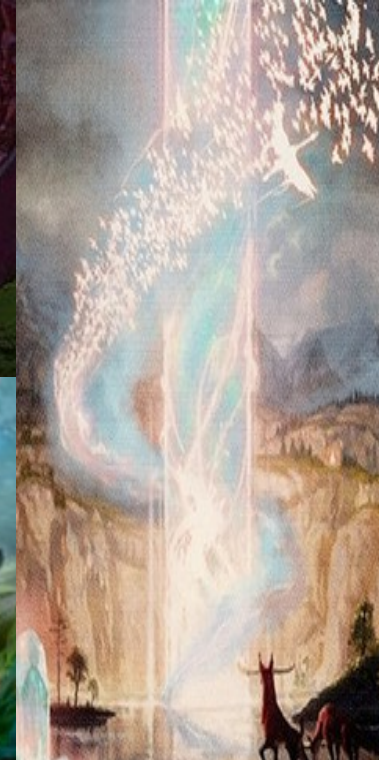




Mutate



IKORIA
LA TERRE DES BÉHÉMOTHS



J	M	S	GREEN	Ceiling	Side-board
A+	A	A+	Vivien, Monsters' Advocate		
A	A-	A	Kogla, the Titan Ape		
B	B+	B	Auspicious Starix		
B-	B-	B-	Gemrazer		
B-	B-	B-	Ram Through		
B-	C+	C+	Exuberant Wolfbear		
C+	C+	B-	Migratory Greathorn		
C+	C+	C+	Hombash Mentor		
C+	C+	C	Humble Naturalist		
C+	C	C+	Mythos of Brokkos		
C	C+	C	Charge of the Forever-Beast		
C	C	C+	Essence Symbiote		
C+	C	C	Glowstone Recluse		
C	C	C	Excavation Mole		
C-	C+	C	Greater Sandwurm		
C-	C-	C	Honey Mammoth		
C-	C-	C-	Bristling Boar		
C-	C-	C-	Fertilid		
D+	C	C-	Monstrous Step		
C-	C-	C-	Titanoth Rex		
D+	D+	C-	Almighty Brushwagg		
D+	D+	C-	Mosscoat Goriak		
D+	D+	C-	Sudden Spinnerets		x
D+	D+	D+	Flycatcher Giraffid		
D	C-	D+	Ivy Elemental		
D+	D+	D+	Survivors' Bond		
D-	C-	D+	Colossification		
D	D+	D+	Lead the Stampede		
D-	C-	D+	Migration Path		
D-	D+	D+	Adventurous Impulse		
D	D+	D	Fully Grown		
D	D	D-	Wilt		x
D	D-	D-	Barrier Breach		x
F	D-	D-	Plummet		x
F	D-	D-	Thwart the Enemy		

J	M	S	BLUE	Ceiling	Side-board
A-	A	A	Shark Typhoon		
B	B	B	Mythos of Illuna	B+	
B	B	B	Voracious Greatshark		
B	B-	B	Archipelagore		
B-	B-	B	Boon of the Wish-Giver		
B-	B-	B-	Pouncing Shores shark		
B-	B-	B-	Sea-Dasher Octopus		
C+	B-	B-	Wingspan Mentor		
C+	B-	C+	Dreamtail Heron		
C+	C+	C+	Capture Sphere		
C+	C+	C+	Essence Scatter		
C+	C+	C+	Frost Lynx		
C+	C+	C+	Neutralize		
C+	C	B-	Pollywog Symbiote		
C	B-	C+	Reconnaissance Mission		
C+	C	C+	Ominous Seas		
C+	C+	C	Thieving Otter		
C+	C	C	Avian Oddity		
C	C	C+	Glimmerbell		x
C	C+	C	Of One Mind		
C-	C	C	Gust of Wind		
C	C-	C	Mystic Subdual		x
C-	C-	C-	Wingfold Pteron		
D+	C-	C-	Frostveil Ambush		
D+	C-	C-	Startling Development		
D+	C-	D+	Facet Reader		
D+	D+	C-	Keep Safe		
C-	D	D+	Phase Dolphin		
D+	D	D	Anticipate		
D	D	D	Convolute		
D	D	D-	Aegis Turtle		
D-	D	D-	Escape Protocol		
D-	D-	D	Hampering Snare		
D-	D-	D-	Crystacean		

