



Gnomes & Goblins

L'analyse de toutes les cartes !

(Pour les decks préconstruits)



Systeme de classification des cartes

Note

- [L] - Rang Loatheb : Auto inclus partout
- [S] - Rang S : Auto inclus dans la plupart des archétypes
- [A] - Rang A : Très bonne carte
- [B] - Rang B : Carte qui a du potentiel
- [C] - Rang C : Carte difficile à jouer compétitivement
- [D] - Rang D : Très mauvaise carte

Mot-clé

Combo : Une carte qui prend son ampleur combiné à d'autres cartes

Competitive Ranked : Une carte qui embarque de l'aléatoire qui peut être contrôlé

Gameplay Enabler : Une carte qui permet de jouer de nouveaux types de decks

Meta Breaker : Une carte qui contre certains types de decks

Too Much Randomness : Une carte qui embarque trop d'aléatoire

Value : Une carte qui a une très bonne valeur (force / efficacité / rentabilité)

Wait n' See : Une carte qui va avoir besoin d'être testé / évalué avant de déterminer sa valeur

Weak : Une carte trop faible !

Qui sommes-nous ?

Yun : Rédacteur de guide de stratégie depuis plusieurs années et pour plusieurs jeux.

Chaperon : Joueur vétérinaire des JCE, passé Légende sur Hearthstone.

~ Mech ~



[B] Combo

Une carte qui peut grandement bénéficier des synergies avec les Mech mais qui n'a pas de réel impact en elle-même.



[A] Value

Très bon T1. Il se recycle en une carte et il trade facilement avec la plupart des anciens T2 (comme le Loot Hoarder, pour moins cher). En plus, c'est un Mech.



[B] Combo

Intéressant avec un jeu aggro Mech. Il synergise bien avec les Mech, mais eux ne synergisent pas avec lui. Tard dans la partie, il n'a que peu d'impact.



[C] Combo

Une carte à laquelle il faudra associer une mécanique particulière pour la transformer en autre chose qu'une 2/2 pour 2.



[B] Meta Breaker

Difficile à utiliser efficacement mais la carte semble avoir un certain potentiel meta breaker.



[S] Combo

Un deck Mech l'embarque de manière auto-incluse. Il accélère grandement ce type de jeu.



[-] Wait n' See

Une carte qui offre deux taunt à son board (comme le Sludge Blecher) mais pour seulement 2. Son affiliation aux Mech la rend en plus améliorable via d'autres cartes.



[C] Combo

Une carte avec des stats faibles pour compenser sa capacité mais qui peut prendre toute son ampleur avec des bonus (liés aux Mech ou pas).



[A] Combo

Si posée dans les bonnes conditions, cette carte est très puissante en termes de statistiques et de card advantage.



[S] Value

Le meilleur tour 3 en statistiques du jeu et la carte se permet d'être un Mech. Un deck Mech l'embarque de manière auto-incluse.



[A] Combo

Dans un deck rapide, c'est une carte monstrueuse qui permet de piocher 3 cartes le tour où elle est jouée. Elle force également le focus de l'adversaire qui ne peut pas se permettre de vous laisser encore piocher.



[D] Too Much Randomness

Une carte qui peut complètement changer le cours de la partie mais dont l'effet semble bien trop aléatoire pour être compétitif.



[A] Value

Les possibles stats cumulées d'une telle carte rendent sa valeur très bonne. Le fait qu'elle soit un Mech la rend encore plus forte.



[A] Combo

Seul, il a déjà une assez bonne valeur : un Taunt difficile à déloger. Associé à des Mech cela donne toute son ampleur à la valeur de la carte, qui peut protéger des Mechs qui le bufferont par la suite.



[S] Value

De bons trolls chez Blizzard. Ils nous fournissent un nouveau Chillwind Yeti qui se tape le luxe d'être un Mech et il n'y a pas de Drawback. L'une des cartes aux meilleures statistiques brutes de l'extension.



[C] Gameplay Enabler

Cette carte offre un nouvel outil pour jouer Control à n'importe quelle classe qui avait besoin de survivabilité. En plus, c'est un Mech !



[D] Too Much Randomness

Une carte faible en statistiques cumulé à un effet trop aléatoire. On pourrait pousser un peu la réflexion avec un Acidic Swamp Ooze ou un Harison Jones mais cela nous paraît difficile à mettre en place.



