



~ A HEARTHSTONE GUIDE ~

COMMENT BIEN CONSTRUIRE SON DECK ?

Bonjour à toutes et à tous et bienvenue.

Ceci n'est ni un article ni un recueil d'astuces, c'est un **guide de stratégie**. Et il est très long (une vingtaine de pages). Si vous cherchez une lecture rapide vous pouvez lire uniquement les parties qui vous intéressent mais le guide est construit comme un tout.

J'aborde en détail les sujets concernant le **Deckbuilding**. Etant donné que c'est l'un des talents majeurs d'un joueur de Hearthstone cela donne un guide **très** dense.

Ce guide s'adresse à tous les joueurs qui n'ont jamais essayés de créer leur deck, qui en ont marre de copier ceux d'internet ou qui n'arrivent simplement pas à faire fonctionner les leur.

Les exemples, listes de cartes et définitions proviennent de mon analyse et de mon expérience de jeu. Ils sont parfois volontairement vulgarisés ou généralisés pour servir le guide. Pleins de joueurs seront en désaccord avec moi sur ces exemples et ils auront raison, tout le monde a une expérience du jeu différente.

Les termes et expressions avec cette **mise en forme** sont expliqués dans le glossaire en fin de guide.

Bonne lecture ☺

Pour la petite présentation (vous voudrez peut-être passer cette partie :p), je suis Game Designer et j'écris des guides depuis 6 ans maintenant. J'ai écrit pour Risk Next Generation (un mod de Warcraft 3, niveau World) et j'écris pour League of Legends (« La Yunade », niveau Diamant).

Sur Hearthstone, j'ai atteint le rang 7 toutes les saisons en utilisant une très grande variété de decks « homemade », sans jamais m'arrêter sur une seule classe. J'ai eu beaucoup d'aide d'un joueur Légende dans mes connaissances du jeu et du deckbuilding en général. Il m'a également aidé dans les terminologies et le choix des exemples de ce guide.

[Guide disponible au téléchargement \(PDF\)](#)

Comment bien construire son deck ?

Guide Hearthstone par Yun

TABLE DES MATIÈRES

I. Pourquoi construire son Deck ?	4
La satisfaction	4
Jouer le deck selon son objectif	4
Savoir adapter son deck	4
Surprendre son adversaire	4
II. Les limites de votre Collection	5
Les besoins selon le type de deck	5
Analyse des possibilités	5
Trouver de bonnes remplaçantes	6
Les légendaires neutres	6
III. Déterminer son envie	7
Jouer une classe particulière	7
Jouer compétitivement	7
Jouer des cartes particulières	7
Jouer un type de deck particulier	7
IV. Déterminer l'objectif du deck	8
Choisir le type de deck	8
Choisir la classe jouée	9
Choisir la win condition	9
V. Construction : les cartes Obligatoires	11
Cartes souhaitées	11
Win condition	11
Cartes de classes auto-incluses	11
Cartes neutres auto-incluses	11
VI. Construction : les cartes Objectifs	12
Choisir avec parcimonie	12
La puissance des cartes	12
La Carte sert-elle l'objectif du deck ?	12
La Carte est-elle efficace ?	13



La Carte donne-elle du Card Advantage ?.....	14
La Carte s'inscrit-elle dans la Mana Curve ?.....	15
La Carte est-elle polyvalente ?.....	15
Rotation du deck.....	15
Mon deck est plein.....	16
J'ai fini ma collection.....	16
VII. Construction : les cartes Techniques	17
VIII. Construction : Vue d'ensemble	19
Puis-je gagner ?.....	19
La rotation du deck.....	19
La mana curve.....	19
Remplacer des cartes.....	19
Enlever des cartes auto-incluses.....	20
Jouez.....	20
IX. Tester et Modifier.....	21
Déterminer la cause de vos défaites.....	21
Remplacer des cartes.....	22
Adaptez le deck.....	22
X. Glossaire	23

I. POURQUOI CONSTRUIRE SON DECK ?

Copier un deck à l'avantage d'être rapide et souvent plus accessible (en terme de coût en poussière) mais présente les inconvénients d'être parfois moins fun, plus répandu et surtout de rester figé dans une liste de cartes particulières alors qu'il faudrait la faire évoluer.



LA SATISFACTION

La première raison pour laquelle construire son deck c'est bien. Vous avez choisi de mener une **decklist** particulière et la victoire vous revient pleinement. Vous n'avez pas bénéficié des talents de deckbuilder d'un autre, vous l'avez fait.

Cela peut sembler mince comme satisfaction, mais dans Hearthstone, choisir quelle classe jouer et quelles cartes choisir c'est une grande partie du talent d'un joueur.



JOUER LE DECK SELON SON OBJECTIF

Lorsqu'on crée son deck, on sait comment il doit être joué. Lorsqu'on en copie un, on ne peut jamais être sûr.

Jouer selon l'objectif du deck revient à savoir quand jouer le deck, quel **Mulligan** faire selon quels **Match-ups** ou encore quels choix faire pendant la partie.



SAVOIR ADAPTER SON DECK

Un Deck doit changer selon le rang auquel on le joue, idem pour un deck de tournoi qui doit changer selon le format du tournoi. Et c'est le plus gros avantage que confère la création de son propre deck : vous savez comment le faire évoluer. Vous savez quelles cartes enlever et ajouter selon le rang ou le tournoi dans lequel vous évoluez et selon les problèmes que vous rencontrez.



SURPRENDRE SON ADVERSAIRE

Si vous progressez dans les rangs avec votre deck, un avantage que vous allez rapidement rencontrer est celui de surprendre votre adversaire.