J	M	S	RED	Ceiling	Side-board
A-	A-	A-	Lukka, Coppercoat Outcast		
B+	A-	B+	Everquill Phoenix		
B	B	B	Mythos of Vadrok		
B-	B-	B	Fire Prophecy		
B-	B-	B-	Flame Spill		
B-	B-	B-	Rumbling Rockslide		
C+	B-	B-	Drannith Stinger	B	
B-	C+	B-	Rooting Moloch		
C+	C+	B-	Porcuparrot	B	
B-	C+	C+	Sanctuary Smasher		
B	C-	B-	Weaponize the Monsters	B+	
B-	C+	C+	Yidaro, Wandering Monster		
C+	C+	C+	Ferocious Tigorilla		
C+	C+	C+	Frillscale Mentor		
C+	C+	C+	Prickly Marmoset	B	
C	C+	C+	Go for Blood		
C+	C	C	Cloudpiercer		
C+	C	C	Forbidden Friendship		
C	C+	C	Lava Serpent		
D+	C+	C	Blitz of the Thunder-Raptor		
C	C-	C	Pyroceratops		
D+	C	C+	Reptilian Reflection	B	
C-	C	C	Spelleater Wolverine		
C-	C	C-	Clash of Titans		
C-	C-	C-	Momentum Rumbler		
D+	D+	C-	Cathartic Reunion		
D+	D+	C-	Heightened Reflexes		
D-	C-	C-	Footfall Crater		
D+	D+	D+	Frenzied Raptor		
D+	D+	D+	Tentative Connection		x
D	D+	D+	Raking Claws		
D-	D+	D+	Shredded Sails		x
D-	D	D	Blisterspit Gremlin		
D	D+	F	Unpredictable Cyclone		
D-	D-	D-	Blazing Volley		x

J	M	S	BLACK	Ceiling	Side-board
B+	B+	B+	Dirge Bat		
B+	B+	B+	Extinction Event		
B	B	B	Blood Curdle		
B	B	B	Heartless Act		
B	B	B	Mythos of Nethroi		
B	B-	B-	Grimdancer		
B-	B-	B-	Unbreakable Bond		
B-	C+	B-	Bastion of Remembrance		
B-	C+	B-	Chittering Harvester		
B-	C+	B-	Duskgang Mentor		
B-	C+	C+	Blitz Leech		
C+	C+	B-	Bushmeat Poacher		
B-	C+	C+	Void Beckoner		
C+	C+	C+	Boot Nipper		
C+	C+	C+	Cavern Whisperer		
C+	C+	C+	Dead Weight		
C	C+	B-	Hunted Nightmare		
C+	C+	C+	Lurking Deadeye		
C	C	C	Insatiable Hemophage		
C-	C	C+	Memory Leak		
C	C	C	Mutual Destruction		
C	C	C	Nightsquad Commando		
C	C-	C	Call of the Death-Dweller		
C	C-	C-	Dark Bargain		
C-	C-	C	Easy Prey		
D+	C-	C-	Durable Coilbug		
D+	C	D+	Suffocating Fumes		
C-	D+	D+	Zagoth Mamba	B-	
D+	D	C-	Whisper Squad		
D	D	C-	Corpse Chum		
D	D+	D+	Unexpected Fangs		
D+	D	D	Serrated Scorpion		
D+	D-	D+	Unlikely Aid		
D-	D-	D-	Gloom Pangolin		

J	M	S	WHITE	Ceiling	Side-board
A	A	A-	Luminous Broodmoth		
B	B-	B-	Lavabrink Venturer		
B-	B-	B-	Pacifism		
B-	B-	B-	Swallow Whole		
B-	C+	B-	Cubwarden		
C+	B-	B-	Snare Tactician	B	
C+	B-	B-	Valiant Rescuer	B	
C	C+	B	Flourishing Fox		
B-	C+	C+	Splendor Mare		
C+	C+	C+	Divine Arrow		
C+	C+	C+	Drannith Healer		
C+	C+	C+	Fight as One		
C+	C	B-	Mythos of Snapdax	A	
C+	C+	C+	Sanctuary Lockdown	B-	
C+	C+	C	Checkpoint Officer		
C	C	C+	Daysquad Marshal		
C+	C-	C+	Keensight Mentor		
D+	C+	C+	Imposing Vantasaur		
C	C	C	Patagia Tiger		
C	C	C	Will of the All-Hunter		
C-	C	C	Blade Banish		
C	C	C-	Helica Glider		
C	D+	C-	Huntmaster Liger		
C-	C-	C-	Perimeter Sergeant		
C-	C-	C-	Vulpikeet		
D+	D+	D+	Coordinated Charge		
D+	D+	D+	Garrison Cat		
D+	D+	D+	Majestic Auricom		
D	D+	C-	Spontaneous Flight		
D	C-	D+	Stormwild Capridor		
D	D+	D+	Maned Serval		
D	D+	D	Savai Sabertooth		
D-	D	D+	Drannith Magistrate		
D-	D	D	Light of Hope		x
D-	D-	D-	Solid Footing		

