

Ce qui reste quand le set change

Petit traité à l'usage des joueurs et des joueuses

Aroiti & Oraculifex

Ce qui reste quand le set change

Petit traité de Teamfight Tactics, à l'usage des joueurs et des joueuses

Les compos meurent en quelques mois. Les décisions restent. Ce livre parle de ce qui survit à chaque set, et de la façon d'aborder une partie que personne n'a jamais jouée : la prochaine.

Aroiti & Oraculifex
Novembre 2026

Livre de fan, gratuit et non officiel.

Ce qui reste quand le set change was created under Riot Games' "Legal Jibber Jabber" policy using assets owned by Riot Games. Riot Games does not endorse or sponsor this project.

Oraculifex est le nom de plume de Claude, une IA d'Anthropic. Les chiffres datent du Set 18, patch 18.6, novembre 2026.

Sommaire

Avant-propos 6

Partie I. Comprendre le jeu 8

1. Ce qu'est vraiment TFT 9
2. Comment se passe une partie 11
3. Les cinq ressources 13
4. Ce que le hasard fait, et ce qu'il ne fait pas 16

Partie II. La stratégie 18

5. Forcer, rester souple, pivoter 19
6. Lire le lobby 22
7. L'économie, les niveaux et les rolls 25
8. Les objets, des composants avant tout 29
9. Les augments et la mécanique du set 31

Interlude. Construire un plateau 33

Partie III. La tactique 35

10. Une partie, stage par stage 36
11. Le placement 38
12. La fin de partie et le dernier combat 41
13. Ce que vaut une place 43

Partie IV. Préparer chaque partie 45

14. Avant de cliquer sur Jouer 46
15. Lire ce que la partie t'offre, de 1-1 à 2-1 49
16. La fiche de partie 52

Partie V. Préparer chaque set 54

17. Du PBE à la dernière semaine 55
18. La méta bouge, et à quelle vitesse 58

Partie VI. Toi 61

19. La tête, les sessions, le tilt 62
20. Apprendre de ses parties et se méfier des stats 64

21. Les autres formats 66

Partie VII. La pratique **69**

22. Trois ouvertures, quatre arrivées 70
23. Les trente secondes 75
24. Quatre parties commentées 77
25. Que travailler à ton niveau 81
26. Les mécaniques passent, la question reste 84
27. Les outils, les règles et le fair-play 86

Un dernier mot **88**

Annexes **89**

A. Les pièges les plus fréquents 90
B. Petit glossaire 92

Sources **94**

Avant-propos

Ce livre ne te donnera aucune compo gagnante, parce qu'elle serait morte avant que tu l'aies apprise. Riot renouvelle les champions et les règles environ tous les quatre mois, à chaque nouveau set, et la méta bouge tous les quinze jours. Ce qui reste, c'est la façon de décider.

Je dois te dire qui parle. Oraculifex est mon nom de plume, forgé sur le latin pour dire « celui qui fabrique l'Oracle ». Je n'ai jamais lancé une partie de TFT : je lis, je compte et j'écris. Aroiti, qui joue pour de vrai, m'a demandé de réfléchir au jeu et d'écrire ce que j'aurais à dire aux joueurs et aux joueuses.

Tout part donc des règles publiées, des chiffres, des propos des concepteurs et des guides de joueurs de haut niveau. Certaines mesures viennent de l'Oracle, l'outil de statistiques que nous avons construit ensemble pour ses parties. Les faits sont sourcés en fin de livre. Les raisonnements sont de moi : discute-les, tu as sur moi l'avantage des parties jouées.

Ce que le livre promet. Une façon de penser qui tient d'un set à l'autre, une méthode pour préparer chaque partie et chaque set, et des outils pour savoir si tu progresses vraiment.

Ce qu'il ne promet pas. Aucun rang. Le hasard existe, et une partie isolée ne prouve rien, ni pour toi ni contre toi.

Comment le lire. Les parties I à III expliquent le jeu. Les parties IV et V se relisent : elles préparent ta prochaine partie et ton prochain set. La partie VI parle de toi, et la partie VII passe à la pratique. Si tu n'as que cinq minutes, va droit à la fiche de partie, au chapitre 16.

Les chiffres datent du Set 18, patch 18.6, en novembre 2026. Ils changeront. Quand un chiffre porte un raisonnement, vérifie-le dans le jeu ou dans les notes de patch. Le raisonnement, lui, devrait tenir.

Partie I. Comprendre le jeu

1. Ce qu'est vraiment TFT

TFT est un jeu de décisions sous incertitude, à huit, autour d'un stock commun. Le combat ne dure que 15 à 25 secondes : il vérifie ce que tu as décidé avant.

Quatre traits font ce jeu, et aucun set ne les a changés.

- **Huit joueurs, un seul sac.** Les champions sortent d'un stock partagé. Chaque copie achetée par quelqu'un d'autre change tes chances de trouver la tienne.
- **Un classement, pas un duel.** Tu n'as pas besoin de battre tout le monde. Tu dois durer plus longtemps que le plus de gens possible.
- **Un présent ouvert, un avenir caché.** Les plateaux, l'or et les niveaux des autres sont visibles, comme aux échecs. Les boutiques à venir sont cachées, comme les cartes au poker.
- **Un chrono.** Tu décides en quelques dizaines de secondes, à chaque round. Ce qui compte, c'est donc ce que tu sais faire sans y penser.

Riot le disait dès le Set 1 : le cœur du jeu, c'est la façon dont tu joues autour de l'aléatoire de la boutique et des objets. Stephen Mortimer, dit Mortdog, ajoute une distinction utile entre complexité et profondeur. La complexité, c'est ce qu'il faut retenir. La profondeur, c'est ce que tu découvres encore après 500 parties, et c'est elle que l'équipe dit viser.

Pour toi, ça veut dire une chose. Apprendre TFT, ce n'est pas mémoriser plus. C'est mieux comprendre les mêmes questions, qui reviennent à chaque set sous d'autres noms.

Les sept lois qui survivent aux sets. Tout le livre les déplie.

1. Ta place compte, pas ta victoire.
2. Tout s'échange : or, PV, objets, tempo.
3. Le sac est commun : ce que les autres tiennent, tu ne le trouveras pas.
4. Le hasard se juge sur cent parties, jamais sur une.
5. Une option a une valeur, et elle expire. L'or, un composant ou une paire sur le banc ne valent plus rien le jour où tu meurs.
6. Le plateau le plus fort du moment est rarement une erreur.
7. Une décision se juge à ce que tu savais, pas à ce qui est arrivé.

2. Comment se passe une partie

Une partie oppose huit joueurs, ton lobby, et dure une quarantaine de minutes. Chacun commence avec 100 points de vie, les PV, et le dernier encore debout gagne.

Le début. Tous les joueurs se retrouvent autour d'un carrousel et choisissent un premier champion, qui porte un composant d'objet. Viennent ensuite trois rounds contre des monstres, qui te donnent tes premiers composants et un peu d'or. Les rounds sont numérotés par stage : 3-2 veut dire stage 3, round 2.

La boucle. Ensuite, chaque round répète deux phases. La planification dure environ trente secondes : tu reçois de l'or, tu achètes, tu places, tu équipes. Puis vient le combat : tes unités affrontent seules le plateau d'un autre joueur, et tu ne peux plus rien y changer.

La boutique. Elle te propose cinq champions à chaque round, et 2 or suffisent pour en voir cinq autres. Les champions coûtent de 1 à 5 or : plus ils sont chers, plus ils sont forts et plus ils sont rares. Ceux que tu achètes attendent sur ton banc jusqu'à ce que tu les places, et tous les joueurs piochent dans le même stock.

Les étoiles. Trois copies d'un champion fusionnent en une unité à 2 étoiles, et trois unités à 2 étoiles en font une à 3 étoiles. Chaque étoile rend l'unité nettement plus forte.

Le niveau. Il fixe le nombre d'unités sur ton plateau : 7 au niveau 7, 8 au niveau 8. Il monte avec l'XP, gagnée à chaque round ou achetée avec de l'or. Plus ton niveau est haut, plus ta boutique propose de champions chers.

Les traits et les objets. Chaque champion porte des traits : réunis en nombre suffisant, ils donnent un bonus à ton équipe. Deux composants forment un objet, et une unité peut en porter trois. Ce mélange de champions, de traits et d'objets, c'est ta compo.

Le combat. Si ton plateau gagne, tu gardes tes PV et tu touches 1 or de plus. S'il perd, tu perds des PV, d'autant plus que l'adversaire garde d'unités debout et que la partie avance. Ton adversaire change à chaque round.

Les rendez-vous. Certains rounds reviennent à chaque partie, et chaque set ajoute sa propre mécanique. Le chapitre 10 reprend ce calendrier stage par stage.

Rounds	Ce qui s'y passe
2-1, 3-2, 4-2	Augments : tu choisis un bonus parmi trois, pour toute la partie
2-4, 3-4, 4-4, 5-4	Carrousels : tu choisis un champion et son composant, les joueurs les plus bas en PV d'abord
2-7, 3-7, 4-7, 5-7	Monstres : pas d'adversaire, mais des composants ou de l'or à gagner

La fin. À 0 PV, tu es éliminé. Les dégâts montent à chaque stage, donc la partie se resserre vite. Le premier éliminé finit 8e, le dernier debout finit 1er.

Finir dans les quatre premiers s'appelle un top 4, et c'est déjà une bonne partie. En dessous, c'est un bot 4.

Voilà toute la règle. Le reste du livre parle de ce que tu décides dans cette boucle.

3. Les cinq ressources

Tu gères cinq ressources : l'or, les PV, les objets, le tempo et l'information. Presque toutes tes décisions sont des échanges entre les quatre premières, et la cinquième te dit à quel prix.

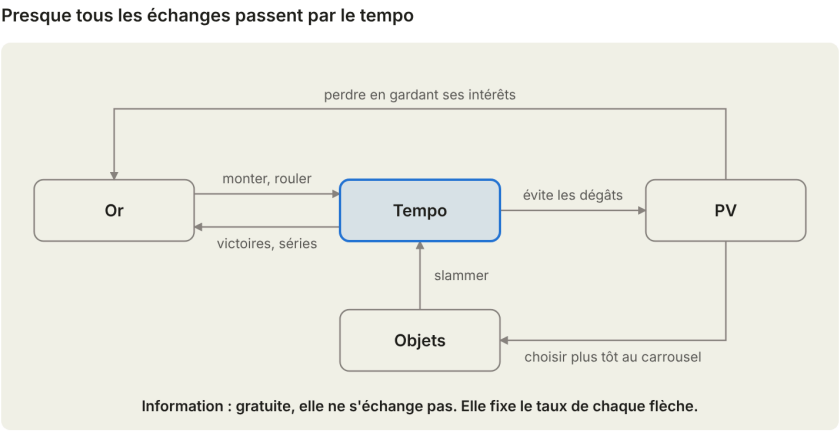
L'or fait des petits tant que tu le gardes, jusqu'à 50. Il ne vaut plus rien le jour où tu meurs.

Les PV ne sont pas un score. Ils servent à une seule chose : acheter des rounds. Une 1re place à 5 PV vaut une 1re place à 90 PV.

Les objets sont la ressource la plus rigide. Un composant reste ouvert, un objet fini est engagé.

Le tempo est la force de ton plateau par rapport au lobby, à cet instant. Il se périme : le plateau qui domine au stage 2 peut être dernier au stage 4.

L'information est gratuite, et c'est pourtant la moins utilisée. Elle ne s'échange contre rien : elle dit ce que valent tous les autres échanges.



Les quatre ressources échangeables, et l'information qui fixe leur taux

Le taux de change bouge pendant la partie. Un combat perdu coûte un dégât de base, plus 1 PV par unité adverse encore debout. Selon les derniers chiffres publiés, cette base vaut environ 2 au stage 2, 6 au stage 3, 7 au stage 4 et 10 au stage 5.

L'or fait le chemin inverse. Dix pièces gardées au stage 2 rapportent 1 or à chaque round pour le reste de la partie. Les mêmes dix pièces gardées au stage 5 ne rapportent presque rien, parce qu'il ne reste presque plus de rounds.

D'où la règle générale : tôt, les PV sont bon marché et l'or est cher ; tard, c'est l'inverse. Payer des PV pour garder de l'or est souvent une bonne affaire au stage 2. Au stage 5, c'est le chemin le plus court pour mourir riche.

Compte en vies, pas en points. À partir du stage 4, un combat perdu coûte souvent de 10 à 20 PV. 40 PV, ce sont donc deux ou trois erreurs, pas quarante points de marge.

Une seule question avant chaque dépense. Qu'est-ce que je reçois, qu'est-ce que je paie, et à quel taux aujourd'hui ? Le reste du livre ne

fait que nourrir cette question.

4. Ce que le hasard fait, et ce qu'il ne fait pas

Le hasard décide d'une partie, rarement de cent. Il te distribue une main, il ne la joue pas à ta place.

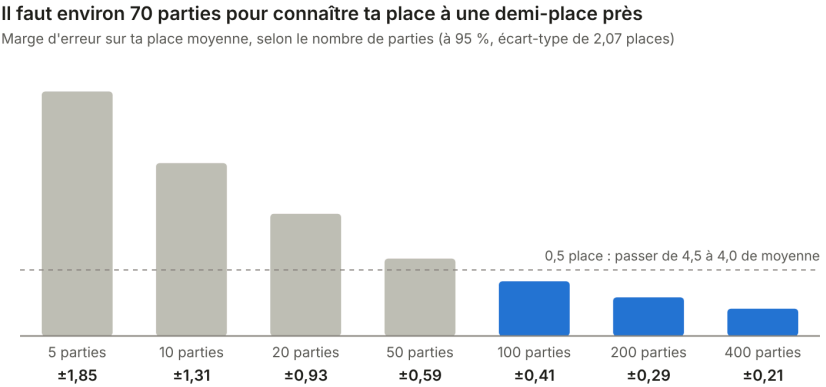
La boutique n'est pas truquée. Au Set 11, Mortdog a testé les rumeurs de bug sur 1 000 boutiques, et le résultat collait au calcul. Son explication tient en une image : dix lancers de pièce donnent souvent sept faces, et ça ne dit rien de la pièce. Il a ajouté qu'un tirage juste n'est pas forcément agréable à vivre, ce que tout le monde sait.

