BONSOIR TOUT LE MONDE

Si vous lisez ceci, c'est que vous êtes intéressé par… LE TOURNOI DRAFT MAGIC DE BELLECOUR

Ça va être un grand moment. Un moment entre étudiants et enseignants (sisi, ya des enseignants).

Malheureusement, ça ne sera pas pour tout de suite. Mais comme je me dis que vous voulez peut être quelques infos, et histoire que vous n'oubliez pas que ce tournoi va exister, voici les infos du moment.

Ce document contient un tas de choses que vous n'avez pas besoin de savoir, mais je les met quand même. Comme ça vous savez ce qui se passe, pourquoi ça se passe, et tout ça.

Je précise que ce document est très(très) exhaustif, notamment sur les techniques de draft et la dernière extension. Vous n'êtes pas obligé du tout de les lire. Mais si vous vous intéressez à Magic et que vous avez du temps devant vous, faites vous plaisir. Je vous recommande au moins de lire les deux premiers chapitres (la date et le prix).

LA DATE.

Le draft aura lieu le **19 Novembre**

« Mais pourquoi dans aussi longtemps ? Moi j'veux jouer maintenant ! »

Bah ouais mais j'fais les choses bien, et j'veux réserver l'école Bellecour ce soir-là entre 18h et minuit. Ouais. On fait les choses bien.

« Mais pourquoi tu fais ça ? Pourquoi que tu te compliques la vie ? »

Pour que tout le monde puisse jouer. Toutes sections confondues. Y compris les enseignants. Donc on fait ça le soir, comme les Friday night magic, c'est convivial et tout.

LE PRIX

Après maints calculs, j'en suis arrivé au prix suivant : 13€.

Pourquoi 13€ ? C'est une question un peu complexe, mais disons qu'elle vient de calculs savamment calculés à base :

- De prix de boîte de 36 boosters. (pour un draft, faut des boosters)
- De prix de boosters par pack de 10
- De prix des prix (les cadeaux pour les gagnants quoi)
- De s'assurer que même si on se retrouve avec un nombre pourri de joueurs (genre 13, c'est le pire, j'expliquerai pas pourquoi), on puisse quand même avoir ce qu'il faut.
- Des frais d'envois du tout

  Et voilà.

« Qu'est-ce qu'y aura parmi les prix ? »

Dans l'ordre du plus probable au très peu probable, dépendant du nombre de gens qui participent :

- Des boosters, avec un d'offert garanti à tous les participants (donc un total de 4 boosters minimum dont les 3 du draft). Les meilleurs auront plus de boosters.
- Des protèges-cartes.
- Des box.
- Un tapis de jeu.
- Une figurine pop magic the gathering.

De plus, tous les joueurs gardent les cartes qu'ils ont draftés. **Il n'y a pas de redistribution** à la fin du draft.

Autre détail important : Dès que je lancerai l'inscription, **il sera obligatoire de me donner l'argent avant la fin de la semaine précédant celle du draft** (donc jusqu'au vendredi 13 nov) **pour que je puisse faire les commandes. Des préventes seront organisées.**

Les initiations / Mises à jour/ Mises à niveau

Tout au long de la semaine entre le 9 et le 18 novembre inclus, je mettrai en place des séances spéciales, qui serviront à :

- Initier à magic pour ceux qui ne connaissent pas.
- Initier au draft et aux différentes techniques de draft.
- Mettre à jour sur les dernières règles, les derniers mots-clés et les spécificités de la dernière extension, celle qu'on va utiliser pour le draft : La bataille de Zendikar.

Ceci a pour but de permettre à tous les participants d'êtres au courant du fonctionnement du tournoi.

Je posterai les horaires précis dans la semaine dès que j'aurai mon emploi du temps de Novembre.

Cependant, vous pouvez déjà vous intéresser dès maintenant à ces choses, et c'est ce dont parlent les chapitres suivants :

Tout d'abord, un petit lien que j'aime particulièrement pour m'entrainer au draft : MTG mirror : http://mtgmirror.com/#/ dans le draft simulator, des IA selectionnent des cartes et vous pouvez pondre un deck et tester des mains. Très utile pour découvrir la dernière extension et le draft. Par contre, c'est en anglais.

Explications sur le draft et différentes techniques de draft.

Tout d'abord, qu'est-ce qu'un draft ?

Un draft, c'est un truc génial. C'est clairement l'un des aspects les plus intéressants du jeu de cartes Magic the Gathering du point de vue de son design, et aussi une justification logique de l'existence des boosters.

Le principe de base d'un draft est très simple : Chaque joueur se place sur une table avec d'autres joueurs, généralement par groupes de 8, prend un booster composé de 15 cartes, l'ouvre, met de côté le carton publicitaire inutile et le terrain, choisit une carte parmi les 14, puis passe le reste de son booster à son voisin de gauche. Ce joueur reçoit donc aussi un paquet de 13 cartes de son voisin de droite, choisit une carte, puis passe le reste à son voisin de droite, et procède ainsi jusqu'à ce que les 14 cartes soient draftés, c'est-à-dire prises par des joueurs.

Une fois le premier booster fini, chaque joueur prend un deuxième booster, et procède de même mais en donnant cette fois le paquet au joueur de droite.

Une fois le deuxième booster fini, chaque joueur prend le dernier booster, et passe cette fois à gauche, comme la première fois.

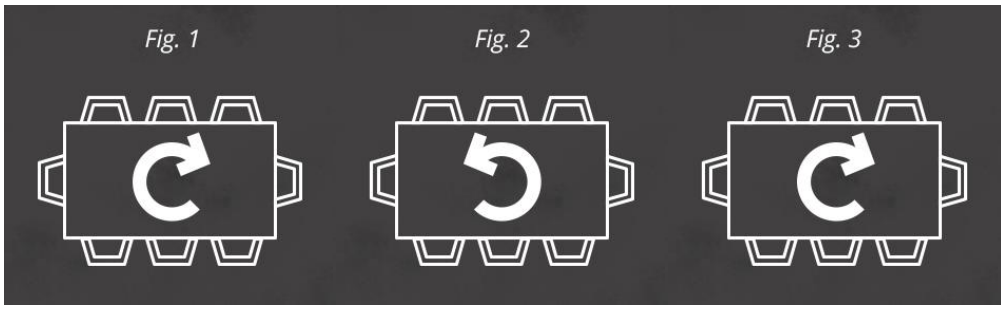


Schéma du processus

Au final, chaque joueur se retrouve avec un total de 42 cartes. A partir de ces 42 cartes, chaque joueur a un temps limité pour créer un deck de 40 cartes minimum composé d'autant de terrains de base qu'il souhaite. Ces terrains de base sont pris en dehors des cartes draftées.

De plus, contrairement à la règle du format construit qui oblige un deck de 60 cartes à ne pas avoir plus de 4 exemplaire de la même carte (hors terrains de base), il n'y a aucune limite de nombre de même carte dans un deck limité : Cela signifie que si vous réussissez à drafter 6 fois la même carte, vous pouvez avoir un deck avec 6 fois cette carte ! Retenez bien cela, car de nombreux combos dévastateurs peuvent en ressortir.

Je parle de limité et de construit, mais qu'est-ce que c'est que ces trucs ?

Ce sont les deux formats principaux de Magic, desquels découlent tous les autres formats. Je m'explique avec deux jolies colonnes :

Limité :

Le format limité, comme l'indique son nom, se base sur une limite imposée au joueur. Les deux formes principales du limité sont le draft, dont nous venons de parler, et le scellé, qui consiste à ouvrir 6 boosters et à créer un deck avec uniquement ces 6 boosters et des terrains de base.

Tous les decks de format limité sont formés de 40 cartes minimum et n'ont pas de limite quand au nombre d'exemplaires d'une même carte. Ces formats permettent de jouer à magic sans avoir de carte et permettent une bonne introduction dans une extension, notamment pour le format scellé.

Construit :

A l'inverse du format limité, le format construit est uniquement constitué de decks préconstruits par les joueurs participants. Selon le format, les decks varient entre un minimum de 60 cartes avec une limite de 4 exemplaires de la même carte(Standard, Modern, Vintage) et un minimum de 100 cartes avec une limite de 1 exemplaire par carte (Commander).

A part le Commander, les formats Standard, Modern et Vintage désignent juste les cartes autorisées et jouables. Par exemple, le format standard n'autorise que les trois derniers blocs d'extensions.

Dernier petit détail important : chaque Booster contient les cartes suivantes :
1 Rare, 3 Non communes, 9 Communes, 1 Terrain de Base, Une carte promo inutile (ou token).
Chaque rare a en moyenne une chance sur 8 d'être une mythique rare.
Chaque booster a en moyenne une chance sur 6 d'avoir une commune transformée en carte Foil (brillante), qui peut être au hasard un terrain de base, une commune, une non commune , une rare ou une mythique rare (avec les mêmes taux de chances qu'une carte de même rareté de base).
En draft, cela signifie que les cartes les plus rares sont en moins grand nombre que les communes, ce qui leur donne bien plus de valeur dans un deck.

Voilà, maintenant vous savez ce que c'est le draft. Mais savez-vous drafter ?

Si vous avez déjà drafté, dans ce cas-là je n'ai pas grand-chose à vous apprendre. Cependant, je pense que ce draft sera le premier (ou le premier depuis fort longtemps) pour de nombreux joueurs, et il est donc nécessaire d'expliquer comment bien drafter. Voici donc les meilleurs conseils que j'ai à donner :

1 Connaître l'extension.

Dans un jeu casual ou tout le monde joue avec son petit deck de toutes les extensions mélangées, il n'y a pas besoin de connaitre toutes les cartes pour s'amuser. Mais en draft, vous allez être limité à une seule extension, et donc à toutes les cartes y appartenant. Ces cartes ont été construites pour marcher ensemble, et ont une symbiose forte entre elles. Cependant, pour prendre profit de cette symbiose, il faut être capable de savoir quelles cartes fonctionnent bien avec lesquelles. Magic fonctionne par couleurs et par archétypes. Il est assez facile de savoir quel est le type de jeu général d'une couleur, mais savez-vous quels couleurs correspondent à quels archétypes et quels styles de jeu dans La bataille de zendikar ? Parfois, une rare ou une mythique rare est tellement forte qu'il est intéressant de construire tout son deck autour. Mais pour cela, il faut savoir quelles cartes fonctionnent avec la fameuse rare. Heureusement, plus loin dans ce doc je parle en long, en large et en travers de celle où l'on va jouer.