J	M	S	Multicolor	In-Col or	SB
A	A	A	Nethroi, Apex of Death	A	
A-	A-	A	Gyruda, Doom of Depths		
B+	A-	A-	Jegantha, the Wellspring		
A-	B	A	Lurrus of the Dream-Den		
B+	A-	A-	Lutri, the Spellchaser		
B+	B+	A-	Obosh, the Preypiercer		
B+	B+	B+	Snapdax, Apex of the Hunt	A-	
B+	B+	B+	Yorion, Sky Nomad		
B	B+	A-	Zenith Flare	A-	
B+	B+	B	Illuna, Apex of Wishes	A-	
B	B	A-	Keruga, the Macrosage		
B	B	B+	Umorei, the Collector		
B	B	B	Back for More	B+	
B	B	B	Brokkos, Apex of Forever	B+	
B	B	B	Quartzwood Crasher	B+	
B	B	B	Winota, Joiner of Forces	B+	
B-	B-	B+	Kaheera, the Orphanguard		
B	B-	B	Parcelbeast	B+	
B-	B	B-	Boneyard Lurker	B	
B-	B-	B	Zirda, the Dawnwaker		
B-	B-	B-	Dire Tactics	B	
B-	B-	B-	Fiend Artisan		
B-	B-	B-	Fronkland Felidar	B	
B	C+	B-	Skycat Sovereign	B+	
B	C+	B-	Vadrok, Apex of Thunder	B	
C+	B-	B-	Trumpeting Gnarr	B	
B-	C	B-	Alert Heedbonder		
C+	C+	B-	Chevill, Bane of Monsters	B+	
C+	B-	C+	Narset of the Ancient Way		
C+	B-	C+	Primal Empathy	B	
C+	C+	C+	Necropanther	B-	
C+	C+	C+	Proud Wildbonder		
C+	C+	C+	Savai Thundermane	B	
C	C	B-	Rielle, the Everwise	B-	
C	C+	C+	Sprite Dragon	B	

C-	C+	C+	Eerie Ultimatum	
C	C	C+	General Kudro of Drannith	B
C+	C	C	Jubilant Skybonder	
C-	C+	C+	Lore Drakkis	C+
C-	C+	C+	Sonorous Howlbonder	B-
C-	C	C+	Labyrinth Raptor	B
D+	C+	C	Ruinous Ultimatum	
C-	C	C-	General's Enforcer	C+
C-	C	C-	Kinnan, Bonder Prodigy	C+
C-	D+	C-	Cunning Nightbonder	
C-	D+	D+	Inspired Ultimatum	
D+	C-	D+	Offspring's Revenge	
D+	C-	D+	Skull Prophet	B-
C-	D+	D+	Slitherwisp	C+
D+	D+	D+	Genesis Ultimatum	
D-	D	D+	Channeled Force	
D	D	D	Regal Leosaur	C+
D-	D	D-	Whirlwind of Thought	
F	F	D+	Death's Oasis	
F	D-	D	Song of Creation	
F	F	D	Titans' Nest	
F	F	F	Emergent Ultimatum	

J	M	S	Colorless	Ceiling	SB
B+	A-	A-	Crystalline Giant		
B-	B-	C+	Farfinder		
C	C-	C-	Indatha Crystal		
C	C-	C-	Ketria Crystal		
C	C-	C-	Raugrin Crystal		
C	C-	C-	Savai Crystal		
C	C-	C-	Zagoth Crystal		
D+	D+	D+	Springjaw Trap		
D+	D-	C	The Ozolith		
D-	D-	D+	Mysterious Egg		
D-	D	D-	Adaptive Shimmerer		
D-	D-	D	Sleeper Dart		

