

LA GAZETTE DE WARRAFF



ÇA VA BÊLER DANS L'ARÈNE.

125 étoiles. Une nouvelle banlist.

Et un mouton qui n'est pas venu tondre la pelouse.

SHARD : SIX PV, MAIS PAS SON DERNIER MOT

920 DUELS • LES DOMPTEURS AU LABO • LA BOURSE DE SERRAH

Par Skydrop Quillfeather

ÉDITO & SOMMAIRE

ON REBAT LES CARTES.

Semaine du 1er au 8 octobre 2026. La Gazette des gens qui jouent, bricolent et recommencent.

920

DUELS TERMINÉS

869

DUELS AVEC MILS

1 904

VENTES CONCLUES

Salut les duellistes !

Vous aviez enfin trouvé la place de chaque carte dans votre deck ? Bon. Sortez les manches, on recommence. Le plafond passe à **125 étoiles**, Fouilles quitte les listes légales et nos habitudes prennent un petit coup de balai.

Mais la semaine ne se résume pas à une banlist. Rena monte sur la deuxième marche, Busuta donne des ambitions aux escargots, et Shard nous rappelle qu'à six PV, la partie n'est pas forcément finie.

Au labo, on change de compagnie : Mezuki arrive avec sa ménagerie. Préparez les Fragments, le poussin a des comptes à régler.

Bonne lecture !

Skydrop Quillfeather

AU FIL DES PAGES

03 125 étoiles et nouvelle banlist

04-07 Cartes, mulligan et duos

08 Rena sous les projecteurs

09-11 Les decks de la commu / Zoom

12-13 Le labo des Dompteurs

14 La carte qu'on ne regarde pas

15-16 Duel et stars des Podiums

17 Guerres de guildes

18-21 La Bourse de Serrah

22-23 Courrier et conseils de jeu

24-25 Votre table de construction

26 Le mot de la fin

L'ACTU DU JEU

125 ÉTOILES. ET MAINTENANT ?

Plus de place pour les belles cartes, mais toujours un seul budget de Fragments à dépenser pendant le duel.

125

ÉTOILES MAXIMUM

40

CARTES MINIMUM

Les 25 étoiles supplémentaires peuvent payer des niveaux plus élevés, donc des activations moins chères. Elles peuvent aussi accueillir un héros ambitieux. Le bon réflexe : améliorer **ce que votre deck veut déjà faire**, avant d'empiler toutes les vedettes du Coffre.

CARTE / FAMILLE	MAXIMUM DANS LE DECK
Fouilles	Interdite
Big Bang	1 exemplaire
Pavot du Sommeil Éternel	1 exemplaire
Sauvetage	2 exemplaires
Soif d'Avidité	2 exemplaires
Altor, Héros de Feu	1 exemplaire

Les niveaux se partagent la limite. Un Big Bang Niv. 3 et un Big Bang Niv. 5 font bien deux Big Bang : il faut choisir. Pour remplacer Fouilles, commencez par renforcer la régularité de votre liste ; il n'existe pas forcément un remplaçant qui fasse exactement le même travail.

Les duels de ce numéro racontent aussi les jours précédant le changement du 7 octobre. Les anciennes listes présentées dans les résultats sont à adapter avant de les rejouer.

LES CINQ INCONTOURNABLES

LES HABITUÉS FONT DE LA RÉSISTANCE.

Les cartes les plus jouées de la semaine, tous niveaux regroupés.



01 Soif d'Avidité

2 165

UTILISATIONS / 832 DUELS

Trois cartes de plus pour trouver son prochain coup : la pioche reste le carburant de l'Arène. Choisissez le niveau que votre budget d'étoiles permet, sans dépasser deux exemplaires.



02 Fouilles

1 769

UTILISATIONS / 751 DUELS

Elle allait chercher la réponse précise. Ses chiffres racontent son poids avant son interdiction : aujourd'hui, il faut construire sans elle.

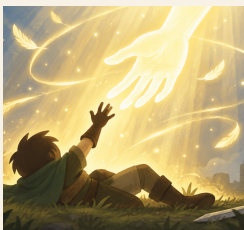


03 Étincelle Vagabonde

1 387

UTILISATIONS / 694 DUELS

Un Appel gratuit, une attaque gratuite et 2 de Puissance. Seule, elle picote ; accompagnée, elle arrondit les dégâts sans vider les Fragments.