Être bon à Hearthstone passe par connaître les decks qu'on affronte et leur card list. Si vous construisez vous-même votre deck, l'adversaire a bien moins de chance de la connaître que si vous l'aviez copié sur internet (bien qu'il s'attende sûrement à la plupart des cartes).

II. LES LIMITES DE VOTRE COLLECTION

La variété et la taille de votre collection de cartes influence directement le type de deck qu'il est possible de faire. C'est d'ailleurs pour cela que des archétypes **Zoo** ou **Huntard** soient (étaient) autant joués.



LES BESOINS SELON LE TYPE DE DECK

Dans ce guide, je défini 5 types de deck : **Face Aggro**, **Board Aggro**, **Midrange**, **Control** et **Combo** (vous trouverez un tableau les concernant plus loin dans le guide). Les decks les moins coûteux en poussière sont les decks de type Face Aggro, Board Aggro et Midrange. Si vous souhaitez construire des decks Control ou Combo il faut souvent des Légendaire Neutres ou des Epiques de Classe pour commencer à faire des decks un peu compétitifs.



ANALYSE DES POSSIBILITÉS

Il faut que vous compariez votre collection aux cartes de classes **Auto-Incluses**. Pour jouer une classe il faut avoir presque toutes ces cartes sinon le deck risque d'être peu compétitif. Si vous souhaitez commencer les parties classées, je vous conseille de vous concentrer sur une classe que vous avez vraiment envie de jouer et de lui débloquent ses cartes auto-incluses le plus vite possible.

Ces cartes varient également selon le type de deck joué.

CARTES DE CLASSES AUTO-INCLUSES

Classe	Type de deck	Cartes Auto-Incluses	Nombre de cartes
Druid	Midrange, Control	Innervate, Wrath , Keeper of the Grove , Swipe, Druid of the Claw , Ancient of Lore	12
Hunter	Midrange	Hunter's Mark, Webspinner , Animal Companion, Savannah Highmane	8
Mage	Face Aggro, Midrange, Control	Frost Bolt, Fireball, Polymorph	6
Paladin	Midrange, Control	Equality , Aldor Peacekeeper , Muster for Battle , Consecration	8
Priest	Midrange, Control	Circle of Healing , Northshire Cleric, Power Word: Shield, Shadow Word: Pain, Shrinkmeister , Dark Cultist , Shadow Word: Death, Auchenai Soulpriest , Holy Nova, Cabal Shadow Priest	20
Rogue	Face Aggro, Board Aggro, Midrange	Backstab, Deadly Poison, Eviscerate , SI:7 Agent	8
Shaman	Midrange	Earth Shock , Crackle , Feral Spirit , Hex, Lightning Storm , Fire Elemental	12

Comment bien construire son deck ?

Guide Hearthstone par Yun

Warlock	Face Aggro, Board Aggro	Soulfire, Flame Imp , Voidwalker, Doomguard	8
Warrior	Midrange, Control	Execute, Fiery War Axe, Shield Block, Death's Bite , Shieldmaiden	10

Cartes de base

Cartes communes

Cartes rares

Cartes épiques



TROUVER DE BONNES REMPLAÇANTES

Si malheureusement il y a certaines cartes que vous n'avez pas et que vous ne pouvez pas obtenir rapidement, il faut trouver des remplaçantes.

Une bonne remplaçante est une carte qui sert l'objectif du deck de la même façon que la remplacée. Elle peut ne pas coûter le même montant de Mana, ne pas être aussi polyvalente ou même ne pas donner autant de **Card Advantage**, l'idée c'est de remplacer l'effet principal apporté par la carte.



LES LÉGENDAIRES NEUTRES

Certaines Légendaires Neutres permettent de construire des deck de type Control très rapidement : **Sylvanas**, **Ragnaros**, **Dr.Boom**.

III. DÉTERMINER SON ENVIE

C'est le moment de je préfère : on a une envie particulière et il faut lui donner forme.



JOUER UNE CLASSE PARTICULIÈRE

Vous avez peut-être envie de jouer une classe particulière ? Si c'est le cas, vérifiez que vous disposez bien des cartes de classes auto-incluses.

Si vous voulez jouer une classe en particulier, demandez-vous également quel type de deck vous souhaitez faire, peut-être que la classe que vous souhaitez jouer ne se prête pas beaucoup à ce type-là ? On peut voir ça comme un challenge (faire un deck à l'opposé des avantages d'une classe), même si cela peut-être moins compétitif.



JOUER COMPÉTITIVEMENT

Si vous souhaitez simplement construire un deck pour monter le classement (sans savoir quelle classe ou type de deck jouer) il faut étudier la **Méta**. Analysez les types de decks et les classes les plus joués à votre niveau, et trouvez avec quoi les contrer.



JOUER DES CARTES PARTICULIÈRES

Votre envie de créer un deck peut venir d'une série de cartes particulières. Par exemple jouer **Mage** Secret, ou optimiser le **Reincarnate** du **Shaman**, ou encore tenter un **Paladin** Mech.

Si les cartes que vous souhaitez jouer appartiennent déjà à une classe, vous savez déjà ce que vous allez jouer. Si ce sont des cartes neutres (je veux faire un deck avec **Jeeves** !) il faut que vous décidiez quel type de deck ou quelle classe à l'air de correspondre aux objectifs de ces cartes.



JOUER UN TYPE DE DECK PARTICULIER

Peut-être que vous souhaitez simplement faire un deck Control ou Combo (quoi que dans ce cas vous avez sûrement une liste de cartes qui forment un Combo, cf section du dessus). Dans ce cas-là, déterminez quelle classe semble correspondre au type du deck.

