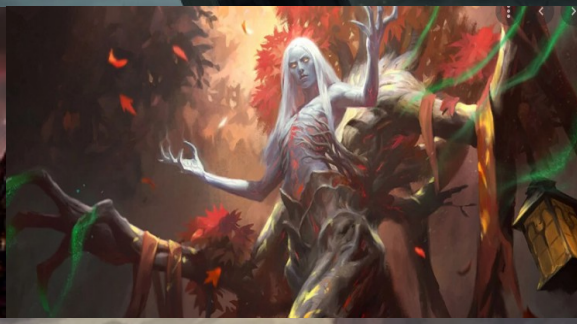
# INNISTRAD MIDNIGHT HUNT



| Stanka | J | M | S | GREEN | Ceiling | SB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | A | A | A- | Tovolar's Huntmaster | | |
| | A- | A | A | Wrenn and Seven | | |
| | A | A- | A- | Consuming Blob | | |
| | B+ | A | A | Primal Adversary | | |
| | B+ | B+ | B+ | Augur of Autumn | | |
| | B+ | B+ | B+ | Saryth, the Viper's Fang | | |
| | B | B | B | Briarbridge Tracker | | |
| | B- | B | B- | Hound Tamer | | |
| | B | B- | B- | Shadowbeast Sighting | | |
| | B- | B- | B- | Clear Shot | | |
| | B- | B- | C+ | Burly Breaker | | |
| | C+ | B- | B- | Dawnhart Mentor | | |
| | B- | B- | C+ | Eccentric Farmer | | |
| | C+ | C+ | C+ | Deathbonnet Sprout | | |
| | C+ | C+ | C+ | Outland Liberator | | |
| | C | C+ | C+ | Brood Weaver | | |
| | C+ | D+ | C+ | Contortionist Troupe | | |
| | C | C | C | Duel for Dominance | | |
| | C | C | C | Storm the Festival | | |
| | C | C- | C | Bird Admirer | | |
| | C | C- | C | Rise of the Ants | | |
| | C- | C | C- | Howl of the Hunt | | |
| | C- | C | C- | Tireless Hauler | | |
| | C- | C- | C- | Might of the Old Ways | | |
| | C- | C- | C- | Timberland Guide | | |
| | B- | D | D+ | Unnatural Growth | B- | |
| | D+ | C- | C- | Pestilent Wolf | | |
| | D+ | D+ | D+ | Bounding Wolf | | |
| | D+ | D+ | D+ | Candlelit Cavalry | | |
| | D+ | D+ | D+ | Dawnhart Rejuvenator | | |
| | D+ | D+ | D+ | Defend the Celestus | | |
| | D+ | D+ | D+ | Dryad's Revival | | |
| | D+ | D+ | D+ | Harvesttide Sentry | | |
| | D | D | D | Path to the Festival | | |
| | D | D- | D+ | Willow Geist | | |
| | D | D- | D | Bramble Armor | | |
| | D | D- | D | Tapping at the Window | | |
| | D- | D- | D | Snarling Wolf | | |
| | D- | D- | D- | Turn the Earth | D+ | |
| | F | F | F | Plummet | | X |
| | F | F | F | Return to Nature | | X |

| Stanks | J | M | S | BLUE | Ceiling | SB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | B+ | B+ | B+ | Grafted Identity | | |
| | B+ | B+ | B+ | Lier, Disciple of the Drownec | | |
| | B+ | B+ | B+ | Poppet Stitcher | | |
| | B+ | B+ | B+ | Sludge Monster | | |
| | B+ | B+ | B+ | Suspicious Stowaway | | |
| | B | B+ | B+ | Spectral Adversary | | |
| | B- | B | B | Memory Deluge | | |
| | B | B- | B- | Malevolent Hermit | | |
| | B- | B | B- | Organ Hoarder | | |
| | B- | B- | B- | Patrician Geist | | |
| | B- | B- | B- | Triskaidekaphile | | |
| | B- | C+ | C+ | Overwhelmed Archivist | | |
| | B- | C | B- | Skaab Wrangler | | |
| | C+ | C+ | C+ | Covetous Castaway | | |
| ▲ | C+ | C+ | C+ | Falcon Abomination | | |
| | C+ | C+ | C+ | Phantom Carriage | | |
| | C+ | C | C | Nebelgast Intruder | | |
| | C | C | C | Baithook Angler | | |
| | C | C | C | Galedrifter | | |
| | C- | C | C- | Drownyard Amalgam | | |
| | C- | C | C- | Locked in the Cemetery | | |
| | C- | D+ | C | Mysterious Tome | | |
| | C- | C- | C- | Unblinking Observer | | |
| | C | D+ | C- | Vivisection | | |
| | D+ | C- | C- | Consider | | |
| | C | D | C- | Curse of Surveillance | | |
| | D+ | C | D+ | Delver of Secrets | | |
| | D+ | C- | C- | Devious Cover-Up | | |
| | C- | D+ | C- | Startle | | |
| | D+ | D- | C | Revenge of the Drowned | | |
| | D+ | D | D+ | Component Collector | | |
| | D+ | D | D+ | Dissipate | | |
| | D+ | D | D+ | Geistwave | | |
| | D+ | D+ | D | Larder Zombie | | |
| | D | D | D+ | Fading Hope | | |
| | D | D- | D+ | Firmament Sage | | |
| | D | D | D | Ominous Roost | C | |
| | D | D | D | Shipwreck Sifters | C | |
| | D | D | D | Stormrider Spirit | | |
| | D | D- | D | Flip the Switch | | |
| | D- | D- | D- | Secrets of the Key | | |
| | F | D- | D- | Otherworldly Gaze | | |