[C] Combo

Un T5 qui a besoin d'être joué quand on peut sacrifier des Mech pour qu'il prenne de la Value instantanée. Nous ne sommes pas sûrs que les conditions soient faciles à remplir.



[-] Wait n' See

Un combo qu'on attend de voir fonctionner mais nous ne sommes pas sûr que sacrifier 3 Mech (dont celui-ci) soit possible ni même rentable pour invoquer Mega Windfury trololo.



<- Token



[D] Combo

Un Drawback impossible à subir. Une carte qu'il faudra donc essayer de Silence soi-même. Très difficile à jouer assumer.



[A] Value

Les possibles stats cumulées d'une telle carte rendent sa valeur très bonne. Le fait qu'elle soit un Mech la rend encore plus forte.



[D] Too Much Randomness

Le coût de cette carte par rapport à la lenteur de son effet et l'amplitude d'aléatoire qu'il implique la rend très peu compétitive. On pourrait à la limite l'imaginer trouver sa place dans un deck qui synergise avec les deathrattle et encore...



[C] Value

Une carte dont les stats sont intéressantes mais dont la lenteur rend l'emploi très compliqué. Encore un T8 Legendary qui ne change rien le tour où il arrive.



[D] Weak

Une carte très lente qui peut se faire contrer facilement. A voir si son affiliation aux Mech lui permet de trouver une place dans certains archétypes (Alarm-O-Bot ?!).



[D] Weak

Une carte très lente qui ne ressemble qu'à un Win Bigger.



[A] Gameplay Enabler

Une carte qui donne un nouvel outil pour jouer des decks Meule un peu plus compétitif (surtout qu'on en a d'autres dans l'extension).

~ Neutre ~



[C] Too Much Randomness

Une carte qui a l'air intéressante à jouer sur des minions à Battlecry (puisque ces minions ont déjà rentabilisé une partie de leur coût). Mais il y a beaucoup trop d'aléatoire à prendre en compte.



[C] Value

Une carte assez moyenne qui n'a pas de réels arguments pour gagner de la valeur.



[C] Combo

Un Murloc T2 de plus, peut-être le coup de pouce nécessaire pour voir plus de deck jouant ces terreurs de la mer.



[C] Weak

Une carte qui semble avoir des statistiques brutes intéressantes mais qui a l'air de ne servir aucun objectif précis.



[A] Combo

De la fraîcheur pour les pirates ! Des stats standards pour un T2 et un effet qui peut prendre énormément de valeur dans un deck Pirate.



[A] Gameplay Enabler

Une carte qui donne un nouvel outil pour jouer des decks Meule un peu plus compétitif (surtout qu'on en a d'autres dans l'extension).



[D] Weak

Nous n'avons trouvé aucune utilité à cette carte même dans un deck rempli de sorts. Ses statistiques sont nulles, il meurt contre un T1 et t'a pioché un chicken (good value bro).



[B] Gameplay Enabler

Une carte qui donne un nouvel outil aux classes à secret pour jouer un deck orienté plus Control.



[A] Meta Breaker

La carte semble définitivement contrer notre méta actuelle, à voir si elle restera d'actualité avec l'extension qui ajoute beaucoup de minions sans deathrattle.



[D] Weak

Un T3 dont les statistiques sont vraiment faibles et dont les capacités ne synergisent pas ensemble (un Harvest Golem en trade deux comme ça). En plus, ce n'est pas un Mech (un Harvest Golem, c'est un Mech ☺).



[C] Combo

Une carte qui peut devenir très intéressante en combo avec des Argent Squire ou des Wisp mais dont l'utilité semble quand même limitée.



[B] Value

Les statistiques de la carte sont intéressantes mais son drawback la rend moins intéressante que d'autres T3.



[A] Value

Une carte très puissante car cela force le joueur adverse à jouer le contrôle du board avec des minions ou à utiliser un sort puissant pour lui. S'il ne peut pas être géré instantanément il peut potentiellement prendre énormément de value.



[D] Weak

La synergie entre le Spell Damage et le Stealth est très intéressante, mais il n'est pas sensé attaquer et son 1 point de vie le rend vulnérable à beaucoup de cartes.



[B] Value

Une carte dont les statistiques indiquent un C. Son affiliation aux beast augmente un peu son intérêt pour certains decks.



[B] Meta Breaker

Une carte très puissante mais qui ne contre que certains match-ups de 3 classes sur les 9 possibles. A voir si elle pourra donc trouver sa place dans des decks toujours plus optimisés.



