie lance l'attaque directe. Ça part... **BIG BANG !** Katsun sort le Niv. 1 et lâche cinq Fragments : quatre héros balayés, l'assaut coupé net, aucun dégât encaissé. Quel coup de frein ! Dashie voulait faire parler la Wyverne ; Katsun vient de faire taire le terrain. Et le duel est loin d'être terminé.

TOUR 18 - DANTALION REVIENT, ET ÇA COGNE !

Fouilles trouve Sauvetage, Sauvetage ramène Dantalion. Vous voyez venir la suite ? Exécuteur le rejoint à l'attaque : **60 dégâts !** Dashie tombe à 27 PV. Katsun a payé cher cette séquence, mais le résultat est là : celui qui devait stopper l'assaut trois tours plus tôt impose maintenant le sien.

TOURS 19-20 - ILS REFUSENT DE TOMBER !

Dashie répond : deux Flèches Aérodynamiques, 30 PV arrachés à Katsun ! Mais un Phénix lui en rend 25. Au tour suivant, c'est celui de Dashie qui tombe : elle remonte à 52 PV... avant que Dantalion ne frappe pour 40. **Douze PV. Elle tient encore !** Ces Phénix font durer le suspense, mais Dantalion ne laisse aucun répit.

TOUR 22 - CETTE FOIS, C'EST TERMINÉ !

Dashie n'a pas lâché : au tour 21, elle ramène Katsun à 35 PV. Il reste pourtant debout, et son duo repart. **Dantalion, Exécuteur... 60 dégâts !** Cette fois, le compte y est : Katsun prend la manche. Il remportera leur confrontation deux manches à une, puis le Tournoi du Dimanche. Le bouton rouge du tour 15 valait bien quelques plumes !

Le mot de Skydrop : garder cinq Fragments pour Big Bang, c'est parfois garder une chance de revenir. Katsun coupe l'assaut, puis transforme son répit en victoire.

LES STARS DES PODIUMS

LE DIMANCHE EST À KATSUN.

Cinq tournois, des trophées à partager et un dimanche remporté d'une toute petite longueur.

Tournoi du Dimanche #1

13 SÉRIES / 33 MANCHES

1. Katsun (15 pts) • 2. Dashie (14 pts) • 3. Mils (11 pts)

Tournoi de Dashie

7 SÉRIES / 15 MANCHES

1. Dashie (12 pts) • 2. Mils (7 pts) • 3. Shard (4 pts)

Tournoi de Mils

1 SÉRIES / 2 MANCHES

1. Dashie (3 pts) • 2. Mils (1 pts)

Tournoi de Mezuki

3 SÉRIES / 6 MANCHES

1. Dashie (6 pts) • 2. Mils (1 pts) • 3. Shard (1 pts)

L'activité du Mercredi #1

4 SÉRIES / 8 MANCHES

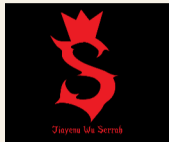
1. Dashie (6 pts) • 2. Shard (4 pts) • 3. Katsun (3 pts)

Dimanche, une seule petite unité : Katsun gagne avec 15 points, devant Dashie à 14. Il totalise 10 manches gagnées pour 3 perdues. Leur confrontation directe se termine 2-1 pour Katsun. Une vraie histoire de circuit, avec un héros qui ne portait pas la couronne de la semaine précédente.

GUERRES DE GUILDES

TSUKIKAGE PASSE TROISIÈME.

Le classement du mois, les batailles de la semaine et une place sur le podium qui change de mains.



#1 Royaume de Serrah

12,198 points

-0,477 depuis le n°3

30 jours : 984 V / 272 D • 7 jours : 559 V / 164 D



#2 Confrérie de Léa

7,955 points

-1,035 depuis le n°3

30 jours : 469 V / 213 D • 7 jours : 262 V / 142 D

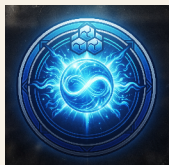


#3 Le Monde de Tsukikage

5,412 points

+0,665 depuis le n°3

30 jours : 324 V / 153 D • 7 jours : 71 V / 18 D



#4 Gojo Clan

3,466 points

-1,752 depuis le n°3

30 jours : 518 V / 272 D • 7 jours : 161 V / 154 D



#5 Captcha Failure

1,441 points

+0,303 depuis le n°3

30 jours : 581 V / 1966 D • 7 jours : 358 V / 933 D

Serrah garde la tête. Derrière, Tsukikage passe devant Gojo et grimpe sur le podium ! Avec 71 victoires contre 18 défaites cette semaine, la guilda ne s'est pas contentée de regarder les autres se battre.