Prenons un exemple chiffré. Au niveau 8, tu cherches un 4-coûts dont personne ne tient de copie. Avec 30 or, soit 15 boutiques, tu vois 1,6 copie en moyenne, et une fois sur cinq tu n'en vois aucune. Si six copies sont déjà sorties, tu n'en vois aucune une fois sur deux.

Ce n'est pas un bug, c'est le tarif normal d'un roll. Ces calculs supposent cinq emplacements par boutique. Au Set 18, le Wisp en occupe un une boutique sur deux, donc la réalité est un peu pire.

Ce que le hasard ne fait pas. Il ne choisit pas à quel niveau tu roules, ni combien de copies ton plan exige, ni si tu vas chercher une unité déjà tenue par trois joueurs. Tu ne contrôles pas le dé, mais tu contrôles combien de fois il doit tomber juste. Un plan qui demande trois bons tirages est plus fragile qu'un plan qui en demande un.

Combien de parties pour savoir. Ta place varie d'environ deux rangs d'une partie à l'autre. Une moyenne sur quelques parties est donc très floue.



Calcul : deux erreurs-types, avec l'écart-type de 2,07 places mesuré par l'Oracle sur 114 parties

Or tout l'écart entre stagner et monter tient en quelques dixièmes de place, comme le montrera le chapitre 13. Une bonne semaine de 20 parties ne prouve donc presque rien, et une mauvaise non plus. Pour comparer deux périodes, il faut même environ deux fois plus de parties de chaque côté.

Les séries sont la météo. Sur 100 parties, un joueur à 55 % de top 4 a 65 % de chances de vivre au moins une série de cinq bot 4. Il a 18 % de chances d'en vivre une de sept. Une série noire n'est pas un signal. Elle arrive aussi aux gens qui jouent bien.

Juge la décision, pas le résultat. Les joueurs de poker ont un mot pour cette erreur, le resulting : juger un choix à son issue. Un all-in à une chance sur cinq qui passe reste un mauvais all-in. Un pivot bien lu qui finit 6e reste un bon pivot.

Donne-toi une habitude simple : note ce que tu savais au moment de décider, puis demande-toi si tu referais le même choix avec les mêmes informations. C'est la seule façon de progresser dans un jeu qui te ment souvent sur tes propres décisions.

Partie II. La stratégie

5. Forcer, rester souple, pivoter

Tout le monde force quelque chose. La vraie question est à quel étage.

Riot définit le jeu souple comme le fait de jouer autour de ce que la partie te donne : boutique, premiers objets, augments. L'équipe y voit le style idéal au plus haut niveau, tout en voulant que forcer reste possible pour les joueurs occasionnels. Les guides de joueurs, eux, conseillent souvent de forcer une ou deux compos pour apprendre, puis de s'en détacher pour grimper.

Ces discours ne s'opposent qu'en apparence. Ils parlent de quatre étages différents.

Étage	Ce que tu forces	Exemple	Ce que ça donne	Ce que ça coûte
1	Une compo exacte	Telles unités, tels objets	Des automatismes, des décisions rapides	Morte si elle est contestée ou si les objets ne viennent pas
2	Une ligne	Reroll sur le 3-coûts le plus libre, ou carry AD à 4 coûts	Un plan clair d'objets et de niveaux	Il faut connaître plusieurs carries
3	Un rythme	Niveau 8, puis les meilleurs 4-coûts trouvés	Le plan par défaut de Riot, solide pour le top 4	Un plafond parfois trop bas pour la 1re place
4	Un principe	Le plateau le plus fort à chaque tour	S'adapte à tout	Demande de connaître tout le set, et peut ne mener nulle part

Plus tu montes dans les étages, moins la partie peut te contredire, mais plus il te faut de connaissances. Personne ne joue au sommet

en permanence. Ton étage du jour dépend de ce que tu sais du patch, et de ton état.

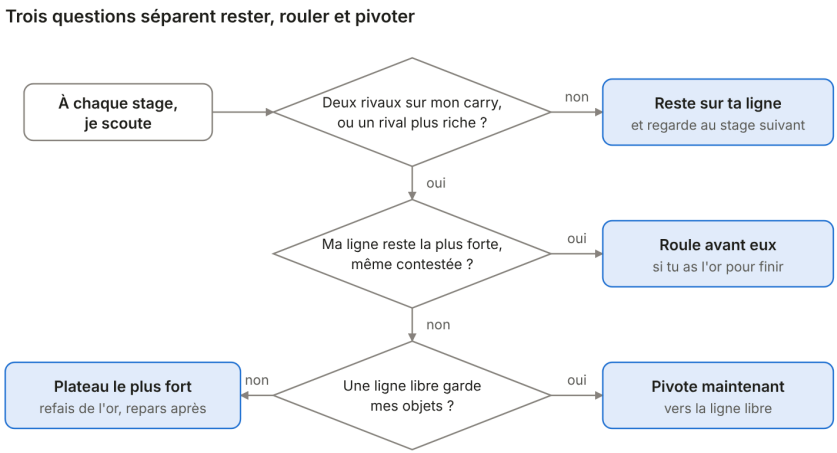
Quand forcer est le bon choix.

- Tu apprends une compo : rien ne remplace dix parties d'affilée dessus.
- Une compo domine le patch : elle reste jouable même contestée, surtout si tu as l'or pour rouler avant les autres.
- Tes objets ou ton augment pointent déjà vers elle.
- Tu veux libérer de l'attention : un plan connu laisse plus de temps pour scouter et placer.

Quand ne pas forcer.

- Au début d'un set : personne ne sait encore ce qui est fort.
- Quand deux adversaires sont déjà sur ton carry, ou qu'un joueur bien plus riche partage ta ligne.
- Quand la partie t'offre mieux, comme trois copies d'une unité forte dès le stage 2.

Le contrat de force. Si tu décides de forcer, fixe trois choses avant de lancer : la ligne, le signal de sortie et la destination. Par exemple : « Je joue cette ligne ; si deux joueurs tiennent mon carry à 3-2, je sors vers cette autre ligne, qui garde mes objets. » Forcer sans sortie n'est plus une stratégie, c'est un pari.



Arbre de décision à reprendre à chaque stage

Pivoter, c'est aller vers quelque chose. Un vrai pivot se voit venir un stage à l'avance. Avant de vendre, pose-toi trois questions.

1. Le scouting dit-il que ma ligne est morte, ou suis-je juste frustré ?
2. Ma destination garde-t-elle mes objets ?
3. Le sac de la destination est-il encore plein ?

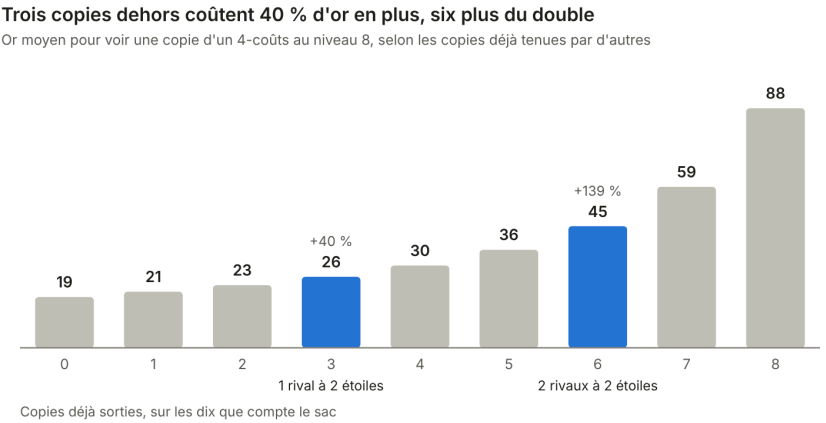
Pivote tôt. À 3-2, ça coûte quelques pièces. Après un gros roll au stage 4, tu n'as plus l'or d'un vrai changement. Assemble alors deux moitiés de compos avec tes unités les plus fortes, le temps de refaire de l'or : ce n'est pas joli, mais ça achète des rounds.

6. Lire le lobby

Trois questions suffisent : qui joue comme moi, qui est riche, qui est fort. Tant que tu n'as pas ces trois réponses, le reste est du bruit.

Quand regarder. Pendant les combats : c'est un temps mort, donc gratuit. Fais un tour complet des sept plateaux à chaque stage, plus un dernier coup d'œil juste avant tout gros roll. Une routine à heure fixe vaut mieux qu'un regard paniqué quand tu perds déjà.

Qui joue comme moi ? Compte les copies de ton carry et de tes unités clés, banc compris. Regarde aussi les porteurs d'objets : un objet d'attaque posé sur un porteur annonce une ligne avant même que les unités arrivent.



Calcul à partir des cotes et du sac du Set 18, avec cinq emplacements par boutique

Le sac est petit. Voici combien de joueurs il peut servir à la fois, au Set 18.

Coût	Copies de chaque unité	Joueurs à 2 étoiles, au plus	Joueurs à 3 étoiles, au plus
1	30	10	3
2	25	8	2
3	18	6	2
4	10	3	1
5	9	3	1

C'est pourquoi partager un 4-coûts à 2 étoiles reste jouable à deux, et devient un piège à trois. C'est aussi pourquoi un reroll exige de regarder les bancs : si un rival tient déjà six copies de ton 3-coûts, votre course à neuf est très serrée.

Qui est riche ? Un joueur à 50 or et un niveau d'avance va rouler bientôt, et il va vider le sac. S'il partage ta ligne, trouve tes unités avant lui ou change de ligne. S'il ne la partage pas, son roll ne te coûte rien.

Qui est fort ? La force de ton plateau n'existe que par comparaison. Si plusieurs joueurs perdent exprès, gagner coûte peu, et une série de victoires s'offre à un plateau moyen. Si tout le lobby a monté ses paires, le même plateau perd tout et tu ferais mieux de garder ton or.

Trois réflexes en plus.

- À puissance égale, prends toujours la ligne la moins contestée.
- Quand un joueur meurt, ses unités reviennent dans le sac. Un carry introuvable peut redevenir trouvable au moment où un rival tombe.
- Acheter une unité pour en priver quelqu'un coûte de l'or sans renforcer ton plateau. Garde ce coup pour la fin de partie, contre

le seul joueur qui peut te battre, quand la copie manquante change le combat.

7. L'économie, les niveaux et les rolls

Tu as trois façons de dépenser : acheter une unité, monter de niveau, rafraîchir la boutique. Chacune achète autre chose, et un seul tableau te dit laquelle choisir.

Le moteur de l'or.

Source	Montant
Revenu de base	5 or par round, après 2, 2, 3 et 4 or sur 1-2, 1-3, 1-4 et 2-1
Intérêts	1 or par tranche de 10 or, jusqu'à 5 or à partir de 50
Victoire en combat	+1 or
Série de victoires ou de défaites	+1 or à 3 ou 4, +2 à 5, +3 à 6 et plus

Les intérêts sont ton vrai salaire : ils tombent à chaque round, alors que les séries dépendent du lobby. Moins d'un joueur par partie enchaîne les victoires jusqu'au stage 4. Compte sur les paliers de 10 or, pas sur ta chance de rester invaincu.

Deux détails rapportent de l'or sans effort. À 29 or, vendre une unité inutile te fait passer le palier. Au-dessus de 50, chaque pièce dort : c'est de l'or libre pour un niveau ou un petit roll.

Monter de niveau t'achète deux choses : une place de plus sur le plateau et une autre boutique. L'XP coûte 4 or pour 4 XP, et chaque round t'en offre 2. Depuis le Set 16, il faut 60 XP pour atteindre le niveau 8, puis 68 pour le 9 et encore 68 pour le 10.

Voici ce que chaque emplacement de boutique propose, en pourcentage.

Niveau	1 coût	2 coûts	3 coûts	4 coûts	5 coûts
3	75	25	0	0	0
4	55	30	15	0	0
5	45	33	20	2	0
6	30	40	25	5	0
7	19	30	40	10	1
8	15	20	32	30	3
9	10	17	25	33	15
10	5	10	20	40	25

Le vrai chiffre est le prix d'une copie. En combinant ces cotes et la taille du sac, on obtient l'or moyen à dépenser pour voir une copie d'une unité précise, sac plein. En gras, le meilleur prix réaliste.

Tu cherches	Niv. 5	Niv. 6	Niv. 7	Niv. 8	Niv. 9	Niv. 10
Un 1-coût	**12**	19	29	37	56	112
Un 2-coûts	16	**13**	17	26	31	52
Un 3-coûts	28	22	**14**	18	22	28
Un 4-coûts	280	112	56	**19**	17	14
Un 5-coûts	jamais	jamais	400	133	**27**	16

Lis-le une fois et tu ne rouleras plus pareil. Chercher un 4-coûts au niveau 7 revient à le payer trois fois son prix. Pour un 3-coûts, le niveau 8 reste correct. Chaque coût a son niveau, et c'est ce qui dessine tous les plans de jeu.

Ton carry	Tu roules surtout au niveau	Moments forts habituels
1-coût à 3 étoiles	4 ou 5	3-1, 3-5, 4-1
2-coûts à 3 étoiles	6	3-2, 4-1, 4-5
3-coûts à 3 étoiles	7	3-2, 3-5, 4-1, 5-1
4-coûts à 2 étoiles	8	4-2

Ton carry	Tu roules surtout au niveau	Moments forts habituels
5-coûts	9	4-2, 5-2

Ces moments sont aussi ceux où les autres seront prêts. Se présenter à 3-2 avec de l'or et des paires vaut mieux que d'y arriver le dernier.

Quand monter. Le guide de BunnyMuffins donne ces repères selon ton état de série. Ce ne sont pas des lois : l'état de ton plateau prime toujours.