[B] Value

Une carte qui apporte une bonne value mais de mauvaises statistiques. Elle arrive peut-être trop tard pour rentabiliser son effet.



[D] Too Much Randomness

Un trololo de plus. On en manquait. Randin sera sûrement content. Le principal problème de cette carte est le fait qu'elle ait 4 points de vie, ce qui la rend très vulnérable à la plupart des T3/4.



[C] Combo

Une carte dont la vie est trop faible pour un T5 mais qui pourra peut-être trouver sa place dans des decks utilisant les pirates ou le stealth comme mécaniques.



[D] Meta Breaker

Le fait qu'il coûte 5 et qu'il ait des statistiques si faibles le rend très mauvais, même en optimisant son battlecry (ce qui risque d'être rarement le cas).



[B] Combo

Un excellent moteur de pioche (surtout avec les spare parts) mais qui ne peut être qu'en un seul exemplaire dans le deck et dont les statistiques sont plutôt faibles. Le fait que les Mech soient random le rend moins pertinent qu'un Gadgetzan Auctioneer.



[B] Value

C'est bien mais c'est un peu mou du genou quoi. Ses statistiques sont plutôt efficaces mais on attend souvent plus d'une carte à 6 (Sylvanas, Fire Elemental ?!).



[-] Wait n' See

Un effet qui semble semer la zizanie sur le champ de bataille. Peut-être qu'il pourrait trouver sa place dans certaines listes orientées Control ou Midrange.

[-] Wait n' See



Nous imaginons mal dans quel type de deck une telle carte pourra trouver sa place. Si on arrive à déclencher les Boom Bots le tour où ils arrivent en jeu, la carte prend un peu plus d'intérêt.



<- Token

[A] Value



Une carte très intéressante dont l'effet force l'adversaire à trade la carte avec des minions. L'impossibilité de le gérer pour l'adversaire peut rapidement snowball la situation à votre avantage. Un effet intéressant instantanément malgré des stats moyennes pour un T7 lui vaut son A.



<- Token

~ Druid ~



[C] Value

Un slot 2 moyen. Le fait qu'il ait taunt augmente son utilité en fin de partie cependant. On lui donnerait C parce que le Druid a de meilleurs T2 dans la plupart de ses orientations mais c'est un Mech.



[C] Value

Un T3 dont l'objectif est assez flou. Ses stats sont moyennes, il trade 1 pour 1 avec beaucoup de T2 de l'extension sans apporter de valeur en contrepartie avec son effet. Elle pourrait trouver sa place dans certains archétypes ramp.



[C] Combo

Un combo assez difficile à avoir en soi, la synergie avec les beast n'étant pas naturellement évidente avec le Druid (malgré que Druid of the Claw soit maintenant une beast). Même si son effet parvient à être déclenché, cela ne reste qu'un thon sur le board sans effet instantané.



[D] Weak

Cette carte comparée à Blessing of Kings, Muster for Guard ou encore Force of Nature semble très faible. La polyvalence qu'elle offre ne rattrape pas son coût exorbitant.



[C] Combo

On pourrait imaginer maximiser l'effet de pioche, mais pour un T6 il a très peu de chance de rester en vie pour en profiter. Une carte qui aura du mal à trouver une place dans un deck.



[B] Value

Une carte assez chère mais intéressante pour le Druid Control. La rapidité de burst d'un Druid avec Force of Nature / Savage Roar lui permet de terminer des parties avant que l'adversaire n'ait pu cycle son deck, ce qui transforme Recycle en Removal amélioré (pas de Deathrattle) dans ces situations.



[D] Weak

Encore un T7 sans impact instantané. Son effet en fin de partie peut être intéressant... mais la carte est trop lente.



WOOT ?!

Une des cartes les plus surprenantes de cette extension. Nous attendons de voir si certains archétypes Control arrive à en faire quelque chose d'intéressant.

~ Hunter ~



[B] Combo

Une carte très puissante qui peut aussi bien trouver sa place dans des decks aggro que Control. Si en plus on arrive à l'associer à la mécanique du Baron Rivendare...



[C] Too Much Randomness

Une carte qui peut s'avérer puissante dans certaines situations mais dont l'effet semble bien trop aléatoire pour être compétitif.



[B] Gameplay Enabler

Nous considérons que cette carte renforce (ou du moins permet) de jouer Hunter Control. Ce qui la rend très intéressante.



