LE MAGAZINE DE LA COMMUNAUTÉ

Nº 06 / 15 OCTOBRE 2026

LA GAZETTE DE WARRAFF



ATTENTION AUX DRAGONS !

Le deck de Dashie sort les griffes.
Les petits héros frappent toujours aussi fort.
Et notre labo prend l'eau… volontairement.

895 DUELS • LE CAC DES CARTES • LES SEPT SOURCES

Par Skydrop Quillfeather

ÉDITO & SOMMAIRE

ELLE AVAIT PRÉVENU.

La semaine du 8 au 15 octobre 2026, racontée depuis le bord de l'Arène.

895
DUELS TERMINÉS

196 / 204
LE DECK DRAGON GAGNE

3 338
VENTES CONCLUES

Salut les duellistes !

« J'espère que mon deck Dragon sera la vedette la semaine prochaine. » Dashie avait laissé cette petite phrase à la rédaction. Quelques centaines de duels plus tard, difficile de faire semblant de ne pas l'avoir entendue.

Alors oui : les Dragons ont la couverture. Mais regardez bien derrière leurs ailes. Il y a des Esprits qui assurent la relève, des Phénix qui rendent des PV et des petits héros dont les baffes n'ont plus rien de petit.

On ira aussi faire les comptes au marché, retrouver les guildes et tester une nouvelle équipe Eau. Sortez une serviette : au labo, les Sept Sources débordent.

Bonne lecture !
Skydrop Quillfeather

AU FIL DES PAGES

03 Ce qui change dans vos decks
04-07 Cartes, combo et mulligan
08 Dashie mène, je m'accroche
09-11 Les Dragons sous la loupe
12-13 Le labo : les Sept Sources
14 La carte qu'on ne regarde pas
15-16 Duel et stars des Podiums
17 Les guerres de guildes
18-21 La Bourse de Serrah
22-23 Nouveau : le CAC des cartes
24-25 Départ, finish et courrier
26-27 Votre table de construction
28 Le mot de la fin

LES RÈGLES DU MOMENT

AVANT DE MÉLANGER…

Un petit contrôle du deck évite une grande grimace au moment de jouer.

125

ÉTOILES MAXIMUM EN STANDARD

Le plafond reste à 125 étoiles. Le labo de ce numéro en utilise **122** : assez pour donner de beaux outils à nos héros, sans alourdir la liste juste pour remplir les trois dernières.

LES LIMITES À GARDER SOUS LA MAIN

EXEMPLAIRES MAX.	CARTES
0	Fouilles
1	Big Bang ; Pavot du Sommeil Éternel ; Léa, Esprit des Tempêtes Boréales
2	Soif d’Avidité ; Sauvetage ; Altor, Héros de Feu ; Bombe Nucléaire

LES NOUVEAUTÉS DU 11 OCTOBRE

Léa est limitée à un exemplaire, Altor à deux, et Bombe Nucléaire à deux. Si votre liste a quelques jours de bouteille, vérifiez ces trois noms avant de repartir.

LE BON RÉFLEXE

Les limites d’une famille comptent ensemble ses différents niveaux. Une Soif Niv. 5 et une Soif Niv. 6 occupent déjà vos deux places. Et notre labo est une proposition Standard : pour un tournoi, vérifiez aussi les extensions autorisées.

LES CINQ INCONTOURNABLES / 1

LE DRAKE PREND LA TÊTE.

Les cartes les plus jouées de la semaine, et ce qu'on peut apprendre d'elles.



01 Drake Écarlate

1 153 UTILISATIONS / 607 DUELS

21 de Puissance, 3 Fragments à l'Appel, 2 à l'attaque. Il ne vous promet pas une usine à effets : il pose une vraie menace à un coût facile à prévoir. Gardez ces 2 Fragments d'attaque en tête avant de dépenser le reste.



02 Soif d'Avidité

1 019 UTILISATIONS / 593 DUELS

Trois cartes de plus en main, c'est davantage de choix pour construire le tour. Au Niv. 6, l'activation ne coûte rien. Mais la pioche n'est pas une défense : cherchez ensuite de quoi occuper le terrain ou répondre à l'adversaire.



03 Étincelle Vagabonde

885 UTILISATIONS / 509 DUELS

Appel gratuit, attaque gratuite, 2 de Puissance. Elle complète un groupe sans toucher à vos Fragments. Avec deux Busuta en soutien, son attaque grimpe à 22 : la petite étincelle sait toujours mettre le feu.

LES CINQ INCONTOURNABLES / 2

REVENIR. PUIS FRAPPER.

Le soutien qui reconstruit, le héros qui tient sa place.



04 Sauvetage

714 UTILISATIONS / 511 DUELS

La défausse devient une réserve de renforts. Ramener une Busuta ou un gros Dragon peut recréer une menace immédiatement. Au Niv. 5, le retour coûte 1 Fragment ; gardez aussi de quoi attaquer avec le héros relevé.