Les Classes **Paladin** et **Warrior** sont de très bonnes classes de Control alors que les classes **Rogue** et **Hunter** se prêtent beaucoup plus au Face Aggro par exemple. Mais rien ne vous empêche de tenter des choses un peu audacieuses, surtout que l'extension **Gnomes & Goblins** à augmenter les possibilités.

IV. DÉTERMINER L'OBJECTIF DU DECK

Le premier moment crucial. Il va falloir déterminer l'objectif du deck. Autrement dit, comment votre deck va gagner. Cela revient à définir un type de deck, une classe jouée et une **Win Condition**.



CHOISIR LE TYPE DE DECK

Comme je l'ai dit plus haut, il existe 5 types de decks. Ces 5 types correspondent à des façons de gagner et des vitesses de jeux et des **Mana Curve** différentes.

Type de Deck	Vitesse de jeu	Mana Curve Moyenne	Façon de gagner
Face Aggro	Rapide	2-3-4	Tuer son adversaire avant d'être essoufflé en cartes
Board Aggro	Rapide	1-2-3	Jouer beaucoup de petits serviteurs et tuer son adversaire grâce à des Board Trade favorables
Midrange	Moyenne	3-4-5	Contrôler le Board plusieurs tours d'affilé avec de puissants Minions et finir l'adversaire avec la win condition
Control	Lente	5-6-7	Survivre jusqu'à pouvoir poser des serviteurs « Gamechanger » et/ou ingérables par l'adversaire
Combo	Lente	Dépend	Contrôler le board jusqu'à obtenir en main les cartes qui forment le combo

Quelques exemples d'archétypes de decks connus et leur type associé (si vous ne connaissez pas les archétypes ce n'est pas grave, rien d'essentiel pour la suite).

TYPE DE DECKS DES ARCHÉTYPES CONNUS

Type de Deck	Archétype connu
Face Aggro	Huntard, Murlock, Face Mage
Board Aggro	Zoo, Shaman Deathrattle, Aggro Rogue
Midrange	Priest Deathrattle, Druid Ramp, Druid Token
Control	Amaz Priest, Frost Mage, Legendary Wawa, Handlock, Healadin
Combo	Miracle Shaman, Math Warrior



CHOISIR LA CLASSE JOUÉE

Les différentes classes du jeu se prêtent plus ou moins bien à chaque type de deck. Gnômes & Goblins essaye de corriger le tir en donnant aux classes de nouveaux outils là où elles en manquaient.

LES MEILLEURES CLASSES SELON LE TYPE DE DECK

Type de Deck	Classes dominantes	Classes possibles	Classes faibles
Face Aggro	Hunter, Warlock, Rogue, Mage, Paladin	Warrior	Priest, Shaman, Druid
Board Aggro	Warlock, Rogue	Druid, Priest, Shaman, Paladin, Mage, Hunter, Warrior	--
Midrange	Shaman, Druid, Hunter, Priest	Rogue, Warlock, Mage, Paladin, Warrior	--
Control	Warlock, Paladin, Warrior, Priest, Druid, Mage	Shaman	Hunter, Rogue
Combo*		Rogue, Mage, Warrior, Shaman Warlock, Paladin, Druid, Hunter, Priest	

*on peut tenter des combos avec plus ou moins toutes les classes



CHOISIR LA WIN CONDITION

A chaque type de deck existe donc une façon de gagner différente, celle-ci s'articule très certainement autour d'un petit nombre de cartes (souvent entre 3 et 8) appelé Win Condition. Cette win condition est composée de cartes qui permettent de tuer votre adversaire une fois qu'il a passé un certain seuil de point de vie et/ou si certaines conditions sont remplies. Votre deck doit donc être capable d'infliger suffisamment de dégâts pour atteindre ce seuil ou mettre en place cette situation.

La win condition ressemblait parfois à un **OTK** composé de plusieurs cartes. Mais Blizzard voit les combos capables de tuer en un tour d'un mauvais œil et a **Nerf** pas mal de possibilités avec le dernier changement sur **Leeroy Jenkins**. Maintenant on appelle plutôt ça un **Finisher**.

Voici une liste d'exemples de combo "finish" :

LES COMBO FINISHERS CONNUS

Classe	Cartes	Dégâts totaux (sur un ou deux tours)
Druid	Force of Nature, Savage Roar, Innervation, Savage Roar	22
Hunter	Savage Boar, Kill Command*2, Eaglehorn Bow	14
Hunter	King Crush	8
Mage	Alextraza / Pyroblast	15 / 23
Mage	Bloodmage Thalnos, Frostbolt, Icelance*2, Fireball	21

Comment bien construire son deck ?

Guide Hearthstone par Yun

Priest	Velen, Coin, Mindblast*2	20
Rogue	Leeroy Jenkins, Cold Blood*2, Shadowstep, Leeroy Jenkins	20
Rogue	Malygos, Sinister Strike, Preparation, Evisceration	17
Shaman	Leeroy Jenkins, Rockbitter Weapon*2, Windfury	24
Warlock	Leeroy Jenkins, Power Overwhelming*2	14
Warrior	Grommash, Inner Rage	12

La Win Condition n'est pas forcément un combo. Parfois elle ne consiste qu'en une seule ou deux cartes (**Bloodlust**, **Pyroblast** ou encore **Enhance-o-Mechano**) qui ont besoin que le joueur établisse une situation donnée pour gagner la partie.

Certains decks Control n'embarquent pas de win condition particulière. Ils espèrent pouvoir épuiser l'adversaire (en survivant avec des sorts et en jouant des serviteurs très puissants). On peut dire que leur win condition est "d'amener leur adversaires à la fatigue".

V. CONSTRUCTION : LES CARTES OBLIGATOIRES

On entre enfin en phase de construction de deck. Vous avez choisi le type de deck, la classe et la win condition. Il ne reste plus qu'à ajouter les cartes considérées comme « obligatoires ».