[C] Value

Une carte aux statistiques assez moyennes. A voir si elle pourra trouver sa place dans des archétypes très agressifs.



[S] Value

Dans un deck Mech, cette carte est auto-incluse. Même avec un seul minion sur le board, les stats cumulées sont très puissantes.



[D] Weak

Une carte tout à fait pourrie. Sa value est très faible, son objectif trop partagé entre deux effets et le tout pour trop cher.



[B] Combo

Il faut 2 bêtes à cette carte pour atteindre les statistiques d'un Druid of the Claw, donc pour une certaine condition on a quelque chose de standard. Malgré tout, cette carte reste une Beast qui peut pleinement profiter de tous les avantages du Hunter.



[B] Combo

Une carte que l'on voit difficilement s'insérer dans un deck standard car plutôt lente (pas d'effet immédiat). Mais elle pourrait tout à fait trouver sa place dans certains archétypes qui pourrait augmenter son attaque et/ou lui donner charge directement.

~ Mage ~



[A] Competitive Random

Petit frère du Deadly Shot du Hunter. Une carte qui permet de tuer à moindre coût une carte isolée. Et le mage a plus d'outils que le Hunter pour isoler sa cible. On peut même se permettre de l'utiliser au hasard sur 2 cibles T2/T3.



[B] Value

Un T2 assez moyen puisqu'il ne pourra sûrement freeze qu'un seul minion. Freeze le héros adverse semble être sa plus grande force. Mais il peut synergiser avec les Mech.



[D] Too Much Randomness

Une carte dont l'effet semble bien trop aléatoire pour être compétitif.



[A] Value

Une énorme arme dans la poche du mage. Un T3 aux stats honorables couplé avec un effet qui synergise avec énormément de cartes du mage. Le Spell Damage coûte d'habitude beaucoup plus cher. Nous tremblons déjà en pensant aux Midrange Mage qui l'utiliseront.



[B] Combo

La carte peut potentiellement donner un excellent second souffle à des decks rapides mais elle reste tout de même chère.



[C] Combo

Une carte aux stats faibles mais dont l'effet peut prendre son ampleur dans certains decks qui embarquent des minions difficiles à gérer sans sorts. Elle tient cependant mal la comparaison avec le Water Elemental.



[A] Combo

Si posée dans les bonnes conditions, cette carte est très puissante en termes de statistiques.



[D] Weak

Bien que l'effet soit gratuit et puisse trouver son intérêt dans certaines situations, la carte est trop lente une fois en main (pas d'effet immédiat et des stats faibles pour son coût). Le constat est encore pire si elle entre en main au setup.

~ Paladin ~



[A] Value

Une carte qui possède les stats d'une value B mais dont l'affiliation aux Mech augmente la note. Un très bon choix pour un deck orienté Mech.



[C] Value

Une carte qui semble donner une arme au Paladin pour lutter dans les tous premiers tours, situation dans laquelle il n'avait que peu d'outils pour contrôler le board. La forte probabilité que le Paladin se overheal à ce moment rend la carte un peu moins intéressante.



[A] Meta Breaker

La carte semble définitivement contrer notre méta actuelle, à voir si elle restera d'actualité avec l'extension qui ajoute beaucoup de minions sans deathrattle.



[A] Value

Une carte qui apporte énormément de value en permettant de nombreux trades de cartes positifs. La Truesilver a du souci à se faire...



[-] Wait n' See

Avec l'arrivée de nouvelles cartes qui synergisent avec les pinpins, on peut imaginer des combos apportant beaucoup de value. A voir...



[B] Combo

La carte a besoin de 2 Recruits sur la table pour devenir intéressant, situation moyennement difficile à mettre en place. Avec l'arrivée de Muster for Battle dans certains decks on pourrait voir émerger des pinpins decks très intéressants.



[C] Combo

Une carte qui peut être très intéressante dans les bonnes conditions mais son faible pool de hp la rend vulnérable à beaucoup de choses.



[C] Combo

Entre les conditions requises pour que cette carte soit efficace et le nombre de cartes qui la contre, il va être difficile de trouver une liste dans laquelle cette carte prend son ampleur.

~ Priest ~



[C] Combo

Une carte qui fonctionne assez facilement avec le Priest mais qui ne nous a pas l'air assez forte pour se trouver une place dans les decks standards.



[B] Value

Une carte qui sera sûrement très intéressante dans des archétypes de Priest aggro. Difficile de lui trouver une utilité en dehors de ça.