05 Chevalier des Cendres

669 UTILISATIONS / 424 DUELS

17 de Puissance pour un Appel à 2 Fragments : voilà un corps qui arrive tôt. Son attaque coûte 3, en revanche. Poser un défenseur et préparer une offensive sont deux dépenses différentes ; ce Chevalier rappelle de les compter séparément.

À retenir : ce top mesure ce qui a été joué. Pour votre deck, cherchez surtout ce qui vous manque : un départ, une réponse ou un moyen de revenir après une destruction.

LE COMBO DE LA SEMAINE

DEUX DRAGONS, UN PLAN.

Dinasty + Dragor : 202 attaques en duo ou en groupe, dans 157 duels.



50 de Puissance de base, 5 Fragments pour attaquer ensemble. Dinasty apporte 25 pour une attaque à 2 ; Dragor, 25 pour une attaque à 3. Un duo simple à comprendre, assez lourd pour compter dans les groupes qui terminent les parties.

Leur entente a un autre intérêt : avec Dinasty allié, Dragor réduit de 1 le coût de votre prochain Atout, une fois par tour. Ce Fragment économisé peut servir à compléter l'offensive. En échange, ces Dragons ferment l'accès aux Techniques Lumière de vos héros.

Essayez de préparer l'Atout et l'attaque dans le même budget. Et ne confondez pas les familles : un Atout Lumière comme Sauvetage n'est pas une Technique Lumière !

MULLIGAN : GARDER OU REFAIRE ?

UNE MAIN DOIT POUVOIR JOUER.

Drake peut être excellent dans votre deck… et encombrant dans votre première main.

LES MAINS RENVOYÉES

CARTE	PRÉSENCE
Drake Écarlate	27,3 %
Lion de l’Aube	16,8 %
Dragor, Roi de l’Ancre	15,8 %
Chimère Nocturne	15,8 %
Wyverne des Hautes-Cimes	15,3 %

LES MAINS CONSERVÉES

CARTE	PRÉSENCE
Drake Écarlate	18,9 %
Phénix de Feu	18,7 %
Soif d'Avidité	18,6 %
Étincelle Vagabonde	17,6 %
Frénésie	13,2 %

Sur les **1 094 mains renvoyées**, aucune ne contenait de héros à appeler pour 0 ou 1 Fragment. C’est le problème le plus visible : beaucoup de promesses pour plus tard, mais pas de petit départ. Parmi les mains gardées, près de huit sur dix en avaient un.

La carte seule ne décide donc pas du mulligan. **Drake + une première action abordable** peut préparer une belle suite. Drake entouré d’autres cartes coûteuses peut vous faire attendre. Phénix, très présent dans les mains gardées, s’appelle gratuitement mais réclame 6 Fragments pour attaquer : ne lui demandez pas de mener le premier assaut.

La question à vous poser : « Avec cette main, que puis-je réellement faire au premier tour, puis au suivant ? »

LES JOUEURS DE LA SEMAINE

DASHIE MÈNE LA DANSE.

286 victoires en 319 duels : 89,7 %. Le meilleur bilan parmi les joueurs à au moins 20 duels.

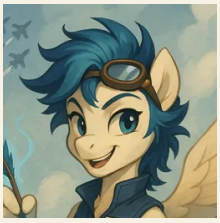


SES TROIS DUOS FAVORIS

1. Mulot de Scorie + Étincelle Vagabonde - 161 attaques

2. Dinasty, Maître du Tribal + Dragor, Roi de l'Ancre - 106 attaques

3. Dinasty, Maître du Tribal + Drake Écarlate - 96 attaques



MON PETIT TOUR SUR LE PODIUM

MOI, SKYDROP QUILLFEATHER

253 victoires sur 347 duels, soit 72,9 %. Eh oui, c'est moi ! Derrière Dashie et Rena, je décroche la troisième place au taux de victoire parmi les joueurs à au moins 20 duels. Quand je pose ma plume, je prends les cartes. La rédaction décline toute responsabilité pour les plumes retrouvées sur le terrain.

Mon duo le plus fréquent : **Chimère Nocturne + Dinasty**, réunis dans 147 attaques. J'ai beaucoup joué les variantes Esprits cette semaine. Le conseil que j'en retiens : préparer le prochain héros avant de perdre celui qui tient le terrain. Mais un Esprit ne fournit un relais que s'il reste une cible du bon type dans le deck.

Et Mils ? Toujours dans les comptes : 605 duels joués cette semaine. Ses rencontres font partie de la vie de l'Arène, pas d'un tiroir qu'on ferme avant de compter.

LES DECKS DE LA COMMU

LE PLUS BADD ASSS ?

Cette semaine, il a des ailes, des écailles et un nom qui ne fait pas dans la discrétion.



TU VEUX VOIR MON GROS DRAGON ?