Un bel exemple de deux cartes qui marchent particulièrement bien ensembles.

2 Sauf exception, se limiter à deux couleurs

En voici une règle importante. Drafter est quelquechose d'assez intimidant la première fois. On ne sait pas trop quelle carte prendre. Je rejoins l'avis de tout le monde sur un point : Il faut drafter deux couleurs. Bien évidemment, drafter une couleur est quelquechose de génial, mais aussi de très difficile et très limitant : En ne prenant que des cartes d'une couleur, vous vous limitez aux cartes de cette couleur, fermez votre stratégie, et surtout courez un risque de ne pas avoir de cartes de la couleur voulue dans un paquet qui vous arrive si d'autres joueurs draftent cette couleur. A l'inverse, prendre trop de couleurs vous donnera un deck avec plein de cartes puissantes, mais totalement inconsistant parce qu'il vous faudra des cartes de toutes les couleurs pour arriver à les jouer.

Ainsi, la plupart des joueurs se limitent à deux couleurs. Certaines cartes, cependant, sont tellement puissantes qu'il est dommage de ne pas les jouer , même si elles ne sont pas de la même couleur que vous. C'est là qu'on peut faire quelque-chose d'intéressant, qu'on appelle « **splasher** »

Le splash

Le splash, c'est le principe de jouer une couleur supplémentaire juste pour quelques cartes.

Dans un deck limité comme du draft, cela consiste à jouer entre 2 et 4 cartes d'une couleur et juste 2-4 terrains de cette couleur. L'avantage, c'est que vous profitez d'un soutien de ces quelques cartes qui peuvent renverser le jeu. De plus, vous amortissez le désavantage de ne pas forcèment avoir la couleur pour les jouer, car cela ne constituera au maximum que 4 cartes mortes dans votre deck. C'est à vous d'estimer si cela vaut le coup de prendre le risque de jouer ces cartes contre la possibilité qu'elles soient des pioches mortes parce que vous n'avez pas le mana de la bonne couleur.

Un bel exemple de carte qui mérite d'être splashée.

Un bel exemple de carte qui ne peut absolument pas être splashée. En effet, il vous faut au moins trois manas verts pour la jouer…

Les exceptions

Les exceptions sont très nombreuses selon les extensions. Je parlerai principalement de celle que l'on va jouer, La bataille de zendikar. Dans celle-ci, il n'y a pas de multicolore à trois couleurs. La seule raison pour jouer du multicolore en dehors du splash est de jouer un deck convergence, basé sur le multicolore. Je parle de cet archétype plus loin dans la description approfondie de l'extension.

C'est sûr que si vous jouez ça, vous voudrez plus de deux couleurs…

3 Mettre en place une stratégie avant de drafter.

Je ne recommande pas une stratégie parfaite. Même en Pro tour, les joueurs ont tous des techniques différentes. Voici cependant, après de nombreuses observations et tests, les meilleures façons de drafter que je connaisse :

« Je choisis mon style à l'avance »

Ce style consiste à dire que l'on choisit une ou deux combinaisons de couleurs, et que l'on s'y fixe. C'est un style très rigide mais qui fait ses preuves. La meilleure solution consiste à prendre une couleur principale, puis deux couleurs secondaires. En avançant dans le draft, si vous remarquez qu'il y a des meilleures cartes dans l'une des deux couleurs secondaires, ou moins de cartes dans l'une de ces deux couleurs secondaires (cela signifiant que d'autres joueurs jouent cette couleur), vous pouvez alors déterminer les deux couleurs que vous allez jouer. Principalement, vous choisissez une couleur avant le draft puis la deuxième vers le milieu du deuxième booster.

Ce style à le désavantage de ne pas tirer profit des rares que vous obtenez dans votre booster, mais a le grand avantage de vous permettre de jouer quelquechose que vous connaissez très bien et que vous maitrisez, peu importe ce qui tombe.

« Je choisis ce que je ne vais pas choisir »

Ce style, assez étrange, consiste à considérer une couleur comme plus faible que les autres et donc à l'ignorer complètement en se concentrant sur les autres, qui théoriquement ont plus de chances de tomber. Par exemple, dans La bataille de Zendikar, les cartes vertes sont théoriquement beaucoup moins fortes que les autres couleurs, et il y a donc pas mal de joueurs qui les ignorent totalement. Cela à l'avantage de concentrer l'attention sur les meilleurs couleurs de l'extension sans prendre de risque, mais a aussi le désavantage de ne pas réaliser que le draft peut offrir une sélection énorme de cartes de la fameuse couleur. Un exemple très précis lors du dernier Pro Tour : Un joueur pro, lors de son draft, a totalement ignoré le vert. En faisant cela, il a laissé passé la meilleure carte verte du pack, ainsi que deux fois une rare verte extrêmement puissante. Résultat, c'est son voisin qui a eu droit à ces cartes, et lui a joué vert et a obtenu une sélection de cartes remarquable. Cependant, le deck du joueur qui n'a pas pris de vert n'était pas mauvais pour autant.

« Je fais en fonction des plus rares »

Ça, c'est mon style personnel, et donc celui dont je peux parler le mieux. Il consiste à être ouvert à toutes les couleurs au début du draft, mais a très vite se rétrécir sur les possibilités offertes par la rare(ou même mythique rare) du premier et deuxième paquet. La plupart du temps, ce que je fais, c'est prendre la rare du premier paquet si elle vaut le coup, puis prendre les meilleurs cartes qui viennent dans les 3-4 paquets suivants pour rester « ouvert » à la couleur de la rare qui arrivera dans le deuxième booster. Ensuite, avec les cartes restantes de la première fournée, je me concentre

autour de la rare que j'ai eu, et forge mon archétype autour. Ensuite, une fois la deuxième rare révélée, je déduis :

1) Si elle vaut le coup d'être jouée.
2) Si oui, si elle colle à ce que j'ai déjà drafté. Si c'est le cas, je drafte tout le reste selon les couleurs et l'archétype déterminés par ces cartes.
3) Si non, je regarde si je peux potentiellement la splasher dans mon deck. La plupart du temps, c'est possible, mais pas toujours.
4) Si non, j'estime si cela vaut le coup que je laisse la première rare pour la deuxième. Cela arrive souvent lorsque la deuxième carte est une mythique rare extrêmement puissante, comme un planeswalker.
5) Si cela vaut le coup, je me focuse uniquement sur les couleurs de cette mythique en abandonnant malheureusement ce que j'ai eu lors de la première fournée.
6) SI cela ne vaut pas le coup, je ne prends pas cette carte et continue sur la lancée de la première rare.

Parfois, il s'avère que la troisième carte rare du troisième booster est aussi très bien. Si c'est le cas, j'essaye de voir si je peux la splasher.

« Je reste ouvert et je me décide plus tard »

Technique utilisée par pas mal de pro mais très difficile à mettre en place, elle consiste à prendre les meilleurs cartes dans le premier booster, à rester « ouvert » aux possibilités offertes par le deuxième, tout en se dirigeant vers un archétype qui se dessine au fur et à mesure des « bonnes » cartes que l'on prend. Cette technique a l'avantage d'optimiser considérablement les possibilités offertes par le draft mais est dangeureuse à mettre en place car il est possible de se retrouver avec des cartes de toutes les couleurs si on ne fait pas attention à se concentrer sur des couleurs au bout d'un moment. Elle a aussi le désavantage de proposer moins de cartes lors du deckbuilding, puisqu'un certain nombre de cartes qui avaient été prises pour rester « ouvert » ne serviront à rien une fois le draft fini et vos couleurs décidées.

Si vous en êtes à votre premier draft, je ne recommande pas cette méthode. Il est nécessaire de connaitre parfaitement le metagame, les couleurs les plus jouées, etc… pour pouvoir l'appliquer correctement.

« Je prends ce que les autres ne prennent pas »

Et voici, de loin, la technique de draft la plus compliquée et risquée, mais aussi celle avec le meilleur potentiel si on y arrive. Elle consiste à commencer son draft normalement (prenez n'importe quelle autre technique, on s'en fiche), tout en restant à l'affut et en analysant les cartes que l'on reçoit. Si par exemple, lors du 5ème choix de carte, il y a une bonne carte qui est passée, il est fort probable qu'elle n'intéresse personne sur la table. Et là, c'est jackpot. Vous pouvez jouer l'archétype de cette carte, surtout si lors des paquets suivants, vous voyez que d'autres cartes du même genre tombent. De même, vous pouvez jouer avec des « signaux », c'est-à-dire laisser volontairement passer de bonnes cartes d'une couleur au voisin lors du premier tour, pour qu'au second, vu qu'il va jouer cette couleur, il vous passe les bonnes cartes des autres couleurs. Pas trop difficile à faire mais quand même risqué selon la stratégie du voisin.

Un exemple, encore lors du pro tour : Un joueur a eu un début de draft assez catastrophique, avec plein de mains mauvaises. Puis il a attrapé des cartes rouges « Toucheterre ». Et vers le 3ème booster, les toucheterre ont plu sur lui. Il a chopé les meilleures cartes du genre à la suite, et il n'y avait tellement personne qui jouait toucheterre que même dans son avant dernier paquet il a eu l'une des meilleures cartes restante. Joli.

Cette technique en verité n'en est pas une. Disons plutôt qu'elle s'approche d'un coup de chance, car on choisit rarement de jouer une couleur « ouverte » (ouvert signifie que personne d'autre ne joue ce que vous avez choisi de jouer). Cependant, rester à l'affut des couleurs les plus présentes lors de la fin des paquets peut permettre de déterminer qu'une couleur n'est pas du tout jouée sur la table. Il est peut être alors interessant de choisir cette couleur en couleur primaire ou secondaire pour son deck. De même, essayer d'influencer son voisin en lui donnant de bonnes cartes peut être très intéressant, mais ne fonctionnera pas forcément si celui-ci s'est fixé sur autre chose.