[A] Combo

Excellente en combinaison avec la Cabale Shadow Priestess et le Shadow Word: Pain mais également pour n'importe quel trade. Il va falloir lui trouver une place dans les listes très restreinte des decks Prêtres.



[B] Value

Un minion très intéressant pour lutter contre les archétypes aggro. Ses trois points de vie en fait un candidat au heal, ce qui déclenchera son effet. Une très bonne value dans une seule carte. La carte augmente également le potentiel offensif du Priest.



[C] Combo

Carte assez faible en elle-même, son utilité va pouvoir se trouver dans des decks basés sur des combos de burst. A voir si elle pourra trouver sa place mais nous en doutons.



[A] Value

D'énormes statistiques cumulées de combat. En plus, c'est un Mech elle-même !



[S] Value

Une des meilleures cartes de l'extension en terme de value. Elle offre un Removal couplé à de très bonnes stats. C'est une carte qui peut complètement renverser le cours d'une partie.



[C] Value

Dans une méta où les joueurs choisissent souvent des minions qui ont plus de vie que d'attaque et avec l'arrivée de beaucoup de minions dans le même cas, nous ne sommes pas sûrs que cette carte puisse être efficace. Son coût la rend également prohibitif. Peut-être pourra t'elle trouver sa place dans des listes très orientées contrôle.

~ Rogue ~



[A] Value

Une très bonne carte du Rogue. Le boost apporté à l'arme sera efficace du début à la fin de la partie. En plus il se tape le luxe d'être un Mech.



[C] Combo

Une carte qui pourrait prendre de la valeur dans un deck qui embarque suffisamment de Pirates pour le couvrir. Cela semble quand même relativement compliqué à mettre en place, d'autant plus qu'il reste très vulnérable même en stealth.



[B] Combo

Une carte qui peut tout à fait trouver sa place dans un deck Mech. Dans les bonnes circonstances elle peut prendre beaucoup de valeur.



[A] Combo

Dans un deck Mech, la carte apporte énormément de valeur (3 trade à 3) et synergise très bien avec le kit du voleur (Blade Fury / Deadly Poison).



[A] Competitive Random

La grande sœur du Deadly Shot dont l'effet combo est suffisamment puissant pour être recherché également en tant que tel. Une très bonne carte.



[B] Combo

Un coût un peu élevé pour cette carte. Le combo semble difficile à déclencher également à cause de ça. Mais la valeur qu'elle peut apporter dans un deck qui synergise avec peut être très intéressante.



[A] Competitive Random

Un très bon T5 qui voit son effet aléatoire contrebalancé par le contrôle que le Rogue peut exercer sur le board.



[S] Value

Un énoooooorme T6 grâce à ses stats : insensible au BGH et résistant à la plupart des trades des autres T6/5. A cela vient s'ajouter la puissance de son effet qui peut complètement bloquer le jeu adverse. Une carte qui permettra peut-être de voir émerger de nouveaux Midrange / Control Rogue.

~ Shaman ~



[A] Value

Un bon T2 et un Mech. Il force l'adversaire à y réagir immédiatement.



[B] Competitive Random

Une carte qui donne un nouvel outil possible au Shaman Control. Cela peut permettre de contrôler le board ou de jouer burst avec du spell damage.



[B] Gameplay Enabler

Une carte qui a l'air de donner un nouvel outil Control au Shaman. La carte a l'air un peu faiblard en statistiques cependant, à voir si un Shaman parvient à la maintenir en vie pour un deuxième tour. Peut-être une raison de donner une nouvelle chance au Totemic Might :p



[B] Value

Dans un deck Mech une telle carte peut prendre une forte value si bien timée.



[A] Gameplay Enabler

Une carte terriblement puissante : elle permet aux decks Murloc de cycle leur deck, elle résiste aux AoE et fait piocher pour les compagnons morts au combat. Ses 5 points de vie lui donnent de grande chance de survivre plus d'un tour. Une carte de draw parfaite pour un deck Murloc.



[D] Weak

Une carte qui nous semble très difficile à optimiser. L'overload la rend chère et lente, les stats sont moyennes et l'effet n'arrange rien. Dans les meilleures conditions on pourrait en tirer quelque chose mais cela semble très difficile.



[B] Gameplay Enabler

Cette carte donne un outil exceptionnel au Shaman Control qui avait du mal à droper de gros thons à cause de l'overload.