196 victoires en 204 duels : 96,1 %. La composition principale du deck de Dashie fait un sacré passage. Son pilote compte beaucoup : Dashie signe 195 victoires en 199 sorties avec cette liste ; Mils, une sur cinq. Copier les cartes ne remplace pas les bons choix.

LISTE	VICTOIRES / DUELS	RÉUSSITE
Le gros Dragon de Dashie	196 / 204	96,1 %
Esprits - variante la plus jouée	64 / 73	87,7 %
Carquois (copie)	80 / 103	77,7 %
Léa et le Renard	37 / 60	61,7 %
Léa et Reine	17 / 18	94,4 %

Léa et Reine impressionne aussi : 17 victoires en 18 duels. Une très belle petite série, à suivre quand la liste aura davantage joué.

ZOOM SUR / LE DECK DRAGON

LES AILES CACHENT LA MÉCANIQUE.

Ce qui rend le deck dangereux, ce n’est pas seulement la taille de ses dragons.



01 / LA RELÈVE

Esprit du Dragon appelle un Dragon depuis le deck lorsqu’il meurt, sans payer son Appel. Esprit du Feu et Esprit de la Chimère ouvrent d’autres portes. Gardez des cibles dans le deck : une chaîne dont le dernier maillon est déjà sorti ne mène nulle part.



02 / LA SURVIE

Le Phénix s’appelle pour 0 et rend 25 PV à sa mort. Il peut gagner le temps nécessaire pour repartir. Ne confondez pas son rôle avec celui d’un petit attaquant : payer 6 pour ses 10 de Puissance est une tout autre affaire.



03 / LE MÉNAGE

Bombe Nucléaire retire 20 de Puissance aux héros adverses, 10 aux vôtres, puis tue ceux à zéro. Flèche Explosive exige un héros adverse à 13 ou moins et détruit tous ses héros. Vérifiez la condition après la Bombe : si elle ne laisse que de gros survivants, la Flèche ne s’active pas.



04 / LES PETITS CROCS

Busuta ajoute 10 dégâts par héros attaquant. Avec deux Reines, Étincelle et Mulot peuvent attaquer ensemble pour 44, sans payer de coût d’attaque. Les gros Dragons fixent l’attention ; les petits complètent le travail.

ZOOM SUR / UN TOUR QUI EXPLIQUE TOUT

22 DÉGÂTS. ZÉRO FRAGMENT.

Une Étincelle, deux Reines. Et soudain, les petites cartes prennent beaucoup de place.





2 + 10 + 10

DÉGÂTS DE L'ÉTINCELLE

0

FRAGMENT POUR SON ATTAQUE

Le 8 octobre, contre Mils, Dashie arrive au tour 11 avec une Busuta déjà en jeu. Une deuxième rejoint le terrain, puis Étincelle est appelée. Son attaque directe fait passer Mils de **96 à 74 PV**. Les deux Reines ont ajouté leurs bonus : ce n'est pas une Étincelle devenue mystérieusement géante.

C'est tout l'intérêt de ces héros gratuits : ils laissent les Fragments aux cartes qui installent le plan. Ce tour-là, l'attaque d'Étincelle ne dépense rien. **Attention toutefois : le bonus de dégâts n'augmente pas sa Puissance défensive.** Quand l'adversaire l'attaque, elle reste fragile.

Mon conseil : face à plusieurs petits héros, regardez d'abord les soutiens. Une Busuta laissée tranquille peut rendre chaque corps supplémentaire dangereux.

LE LABO / LA LISTE ORIGINALE

LES SEPT SOURCES DÉBORDENT.

40 cartes. 122 étoiles. Une nouvelle équipe Eau à essayer en Standard.



Cette fois, on range les Dompteurs. Le plan : installer plusieurs héros Eau, augmenter leur Puissance ensemble, puis profiter de chaque gain pour renforcer la Championne et alimenter la main avec la Bretteuse. **Plus votre terrain tient, plus une Marée de Puissance devient intéressante.**

UN DÉPART QUI NE RESTE PAS LES PIEDS DANS L'EAU

Trois Gouttes, trois Cartographes et trois Cheerleaders donnent neuf héros à appeler pour 0 ou 1 Fragment. Cherchez un départ abordable, puis un héros capable de tenir le terrain. Ne gardez pas trois gros soutiens en espérant que l'adversaire vous laisse les installer.

LES OUTILS QUI FONT LA DIFFÉRENCE

Le Porte-Étendard et Source des Eaux amplifient les gains. La Gardienne résiste mieux aux pertes de Puissance une fois à 30. La Cheerleader donne +10 aux héros Eau. Siris apporte une menace à 40 et peut bloquer l'attaque et les effets d'un héros ciblé.

LE LABO / COMMENT LE JOUER

UNE VAGUE EN APPELLE UNE AUTRE.

Le but n’est pas d’avoir toutes les pièces. C’est de tirer quelque chose de chaque étape.