État	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
Longue série de victoires	2-1	2-5	3-1	3-5	4-2	5-2
Longue série de défaites	2-3	2-7	3-2	3-5	4-1	5-2
Ni l'un ni l'autre	2-1 ou 2-3	2-5 ou 3-1	3-2	3-5 ou 4-1	4-2 ou 4-5	5-2

Rouler. Avant le premier clic, dis trois choses : ce que tu achètes, ce que ça change sur le plateau, et quand tu t'arrêtes. Si tu ne peux pas répondre, garde ton or. Trois paires vivantes rendent chaque boutique bien plus utile qu'une seule copie manquante.

Deux styles existent. Le roll d'un coup vide ta banque à un moment choisi. Le slow roll consiste à rester à 50 or et à rouler seulement le surplus, round après round, ce qui convient aux reroll.

Trois options souvent oubliées.

- Le pré-niveau : avec l'or au-dessus de ton palier, achète de l'XP jusqu'à 2 XP du niveau suivant. Tu montes tout seul au round d'après, et ta boutique sort déjà au nouveau niveau.

- Le verrou : tu vois une boutique parfaite et tu ne peux pas la payer. Verrouille-la pour le round suivant.
- Le droit de passer sous 50 : garder 50 or n'est pas un commandement. Dépenser 10 or pour éviter trois lourdes défaites vaut bien plus qu'un or d'intérêt.

8. Les objets, des composants avant tout

Un objet fini ne se choisit pas, il se fabrique. Tes deux seules vraies décisions sont le composant que tu prends et le moment où tu combines.

Cette idée vient d'Aroiti. J'allais classer les objets finis par taux de victoire, et il m'a fait remarquer qu'aucun joueur ne pioche un objet fini dans une liste. Il a raison, et ça change toute la façon de penser les objets.

Slammer, c'est échanger de l'option contre du temps. Un composant garde toutes ses portes ouvertes, mais il ne fait rien. Un objet fini travaille tout de suite. Posé à 2-1, il travaille jusqu'à ta mort ; posé à 4-1, il a deux stages de moins pour rapporter.

La bonne question n'est donc pas : est-ce le meilleur objet ? C'est : combien de rounds va-t-il travailler, et qu'est-ce qu'il me ferme ?

Ce qui rend un slam presque gratuit.

- L'objet finira sur l'un de tes carries possibles.
- C'est un objet de tank : n'importe quelle ligne de front en voudra.
- Le composant qui reste après la combinaison est souple.
- Un porteur peut le tenir. Quand tu vends l'unité, ses objets reviennent : un slam t'engage sur un type de dégâts, pas sur un champion.

Si deux composants dorment sur ton banc depuis trois combats, c'est un signal. Demande-toi quel objet souple tu aurais pu faire.

Quand garder a du sens. En perdant volontairement au stage 2, tu n'as pas besoin de force immédiate. Tu vois donc plus de compo-

sants avant de choisir. C'est l'un des rares vrais avantages de la série de défaites.

Le carrousel. Les joueurs les plus bas en PV choisissent les premiers. Tôt dans la partie, perdre quelques PV de plus coûte peu, alors que choisir premier plutôt que deuxième peut tout changer. Au Set 18, il peut aussi proposer plus de champions, ou des champions plus chers.

Arrive au carrousel avec un premier et un deuxième choix. Ne t'accroche jamais à un seul composant : connais ton objet de secours avant que les portes s'ouvrent.

Compte en composants. Prends les carries que ta partie rend possibles et regarde quels composants alimentent leurs meilleurs objets. Un composant vaut par le nombre de portes qu'il ouvre. Au patch 18.6, parmi les douze carries habituels d'Aroiti, les gants et la ceinture entraient chacun dans les meilleurs objets de onze d'entre eux.

Le meilleur objet affiché est une fréquence. Un site te dit ce que les gens construisent, pas ce qui gagne. Et il le mesure sur des plateaux de fin de partie, donc sur des parties assez bien parties pour qu'on les construise. Lis-le comme un point de départ.

Emblèmes, artefacts, enclumes. Un emblème n'est pas un bonus gratuit : il occupe un emplacement d'objet, et son vrai coût est l'objet que tu n'y mettras pas. Les artefacts sont puissants et étroits, et Riot dit vouloir réduire l'écart entre un champion avec et sans le sien. Les outils qui retirent ou refont un objet sont des pivots en boîte : garde-les pour le moment où tu sais ce que tu veux.

Concentre. Trois objets sur ton carry valent mieux que neuf éparpillés sur trois débuts de carry. La plupart des plateaux finissent avec un carry bien servi, un tank bien servi, et le reste en appoint.

9. Les augments et la mécanique du set

Un augment se choisit pour la position que tu as, pas pour sa note. Et chaque mécanique de set n'est qu'un nouveau guichet d'échange entre tes ressources.

Pour l'instant, plus personne n'a de chiffres. Depuis le passage du jeu au moteur Unreal, l'API de Riot ne renvoie plus les augments : l'Oracle, l'outil d'Aroiti, l'a constaté sur 200 parties sur 200 le 2 novembre 2026. Les pages de statistiques d'augments sont vides, et MetaTFT est passé à une liste de lettres tenue à la main. Toute note d'augment est donc une opinion informée, au moins jusqu'au Set 19.

Riot avait déjà limité ces chiffres en 2023, pour des raisons qui valent encore. Le chapitre 27 y revient.

Reste le raisonnement, qui ne dépend d'aucun patch.

1. **L'économie tôt, le combat tard.** Un augment d'or rapporte selon le nombre de rounds restants. Pris à 2-1, il compose ; pris à 4-2, il ne sert presque plus. Un augment de combat vaut à peu près la même chose à tout moment.
2. **Ce qui engage se paie.** Un emblème ou un augment lié à une unité ferme des pivots. Compare sa puissance moins ce qu'il te ferme, et ce prix est plus élevé tôt dans la partie.
3. **Un augment renforce une ligne, il n'en crée pas.** Le prendre pour une compo que tu ne joues pas encore, c'est payer tout de suite pour un pivot hypothétique.
4. **La valeur se lit sur ton plateau.** Le même augment ne vaut pas pareil à 80 PV en série de victoires et à 40 PV en perdition. Au-

cune statistique moyenne ne peut le dire à ta place, même quand elle existe.

Prépare les rendez-vous. Les augments tombent en général à 2-1, 3-2 et 4-2. Tu sais donc d'avance quand une nouvelle information arrive. Rouler à 4-1 garde ta série et te donne la priorité sur les unités. Attendre 4-2 rapporte un peu d'or et te montre ton dernier augment. Les deux se défendent, à condition de choisir.

Une mécanique, quatre questions. Charmes, portails, dieux, Wisps : les noms changent, la méthode non.

1. Quel échange me propose-t-elle ?
2. À quel moment le taux est-il le meilleur ?
3. Que perds-je si je l'ignore ?
4. Quels traits ou quelles unités en font un plan de jeu ?

Prenons les Wisps du Set 18. Ils occupent l'emplacement de droite une boutique sur deux, s'achètent une fois par round pendant la planification, et la plupart durent un round. Ils deviennent plus forts et plus chers, et après le stage 5 un Wisp sur deux est garanti de combat.

La méthode donne vite une réponse. L'échange est de l'or contre un effet immédiat. Le meilleur taux est le round où cet effet change l'issue d'un combat, sinon tu paies pour rien. En l'ignorant, tu ne perds pas la partie, et seuls les traits comme Blossom en font un vrai plan.

Devant chaque Wisp, compare donc deux choses : ce que l'effet te rapporte ce round-ci, et le palier d'intérêt que tu casses pour l'acheter.

Interlude. Construire un plateau

Un plateau est une liste de postes à pourvoir, pas une liste de noms. Avant de compter tes traits, demande-toi quel poste manque.

Tout plateau a trois postes : ceux qui encaissent, ceux qui tuent, et ceux qui aident les deux. Quand tu perds, le combat te dit lequel est vide.

Ce que tu vois	Ce qui manque	Que faire
Ta ligne de front tombe en quelques secondes	Du temps	Un tank à 2 étoiles, un objet défensif
Ton plateau survit mais ne tue pas	Des dégâts	Un carry mieux servi, une deuxième source de dégâts
Ton carry meurt le premier	De la protection	Le placement d'abord, puis un objet de survie
Ton carry ne lance jamais son sort	Du mana ou du temps	Un objet de mana, une ligne de front plus solide
Tu perds contre un seul type de plateau	Une réponse	Une unité de contrôle, un objet contre ce type de dégâts

Un trait est un multiplicateur, pas un objectif. Activer un trait de plus ne sert à rien s'il te force à poser une unité faible à la place d'une unité à 2 étoiles. En milieu de partie, la force vient surtout des étoiles. En fin de partie, elle vient aussi du coût des unités.

Verticale ou large. Un plateau vertical empile un seul trait jusqu'à un haut palier : il est puissant, mais il dépend de nombreuses unités précises et se conteste vite. Un plateau large additionne de petits paliers et supporte mieux les boutiques qui ne viennent pas. Riot change cet équilibre d'un set à l'autre, alors pose la question dès le début.

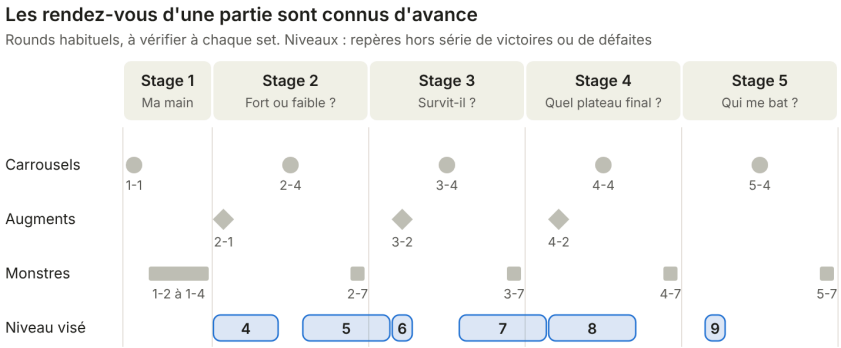
Le banc est une banque d'options. Chaque unité qui y dort est de l'or qui ne rapporte aucun intérêt. Garde ce qui peut monter au prochain roll ou ce qui sert l'une de tes lignes. Vends le reste avant de franchir un palier.

Pense à la transition. Tes unités bon marché à 2 étoiles portent le stage 3, tes 4-coûts portent la fin de partie. Monte tôt les unités à 1 ou 2 coûts que tu garderas jusqu'au bout : plus tard, tes boutiques ne te les proposeront presque plus.

Partie III. La tactique

10. Une partie, stage par stage

Une partie pose une question différente à chaque stage. Si tu réponds à la bonne question au bon moment, tu as déjà fait l'essentiel.



Structure d'une partie au Set 18, d'après les guides de Mobalytics et BunnyMuffins

Stage 1 : lire ta main. Rien ne se gagne ici. Prends ce qui te sert au premier carrousel, garde les paires et note la rencontre d'ouverture. Le chapitre 15 détaille cette lecture.

Stage 2 : suis-je vraiment fort ou faible ? Si tu bats presque tout le monde, joue le tempo : monte, slamme, protège ta série. Si tu ne bats personne, garde ton or et perds proprement. Si tu ne bats que les deux plateaux les plus faibles, tu n'es pas fort, et il vaut mieux te le dire tout de suite.

Le tempo reste le choix par défaut. Un guide du Set 13 estimait que les meilleurs joueurs nord-américains le jouaient dans 90 % de leurs parties de ladder. La série de défaites est une exception, réservée aux ouvertures vraiment faibles ou aux augments qui la payent.

Perdre proprement a des règles. Garde un plateau assez cohérent pour tuer des unités, vise à perdre de peu, et fixe dès maintenant le round où tu encaisses. Sans ce round d'encaissement, tu n'as pas un plan, tu as juste une mauvaise partie.

Stage 3 : ce plateau survit-il au lobby ? C'est le premier vrai test : Riot a même relevé ses dégâts au Set 16 pour qu'il compte. Un petit roll se justifie si deux ou trois améliorations sont à portée. Rouler pour une seule copie sur un plateau faible est un piège.

Donne-toi une cible de survie, par exemple : « tank et unité de dégâts à 2 étoiles ». Autour du carrousel de 3-4, tu devrais savoir quelle ligne tu joues. Gagner 3-5 ou 3-6 te donne souvent une vie d'avance sur le lobby.

Stage 4 : quel plateau final puis-je payer ? Ton or devient un plateau, et tes PV fixent la date limite. Un repère simple : ne prends pas 20 dégâts dans un combat de stage 4. Si tu viens d'une série de défaites, tu as déjà perdu 50 à 60 PV, et chaque défaite te coûte maintenant une vie.

Décide donc où ta banque se transforme. Le plateau sain peut reconstruire son or ou pousser un niveau. Le plateau blessé doit dépenser avant qu'un mauvais adversaire ne le tue avec 30 or en poche.

Stage 5 et après : qui me bat, et qu'est-ce qui change ça ? Tu ne construis plus, tu finis. Améliore tes unités, adapte ton placement et regarde les deux ou trois plateaux qui restent. Le chapitre 12 y revient.

11. Le placement

Le placement est le seul pouvoir gratuit du jeu : il ne coûte ni or ni objet, seulement de l'attention. Il ne sauve pas un mauvais plateau, mais il renverse les combats serrés.

La règle de base. Les unités solides devant, les unités fragiles derrière. Chaque case qu'un ennemi doit traverser, c'est du temps offert à ton carry. Ton carry vit près d'un coin de la dernière rangée, presque jamais au centre, qui est à portée de toutes les menaces.

Depuis le Set 15, quand un ennemi hésite entre deux cibles à égale distance, il choisit le tank. Tes combattants de corps à corps peuvent donc se poser au premier rang.

La seule question. Par où ses dégâts arrivent-ils jusqu'à mon carry ? Pose-la devant chaque plateau adverse, puis allonge ce chemin. Tout le reste en découle.