À SUIVRE : Tsukikage tiendra-t-il sa troisième place ? Le classement porte sur les trente derniers jours : les anciens résultats en sortent au fil du temps. Chaque nouvelle semaine peut donc rebattre les cartes.

LA BOURSE DE SERRAH / OFFRES

LES ÉTIQUETTES QUI PIQUENT.

Les dix cartes aux offres les plus chères de la semaine, encore en vente ou déjà vendues.

CARTE	PIÈCES	FINITION	ÉTAT
1. Assaut de Feu - Niv. 1	10 000	Normale	En vente
2. Soif d'Avidité - Niv. 6	5 000	Holo	Vendue
3. Volcan Infernal - Niv. 2	5 000	Holo	Vendue
4. Serrapha, Roi Impliqué	3 896	Holo	En vente
5. Busuta, Reine Impliquée	2 038	Normale	En vente
6. Siris, le Cobra Divin	2 038	Normale	En vente
7. Soif d'Avidité - Niv. 5	1 900	Normale	Vendue
8. Armure en Cuir Princier	1 800	Holo	Vendue
9. Soif d'Avidité - Niv. 4	1 600	Holo	Vendue
10. Entraînement au Feu - Niv. 2	1 325	Holo	Vendue

10 000 pièces pour Assaut de Feu Niv. 1 : le vendeur voit grand, mais attend encore preneur. Volcan Infernal Niv. 2 holo à **5 000 pièces** a, lui, trouvé un acheteur. Une étiquette ambitieuse et une vente conclue, ce n'est pas la même histoire !

Le conseil de Skydrop : regardez la colonne « État » avant de vider votre bourse. Un prix affiché ne dit pas encore combien les acheteurs sont prêts à payer.

LA BOURSE DE SERRAH / DEMANDE

ASSAUT DE FEU FAIT DU VOLUME.

Celles qui changent le plus souvent de main : le top des cartes vendues cette semaine.

CARTE	VENDUES	MOYENNE	MIN-MAX
1. Assaut de Feu - Niv. 2	149	50,5	20-200
2. Entraînement aux Ténèbres - Niv. 2	122	40,3	20-200
3. Amnésie - Niv. 1	119	22,7	12-50
4. Entraînement au Feu - Niv. 1	118	43,0	10-50
5. Entraînement à la Terre - Niv. 2	118	37,5	20-200
6. Requin de Cristal	117	15,7	10-100
7. Booster - Niv. 2	109	54,8	20-100
8. Pavot du Sommeil Éternel - Niv. 1	108	95,8	9-971
9. Sauvetage - Niv. 1	108	34,1	10-78
10. Flamèche - Niv. 1	106	24,1	9-100

97,6 %

des achats sont ceux de Mils : **7 543 sur 7 730**. Il joue donc aussi le premier rôle dans la circulation des cartes. Les 187 autres achats viennent de Tsunnia (163), PandaNesthesia (22) et Hadrian (2).

Prix en pièces, cartes normales et holos réunies. Mils remplit tellement son panier que ce top raconte surtout ses emplettes. Ne vous attendez pas forcément à croiser dix decks Assaut de Feu demain !

POSTE-FRONTIÈRE TIENT LA CAISSE.

Quelles cartes ont fait rentrer le plus de pièces chez les vendeurs cette semaine ?

CARTE	TOTAL BRUT	EXEMPLAIRES
1. Poste-Frontière - Niv. 2	73 121	85
2. Soif d'Avidité - Niv. 5	38 776	44
3. Volcan Infernal - Niv. 1	30 697	91
4. Soin - Niv. 2	29 265	64
5. Sacrifice - Niv. 3	29 251	39
6. Soin - Niv. 1	26 402	58
7. Armure en Cuir Princier	21 609	88
8. Altor, Héros de Feu	21 458	103
9. Fouilles - Niv. 2	20 777	77
10. Entraînement à la Terre - Niv. 1	20 240	78

803 618

PIÈCES ÉCHANGÉES / BRUT

7 730

VENTES CONCLUES

Poste-Frontière Niv. 2 cumule 73 121 pièces en 85 ventes, devant Soif Niv. 5. Pas besoin d’être la carte la plus chère pour tenir la caisse ! Les montants indiqués sont ceux payés à l’achat, avant les frais des vendeurs.

LA BOURSE DE SERRAH / VENDEURS

QUI A REMPLI SA BOURSE ?

Les cinq vendeurs de la semaine. Montants des ventes en pièces, avant frais.