CARTES SOUHAITÉES

Si votre idée de deck part d'une série de cartes, autant les ajouter tout de suite. Il est d'ailleurs possible que ces cartes forment votre win condition.



WIN CONDITION

Si vous ne l'avez pas déjà fait, incluez toutes les cartes de votre win condition dans votre deck.



CARTES DE CLASSES AUTO-INCLUSES

J'ai parlé auparavant des cartes de classes auto-incluses, c'est le moment de les ajouter.

On verra plus tard comment se départir de l'obligation d'ajouter ces cartes.



CARTES NEUTRES AUTO-INCLUSES

Il n'existe pas de cartes Neutres auto-incluses.

VI. CONSTRUCTION : LES CARTES OBJECTIFS

Les cartes objectifs sont les cartes qui vont « remplir » votre deck. Je les appelle comme ça car toutes ces cartes doivent servir l'objectif de votre deck.

C'est la phase la plus fun, ouvrez votre collection et commencez à la parcourir. Toutes les cartes qui vous donnent envie d'être jouées vont devoir passer au travers d'une série de questions.



CHOISIR AVEC PARCIMONIE

Cette étape de la création de deck est celle qui comporte le plus de risques de se perdre dans les cartes. Il ne faut pas prendre toutes les cartes qui vous semblent « puissantes ». Elles le sont probablement mais avant de les ajouter il faut les passer à travers plusieurs filtres de questions. Ces questions vont servir à déterminer la puissance d'une carte au sein de votre deck.

Ce que beaucoup de joueurs oublient souvent c'est qu'une carte représente un effet pour un coût de mana, mais surtout un **Slot** dans votre deck. Le nombre de slots dans votre deck est une ressource qu'il faut gérer. Prendre une carte revient à l'acheter pour un slot, peut-être pouvez-vous réserver ce slot pour une meilleure carte ? Faites attention à ça.

Note : La meilleure représentation de ce coût peut être la comparaison entre les cartes du Mage **Fireball** et **Pyroblast**. **Pyroblast** semble plus faible en statistiques, mais on pourrait aussi faire la comparaison de 10 dégâts pour 1 slot contre 6 dégâts pour 1 slot.



LA PUISSANCE DES CARTES

La puissance d'une carte dépend de ses statistiques et de son effet, mais aussi de sa place au sein de votre deck (en tant que carte, coût de mana et utilité). Afin de définir si une carte est puissante ou pas, on la passe au travers d'une série de questions :

La Carte sert-elle l'objectif du deck ?

La carte doit remplir les objectifs du deck sinon on peut dire que c'est une carte hors-sujet. Analysez bien l'utilité d'une carte avant de juger si elle peut tenir ou non un rôle intéressant dans le deck.

Par exemple :

EFFET RECHERCHÉ DANS LES CARTES SELON LE TYPE DE DECK

Type de Deck	Type de Carte	Effet recherché
Face Aggro	Serviteur	Bon rapport dégâts / coût en mana
Face Aggro	Sort	Dégâts directs, Removal
Board Aggro	Serviteur	Bon rapport card advantage / coût en mana
Board Aggro	Sort	Removal, Board control
Midrange	Serviteur	Serviteur qui a une forte chance de survivre à 1 Trade contre un autre serviteur
Midrange	Sort	AoE
Control	Serviteur	Serviteur avec un potentiellement gamechanger
Control	Sort	Board control
Combo	Serviteur	Fait partie du combo ou Bon rapport dégâts / coût en mana
Combo	Sort	Fait partie du combo ou Board control

Quant aux cartes de type Arme, elles sont naturellement puissantes parce qu'elle prene souvent du card advantage mais elles peuvent passer par la même remise en question.

La Carte est-elle efficace ?

Par efficace j'entends « être efficace dans l'objectif qu'on lui a donné ».

Cette partie concerne particulièrement les serviteurs que vous choisissez. Ce qu'on attend généralement d'un minion sans effet particulier c'est qu'il reste le plus longtemps possible sur le board ou qu'il inflige suffisamment de dégâts pour rentabiliser son coût. Les minions à effets spéciaux sont des cas à part selon leur effet.

Pour déterminer si un minion est efficace ou non, la méthode la plus simple consiste à regarder son coût en mana et son Attack / Health. Si le minion est au-dessus de X/X pour X de mana, on peut dire qu'il est efficace. Un trop grand écart entre Attack et Health peut également réduire l'efficacité du minion. Par exemple, l'**Oasis Snapjaw** (2/7) dont l'Attack de 2 rend vulnérable au **Shadow Word: Pain** du **Priest** ou encore à la **Stampeding Kodo** qui est une carte neutre. En plus de cela, sa faible attaque l'empêche d'être considérée comme une menace par votre adversaire.

Comment bien construire son deck ?

Guide Hearthstone par Yun

Voici une liste des minions qui sont considérés comme « efficaces » quand ils servent l'objectif de combattre pour le contrôle du board, sans condition particulière pour les faire fonctionner.