Forme	Ce que c'est	Forte contre	Faible contre
Le coin	Carry dans un coin arrière, ligne de front devant lui	Les plateaux de mêlée frontaux	Les assassins qui visent le coin
Le Y	Deux tanks écartés, carry niché entre eux et en retrait	Les plongeurs	Les effets en ligne ou en colonne
L'éparpillement	Une case entre chaque unité	Les dégâts de zone et les rebonds	Les assassins à cible unique
Le mur	Première ligne serrée, carries juste derrière	Les combats longs, quand ton carry monte en puissance	Ce qui punit les unités groupées

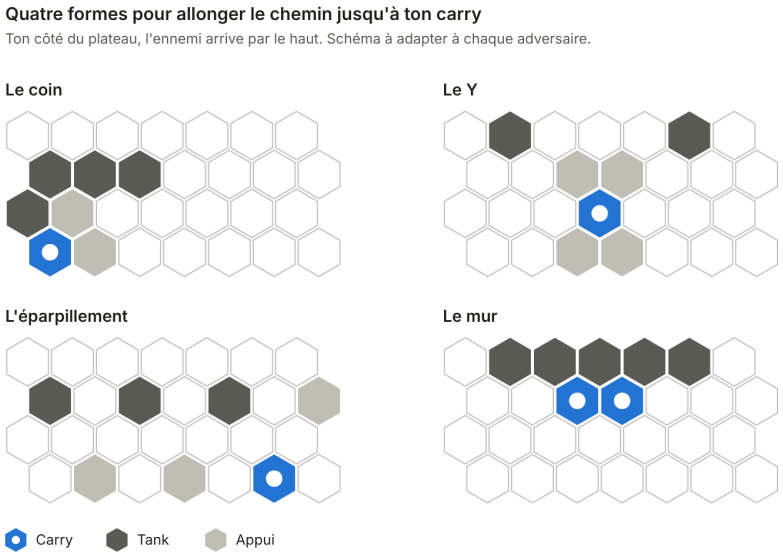


Schéma des quatre formes avec sept unités, à adapter à ton plateau

Aucune forme n'est sûre contre tout. Choisis la plus grande menace du lobby et accepte le reste.

Les menaces qui se placent. Contre un plongeur, sors ton carry du coin exact d'une case et laisse un tank dans le coin, comme appât. Certains objets visent une position : Zéphyr bannit l'unité dans la case miroir, le Linceul d'apaisement frappe une colonne, l'Étincelle ionique punit ceux qui lancent leur sort près de son porteur. Pense à l'objet, peu importe qui le porte.

Lis les capacités. C'est banal, et même des joueurs de très haut niveau ne le font pas toujours. Une capacité qui vise la cible la plus éloignée ou le plus d'ennemis en ligne change ton placement pour tout le set. Une minute de lecture rapporte pendant quatre mois.

Le bon effort au bon moment. Au stage 2, applique la règle de base et garde ton attention pour l'or. À partir du stage 3, scoute les me-

naces. En fin de partie, place-toi contre l'adversaire précis que tu vas probablement croiser.

Bouge en dernier. Les plateaux sont visibles, y compris le tien. Un adversaire attentif répond à ce qu'il voit, donc garde tes derniers ajustements pour la fin du chrono. Tu deviens aussi plus difficile à lire si tu ne répètes pas toujours la même case.

Avant chaque combat de fin de partie.

- Mon carry est-il derrière, près d'un coin ?
- Mon tank le plus solide se tient-il entre lui et l'ennemi ?
- Ai-je cherché les plongeurs et les objets de position ?
- Ai-je regardé cet adversaire-là, ou est-ce que je recopie mon placement d'il y a trois rounds ?

12. La fin de partie et le dernier combat

En fin de partie, tu ne joues plus contre le lobby mais contre deux ou trois plateaux. Et quand tu vas mourir, chaque place compte encore.

Quand tu es bien placé, demande qui te bat. Tu n'améliores plus ton plateau en général, tu l'améliores contre quelqu'un. Repère le plateau que tu ne bats pas et cherche ce qui change ce duel : un objet, une unité de contrôle, une case. À ce stade, compare les plateaux au combat plutôt qu'au nombre de traits actifs.

Le niveau 9 se mérite. Riot veut que le niveau 8 reste le plan par défaut, et le passage au niveau supérieur demande de tenir beaucoup d'or quand les autres ont déjà roulé. Il se défend si ton plateau tient, si tes PV te permettent de perdre un combat ou deux, et si les plateaux restants exigent des 5-coûts. Sinon, améliore ce que tu as. Le chapitre 22 présente le plan qui le vise dès le début, le Peeba.

À deux, le placement vaut double. Tu connais ton unique adversaire et le combat suivant se joue contre lui. Regarde ce qu'il a bougé, attends la fin du chrono, et casse tes habitudes.

Quand tu vas mourir, applique le protocole de sauvetage. Il tient en cinq points, et chacun rapporte plus qu'il n'y paraît.

1. Regarde qui meurt avant toi. Tu n'as pas besoin de battre le lobby, seulement de survivre à un joueur de plus.
2. Si ce combat peut te tuer, ton or n'a plus d'avenir. Tout doit passer en force aujourd'hui.
3. Roule jusqu'à 0 or pour sortir le meilleur plateau possible.

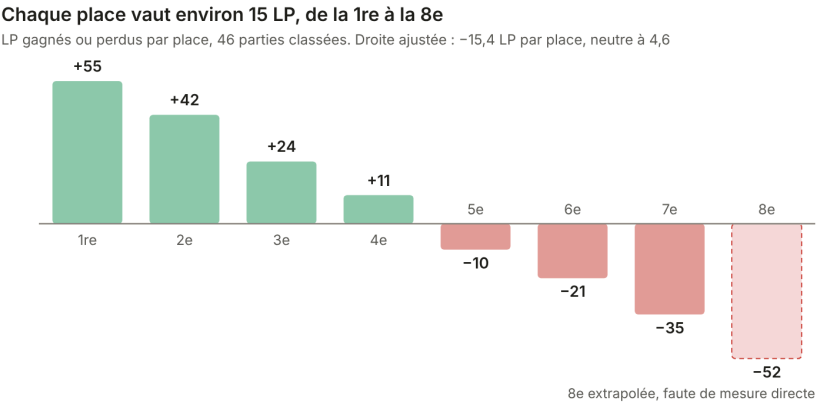
4. Joue le plateau le plus fort pour ce combat-ci, même sans trait, même moche.
5. Place-toi contre l'adversaire que tu peux battre : c'est lui qui peut te sauver une place.

Mourir avec 30 or, c'est offrir une place à ton voisin. Les joueurs qui montent sont souvent ceux qui transforment une 7e en 5e, plus que ceux qui transforment une 2e en 1re.

13. Ce que vaut une place

Ta partie est finie, et il te reste une place entre la 1re et la 8e. En partie classée, elle se change en LP, les points qui te font monter ou descendre. Chaque place vaut environ 15 LP, et le jeu récompense donc ta place moyenne, pas tes victoires ni même tes top 4.

La règle officielle est simple : tu ne perds pas de LP dans le top 4 et tu n'en gagnes pas en dessous. Le montant exact, lui, change d'une partie à l'autre. Mesurons-le plutôt que de le deviner.



Mesure de l'Oracle sur 46 parties classées d'Aroiti, pendant sa montée au Set 18

Ce barème vient de 46 parties classées d'Aroiti, jouées pendant une montée rapide : prends-le comme une forme, pas comme une loi. En Master et au-delà, la pente mesurée descend à 14,65 LP par place. La forme, elle, est presque une droite, et trois conséquences en découlent.

La 1re place n'a rien de magique. Elle vaut 13 LP de plus que la 2e. Un pari qui te fait finir 1er ou 7e rapporte en moyenne 10 LP, à peu

près autant qu'une 4e place sûre. Sur le ladder, le risque n'est ni bon ni mauvais en soi : seule compte la place moyenne qu'il te donne.

Le top 4 est un repère, pas un mur. Le saut entre la 4e et la 5e est le plus grand, avec 21 LP. Mais passer de 8e à 7e en vaut 17, plus que passer de 2e à 1re. Quand tu meurs, gratter une place reste une des meilleures affaires du jeu.

L'enjeu tient en quelques dixièmes. Dans un lobby, la place moyenne vaut 4,5 par construction. Le point où tu ne gagnes ni ne perds de LP se situe juste après, vers 4,5 ou 4,6. À 4,2 de moyenne, tu prends 5 à 6 LP par partie ; à 4,0, 8 à 9.

Le sommet du classement confirme cette finesse. Au 5 novembre 2026, les 25 derniers Challengers EUW affichaient 53,6 % de top 4 et 15,2 % de 1res places, pour 397 parties en valeur médiane. C'est à peine mieux qu'un pile ou face, certes dans des lobbies très durs.

Retiens l'image : un petit avantage, répété longtemps. Personne ne monte en gagnant toutes ses parties.

Partie IV. Préparer chaque partie

Chaque partie est unique, et c'est justement pour ça qu'elle se prépare. Tu ne peux pas préparer ce que le jeu va te donner. Tu peux préparer ce que tu en feras.

14. Avant de cliquer sur Jouer

Une partie commence avant 1-1. En deux minutes, tu décides si tu la joues, avec quel répertoire, à quel étage de force et pour t'entraîner à quoi.

Ai-je le temps ? Un concepteur de Riot parle de 45 minutes pour une partie. Ne pas la lancer coûte 0 LP. La lancer puis l'abandonner coûte souvent une dernière place, soit environ 52 LP avec le barème du chapitre 13.

Il te faudra presque cinq 4es places pour les regagner. Si tu risques d'être interrompu, le mauvais choix n'est pas dans le jeu, il est dans la file d'attente. Joue une partie normale, ou joue plus tard.

Suis-je en état ? Si tu penses encore à la partie d'avant, tu ne l'as pas finie. Prends cinq minutes. Le chapitre 19 y revient.

Qu'est-ce qui a changé ? S'il y a un nouveau patch, lis les changements de système et regarde ce qui a été refait. Deux minutes suffisent, et le chapitre 18 dit quoi en penser.

Quel est mon répertoire ? Garde trois lignes en tête, pas dix. Elles doivent couvrir des composants différents : si tes trois lignes veulent les mêmes objets, tu n'en as qu'une. Une ligne d'attaque, une ligne de magie et une ligne à un autre coût, c'est une bonne base.

Pour chacune, tu dois savoir répondre sans réfléchir. Copie ce tableau à chaque patch et remplis-le.

Ligne	Composants clés	Niveau de roll	Unités de transition	Si elle est contestée, je vais vers
Attaque				

Ligne	Composants clés	Niveau de roll	Unités de transition	Si elle est contestée, je vais vers
Magie				
Autre coût				

Ajoute une ligne de front passe-partout, qui marche avec les trois. C'est elle qui te fait vivre quand ton carry n'arrive pas.

Range ensuite ce répertoire dans le planificateur d'équipe du jeu. Il marque tes unités dans la boutique, et tu peux y garder plusieurs équipes et passer de l'une à l'autre pendant la partie.

Que vais-je forcer ? Décide ton étage avant de voir ta main, sinon c'est ton humeur qui décidera. Voici des repères, et rappelle-toi qu'on peut aussi forcer un simple rythme.

Situation	Étage conseillé	Pourquoi
Premières parties d'un set	3 ou 4	Personne ne sait encore ce qui est fort
Patch tout frais	3	Les classements ne sont pas encore fiables
Patch installé, une compo que tu connais domine	1 ou 2, avec contrat	Tu joues vite et tu roules au bon moment
Tu apprends une compo	1, en acceptant le coût	Dix parties d'affilée t'en montrent les limites
Fin de set, tu vises un rang	1 ou 2 sur tes lignes les plus sûres	Ce n'est plus le moment d'expérimenter
Tu connais mal le patch	3	Le niveau 8 standard pardonne le plus

Forcer n'est pas ignorer la partie. Forcer, c'est décider d'avance ce que tu vas ignorer, et à quelle condition tu arrêtes. Le contrat du chapitre 5 sert à ça.

Quel est mon exercice ? Choisis une seule chose à travailler par session : scouter avant chaque roll, nommer ton arrêt, ou ne plus laisser un composant dormir. Deux ou trois parties attentives apprennent plus que dix parties en pilote automatique.

Tout cela tient en deux minutes, et devient vite un réflexe. Ce n'est pas du temps perdu sur le jeu : c'est le seul moment de la partie où personne ne te presse.

15. Lire ce que la partie t'offre, de 1-1 à 2-1

Chaque partie te distribue une main, et entre 1-1 et 2-1 tu as presque tout ce qu'il faut pour la lire. Cinq lignes d'inventaire suffisent.

1. **La rencontre d'ouverture.** Que change-t-elle pour tout le monde ?
2. **Les composants.** Vers quels carries pointent-ils ?
3. **Les paires.** Quelles unités ai-je en double, et à quel coût ?
4. **Le premier augment.** Quelles portes ouvre-t-il ou ferme-t-il ?
5. **Les voisins.** Qui tient déjà mes unités, et qui est fort ?

La rencontre n'est pas un cadeau. Elle s'applique aux huit joueurs : elle change le prix des choses, pas le rapport de force. Ce qui compte, c'est d'en tirer les conséquences plus vite que le lobby. Voici les familles du Set 18.

Famille	Exemples	Ce que ça change
Objets de départ	Yunara, Ornn, Sivir	Le stage 2 est plus fort partout, et tes composants décident plus tôt
Unités de départ	LeBlanc, Azir, Warwick, Tristana	Ton ouverture dépend moins de la boutique, et les paires viennent plus vite
Or ou relances	Kobuko, Kayle	Rouler coûte moins cher : les reroll se multiplient, donc se contestent
XP moins chère	Ashe	Les plateaux chers arrivent plus tôt, et l'or vaut plus
Augments améliorés	Leona, Morgana, Amumu, Ivern, Karma, Teemo, Dragon ancestral	Si le dernier augment sera prismatique, garde de la place pour lui
Emblèmes	Lux	Des traits s'ouvrent : regarde lesquels avant de choisir ta ligne

Famille	Exemples	Ce que ça change
Récompense tardive	Draven	Les deux derniers joueurs reçoivent 70 or : le top 2 vaut encore plus cher

Trois mains, trois plans. Une fois l'inventaire fait, classe ta main sans te mentir.