4. Ne pas paniquer et faire n'importe quoi

Ah bah oui, dit comme ça ça semble évident. Mais c'est quoi faire n'importe quoi ? Quelques exemples :

- *Prendre que des bonnes cartes.* Alors c'est sûr vous allez avoir de bonnes cartes. Elles ne vont pas du tout marcher ensemble.

Vous allez pas faire grand-chose avec ça…

- *Ce dire que tricolore, c'est pas mal.* Ça, c'était faisable dans le Bloc Tarkir, là ça va pas être possible. Je dis pas jouer bicolore et splasher une couleur. Je dis jouer tricolore pur équilibré. Evidemment, l'exception c'est si vous chopez des cartes convergence en masse .Mais sinon n'essayez pas.

Effectivement, avec plein de cartes comme ça on a envie de jouer trois couleurs.

- *Changer de décision vers la fin du deuxième paquet.* A moins que vous soyez sûr que vous pouvez rattraper le coup, normalement, au milieu du deuxième paquet, au pire vers la fin de celui-ci, vous avez choisi vos couleurs/archétypes.

- *Choper une rare juste parcqu'elle est rare.* AH. J'AI EU UNE CARTE TROP RARE. Cool. Mais vous pouvez pas la jouer. Cela arrive souvent lors du troisième paquet. On tombe sur une mythique rare trop cool, genre ça :

- Et là on se dit, magad mais c'est trop de la balle. Sauf que vous pouvez pas la splasher (bah oui, deux fôrets c'est mort). Et normalement, il y a d'autres cartes dans le paquet qui collent à votre deck, bien mieux que ça. Ne la prenez pas juste parce qu'elle est rare. C'est pas anti-jeu (c'est le draft après tout), mais c'est totalement débile pour votre deck. A moins qu'il n'y ait vraiment rien d'autre qui vaille le coup.

- *Choper une rare/non commune qui colle pas mais pour empêcher les autres de l'avoir.*
  Ça arrive super souvent ça. Des gens qui se disent « han mais si j'prends pas cette carte, c'est quelqu'un d'autre qui va l'avoir. » Bah oui, c'est évident. Mais réfléchis un peu :
  1) Ya combien de chances que tu te battes contre celui qui l'a eue ?
  2) Ya combien de chances qu'il la pioche et qui la joue quand tu te bas contre lui ?
  3) Ya combien de chances que l'autre carte que t'as pas prise à la place et qui colle à ton deck t'aurais servi mieux ?

Cette technique se fait, mais uniquement ET UNIQUEMENT s'il n'y a absolument aucune autre carte que vous pourriez utiliser. Et c'est franchement rare.

Que dire d'autre ? Ah, vous mettez pas la pression. C'est qu'un jeu, sérieusement. Alors certes il est complexe, il va loin et tout mais c'est bon, c'est pas la mort si vous perdez, vous vous serez amusé, c'est l'essentiel.

BATTLE FOR ZENDIKAR, L'EXTENSION

Les eldrazis reviennent. La classe. La badassitude totale et infinie. Vous allez en avoir une pétée.

Dans la battaile de zendikar, deux forces s'affrontent : Les eldrazis et les zendikariens, composés d'elementaires, des alliés et… de la terre de zendikar elle-même. Cela se traduit par les trois nouveaux mots-clés de l'extension :

La carence

La carence c'est ce qui sépare les eldrazis des autres : C'est l'absence de couleur. Ainsi, les eldrazis ont tous cette capacité, qui indique que, malgré leur coût de mana coloré, eux sont considérés comme n'ayant aucune couleur. En soit, ce n'est qu'une capacité passive, mais elle permet de faire pas mal de choses à travers d'autres cartes. A noter que la carence s'applique partout : dans la main, dans le deck, sur le terrain, dans le cimetière, où qu'elle soit, la carte est incolore. Mais pas son prix.

Cette carte coûte du mana vert, mais c'est incolore parce qu'elle a Carence. Voila.

L'ingestion

Deuxième mot-clé réservé aux eldrazis, l'ingestion a un effet simple : Dès que vous infligez des blessures de combat à un joueur à l'aide d'une créature avec l'ingestion, celui-ci exile la première carte du dessus de son deck. Cela permet en fait d'alimenter les effets de certains Eldrazis qui se payent en retournant une carte exilée d'un joueur vers son cimetière. Plus de détail dans les archétypes.

« Je mange ton deck et booste mes copains »

Le réveil

Maintenant, en avant première dans votre cinéma, les terrains se battent eux aussi. Grosse nouveauté de la bataille de zendikar, le réveil est le mot-clé qui permet de payer un coût alternatif de certaines cartes d'éphémère et de rituel, ce qui permet d'utiliser à la fois leur effet et de réveiller un terrain en le transformant en créature avec des marqueurs. Par exemple, si je paye le coût de réveil de cette carte, je vais pouvoir mettre 4 marqueurs dessus et elle aura célérité.

Il est important de noter que vous pouvez utiliser le réveil sur un terrain déjà réveillé, et ainsi lui remettre encore plus de marqueurs +1/+1 dessus. PLUS DE PUISSAAAAAANCE. Et en plus, les terrains sont considérés comme des créatures incolores. Donc le Guide de ruine les booste. C'est beau.

Sinon, voici les autres mots-clés déjà existants mais qui ont leur importance dans l'extension

Toucheterre

Le toucheterre, c'est un vieux truc. En gros, quand vous jouez un terrain, un effet se déclenche. Certaines cartes ont même un effet supplémentaire si ce terrain est d'un certain type, comme l'exemple ci dessous.

Il est tout à fait possible et encouragé d'abuser du toucheterre en utilisant les célèbres étendues sauvages en évolution (qui sont dans l'extension !), ce qui permet d'activer plusieurs fois l'effet pendant son tour, ou même de l'utiliser pendant le tour de l'adversaire. Bwahahahaha.

C-C-C-COMBO !!!

Ralliement

Les alliés reviennent, plus forts que jamais ! La majorité des alliés ont un effet « ralliement », qui s'active lorsque cette carte ou un autre allié arrive sur le terrain. Généralement, ce sont des effets qui donnent un bonus à toutes vos créatures jusqu'à la fin du tour. Un petit exemple :

Voilà, toutes vos créatures ont indestructible et double initiative.

Convergence

Convergence, c'est un truc un peu chelou. En gros, c'est un effet qui est plus puissant selon le nombre de couleurs que vous utilisez pour lancer ce sort. Il faut savoir qu'il n'est pas possible de payer plus que le prix d'une carte pour ajouter à son effet convergence. Par exemple, sur la carte suivante :

Il n'est possible de payer au maximum qu'avec trois couleurs différentes (sauf cas rare où vos sorts coutent 1 de moins ou 1 de plus).

La convergence est très difficile à jouer en draft à cause du manque de terrains multiples dans le format. Mais c'est possible avec beaucoup d' « étendues sauvages en évolution » et de « druidesse de la sourcevie ».

Voilà, maintenant qu'on a vu les nouvelles mécaniques voyons LA nouvelle règle de jeu de magic. Le nouveau mulligan.

Vous n'aimez pas le mulligan ? C'est nul, hein, de devoir repiocher sa main avec une carte de moins. Mais ne vous en faites pas, maintenant, une fois que vous avez décidé de garder votre main, vous pouvez faire regard 1 si vous avez mulligané ! Je m'explique.

Paupaul et Lulu jouent à Magic. Paupaul a une main de ouf, il la garde. Lulu a pas de terrain. Pas de bol, elle mulligane à 6. Arf, que des terrains. Elle mulligane encore à 5. Ah, enfin une bonne main ! Lulu a décidé de garder sa main, et maintenant elle a regard 1 (Elle regarde la première carte du dessus de son deck, et la repose soit au-dessus du deck soit en dessous).

Cette règle permet de ne pas trop désavantager les joueurs qui ont fait un Mulligan, tout en ne le rendant pas non plus complètement pété. Une bonne idée !

Maintenant, le meilleur pour la fin ! Les archétypes !

Je vais séparer les archétypes en deux grands groupes : Les eldrazis et les zendikaris. Sachez déjà d'avance qu'il n'y a aucune carte eldrazi blanche. Par contre, des zendikaris, yen a de toutes les couleurs. J'ai donné des petits noms sympas à ces archétypes, enjoy ! Dans les exemples , je n'ai mis que les non communes et communes, vu que c'est celles qui tomberont le plus, ainsi que la ou les cartes rares/mystiques qui me feraient jouer cet archétype plutôt qu'un autre.

Archétype des archétypes 1 : Les gros eldrazis

Pour info, il y a quatre types d'eldrazis , et on les reconnait au nom utilisé dans leur description à droite du type :

- Les eldrazis tout court sont les gros méchants qui coûtent un max, sont pur incolores, tapent super fort, et ont des effets très variés

- Les eldrazis et drones sont ceux qui ont deux effets : Ingestion et invoquer des bébés eldrazis, les eldrazis et scions.

- Les eldrazis et scions. Ces eldrazis ne sont que des tokens 1/1 incolores dont l'unique effet est « sacrifiez cette créature : ajoutez 1 neutre à votre réserve de mana. » ne les sous-estimez pas, car de nombreuses cartes en usent et en abusent, et ils servent à invoquer les gros eldrazis très très vite.

- Les eldrazis et convertisseurs. Ces eldrazis là, leur but, c'est de convertir les cartes exilées de votre adversaire en effets sympas et rigolos.

Ceci dit, voici les mixs de couleurs qui marchent bien en eldrazi.

BLEU – NOIR : BIM L'INGESTION/ ELDRAZI CONTROL

Si vous tombez sur pas mal d'eldrazis noir et bleus, voici un moyen interessant d'en profiter.