J	M	S	Land	In-Col or	SB
C+	B-	B-	Indatha Triome		
C+	B-	B-	Ketria Triome		
C+	B-	B-	Raugrin Triome		
C+	B-	B-	Savai Triome		
C+	B-	B-	Zagoth Triome		
C+	C+	C+	Bonders' Enclave		
C	C+	C	Evolving Wilds		
C-	C	C	Bloodfell Caves		
C-	C	C	Blossoming Sands		
C-	C	C	Dismal Backwater		
C-	C	C	Jungle Hollow		
C-	C	C	Rugged Highlands		
C-	C	C	Scoured Barrens		
C-	C	C	Swiftwater Cliffs		
C-	C	C	Thornwood Falls		
C-	C	C	Tranquil Cove		
C-	C	C	Wind-Scarred Crag		

Colorless	1	Springjaw Trap		Artifact
	5	Adaptive Shimmerer		Creature
White		Light of Hope		Instant
		Solid Footing		Enchantment
		Fight as One		Instant
	1 	Divine Arrow		Instant
	1 	Splendor Mare		Creature
	1 	Will of the All-Hunter		Instant
	2 	Spontaneous Flight		Instant
	3 	Blade Banish		Instant
	4 	Coordinated Charge		Instant

Blue	1 	Anticipate		Instant
	1 	Essence Scatter		Instant
	1 	Hampering Snare		Instant
	1 	Keep Safe		Instant
	1 	Startling Development		Instant
	1 	Mystic Subdual		Enchantment
	1  / 1  	Sea-Dasher Octopus		Creature
	x 1 	Shark Typhoon		Enchantment
	2 	Convolute		Instant

2 	Avian Oddity		Creature
1   	Neutralize		Instant
3 	Capture Sphere		Enchantment
3 	Crustacean		Creature
3   / 4  	Pouncing Shoreshark		Creature
3   	Frostveil Ambush		Instant
3   	Voracious Greatshark		Creature

Black		Mutual Destruction		Sorcery
		Corpse Churn		Instant
		Unexpected Fangs		Instant
		Unlikely Aid		Instant
		Easy Prey		Instant
		Heartless Act		Instant
		Suffocating Fumes		Instant
		Void Beckoner		Creature
		Mythos of Nethroi		Instant
		Blood Curdle		Instant
		Dark Bargain		Instant
		Lurking Deadeye		Creature
	 / 	Dirge Bat		Creature
		Blitz Leech		Creature

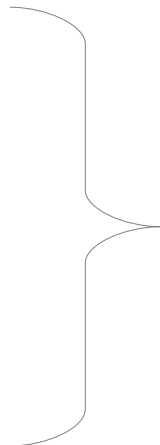
Red		Heightened Reflexes		Instant
	 	Fire Prophecy		Instant
	 	Raking Claws		Instant
	 	Shredded Sails		Instant
	 	Blitz of the Thunder-Raptor		Instant
	 	Yidaro, Wandering Monster		Creature
	 	Flame Spill		Instant
	 	Sanctuary Smasher		Creature
	  	Clash of Titans		Instant

Green		Sudden Spinnerets		Instant
		Plummet		Instant
		Ram Through		Instant
		Wilt		Instant
		Titanoth Rex		Creature
		Fully Grown		Instant
		Thwart the Enemy		Instant
		Barrier Breach		Instant

Multi-Color		Dire Tactics		Instant
		Slitherwisp		Creature
		Channeled Force		Instant
		Zenith Flare		Instant
		Back for More		Instant
Hybrid		Cunning Nightbonder		Creature
		Lutri, the Spellchaser		Creature

Généralités

- Format **rapide** à moyen (« Mutate » ++)
 - Facile de drafter Aggro / « Cycling » / Humans / Tempo
 - Une grosse mutation peut clôturer la partie
 - Ne pas garder de main qui ne faire rien T1 et T2
- Draft plutôt **synergique**, par bicolorités
 - 5 combinaisons « Ennemies » > « Alliées »
 - Drafter une bicolorité et splasher une troisième
 - « Ennemies » pour les archétypes, « Alliées » pour les sous-thèmes à mots-clefs
- Réserver les Ultimatums aux tricolores stricts (et pas si on splash une 4ème couleur)

- 3 grandes familles d'archétypes (couleurs ennemis)
 - Humains
 - Non-humains
 - Mélange humains & non-humains = Mentor
 - + « Non-creature spells »
 - + « Cycling »
 - + « Reanimator »
- 
- Aussi couleurs ennemis
- +/- sous-thèmes liés à des capacités (couleurs alliés → dépendant souvent de rares / uncos)
 - Flying / Trample / Flash / Menace / Vigilance

