

## Magic - Les deux Decks étendus qui seront regrettés - 1/2

Ces deux decks ne sont autres que "Miracle grow" et "Donate", qui ont dominés le format étendu, mais plus pour longtemps, puisque certaines des cartes essentielles à la composition de ces jeux, vont "jarter" de l'étendu avec l'arrivée de Carnage...

Je ne me souviens plus des listes complètes de ces deux jeux, mais voici déjà un bref aperçu de chacun d'entre eux.

### MIRACLE GROW :

- 4 Don de terrain
  - 4 Ours garou
  - 4 force de volonté
  - 4 dryade quirionaise
  - 4 argousin mystique
  - 4 flot soudain
  - 4 remue méninge
  - 4 passe passe
  - 3 hébétude
  - 2 évitement
  - 3 Orbe de l'hiver
  - 3 retour au pays
- 
- 1 Ile
  - 4 Ile tropicale
  - 4 savannah

Malgré ses quelques terrains (10 seulement) ce jeu se débrouille incroyablement bien et fait même preuve d'une rapidité affligeante. Munie aussi d'une gestion plutôt efficace, notamment avec les contres "gratuits" que sont "Force de volonté", "hébétude", et "évitement", même si les deux derniers n'arrivent pas à la cheville de la Force. Pour ce qui est de gratuité, on retrouve LE piocheur de "masque de mercadia", j'ai nommé "flot soudain", et pour autre piocheur, les peu chers et efficaces "passe passe" et "remue méninge". Le "retour au pays" est de toute façon le meilleur anti créature, et l'orbe de l'hiver, la plus chère de toutes les cartes énoncées avec un modique coût de deux mana, ralentira tous les jeux gênants.

Bien sûr, il faut tuer l'adversaire. Qui d'autre que la "Dryade quirionnais", ( ultra boostée par tous ces sort gratuits ) pourra s'occuper de la vie de l'adversaire? L'"argousin mystique", qui bien entendu sera très vite une 6/6 vol et en plus protégée du noir. D'ailleurs, l'ours garou, en plus de produire du mana en début de partie, pourra servir de bloqueur grâce au seuil. A propos de mana, si vous n'avez pas de terrain en main de départ, vous aurez sûrement un "don de terrain", qui vous servira de "forêt" ou d'"île", ou de "plaine", si vous voyez ce que je veux dire...

Le problème de ce deck, est qu'à partir de novembre, plusieurs de ces composants vont prendre la retraite. Ainsi, il faudra remplacer les "Force de volonté", les "Orbe de l'hiver", les "Retour au pays" et surtout les "savanne" et "Ile tropicale", donc avoir aussi à "don de terrain" qui ne sera plus qu'une vulgaire forêt.

### DONATE / ILLUSION DE GRANDEUR

- 4 Donation

## Magic - Les deux Decks étendus qui seront regrettés - 2/2

4 Illusion de grandeur  
4 Force de volonté  
4 contresort  
4 connaissances accumulées  
3 intuition  
3 médaillon de saphir  
3 parchemin du marchand  
2 remue-méninge  
1 chavirage  
1 éclair de génie  
1 morphelin  
4 contrainte

4 rivière souterraine  
4 mer souterraine  
3 rivière souillée  
10 îles

Comme vous l'aurez déjà compris, ce jeu repose sur la surpuissante combo "donation/illusion de grandeur" qui consiste à gagner 20 points de vie et surtout faire perdre 20 points de vie à l'adversaire, en seulement deux cartes et de même couleur en plus. On rajoute pourtant une pointe de noir pour les contraintes et surtout pour une réserve anti jeux aggro.

Ce deck abusivement joué par Kai Buddle en personne était jusqu'à présent le deck à battre du Type étendu.

Ici, c'est à nouveau la "Force de volonté" qui nous quitte, mais surtout la fameuse "illusion de grandeur". Il est bien sûr évident que son successeur, "désillusion des médiocres" ne pourra pas le remplacer.

Les deux Archétypes seront donc morts dès novembre, laissant place à un carnage (sans mauvais jeu de mots) entre les nouveaux decks de ce type néo-étendu pour savoir lequel sera le prochain leader.

A suivre...