1 / LE PETIT CALCUL QUI CHANGE LE TOUR

Avec un Porte-Étendard et Source des Eaux, Marée de Puissance donne +7 aux autres héros Eau : son +3, puis +2 de la Source et +2 du Porte-Étendard. Le Porte-Étendard ne se bonifie pas lui-même : il reçoit +5. Le coût de Marée Niv. 5 ? Un Fragment.

2 / LA BRETTEUSE PASSE LE CAP

Une Bretteuse à 20 monte à 27 avec cette Marée. Une seconde la porte à 34 : elle vous fait alors piocher une carte. Chaque nouveau gain qui la laisse à au moins 30 peut relancer sa pioche. La Championne, elle, gagne de la Puissance quand un autre héros Eau allié en gagne.

3 / GARDER UNE RÉPONSE

Assaut d’Eau Niv. 4 retire 10 de Puissance pour 2 Fragments d’activation et s’apprend à un héros Eau. Entraînement à l’Eau Niv. 4 renforce toute l’équipe jusqu’au réveil de son porteur. Soif renouvelle la main, Sauvetage ramène une pièce perdue. Big Bang Niv. 2 coûte 4 : réservez-le aux terrains qu’il faut vraiment remettre à zéro.

4 / CE QUI PEUT VOUS FAIRE BOIRE LA TASSE

Les soutiens et les Techniques demandent du temps. Une destruction générale peut casser votre installation ; ne videz pas votre main sans raison. La Cheerleader parle des héros Eau, sans dire « alliés » : un adversaire Eau peut aussi profiter du bonus. Et Siris coûte 5 à l’Appel puis 5 à l’activation : préparez son tour.

Le défi du labo : essayez la liste, puis surveillez vos débuts de partie et vos Fragments disponibles pour répondre. C’est une proposition à tester, pas un deck auquel on invente un palmarès.

LA CARTE QU'ON NE REGARDE PAS

SIRIS : LE COBRA QUI DIT STOP.

40 appels cette semaine. Moins de bruit que les Dragons, mais une vraie question à poser en face.



Siris affiche **40 de Puissance**, un Appel à 5 et une activation à 5. Son effet cible un héros et lui interdit d'attaquer ou d'activer ses effets. Il n'efface pas pour autant tous les effets passifs de la carte.

Pourquoi peut-il rester dans l'ombre ? Son coût offre une explication plausible : appeler puis activer réclame 10 Fragments. Une carte qui frappe plus vite est souvent plus facile à caser. Mais quand un héros adverse porte l'essentiel de l'offensive, le Cobra pose une vraie alternative à la destruction.

À ESSAYER AVEC…

Sauvetage Niv. 4 ramène Siris pour 2 Fragments s'il est mort ; son activation en demande encore 5. Dans le labo, Goutte et Cartographe aident à garder un départ abordable avant de financer ce contrôle. Siris est Égyptien / Divinité, pas Eau : il ne profite ni de la Cheerleader Eau ni de Marée de Puissance.

MON VERDICT

« Il ne règle pas toute l'Arène. Mais demander au plus gros héros d'en face de rester assis, ça mérite qu'on ouvre le panier. » C'est notre renfort de contrôle, indépendant des bonus Eau. Gardez le prix du venin en tête.

LE DUEL SOUS LA LOUPE

CINQ PV. PAS UN DE MOINS.

Dashie contre Shard, le 8 octobre. Un duel classé où le dernier Fragment compte.



TOUR 7-8 / LE TERRAIN PART EN FUMÉE

Shard avance : son Colosse abat Busuta, son Mulot tue le Phénix. Les 25 PV rendus par l'oiseau font respirer Dashie, qui remonte à 96. Réponse au tour suivant : Big Bang ! Cinq héros disparaissent. Dashie repioche, pose Drake et Mulot, puis envoie 23 dégâts. Le duel vient de changer de visage.

TOUR 9-10 / LA REINE REVIENT, LA FLÈCHE RÉPOND

Sauvetage ramène la Busuta de Shard. Elle frappe pour 40, puis un Alevin profite du soutien pour en ajouter 11. Dashie tombe à 45. Mais la Flèche Explosive nettoie trois héros adverses. L'Esprit de l'Animal ramène un Mulot ; Drake s'en charge. Dinasty et le Mulot de Dashie font ensuite descendre Shard à 50.

TOUR 11-12 / ON COMPTE JUSQU'AU BOUT

Une nouvelle Busuta chez Shard. Quarante dégâts. Dashie n'a plus que **5 PV** ! Au tour 12, Drake, Mulot et Dinasty foncent ensemble : 48. Shard tient encore, à 2 PV. Et voilà l'Esprit du Feu ! Dashie paie 2 pour l'appeler, 2 pour attaquer : les 12 dégâts ferment la partie. Victoire, au bord du vide.

À emporter : une grosse attaque n'est pas toujours la dernière. Avant de vous arrêter, comptez le petit Appel et l'attaque qu'il vous reste les moyens de payer.

LES STARS DES PODIUMS

DASHIE FAIT LA TOURNÉE.

