



DUNGEONS & DRAGONS

ADVENTURES IN THE FORGOTTEN REALMS™



DONJON DU MAGE DÉMENT	
Portail Béant Vous gagnez 1 point de vie.	
Niveau du donjon Regard 1.	
Bazar goblin Creez un jeton Trésor.	Cavernes tortueuses Une créature ciblée ne peut pas attaquer jusqu'à votre prochain tour.
Niveau Perdu Regard 2.	
Grottes de la pierre runique Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer.	Cimetière de Muiral Creez deux jetons de créature 1/1 noire Squelette.
Mines profondes Regard 3.	
Repaire du mage dément Piochez trois cartes et révélez-les. Vous pouvez lancer l'une d'elles sans payer son coût de mana.	



Skills	J	M	S	GREEN	Celling	SS
	A-	A-	A	Ranger Class		
	B+	B+	B+	Varis, Silverymoon Ranger		
	B	B+	B	Ellywick Tumblestrum		
	B	B	B	Ochre Jelly		
	B	B	B	Werewolf Pack Leader		
▼	B-	B	B	Froghemoth		
▲	B	B	B	Old Gnawbone		
	B-	B	B-	Intrepid Outlander		
▼	B	B-	B-	Owlbear		
	B-	B	B-	Purple Worm		
	B-	B-	B-	Spoils of the Hunt		
	B-	B-	B-	Wandering Troubadour		
▼	B-	B-	C+	Hunter's Mark		
	C+	C+	C+	Lurking Roper		
▼	C	C+	C+	You Happen On a Glade		
	C	C	C	Gnoll Hunter		
	C	C	C	Underdark Basilisk		
▼	C-	C+	C-	Green Dragon		
	C-	C+	D+	Long Rest		
	C-	C	C-	Prosperous Innkeeper		
▲	D+	C-	C	Hill Giant Herdgorgor		
	C	D+	C-	The Tarrasque		
▼	C-	C-	D+	Choose Your Weapon		
▲	D+	D+	C-	Circle of the Moon Druid		
	D+	D+	C-	Elturgard Ranger		
	D+	D+	D+	Find the Path		
	D+	D+	D+	Inspiring Bard		
	D	C	D	Loathsome Troll		
	D+	D+	D+	You Find a Cursed Idol		
	D+	D+	D+	You Meet in a Tavern		
▼	D+	D+	D	Bulette		
	D+	D+	D	Bull's Strength		
	D+	D+	D	Sylvan Shepherd		
▼	D	D	D+	Neverwinter Dryad		
	D	D-	D+	Compelled Duel		
	D-	D	D+	Dire Wolf Prowler		
▲	D-	D	D+	Druid Class		
▼	D-	D	D	Circle of Dreams Druid		
	D-	D	D-	Scaled Herbalist		
	D-	D-	D	Wild Shape		
	D-	D-	D-	Instrument of the Bards		
	D-	D-	D-	Ranger's Longbow		
	D-	F	F	Plummet		X

Skills	J	M	S	BLUE	Celling	SB
	A	A	A	Mordenkainen		
	A	A-	A-	Iymrith, Desert Doom		
	B+	B+	B+	Mind Flayer		
	B+	B+	B+	Yuan-Ti Malison		
	B+	B	B+	Grazilaxx, Illithid Scholar		
▼	B	B	B-	Wizard Class		
▼	B	B-	B-	Djinni Windseeker		
	B-	B-	B-	Feywild Trickster		
	B-	C+	B-	Dragon Turtle		
	B-	C+	B-	Eccentric Apprentice		
	C+	C+	C+	Aberrant Mind Sorcerer		
	C+	C+	C+	Charmed Sleep		
	B-	C+	C	Demilich		
	C+	C+	C+	Soulknife Spy		
	C+	C	C+	Displacer Beast		
	C	C+	C	Arcane Investigator		
	C	C	C	Contact Other Plane		
▼	C	C	C	Pixie Guide		
	C-	C+	C-	Fly		
▲	C	C-	C-	Clever Conjuror		
▲	C	D+	C-	Scion of Stygia		
	C	D	C	Split the Party		
	C-	C-	C-	Trickster's Talisman		
	C-	D+	C-	Air-Cult Elemental		
	C-	D+	C-	Blue Dragon		
▲	D+	C-	C-	You Come to a River		
	D	C-	C-	Ray of Frost		X
	D+	D+	D+	Bar the Gate		
	D+	D+	D+	Power of Persuasion		
	C-	D	D+	Secret Door		
	D+	D+	D+	You Find the Villains' Lair		
	D	D+	D+	Rimeshield Frost Giant		
	D	D+	D+	Shortcut Seeker		
	F	B	F	Tasha's Hideous Laughter		
▲	D-	D	D+	True Polymorph		
▲	D+	F	D	Wizard's Spellbook		
	D-	D-	D	Guild Thief		
▲	D-	D-	D	Shocking Grasp		
	D-	D-	D	Silver Raven		
▲	D-	D-	D	You See a Guard Approach		
▼	D-	D-	D-	Mordenkainen's Polymorph		
	D-	D-	D-	Sudden Insight		
	D-	D-	D-	The Blackstaff of Waterdeep		