VENDEUR	CARTES VENDUES	TOTAL DES VENTES	PLUS GROSSE VENTE
Dashie	6 042	632 445	5 000
Shard	1 544	144 719	1 099
PandaNesthesia	111	17 809	1 900
Katsun	8	7 600	2 500
Hadrian	25	1 045	300

DASHIE A OUVERT UN GRAND MAGASIN

6 042 cartes vendues, 632 445 pièces. Dashie réalise près de quatre cinquièmes du montant échangé cette semaine ! Poste-Frontière Niv. 2 lui rapporte à lui seul 60 515 pièces. À ce stade, le Coffre doit avoir une porte de livraison.

SHARD TIENT SOLIDEMENT LA DEUXIÈME PLACE

144 719 pièces pour 1 544 cartes. Shard fait lui aussi tourner l'étal. Poste-Frontière Niv. 2 est son premier rapporteur, avec 12 606 pièces cumulées. Sa plus grosse vente individuelle ? Sacrifice Niv. 3, parti pour 1 099 pièces.

KATSUN : HUIT VENTES, ET LE SOURIRE

Katsun ne vend que huit cartes, mais totalise **7 600 pièces**, dont 7 500 grâce à Soif Niv. 6. PandaNesthesia le devance au total avec 17 809 pièces ; Hadrian complète le tableau avec 1 045 pièces. Les petites boutiques ont aussi leur place !

LE CONSEIL DE SKYDROP : regardez ce qui se vend vraiment avant de fixer votre prix. Une grosse étiquette attire l'œil ; plusieurs ventes conclues remplissent la bourse. Les offres encore sur l'étal ne rapportent rien pour l'instant.

LE COURRIER DU RENARD

« JE PEUX VENDRE MES HOLOS ? »

Question issue de vos retours : garder trois normales et vendre les exemplaires holographiques supplémentaires.



RÉPONSE / RÈGLE HDV

Oui, si le nombre total d'exemplaires conservés couvre les besoins de tes decks. La réservation se calcule hors finitions. Avoir une carte dans un deck ne bloque pas toute sa famille à la vente.

3 NORMALES + 2 HOLOS

3 exemplaires pour les decks, 2 à vendre

Tu peux donc vendre tes deux holos et garder les trois normales. La finition choisie doit évidemment être présente dans le Coffre. Plusieurs decks utilisant les mêmes trois exemplaires ne réservent pas trois copies chacun : on retient le besoin maximal.

Gardez de quoi jouer vos decks, et choisissez librement les finitions des exemplaires en trop à vendre.

LE CARNET DES DECKS

ILS ONT ANIMÉ L'ARÈNE.

Dix-sept listes parmi les plus jouées cette semaine. De quoi trouver votre prochaine idée !

DECK	DUELS	V / D	VICTOIRES
Aggro -EX	395	177 / 218	44,8 %
Le Carquois de la Résistance	217	106 / 111	48,8 %
Léa et le Renard / version 1	186	123 / 63	66,1 %
Première Flamme	154	7 / 147	4,5 %
Nouveau Deck / version 1	139	49 / 90	35,3 %
Flèche et Feu / version 1	134	127 / 7	94,8 %
DEK POORY	127	64 / 63	50,4 %
Nouveau Deck / version 2	123	55 / 68	44,7 %
Celui qui ouvre les nuages	115	11 / 104	9,6 %
Aggro	113	22 / 91	19,5 %
Braises Tenaces	102	32 / 70	31,4 %
Heal	97	4 / 93	4,1 %
Flèche et Feu / version 2	93	88 / 5	94,6 %
Léa et le Renard / version 2	86	56 / 30	65,1 %
feu/divers	77	63 / 14	81,8 %
Flèche et Feu / version 3	73	67 / 6	91,8 %
Les Compagnons de Mezuki	73	45 / 28	61,6 %

Même nom, autre version : quelques cartes changent, et le plan peut évoluer avec elles. Cherchez surtout la liste qui vous donne envie de jouer ; le pourcentage ne remplacera jamais votre prise en main.

VOTRE TABLE DE CONSTRUCTION / HÉROS

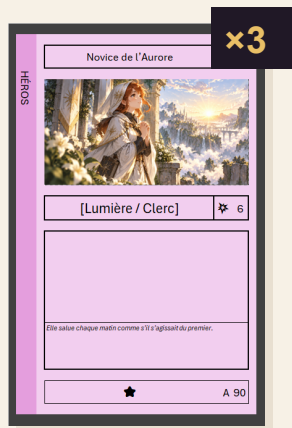
LE CONSEIL DES LANTERNES

40 cartes, 100 étoiles. Chaque pastille indique le nombre d'exemplaires à mettre dans votre deck.