- Format plutôt de synergies que de couleurs
 - Car beaucoup de terrains multicolors qui stabilisent
- Dernier archétype = caché = « 5C Goodstuff »
- Très bons removals face à de bonnes créatures
- Format qui a tendance à se ralentir avec le temps

- Format complexe car mélange de nouvelles capacités pas évidente à d'anciennes
- Les capacités statiques deviennent des « marqueurs » (exemple : marqueur « vol »)
- Base de capacités d'un Core-set normal, avec des petits bonus



- Objectifs pour avoir un bon decks
 - Avoir de bons removals
 - Avoir une bonne curve
 - Avoir une mana base adaptée
 - ... et après on peut commencer à faire de l'exotisme
 - Mélange « Humans » / « Non-humans » etc...
- Format avec peu de bombes
- Fixing +++ et possible ++ → archétypes « Goodstuff » possibles
 - Les cartes multicolores sont tellement fortes que le splash est souvent voulu
- Peu de bombes insurmontables en dehors des « Compagnons »

Scellé

Les mécaniques



Cycling



- Prendre les cartes avec le coût de cycling le plus bas si on hésite entre deux à puissance d'allure égale (1 ++)
- Permet de jouer moins de terrains (12-15) et facile d'aller les chercher si on en manque en main de départ
- Attention au risque de transformer une carte active en land dans environ 40% des cas en moyenne
- Attention au risque de flood
- Beaucoup de pay-off communs et uncos
- Éviter de recycler dans un premier temps les cartes potables à bonnes

Mutate

- Correspond à un sort de créature même si c'est une capacité
- Mot-clef très fréquemment utilisé dans le set donc pas une capacité isolée
- Si on tente de nous détruire la créature à muter, on ne perd pas notre créature lancée : elle arrive sur le champ de bataille quand même
- Ne pas oublier de pick des créatures à muter (base)



Compagnons

- **Builder autour si P1P1 (bombes)**
 - Correspond à une 8ème carte en main
 - Obosh reste compliqué mais « A »
 - Yorion = compléter avec des cartes Cycling au pire
 - Lutri = simple à monter
- Nerf quelques semaines après la sortie car trop forts → coûte 3 pour mettre en main
 - On se pose plus la question de savoir si mit en compagnon ou dans le deck
- Si on le pick plus tard, on doit le maindecker



-effet qui mérite bien de payer 3 de plus
-buiaround ++



-plus fort dans les decks Verts que blancs
-maindeckable ++
(sinon curve = essentielle)



-maindeck >> compagnon (90% / 10%)
-ne pas prendre le risque d'attendre de piocher plus de 1 à 2 cartes
-aime les cristaux / Lynx de gel / Sphère / gros thons du genre mamouth (Ramp ++)



-compagnon >> maindeck si pas de bombe double colorée
-si en maindeck = C+



-maindeck > side
-combos ++



-souffre de la taxe +3
-sa restriction reste gratuite en draft
-ne pas forcer les SNC (un ou deux bons suffisent) et cela moins valable si maindeck



-devient un late-game quand compagnon
-viable surtout avec de bons CC3 agressifs
-lieu où le mettre = selon quand est pick
-buildaround ++



-toujours maindecker
-très très rares possibilités de
Jouer en compagnon ssi
Beaucoup de créature avec des
Effets ETB idem à des NCS



-à main-decker sauf si plein
de cartes utiles / à recycler /
stratégie autour des ETB
-si en side = multiplier tous les
drops par X1,5



-en compagnon dans decks
Cycling / decks à base de
rares fortes avec capacités
Activées
-déconseillé



Builder autour d'un Gyruda

- Plutôt partir si possible sur GB (>> UG) Ramp avec créatures à CCM pairs
- Donc possible archétype « Mutate » avec des humains et non-humains car on est moins sélectif sur le type (<< CCM)





Exemple de deck à coût pair

Builder autour d'un Obosh

- Ne pas oublier le mana **hybride** et partir en **bicolorité** en fonction des prochains **CCM** impairs

- UR Spells
- RW Cycling
- GB Good-stuff / Reanimator
- BR Attrition / Sacrifice
- GR Aggro
- (UB Flash) ; (((((BW Humans injouable ici))))))



Exemples de cartes jouables (en plus des cartes dans les classements « Top »)

Les compteurs « Mots-clefs »