Stars	J	M	S	RED	Ceiling	SS
▲	A-	A-	B+	Inferno of the Star Mounts		
▲	A-	B+	A-	Meteor Swarm		
	B+	A-	B+	Zariel, Archduke of Avernus		
▲	B+	B	B-	Chaos Channeler		
	B+	B+	C+	Delina, Wild Mage		
▲	B	B-	B	Battle Cry Goblin		
▲	B-	B-	B	Magic Missile		
	B-	B-	B-	Dragon's Fire		
▲	B-	C+	B-	Hobgoblin Captain		
	B-	C+	C+	Flameskull		
▲	C+	C+	B-	Hobgoblin Bandit Lord	B-	
▼	C+	C+	C+	Barbarian Class		
	C+	C+	C+	Burning Hands		
	C+	C+	C+	Plundering Barbarian		
	C+	C+	C+	Red Dragon		
▲	C	C+	C+	Goblin Morningstar		
	C	C+	C	You See a Pair of Goblins		
	C	C	C	Hulking Bugbear		
▲	C-	C	C	Farideh's Fireball		
	C	C-	C	Rust Monster		
	C-	C+	C-	Xorn		
▲	C-	C-	C	Armory Veteran		
▲	C-	C	C-	Hoarding Ogre		
▲	C	C-	C-	Swarming Goblins		
	C-	C-	C-	Valor Singer		
▲	C-	D+	C	Zalto, Fire Giant Duke		
	C-	C-	D+	Improvised Weaponry		
▼	D+	C	D+	Tiger-Tribe Hunter		
▲	D+	D+	C-	Price of Loyalty		
	D+	C-	D+	Unexpected Windfall		
▲	D	D+	C-	Dueling Rapier		
	D+	D+	D+	Jaded Sell-Sword		
	D+	D+	D+	You Find Some Prisoners		
▲	D-	D	C	Boosts of Speed		
	D+	D	D+	Earth-Cult Elemental		
▲	D	D+	D+	You Come to the Groll Caml		
▲	D	D	D+	Goblin Javelineer		
▼	D	D+	D	Kick in the Door		
	D	D	D	Brazen Dwarf		
	D	D	D	Critical Hit		
	D-	D-	D-	Orb of Dragonkind		
	F	D-	D-	Minion of the Mighty		
	F	D-	D-	Wish		

Stars	J	M	S	BLACK	Celling	SB
	A	A-	A	Loth, Spider Queen		
▲	A-	A-	A-	Westgate Regent		
	A-	B+	A-	Ebondeath, Dracolich		
	B+	B+	B+	Gelatinous Cube		
	B	B	B-	Grim Bounty		
	B	B-	B	Power Word Kill		
	B-	B	B-	Skullport Merchant		
	B-	B	B-	Vorpal Sword		
▼	C+	B	B-	Forsworn Paladin		
▼	C-	B	B+	Sphere of Annihilation		
▲	B	C+	C+	Reaper's Talisman		
▼	B-	B-	C+	Wight		
▼	C	B-	C+	Acererak the Archlich		
▼	C+	C+	C+	Yuan-Ti Fang-Blade		
▲	B-	C	C	Death-Priest of Myrkul		
▲	C+	D+	C+	Precipitous Drop		
	C-	C	C+	Ray of Enfeeblement		X
	C	C+	C-	Thieves' Tools		
▲	C	C	C-	Black Dragon		
	C-	C	C	Grim Wanderer		
▼	C-	C+	C-	Lightfoot Rogue		
▼	C-	C	C-	Deadly Dispute		
	C	D+	C	Warlock Class		
	C-	C-	C-	Baleful Beholder		
	C	D+	C-	Clattering Skeletons		
▲	C-	C	D+	Hoard Robber		
▼	D+	D+	C	Manticore		
	C-	D+	C-	Zombie Ogre		
	D+	C-	D+	Asmodeus the Archfiend		
	D+	C-	D+	Dungeon Crawler		
	D+	C-	D+	Eyes of the Beholder		
	D+	C-	D+	Hired Hexblade		
	D+	C-	D+	Vampire Spawn		
	D+	D+	D+	Fates' Reversal		
	D	C-	D+	Herald of Hadar		
▲	D	D+	C-	Shambling Ghast		
	D+	D	D+	Sepulcher Ghoul		
▲	D	D	D+	Feign Death		
	D-	D	D	Check for Traps		X
	D-	D	D	Drider		
	D-	D-	D-	Demogorgon's Clutches		
	F	D-	D-	Devour Intellect		
	F	F	F	The Book of Vile Darkness		