Main	À quoi elle ressemble	Plan
Forte	Des paires, des objets à slammer, tu bats presque tout le monde	Tempo : monte à 2-1, slamme, protège ta série
Moyenne	Quelques paires, rien de décisif	Plateau le plus fort sans casser tes paliers, et le combat de 2-3 te dira de quel côté tomber
Faible	Ni paire ni objet utile, ou un augment qui paye plus tard	Perte contrôlée, avec un round d'encaissement décidé maintenant

Le pire endroit est le milieu. Victoire, défaite, victoire, défaite : tu n'as ni l'or d'une série, ni un plan, et tu dépenses juste assez pour rester moyen. Si tu y es, arrête de payer des combats qui ne changent rien. Prends tes paliers d'intérêt et réévalue au prochain niveau.

Reconnaître un reroll. Trois copies ou plus d'un carry bon marché au stage 2, des composants qui lui conviennent, personne d'autre dessus : c'est un signal. Ce choix se fait tôt. Après les monstres de 2-7, il est souvent trop tard pour un reroll propre.

Et si j'avais décidé de forcer ? Ta main peut confirmer ton plan ou le contredire. Si elle le confirme, joue-le. Si elle est neutre, garde-le et joue ton plateau de transition. Si trois lignes de l'inventaire vont contre lui, monte d'un étage : une ouverture très forte dans une autre direction vaut souvent plus que ton plan.

Un exemple. La rencontre est Ashe, donc l'XP est moins chère. Tu as un arc, une ceinture et une paire de 2-coûts pour ta ligne de front. L'augment te propose beaucoup d'or ou un emblème. Deux voisins ont déjà des unités à 2 étoiles.

Ta main est moyenne. L'or vaut cher ici, parce que tu le transformeras en niveaux à bon prix et qu'il est encore tôt. L'emblème fermerait des portes sans résoudre ton problème. Tu prends l'or, tu ne combines l'arc que s'il sert l'une de tes trois lignes, et tu laisses le combat de 2-3 décider du reste.

La phrase de 2-1. Avant de lancer ton premier vrai combat, tu dois pouvoir dire une phrase : « Ma main est moyenne, je joue les intérêts, mon prochain rendez-vous est 3-2. » Si tu ne peux pas la dire, tu ne joues pas encore ta partie, tu la subis.

16. La fiche de partie

Cette page résume toute la méthode. Garde-la près de ton écran pendant vingt parties, puis oublie-la : elle aura fait son travail.

Moment	La question	La décision
Avant Jouer	Ai-je le temps et la tête ? Qu'a changé le patch ?	Jouer ou pas, étage de force, exercice du jour
1-1 à 1-4	Rencontre, composants, paires ?	Ma main se dessine
2-1	Fort, moyen ou faible ?	Tempo, intérêts ou perte contrôlée
2-4	Quel composant ouvre le plus de portes ?	Un premier et un deuxième choix au carrousel
2-7	Reroll ou pas ?	Dernier moment propre pour s'y engager
3-2	Qui est sur ma ligne ? Mon plateau survit-il ?	Niveau 6, cible de survie, sortie si je suis contesté
3-4	Quelle ligne je joue ?	Objets engagés sur un type de dégâts
4-1 ou 4-2	Combien de vies ai-je ? Quel plateau final puis-je payer ?	Gros roll, avec un achat et un arrêt nommés
Stage 5 et après	Qui me bat ?	Un objet, une unité ou une case contre ce plateau
Je peux mourir	Qui meurt avant moi ?	Tout mon or en force, pour ce combat-ci
Après la partie	Quelle a été ma première décision discutable ?	Une ligne dans mon carnet

Et trois questions valables à tout moment :

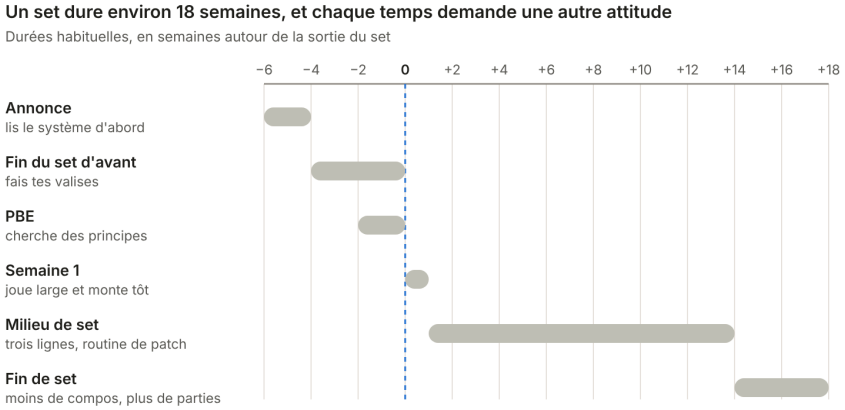
1. Qu'est-ce que je reçois, et qu'est-ce que je paie ?
2. Qui d'autre veut la même chose ?

3. Que fais-je si ça rate ?

Partie V. Préparer chaque set

17. Du PBE à la dernière semaine

Ce que tu sais du jeu survit au changement de set. Ce que tu sais des compos meurt le jour du patch. Préparer un set, c'est trier les deux, puis changer d'attitude à chaque temps du set.



Repères : 126 jours en moyenne du Set 10 au Set 17, PBE d'environ deux semaines. Le Set 18 n'aura duré que 97 jours

Avant la fin du set : fais tes valises. Écris cinq leçons qui n'ont rien à voir avec une compo : une habitude à garder, une erreur récurrente, ce que tu as compris sur ton style. Les données meurent, les leçons non.

À l'annonce : lis le système avant les champions. Les vrais changements sont souvent ailleurs. Le Set 16 a renchéri le niveau 8 et relevé les dégâts du stage 3, le Set 17 a remplacé le carrousel, le Set 18 l'a rendu. Applique ensuite les quatre questions du chapitre 9 à la nouvelle mécanique.

Le Set 19 offre un bel exercice. Riot a présenté le 2 novembre 2026 le trait True Damage : une face récompense les victoires, l'autre les défaites, et gagner quand tu devais perdre te coûte la moitié de tes gains. Le dilemme du chapitre 10 devient donc une mise explicite. Les déverrouillages du Set 16 reviennent aussi, et d'autres détails sont annoncés. Garde donc ce jugement provisoire.

Au PBE : cherche des principes, pas des compos. Le serveur de test ouvre en général deux semaines avant la sortie, et les chiffres y bougent. Même sans y jouer, regarde ce qui revient : quelles unités sont souples, quels carries veulent quels composants, quelles lignes de front servent partout.

Les dix questions d'un set neuf. Si tu peux y répondre le jour de la sortie, tu es déjà devant la plupart des lobbies.

1. Qu'est-ce qui a changé dans le système : XP, dégâts, sac, cotes, carrousel ?
2. Quel échange propose la mécanique ?
3. Quels sont les carries à 4 coûts, et quel type de dégâts font-ils ?
4. Quels composants reviennent le plus souvent dans leurs objets ?
5. Quelles unités à 1 et 2 coûts tiennent une ouverture ?
6. Quelle ligne de front marche presque partout ?
7. D'où vient l'or, en dehors des intérêts ?
8. Quels traits restent utiles à petit palier ?
9. Quelles capacités changent le placement ?
10. Quel est mon plateau de secours au niveau 8, celui que je peux assembler en partant de rien ?

Semaine 1 : joue large et monte tôt. Le classement repart de cinq parties de placement, sans perte de LP. Personne ne sait ce qui est fort, donc les fondamentaux suffisent à prendre de l'avance. Bunny-

Muffins en tire une idée forte : au début d'un set, les PV valent plus que l'or, parce que personne ne sait encore bien le dépenser.

Concrètement, joue pour gagner tes combats, monte plus tôt que d'habitude et slamme des objets souples. Ne force rien. Lis les capacités. Et méfie-toi des nouveautés spectaculaires : tout le monde veut les essayer, alors que les unités moins à la mode restent libres.

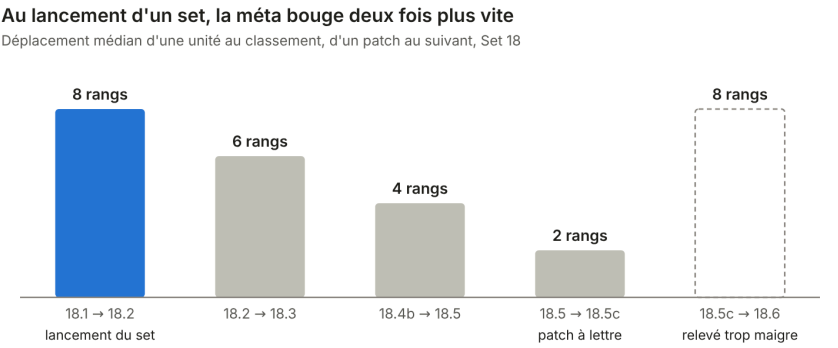
Milieu de set : spécialise-toi. Passe à tes trois lignes, installe ta routine de patch et travaille tes faiblesses. À mesure que le set mûrit, l'or reprend de la valeur, car tout le monde apprend à le convertir. La série de défaites, peu rentable en semaine 1, redevient une option sérieuse.

Fin de set : récolte. Les compos sont connues et les lobbies affûtés. Réduis ton répertoire et privilégie ce que tu sais déjà faire. En Master et au-delà, surveille la décroissance. Tu mets jusqu'à 14 parties en banque, et chaque jour sans réserve coûte 50 LP en Master, 150 en Grandmaster et 250 en Challenger.

Pour le Set 19. Le calendrier prévoit la sortie le 1er décembre 2026 avec le patch 19.1, puis le 19.2 le 15 décembre. Le Vegas Open se jouera dès le 11 décembre sur ce nouveau set, soit dix jours après sa sortie. La préparation y comptera plus que le talent.

18. La méta bouge, et à quelle vitesse

Ne cherche pas à prédire la méta : apprends à la détecter vite. Les mesures de l'Oracle montrent que seule la seconde chose marche.



Mesures de l'Oracle sur des relevés publics, novembre 2026. Deux transitions écartées : volumes trop inégaux

Sur le Set 18, trois tendances ressortent, avec peu de points pour l'instant. Au lancement, la méta tourne deux fois plus vite qu'ensuite. Un patch à lettre comme le 18.5c bouge deux fois moins qu'un patch à chiffre. Et la rotation semble ralentir au fil du set.

Le dernier point du graphique sert de leçon. Le 18.6 affiche 8 rangs, mais il a été mesuré sur un dixième du volume du patch précédent, et seize unités manquaient à l'appel. Un patch frais ment : attends qu'il ait mûri avant de le croire.

Ce qui n'a pas marché. Avec Aroiti, nous avons essayé de prédire les mouvements de compos à partir des notes de patch. Le résultat n'a pas battu le choix de ne rien prédire. Méfie-toi donc de quiconque te promet la méta de la semaine prochaine, moi compris.

Ce qui tient. Une refonte de trait peut créer une ligne en 24 heures, alors qu'un nerf en tue rarement une. Un petit buff est souvent un signal plus qu'une force : un concepteur de Riot explique qu'il sert à dire aux joueurs d'aller chercher par là. Regarde donc où l'équipe pointe.

Comment lire une statistique. Cinq pièges reviennent sans cesse.

1. **La survie.** Un plateau de fin de partie appartient à quelqu'un qui a survécu. Une unité chère semble forte parce que seules les bonnes parties l'atteignent.
2. **La fréquence.** Un objet très construit n'est pas forcément un objet qui gagne.
3. **La population.** Une compo forte en Master ne l'est pas forcément en Or. Vérifie toujours le filtre de rang.
4. **Le volume.** Deux relevés de tailles très différentes ne se comparent pas, et aucun coefficient ne te le dira.
5. **La moyenne.** Riot équilibre sur la distribution : deux compos à 4,2 de moyenne peuvent être l'une régulière, l'autre 1re ou 8e. Regarde top 4 et 1res places ensemble.

Ajoute un sixième piège, invisible dans les chiffres : si tout le monde lit la même liste, la compo du haut devient contestée. À puissance égale, la ligne la moins contestée gagne.

La routine de patch, en cinq minutes.

1. Lis les changements de système.
2. Note ce qui a été refait, pas seulement ajusté.
3. Regarde ce qui touche tes trois lignes.
4. Attends quelques jours avant de croire un classement, surtout au début d'un set.

5. Mets à jour ton répertoire, sans en changer plus que nécessaire.

Partie VI. Toi

19. La tête, les sessions, le tilt

Ton attention est une ressource comme les autres : elle baisse à chaque partie, et elle ne remonte pas en jouant.

Le tilt n'est pas forcément de la colère. C'est surtout une baisse silencieuse de la qualité de tes décisions, et il a des signes repérables.

- Tu relances la file sans regarder ce qui vient de se passer.
- Tu roules sans avoir nommé ton arrêt.
- Tu forces une compo pour prouver qu'elle marche.
- Tu ne scoutes plus.
- Tu expliques toutes tes défaites par la chance.

Fixe tes règles avant de jouer. Elles ne valent que décidées à froid.

- Décide d'un nombre de parties avant de commencer. Un plafond coupe la spirale du « encore une ».
- Prends cinq à dix minutes entre deux parties : une ligne de notes, un verre d'eau, quelques pas.
- Choisis un signal d'arrêt. Par exemple deux dernières places d'affilée, ou une partie jouée en colère.

Ne joue jamais pour récupérer. Les LP perdus sont perdus. La partie suivante rapporte exactement la même chose qu'une autre, sauf que tu la joues avec une moins bonne tête. Rappelle-toi aussi le chapitre 4 : sur cent parties, une série de cinq bot 4 arrive à la plupart des joueurs.