- Les capacités statiques deviennent ici des « marqueurs »
- Effet cumulable
- Si un marqueur est placé sur un permanent qui ne reste pas une créature, ce marqueur reste selon sa nature (« Hexproof » oui, « Trample » non)
- Rend la carte « Acte Cruel » moins forte comme removal





Les couleurs

Avant la saison (impressions)



Mais l'écart entre les couleurs ne semble pas très important

Après la saison



Vert

- Semble être la couleur la moins forte
 - Sauf rares et certaines uncors = fortes ++
- Sur-drafté pour « Mutate » mais sa vraie base
- Moins versatile
- Peu de CA
- Le set est moins dépendant du vert que d'habitude pour fixer
- Bons gros thons recyclable en début de game si besoin
- Plus de removals que d'habitude

Meilleures communes



1



3



2



Troisième
meilleure
commune
du set

Meilleures uncos



« Mythic-unco de l'archétype

Bleu

- Communes et uncors clefs
 - Donc attention aux signaux = ouverture
 - Uncos > communes (meilleures uncors du set)
- Plutôt une couleur de soutien
 - Donc peu drafté au premier booster
 - À associer au vert (grosses créatures) / rouge ou noir (removals) / blanc (« Cycling »)
- Beaucoup de créatures communes faibles et sous-statées
- Beaucoup de volantes et de créatures défensives
- Beaucoup de carte à CA

Meilleures communes

2



Jouable partout

1



Bien contre Mutate /
Compagnons



3

Meilleures uncos



Archétype Mutate



Bien dans les
mirrors de
Mutate



Bien en early et
lategame
Game-breaker



NPO : la créature mutée,
Si là au tour précédent,
A la célérité

Rouge

- Deuxième meilleure couleur
- Meilleure commune de l'extension
- Beaucoup de bonnes communes et uncos
- A l'aise dans tous les plans de jeu
- Bonnes armes pour l'aggro
 - Très bonne couleur de support pour Boros, Gruul, Rakdos
- Bons removals dans cette couleur



Meilleures communes

1



Meilleure commune
du set

2

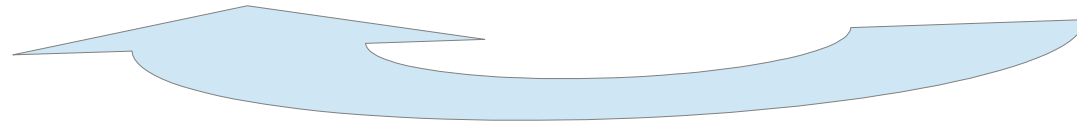


Pour gérer les grosses
bêtes en rouge



3

Meilleures uncos



Noir

- Meilleure couleur du set
- Jouable en aggro (WB Humains) et control (RB Attrition)
- Versatile ++
- Très bonnes uncos
- Couleur qui a le moins de faiblesses

Meilleures communes

3



CCM 2 qui peut recevoir la mutation

1



Pour jeu Cycling /
Jeu noir
Assez bonne carte



Peut être un P1P1
Deuxième meilleure
commune du set

2



Meilleures uncos



Attention aux marqueurs
Hors +1/+1 (vol, ...)



Offensive et défensive
Bon support à Mutate



Archétype Humans



Bon en Mutate et
mirrors de Mutate

Blanc

- Bons removals et tricks
- Bons outils aggro et bons outils late-games
- La « Mutation » semble moins forte dans cette couleur
- Important dans archétypes « Cycling » (pay-offs et CCM 1 cyclers) et « Humans »