LES SERVITEURS EFFICACES

Coût en mana	Serviteurs neutres	Serviteurs de classes
1	Argent Squire, Undertaker, Zombie Chow	Mana Wurm, Northshire Cleric, Flame Imp, Voidwalker, Warbot
2	Haunted Creeper	Flametongue Totem, Goblin Auto-Barber, Shielded Minibot
3	Harvest Golem, Spider Tank	Aldor Peacekeeper, Dark Cultist, SI:7 Agent, Feral Spirit, Frothing Berserker, Muster for Battle, Scarlet Purifier
4	Chillwind Yeti, Defender of Argus, Mechanical Yeti, Piloted Shredder	Keeper of the Grove, Houndmaster, Water Elemental, Auchenai Soulpriest, Anub'ar Ambusher, Screwjank Clunker
5	Loatheb, Sludge Belcher, Spectral Knight	Druid of the Claw, Doomguard, Ogre Ninja, Upgraded Repair Bot,
6	Argent Commander, Cairne Bloodhoof, Sunwalker, Sylvannas Windrunner, The Black Knight, Piloted Sky Golem	Savannah Highmane, Cabal Shadow Priest, Fire Elemental, Shieldmaiden, Trade Prince Gallywix

Note : L'efficacité des cartes comme Defender of Argus ou Flametongue Totem sont calculés en cumulant les statistiques de l'effet à celles de la carte, par exemple Flametongue Totem est ici résumée en une 4/3 pour 2.

Déterminer l'efficacité d'un sort est plus difficile car ils ont souvent des effets différents. A effets différents correspondent des situations différentes, les sorts efficaces sont donc les sorts qui répondent aux situations que vous rencontrez le plus souvent. Si deux sorts possèdent le même effet, il peut être facile de les comparer en termes de statistiques pures (coût en mana / valeur de l'effet) ou en le passant au travers des mêmes filtres que les autres cartes.

La Carte donne-elle du Card Advantage ?

Si vous trouvez deux cartes qui servent le même objectif avec la même efficacité, la prochaine question à se poser c'est laquelle des deux a le plus de chance de donner du card advantage.

Une carte peut prendre du card advantage de trois façons différentes : la carte demande à votre adversaire d'utiliser plus d'une carte pour la contrer, la carte permet de contrer plusieurs cartes de l'adversaire, la carte fait piocher.

Des exemples de conflits que vous pouvez rencontrer : **Spider Tank** ou **Harvest Golem** ? Je ne peux pas vous donner de réponse absolue à cette question ici, cela va dépendre de votre deck mais aussi de ce que vous allez rencontrer. Contre quelle carte vos adversaires vont le plus lutter ? Le **Harvest Golem** restera sûrement plus longtemps sur le

board mais la **Spider Tank** trade plus rapidement contre les cartes du même coût qu'elle. Cela va dépendre de ce que fait votre deck et de ce dont il a besoin.

La Carte s'inscrit-elle dans la Mana Curve ?

Si vous hésitez entre deux cartes à ce stade-là, il faut choisir celle qui nivèle votre Mana Curve.

Une belle Mana Curve vous permet d'avoir de bons **Drops** à chaque tour, une bonne rotation dans le deck et une constance dans la qualité des mains de départ.

Une courbe de mana déséquilibrée peut vous mener à des situations où vous avez trop de cartes injouables en main (trop chères) ou plus aucune carte parce que vous avez trop de cartes peu chères (et vous avez donc joué plusieurs cartes par tour).

La Carte est-elle polyvalente ?

La cerise sur le gâteau. Si vous hésitez entre deux cartes, choisissez la plus polyvalente. Celle qui peut être utilisée dans le plus de situations.

Imaginons que vous jouez un deck **Priest** Control et que vous avez besoin d'un finisher. Choisir **Holy Fire** plutôt que **Mindblast** semble une bonne idée. **Holy Fire** peut être utilisé pour contrôler le board ou pour remonter son **Pool de HP** plus haut que le seuil de tolérance du probable finisher adverse alors que **Mindblast** ne peut que toucher l'adversaire. De plus, après vérification, la carte s'inscrit plutôt bien dans votre mana curve.



ROTATION DU DECK

Il faut réserver un certain nombre de slots dans votre deck pour des cartes qui permettent la **Rotation du Deck**. Autrement dit, il vous faut des **Moteurs de pioche**.

Il existe 3 types de moteur de pioches : les **Cantrips**, les **Draw X** et les **Draw On Condition**. Ces moteurs doivent vous permettre d'avoir une bonne quantité de cartes en main tout au long de la partie. Les decks les plus rapides se contentent d'essayer de maintenir leur nombre de cartes à 4 ou 5 alors que les decks Control espèrent maintenir une grosse main pour avoir beaucoup d'options différentes.

La rotation d'un deck peut tourner autour de plusieurs choses : beaucoup de cantrips, plusieurs cantrips et un puissant draw on condition ou encore uniquement des draw X stables (**Arcane Intellect** ou **Sprint** par exemple). Il n'y a pas de règle ni de nombre fixe, le deck doit pouvoir maintenir son nombre de cartes en main suffisamment haut pour réaliser l'objectif du deck tout au long de la partie.

L'ajout des **Spare Part** de **Goblins & Gnomes** ajoute un nouveau moteur de pioche que je vais appeler les **Spare Draw**. Bien que moins puissants que les autres

moteurs de pioche, les **Spare Part** peuvent apporter beaucoup de valeur / card advantage, encore plus si elles sont jouées dans un deck construit pour.

LES MOTEURS DE PIOCHE

Classe	Cantrips	Draw X	Draw on Condition	Spare Draw
Neutral	Bloodmage Thalnos, Captain's Parrot, Loot Hoarder, Mad Scientist, Novice Engineer, Gnomish Inventor, Azure Drake	Coldlight Oracle,	Nat Paggie, Acolyte of Pain, Cult Master, Gadgetzan Auctioneer, Harrison Jones, Ysera, Gazlowe, Jeeves	Clockwerk Gnome, Tinkertown Technician, Jeeves, Mechanical Yeti, Toshley
Druid	Wrath, Starfire	Nourrish, Ancient of Lore	--	Mech Bear Cat
Hunter	Call Pet, Flare, Webspinner	--	Starving Buzzard	--
Mage	Unstable Portal	Arcane Intellect, Duplicate	Echo of Medhiv	--
Priest	Power Word: Shield, Mass Dispel	Thoughtsteal	Northshire Cleric	--
Rogue	Shiv, Fan of Knives, Headcrack	Sprint	Trade Prince Gallywix	--
Shaman	--	Neptulon	Mana Tide Totem, Siltfin Spiritwalker	--
Warlock*	Mortal Coil	Sense Demons	--	--
Warrior	Slam, Shield Block	--	Battle Rage	--
Paladin	Hammer of Wrath, Holy Wrath	Lay on Hands	Blessing of Wisdom, Divine Favor	--

*Warlock : Son Hero Power le rend bien moins dépendant des moteurs de pioche.