Storia	J	M	S	WHITE	Celling	SB
	A	B+	A	Paladin Class		
	B+	B+	B+	Iceingdeath, Frost Tyrant		
	B+	B+	B+	Nadaar, Selfless Paladin		
▲	B	B	B+	Dancing Sword		
▲	B+	B-	B	Grand Master of Flowers		
	B-	C+	B	Plate Armor		
	B-	B-	B-	Priest of Ancient Lore		
	C+	B-	C+	Teleportation Circle		
	C+	C+	C+	Guardian of Faith		
	C+	C+	C+	Loyal Warhound		
▲	C+	C+	C+	Planar Ally		
	C+	C+	C+	Steadfast Paladin		
	C+	C+	C+	White Dragon		
	C	C	C+	Dwarfhold Champion		
▼	C	C+	C	You Hear Something on Watch		
▼	C+	C-	C	Cloister Gargoyle		
	C	C	C	Veteran Dungeoneer		
▲	C	C-	C	Arborea Pegasus		
▼	C-	C	C	Dawnbringer Cleric		
	C	C-	C-	Celestial Unicorn		
	C-	C	C-	Oswald Fiddlebender		
▼	C-	C-	C-	Minimus Containment		
	C-	C-	C-	Moon-Blessed Cleric		
	C-	D+	C-	Rally Maneuver		
▲	C-	D+	D+	Cleric Class		
	D+	D+	C-	Devoted Paladin		
	D+	D+	D+	+2 Mace		
	D+	D+	D+	Delver's Torch		
	D+	D+	D	Dragon's Disciple		
▲	D	D	C-	Half-Elf Monk		
	D	D+	D+	Portable Hole		X
	D+	C-	D-	The Book of Exalted Deeds	C+	
▲	D	D	D+	Paladin's Shield		
	D	D	D+	You're Ambushed on the Road		
▼	D	D	D	Gloom Stalker		
	D+	D-	D	Ingenious Smith		
	D	F	D+	Blink Dog		
▲	D-	D	D	Monk of the Open Hand		
	D-	D	D-	Flumph		
	D-	D-	D	Keen-Eared Sentry		
▼	D-	D-	D	Ranger's Hawk		
	D-	D-	D-	Potion of Healing		
	F	F	F	Divine Smite		X

Storia	J	M	S	Multicolor	Celling	SB
	A	A	A	Orcus, Prince of Undeath	A	
	A	A	A	Xanathar, Guild Kingpin		
	B+	A-	A-	Drizzt Do'Urden	A-	
	B+	B	B+	Skeletal Swarming	A-	
	B	B	B	Adult Gold Dragon	B+	
▼	B+	B	B-	Volo, Guide to Monsters	B+	
	B-	C+	B-	Fighter Class	B+	
	B-	B-	C+	Triumphant Adventurer	B+	
	B-	C+	C+	Monk Class	B+	
	C+	C+	C+	Bruenor Battlehammer	B	
	C+	C+	C+	Hama Pashar, Ruin Seeker	B	
	C+	C+	C+	Krydle of Baldur's Gate	B-	
	C	C+	C	Farideh, Devil's Chosen	B-	
	C-	C+	C+	Minsc, Beloved Ranger		
	C	C	C	Barrowin of Clan Undurr	C+	
	C	C	C	Gretchen Titchwillow	B-	
	C	C	C	Rogue Class	B-	
▲	C-	D+	C+	Kalain, Reclusive Painter	C	
	C-	C	C-	Trelasarra, Moon Dancer	C+	
	D+	C	C-	Shessra, Death's Whisper	C	
	C-	D	C-	Targ Nar, Demon-Fang Gnoll	B-	
	D	D-	D-	Tiamat		
	F	F	F	Bard Class		
	F	F	F	Sorcerer Class	F	

Starla	J	M	S	Colorless	Celling	SB
	C	D+	B-	Hand of Vecna		
	C-	C	D+	Spike Pit Trap		
▼	C-	C-	D+	Bag of Holding		
▼	D	C	D+	Dungeon Map		
	D+	D+	D+	Iron Golem		
	D-	D	D+	Eye of Vecna		
	D	D	D	Fifty Feet of Rope		
	D-	D	D+	Leather Armor		
	D	D	D	The Deck of Many Things		
	D-	D	D-	Spare Dagger		
	D-	D-	D-	Greataxe		
	D-	F	D-	Treasure Chest		
	F	F	D-	Mimic		

Storia	J	M	S	Land	Celling	SB
▼	B-	B	B-	Cave of the Frost Dragon		
▼	B-	B	B-	Lair of the Hydra		
	B-	B-	B-	Den of the Bugbear		
▼	B-	B-	B-	Hall of Storm Giants		
	B-	B-	B-	Hive of the Eye Tyrant		
▼	C	C+	C+	Evolving Wilds		
▼	C	C+	C+	Temple of the Dragon Queen		
	F	D	F	Dungeon Descent		
	F	F	F	Treasure Vault		

COMBAT TRICKS

Paladin's Shield 1



Artifact — Equipment

Flash

When Paladin's Shield enters the battlefield, attach it to target creature you control.

Equipped creature gets +0/+2.

Equip 3 (3: Attach to target creature you control. Equip only as a sorcery.)

030/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

Rally Maneuver 2



Instant

Target creature gets +2/+0 and gains first strike until end of turn. Up to one other target creature gets +0/+2 and gains lifelink until end of turn.

"Don't give up! You are steel and fire, and victory is yours to seize."

034/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

You Hear Something on Watch 1



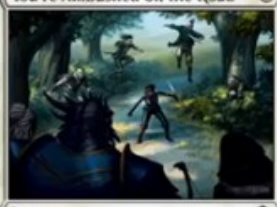
Instant

Choose one —

- **Rouse the Party** — Creatures you control get +1/+1 until end of turn.
- **Set Off Traps** — This spell deals 5 damage to target attacking creature.