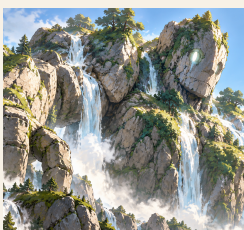


04 Sauvetage

1 133

UTILISATIONS / 634 DUELS

Un héros important tombe ? Le récupérer au bon moment peut sauver le plan entier. Avec deux exemplaires autorisés, chaque résurrection mérite une vraie cible.



05 Colosse des Falaises

1 120

UTILISATIONS / 541 DUELS

23 de Puissance pour 3 Fragments d'Appel et 2 d'attaque. Le Colosse reste un solide moyen de transformer ses économies en pression.

MULLIGAN : REJETÉES / CONSERVÉES

LA MAIN QUI DONNE ENVIE DE RESTER.

Les mêmes cartes peuvent apparaître dans une bonne main... ou dans une main qui ne démarre pas.

TOP REJETÉES

897 mains

Fouilles

221 mains / 24,6 %

Soif d'Avidité

199 mains / 22,2 %

Big Bang

190 mains / 21,2 %

Requin de Cristal

190 mains / 21,2 %

Colosse des Falaises

187 mains / 20,8 %

TOP CONSERVÉES

1 839 mains

Phénix de Feu

471 mains / 25,6 %

Fouilles

470 mains / 25,6 %

Étincelle Vagabonde

405 mains / 22,0 %

Soif d'Avidité

363 mains / 19,7 %

Drake Écarlate

307 mains / 16,7 %

98,4 %

des mains rejetées n'ont aucun héros à 0 ou 1
Fragment d'Appel.

Fouilles et Soif apparaissent des deux côtés : une bonne carte ne rend pas toute la main jouable. Les mains rejetées manquent presque toujours d'un petit Appel. Avec Mils très présent dans les duels, son choix de départ pèse aussi dans cette tendance.

6,5 %

des mains conservées n'ont aucun héros à 0 ou 1
Fragment d'Appel.

À regarder avant de garder : qui puis-je appeler dès maintenant ? Quel sera mon deuxième tour ? Une réponse chère et une résurrection sans héros ne protègent pas les premiers PV. Cherchez un départ, pas seulement cinq cartes impressionnantes.

OUVERTURE & FINISH

SOIF OUVRE. ÉTINCELLE CONCLUT.

Les champions observés cette semaine, et ce qu'on peut en tirer pour jouer.



PREMIÈRE CARTE JOUÉE

SOIF D'AVIDITÉ / NIV. 6

360

Zéro Fragment pour piocher trois cartes : difficile de faire plus confortable pour choisir son départ. Soif Niv. 6 arrive en tête des ouvertures. **Le conseil :** profitez des cartes obtenues pour décider quoi poser, au lieu de dépenser d'abord tous vos Fragments.



DANS LE GROUPE QUI TERMINE

ÉTINCELLE VAGABONDE

206

Elle accompagne 206 des 897 actions fatales observées, juste devant la Wyverne des Hautes-Cimes (204). Ce n'est pas toujours elle qui fait le gros des dégâts, mais son attaque gratuite aide à atteindre le total nécessaire.

LE FINISH EN SOLO : Busuta, Reine Impliquée mène avec 20 coups de grâce où elle est l'unique attaquante, devant Esprit de l'Archer (12) et Esprit du Feu (11). Son propre bonus compte aussi pour elle.

LE COMBO LE PLUS UTILISÉ

DEUX ÉTINCELLES, ÇA INSISTE.

Le duo d'attaque le plus fréquent : deux exemplaires d'Étincelle Vagabonde.



501

attaques ensemble

dans 197 duels

Quatre points pour zéro Fragment d'attaque, cela laisse de la place pour le reste du tour. Le vrai intérêt est là : la pression avance pendant que vous gardez une réponse ou préparez un héros plus coûteux.