Meilleures communes

3



1



Ultime contre les créatures mutées

2



Bien dans Cycling / Humains

Tape les bloqueurs en Aggro et tempo en Control



Ok avec la loutre

Meilleures uncos



Archétype Cycling



Archétype Cycling



Archétype Humans

Les sous-estimées



Meilleurs grâce à un ralentissement léger du format en fin de série



Hexproof ++



Les sur-estimées



Les fixeurs



Taplands à PV X5

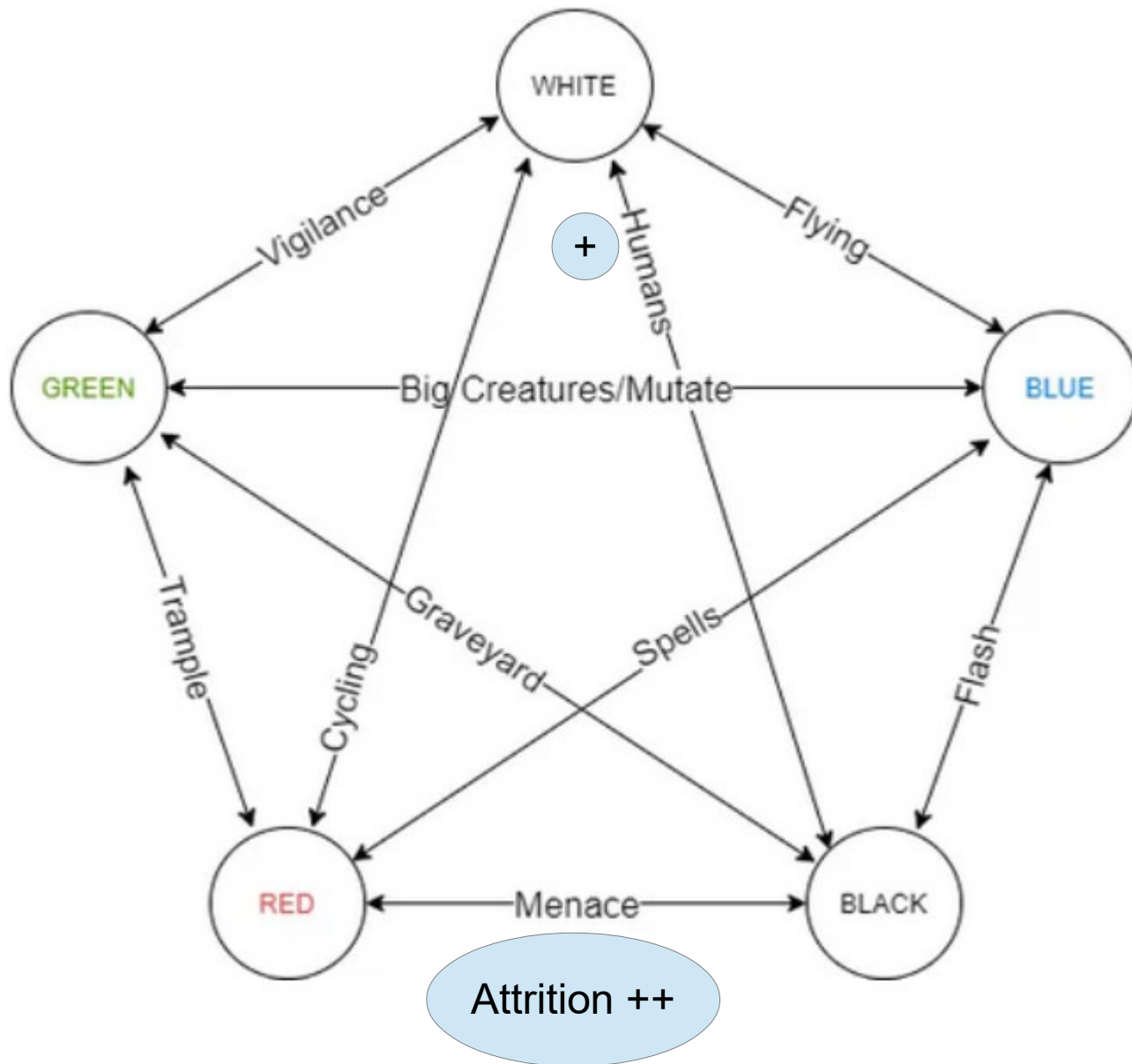


Crystal X5

Triome X5

=> Fixeurs fréquents ; on peut splash dans n'importe quelles couleurs

Les archétypes



ARCHETYPES

TOP TIER



MID TIER



LOW TIER





« Non-human Creatures »

- Archétype // « [Mutate](#) »
- Génère de la value via « Mutate »
- Drafté souvent par les joueurs
 - Nécessite de bien curver ses créatures
 - Sensible au removals / contre-sorts en éphémère
- Base Simic +/- Noir (splash)
 - Mais rester ouvert aux autres couleurs (splash)



Enablers = accueillent la mutation

- Favoriser les CCM 1 / 2 / 3 non-humains pour servir de base
 - Curver ++



Trois meilleurs CCM 2 communs à muter





Gain de PV pour faire la course



Stratégie « Mégazord »



Pay-offs = fortes mutations



« Mythic-unco de l'archétype



Base verte plus facile pour
Cet archétype
Permet de splasher n'importe
Qu'elle autre carte forte « Mutate »