043/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

You're Ambushed on the Road



Instant

Choose one —

- **Make a Retreat** — Return target creature you control to its owner's hand.
- **Stand and Fight** — Target creature gets +1/+3 until end of turn.

"Hand over your loot and no one gets hurt!"

047/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

Mordenkainen's Polymorph 1



Instant

Until end of turn, target creature becomes a Dragon with base power and toughness 4/4 and gains flying. (It loses all other creature types.)

"Your purpose may change along with your shape, but you will serve regardless."

049/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

Shocking Grasp 1



Instant

Target creature gets -2/-0 until end of turn.

Draw a card.

"Metal armor? A poor choice."

072/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

Manticore 3



Creature — Manticore

Flash

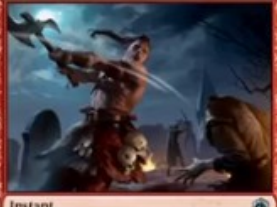
Flying

Tail Spikes — When Manticore enters the battlefield, destroy target creature an opponent controls that was dealt damage this turn.

2/1

103/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

Critical Hit 1



Instant

Target creature gains double strike until end of turn.

When you roll a natural 20, return Critical Hit from your graveyard to your hand. (A natural 20 is a roll that displays 20 on the die.)

"How do you kill what's already dead? That's how."

107/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

Dueling Rapier



Artifact — Equipment

Flash

When Dueling Rapier enters the battlefield, attach it to target creature you control.

Equipped creature gets +2/+0.

Equip 4 (4: Attach to target creature you control. Equip only as a sorcery.)

140/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

You Come to the Gnomish Camp 1



Instant

Choose one —

- **Intimidate Them** — Up to two target creatures can't block this turn.
- **Find Them Off** — Target creature gets +3/+1 until end of turn.

"Easy now, everyone. I'll take care of this."

Nadaar

148/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

You See a Pair of Goblins 2



Instant

Choose one —

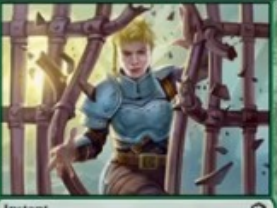
- **Charge Them** — Creatures you control get +2/+0 until end of turn.
- **Befriend Them** — Create two 1/1 red Goblin creature tokens.

"I have the shot. Shall I take it?"

Varis, Silvershadow ranger

170/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

Bull's Strength 1



Instant

Target creature gets +2/+2 and gains trample until end of turn. Untap it.

As the iron bars of the portcullis parted like reeds, the defenders of the keep suddenly felt much less secure.

174/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

Choose Your Weapon 2



Instant

Choose one —

- **Two-Weapon Fighting** — Double target creature's power and toughness until end of turn.
- **Anchor** — This spell deals 5 damage to target creature with flying.

"Move it, Varis, or I'll pick one for you!"

Ellywick Thumblastrum

176/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

Hunter's Mark 3



Instant

This spell costs 3 less to cast if it targets a blue permanent you don't control.

This spell can't be countered.

Target creature you control gets +1/+1 until end of turn. Then it deals damage equal to its power to target creature or planeswalker you don't control.

180/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase

Wild Shape



Instant

Choose one. Until end of turn, target creature you control has that base power and toughness, becomes that creature type, and gains that ability.

- 1/3 Turtle with hexproof.
- 1/5 Spider with reach.
- 3/3 Elephant with trample.

202/201 C
AFB • EN • No Abilities Showcase





Généralités

- **Puissance** du set la plus **faible** depuis longtemps
- **Bons CCM 2** mais CCM 3 et 4 plus faibles que d'habitude
 - Pick les CCM 3 bons plus hauts que d'habitude
- Avoir des **X/1** est autant handicapant dans ce set que les précédents (donjons posent des tokens 1/1, missiles à 1, ...)

- Beaucoup de créatures avec le vol donc se préparer à se battre dans les airs
 - Des volantes dans toutes les couleurs
- Les 4/4 ou + sont plus dures à gérer que d'habitude
- Édition de créatures plutôt que de spells
 - Souvent 5-7 spells

- La capacité « **Ward** » devient un véritable standard, pour peut-être remplacer « Hexproof » qui est trop unfair en limité
- Il y a plus de **pète-enchants** que d'habitude donc attention aux stratégies qui en dépendent
- Splashing beaucoup plus difficile





Cycle de set « de base » = comparaison avec M20
 -cartes moins mortes
 MAIS
 -cartes globalement un peu moins puissantes

Les removals communs sont forts dans tous les archétypes



Retour des Man-lands

- Point négatif = monocolores
- Restent de très bons picks
- Situationnelles mais puissantes



Scellé

Les mécaniques

Les « Donjons »

- Ressemblent aux cartes « Sagas » mais fonctionnement différent
- Cartes qui tirent un profit de finir un donjon
- Les donjons (X3) commencent en dehors de la partie, sans prendre le slot d'une carte de side
 - Mis en « Zone de commandement » dès que la capacité « Venture into the dungeon » trigger
- « Venture into the dungeon » permettent d'entrer ou avancer dans le donjon (de haut en bas de la carte)