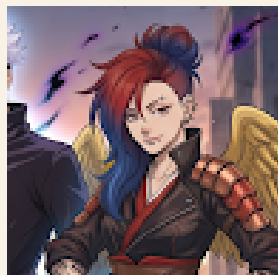
Juste derrière : Mulot de Scorie + Étincelle, 464 attaques dans 164 duels ; Petit Golem d'Argile + Étincelle, 405 attaques dans 156 duels.

Le piège : deux petites cartes restent deux petites cartes. Avant d'attaquer un héros, vérifiez que leur puissance cumulée suffit réellement à le vaincre.

LES JOUEURS / PORTRAIT

RENA, LE CARQUOIS BIEN REMPLI.

La première place reste à R41NB0W_D4RK. Cette semaine, le portrait revient à sa dauphine.



RENA

85 V / 29 D

74,6 % de victoires • 114 duels

Rena signe 81 victoires en 101 sorties avec sa version principale du **Carquois de la Résistance**. Ses associations préférées racontent une armée qui se construit autour des Archers : des petits rôles qui se complètent, plutôt qu'un héros chargé de tout faire.

1. ALCHEMISTE DE L'ARCHER + TACTICIEN DE L'ARCHER - 69 ATTAQUES

2. ALCHEMISTE DE LA FLÈCHE + CHEERLEADER DE L'ARCHER - 62 ATTAQUES

3. ALCHEMISTE DE LA FLÈCHE + TACTICIEN DE L'ARCHER - 57 ATTAQUES

JOUEUR	V / D	VICTOIRES
R41NB0W_D4RK	416 / 92	81,9 %
Rena	85 / 29	74,6 %
Katsun	55 / 34	61,8 %
Shard	91 / 66	58,0 %
Hadrian	30 / 41	42,3 %
Mezuki	9 / 20	31,0 %
Mils	233 / 636	26,8 %

La leader : R41NB0W_D4RK, 416 victoires en 508 duels (81,9 %). Ses trois duos favoris : Mulot + Étincelle (302), double Étincelle (222), Escargot + Golem (183).

LES DECKS DE LA COMMU

QUI EST LE PLUS BADD ASSS ?

Des listes jouées pour de vrai. Des résultats qui donnent envie d'ouvrir le constructeur.

GOD SAVE THE QUEEN

90,8 %

79 victoires en 87 sorties. R41NBOW_D4RK gagne 65 fois sur 70 ; Mils, 14 sur 17. Le choix de Skydrop : une très belle réussite avec deux pilotes, et une reine qui change la valeur des petits héros.

FLÉCHE ET FEU

92,5 %

74 victoires en 80 duels, tous pilotés par R41NBOW_D4RK. C'est le meilleur taux des listes partagées avec au moins 50 sorties cette semaine : 92,5 %. Une sacrée référence.

INVOCATIONS

58,8 %

20 victoires en 34 sorties. Mils réalise 14 sur 27, R41NBOW_D4RK 6 sur 7. Moins écrasant, mais une autre façon d'occuper le terrain : on s'en inspire pour le labo.

FLEMME, DEAR FLEMME...

58,3 %

21 victoires en 36 sorties, toutes avec Mils. Une liste qui existe aussi loin des duels de sa créatrice ou de son créateur : voilà l'intérêt de partager ses decks.

Les compositions ont évolué pendant la semaine. Fouilles interdite, Big Bang limité et Sauvetage à deux : vérifiez les emplacements avant de copier une liste historique.

ZOOM SUR / LE SECRET DES PETITS HÉROS

ÉTINCELLE FRAPPE À 22. PARDON ?

Une attaque gratuite, deux Reines derrière elle... et soudain, la petite flamme fait très mal.



On lit **2 de Puissance** sur sa carte. On regarde les PV adverses : **22 viennent de partir**. Comment diable une Étincelle fait-elle ça ? Regardez derrière elle : **deux Busuta, Reine Impliquée** sont sur le terrain !

Chaque Reine ajoute **10 dégâts à chaque héros qui attaque**. Les deux bonus se cumulent : 2 de départ, plus 10, plus 10. Voilà les 22. Et l'attaque d'Étincelle coûte toujours **zéro Fragment**.

VU CETTE SEMAINE : 22 DÉGÂTS, 0 FRAGMENT.