Cet archétype fonctionne très simplement : Bourrez votre adversaire avec des cartes qui ont ingestion, et contrôlez le terrain à l'aide des Ephémères et rituels bleus et noirs.
Le but est d'abuser de l'ingestion à mort, en exilant plein de fois les cartes du dessus du deck de votre adversaire, puis d'utiliser les effets des eldrazis pour remettre ces cartes exilées dans le cimetière.

Le but d'un deck BLEU/NOIT eldrazi va être d'avoir un bon mix entre drones et convertisseurs pour faire de l'ingestion puis utiliser les effets des convertisseurs pour contrôler le terrain. De plus, certaines cartes noires sacrifient des créatures pour des effets alors que certaines cartes bleues popent des eldrazis scions. De quoi faire des combos.

Les cartes déterminatrices de l'archétype

Les meilleures cartes en vrac :

BLEU-VERT : INVOQUE PAPA ELDRAZI /ELDRAZI MID-END

Le but de ce deck est très très simple : invoquez des jetons en masse, et avec ces jetons, des gros eldrazis. Si vous n'avez pas de gros eldrazis, pas grave ! Attaquez avec votre armée de jetons ! Les eldrazis bleus et verts sont ceux qui invoquent les jetons. En plus, avec toutes les cartes vertes qui vont aller chercher des terrains, vous pouvez invoquer vos gros eldrazis encore plus vite !Si vous jouez cet archétype, essayer de choper toutes les cartes qui popent des jetons, et aussi des gros eldrazis. Ça tombe bien, il y en a des absolument incroyables en communes et non communes.

Les cartes qui déterminent :

Quelques exemples des cartes à prendre :

NOIR ROUGE – ELDRAZICRUSHER/FAST AGGRO

Les eldrazis noir et rouges ont trois points communs : ils tapent fort, font des dégâts en effet et coûtent pas cher. Ah , et ils ont pas mal de cartes qui exilent en masse les cartes de l'adversaire. Dans la main, sur le terrain, dans le cimetière, tout est permis !

Cet archétype est rapide à jouer et pas compliqué, voici quelques cartes qui rentrent bien :

Les tout-puissants :

Les cartes cool à jouer :

NOIR VERT – SACRIFIEZ LES INUTILES /MIXED

Les cartes eldrazis vertes invoquent des jetons, les noires les sacrifient, et hoplà, ça tourne bien ! entre autres, les multicolores noires-vertes eldrazis sont extrêmement efficaces. Quelques exemples de cartes à prendre , avec tout d'abord les plus puissants :

Puis d'autres cartes fort sympathiques :

Les zendikaris sont beaucoup plus variés que les eldrazis, comme vous allez le voir avec toutes ces couleurs de l'arc-en-ciel :

BLANC/BLEU 1 : Pourquoi mettre des créatures quand peut mettre des terrains ?/REVEIL CONTROLE

Un de mes archétypes préféré mais aussi très dépendant des cartes qui tombent, jouer blanc-bleu consiste à avoir peu de créature, et beaucoup, beaucoup de cartes avec éveil. L'avantage : Vous explosez la stratégie de l'adversaire, et en même temps transformez vos terrains en machines à tuer. Un truc de fou. Faites attention à avoir quelques créatures pas cher aussi lorsque vous jouez blanc/bleu, car les coûts d'eveil sont très élevés.

Les trois cartes déterminatrices :

Les bonnes cartes à choper :

BLANC/BLEU 2 : I believe i can fly/AGGRO VOL

Un archetype très joué en limité car facile à monter, il consiste à chopper tout ce qui a vol chez les blancs et les bleus (il y en a beaucoup) et de bourriner avec. Les vols ont énormément d'impact en limité, et la plupart du temps, votre adversaire ne pourra pas vous bloquer. Ça marche du tonnerre. Je mets pas de carte exemple parce que c'est assez simple à comprendre. Vous voyez un truc blanc ou bleu qui a vol, vous le prenez. CQFD.

BLANC/NOIR : Soigne mes alliés /STALL-AGGRO

Ça, c'est ce que je joue dans mon vrai deck : Du blanc noir allié qui file un max de vie. En fait, ça tourne autour de deux communes : Le guérisseur des Kalastria et le carabin du refuge de pierre. Ajoutez à cela les alliés blancs et noirs qui ont un effet qui se déclenchent quand vous gagnez de la vie, et vous allez écraser votre adversaire tout en gagnant de la vie. Elle est pas belle la vie ?

Les cartes determinatrices :

Les bonnes cartes à choper.

BLANC /ROUGE : Bouffe mes alliés/AGGRO FAST

Attention, là on se tape du truc qui tape fort, vite, bien , et qui s'autobooste tous les tours. Le principe ? choper les alliés blanncs et noir qui donnent piétinement, menace, double init, init, célérité, puis bourrer dans le tas. Testé et approuvé, simple et efficace, il fonctionne très bien si vous chopez beaucoup d'alliés et encore mieux si vous avez les multicolores.
Et voila tout plein de cartes pour vous aider.

BLANC/VERT : Booste mes alliés/AGGRO MID

Autant le Blanc rouge donne des mots-clés sympa à vos alliés, autant le blanc vert donne juste… des boost. Des gros boosts bien gras. C'est simple : jouez vos alliés, invoquez les Tajuru verts, et regardez votre adversaire se faire écraser sous vos alliés boostés aux hormones.

BLEU/VERT : Tout plein de couleeeeeurs/MIXED

Le bleu vert, c'est rigolo, parcqu'en fait c'est pas un vrai bleu/vert. Le but principal du bleu/vert est de choper des cartes avec convergence, de choper plein de cartes vertes qui vont chercher des terrains et surtout la druidesse de la sourcevie, qui va vous permettre de pondre toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Si vous ne chopez pas de cartes avec convergence, vous pouvez aussi jouer un mix entre l'aggro des verts et le contrôle du bleu, ça marche.

ROUGE/VERT : C'EST MA TERRE/AGGRO

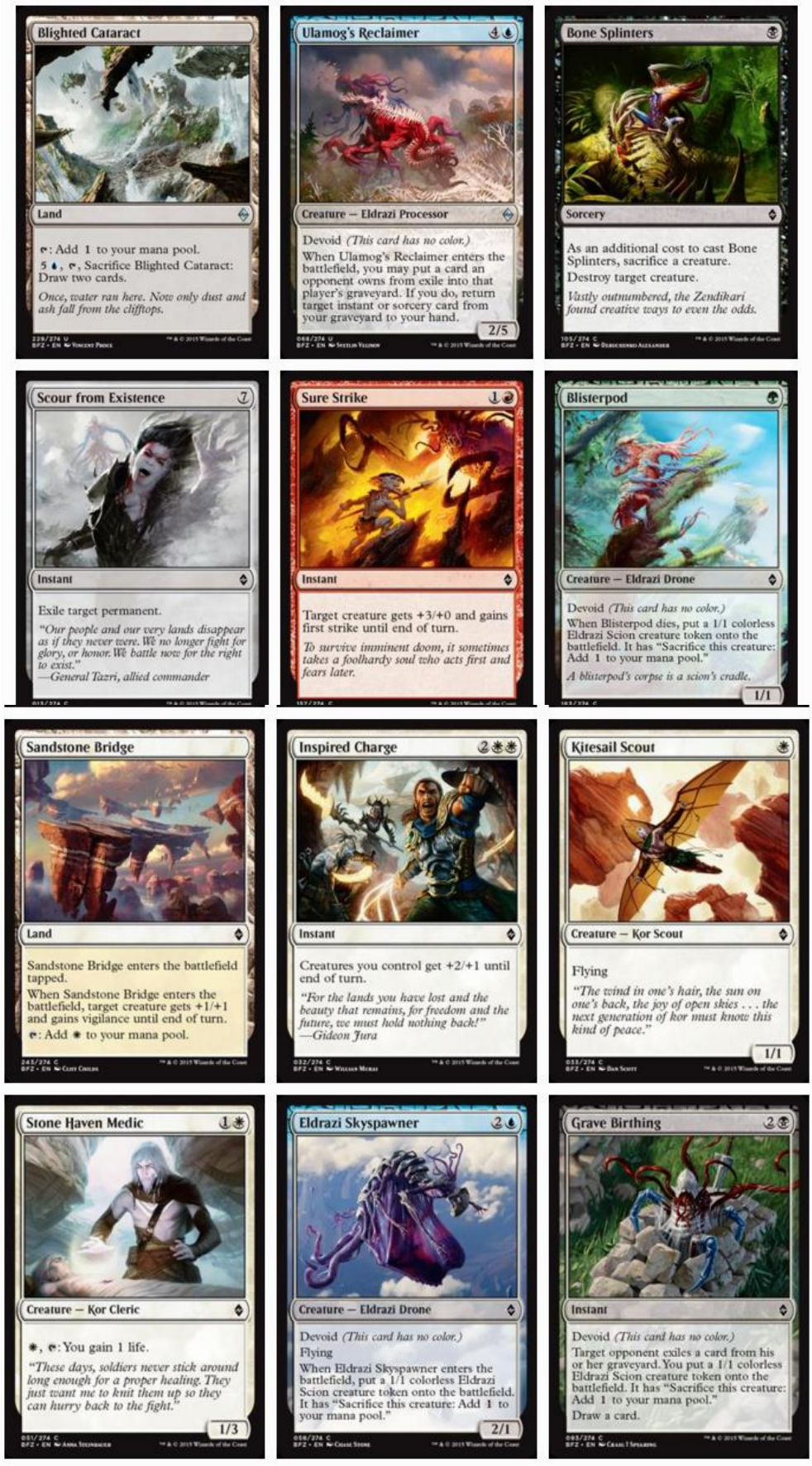
Le rouge vert, ça marche hyper bien, parcque c'est bourré de cartes avec toucheterre. Mettez un terrain, et hop ! vos monstres sont super puissants. Abusez en avec les cartes vertes qui vont chercher des terrains, et plus rien ne vous arrêtera !

Exemple d'un draft commenté et tout et tout parcque je suis gentil.

