

Magic - et le T2 alors ? - 1/3

On parle beaucoup du T1 et des débuts de Magic, mais ceci est pour les jeunes joueurs ou ceux qui ne veulent pas se prendre la tête.

On voit sur ce site beaucoup d'articles écrits par d'anciens joueurs et traitant du T1 dans son ensemble. Mais si les amateurs du *Classic* comme on l'appelle aiment se rappeler le bon vieux temps où *Black Lotus* n'était qu'une carte parmi d'autres et où *Legends* était une révolution, il y a de jeunes joueurs qui n'ont pas connu cette époque bénie et qui n'ont pas les moyens de se procurer les *Lotus*, *Moxes* et autres *Ancestral Recall*. Pour ceux là j'écris aujourd'hui cet article consacré au Type II (ou *Standard*) qui est, quoi qu'on en dise, le format par excellence.

Qu'est-ce que le Type II ?

Ce format est le plus joué en tournoi, car le plus accessible. En effet, celui-ci se compose des deux derniers blocs (Présentement le bloc *Odysée* et le bloc *Carnage*) et de la dernière édition du set de base (actuellement la *Huitième Édition*). Le gros avantage est que ces produits sont tous encore disponibles dans tous les bon magasins de jeux, et que si l'on veut acheter une carte à l'unité, cela ne dépasse généralement pas 20 € (contre environ 600 pour un *Black Lotus* et 200 pour un *Ancestral Recall*, quelques uns des gros spoilers du Type I).

Pourquoi ce format est-il intéressant ?

Pour moi, sans être aussi intensif que le Type I, le type II est un format très intéressant à plusieurs points de vue. D'abord c'est un format en constante modification. En effet, tous les trois mois une nouvelle extension est éditée, ce qui ajoute 144 cartes parmi lesquelles les deckbildeurs peuvent piocher pour créer leur deck. Mais, tous les ans, un nouveau bloc (de trois extensions) voit le jour, ce qui ôte tout un bloc du Type II (environ 700 cartes) et oblige les joueurs à modifier constamment leurs decks. Ensuite de par le nombre d'archétypes existant dans le type 2 actuel. Il y en a pour tous les goûts. Vous voulez empêcher l'adversaire de se développer avant de jouer une créature meurtrière ? Jouez [MonoNoir Contrôle](#). Vous voulez prendre l'adversaire de vitesse en jouant rapidement des créatures peu puissantes mais importantes par leur nombre ? Jouez [Sligh](#). Vous voulez utiliser de petites créatures pour les gonfler jusqu'à leur faire atteindre des proportions énormes ? Utilisez le célèbre Bâtard Sauvage d' [UG Madness](#) ou le [Psychatog](#) du deck éponyme. Et il y en a encore bien d'autres ! Ce format sait donc s'adapter à tous les styles de jeu et vous y trouverez certainement l'archétype qui vous correspond. Et si vous ne le trouvez pas, rien ne vous empêche de vous construire votre propre deck !

Les cartes clés du T2 (Cliquez sur une image pour l'agrandir)

Le *Chatfeu incandescent*, remake de la *Boule fulgurante* (éditée en *The Dark* il y a de cela quelques années), c'est la meilleure arme du Rouge en *Carnage*.

Le céléberrissime *Contresort*, LA carte bleue par excellence. Pour deux manas, elle vous permet de contrer ce que vous voulez. Cette carte était déjà présente en *Alpha* et va malheureusement disparaître avec la *Huitième Édition*.

Magic - et le T2 alors ? - 2/3

L'*Oiseau de Paradis*, permet d'accélérer considérablement votre jeu. Déjà présent en *Alpha*, ce petit oiseau est une des cartes les plus chères du t2 et va encore booster le Vert pendant un bon bout de temps.

Le *Psychatog*. Apparemment insignifiant, mais dévastateur dans un jeu adapté.

L'*Ange Exalté*, vous permet à la fois d'infliger des blessures et de gagner des points de vie, et ce pour un prix très abordable grâce à la Mue.

Glissement Astral et *Ride d'Éclair*. Ces deux cartes sont la base d'un des archétypes les plus redoutables du t2, [Astroglide](#).

Étouffer. Carte très puissante malgré les apparences. Elle permet de détruire toutes les créatures les plus embêtantes en début de partie. Par exemple *Oiseau de Paradis*, *Sibylle des fontaines*, *Psychatog*, *Bâtard sauvage*, *Pelleteur Gobelin* et j'en passe...

Magic - et le T2 alors ? - 3/3

Comment puis-je trouver facilement des adversaires ?

Il existe deux programmes permettant de jouer à Magic par internet (mais il est indispensable de connaître un minimum d'anglais). Le premier est [Apprentice](#), logiciel qui a longtemps été LA référence, et qui l'est toujours d'ailleurs. Il a l'avantage d'être le plus joué et d'être très léger à télécharger. Mais ce poids plume est au prix d'une interface des plus rudimentaires. L'autre est [Magic WorkStation](#), qui est beaucoup plus lourd mais bénéficie d'une interface nettement plus soignée et peut même afficher les images des cartes. Si vous voulez jouer contre un vrai adversaire, rendez vous dans votre magasin favori, vous y trouverez certainement des joueurs T2.

Si vous voulez plus d'infos sur un de ces deux excellents logiciels, ou sur Magic en général vous pouvez me contacter :

par mail : mafiaboy@hardwolfgang.fr. st

par MSN Messenger : Mirflus@hotmail.com

par AIM : HwG X MiRaRi X

sur IRC, je suis souvent sur le chan #psofrance sur EpiKnet