Quatre attaques, dans quatre duels : une Étincelle seule, deux Busuta à ses côtés, et 22 PV retirés sans dépenser un Fragment. Le 3 octobre, au tour 10, celle de R41NBoW_D4RK fait ainsi passer l'adversaire de **75 à 53 PV**. La petite flamme vient de mordre comme un gros héros.

LE PIÈGE : REGARDER LA FLAMME ET OUBLIER LES REINES

Busuta n'a pas besoin de se joindre à l'attaque pour donner son bonus. Avec deux Reines, **deux Étincelles réunies frappent à 44** pour zéro Fragment ! L'installation, elle, se paie : chaque Busuta coûte 5 Fragments à appeler. Préparez vos petits héros avant de sortir la couronne.

Le réflexe à voler : détruire une des deux Busuta ramène cette Étincelle de 22 à 12 dégâts ; éliminer les deux la ramène à 2, sans autre bonus. God Save The Queen exploite aussi ce soutien avec ses Escargots : démonstration à la page suivante.

ZOOM SUR / LE COUP QUI EXPLIQUE TOUT

DEUX ESCARGOTS CONTRE UN DRAKE.

6 octobre : Mils affronte R41NB0W_D4RK en classé. Voici comment le plan prend forme.



TOUR 6 - LA REINE ENTRE EN SCÈNE

Mils a déjà installé ses petites créatures. Deux ont été éliminées au tour précédent, mais il reste deux Escargots. Busuta arrive pour 5 Fragments. Les deux survivants attaquent le Drake : 6 de base, 20 de bonus, 26 au total. Le dragon à 21 tombe.

TOURS 7 ET 8 - LE SOUTIEN EST UNE CIBLE

R41NB0W_D4RK répond avec deux Drakes et abat Busuta. Mils en appelle une autre, puis une Chimère. Sous le nouveau bonus, chacun de ses Escargots peut éliminer seul un petit héros adverse. La reine revient ; la pression aussi.

TOUR 20 - LE COUP DE MASSUE

Après plusieurs destructions et reconstructions, Mils rappelle Busuta aux côtés d'une Wyverne et d'un Colosse. Leur groupe monte de 77 à 107 dégâts. Il reste 17 PV en face : Mils conclut. Le deck sait finir avec ses gros héros aussi.

À retenir : posez le soutien quand il améliore une action que vous pouvez faire tout de suite. Ici, l'arrivée de Busuta transforme immédiatement une attaque insuffisante en élimination.

LE LABO / LISTE INÉDITE

LA MÉNAGERIE PREND LE POUVOIR.

40 cartes • 125 étoiles • Une autre façon de construire son armée.



MEZUKI OUVRE LA PORTE. LES BESTIOLES FONT LE RESTE.

Le plan : installer des Dompteurs, faire entrer les Invocations et choisir le bon animal pour le bon travail. Toudoux tient le terrain, Kui-Kui contourne les défenseurs, Ronkie prépare les cibles voisines. Ce deck ne demande pas à une poignée d'Étincelles de tout démarrer.

Les premiers tours : Cheerleader, Tacticien et Alchimiste du Dompteur coûtent chacun 1 Fragment à appeler. Ils donnent un point de départ. Une main remplie d'Invocations sans moyen de les appeler est beaucoup moins rassurante, même si les illustrations sont adorables.

La liste complète illustrée vous attend pages 24 et 25. C'est une proposition du labo à essayer et à ajuster, pas un deck auquel on attribue les victoires d'un autre.

LE LABO / MODE D'EMPLOI

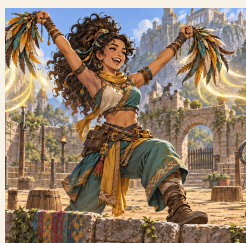
LE MOUTON N'EST PAS UN PLAN B.

Quelques séquences pour savoir quoi faire des 125 étoiles.



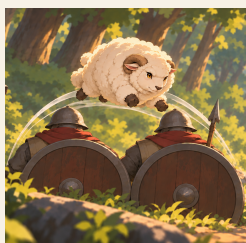
1. FAIRE ENTRER LE BON ANIMAL

Bénédictio Niv. 5 coûte 1 Fragment et appelle une Invocation de la Main ou du Deck, sans ajouter son coût d'Appel. Toudoux apporte 32 de Puissance ; Kui-Kui peut déjà attaquer directement. Choisissez selon la situation.