Sept tournois achevés avec des duels joués cette semaine. Sept premières places pour Dashie.



Les Dragons ont fait parler d'eux dans l'Arène ; le nom de Dashie revient aussi tout en haut des podiums. Derrière elle, je retrouve régulièrement la deuxième marche. Je prépare déjà ma revanche !

RENDEZ-VOUS	PODIUM	DUELS
Tournoi de Skydrop Quillfeather	Dashie / Skydrop Quillfeather / Mils	6
Tournoi de la Banlist #2	Dashie / Skydrop Quillfeather / Mils	12
Tournoi du Dimanche #3	Dashie / Skydrop Quillfeather / Mils	11
Tournoi de Altor	Dashie / Skydrop Quillfeather / Katsun	29
Tournoi de Mils - 12/10	Dashie / Skydrop Quillfeather / Rena	19
Tournoi de Mils - 13/10	Dashie / Skydrop Quillfeather / Shard	14
L'activité du Mercredi #3	Dashie / Skydrop Quillfeather / Maître des Épreuves	14

Tournoi de Altor : 29 duels : Dashie prend la première place, je termine deuxième et Katsun complète le podium. C'est le rendez-vous le plus fourni de cette sélection. Le WPC #1 est encore en cours au bouclage : dix duels déjà, mais aucun vainqueur final à annoncer.

Le Tournoi du Samedi #2 n'a enregistré aucun duel : pas de couronne attribuée ici pour une compétition qui n'a pas été jouée.

GUERRES DE GUILDES

SERRAH GARDE LA COURONNE.

Classement officiel sur 30 jours. Évolution des points depuis le nº5.



1 **Royaume de Serrah** — 2 335 victoires / 689 défaites — **8,37** **-33,5 %**



2 **Le Monde de Tsukikage** — 341 victoires / 144 défaites — **5,14** **-4,0 %**



3 **Gojo Clan** — 683 victoires / 319 défaites — **3,40** **-1,9 %**



4 **Captcha Failure** — 923 victoires / 3 130 défaites — **1,03** **-32,7 %**

CETTE SEMAINE	VICTOIRES	DÉFAITES
Royaume de Serrah	373	79
Confrérie de Léa	242	109
Le Monde de Tsukikage	6	5
Gojo Clan	80	18
Captcha Failure	162	652

Tsukikage monte au deuxième rang, même si ses points reculent légèrement. La Confrérie de Léa n’apparaît plus dans le classement actuel. Une place gagnée et une hausse de points, ce n’est donc pas toujours la même histoire !

LA BOURSE DE SERRAH / LES OFFRES

LE RENARD AFFICHE SON PRIX.

Les dix offres les plus chères déposées cette semaine, encore en vente ou vendues.



11 403 pièces pour un Renard Flamboyant holo. C’est l’affiche la plus chère de notre sélection. Toutes les offres de ce top sont encore en vente : il s’agit de prix demandés, pas de sommes déjà encaissées.

CARTE	PIÈCES	FINITION
Renard Flamboyant	11 403	Holo
Soif d'Avidité - Niv. 6	10 060	Normale
Étincelle Vagabonde	9 550	Normale
Fouilles - Niv. 3	8 796	Holo
Drake Écarlate	5 898	Normale
Phénix de Feu	5 527	Normale
Apprenti Brasier	5 237	Normale
Altor, Héros de Feu	5 092	Holo
Colosse des Falaises	4 827	Normale
Petit Golem d’Argile	4 607	Normale

Fouilles peut encore avoir une valeur de collection ou d’échange. Son prix ne la remet pas dans un deck légal : la carte reste bannie.

LA BOURSE DE SERRAH / LES PLUS VENDUES

LE COBRA CHANGE DE MAIN.

Les cartes qui sont parties en plus grand nombre, toutes finitions réunies.

CARTE	EXEMPLAIRES	PRIX MOYEN
Siris, le Cobra Divin	44	65,9
Araignée de Suie	41	59,4
Assaut de Lumière - Niv. 2	38	52,3
Alliance d’une Reine Impliquée	38	50,8
Or Malfaisant - Niv. 1	38	35,2
Assaut des Ténèbres - Niv. 2	37	48,8
Assaut d'Air - Niv. 2	37	45,9
Marteau des Carrières	37	32,8
Assaut de Terre - Niv. 3	35	58,2
Duelliste du Tison	35	44,7

Siris arrive en tête avec 44 exemplaires vendus. L’Araignée de Suie suit avec 41. Voilà le volume réel des échanges ; le prix moyen permet de voir à quel niveau les affaires se sont conclues.

Le détail qui change la lecture : sur 3 338 ventes, 3 133 achats viennent du Maître des Épreuves, 204 de Mils… et un de moi. Ce top raconte donc surtout les achats de nos deux habitués, pas seulement les envies des joueurs.

LA BOURSE DE SERRAH / LES RECETTES

QUI RAMASSE LES PIÈCES ?