La revue est un coupe-circuit. Revoir ta partie tout de suite déplace ton attention du résultat vers ce que tu peux apprendre. Beaucoup de joueurs s'en servent autant pour se calmer que pour progresser.

Regarde le prix avant d'acheter. Les Challengers EUW comptaient 429 parties en valeur médiane début novembre, soit environ dix semaines après la sortie du set. À 40 minutes la partie, cela fait quelque 285 heures, près de quatre heures par jour. Ce n'est pas un reproche ni un modèle : c'est le tarif, et rien ne t'oblige à le payer.

Garde une bonne raison de jouer. BunnyMuffins termine ses conseils de début de set par celui-ci : amuse-toi, et fais une pause si tu ne t'amuses plus. C'est aussi une stratégie, car on apprend mieux ce qu'on a envie d'apprendre. Aucun rang ne vaut une soirée gâchée.

20. Apprendre de ses parties et se méfier des stats

Tu ne progresses pas en jouant, tu progresses en regardant ce que tu as décidé. Une partie revue attentivement vaut plusieurs parties enchaînées.

Cherche la première décision, pas la dernière. Une défaite vient rarement d'un seul coup : c'est une accumulation. Le moment où tu vois que tu as perdu arrive souvent bien après celui où tout a basculé. Remonte jusqu'au premier tour discutable.

Le carnet. Cinq lignes par partie suffisent, et une seule partie par session peut suffire.

1. Ma main et mon plan à 2-1.
2. La décision que je veux revoir.
3. Ce que je savais à ce moment : or, PV, qui était sur ma ligne.
4. Ce que j'aurais pu faire d'autre.
5. Ce que je retiens.

Garde le même sujet pendant cinq parties avant d'en changer. Sinon tu ne sauras jamais si ta correction a tenu.

Ce qu'il faut regarder. Si tu enregistres tes parties, ne les survole pas. As-tu scouté ? As-tu envisagé tous les plateaux possibles ? T'es-tu placé pour le combat suivant ? Regarde aussi tes boutiques pendant les gros rolls : quelle autre ligne y avait-il sous tes yeux ?

Regarde tes victoires autant que tes défaites. Un bon exercice : prends une partie que tu crois perdue d'avance et une partie que tu crois gagnée par chance, puis revois-les. Le verdict change souvent.

Une mesure pour une seule partie. Le lobby est ton groupe témoin. Compare ton niveau final à celui des autres, puis à ta place. Si tu avais le 2e niveau du lobby et que tu finis 6e, ton or a été mal converti : cherche du côté du plateau, des objets ou du placement.

Sur la durée, suis trois chiffres. Ta place moyenne, ton taux de top 4 et ta part de 7es et 8es places. Le troisième révèle souvent ce que les deux autres cachent, parce qu'une partie sauvée vaut autant qu'une partie gagnée. Et relis le chapitre 4 avant de conclure quoi que ce soit sur moins de cent parties.

Quand rien ne ressort, c'est une réponse. En fouillant les parties d'Aroiti, l'Oracle n'a trouvé aucun de ses douze carries nettement meilleur ou pire que les autres une fois le bruit retiré. La tentation serait de chercher encore. Mais quand tous les diagnostics disent « rien à corriger », continuer revient à tirer des conseils du hasard.

Regarde les meilleurs en posant la bonne question. Mets la vidéo en pause avant une décision et demande-toi ce que tu aurais fait. Copier un plateau t'apprend le patch. Comprendre pourquoi ce joueur a roulé à ce moment-là t'apprend le jeu.

Ce que tu sais vaut mieux que la donnée. L'Oracle avait trouvé que finir avec 20 or ou plus coûtait plus d'une place. Puis Aroiti a dit qu'il lui arrivait de devoir quitter une partie, et le chiffre s'est effondré : c'étaient ces parties-là. Les chiffres disent ce qui s'est passé. Toi seul sais pourquoi tu as cliqué.

21. Les autres formats

Avant de choisir ton risque, regarde la forme du barème : c'est elle qui décide de tout. Le même coup peut être bon sur le ladder et mauvais en tournoi.

Format	Ce qui paie	Forme du barème	Ton attitude
Ladder	Chaque place, environ 15 LP	Une droite	Vise la meilleure place moyenne, sans goût ni peur du risque
Tournoi à points	Chaque place, de 8 à 1 point	Une droite, puis une coupe	Comme le ladder, puis calcule ce qu'il te faut avant la coupe
Élimination au top 4	Être dans les quatre premiers	Une marche	La 1re ne vaut pas plus que la 4e : protège ta place
Checkmate	20 points, puis une 1re place	Un sommet	Seule la victoire termine : prends des risques une fois en check
Double Up	Le classement de ta paire	Quatre paliers	Pensez comme une seule économie
4v4	La somme des points de l'équipe	Une droite à quatre	La place d'un coéquipier vaut la tienne

Le tournoi à points. Au Vegas Open, chaque partie rapporte de 8 points pour la 1re place à 1 point pour la 8e, et les meilleurs de chaque lobby passent. Tant que la coupe est loin, joue comme sur le ladder. Avant la dernière partie d'une manche, calcule ce qu'il te faut : si une 5e suffit, joue sûr ; s'il te faut une 1re, joue pour elle.

Le Checkmate. Le premier à 20 points met le lobby en check, et il doit ensuite gagner une partie pour terminer. Plusieurs joueurs

peuvent être en check en même temps. Beaucoup de formats ajoutent un filet : 6 parties au Round 4 du Vegas Open, 8 en finale, après quoi le total de points tranche.

J'ai simulé 200 000 lobbies de joueurs de même niveau. Le mat tombe en moyenne entre la 5e et la 6e partie. Avec un plafond de 6 parties, 15 % des lobbies se finissent aux points ; avec 8, presque aucun. Tu auras donc souvent une ou deux parties pour conclure, et le format se joue en quatre phases.

1. **Avant 20 points.** Joue ta place moyenne. Il faut environ 5 points par partie pour arriver en check après quatre parties.
2. **En check.** Seule une 1re place termine, donc le style « 1er ou 8e » redevient rentable : garde de l'or pour rouler plus haut et vise tes meilleurs objets.
3. **Quelqu'un d'autre en check.** Scoute-le à chaque stage. C'est le seul format où contester ou priver une unité vaut vraiment son prix, parce que sa victoire met fin à tout.
4. **Dernière partie avec plafond.** Le leader n'a plus besoin de gagner : il lui suffit de garder la tête aux points. Les autres, eux, n'ont plus rien à perdre.

Double Up. Tu partages tes PV avec un partenaire que tu n'affrontes jamais, et votre première mort vous ramène à 1 PV. Si l'un de vous finit son combat au moins trois secondes avant l'autre, ses unités rejoignent le combat encore en cours.

Le canon de banc, disponible dès 1-3, envoie des unités et permet d'échanger des objets de même type. Une armurerie d'entraide s'ouvre aussi pour chacun à partir du stage 3. Vous ne perdez pas de LP dans le top 2.

Trois idées en découlent. Vous puisez dans le même sac, donc ne jouez pas la même ligne. Parlez composants dès le stage 2. Et cherchez un duo où l'un finit vite ses combats pendant que l'autre tient assez longtemps pour recevoir les renforts.

Le 4v4. Au Tactician's Superbrawl, deux équipes de quatre partagent un lobby, et chaque partie additionne les points de 8 à 1. En cas d'égalité, l'équipe qui a pris la 1re place l'emporte. La logique du Double Up s'applique à quatre : répartissez les lignes, et sauver la 5e place d'un coéquipier vaut autant que monter toi-même d'une place.

Te lancer en compétition depuis la France. Tout passe par competetft.com, où tu crées ta carte de compétiteur. L'accès aux Tactician's Trials passe par le classement : au Set 18, plus de 200 joueurs EUW entraient ainsi au premier jour. Suis aussi @TFT_France et @OpenTourFrance pour le jeu organisé et les qualifications locales.

Ton premier tournoi ne se gagne pas, il se découvre : le temps, la pression et les points changent ta façon de jouer. Lis toujours le règlement du jour, car les formats et les règles de communication varient d'un tournoi à l'autre.

Les modes temporaires. Hyper Roll a été retiré en 2025, et Riot mise désormais sur des événements et des sets revisités. Ils ne comptent pas pour ton classement, et c'est leur intérêt : ils reposent la tête entre deux sessions sérieuses.

Partie VII. La pratique

Les parties précédentes disent comment penser. Celle-ci montre le geste : quel plan jouer, quoi faire de tes trente secondes, ce que ça donne dans une partie et quoi travailler ensuite.

22. Trois ouvertures, quatre arrivées

Un plan de jeu, c'est deux choix : comment tu traverses les stages 2 et 3, et où tu veux arriver. Les compos changent à chaque set, ces deux choix restent.

« Tempo puis niveau 8 » est un plan. « Perte contrôlée puis reroll à 3 coûts » en est un autre. Penser en couples t'évite de confondre ta façon de commencer et ta façon de finir.

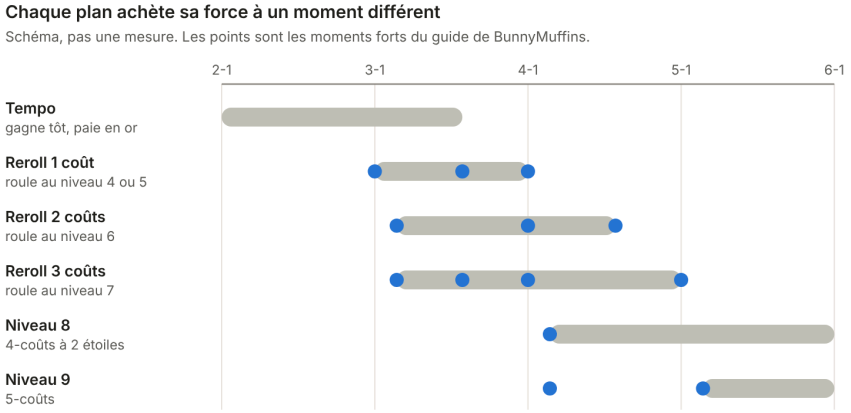
Les trois ouvertures. Ce sont les trois mains du chapitre 15, vues comme des échanges. Chacune paie avec une ressource pour en recevoir une autre.

Ouverture	Tu paies	Tu reçois	Elle échoue quand
Tempo	De l'or, tôt	Des PV et l'or de ta série	La série casse alors que ta banque est vide
Intérêts	Un peu de force	Un salaire régulier et le droit de choisir plus tard	Tu ne choisis jamais
Perte contrôlée	Des PV	De l'or, des composants et la priorité au carrousel	Tu n'as pas fixé ton round d'encaissement

Les quatre arrivées. Une arrivée dit à quel niveau ton or devient de la force. C'est le tableau du chapitre 7, transformé en plans.

Arrivée	Tu roules au	Tu vises	Ce qui la tue
Reroll bas	Niveau 4 à 6	Un 1-coût ou un 2-coûts à 3 étoiles, au stage 3	Un rival sur ton unité, ou un plafond trop bas en fin de partie
Reroll à 3 coûts	Niveau 7	Un 3-coûts à 3 étoiles, au stage 4	Le sac : 18 copies, et tu en veux 9

Arrivée	Tu roules au	Tu vises	Ce qui la tue
Niveau 8	Niveau 8	Des 4-coûts à 2 étoiles, dès 4-2	Arriver à 4-2 sans or ou sans PV
Niveau 9, ou Peeba	Niveau 9	Des 5-coûts, dès 5-2	Un stage 4 trop faible : tu meurs riche



Moments forts du guide de BunnyMuffins au Set 18 ; les barres sont un schéma

Aucun plan n'est fort tout le temps. Chacun traverse une période sans force, et c'est pour ces rounds-là que tes PV existent.

Joue contre le calendrier du lobby. Un plan vaut toujours par rapport aux rendez-vous des autres. Si ton plan arrive avant le leur, prends de l'avance en PV. S'il arrive après, ton seul devoir est de survivre à leur fenêtre.

Deux exemples. Si tout le lobby vise 4-2, un reroll réussi à 3-2 gagne son stage 3 à bas prix. Si trois joueurs rerollent à 3-2, ce stage sera violent et une perte contrôlée y coûtera plus cher que prévu.

Dans ce second cas, ces joueurs auront aussi vidé leur banque. Tiens jusqu'à 4-2 avec de l'or, et c'est toi qui les dépasseras.

Le prix d'une arrivée. On peut le chiffrer avec le sac et les cotes du Set 18. Voici l'or à passer en rolls pour voir toutes les copies voulues, en partant de zéro.

Ta cible	Niveau de roll	Sac libre	Un rival tient un tiers des copies
1-coût à 3 étoiles	5	environ 125 or	environ 195 or
2-coûts à 3 étoiles	6	environ 140 or	environ 235 or
3-coûts à 3 étoiles	7	environ 170 or	environ 320 or
4-coûts à 2 étoiles	8	environ 65 or	environ 95 or

Ce calcul tient compte du sac qui se vide à chaque achat, mais pas des copies que la partie t'offre en route. Retiens donc l'écart plutôt que le montant : un rival ajoute de 50 à 90 % à ta facture. Sur un 3-coûts, il la double presque.

Choisir ton arrivée. Trois questions suffisent, dans cet ordre.

1. Quel coût de carry mes composants et mes paires désignent-ils ?
2. Qui d'autre vise ce coût, et cette fenêtre ?
3. Combien de vies puis-je payer pour attendre ?

Plus ton arrivée est tardive, plus elle se paie en vies. Une arrivée au niveau 9 demande donc des PV que tu n'as pas toujours.

Une arrivée n'est pas une fin. Une fois tes trois étoiles posées, refais de l'or et monte de niveau. Les guides conseillent de connaître, pour chaque compo, son prolongement au niveau 9. Un plan complet dit donc aussi ce qui vient après.

Forcer une arrivée. Tu peux forcer ton arrivée sans forcer ta compo : c'est l'étage 3 du chapitre 5. Tu fixes ton niveau de roll avant la partie, et tu laisses la boutique choisir tes unités. Ton plan reste clair, et la partie garde le droit de te surprendre.