Bon . Allons-y. Prenons un joli draft. Malheuresement, les cartes seront en anglais parce que j'ai pas trouvé de site pour faire des drafts en français. Voici mon premier booster :

Bon, là j'ai un bol de fou, j'ai chopé un planeswalker. Genre un gros bol de fou. Donc évidemment, je vais le prendre. Et essayer de monter ma stratégie autour. Je vois que Kiora est bleue verte, donc je vais essayer de prendre du bleu vert. Voyons ce qui m'arrive après avoir choisi Kiora.

Bon là en l'occurrence, en vert en bleu, ya rien d'interessant. Genre vraiment rien. Brilliant spectrum est interessant, mais c'est typiquement une carte qui n'est jamais prise, et j'ai donc pas mal de chances de retomber dessus lorsque ce paquet me reviendra dans 7 tours.A l'inverse, Ulamog's Despoiler est une carte monstrueuse, si j'arrive à exiler des cartes chez l'adversaire, je peux choper une 9/9 pour 6 mana incolores. De quoi gagner. Je vais la prendre, en me disant que j'aurai peut-être la chance d'avoir des cartes bleues avec ingestion pour utiliser son effet. Voyons ce qui tombe après.



Là, je vois plein de cartes bien. Tout d'abord, Eldrazi Skyspawner, Blisterpod, et Ulamog's reclaimer. Les trois sont interessantes, mais clairement le SKyspawner sort du lot : Pour trois, une vol qui tape à deux et invoque un jeton ? c'est incroyableemnt pratique. De plus, Ulamog's reclaimer a un très bon effet, mais je ne sais pas si je pourrai l'utilsier : Pour cela, il me faudra des cartes qui exilent. Skyspawner est clairement une valeur sûre, tout comme le blisterpod. Je prends skyspawner, et voila ce que j'ai en 4ème paquet :

Là aussi on a du bon, du très bon même. Windrider patrol, Eyeless Watcher et Benthic infltrator sont toutes les trois excellentes. Cependant, l'effet scry 2 de windrider patrol est incroyable, et c'est une vol 4/3 pour 5 de mana, donc je la prends sans hésiter. Voyons ce qui tombe après.

Encore un skyspawner, quelle chance ! Swell of growth est aussi sympathique, mais incomparable au skyspawner, que je reprends sans hésiter. Voilà ce que j'ai ensuite :

Ya des bonnes cartes là ! Surtout Call of the scions et seek the wilds. Je me tâte entre prendre une carte qui me permets d'avoir deux jetons ou une autre carte qui me permet d'aller chercher des carte dans mon deck. Cependant, au point où j'en suis, je ne sais pas combien de créatures j'aurai encore après. Call of the scions est une valeur plus sûre maintenant, surtout si j'arrive à mettre la main sur des gros eldrazis plus tard dans le draft, ce qui arrivera sûrement.

Voyons ce qui arrive après :

En voila un choix interessant : Vous remarquerez qu'il y a deux cartes avec convergence et un eldrazi multicolore avec du noir. Le choix ici doit se faire entre le Catacomb shifter et le Tajuru Stalwart. La question est : est-ce que je splashe noir pour l'eldrazi ou je prend le tajuru stalwart en espérant pouvoir le jouer avec trois couleurs différentes pour obtenir une ¾ pour 3 ? En fait, ¾ pour 3 c'est pas vraiment intéressant. Alors que le catacomb shifter est excellent. Je vais donc le prendre. United front ne sert à rien parcque je ne joue pas d'allié, et que le but de cette carte est de déclencher les effets des alliés… inutile pour moi.

Voyons ce qui tombe ensuite :

Alors là, ya un autre choix important. Je parle de gros eldrazi depuis tout à l'heure, et oh ! en voilà un. Mais le devastator n'est pas franchement le plus interessant. Alors qu'il y a l'Eyeless watcher qui me permettrait d'avoir plus de jetons. Mais que ferais-je avec ces jetons si je n'ai pas d'eldrazi à jouer ? Finalement, je prends l'eyeless watcher en me disant qu'il y aura sûrement d'autres eldrazis qui vont tomber. J'espère. Le devastator est l'un des moins intéressants, après tout (sisi, je rigole pas, même si c'est une piétinement 8/9 pour 8, il y a bien mieux).

La on va avoir plus que 6 cartes. Ca va être de moins en moins interessant.

Bon, là c'est pas super interessant. J'ai le choix entre la mante et le baloth en gros. Le baloth est sympa, et la mante me sert pas énormément pour contrer les vols vu que j'en ai déjà. Je prends donc le baloth, mais ne m'attends pas à le mettre dans mon deck, à moins d'être vraiment à court de grosses créatures.

Ah, bah tiens que'est-ce que je disais ? le brilliant spectrum est revenu ! Eh bah, prenons le ! . Plummet est sympa, mais seulement si mon adversaire joue vol, et surtout j'ai déjà des vols pour contrer. Par contre, je vois qu'il reste deux gros alliés dans les choix. Il semblerait que personne ne joue allié blanc ou noir. Dommage…

Là on arrive au moment où ya plus rien. Je prends le scout, parce que c'est une bonne carte pour un joueur blanc, et donc je ne veux pas qu'un potentiel joueur blanc la prenne. Scour from existence pourrait rentrer dans mon deck, mais elle coute trop cher pour ce qu'elle fait.

Quand je disais que le devastator était l'un des moins interessant, en fait, c'est qu'yen a une encore moins interessante : le ruin processor. Ce truc est pas joué. Mais je vais le prendre quand même. Mieux vaut un eldrazi nul que pas d'eldrazi.

Un silent skimmer en avant dernière ? mais que fait la police ? vite, avant que quelqu'un d'autre ne la prenne !

Ça, ça veut dire : personne ne joue allié. Bah. Tant pis.

Bon, on a fini le premier booster. En regardant ce que j'ai jusqu'à maintenant, je compte : 6 bleues et 5 vertes, beaucoup de coût 3 et 4, principalement des créatures. Pour l'instant, il me faut encore des créatures, quelques convergences, des eldrazis gros, et des anti créatures, surtout les bleus qui sont excellents. Voyons donc ce que le prochain booster a à m'offrir.

Emeria Shepherd
Creature — Angel
Flying
Landfall — Whenever a land enters the battlefield under your control, you may return target nonland permanent card from your graveyard to your hand. If that land is a Plains, you may return that nonland permanent card to the battlefield instead.
4/4

Rising Miasma
Sorcery
All creatures get -2/-2 until end of turn.
Awaken 3—5 (If you cast this spell for 5, also put three +1/+1 counters on target land you control and it becomes a 0/0 Elemental creature with haste. It's still a land.)

Plated Crusher
Creature — Beast
Trample, hexproof
"It might fight the Eldrazi, but don't mistake it for a companion, Gideon. It's not interested in your concept of strength through unity."
—Najiya, leader of the Tajuru
7/6

Tide Drifter
Creature — Eldrazi Drone
Devoid (This card has no color.)
Other colorless creatures you control get +0/+1.
It didn't do much, but the residents of Sea Gate gave it a wide berth all the same.
0/5

Stonefury
Instant
Stonefury deals damage to target creature equal to the number of lands you control.
Akoum can make any intruder look small.

Courier Griffin
Creature — Griffin
Flying
When Courier Griffin enters the battlefield, you gain 2 life.
"Sea Gate has fallen. Survivors are on the move. Will send another griffin when we find refuge. Stay hidden. Stay safe."
—Message from Tars Olan, hor world-gift
2/3

Inspired Charge
Instant
Creatures you control get +2/+1 until end of turn.
"For the lands you have lost and the beauty that remains, for freedom and the future, we must hold nothing back!"
—Gideon Jura

Incubator Drone
Creature — Eldrazi Drone
Devoid (This card has no color.)
When Incubator Drone enters the battlefield, put a 1/1 colorless Eldrazi Scion creature token onto the battlefield. It has "Sacrifice this creature: Add 1 to your mana pool."
The touch of an Eldrazi brings life and death in turn.
2/3

Coralhelm Guide
Creature — Merfolk Scout Ally
4 : Target creature can't be blocked this turn.
"She knows every step of this coastline, both above and below the surface, and she has hideouts all along the way. She will get you there."
—Jori En, expedition leader
2/1

Tightening Coils
Enchantment — Aura
Enchant creature
Enchanted creature gets -6/-0 and loses flying.
Having gone to the trouble of stealing a bident from a god on another world, Kiora was eager to test its capabilities.

Voracious Null
Creature — Zombie
1, Sacrifice another creature: Put two +1/+1 counters on Voracious Null. Activate this ability only any time you could cast a sorcery.
"These days, there's no shortage of food for the mulls of Guul Draz."
—Drana, Kalastria bloodchief
2/2

Dominator Drone
Creature — Eldrazi Drone
Devoid (This card has no color.)
Ingest (Whenever this creature deals combat damage to a player, that player exiles the top card of his or her library.)
When Dominator Drone enters the battlefield, if you control another colorless creature, each opponent loses 2 life.
3/2

Sludge Crawler
Creature — Eldrazi Drone
Devoid (This card has no color.)
Ingest (Whenever this creature deals combat damage to a player, that player exiles the top card of his or her library.)
2: Sludge Crawler gets +1/+1 until end of turn.
1/1

Clutch of Currents
Sorcery
Return target creature to its owner's hand.
Awaken 3—4 (If you cast this spell for 4, also put three +1/+1 counters on target land you control and it becomes a 0/0 Elemental creature with haste. It's still a land.)

Quand on ouvre un booster, c’est toujours un moment fou dans un draft, parcqu’ya plein d’options d’un coup. Direct, je regarde la rare : Emeria sheperd est une très bonne carte… dans un deck mono-blanc. Malheureusement, son effet n’est pas assez interessant pour moi, beaucoup moins que celui de la planeswalker. A l’inverse, je vois deux cartes excellentes pour moi, genre vraiment excellentes : Plated Crusher et Tide drifter. Le choix est très difficile : Plated crusher est un gros thon increvable avec piétinement, mais il coute cher et il faut trois fôrets pour le pondre. A l’inverse, Tide drifter ne coute que 2, ne peut pas attaquer… mais ce boost de +0/+1 aux créatures incolores est incroyables. Finalement, je prends le tide drifter pour deux raisons : Je joue principalement eldrazi, et ce boost va être monstrueux sur mes jetons. DE plus, je n’ai aucune carte à 2 de mana, donc ça tombe plutôt bien. Adieu, plated crusher :’(. Voyons le paquet suivant.