- On déclenche l'effet de la pièce où on entre quand on arrive dedans
- Une fois un donjon fini, on peut en recommencer un, y compris le déjà fini
- On ne peut pas revenir en arrière
- On peut être amenés à choisir un chemin parmi plusieurs
- On ne peut pas avoir deux donjons en cours en même temps
- Base de couleur plutôt Esper
- Comparables à des emblèmes

- Maîtriser un donjon c'est avoir un avantage sur adversaire
- UW = donjon du mage dément (lent)
- BW = tombe de l'annihilation (rapide)
- Ne jamais prendre le chemin le plus rapide du donjon le plus court (trop de désavantage pour avoir une créature)
- Si on ne sait pas quel donjon prendre, on prend le moyen donjon
 - Sachant que reste un plan B dans les decks non totalement dédié à cette mécanique
 - Prioriser les cartes pouvant VITD plusieurs fois
- Attention beaucoup de VITD sont activables en rituel !

-capacité « Venture into the Dungeon »
 -capacité(s) statique(s) en lien avec le fait de finir un donjon

ETB > capacités déclenchées



7 étapes = Mid-Control

3 à 4 étapes = Aggro

4 étapes = Aggro-Mid



VITD = « Venture Into The Dungeon »



-des ETB VITD

-des ramp-up VITD

-des death-up VITD



Effet nul / Effet moyen / Effet correct / Bon effet

« Lancer un Dé 20 »

- Attention il faut en IRL avoir un dé avec des faces qui ne se suivent pas (pas un dé de MTG par exemple) car sinon dé pipé



- 1 = échec critique = effet négatif
 - Pas sur toutes les cartes
- 1-9 = effet minime
- 10-19 = effet normal
- 20 = succès critique



*1–9: 45% chance of having a slightly inefficient spell;
 10–19: 50% chance of having a slightly efficient spell;
 20: 5% chance of an excellent effect.*

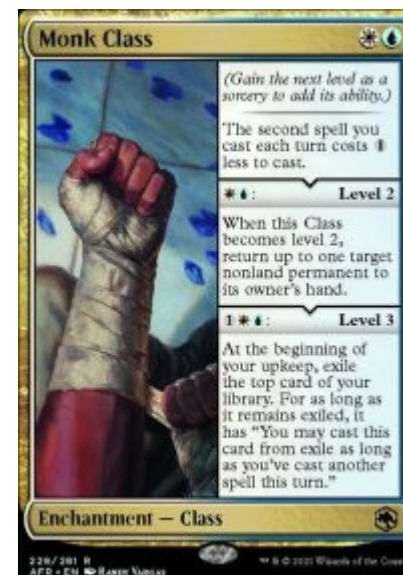
- Certaines cartes permettent de **modifier les jets de dés**
- Certaines autres cartes ont des **effets qui dépendant des jets de dés**



Les classes

- Font références au différentes classes des personnages des jeux de rôle
- **Commencent au niveau 1** et moyennant du mana on peut passer au **niveau 2** puis **3**
- Les effets sont de mieux en mieux, et **cumulables** entre chaque niveau
- Changer de niveau en rituel !
- La plupart des effets restent moyens à corrects





Les « Pack tactics »

- Mécanique Gruul
- Trigger dès Power 6+ et à l'attaque
- Les CCM 2 avec ces capacités sont à prioriser



Les dragons



- Les cartes dragons de manière générale sont un bonus à un deck déjà de base
 - voir splash pour les meilleurs
- Un cycle de 5 dragons mythic + Tiamat (CCM 4 à 7)
- Un cycle de 5 dragons uncos (CCM 5 à 7)
- Quelques dragons sans le vol (de communs à rares)





Les mots d'ambiance

- Ce sont simplement des références au jeu D&D et au RPG en général
- Ils ne correspondent à rien de particulier
- Souvent carte avec un choix entre deux effets
- Retenir que tout ce qui est en italique = OSEF



Les couleurs

Premières impressions concernant les couleurs



Après une semaine de tank... c'est tout l'inverse !!!

COLOR RANKINGS

WORST

BEST



Vert

- Bonnes créatures à curver
 - Owlbear T5 into Hill-Giant T6
- Apparaît comme solide contre les decks qui se verront agressifs dans le format
- Bonnes uncors
- Possède la meilleure commune du set
- ... Créatures et removals communs « ternes » ... et format où on doit gérer
 - ... donc avant dernière couleur la moins forte



Meilleures communes

1



-pour certains meilleure commune du set



-première partie anecdotique



Meilleures uncocs



-au pire reste un excellent bloqueur

Bleu

- Beaucoup de bonnes communes à première vue
 - Mais après quelques essais ...
 - ... Créatures et removals communs
« ternes » ... et format où on doit gérer
 - ... donc couleur la moins forte
- Pas mal de cartes ressemblant à d'autres cartes d'autres sets, mais en amélioré

Meilleures communes



-meilleur removal
commun bleu du set



3



-meilleure créature
commune bleue du set

Meilleures uncocs



-boucle infinie



-bon dans le bon deck
-peut donner envie de
partir dans UR



Rouge

- Cartes globalement aux synergies moyennes à premières vue
 - Sauf avec le noir (BR = synergique ++ et très fort si bien monté)
- Donner des removals au vert pour GR 6+
- Beaucoup d'équipements colorés pour des Mégazords
- Meilleure couleur de fixing (via trésors) du set
- Meilleure couleur du set