MON DECK EST PLEIN

Même si votre deck est plein, continuez de parcourir les cartes de votre collection. Vous allez sûrement trouver d'autres cartes que vous voudrez ajouter. Si c'est le cas vous allez devoir enlever des cartes pour les ajouter, reconsidérez-les avec les critères énoncés ci-dessus.



J'AI FINI MA COLLECTION

Une fois que vous avez regardé toutes les cartes de votre collection pour cette étape de la construction (ou que vous considérez avoir simplement fini cette étape), passez à l'étape d'après.

VII. CONSTRUCTION : LES CARTES TECHNIQUES

Les **Cartes Techniques** (ou **Tech Cards**) sont des cartes qui contiennent directement une mécanique que vous rencontrez souvent chez vos adversaires. Ce sont généralement des minions avec un **Battlecry**.

La plupart des decks embarquent de 0 à 5 cartes techniques. Au-delà vous risquez de rester bloqué avec des minions à battlecry en main dont vous ne pourrez pas utiliser l'effet.

S'il vous reste de la place dans votre deck et si cela semble nécessaire, ajouter des tech cards intelligemment peut vous permettre plusieurs choses :

- contrer un type de deck que vous rencontrez très souvent
- contrer des types de cartes (les **Taunt** avec **Black Knight** par exemple)
- pallier des faiblesses de votre deck
- augmenter le potentiel de Control du deck

Voici une liste des tech cards :

TECH CARDS NEUTRES

Carte	Effet	Type de Deck courant
Acidic Swamp Ooze	Contrer les decks à armes	Control
Ironbeak Owl	Pallier un manque de contrôle du deck	Face/Board Aggro, Midrange, Control
Big Game Hunter	Ajouter un "removal" à votre deck	Control
Blood Knight	Contrer les decks à Divine Shield	Board Aggro, Midrange, Control
Mind Control Tech	Contrer les decks Aggro qui jouent beaucoup de serviteurs	Midrange, Control
Spellbreaker	Pallier un manque de contrôle du deck	Midrange, Control
Faceless Manipulator	Inverser le contrôle du board	Control
Stampeding Kodo	Contrer des decks qui jouent beaucoup de faibles minions / minions atypiques	Midrange, Control
Harison Jones	Contrer les decks à armes et apporter un moteur de pioche	Control

Comment bien construire son deck ?

Guide Hearthstone par Yun

Kezan Mystic	Contre les decks à secret	Midrange, Control
Lil' Exorcist	Contre les decks à deathrattle	Midrange, Control
Hungry Crab	Contre les decks murloc	Midrange, Control
Black Knight	Contre les taunts	Board Aggro, Midrange, Control

*Je n'ai jamais spécifié "Combo" car il est très difficile de généraliser sur des decks aussi créatifs

Un exemple de choix de tech cards : vous rencontrez beaucoup de taunts ? Mettez un **Black Knight**. Des Paladins **Divine Shield** apparaissent subitement sur le **Ladder** ? Ajoutez un **Blood Knight**. Vous vous cassez les dents sur les monstruosités adverses (**Ragnaros**, **Dr.Boom**), recrutez un **Big Game Hunter**. Les decks Zoo vous sortent par les yeux ? Le **Mind Control Tech** prendra un énorme card avantage.

Lorsque vous avez fini d'ajouter des tech cards, que votre deck soit rempli ou pas, passez à l'étape suivante.

VIII. CONSTRUCTION : VUE D'ENSEMBLE

Le principe de cette dernière étape va être d'analyser plusieurs éléments de votre deck pour voir s'il est équilibré et s'il a l'air d'être efficace. Vous pouvez aussi aller tester directement le deck, mais je préfère personnellement "me relire".



PUIS-JE GAGNER ?

La première question que vous devez vous poser c'est « puis-je gagner ? ». Par exemple : votre finisher est-il stable au sein de votre deck (facilement obtenu, survie facile jusqu'à lui, utilisation du finisher facile, atteinte du seuil de dégâts possible) ? Avez-vous beaucoup de chance de tirer votre combo avant de mourir ? vos minions peuvent-ils gagner et maintenir le contrôle du board ?



LA ROTATION DU DECK

Votre deck possède-t-il une bonne pioche ? Les différents types de decks n'ont pas besoin du même nombre de pioche. La pioche dans votre deck doit vous permettre de toujours pouvoir mener à bien l'objectif de votre deck.

Avez-vous une forte probabilité d'avoir une rotation tôt dans la partie ? Pouvez-vous atteindre vos prochains moteurs de pioche après cette rotation ?



LA MANA CURVE

Si votre deck peut gagner et piocher, la prochaine étape est de vérifier la Mana Curve.

Est-elle en accord avec votre type de deck ? Est-elle assez bien répartie pour ne pas se retrouver dans des débuts de partie « bloqués » ? Imaginez vos mains de départ. Semble t'il y avoir un problème ? Y a-t-il des pics de coût en mana ?

Il peut être nécessaire d'affiner votre courbe ou non selon tous ces facteurs.