Munda, Ambush Leader
FOIL
Legendary Creature — Kor Ally
Haste
Rally — Whenever Munda, Ambush Leader or another Ally enters the battlefield under your control, you may look at the top four cards of your library. If you do, reveal any number of Ally cards from among them, then put those cards on top of your library in any order and the rest on the bottom in any order.
3/4

Molten Nursery
Enchantment
Devoid (This card has no color.)
Whenever you cast a colorless spell, Molten Nursery deals 1 damage to target creature or player.
"Some detours just aren't worth it."
—Raff Slugeater, goblin shortcutter

Processor Assault
Sorcery
Devoid (This card has no color.)
As an additional cost to cast Processor Assault, put a card an opponent owns from exile into that player's graveyard.
Processor Assault deals 5 damage to target creature.
Ulamog's processors trail behind him, converting ruined matter into furious energy.

Deathless Behemoth
Creature — Eldrazi
Vigilance
Sacrifice two Eldrazi Scions: Return Deathless Behemoth from your graveyard to your hand. Activate this ability only any time you could cast a sorcery.
"Over and over it rose. Over and over we fell."
—Ganda, Goma Fada deserter
6/6

Blisterpod
Creature — Eldrazi Drone
Devoid (This card has no color.)
When Blisterpod dies, put a 1/1 colorless Eldrazi Scion creature token onto the battlefield. It has "Sacrifice this creature: Add 1 to your mana pool."
A blisterpod's corpse is a scion's cradle.
1/1

Oran-Rief Invoker
Creature — Human Shaman
8: Oran-Rief Invoker gets +5/+5 and gains trample until end of turn.
"The world was not hostile to us—we were beneath its notice, and presented no danger."
—The Invokers' Tales
2/2

Seek the Wilds
Sorcery
Look at the top four cards of your library. You may reveal a creature or land card from among them and put it into your hand. Put the rest on the bottom of your library in any order.
"In my downtime I used to paint the vistas. Now the vistas disappear faster than my downtime."

Gideon's Reproach
Instant
Gideon's Reproach deals 4 damage to target attacking or blocking creature.
"Suddenly, Gideon was there with us, clearing the way so that we could escape."
—The War Diaries

Ondu Champion
Creature — Minotaur Warrior Ally
Rally — Whenever Ondu Champion or another Ally enters the battlefield under your control, creatures you control gain trample until end of turn.
"Put a minotaur at the head of an army and suddenly all the soldiers act like they have horns."
—Gideon Jura
4/3

Incubator Drone
Creature — Eldrazi Drone
Devoid (This card has no color.)
When Incubator Drone enters the battlefield, put a 1/1 colorless Eldrazi Scion creature token onto the battlefield. It has "Sacrifice this creature: Add 1 to your mana pool."
The touch of an Eldrazi brings life and death in turn.
2/3

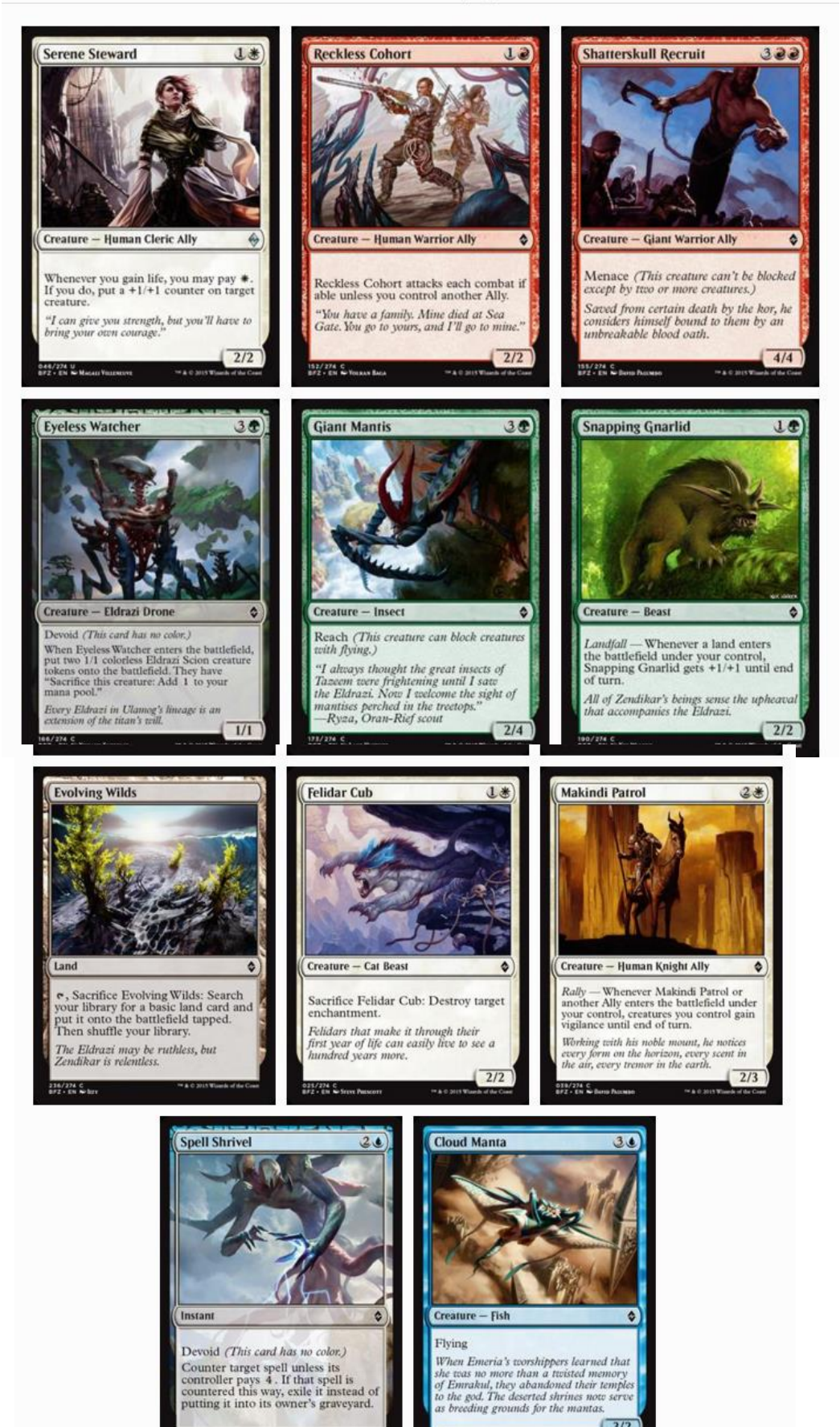
Wave-Wing Elemental
Creature — Elemental
Flying
Landfall — Whenever a land enters the battlefield under your control, Wave-Wing Elemental gets +2/+2 until end of turn.
"Do you see? All of Tazeem strains at its tether."
—Noyan Dar, Tazeem roilmage
3/4

Smite the Monstrous
Instant
Destroy target creature with power 4 or greater.
After watching the kor in battle, Gideon understood the difference between working together and working as one.

Dominator Drone
Creature — Eldrazi Drone
Devoid (This card has no color.)
Ingest (Whenever this creature deals combat damage to a player, that player exiles the top card of his or her library.)
When Dominator Drone enters the battlefield, if you control another colorless creature, each opponent loses 2 life.
3/2

Magad, si quelqu'un joue allié, c'est un ptit chanceux. Munda, Ambush Leader est vraiment cool. Mais moi, je joue Bleu/blanc eldrazi jetons. Et… que vois-je ? trois cartes bien : Deathless Behemoth, Blisterpod et Incubator drone. Alors je parlais d'eldrazi bien, bah le behemoth, c'est le meilleur eldrazi quand on joue jeton. Votre behemoth est mort et vous avez deux jetons ? Eh bien, réssucitez le ! Sans hésiter, je le prends, il rentre parfaitement dans ma stratégie.

Euhmagad, encore un tide drifter. C’est la fête. Il y a aussi un lifesrping druid. C’est ce que je cherchais au début de ma stratégie, mais maintenant que je l’aie définie, le tide drifter est beaucoup plus interessant : imaginez que j’arrive à mettre les deux en même temps, tous mes eldrazis ont +0/+2… c’est la fête. Vous aimez les jetons 1/3 ?



Bon, là ya deux cartes bien : Eyeless watcher et spell shrivel. Le watcher rentre encore plus dans ma stratégie, mais je disait auparavant que j'étais à court d'anti-créatures… le spell shrivel est un contresort dévastateur, et j'en ai besoin, je vais donc le prendre, même si ça me fait un peul mal au cœur de devoir laisser cet eyeless watcher partir… peut être reviendra-t'il, même si j'en doute.

Bah dites donc, c'est la fête ! Un autre SKyspawner ! et un call the scions ! Personellement, pour 3, je suis plus partant sur une vol et un jeton que sur deux jetons, donc mon choix est vite fait. Remarquez aussi que le Snapping gnarlid est une très bonne carte.

Wow wow wow. Je parlais de bons eldrazis. Bah bane of bala ged est le meilleur eldrazi uncommon. De loin. Aucune autre carte dans ce choix ne lui arrive à la cheville. Donc pourquoi hésiter, surtout quand j'ai besoin de gros thon eldrazi qui fait mal ?

Bon bah je crois qu'yen a pas beaucoup qui jouent bleu vu ces cartes. Ca tombe bien, moi je joue bleu. Et je vois un mist intruder. Alors certes, Tajuru beastmaster est aussi sympa. Mais il n'a pas vol. Tightening coils est aussi interessant, sans aucun doute. Mais il n'a pas vol. Mist intruder, lui a vol. et ingest. Et coute 2. Et est incolore. Pourquoi hésiter ?