Meilleures communes



-indépendant des
Dragons



Meilleures uncos



-cible aussi les
lands



Noir

- Removals solides
- Créature solides
- Très proches niveau puissance des trois couleurs devant elle ($U > G > W$)
- Le niveau des uncos rattrape des communes moyennes
 - Mais reste la deuxième meilleure couleur

Meilleures communes



1



2



3



Meilleures uncos



-meilleur dragon
unco du set

Blanc

- Solides communes
- Synergies autour des équipements / PV
- Bonnes créatures agressives

Meilleures communes

3



-facilement splashable
-sacrifier le trésor gère définitivement le permanent

2



-ETB VITD

1-



1



++ dans UW, BW et GW

Meilleures uncos



-les ETB VITD sont
Bons
-bon en early et late-game



-boost vraiment
pas négligeable
-top 3 uncos du set

Les sous-estimées



-bon gros cul
défensif



-bon CCM 4 pour dans
un deck aggro
passer les derniers
points



Gère les decks
équipements
qui pullulent en ladder



-les fixeurs en
général car rares



Peut gérer deux X/1
à elle seule
(méta aggro ++)



Les sur-estimées



-faux choix car peu d'artéfacts
au final dans le set

-déphaser ne gère pas la
carte
-plutôt en side contre noir

-à ce prix là on voudrait
tout bouncer

-on aime pas dépenser ses
trésors pour des CCM 1



-bon body
cependant

Les fixeurs

(trésors en général)



Splasher est plus difficile que dans les sets précédents

Les archétypes

+



+





WR Equipements

- Deck aggro + synergique
- Équilibre entre créatures / removals / équipements
- La curve est essentielle
 - CCM 2 ++



+

- Communes ++
- Portent bien les équipements



+



+

Une des « mythic-unco » du set



+



+



+



+



+



+



+



+



+



+



+



+



+



+





+

Curve parfaite de l'archétype



Tour 1 Boots → Tour 2 Captain → Tour 3 autre CCM2

UB Aggro / Tempo

- Thématique
« combat damage to a player »
- Thématique
« rogues » =
créatures évasives
- Objectif pour
passer = gérer les
créatures adverses /
se rendre
imblocable









GW Life-gain

- Triggers via le gain de points de vie
- Créatures récupérant des +1/+1 via la gain de PV
- Très synergique (pay-off ++)
- Difficile car les pay-off sont fort dans d'autres archétypes donc très demandés









UR « Roll a dice »

- Se base sur la capacité liée au hasard de lancer un D20
- Moyens de piper les dés
- Stratégie globalement plutôt trop mignonne si seule
- Difficile car les pay-off sont fort dans d'autres archétypes donc très demandés



+



+



+



+





BG « If a creature die this turn »

- Utilise la mort / le sacrifice de pions pour avoir des effets positifs
- Archétype grindy / value / sacrifice
- Marche aussi avec la mort des créatures adverses (dès une!!!)
- Intervient souvent en fin de notre tour
- Archétype plutôt agressif



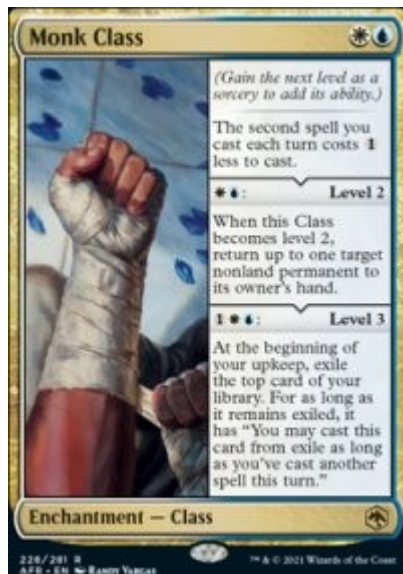




UW « Venturing Into The Dungeon » (VITD)

- ETB > Attack / Die
- Joue le donjon le plus long
- Archétype plutôt control
- Avoir quand même CCM 2 et 3 solides
- Compléter le donjon moyen puis le long
- Bloquer au sol et mettre des petits points via le vol







BW « Complete a dungeon »

- Doit aussi tirer profit des enablers que sont les VITD
- Deck agressif à base de CCM 1/2/3
- Thème de récupération de cartes dans le graveyard / reanimator
- Utiliser le donjon le plus court





+



+





RG Total Power 6+

- Combinaison agressive qui tire partie de la masse des créatures
- Les boosts sont utiles aussi pour trigger 6+
- Va tout droit, via moyens de faire passer les points (tricks ++)
- Les bas de curve avec force supérieure ou égale à 3 = super !