La somme des ventes conclues pour chaque carte, quel que soit le nombre d’exemplaires.

CARTE	PIÈCES VENDUES	EXEMPLAIRES
Esprit de la Bête	4 771	33
Poste-Frontière - Niv. 2	4 311	23
Soif d'Avidité - Niv. 5	4 080	5
Fanalier des Cratères	4 016	30
Entraînement au Feu - Niv. 4	3 561	23
Bombe - Niv. 1	3 296	29
Entraînement au Feu - Niv. 3	3 097	26
Ancienne Pierre de Renvoi Magique - Niv. 2	3 077	30
Alevin des Rosées	3 000	21
Poste-Frontière - Niv. 4	2 961	18

L’Esprit de la Bête mène avec 4 771 pièces. Poste-Frontière Niv. 2 suit à 4 311. Et Soif Niv. 5 monte sur le podium avec seulement cinq exemplaires : 4 080 pièces au total. Beaucoup vendre et vendre cher, ce sont bien deux chemins différents.

Au total, les acheteurs ont dépensé 186 332 pièces cette semaine à l’Hôtel des Ventes. Les niveaux restent séparés dans ces classements : une Soif Niv. 5 n’est pas une Soif Niv. 6.

LA BOURSE DE SERRAH / LES VENDEURS

LES POCHES BIEN REMPLIES.

Montant des ventes, avant frais. Ce n’est pas le bénéfice après le coût des cartes.

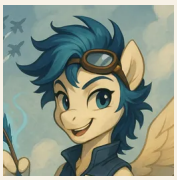


1. Dashie

788 cartes vendues

55 833

Sa plus grosse vente : Serrapha, Roi Impliqué - 2 018 pièces.



2. Skydrop Quillfeather

945 cartes vendues

48 287

Ma plus grosse vente : Soif d'Avidité - Niv. 5 - 815 pièces.

3. Hadrian

757 cartes vendues

42 795

Sa plus grosse vente : Soif d'Avidité - Niv. 5 - 816 pièces.



4. Shard

848 cartes vendues

39 417

Sa plus grosse vente : Entraînement au Feu - Niv. 4 - 231 pièces.

Dashie réalise le plus gros montant, mais je remporte la palme du nombre d’exemplaires vendus : **945 cartes** ! Hadrian et Shard complètent le tableau. Le marché offre plusieurs façons de faire tourner le coffre ; regardez les ventes conclues avant de prendre une simple annonce pour un prix garanti.

LE CAC DES CARTES / 1

LA PREMIÈRE COTATION.

Popularité officielle du jeu. Premier relevé : les évolutions commenceront au prochain numéro.

RANG	CARTE	COTE
1	Soif d'Avidité - Niv. 6	100,00
2	Étincelle Vagabonde	95,33
3	Drake Écarlate	58,88
4	Renard Flamboyant	57,77
5	Phénix de Feu	54,62
6	Apprenti Brasier	52,27
7	Colosse des Falaises	48,17
8	Petit Golem d'Argile	45,93
9	Lion de l'Aube	45,83
10	Fouilles - Niv. 3	43,83
11	Wyverne des Hautes-Cimes	40,40
12	Chimère Nocturne	39,99
13	Requin de Cristal	39,17
14	Frénésie - Niv. 3	35,07
15	Sauvetage - Niv. 3	32,41
16	Ombre Rampante	30,79
17	Brise Follette	30,48
18	Altor, Héros de Feu	25,90
19	Chevalier des Cendres	25,16
20	Coursière des Nuages	21,53

Soif Niv. 6 ouvre le bal à 100, Étincelle suit à 95,33, puis Drake à 58,88. Cette cote est la popularité affichée par le jeu : elle n'est ni un prix ni une promesse de victoire. Nous avons désormais notre premier point de comparaison.

LE CAC DES CARTES / 2

LES QUARANTE À SUIVRE.

Popularité officielle du jeu. Premier relevé : les évolutions commenceront au prochain numéro.

RANG	CARTE	COTE
21	Loutre des Rapides	21,14
22	Salamandre des Forges	20,30
23	Exécuteur du Voile	19,84
24	Poste-Frontière - Niv. 3	15,33
25	Goutte Éveillée	14,27
26	Alchimiste de la Flèche	13,59
27	Fouilles - Niv. 5	13,44
28	Dinasty, Maître du Tribal	13,44
29	Novice de l’Aurore	13,25
30	Cerf aux Bois Dorés	13,15
31	Luciole Bienveillante	13,05
32	Sentinelle Solaire	12,63
33	Mulot de Scorie	12,25
34	Soif d'Avidité - Niv. 2	11,94
35	FLèche Harcelante - Niv. 2	11,18
36	Flèche Aérodynamique - Niv. 2	10,92
37	Dragor, Roi de l’Ancre	10,76
38	Busuta, Reine Impliquée	10,53
39	Esprit du Feu	10,25
40	Flèche Enflamée - Niv. 2	10,21

Pas encore de flèches vertes ou rouges : ce numéro inaugure le suivi. La prochaine Gazette pourra montrer les mouvements. Et si Fouilles figure encore dans la liste, cela ne change pas son interdiction : la cote garde la trace de son activité.