B-01

Serrapha, Roi Impliqué



A-90

Novice de l'Aurore



A-76

Pêcheuse des Brumes



A-86

Coursière des Nuages



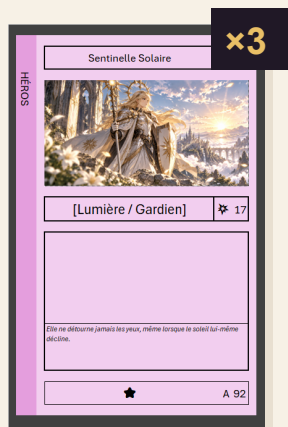
A-95

Voleuse du Crépuscule



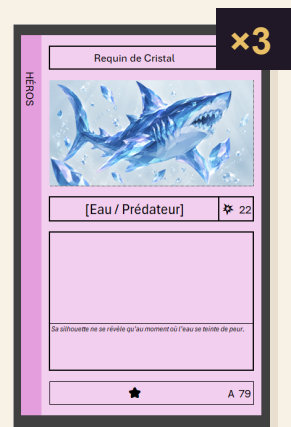
A-91

Cerf aux Bois Dorés



A-92

Sentinelle Solaire



A-79

Requin de Cristal



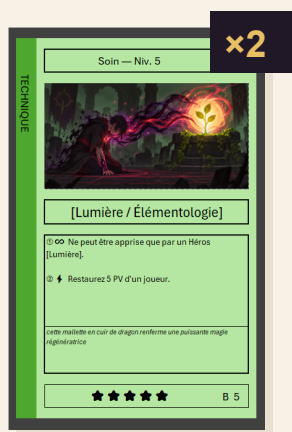
A-98

Chimère Nocturne

VOTRE TABLE DE CONSTRUCTION / TECHNIQUES ET ATOUTS

LE CONSEIL DES LANTERNES

40 cartes, 100 étoiles. Chaque pastille indique le nombre d'exemplaires à mettre dans votre deck.



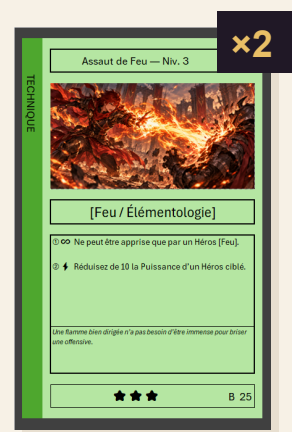
B-05
Soin - Niv. 5



A-07
Soin - Niv. 4



A-06
Flamèche - Niv. 4



B-25
Assaut de Feu - Niv. 3



A-17
Sacrifice - Niv. 3



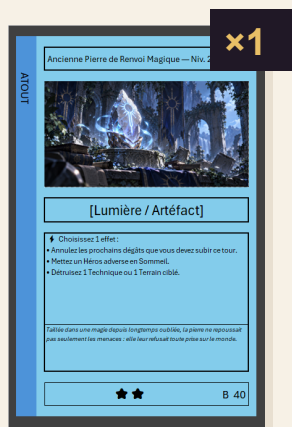
A-03
Soif d'Avidité - Niv. 4



C-05
Fouilles - Niv. 5



A-02
Amnésie - Niv. 5



B-40
Ancienne Pierre de Renvoi
Magique - Niv. 2

LA PLUME DE SKYDROP / LE MOT DE LA FIN

ON SE RETROUVE DANS L'ARÈNE !

Merci d'avoir partagé ce quatrième numéro avec moi.



Avant de refermer le carnet, une pensée pour Mils : **1 267 duels et 7 543 cartes achetées** cette semaine. À ce rythme, il lui faut moins un deck qu'un jour de congé. Et une brouette pour rentrer de l'Hôtel des Ventes.

Merci à vous qui jouez, partagez vos listes, tentez des combos improbables et revenez après un Big Bang un peu trop bien placé. Merci aussi de lire la Gazette et de me dire ce qui vous plaît, ce qui vous manque et ce qui mérite un bon coup de plume.

Cette semaine, Katsun nous a offert un beau dimanche, Tsukikage s'est invité sur le podium des guildes, et les petits héros ont encore rappelé qu'on pouvait être minuscule et franchement pénible. La prochaine belle histoire, ce sera peut-être la vôtre.

BONNE CHANCE, ET À LA SEMAINE PROCHAINE !

Prenez soin de vos decks. Gardez un Fragment pour les surprises.
Et si tout explose... faites au moins en sorte que ça vaille une page.

Skydrop Quillfeather