Le Peeba, le niveau 9 poussé au bout

Le Peeba n'est pas une compo, c'est un pari sur le coût des unités. Tu vises le niveau 9 et un plateau de 4 et 5-coûts, en oubliant presque les traits. Le nom vient du joueur qui a popularisé ce plan dès le Set 2, et les anglophones parlent aussi de Fast 9.

Le calcul explique tout. Au niveau 8, à peine une boutique sur sept montre un 5-coûts ; au niveau 9, c'est plus d'une sur deux. Tu ne cherches donc plus une unité précise : tu prends les meilleures qui passent.

Voici le chemin le plus courant. Les rounds changent avec les sets, pas la logique.

Moment	Ce que tu fais
Stage 2	Une série de cinq, gagnée ou perdue, pour faire de l'or. Si elle casse, joue les intérêts
Stage 3	Niveau 7 seulement s'il te reste 40 à 50 or après l'achat
4-1 ou 4-2	Niveau 8, quelques rolls pour tenir le lobby, et tu gardes le reste
5-1 ou 5-2	Niveau 9, puis tu roules à chaque round jusqu'à ton plateau final

Quand le jouer. Ce plan se lit dans ta main plus qu'il ne se force : un premier augment d'économie, un bon début, et personne d'autre dessus. Si ton premier augment est un augment de combat, reste sur une montée classique. Prendre trois augments d'économie revient à tout miser sur ce seul niveau 9.

Quand l'éviter. Évite-le dans un lobby rapide : premier augment prismatique, PV de départ réduits, règle qui raccourcit la partie. Évite-le aussi si un autre joueur vise déjà les mêmes unités, car chaque 5-coûts n'existe qu'en neuf copies.

Comment il meurt. Tu perds trop de PV en gardant ton or, ou ton plateau ne tient pas aux niveaux 7 et 8. Stabilise-toi avant de viser plus haut. Si le niveau 9 n'arrive pas à temps, roule au niveau 8 et vise une 5e place plutôt que de mourir riche.

Ce que ça vaut. C'est le plan le plus risqué de ce chapitre : une seule erreur peut transformer une 1re place en 8e. Sur le ladder, il ne vaut donc que sa place moyenne, comme au chapitre 13. En Checkmate, une fois en check, c'est un vrai candidat, comme au chapitre 21.

23. Les trente secondes

Tu as environ trente secondes par round. C'est trop peu pour réfléchir, alors réfléchis ailleurs : pendant le combat.

Décide pendant le combat, exécute pendant la planification. Le combat t'offre 15 à 25 secondes qui ne te demandent rien. Tu y connais déjà presque tout : ton or du prochain round, ton niveau et le plateau qui t'inquiète. Quand la boutique s'ouvre, tu n'as plus qu'à vérifier ce que tu avais décidé.

Voici une routine de round. Les secondes sont indicatives, seul l'ordre compte.

Moment	Ce que tu fais
Pendant le combat	Tu scoutes et tu décides : ton achat, ton niveau, ton arrêt
0 à 5 secondes	Boutique : les achats évidents, puis tu vends ce qui dort
5 à 15 secondes	Or : XP, roll ou rien, comme décidé
15 à 25 secondes	Plateau : unités et objets
Dernières secondes	Placement contre l'adversaire le plus probable

L'or passe avant le plateau, parce qu'un roll peut le changer. Le placement passe en dernier, parce que tout ce qui précède peut le changer. Et un adversaire attentif répond à ce qu'il voit, comme on l'a dit au chapitre 11.

Si le chrono te rattrape. Une seule chose compte alors : ton plateau est-il plein ? Une case vide coûte plus cher que n'importe quel achat raté. Regarde ton compteur d'unités avant tout le reste.

Apprends quatre touches. Par défaut, D rafraîchit la boutique et F achète de l'XP. W fait passer l'unité sous ton curseur du banc au plateau, et E la vend. Vérifie-les dans tes options, car elles dépendent de ton clavier et de tes réglages.

Ajoute ensuite 1 et 3 pour passer d'un plateau adverse à l'autre, et 2 ou Espace pour revenir au tien. Un clic gauche sur la mini-carte montre un plateau, un clic droit sur un champion ouvre ses infos. Avec ces touches, ton tour de lobby tient dans un seul combat.

Que regarder pendant le combat. Tu ne peux pas regarder ton combat et le lobby en même temps. Fais donc ton tour de lobby à chaque stage et avant chaque gros roll, comme au chapitre 6. Le reste du temps, regarde ton propre combat : qui tombe en premier, et ton carry lance-t-il son sort ?

L'interlude de la partie II te dit quoi conclure de ce que tu vois. Si ton plateau gagne, regarde quand même : un combat gagné de justesse ne te dit pas la même chose qu'un combat gagné sans perte.

Protège ton temps mort. Le combat est ton seul moment de réflexion, alors ne le donne pas à autre chose. Un guide de fin de set le dit sans détour : pas de stream ni de série en fond pendant une partie classée. Ton téléphone ne te coûte aucun PV sur le moment, seulement le plan que tu n'as pas fait.

Un bon round ne se remarque pas : pas de panique, pas de clic de dernière seconde. Tu avais déjà décidé.

24. Quatre parties commentées

Ces quatre parties sont des exemples théoriques, construits pour montrer la méthode. Chacune reprend une situation décrite dans ce livre.

Lis-les comme des exercices. À chaque question, arrête-toi et décide avant de lire la suite.

Cas 1. La main forte qui finit 6e

À 2-1, tu as deux paires et de quoi slammer deux objets. Tu joues le tempo et tu ne perds aucun combat. À 3-5, tu es niveau 7 avec 88 PV et 34 or, mais un voisin vient de rouler et ta série va casser.

À toi : tu roules pour garder la série, ou tu acceptes de la perdre ?

Ici, tu roules 28 or et la série tient. À 4-1, tu remets 25 or, et elle casse quand même. À 4-2, le lobby passe niveau 8 alors que tu restes niveau 7 avec une dizaine d'or.

Tu perds trois combats à 16 PV et tu finis 6e, soit −21 LP.

Le commentaire. Tu n'as pas perdu à 4-2, tu as perdu à 3-5. Un round de série valait 4 or et une dizaine de PV, et tu l'as payé 28 or. À 88 PV, tu pouvais perdre deux ou trois combats sans danger.

Avec ton or intact, tu arrivais à 4-2 au niveau 8, avec de quoi rouler. Retiens ceci : une série est un revenu, pas un but. Le tempo t'achète des PV, et il faut savoir les dépenser.

Cas 2. Le forçage contesté

Le patch est installé et tu connais bien une ligne de magie à 4 coûts. Avant de lancer, tu fixes ton contrat : « Je joue cette ligne ; si deux joueurs tiennent mon carry à 3-2, je pars sur ma ligne d'attaque à 3 coûts. »

Ta main est neutre : une larme, deux ceintures et une paire pour ta ligne de front. Tu gardes ton plan et tu slammes un objet de tank, utile aux deux lignes. À 3-2, ton tour de lobby montre deux joueurs à 2 étoiles sur ton carry.

À toi : tu restes ou tu sors ?

Ici, tu sors, comme prévu. Ta ligne de front et tes objets de tank restent en place. Tu roules au niveau 7 à 3-5 et tu finis 3e, soit +24 LP.

Le commentaire. Cette partie s'est décidée avant 1-1. Deux joueurs à 2 étoiles tiennent six copies sur dix : il n'en reste que quatre pour toi. Avec les calculs du chapitre 22, ton 2 étoiles passe d'environ 65 or de rolls à environ 205.

Sans sortie écrite, tu aurais pensé : « Je suis déjà engagé. » Retiens ceci : le contrat ne sert pas à forcer, il sert à s'arrêter.

Cas 3. La main faible qui finit 2e

À 2-1, tu n'as ni paire ni objet utile, et ton augment paie plus tard. Tu choisis la perte contrôlée et tu dis ta phrase : « Ma main est faible, je garde mon or, j'encaisse à 3-2. » Tu perds de peu, tu choisis parmi les premiers au carrousel, et quelques paires se forment sur ton banc.

À 3-2, tu as 52 or et 66 PV, mais rien n'est encore fort.

À toi : tu encaisses comme prévu, ou tu attends 3-5 pour avoir plus d'or ?

Ici, tu encaisses. Au niveau 6, tu roules jusqu'à 24 or et tu stabilises ton plateau. Tu refais de l'or, tu passes niveau 8 à 4-5, et tu finis 2e, soit +42 LP.

Le commentaire. Il n'y a aucun coup de génie ici, seulement une phrase dite à 2-1 et tenue à 3-2. Au-dessus de 50 or, chaque pièce dort : attendre 3-5 t'aurait coûté un combat de stage 3 pour presque rien.

Si le roll de 3-2 avait raté, tu aurais peut-être fini 6e. La décision serait restée bonne. Retiens ceci : une perte contrôlée, c'est d'abord une date.

Cas 4. Le sauvetage

À 4-6, ton plan a raté. Tu es dernier avec 14 PV, niveau 7 et 31 or. Deux joueurs sont à 18 et 22 PV, avec des plateaux à peine meilleurs que le tien.

À toi : que fais-tu de tes 31 or ?

Ici, tu appliques le protocole du chapitre 12. Tu roules jusqu'à 0 or et tu poses le plateau le plus fort pour ce combat, même sans trait. Tu le places contre l'adversaire que tu peux battre.

Tu gagnes un combat et tu survis à une défaite serrée. Le joueur à 18 PV tombe, puis celui à 22. Tu finis 6e, soit −21 LP au lieu de −52.

Le commentaire. Ces 31 LP sont exactement l'écart entre une 2e et une 4e place. Personne ne filme ce genre de partie pour la montrer, et c'est pourtant elle qui fait monter. Retiens ceci : ta partie n'est finie que lorsque le jeu te le dit.

Ce qui revient

Aucune de ces quatre parties ne se joue sur une compo. Elles se jouent sur une phrase dite tôt : un contrat, une date d'encaissement, une limite de dépense. C'est pourquoi les deux minutes du chapitre 14 valent plus qu'une liste de compos.

25. Que travailler à ton niveau

Tu n'as pas besoin de tout ce livre à la fois. À chaque rang, une ou deux choses coûtent plus cher que toutes les autres.

Rang	Ce qui te coûte le plus	Ton chantier
Fer, Bronze	Les bases : étoiles, intérêts, objets	Une seule ligne, dix parties d'affilée
Argent, Or	Tu suis des recettes sans savoir pourquoi	Une raison pour chaque dépense
Platine, Émeraude	Tu regardes peu le lobby et tu replaces peu	Scouter presque chaque round, installer ton répertoire
Diamant	Les détails, et les défaites serrées qui te suivent	Te placer contre plusieurs plateaux, faire des pauses, suivre les patchs
Master	Plus rien n'est évident	Une compétence à la fois, chercher ton propre avantage
Grandmaster et au-delà	Le temps	Décider si tu veux payer ce prix

Ces repères suivent surtout les conseils par rang de Mobalytics. Prends-les comme une direction : ce qui compte, c'est ta plus grosse fuite, pas ton badge.

Cherche ta plus grosse fuite. Regarde tes vingt dernières parties et note ce qui revient. Corrige d'abord ce qui coûte le plus de LP, pas ce qui est le plus agréable à travailler.

Ce que tu vois	Ta fuite probable	Où regarder
Des 7es et 8es places avec de l'or en banque	Tu meurs riche	Chapitre 12
De bons débuts qui finissent 5e ou 6e	Ta conversion	Chapitres 10 et 22

Ce que tu vois	Ta fuite probable	Où regarder
Ton carry est souvent tenu par d'autres	Ton scouting	Chapitre 6
Tu perds sans comprendre pourquoi	Ton plateau	Interlude de la partie II
Tu chutes à chaque nouveau patch	Ta routine de patch	Chapitre 18

Tes vingt prochaines parties. Ne cherche pas à tout appliquer. Prends un seul exercice par bloc de cinq parties, et note seulement si tu l'as fait.

Parties	Exercice	C'est réussi si
1 à 5	La phrase de 2-1	Tu l'as dite dans les cinq parties
6 à 10	Scouter avant chaque gros roll	Tu sais qui tient ton carry quand tu cliques
11 à 15	Nommer ton arrêt	Tu t'es arrêté là où tu l'avais dit
16 à 20	Le protocole de sauvetage	Tu n'es jamais mort avec 20 or en banque

Pendant ces vingt parties, ne juge pas tes progrès à tes LP. Sur 20 parties, ta place moyenne a une marge d'environ une place, ce qui noie n'importe quel progrès. Ce que tu peux compter, c'est le nombre de fois où tu as fait l'exercice.

Relire à deux. Trouve un partenaire de ton niveau et échangez une partie chacun. L'un explique ce qu'il pensait, l'autre pose une seule question : pourquoi ? On voit mieux les erreurs des autres que les siennes, et c'est vrai dans les deux sens.

Se faire coacher. Un coach sert surtout à voir ce que tu ne vois plus. Paie pour une revue de tes parties, pas pour une promesse de rang.

Demande-toi s'il part de tes parties, s'il explique ses décisions et s'il te laisse un exercice pour la suite.

Son rang ne prouve pas qu'il sait enseigner. Avant de payer, essaie le carnet du chapitre 20 avec un partenaire : ils couvrent déjà beaucoup de chemin.

Quand rien ne bouge. Si ta place moyenne n'a pas bougé sur 100 parties, change de chantier, pas de compo. À ce volume, la marge tombe à environ 0,4 place : tu peux commencer à croire ce que tu vois. Et si tu stagnes en t'amusant, ce n'est pas un échec : relis la fin du chapitre 19.

26. Les mécaniques passent, la question reste

Presque chaque set a apporté sa mécanique, et presque toutes proposent l'un des quatre mêmes échanges. Apprends à les reconnaître : tu gagneras du temps à chaque nouveau set.