Si ce draft était réel, je bondirais de joie. C'est le délire, ces cartes qui tombent. Un blisterpod ! Et bah, fonçons ! Earthern arms est aussi franchement interessant, tout comme le dominator drone (rappelons que je splashe noir). Mais le blisterpod est exactement ce qu'il me faut : pas cher, et il pope des jetons.

Sans aucun doute, clutch of currents est ce qu'il me faut. Une carte control avec réveil dessus, c'est tout ce que je demandais.

Hahahahaha. Un autre blisterpod. (quoique, j'hésite un peu avec seek the wild.) DES JETOOONS.

Et hop, une carte convergence. Que demande le peuple ?

Oh bah, et puis pourquoi pas une carte pour aller chercher des terrains ?

Vous avez dit convergence ?

C'est là qu'on voit qu'il s'agit d'un draft géré par une IA. Personne de bon sens ne laisserait ça en dernière carte.

Ce booster, c'était de l'or en barre. Sérieusement. Jusqu'à la dernière carte, tout ce que j'avais c'était bien. Je pourrais déjà faire mon deck de 40 cartes avec ce que j'ai drafté, et je n'ai toujours pas ouvert mon dernier booster. Cependant, essayons de voir ce que l'on peut paufiner dans ce que j'ai pris :

Je vois qu'il y a un bon équilibre dans les couts de mana des cartes que j'ai pris, et énormément de bleu pour un peu moins de vert. Mais surtout il me manque des cartes pour utiliser mes jetons, et d'autres gros eldrazis à invoquer. Je vais donc prendre des cartes qui correspondent à ça. Voyons voir ce troisième booster.

Stonefury (3 red red)
Instant
Stonefury deals damage to target creature equal to the number of lands you control.
Akoum can make any intruder look small.

Evolving Wilds
Land
, Sacrifice Evolving Wilds: Search your library for a basic land card and put it onto the battlefield tapped. Then shuffle your library.
The Eldrazi may be ruthless, but Zendikar is relentless.

Shadow Glider (2 colorless)
Creature — Kor Soldier
Flying
A few bands of kor sought refuge from the Eldrazi in Zendikar's vast cave networks, relying on their ability to survive in harsh vertical landscapes.
2/2

Sheer Drop (2 colorless)
Sorcery
Destroy target tapped creature.
Awaken 3—5 *(If you cast this spell for 5, also put three +1/+1 counters on target land you control and it becomes a 0/0 Elemental creature with haste. It's still a land.)*

Cloud Manta (3 blue)
Creature — Fish
Flying
When Emeria's worshippers learned that she was no more than a twisted memory of Emrakul, they abandoned their temples to the god. The deserted shrines now serve as breeding grounds for the mantas.
3/2

Dispel (blue)
Instant
Counter target instant spell.
"I said we should destroy the Eldrazi. Ugin wanted to return them to stasis. Ugin's arguments were . . . unconvincing."
—Jace Beleren

Wave-Wing Elemental (5 blue)
Creature — Elemental
Flying
Landfall — Whenever a land enters the battlefield under your control, Wave-Wing Elemental gets +2/+2 until end of turn.
"Do you see? All of Tazeem strains at its tether."
—Noyan Dar, Tazeem roilmage
3/4

March from the Tomb (3 colorless white black)
Sorcery
Return any number of target Ally creature cards with total converted mana cost 8 or less from your graveyard to the battlefield.
They came from all walks of life, from every part of Zendikar, and they returned with one unifying cause.

Murasa Ranger (3 green)
Creature — Human Warrior
Landfall — Whenever a land enters the battlefield under your control, you may pay 3. If you do, put two +1/+1 counters on Murasa Ranger.
"If you're not prepared to fight, you'd best be prepared to die."
3/3

Drana's Emissary (1 colorless white black)
Creature — Vampire Cleric Ally
Flying
At the beginning of your upkeep, each opponent loses 1 life and you gain 1 life.
"The taste of freedom is sweeter than blood."
2/2

Grave Birthing (2 black)
Instant
Devoid *(This card has no color.)*
Target opponent exiles a card from his or her graveyard. You put a 1/1 colorless Eldrazi Scion creature token onto the battlefield. It has "Sacrifice this creature: Add 1 to your mana pool."
Draw a card.

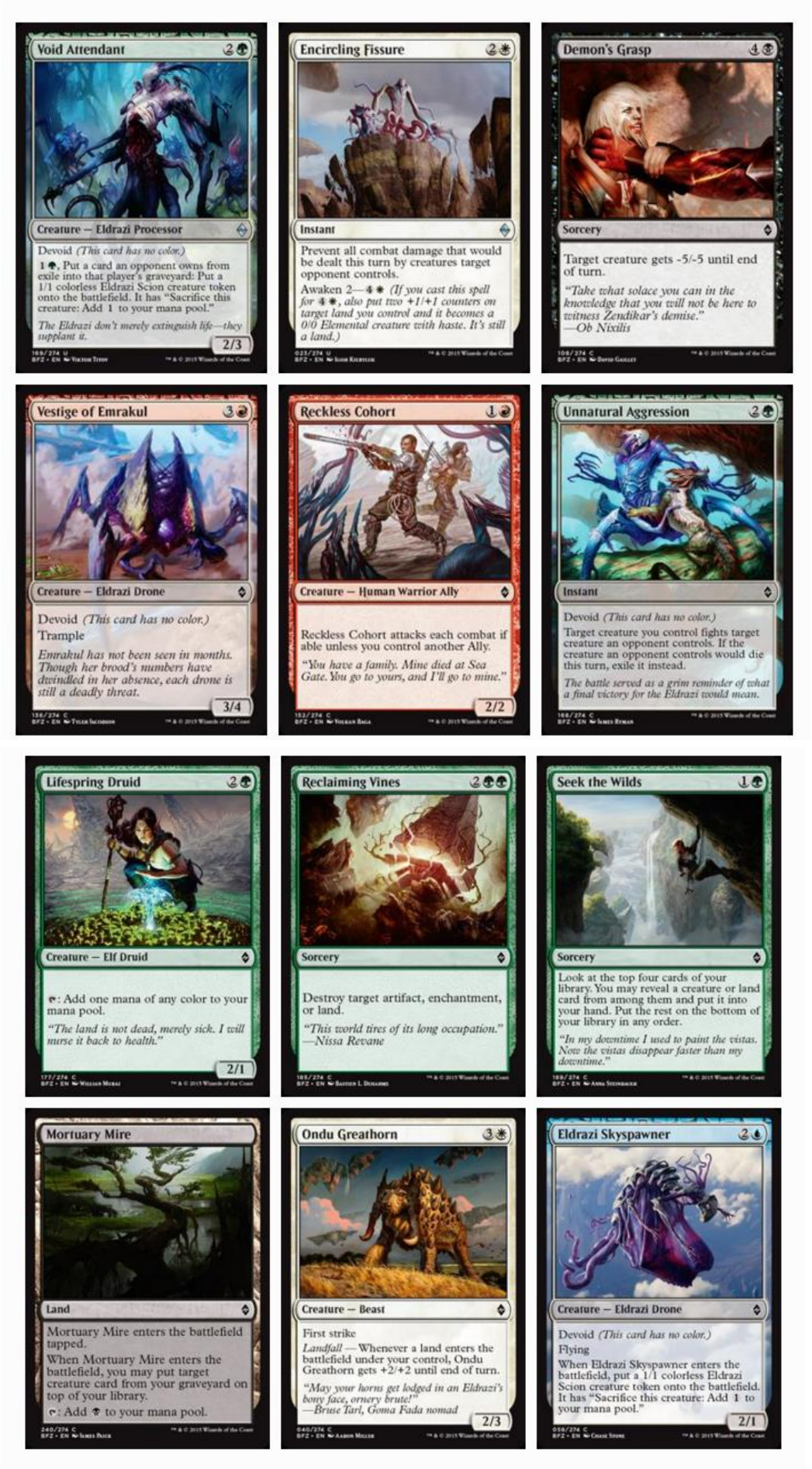
Windrider Patrol (3 blue blue)
Creature — Merfolk Wizard
Flying
Whenever Windrider Patrol deals combat damage to a player, scry 2. *(Look at the top two cards of your library, then put any number of them on the bottom of your library and the rest on top in any order.)*
4/3

Altar's Reap (1 black)
Instant
As an additional cost to cast Altar's Reap, sacrifice a creature.
Draw two cards.
"I will secure my revenge on Zendikar one soul at a time."
—Ob Nixilis

Dutiful Return (3 black)
Sorcery
Return up to two target creature cards from your graveyard to your hand.
When Malakir's surgeons failed, its death-shamans took over.