REEMPLACER DES CARTES

Avec les trois dernières étapes, vous avez déterminé ce dont le deck a besoin (peut-être rien). Il faut maintenant choisir les cartes qui pourraient répondre à ces besoins.

Je trouve qu'il est plus simple de commencer par trouver de quelles cartes j'ai besoin pour les comparer à celles que j'ai déjà dans le deck plutôt que d'enlever directement des cartes du deck. Libre à vous d'aller dans un sens ou dans l'autre. Quoi qu'il en soit, trouvez les cartes qui vous semblent répondre aux problématiques soulevées dans cette section.

Une fois les cartes choisies, il faut savoir quelles cartes enlever. Si vous souhaitez enlever des cartes que j'ai citées comme étant « auto-incluse », référez-vous à la section suivante. Si vous pensez enlever des cartes Objectifs, il y a plusieurs astuces à garder en tête :

- si votre mana curve est équilibrée, essayez de remplacer les cartes voulues par des cartes du même coût en mana
- si elle ne l'est pas, penchez-vous sur les cartes qui la déséquilibrent
- n'enlevez pas des cartes qui servent le même objectif que la carte que vous ajoutez, à moins que la nouvelle carte ne serve l'objectif bien mieux que l'ancienne (mais dans ce cas-là vous avez loupé quelque chose dans le filtre de questions) ou ne s'inscrive mieux dans la mana curve
- ne cassez pas de combos ou de synergies puissantes qui pourraient former votre win condition ou un certain potentiel de dégâts
- essayez de déterminer les cartes qui servent le moins l'objectif du deck ou dont l'utilité est redondante (plusieurs cartes qui servent le même objectif)



ENLEVER DES CARTES AUTO-INCLUSES

C'est en tranchant dans les cartes supposément auto-incluses que l'on peut véritablement faire de nouveaux decks et de nouveaux archétypes. Cela demande une grande maîtrise du jeu mais surtout une très bonne estimation de l'objectif et de la puissance (polyvalence, card advantage, tempo) des cartes.

Pour donner un rapide exemple, la double **Holy Nova** était considérée comme obligatoire dans tout deck **Priest** compétitif pré-Naxxramas. Avec l'arrivée de Naxxramas et la perte d'efficacité des AoE (avec tous les serviteurs qui invoquent d'autres serviteurs), **Amaz** a décidé de ne mettre qu'une **Holy Nova**. Cela à l'air mince comme changement mais 1 slot par ci, 1 slot par là et subitement vous avez un deck plus surprenant pour l'adversaire.

Comment enlever de telles cartes ?

La plupart des cartes auto-incluses le sont parce qu'elles sont très efficaces et servent plusieurs objectifs différents (**Sludge Blecher**, **Hex**). Lorsque la méta évolue, il se peut que l'efficacité de la carte diminue dans certaines situations données, ce qui permet de la remplacer. Dans l'exemple que j'ai cité au-dessus, le fait que beaucoup de minions de Naxxramas soient difficiles à éliminer du plateau avec de simples dégâts (**Nerubian Egg**, **Haunted Creeper**) rend la **Holy Nova** moins efficace dans le rôle d'AoE qu'avant. Cela permet de l'enlever au profit d'une autre carte qui lutte plus efficacement contre le board adverse (**Shadow Madness** par exemple, qui lutte contre le board adverse pour moins cher et permet parfois de récupérer des rôles d'agonies intéressants).



JOUEZ

Une fois que vous êtes content du résultat de votre deck, lancez-vous 😊

IX. TESTER ET MODIFIER

Ne vous arrêtez pas à la première défaite, à moins que vous n'ayez détecté une réelle faille dans la construction du deck. Plusieurs parties vont être nécessaires pour déterminer de quoi le deck est capable et quelles sont ses forces et faiblesses. Si vous le changez trop vite, vous risquez de le changer pour de mauvaises raisons : manque de chance extraordinaire, mauvais match-up, fatigué etc... Attendez plusieurs échantillons de parties pour vous faire une réelle idée du potentiel du deck.

Une fois plusieurs défaites accumulées, passez à l'étape suivante.



DÉTERMINER LA CAUSE DE VOS DÉFAITES

Pourquoi perdez-vous ? Allez plus loin que « il a eu plus de chance que moi ». Le but du deckbuilding est de concevoir un deck que le facteur chance n'influence pas suffisamment pour qu'il descende en dessous de 55% de victoires.

Quelques problèmes possibles et des pistes de solution :

- je n'ai rapidement plus d'options en main
 - o pas assez de moteurs de pioche
 - o trop de petites cartes dans le deck
- je meurs trop vite / mon adversaire me submerge trop tôt
 - o trop de grosses cartes dans le deck
 - o pas assez de sorts de **Sustain**
 - o pas assez de board control en **Early**
- je ne peux pas lutter contre les gros serviteurs adverses
 - o pas assez de removal dans le deck
 - o pas assez de dégâts dans le deck (l'idée étant de finir la partie avant les gros serviteurs)
- je n'inflige pas de dégâts au héros adverse
 - o win condition pas clair ou difficile à obtenir
 - o impossibilité de prendre le contrôle du board
 - o pas de source de dégâts majeure
- je n'ai pas de contrôle sur le board adverse
 - o pas assez d'AoE
 - o pas assez de serviteurs efficaces
- si je n'arrive pas à prendre le contrôle du board en début de partie je n'arrive jamais à le récupérer par la suite
 - o pas assez de réponses dans le deck (peut-être de sorts)
- j'ai eu de mauvais match-up

- peut-être que la classe ou le type de deck n'est pas adapté au rang
- peut-être qu'une classe récurrente dans votre environnement de jeu contre particulièrement bien votre deck

Une fois que vous avez isolé les principales sources de vos défaites, vous pouvez envisager des remplacements.