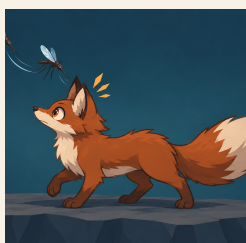
2. SOUTENIR LES BONS HÉROS

Cheerleader donne +10 aux Dompteurs : Ronkie passe à 35, mais Toudoux reste à 32. La Bave s'apprend sur un Dompteur ; son effet concerne **tous les héros Invocation**, pas seulement son porteur. Attaqués, Ronkie passe à 70 et Toudoux à 64, le temps de l'attaque. Attention : le texte inclut aussi les Invocations adverses !



3. OUVRIR LA ROUTE

Agilité Niv. 4 coûte 2 Fragments. Avec un Dompteur non Invocation en jeu, Toudoux peut attaquer directement ce tour. Son attaque coûte encore 2 : prévoyez au moins 4 Fragments pour la séquence.



4. GARDER LE RYTHME

Assaut de Moustiques réveille automatiquement l'Invocation équipée. Le réveil ne rembourse pas ses attaques : chaque nouvel assaut doit être payé. Frénésie aide à financer la suite, à partir de vos prochains débuts de tour.

LE POINT FAIBLE : protégez vos moyens d'Appel. Sans Bénédictio ni Mezuki, les Invocations en main patientent. Sauvetage sert à récupérer un moteur utile ; Big Bang reste votre unique grand ménage.

LA CARTE QU'ON NE REGARDE PAS

UNE BOMBE, PAS UN BIG BANG.

Bombe Niv. 2 : 15 utilisations dans 9 duels, soit environ 1 % des parties de la semaine.



LE MÉNAGE À PETITE ÉCHELLE

Quatre Fragments, c'est un vrai investissement. Face à un héros énorme et isolé, on comprend qu'elle ne soit pas le premier choix. Mais contre un terrain rempli de petits, son passage peut changer beaucoup de choses.

Son travail : réduire de 5 la Puissance des héros adverses, puis tuer les héros à 0. Les petits tombent ; les gros deviennent plus faciles à dépasser. Elle ne rase pas automatiquement tout le plateau.

TROIS FAÇONS DE LUI TROUVER UNE PLACE

Contre les nuées : les Étincelles et petits Golems sans bonus ne résistent pas à la réduction.

Pour préparer un combat : un Drake à 21 descend à 16 ; un héros à 18 peut alors le dépasser.

La mini-combo : apprise par un héros Feu, Flamèche retire d'abord 5 à une cible à 10 ; Bombe retire les 5 restants tout en affaiblissant ses voisines.

ATTENTION : la destruction des héros à 0 concerne aussi les vôtres. Regardez votre propre terrain avant d'allumer la mèche !

Verdict de Skydrop : « Petite explosion, grandes économies de coups. »

LE DUEL SOUS LA LOUPE

SIX PV. ET TOUJOURS DEBOUT.

WPC Championship #2, le 4 octobre : Shard contre Katsun. Accrochez-vous aux accoudoirs.

**TOUR 20 - KATSUN FRAPPE À 72 !**

Altor et Requin partent ensemble. Shard encaisse, et le compteur s'arrête à SIX PV. Six ! Katsun en a encore 37. À ce stade, le moindre passage peut suffire... mais Shard est toujours dans la partie.

TOURS 21 ET 22 - TOUT EXPLOSE

Katsun répond avec Big Bang : onze héros disparaissent. Au tour suivant, Shard sort le sien pour éliminer le seul héros présent. Plus question de compter sur une armée installée : il faut reconstruire, et vite.

TOURS 23 À 26 - LE RETOUR MÈTRE PAR MÈTRE

La Coursière grignote 8 PV. Puis elle repart avec la Loutre pour 22 : Katsun n'a plus que 7 PV ! Au tour 26, Shard trouve encore un Big Bang, trois héros tombent. Les deux joueurs sont à portée de la moindre menace.

TOUR 27 - LE REQUIN FERME LE DOSSIER

Requin de Cristal attaque directement pour 22. C'est fini : Shard remporte la manche après avoir survécu à six PV. Katsun gagnera pourtant leur série, deux manches à une. Une victoire arrachée peut être magnifique, même dans une rencontre perdue.