[-] Wait n' See

A première vue, cela donne envie de le jouer uniquement dans un Murloc, mais avec le Siltfin Spiritwalker, pas dit qu'on ait besoin d'un autre moteur de pioche. Par contre, dans un deck Control, ajouter 4 cartes au deck peut-être un atout très important. D'un autre côté, la carte est très lente et n'a pas d'effet immédiat sur le contrôle du board. A voir donc...

~ Warlock ~



[A] Value

Une excellente carte tant en statistiques qu'en effet. Elle relance également l'utilité de cartes telle que *Demonfire* et synergise très bien avec *Power Overwhelming*.



[A] Value

Une carte avec une très bonne valeur qui permettra sûrement de faire varier les decklists compétitives du Warlock.



[-] Wait n' See

Nous ne sommes vraiment pas convaincus que le Warlock synergise bien avec les Mech. A voir...



[B] Combo

Avec un peu de *Spell Damage* la carte commence à devenir très intéressante dans des archétypes de deck plutôt *Control*. Sans *Spell Damage*, le côté aléatoire est un peu trop important et la valeur tirée du sort risque d'être trop faible.



[D] Weak

Malgré sa synergie nouvelle avec la *Mistress of Pain*, le *Demonheart* ne passe pas le crash test quand on la compare à la *Blessing of Kings* (qui est peu jouée également). Une carte qui paie le prix de sa maigre polyvalence.



[B] Value

La carte seule est plutôt forte et peut facilement tirer parti de sa capacité pour augmenter sa valeur (via le *Hero Power*). Elle pourrait prendre encore plus d'ampleur dans un deck demon.



[D] Weak

Son prix la rend attractif mais cela ne reste qu'un Thon sans effet immédiat qui pourra se faire Remove comme tous les autres thons, sauf que sa capacité spéciale le rend encore plus simple à remove qu'eux. Avec un petit silence cela pourrait peut-être ressembler à quelque chose mais cela resterait une 9/9 sans effet immédiat.



[A] Gameplay Enabler

Enfin ! Une carte qui permet au Warlock de jouer Demon. Une carte qui dispose d'un effet immédiat surpuissant qui lui permet d'être joué T9, mais en plus la possibilité de le jouer plus tôt via le Voidcaller ! Le bonus aux démons alliés augmente énormément la value de la carte.

~ Warrior ~



[A] Value

Une carte qui dispose d'excellentes stats pour un deck Mech, un peu moins pour les autres archétypes.



[B] Combo

Avec l'arrivée des nouveaux Pirates dans l'extension, cette carte pourrait trouver sa place dans des decks remplis d'armes et de corsaires en colère. Son côté random est facilement contrebalancé par les buffs d'armes et les cartes qui profitent des armes.



[A] Combo

La carte demande de bien savoir mettre en place le terrain pour l'accueillir. Elle renforce les nombreux combos connus du Warrior. En plus de ça elle peut également servir de Removal s'il n'y a qu'un seul minion sur le plateau.



[S] Value

D'énormes statistiques cumulées de combat. Un deck Mech l'embarque de manière auto-incluse. En plus, c'est un Mech elle-même !



[B] Value

Une carte aux statistiques trop standards pour une carte de classe mais dont l'affiliation aux Mech permettra peut-être d'être jouée dans certains archétypes.



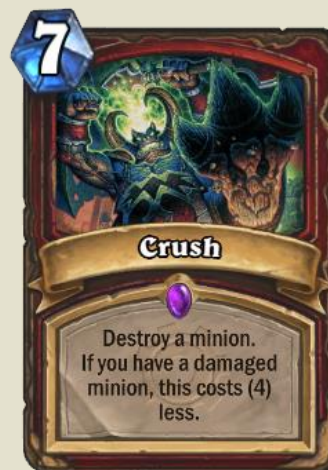
[B] Value

Un peu l'égal d'un Guardian of Kings mais un peu mieux parce que c'est de l'armure.



[A] Gameplay Enabler

Une très bonne carte seule. Ou une carte qui peut devenir le pilier central d'un deck Heavy Control qui se contenterai de tanker tout en essayant de jouer plusieurs fois l'Iron Juggernaut avec des Brewmaster pour le faire revenir en main.



[A] Value

Un Removal de plus dans l'arsenal déjà très bien fourni du Warrior... et un Removal bien moins cher que les autres Classes dans la plupart des circonstances.

~ Spare Parts ~

