

Guivres - 1/2

Mélange entre le serpent et le dragon, tout ce qu'il y a à savoir sur les plus puissantes bêtes de Magic...

Je commence à connaître un bon nombre de débutants et même d'experts qui sont passionnés des Guivres. Moi même, au commencement, j'étais fasciné par ces grosses bêtes. Il faut avouer que quand on débute, on a une certaine tendance à aimer les grosses créatures et à les inclure dans nos Deck (et pas seulement quand on débute). Bref, puisque j'en fait la collection depuis si longtemps, je ne vois aucun mal à leur consacrer un article.

Comme vous l'aurez compris, les guivres sont parmi les plus grosses créatures du jeu. Créatures mythiques, mélange entre serpent et dragon, elles possèdent une force colossale et sont craintes des humains et des autres créatures. Les guivres sont très résistantes aux conditions naturelles pouvant s'intégrer au milieu le plus froid comme les plus chauds. Leur seul talon d'Achille, elles sont très vulnérables à la magie et aux traquenards. Sinon, elles sont capables de décimer une armée. Les caractéristiques des guivres sont peu inventées par les humains, car peu d'entre eux sont revenus entiers de leur rencontre avec un tel animal.

La plus bestiale est sans aucun doute la guivre interminable (9/9 piétinement pour 5 mana seulement avec l'obligation de sacrifier un enchantement tous les tours). Elle fait un combo très puissant avec Rancoeur (enchantement pour un vert qui revient dans la main quand elle est mise au cimetière, + 2/0 piétinement à la créature qu'elle enchante). La guivre interminable peut donc intégrer n'importe quel stompy vert comprenant des Rancoeur (et même enchantresse argothienne qui vous fera piocher une carte tous les tours).

La Guivre Argothienne. 6/6 piétinement pour 4 mana seulement, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain pour remettre la guivre au dessus de la bibliothèque de son propriétaire. Plus qu'utile dans un casse terrain comprenant du vert. En effet, on pose d'abord des petites bêtes produisant du mana, puis on casse les terrains de l'adversaire et pour finir on pose une 6/6 piétinement qui s'occupera d'achever le travail.

La Guivre Shivan, figure aussi dans le top guivre. toujours pour pas cher puisque 7/7 pour seulement 5 mana. Son défaut (remonter une de vos créatures rouge ou verte) se transforme lui aussi comme un avantage puisque l'on pourra remonter un Kavu Langefeu (pour 4 une 4/2, qui inflige 4 blessures à la créature ciblée quand elle arrive en jeu). Elle intègre parfaitement le deck maintenant connu de tous : feux de la Yavimaya. Elle peut aussi remonter d'autres créatures avec un effet d'arrivée en jeu tels que le mur de fleurs (piocher une carte), les mages de batailles qui ont eux, deux capacités quand ils arrivent en jeu.

La guivre des moissons qui remonte un terrain depuis le cimetière. Pratique contre les casse terrains mais surtout avec l'éléphant solitaire ou tout simplement la guivre des jachères qui sont eux aussi moins chers mais doivent sacrifier un terrain.

Les nouvelles extensions ont apporté de guivres bien sympathiques comme :

La guivre de la pénombre, une charmante 6/6 pour 7 ce qui fait cher d'invoquer certes mais elle a la terrible capacité de mettre en jeu une guivre 6/6 noire si elle est lise au cimetière (vous aimez cauchemard récurrent ?)

La guivre arrogante de tourment est, quand à elle, une "modeste" 4/4 pour 5 d'invocation mais avec un coup de folie de 3 seulement (la folie, capacité de tourment, permet de jouer la carte pour son coût de folie si elle défaussée) On l'accouple alors avec un batard sauvage (2/2 pour 2, défausser une carte pour que le batard sauvage gagne +1/+1 et change de couleur) Ainsi, au 3^e tour on aurait une 4/4 piétinement et un batard est toujours un bon choix (notamment avec Agamme à plaque pour son coût de folie de 0)

Guivres - 2/2

Alors pour continuer sur une bonne série, on attend jugement la (prochaine extension) avec impatience...

Il existe donc une vingtaine de guivres (et toujours plus) dont voici la liste non exhaustive : (Je recherche encore! les guivres avec une croix devant. N'hésitez pas a me contacter)

- Guivre vorace (1,3,4,5) {c}
- guivre écailleuse (ice age,5,6) {c}
- guivre terrestre ancestrale (legends,3) {r}
- water wurm (wurm = guivre)(the Dark) {c}
- guivre jothulienne (Ice Age, 5){u}
- guivre des jungles (mirage) {c}
- guivre au dos barbelée (mirage){u}
- guivre distorde (mirage){r}
- guivre des jachères (Aquilon){u}
- guivre des moissons (Aquilon){c}
- Xguivre sauvage (tempête){u}
- guivre segmentée (Tempête){u}
- guivre brise racine (Tempête){c}
- guivre des tourbes (Tempête){r}
- guivre a piquant (Forteresse){c}
- guivre argothienne (Epopée d'Urza){r}
- guivre interminable (Epopée d'Urza){r}
- guivre serpentante (Epopée d'Urza){c}
- guivre de la yavimaya (L'Héritage d'Urza){c}
- guivre nicheuse (Némésis){u}
- guivre mungha (prophétie){r}
- guivre fouisseuse (Invasion){u}
- guivre shivan (Planeshift){r}
- guivre de la pénombre (Apocalypse){r}
- guivre a queue en fouet (Portal){c}
- Xguivre a plaque (Portal)
- Xguivreaux anneaux de mort (Portal)
- guivre métamorphe (Odysée){u}
- guivre charognarde (tourment){u}
- guivre arrogante (tourment){u}