À retenir : après un grand nettoyage, une menace simple peut suffire. Ce duel précède la limitation de Big Bang à un exemplaire : aujourd'hui, votre seule copie doit être choisie avec encore plus de soin.

LES STARS DES PODIUMS

LE CIRCUIT NE DORT PAS.

Six tournois terminés et 47 duels de tournoi pendant la semaine.

TOURNOI	VAINQUEUR	DEUXIÈME
Tournoi de xarkow	R41NB0W_D4RK	Mils
WPC Championship #2	R41NB0W_D4RK	Katsun
Tournoi du Samedi #1	R41NB0W_D4RK	Katsun
Tournoi du Dimanche #2	R41NB0W_D4RK	Mils
Tournoi de la Banlist 1	R41NB0W_D4RK	Hadrian
L'activité du Mercredi #2	Katsun	Mils

HADRIAN ENTRE DANS LE CADRE.

R41NB0W_D4RK remporte cinq des six rendez-vous. Pour le projecteur de la semaine, regardons donc la deuxième marche du **Tournoi de la Banlist 1** : Hadrian, 4 points, deux duels gagnés et deux perdus.

Ses 71 duels hebdomadaires racontent un joueur qui prend le temps de s'installer : 30 victoires, 41 défaites, et un podium à ajouter au carnet. Son duo le plus fréquent, Mulot + Étincelle, attaque ensemble 73 fois. Le circuit ne se résume pas aux gens déjà tout en haut.

GUERRES DE GUILDES

SERRAH GARDE LA COURONNE.

Classement officiel sur 30 jours. Les affrontements de la semaine ont leur propre bilan ci-dessous.

POINTS / ÉVOLUTION DEPUIS LE N°4

	1	Royaume de Serrah 1 385 victoires / 395 défaites	12,60 +3,26 %
	2	Confrérie de Léa 555 victoires / 271 défaites	7,87 -1,10 %
	3	Le Monde de Tsukikage 375 victoires / 180 défaites	5,35 -1,10 %
	4	Gojo Clan 603 victoires / 301 défaites	3,47 +0,08 %
	5	Captcha Failure 803 victoires / 2 574 défaites	1,53 +6,35 %

Personne ne change de place, mais les points bougent ! Captcha Failure signe la plus forte progression relative. Serrah consolide sa première place, tandis que la Confrérie de Léa et Tsukikage cèdent un peu de terrain. Gojo reste presque stable.

CETTE SEMAINE	V / D
Royaume de Serrah	441 / 128
Confrérie de Léa	91 / 66
Le Monde de Tsukikage	55 / 34
Gojo Clan	85 / 29
Captcha Failure	229 / 644

LA BOURSE DE SERRAH / LES OFFRES

LES ÉTIQUETTES QUI PIQUENT.

Les dix cartes aux offres les plus chères de la semaine. Seulement En vente ou Vendue.

CARTE	PIÈCES	FINITION	ÉTAT
1. Serrapha, Roi Impliqué	3 896	Holo	Vendue
2. Busuta, Reine Impliquée	2 038	Normale	Vendue
3. Siris, le Cobra Divin	2 038	Normale	Vendue
4. Soif d'Avidité - Niv. 6	2 037	Normale	Vendue
5. Entraînement au Feu - Niv. 2	1 325	Holo	En vente
6. Soif d'Avidité - Niv. 5	1 316	Holo	Vendue
7. Renard Flamboyant	1 100	Holo	En vente
8. Sacrifice - Niv. 3	1 028	Normale	Vendue
9. Fouilles - Niv. 2	971	Holo	En vente
10. Armure en Cuir Princier	952	Holo	En vente



Serrapha signe l'étiquette record à **3 896 pièces**. Busuta et Siris suivent à 2 038 pièces. Les souverains attirent les grosses bourses, mais le prix d'une offre raconte une transaction précise, pas le tarif obligatoire de tous les exemplaires.

LA BOURSE DE SERRAH / LES PLUS RECHERCHÉES

CE QUI CHANGE LE PLUS DE MAINS.

Les dix cartes les plus achetées, classées par nombre d'exemplaires vendus.