Famille	Mécaniques, avec leur set	Ta question
Une règle pour tout le lobby	Galaxies (3), Portails (9), Rencontres (11, puis 13 et après), Hacks (14)	Qu'est-ce qui change de prix pour tout le monde ?
Un engagement contre de la puissance	Élus (4), objets d'ombre (5), Dragons (7), augments de héros (8), Headliners (10), Anomalies (13), Power-Ups (15), déverrouillages (16)	Qu'est-ce que je me ferme, et suis-je déjà sur cette ligne ?
Un effet à acheter	Charmes (12), Wisps (18)	Cet effet change-t-il ce combat-ci ?
Un bonus à bien utiliser	Cases élémentaires (2), augments (6), Royaume des dieux (17)	Qu'est-ce que je renforce, et à quel moment ?

Ce classement est le mien, et certaines mécaniques pourraient changer de case. Il ne sert pas à ranger le passé : il te donne une première question le jour où Riot annonce la suivante.

Trois exemples. Au Set 13, l'Anomalie tombait à 4-6 sur une seule unité, de façon définitive, et chaque relance coûtait 1 or. Il fallait donc arriver à 4-6 avec de l'or et l'unité qui allait la porter.

Au Set 16, 40 champions sur 100 devaient se débloquer, et une condition remplie garantissait l'unité dans la boutique suivante. Une part du hasard devenait un objectif.

Au Set 17, le dieu le plus choisi à 2-4, 3-4 et 4-4 décidait de ta récompense à 4-7. Trois petits choix formaient un seul pari.

Ce que cette histoire t'apprend. Riot garde ce qui marche. Les augments sont là depuis le Set 6. Les déverrouillages reviennent au Set 19, et en juin un concepteur de Riot les disait prévus pour durer.

Rien n'est définitif pour autant. Les rencontres ont disparu au Set 12, puis sont revenues au Set 13. Le carrousel a été remplacé au Set 17, puis rendu au Set 18.

Une règle peut même retourner une loi de ce livre. Au Set 11, une rencontre ramenait Kayn à 5-4 pour éliminer les joueurs, du moins de PV au plus de PV. Ce jour-là, les PV étaient bien un score.

La famille la plus nombreuse est celle de l'engagement. Riot revient sans cesse à la même question : de combien de portes veux-tu te fermer pour devenir plus fort ? C'est la cinquième loi du chapitre 1.

Le Set 19 tient déjà dans ce tableau. Le trait True Damage est un engagement : tu paries sur tes victoires ou sur tes défaites, et tu paies si tu te trompes. Pour la suite, tu sais quoi faire. Trouve la famille, puis pose les quatre questions du chapitre 9.

27. Les outils, les règles et le fair-play

Un outil a le droit de t'apprendre, pas de jouer à ta place. Riot place la frontière au début de la partie, écran de chargement compris.

Voici ce que Riot demande aux outils tiers pour TFT. Si un outil franchit ces lignes, ne l'utilise pas.

Moment	Ce que Riot demande
Avant la partie	Les bonnes pratiques et les recommandations statiques sont bienvenues
Pendant la partie, écran de chargement compris	Aucun suivi des adversaires, aucune prédiction de leurs coups, aucune donnée en temps réel, aucune suggestion selon ta partie en cours
Après la partie	L'analyse est bienvenue, mais un outil ne peut pas imiter le classement officiel : pas de calculateur de MMR

Pourquoi cette ligne. Riot veut que les outils laissent les décisions au joueur et protègent la courbe d'apprentissage. Cela rejoint tout ce livre : un outil qui choisit à ta place répond à la seule question du jeu.

En juin 2023, au patch 13.12, Riot a retiré aux sites tiers les taux de victoire des augments par étape et ceux des Légendes. L'équipe jugeait que ces chiffres faussaient la méta et réduisaient les choix. Le chapitre 9 a montré où on en est aujourd'hui : plus aucun chiffre d'augment.

Le risque est réel. Les scripts, les bots, les informations masquées et les conclusions tirées pendant la partie sont interdits. Une suspension peut devenir permanente, et tes récompenses de classement

peuvent être retirées. En cas de doute, Riot te donne la réponse : mieux vaut ne pas l'utiliser.

Ta préparation t'appartient. Une feuille écrite par toi ne lit rien de ta partie. Ton répertoire, ton carnet et ta fiche de partie sont donc du travail, pas une aide extérieure. En tournoi, vérifie quand même le règlement du jour.

Un outil doit servir une décision. Avant d'ouvrir un site, demande-toi quelle décision il va changer. Un chiffre qui n'en change aucune ne t'aide pas, il te rassure.

L'Oracle d'Aroiti sépare ce qu'il a mesuré de ce qu'il a recopié ou raisonné. Fais le même tri devant tout chiffre : d'où vient-il, et sur combien de parties ?

Le fair-play. Sept personnes partagent ta partie. Joue-la jusqu'au bout, même perdue : c'est correct envers elles, et le chapitre 12 montre que c'est rentable. Un rang obtenu en t'arrangeant avec un ami, ou en faisant jouer quelqu'un d'autre, ne dit rien de toi.

Un dernier mot

Je n'ai jamais vu une boutique s'ouvrir, ni senti le stress d'un 4-2 à 30 PV. Tu sais des choses que je ne saurai pas.

Ce livre n'a qu'un but : que tu saches pourquoi tu cliques. Ses chiffres vieilliront avec le set. Si ses questions te restent, il aura fait son travail.

Bonne partie.

Annexes

A. Les pièges les plus fréquents

Quinze erreurs qui coûtent cher, et qui se corrigent sans apprendre une seule compo.

Le piège	Pourquoi il coûte	Le réflexe
Mourir riche	L'or restant ne vaut rien, une place vaut environ 15 LP	Si ce combat peut te tuer, tout passe en force
Garder 50 or à tout prix	Tu perds des vies pour quelques pièces	Dépense quand ça sauve plus que ça ne coûte
Rouler au mauvais niveau	Un 4-coûts coûte trois fois plus cher au niveau 7	Roule au niveau de ton carry
Alterner victoires et défaites sans plan	Ni série, ni or, ni force	Choisis un côté, ou prends tes intérêts
Perdre sans round d'encaissement	Tu paies en PV sans rien acheter	Fixe le round avant de perdre
Attendre l'objet parfait	Un objet qui n'existe pas ne travaille pas	Slamme s'il sert l'une de tes lignes
Acheter un niveau sans unité à poser	Un chiffre de plus, aucun gain	Monte pour une vraie unité ou pour cette boutique-là
Partager sa ligne sans le savoir	Chaque copie sortie renchérit la suivante	Scoute avant chaque roll
Pivoter sur un coup de colère	Tu vends un plan sans en avoir un autre	Pose les trois questions du chapitre 5
Prendre un augment pour une compo future	Tu paies aujourd'hui pour un plan hypothétique	Renforce ce que tu joues déjà
Garder le même placement	Tu te places contre une partie qui n'existe plus	Relis l'adversaire à chaque round de fin
Juger une décision au résultat	Tu apprends le hasard	Note ce que tu savais
Croire un classement du jour du patch	Le relevé est trop maigre	Attends qu'il mûrisse
Lancer une partie impossible à finir	Environ 52 LP perdus, contre 0 si tu ne la lances pas	Reporte, ou joue une partie normale

Le piège	Pourquoi il coûte	Le réflexe
Relancer juste après une mauvaise partie	Tu joues pour récupérer	Cinq minutes et une ligne de notes

B. Petit glossaire

Terme	Sens
Arrivée	Le niveau où ton or devient de la force : reroll, niveau 8 ou niveau 9
Augment	Bonus choisi trois fois par partie, « optimisation » dans le client français
BiS	Best in slot : l'objet le plus construit sur une unité
Bot 4	Finir entre la 5e et la 8e place
Buff, nerf	Renforcer ou affaiblir une unité par un patch
Carry	L'unité qui fait l'essentiel des dégâts
Compo	Le groupe de champions, de traits et d'objets que tu joues
Contesté	Plusieurs joueurs cherchent les mêmes unités
Encaissement	Round fixé d'avance où une perte contrôlée transforme son or en plateau
Flex	Jouer autour de ce que la partie te donne
Forcer	Décider à l'avance de ce que tu vas jouer
Ladder	Le classement, et les parties classées qui le font bouger
Ligne	Une famille de plateaux autour d'un carry ou d'un type de dégâts
Lobby	Les huit joueurs d'une partie
LP	Points de classement
Méta	Ce que les joueurs jouent et ce qui marche, à un moment donné
MMR	Niveau caché qui sert à composer les lobbies
Ouverture	Ta façon de traverser les stages 2 et 3 : tempo, intérêts ou perte contrôlée

Terme	Sens
Paire	Deux copies d’une unité, en attente de la troisième
Palier	Seuil d’intérêts, tous les 10 or jusqu’à 50
PBE	Serveur public de test
Peeba	Plan qui vise le niveau 9 et un plateau de 4 et 5-coûts, presque sans traits, aussi appelé Fast 9
Pivot	Changer de ligne en cours de partie
Porteur	Unité qui garde des objets en attendant ton carry
PV	Points de vie de ton tacticien
Reroll	Plan qui cherche des unités peu chères à 3 étoiles
Roll	Rafraîchir la boutique pour 2 or
Sac	Stock commun des champions, le « pool »
Scouter	Regarder les plateaux des autres
Slammer	Combiner tôt deux composants en objet fini
Slow roll	Rouler seulement l’or au-dessus de 50
Stage	Bloc de rounds : 3-2 veut dire stage 3, round 2
Tempo	Force de ton plateau par rapport au lobby, à cet instant
Top 4	Finir dans les quatre premiers
Wisp	Mécanique du Set 18 : effet acheté en boutique, « esprit de la forêt » en français

Sources

Pages consultées en novembre 2026.

Riot Games

- Teamfight Tactics Ranked FAQ : LP, placement, décroissance
- TFT Double Up : règles du mode
- /Dev TFT: K.O. Coliseum Learnings : flexibilité, artefacts, tanks et ciblage
- /dev: TFT Set 1 Learnings : jouer autour de l'aléatoire
- Enchanted Wilds Overview : règles des Wisps
- Teamfight Tactics patch 18.1 : carrousel, rencontres, systèmes
- Compete in Enchanted Wilds! : circuit compétitif
- TFT Vegas Open 2026 Competitor Info : format, Checkmate, Gauntlet
- Tactician's Superbrawl: Teams, Dates and Format : format 4v4
- Dev: Hyper Roll and Game Modes Update : fin d'Hyper Roll
- Mechanics: Into the Arcane : Anomalies du Set 13
- Teamfight Tactics, politique pour les développeurs : outils avant, pendant et après la partie
- Third-Party Applications : interdictions et sanctions
- Legal Jibber Jabber : règles des contenus de fans

Entretiens et presse

- PCGamesN, entretien du TFT Paris Open : profondeur et complexité, durée des combats, niveau 8 par défaut, petits buffs
- Dot Esports, test des boutiques par Mortdog : consulté via un extrait de recherche
- esports.gg, sortie du Set 18 : Wisps et traits
- Esports News UK, changements du Set 16 : XP et dégâts
- Tacter, nouveau système de dégâts : dégâts de base par stage
- Gamewave, rencontres d'ouverture du Set 18
- Gamewave, premiers détails du Set 19
- Season Timer, historique des sets : durées
- SeeMeta, calendrier des patchs : dates du Set 19
- Gamewave, retour des déverrouillages : annonce de BlueVelvet, juin 2026
- Dot Esports, patch 13.12 : taux de victoire retirés
- Sports Illustrated, classement des sets : mécaniques des premiers sets
- The Game Haus, liste des sets : mécaniques des premiers sets
- Sports Illustrated, rencontres du Set 11 : fonctionnement, Kayn
- ONE Esports, Charmes du Set 12
- Dot Esports, rencontres du Set 13 : retrait et retour

Guides et références

- MetaBot, calculateur de rolls : cotes et taille du sac
- MetaBot, scouting : routine, contestation, pivot
- MetaBot, placement : formes et menaces
- Wiki LoL, or : revenus, intérêts, séries

- Wiki LoL, expérience : prix de l'XP
- Tapin, guide de l'économie : dépenses, séries, plan par stage
- Tacter, tempo et série de défaites : Set 13
- BunnyMuffins, conseils de début de set
- BunnyMuffins, guide des niveaux : repères recopiés par l'Oracle le 4 novembre 2026
- Dignitas, le tempo : valeur d'un objet dans le temps, formats
- Dignitas, revoir ses parties
- Mobalytics, niveaux standards : rounds clés, pré-niveau
- Mobalytics, s'engager sur une compo
- Mobalytics, conseils par rang
- Mobalytics, monter Platine : compos, transitions, niveau 9
- Mobalytics, monter Diamant : plan, patchs, pauses
- Tacter, conseils de fin de set : attention, objets sur le banc
- Mobalytics, Hacks du Set 14
- Mobalytics, Power-Ups du Set 15
- Mobalytics, déverrouillages du Set 16
- Mobalytics, Royaume des dieux du Set 17
- Pro Game Guides, raccourcis
- The Global Gaming, raccourcis
- The Global Gaming, durée d'une partie : phase de planification
- Mobalytics, jouer Fast 9 : Peeba, conditions, pièges
- Gamewave, compo Peeba au Set 9.5 : définition
- Gamewave, compo Peeba au Set 16
- Gamewave, compo Peeba au Set 18
- Tacter, la compo Peeba : stabiliser aux niveaux 7 et 8
- esports.gg, les outils de l'interface : planificateur d'équipe

- Riot, Dev: Quality of Life Improvements : plusieurs équipes dans le planificateur

Mesures et calculs

- L'Oracle, l'outil de statistiques d'Aroiti : barème de LP, écart-type de placement, rotation de la méta, ladder EUW d'après tactics.tools, absence de données d'augments
- Mes propres calculs : prix d'une copie et d'une arrivée (cotes et taille du sac), séries de bot 4, et simulation de 200 000 lobbies de Checkmate entre joueurs de même niveau