REEMPLACER DES CARTES

Suivez les mêmes étapes que lors de la création du deck pour déterminer si une carte est valable ou non. Au lieu d'avoir en tête l'objectif du deck, gardez en tête la source de vos défaites et comment pallier à ça.



ADAPTEZ LE DECK

Au fur et à mesure de votre progression dans le classement, votre environnement de jeu va changer. Il y aura plus ou moins de decks de chaque type, jouant des objectifs et des cartes différentes. Il faudra que votre deck suive les changements ou que vous créiez un nouveau deck pour espérer rester compétitif dans votre nouvel environnement de jeu.

Voilà, c'est fini ☺ Je vous remercie si vous avez lu jusqu'ici et j'espère vous avoir donné envie d'aller créer un deck !

X. GLOSSAIRE

Amaz : Un streamer de Hearthstone très connu

AoE : « Area Of Effect », références aux sorts qui infligent des dégâts à tout le board adverse

Archétypes de decks : Decklist connue et portant souvent un nom donné par l'auteur du deck ou la communauté (Zoo, Legendary Warrior ou encore Handlock)

Auto-incluses : Les cartes obligatoires à inclure dans un deck

Battlecry : Capacité dans Hearthstone, déclenche un effet lorsqu'on joue le serviteur

Board : Les serviteurs sur votre côté du plateau de jeu

Board Aggro : Type de deck qui joue beaucoup de serviteurs peu chers pour prendre le contrôle du board très tôt dans la partie

Board Trade : Les échanges de coups entre vos serviteurs et les serviteurs adverses

Board Trade Positif : Echanger des coups avec les serviteurs adverses de manière optimisée pour garder vos serviteurs en vie et/ou infliger des dégâts au héros adverse

Cantrip : Carte qui se remplace elle-même dans votre main en vous faisant piocher une carte

Card Advantage : Avoir plus de cartes que votre adversaire en cumulant votre board, votre arme et votre main

Carte Technique : Voir « Tech Card ».

Combo : Type de deck qui gagne avec une combinaison de cartes très puissante

Control : Type de deck qui gagne en épuisant l'adversaire avec ses cartes

Deck : Un paquet de 30 cartes choisies

Deckbuilding : Le fait de construire des decks

Decklist : La liste des cartes d'un deck

Divine Shield : Capacité dans Hearthstone, le serviteur est insensible aux premiers dégâts qu'il subit

Draw On Condition : Carte qui permet de piocher sous certaines conditions, parfois de manière illimitée

Draw X : Carte qui fait piocher X cartes lorsqu'on la joue ($X > 1$)

Drop : Fait souvent référence au fait de jouer un serviteur, un « bon » drop serait de jouer un serviteur d'un montant de mana égal au tour dans lequel vous êtes

Early : Fait référence au « early game » qui est le début de la partie, on pourrait dire que ce sont les 3-4 premiers tours

Face Aggro : Un type de deck qui gagne en tuant son adversaire le plus rapidement possible

Finisher : Une suite de cartes ou une carte unique qui permet d'appliquer un gros montant de dégâts à l'adversaire en un tour

Gamechanger (effet) : Un effet qui change complètement la physionomie de la partie (*Alexstrasza* ou *Baron Geddon* par exemple).

Ladder : Le classement, « monter dans le ladder » signifie monter dans le classement

Comment bien construire son deck ?

Guide Hearthstone par Yun

Mana Curve : La courbe de mana de votre deck, elle peut être visionnée en passant votre curseur de souris sur le titre de votre deck

Match-up : Les forces et faiblesses d'une classe contre les autres classes, par exemple le Match-up Warlock / Hunter est en générale en faveur du Hunter

Méta : Les decks joués dans votre environnement de jeu

Midrange : Type de deck qui se base sur un contrôle du board solide suivi d'un finisher pour gagner la partie

Minion : Version anglaise de Serviteur

Moteur de pioche : Cartes qui permettent de piocher

Mulligan : Première phase du jeu où l'on change les cartes de sa main de départ

Nerf : On dit que les développeurs "Nerf" une carte lorsqu'ils baissent sa puissance

OTK : « One Turn Kill », un combo en main capable de tuer l'adversaire haut en point de vie en un tour, sans s'aider du board préexistant

Pool de HP : Nombre de points de vie (d'un serviteur ou d'un héros)

Removal : Carte qui permet de supprimer un serviteur adverse (*Assassinate* ou *Shadow Word: Pain*)

Rotation du deck : Savoir s'il y a suffisamment de drawers dans le deck pour transiter du début à la fin de la partie sans se retrouver à cours de cartes

Safari : Ancien archétype de deck Hunter qui utilisait beaucoup de bêtes

Slot : Une place dans votre deck (sur les 30 disponibles)

Snowball : Abuser d'une situation pour prendre énormément d'avance sur son adversaire, littéralement profiter d'un effet « boule de neige »

Spare Draw : Carte qui fait piocher des **Spare Part**

Spare Part : Nouvelles cartes apportées dans l'extension **Gnomes & Goblins** qui sont des sorts coûtant 1 de mana avec un petit effet. Elles sont générées dans la main du joueur par différentes autres cartes

Taunt : Capacité dans Hearthstone, le serviteur doit être attaqué en priorité avant d'attaquer votre héros ou vos serviteurs sans Taunt

Tech Cards : Cartes qui permettent de contre la méta dans laquelle votre deck évolue

Trade : Un combat entre deux serviteurs

Win Condition : Les cartes de votre deck qui vous permettent de gagner

Zoo : Archétype de deck Board Aggro très répandu du Warlock dont les cartes emblématiques sont le *Nerubian Egg*, le *Doomguard* et le *Flame Imp* (entres autres).