+

+

(Meeeee)

Curve parfaite de l'archétype



Tour 1 Boots → Tour 2 Captain → Tour 3 autre CCM2

UG Ramp

- Ramper dans de grosses menaces
- Attention à avoir de bons fins de curve (dragons ++)
- Fatigué si seul souvent
- Archétype du CA // peu de removals
- Grosses durées pour début de game



+



+



+







(Meeh)





BR Trésors

+

+

Bonus +++

- Faire attention à ne pas trop vite dépenser les trésors créés pour trigger avec
- Cartes indépendemment faiblards donc il faut des **synergies ++**
 - Mais récompense +
- Gros pool de removals
- Faire trésors tours 3 et 5 pour bons CCM 4 et 6
- Plan « Steal & Sac » +++ (cf. « combos »)
- Archétype du splash (via trésors) et sans altérer la mana-base



+

+





+



+



+



+

+



+





(meeeh)



Archétype caché = Mono Red splash Tout

- Via la fabrication de trésors
- On peut aller jusqu'à 5 colors
- Nécessite d'avoir plusieurs sources de trésors plutôt que lands



Les combos







Croissance des chances « exponentiellement »

$$\prod_{N=20}^{\infty} (1 - 0.7^{N+1}) = 0.998$$



Conclusions générales

- **Faible puissance** du set en comparaison aux précédents
- Decks **aggro** avec de bons **CCM 2** sont plus puissants que d'habitude (et **CCM3**) = indispensables **pour ne pas perdre**
 - Et donc également les **tricks** à bien maîtriser
 - Vitesse entre 3-4 sur 5
 - Jusqu'à 6+ CCM2 = possible dans les decks beatdown
- **RB** au dessus mais les couleurs sont proches niveau puissance ; le **rouge** est la meilleure couleur
- J'adore drafter **vert** (meilleure commune)
- Plan de draft = **pick longtemps les meilleures cartes** et les classer par type et couleur puis faire un choix P2/P3
- Extension de **créatures**

Mes performances / Couleurs préférées



BG Death

40/40 Cards

Spiked Pit Trap
Artifact
Flash
5, 8, Sacrifice Spiked Pit Trap: Choose target creature, then roll a d20.
1-9: Spiked Pit Trap deals 5 damage to that creature.
10-20: Spiked Pit Trap deals 5 damage to that creature. Create a Treasure token.

Grim Wanderer
Wight
Gnoll Hunter x2
Underdark Basilisk
Werewolf Pack Leader
Creature - Human Werewolf
Pack tactics — Whenever Werewolf Pack Leader attacks, if you attacked with creatures with total power 5 or greater this combat, draw a card.
Until end of turn, Werewolf Pack Leader has base power and toughness 5/3, gains trample, and isn't a Human.

Circle of the Moon Druid
Dire Wolf Prowler
Spoils of the Hunt x2
Instant
Target creature you control gets +1/+0 until end of turn for each mana from a Treasure that was spent to cast this spell. Then that creature deals damage equal to its power to target creature an opponent controls.

Clattering Skeletons
Death-Priest of Myrkul
Grim Bounty
Bulette
Shessa, Death's Whisper
Legendary Creature - Human Elf Warlock
Bewitching Whispers — When Shessa, Death's Whisper enters the battlefield, target creature blocks this turn if able.
Whispers of the Grave — At the beginning of your end step, if a creature died this turn, you may pay 2 life. If you do, draw a card.

Drider
Owlbear
Creature - Bird Bear
Trample
Keen Senses — When Owlbear enters the battlefield, draw a card.

Eyes of the Beholder
Hill Giant Herdgorger
Creature - Giant
When Hill Giant Herdgorger enters the battlefield, you gain 3 life.

Swamp
Forest x8
Evolving Wilds
Land
2, Sacrifice Evolving Wilds: Search your library for a basic land card, put it onto the battlefield tapped, then shuffle.

Skeletal Swarming
Enchantment
Each Skeleton you control has trample, attacks each combat if able, and gets +2/+0, where 2 is the number of other Skeletons you control.
At the beginning of your end step, create a tapped 1/1 black Skeleton creature token. If a creature died this turn, create two of those tokens instead.

Westgate Regent
Creature - Vampire
Flying, Ward—Discard a card.
Whenever Westgate Regent deals combat damage to a player, put that many +1/+1 counters on it.

Bant ETB

40/40 Cards

Wizard Class
Flash the next level as a sorcery to cast
x2

Neverwinter Dryad
Creature - Dryad
2, Sacrifice Neverwinter Dryad: Search your library for a basic Forest card, put it onto the battlefield tapped, then shuffle.

Arcane Investigator
Prosperous Innkeeper
Gretchen Titchwillow
Legendary Creature - Halfling Druid
2, 4: Draw a card. You may put a land card from your hand onto the battlefield.

Minimus Containment
Moon-Blessed Cleric
Priest of Ancient Lore
Scion of Stygia
Charmed Sleep
Hama Pashar, Ruin Seeker
Legendary Creature - Human Wizard
Room abilities of dungeons you own trigger an additional time.

Arborea Pegasus
Djinni Windseer
Hunter's Mark
Instant
This spell costs 2 less to cast if it targets a blue permanent you don't control.
This spell can't be countered.
Target creature you control gets +1/+1 until end of turn. Then it deals damage equal to its power to target creature or planeswalker you don't control.

Elrurgard Ranger
Owlbear
Creature - Bird Bear
Trample
Keen Senses — When Owlbear enters the battlefield, draw a card.