BIEN COMMENCER / BIEN FINIR

SOIF OUVRE. DINASTY FERME.

Deux repères de la semaine, à adapter à ce que votre main et votre terrain permettent.



L'OUVERTURE LA PLUS FRÉQUENTE

164 PREMIERS JEUX

Soif Niv. 6 est la première carte jouée dans 164 débuts de partie. Trois cartes piochées sans payer de Fragment : excellent pour voir les choix avant de s'engager. Mais elle n'occupe pas le terrain. Apprenti Brasier suit avec 115 ouvertures, puis Étincelle avec 112.



LE PLUS PRÉSENT DANS LE COUP FINAL

315 ATTAQUES DÉCISIVES

Dinasty figure dans 315 attaques qui terminent une partie. Ses 25 de Puissance pour 2 Fragments à l'attaque expliquent pourquoi il se glisse bien dans un dernier groupe. Cela ne veut pas dire qu'il frappe seul : comptez tous les participants et leurs coûts.

Le meilleur finish est celui que vous pouvez payer et faire passer. Vérifiez les réponses adverses avant de dépenser tous vos Fragments ; une grosse Puissance imprimée ne garantit pas le dernier mot.

LE COURRIER DU RENARD

DRAGOR BLOQUE SAUVETAGE ?

La question de règles de la semaine : un mot change toute la réponse.







NON : ATOUT ET TECHNIQUE, ÇA COMPTE.

Dragor et Dinasty interdisent à vos héros d'apprendre ou d'activer des **Techniques Lumière**. Sauvetage est un **Atout**. Son type Lumière ne suffit donc pas à le bloquer. La catégorie de carte fait partie de la règle, autant que son élément.

Même réflexe pour le labo : Assaut d'Eau est une Technique qui ne s'apprend qu'à un héros Eau. On vérifie à la fois ce que l'on joue et qui peut l'utiliser. Avant de conclure qu'un effet bloque « toute la Lumière » ou « toutes les cartes Eau », relisez son nom de catégorie.

Le conseil du Renard : lisez dans l'ordre la condition, la cible, puis l'effet. Un seul de ces trois éléments peut rendre votre joli plan impossible… ou parfaitement légal.

VOTRE TABLE DE CONSTRUCTION / HÉROS

LES SEPT SOURCES DÉBORDENT.

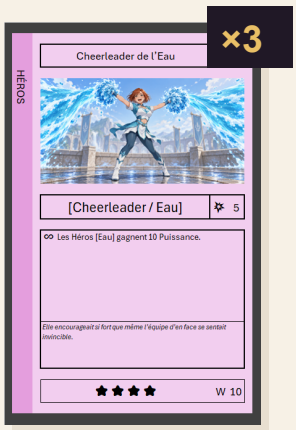
40 cartes, 122 étoiles. Les pastilles indiquent combien d'exemplaires ajouter au deck.



A-75
Goutte Éveillée



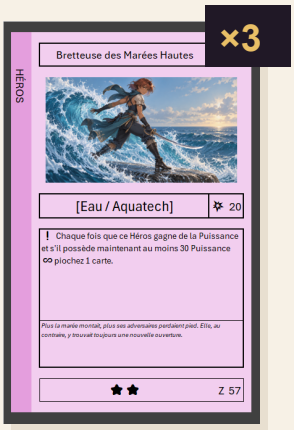
C-74
Cartographe des Marées



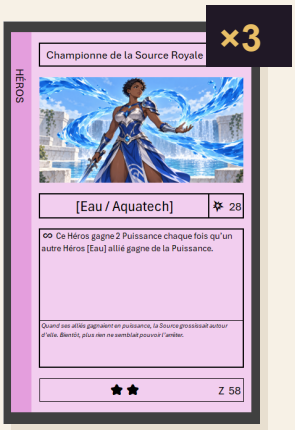
W-10
Cheerleader de l'Eau



Z-55
Gardienne des Sept Sources



Z-57
Bretteuse des Marées Hautes



Z-58
Championne de la Source Royale



Z-56
Porte-Étendard du Prince Bleu



A-79
Requin de Cristal



B-02
Siris, le Cobra Divin

VOTRE TABLE DE CONSTRUCTION / SOUTIENS

LES SEPT SOURCES DÉBORDENT.

40 cartes, 122 étoiles. Les pastilles indiquent combien d’exemplaires ajouter au deck.