CARTE	VENDUES	PRIX MOYEN	DE... À...
1. Assaut de Lumière - Niv. 1	28	56	56-56
2. Entraînement au Feu - Niv. 4	28	43	43-43
3. Serrapha, Roi Impliqué	27	2 176	2 038-3 896
4. Ancienne Pierre de Renvoi Magique - Niv. 1	27	49	40-56
5. Hanneton Doré	26	56	56-56
6. Gnetteuse du Ressac	26	56	55-56
7. Bombe Nucléaire - Niv. 1	25	56	55-56
8. Busuta, Reine Impliquée	24	2 038	2 038-2 038
9. Assaut d'Air - Niv. 1	24	56	55-56
10. Bombe Nucléaire - Niv. 2	23	81	80-81

Assaut de Lumière Niv. 1 et Entraînement au Feu Niv. 4 : 28 ventes chacun. Deux cartes aux rôles différents, un même nombre d'exemplaires écoulés. Serrapha suit avec 27, malgré un ticket d'entrée autrement plus salé.

Pour acheter malin : regardez le niveau et la finition, puis votre besoin réel. Une carte très vendue ne mérite pas automatiquement une place dans votre deck.

LA BOURSE DE SERRAH / LES GROS REVENUS

LES COURONNES VALENT DE L'OR.

Les cartes qui ont cumulé le plus de pièces dépensées par leurs acheteurs cette semaine.

CARTE	PIÈCES AU TOTAL	EXEMPLAIRES
1. Serrapha, Roi Impliqué	58 742	27
2. Busuta, Reine Impliquée	48 912	24
3. Siris, le Cobra Divin	38 722	19
4. Soif d'Avidité - Niv. 6	22 215	10
5. Soif d'Avidité - Niv. 5	12 504	11
6. Sauvetage - Niv. 5	7 567	11
7. Soin - Niv. 5	6 201	9
8. Frénésie - Niv. 5	5 512	8
9. Poste-Frontière - Niv. 2	4 892	6
10. Renard Flamboyant	4 419	5

Serrapha : 58 742 pièces. Busuta suit avec 48 912, puis Siris avec 38 722. À eux trois, ils concentrent près de 44 % des pièces dépensées dans les ventes de la semaine.

331 115

PIÈCES DÉPENSÉES

1 904

CARTES VENDUES

LA BOURSE DE SERRAH / LES VENDEURS

QUI A REMPLI SA BOURSE ?

Les pièces créditées aux vendeurs après les ventes de la semaine, avant les frais de mise en vente.

VENDEUR	CARTES	PIÈCES REÇUES
R41NB0W_D4RK	1506	294 260
Hadrian	345	19 338
Shard	7	10 003
PandaNesthesia	3	7 315
xarkow	43	2 321

R41NBOW_D4RK TIENT LA CAISSE.

1 506 cartes vendues et 294 260 pièces reçues. Serrapha et Busuta représentent ses deux plus gros postes de ventes. À ce rythme, il va falloir une deuxième caisse... et probablement quelqu'un pour compter les pièces.

Hadrian suit avec 345 cartes vendues. Shard, PandaNesthesia et xarkow complètent le tableau. Tout le monde ne joue pas sur les mêmes volumes : quelques belles cartes peuvent aussi remplir une petite bourse.

Les frais de mise en vente associés à ces ventes totalisent 17 351 pièces. Une recette n'est pas un bénéfice : les cartes avaient aussi un coût d'acquisition. Et côté achats, Mils a pris 1 645 des 1 904 exemplaires vendus.

LE COURRIER DU RENARD

TOUDOUX PEUT PASSER TOUT DROIT ?

La question de la rédaction : « Comment faire attaquer directement mon mouton ? »



OUI, AVEC LA BONNE PORTE OUVERTE.

Toudoux ne peut pas attaquer directement, **sauf par un effet**. Agilité par Nature fournit précisément cette exception pour le tour. Mais elle exige un Dompteur non Invocation sur votre terrain : Mezuki, Dompteur de la Résistance convient.

Kui-Kui tout seul ne suffit pas à cette condition. Il est bien Dompteur, mais aussi Invocation. Gardez votre vrai Dompteur en jeu, activez Agilité, puis payez normalement l'attaque de Toudoux. Au Niv. 4, comptez 2 Fragments pour l'Atout et 2 pour l'attaque.