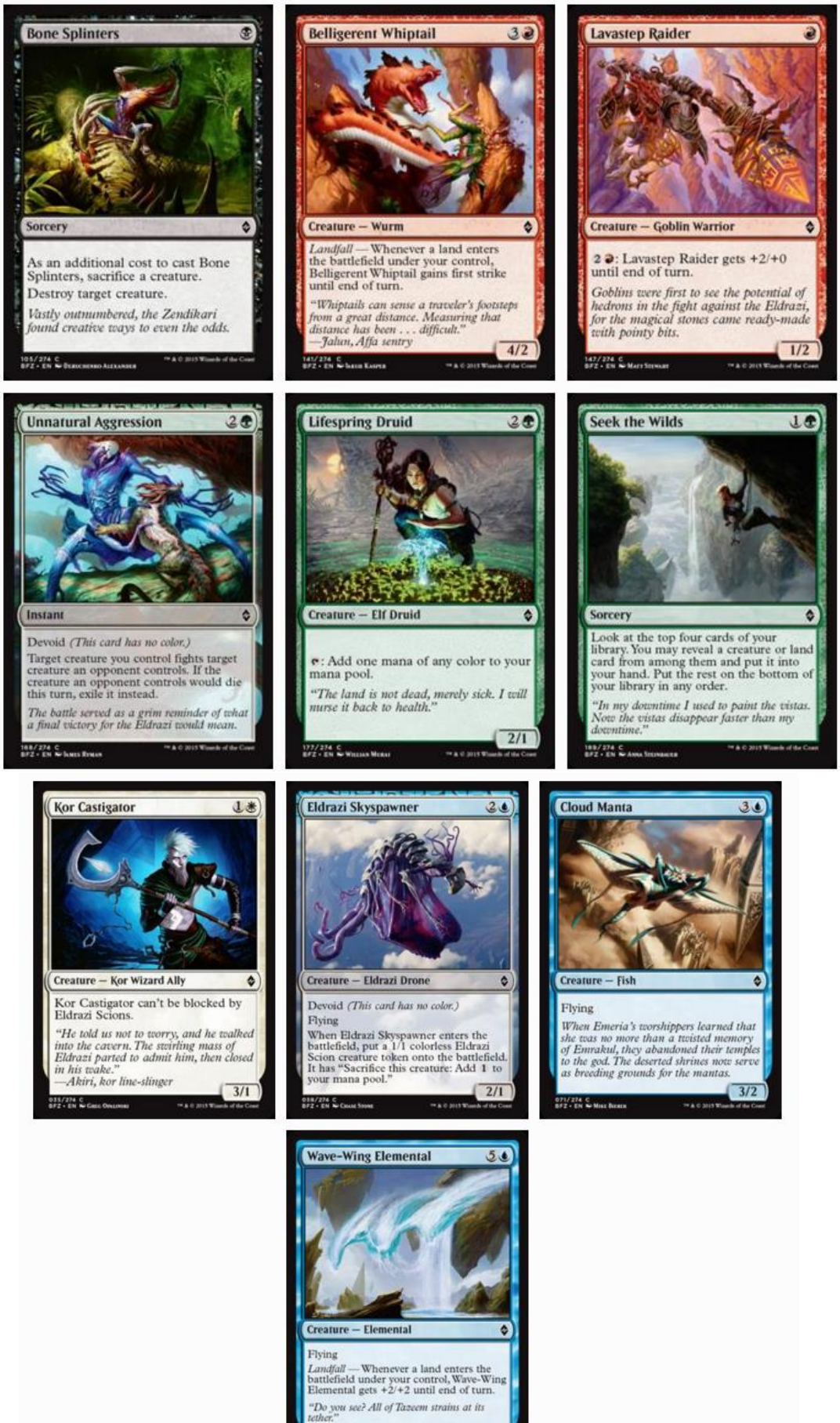
Personne ne joue allié ? eh beh, avec tout ce qui tombe comme bonnes cartes, c'est sacrément triste. En vrai, il n'y a pas énormément de choses pour moi ici. Je note le windrider patrol et le murasa ranger. Cependant, le windrider patrol est tout simplement excellent, et je ne suis pas contre un deuxième dans mon deck bourré de vol. Voyons ce qui tombe dans mes mains après.

J’avais dit auparavant que je splashais noir. Or, ulamog’s nullifier est une carte bleue/noire, et excellente. Elle vaut largement le cout que je la mette dans mon deck. Alors, mettons là.*

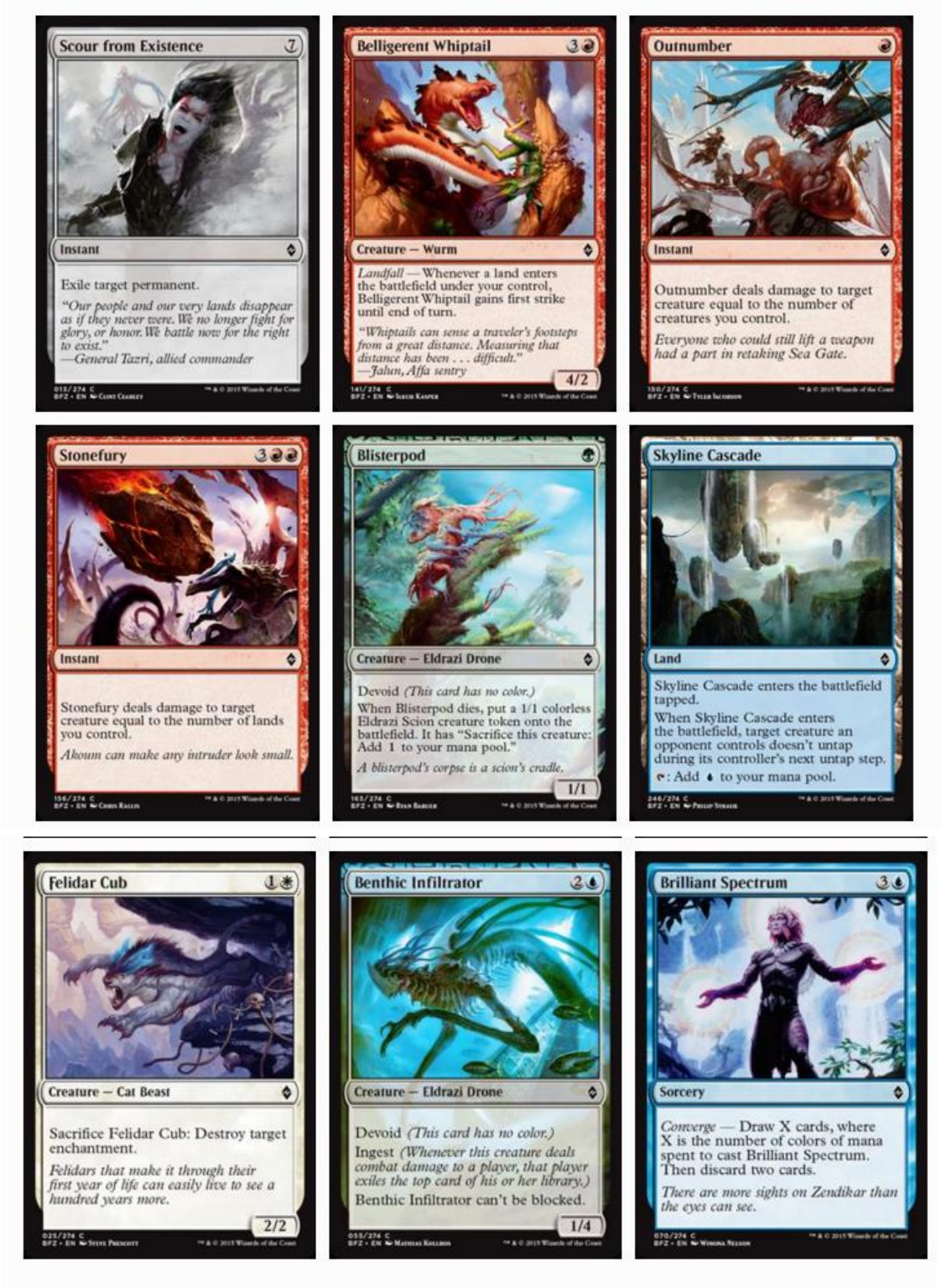


Void attendant est une très bonne carte génératrice de token. Cependant, pour génerer des tokens, il faut que j'envoie une carte de l'exil vers le cimetière, et actuellement, je n'ai que deux cartes qui peuvent faire ça dans tout ce que j'ai pris. Ca me rend triste de réaliser qu'elle ne me sert pas. Pas autant que le quatrième eldrazi skyspawner que je vois. Et que je prends.

Grip of desolation est typiquement le genre de carte qu'on aimerait splasher, mais qu'on peut pas parce qu'elle demande deux marais. Il n'y a pas grand-chose de très interessant ici. Oracle of dust est un processor, et je n'ai rien qui exile pour alimenter son effet. Le choix se fait donc entre brilliant spectrum que j'ai déjà deux fois et tightening coils. Je prends ce dernier, en me doutant que je ne vais pas le mettre.



L’avantage du format limité, c’est qu’on peut mettre plus de quatre fois la même carte. Alors, pourquoi se priver d’un cinquième skyspawner quand c’est une aussi bonne carte ?



Oh, un blisterpod ! et un benthic inflitrator !Mais vous savez quoi ? J’ai assez de monstre. En fait, je vais prendre skyline cascade, car son effet est vraiment pratique et me sert de contre.

Eh beh. J'avais besoin d'un contre, et voila que rush of ice s'offre à moi. Je ne vais refuser une carte aussi utile.

Pour un mana bleu, salvage drone est excellent : Quand il meurt, piochez une carte et défaussez un carte. Cela permet d'affiner dès le début sa main pour avoir de bonnes cartes. Sans aucun doute, je le prends. Titan's presence est aussi très interessant, mais la plupart de mes créatures incolores n'ont que 1 ou 2 de force, ce qui n'est pas très interessant.

Altar's reap est très interessant à jouer quand on a des jetons, alors allons-y, prenons là.

Au final, je n'ai pas eu autant de gros eldrazi que je voulais, donc je vais quand même prendre le devastator, qui n'est pas mauvais de toute façon.

Bon bah, seek the wilds est là, pourquoi ne pas le prendre ?

Et hop, un autre altar's reap.

Bon, c'est les deux dernières cartes. On prend la bleue, et on regarde c'qu'on a en dernier…

Pourquoi pas…

Bon. Ce draft était fabuleux. Sérieusement ; J'ai fait beaucoup de simulations de draft, mais aucune n'était aussi belle. Là, j'ai un deck bleu/vert jeton/vol/gros eldrazi prêt à térasser absolument tout sur son passage. Je pense même ne pas finalement splasher noir pour avoir plus de consistance dans mon deck quitte à ne pas avoir l'ulamog nullifier qui est quand même excellent.mais 5 eldrazi skywspawner, 2 widrider patrol, c'est n'importe quoi. Et je ne parle pas de la planeswalker. En regardant les autres joueurs, j'ai pu voir qu'une IA avait aussi joué vert bleu… et a eu des cartes excellente. Cependant, moi aussi j'ai eu des cartes excellentes. J'ai fait un deck avec , et testé des mains… c'est juste incroyable. Il y a peu de chances que vous ayez un draft aussi excellent, mais vous avez pu avoir un exemple de comment je drafte. Je vais peut être tourner des vidéos d'exemple de draft, c'est plus instructif et dynamique que 35 pages (ouioui, 35 pages) d'images.