White Dragon
Air-Cult Elemental
Hill Giant Herdgorger
Creature - Giant
When Hill Giant Herdgorger enters the battlefield, you gain 3 life.

Plains
Island x5
Forest x6
Temple of the Dragon Queen
Land
As Temple of the Dragon Queen enters the battlefield, you may reveal a Dragon card from your hand. Temple of the Dragon Queen enters the battlefield tapped unless you revealed a Dragon card this way or you control a Dragon.
As Temple of the Dragon Queen enters the battlefield, choose a color.
2: Add one mana of the chosen color.

Teleportation Circle
Enchantment
At the beginning of your end step, exile up to one target artifact or creature you control, then return that card to the battlefield under its owner's control.

Ranger Class
Flash the next level as a sorcery to cast its ability
When Ranger Class enters the battlefield, create a 2/2 green Wolf creature token.
Whenever you attack, get a +1/+1 counter on target attacking creature.
You may look at the top card of your library any time.
You may cast creature spells from the top of your library.
Enchantment - Class

Jeskaï Control
40/40 Cards



Wizard Class



Instant

Roll a d20.
1-9 | Draw two cards.
10-19 | Scry 2, then draw two cards.
20 | Scry 3, then draw three cards.

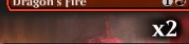
ALEX BRANNYN

Spiked Pit Trap



x2

You Hear Something on Watch



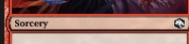
x3

Ray of Frost



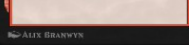
x1

You Come to a River



x1

Dragon's Fire



x2

Improvised Weaponry



x2

Improvised Weaponry



Improvised Weaponry deals 2 damage to any target. Create a Treasure token.

ALEX BRANNYN

Secret Door



x2

Soulknife Spy



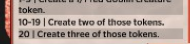
x2

Djinni Windseer



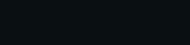
x1

Rimeshield Frost Giant



x1

Swarming Goblins



x1

Swarming Goblins



4/3

Swarming Goblins



ANDREW MAE

Dancing Sword



Artifact - Equipment

Equip: Equip creature gets +1/+0 and has trample.
Equip: 1-9 | Equip the sword to a creature.
10-19 | Equip the sword to a creature.
20-20 | Equip the sword to a creature.
20-20 | Equip the sword to a creature.

KARI CHRISTENSEN

Plains



x3

Island



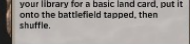
x6

Mountain



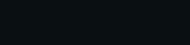
x4

Evolving Wilds



x2

Evolving Wilds



2. Sacrifice Evolving Wilds: Search your library for a basic land card, put it onto the battlefield tapped, then shuffle.

MUHAMMAD FIRDAUS

Monk Class



Enchantment - Class

At the beginning of your upkeep, exile the top card of your library. If it's a land, it has "You may cast this card from exile as long as you've cast another spell this turn."

1-9 | Level 2
10-19 | Level 3
20-20 | Level 3

RANDY VARGAS

Cave of the Frost Dragon



Land

If you control two or more other lands, Cave of the Frost Dragon enters the battlefield tapped.

1-9 | Add 1.
10-19 | Add 2.
20-20 | Add 3.

JOHANNES VOSS

Den of the Bugbear



Land

If you control two or more other lands, Den of the Bugbear enters the battlefield tapped.

1-9 | Add 1.
10-19 | Add 2.
20-20 | Add 3.

JOHANNES VOSS

Treasure Chest



Artifact

4. Sacrifice Treasure Chest: Roll a d20.
1-9 | Treasure: You lose 2 life.
10-19 | Create five Treasure tokens.
20-20 | You gain 2 life and draw three cards.
20 | Search your library for a card. If it's an artifact card, you may put it onto the battlefield. Otherwise, put that card into your hand. Then shuffle.

DAN SCOTT

Références / Bibliographie

- Masterclass Limité / Contre-draft
 - <https://www.youtube.com/c/MagicCestChic/>
- Eliott Dragon
 - <https://www.youtube.com/c/EliottDragon/>
- Henip
 - <https://www.youtube.com/c/Henip/>
- NicolaiBolas
 - <https://www.youtube.com/c/NicolaiBolas/>
- Nizzahon Magic
 - <https://www.youtube.com/c/NizzahonMagic/>
- ChannelFireball (LSV / Lords of Limited / Ethan Saks / Reid Duke / PleasantKenobi / Marshall Sutcliffe / ...)
 - <https://www.youtube.com/c/ChannelFireballMagic/>
- El Gran Boa
 - <https://www.youtube.com/channel/UCDgcrNBwAr7oAXtgOkO4abQ/>
- Andrea Mengucci
 - <https://www.youtube.com/user/AndreaMengucci/>
- MountainManMagic
 - <https://www.youtube.com/c/MountainManMagic/>
- JiRock
 - <https://www.twitch.tv/jirock>
 - <https://www.youtube.com/user/JiRcoko/>
- JustLolaman / Scottynada /
 - <https://www.twitch.tv/Scottynada>
 - <https://www.twitch.tv/M0bieus>
 - <https://www.twitch.tv/JustLolaman>
- MTG Arena Zone (articles sur le Limité)
 - <https://mtgazone.com/guides/limited/>



By Plavix

<https://twitter.com/SevinFlorian>