Le réflexe du Renard : lire aussi les mots entre parenthèses et les exceptions. Un « sauf par un effet » peut ouvrir tout un plan de jeu.

LE CARNET DU JOUEUR

TROIS HABITUDES À EMPORTER.

On referme les chiffres. On garde ce qui peut aider au prochain duel.

01 COMPTER LE TOUR ENTIER

Un héros peut être abordable à l'Appel et ruineux à l'attaque. Avant de poser votre pièce maîtresse, additionnez ce que vous voulez encore faire : attaquer, activer, répondre. Les étoiles ne paient pas ces Fragments à votre place.

02 REGARDER LA CARTE QUI SOUTIENT

Face à Busuta ou une Cheerleader, ne comptez pas seulement les petits héros devant vous. Le soutien change leurs combats. Posez-vous la question : quelle élimination enlève le plus de pression au terrain adverse ?

03 CONSTRUIRE UN VRAI DÉPART

Les mains conservées de la semaine ont presque toutes un petit Appel. Ce n'est pas une recette automatique, mais un excellent contrôle : votre première action doit rendre la deuxième possible, pas vous laisser attendre sans défense.

Défi de la semaine : jouez quelques parties avec la ménagerie, puis notez une main que vous auriez dû rejeter et un tour où vous avez dépensé trop tôt. Ce sont deux pistes très concrètes pour améliorer la liste.

VOTRE TABLE DE CONSTRUCTION / HÉROS

LA MÉNAGERIE PREND LE POUVOIR

40 cartes, 125 étoiles. Chaque pastille indique le nombre d'exemplaires à mettre dans votre deck.



K-45

Mezuki, Dompteur de la
Résistance



R-31

Cheerleader du Dompteur



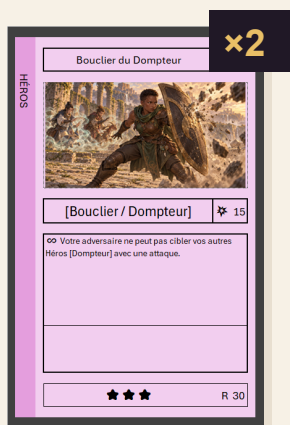
M-55

Tacticien du Dompteur



W-51

Alchimiste du Dompteur



R-30

Bouclier du Dompteur



P-77

Mezuki, l'Apprenti Alchimiste



I-62

Toudoux, le Mouton



I-63

Kui-Kui, le Poussin



I-65

Ronkie, le Sanglier

VOTRE TABLE DE CONSTRUCTION / ATOUTS, TECHNIQUES ET TERRAIN

LA MÉNAGERIE PREND LE POUVOIR

40 cartes, 125 étoiles. Chaque pastille indique le nombre d'exemplaires à mettre dans votre deck.



AJ-06

Bénédiction de la Nature - Niv. 5



AA-05

Bave du Crapaud - Niv. 5



AG-15

Agilité par Nature - Niv. 4



AJ-07

Assaut de Moustiques - Niv. 5



A-00

Soif d'Avidité - Niv. 6



B-08

Sauvetage - Niv. 5



B-07

Frénésie - Niv. 5



H-06

Big Bang - Niv. 5



A-20

Poste-Frontière - Niv. 3

LA PLUME DE SKYDROP / LE MOT DE LA FIN

LES PLUMES, ÇA REPOUSSE.

Les PV aussi, parfois. Demandez au Phénix.



Cette semaine, j'ai vu deux escargots abattre un dragon, un joueur gagner après être tombé à six PV, et un mouton réclamer une place en couverture. J'ai donc décidé de ne plus poser la moindre question sur la sécurité de mon métier.

Merci à celles et ceux qui jouent, partagent leurs decks, tentent des idées bizarres et reviennent après une défaite. Merci aussi aux vendeurs, aux guildes, aux joueurs de tournoi et à Mils, qui continue de dire oui quand on lui propose « juste un petit duel ».

Bonne chance dans l'Arène, amusez-vous avec vos 125 étoiles... et rendez-vous la semaine prochaine !

Skydrop Quillfeather