AR-07
Marée de Puissance - Niv. 5



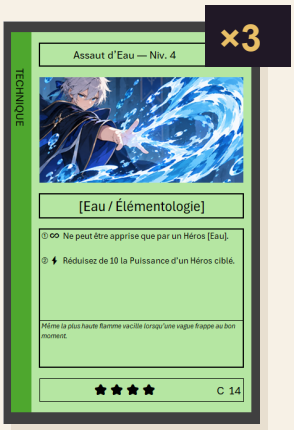
AL-13
Source des Eaux - Niv. 4



A-01
Soif d'Avidité - Niv. 5



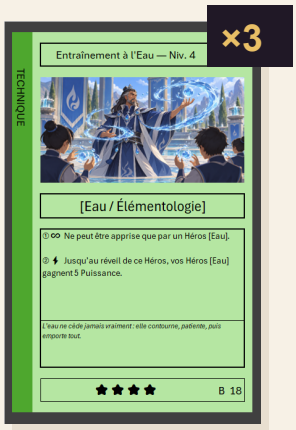
B-11
Sauvetage - Niv. 4



C-14
Assaut d’Eau - Niv. 4



C-58
Big Bang - Niv. 2

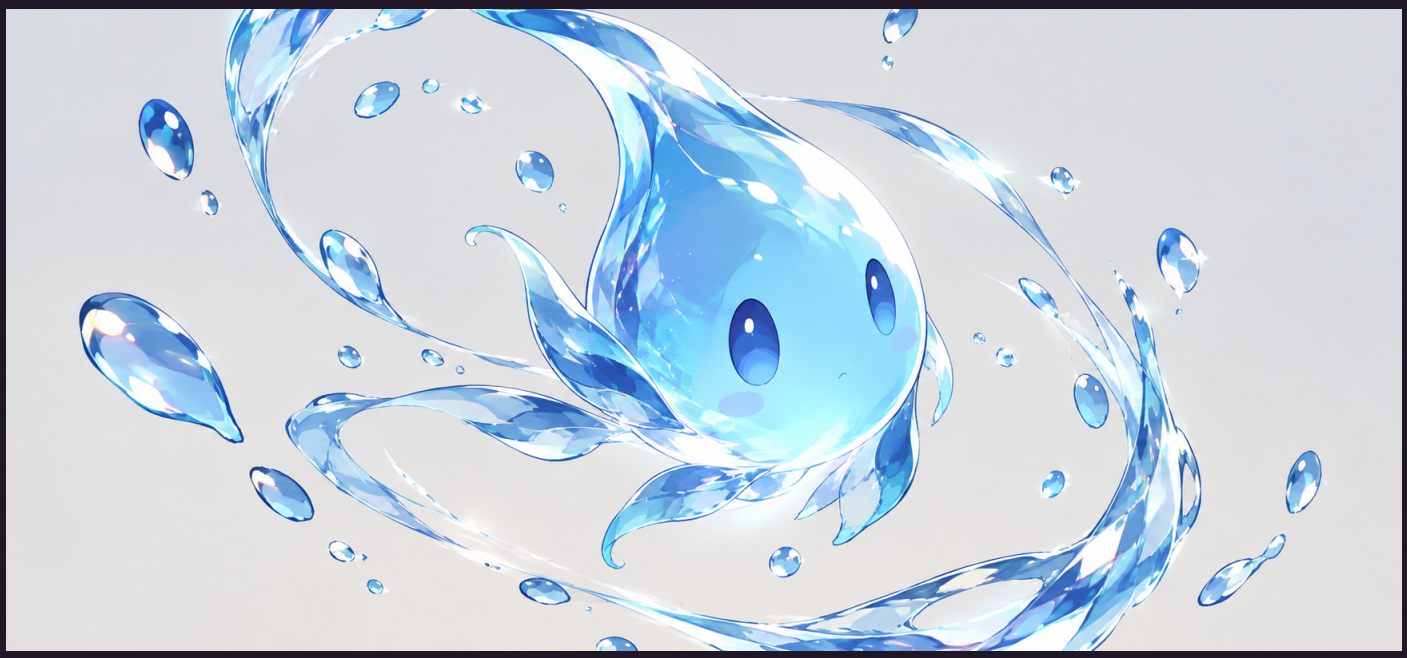


B-18
Entraînement à l'Eau - Niv. 4

LA PLUME DE SKYDROP / LE MOT DE LA FIN

ON REPLIE LES AILES.

Et on garde une serviette pour le labo.



Dashie voulait qu'on regarde son gros Dragon. Voilà : on l'a regardé. Avec 196 victoires pour sa liste principale, il aurait été difficile de le faire tenir dans la rubrique des petites annonces.

Pendant ce temps, une Étincelle frappe pour 22 sans dépenser un Fragment, le Cobra devient une vedette du marché, et je propose de confier notre prochain deck à une Goutte. Tout va très bien à la rédaction.

Merci de jouer, de partager vos listes, de tenter les coups bizarres et de nous raconter ce qui mérite une page. Merci aux lecteurs, aux guildes, aux vendeurs et aux adversaires qui remettent les cartes après une défaite.

Bonne chance dans l'Arène, prenez soin de vos Fragments… et à la semaine prochaine !

Skydrop Quillfeather