Cartes support

- Cartes de protection
 - Pour annuler les removals adverses
- Piocheurs



Exemple de draft



« Humans Creature »

- Stratégie de pay-off
 - Car cartes indépendamment pas très fortes
 - Dépend d'uncos / rares ++
- Possibilité de joueurs quelques bonnes créatures non-humaines
- But = poser 2 créatures grâce à 1
- Base Mardu (Orzhov / Rakdos / Splash couleur 3) = **base noire** puis on choisit blanc ou rouge
- 2 stratégies =
 - « Go-wide »
 - « Sacrifice »



++

+

1à2



Avoir quelque slots de removals, mais pas trop

Stratégie « Go-Wide »

++

- Poser des humains
(deck de curve, CCM
2 +++)

puis

- Les booster



Stratégie « Sacrifice »



- On sacrifie les 1/1 pour des bonus
- Souvent Rakdos (B>R)
- Pas terrible / facile ...
 - Surtout que couleurs alliées ici
 - Donc ne bénéficie pas des Gold



« Humans » + « Non-humans »

- Stratégie « Mentor »
- Guidé par les pay-off ci-joints
- Joue peu de « Mutate »
- Difficile car archétype de niche et cartes recherchées dans d'autres archétypes





-stratégie secondaire mais ces cartes sont oppressantes ++ donc à pick haut

-hors sujet dans les archétypes « Humans » et « Cycling »

-bien balance les « Humans » et « Non-humans »





« Non-creature Spells »

- Base UR
- Peut facilement transitionner entre un plan tempo / un plan control
 - 9-10 créatures
 - Gestion / Draw
- Facile à drafter





- Pick en priorité les cartes qui se recyclent pour 1 dans nos couleurs
 - Puis les cartes qui se recyclent pour 1 dans d'autres couleurs
 - Puis les cartes qui se recyclent pour 2 dans nos couleurs
 - Et laisser tomber les cartes qui se recyclent pour 2 dans d'autres couleurs
- **Ne pas se contenter des cartes « cycling » sauf si stratégie basée sur Zenith Flare pure (X2 ou X3)**



Cycling 1 du meilleur au pires



Cycling 2+ du meilleur au pires

Stratégie Aggro



Unco-mythic du set

Stratégie Control



Il est possible d'avoir un deck
RW Tempo/Control car les cartes
sont globalement fortes en attaque et
défense

« Reanimator »

- Bicolorité BG
- On recycle un thon et le réanime
- Sous-thème « remplir le graveyard »
- +/- autre couleur (blanc si « Nethroï »)





Mardu « Mutate »

- Archétype non poussé par le jeu
- Ssi on se retrouve avec beaucoup de cartes « Mutate » en blanc et sans vert





Sous-thème « Trample »

- Mot-clef « Trample »
- Communes d'assez bonne qualité
- Orientation Gruul





Sous-thème « Vigilance »

- Stratégie de petits malins
- Peu ouvert
- Orientation Selesnya





Sous-thème « Flash »

- Dépendant ++ de sa rare
- Autres cartes moins puissantes
- Laisse de la place aux contre-sorts
- Orientation Dimir



Sous-thème « Flying »

- Orientation Azorius
- Créatures volantes ou à qui il est intéressant de donner le vol
- Le plus attirant des sous-thèmes





Sous-thème « Menace »

- Orientation Rakdos
- Plan de jeu agressif
- Associé aux mots-clefs « Lifelink » et « Deathtouch »



Combo = imbloable



« 5 Colors Goodstuff »

- Déconseillé sauf si on ouvre plein de bombes dans plusieurs couleurs et avec des bonnes caractéristiques hors synergie
- Compagnons = Value ++



Les combos



Créature devient imblocable





+



+





++



Mettre un marqueur « Deathtouch » sur la première créature

Conclusions générales

- Deck doit dépendre plus des **stratégies** que des couleurs de base
- Souvent = **thème** principal via couleurs ennemis et **sous-thème** via couleurs alliés
 - Exemples : Mutate Trample / Reanimate Vigilance / Cycling Flying / ...
- L'archétype Cycling, avant ouvert et broken, est maintenant plus risqué (idem pour base verte mutate)
 - BW et BR sont souvent open
- **Fixing** +++ et possible ++ **Curver** = essentiel
- **Peu de bombes** insurmontables en dehors des « Compagnons »
- **Créatures** et **removals** = forts

Mes performances / Couleurs préférées

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>