! rend aussi nos contre-sorts inutiles !

| Starter | J | M | S | RED | Ceiling | SB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | A- | B+ | A- | Moonveil Regent | | |
| | B+ | B+ | B+ | Reckless Stormseeker | | |
| | B+ | B+ | B+ | Sunstreak Phoenix | | |
| | B+ | B+ | B | Burn Down the House | | |
| | B | B+ | B | Bloodthirsty Adversary | | |
| | B | B+ | B | Smoldering Egg | | |
| | B | B | B | Light Up the Night | | |
| | B | B- | B | Fangblade Brigand | | |
| | B- | B- | B | Moonrager's Slash | | |
| | B- | B- | B- | Cathartic Pyre | | |
| | B- | B- | C+ | Purifying Dragon | | |
| | C+ | C+ | C+ | Ardent Elementalist | | |
| | C+ | C+ | C+ | Flame Channeler | | |
| | C+ | C+ | C+ | Play with Fire | | |
| | C+ | C+ | C+ | Spellrune Painter | | |
| | C+ | C+ | C+ | Thermo-Alchemist | | |
| | C | C+ | C+ | Immolation | | |
| | C | B- | C | Lunar Frenzy | | |
| | C | C+ | C | Burn the Accursed | | |
| | C+ | C | C | Tavern Ruffian | | |
| | C | C | C | Mounted Dreadknight | | |
| | C | C | C- | Falkenrath Pit Fighter | | |
| | C- | C | C- | Lambholt Harrier | | |
| | C | D+ | C | Seize the Storm | B- | |
| | C- | C | C- | Voldaren Ambusher | C+ | |
| | C- | C | D+ | Famished Foragers | | |
| | C- | C- | C- | Harvesttide Infiltrator | | |
| | D+ | C- | C- | Village Watch | | |
| | D+ | D+ | C- | Brimstone Vandal | | |
| | D+ | C- | D+ | Falkenrath Perforator | | |
| | D+ | C- | D+ | Geistflame Reservoir | C+ | |
| | D+ | D+ | D+ | Festival Crasher | | |
| | D+ | D+ | D+ | Obsessive Astronomer | | |
| | D+ | D+ | D+ | Pack's Betrayal | | |
| | D+ | D+ | D+ | Voldaren Stinger | | |
| | D | D | D | Electric Revelation | | |
| | D | D | D | Stolen Vitality | | |
| | D- | D | D- | Raze the Effigy | | X |
| | D- | D- | D- | Abandon the Post | | |
| | D- | D- | D- | Neonate's Rush | | X |
| | F | F | F | Curse of Shaken Faith | | |

| Stanks | J | M | S | BLACK | Ceiling | SB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | A | A- | A- | Mask of Griselbrand | | |
| | A- | A- | A | The Meathook Massacre | | |
| | A- | A- | A- | Gisa, Glorious Resurrector | | |
| | A- | A- | B+ | Lord of the Forsaken | | |
| | B+ | B+ | B+ | Jerren, Corrupted Bishop | | |
| | B | B | B+ | Tainted Adversary | | |
| | B | B | B | Infernal Grasp | | |
| | B | B | B- | Morbid Opportunist | | |
| | B- | B | B | Olivia's Midnight Ambush | | |
| | B- | B | B- | Eaten Alive | | |
| | B- | B- | B- | Bloodline Culling | | |
| | B- | B- | B- | Champion of the Perished | | |
| | B- | B- | B- | Defenestrate | | |
| | B- | B- | B- | Foul Play | | |
| | B- | B- | B- | Slaughter Specialist | | |
| | B- | B- | C+ | Ecstatic Awakener | | |
| | C+ | C+ | B- | Curse of Leeches | | |
| | C+ | B- | C+ | Graveyard Trespasser | | |
| | C+ | B- | C+ | Jadar, Ghoulcaller of Nephali | | |
| | C+ | C+ | C+ | Baneblade Scoundrel | | |
| | C+ | C+ | C+ | Covert Cutpurse | | |
| | C+ | C+ | C+ | Vengeful Strangler | | |
| | C+ | C | C+ | Dreadhound | | |
| | C+ | C+ | C | Hobbling Zombie | | |
| | C | C+ | C | Stromkirk Bloodthief | | |
| | C | C+ | C- | Morkrut Behemoth | | |
| | C- | C | C+ | Siege Zombie | | |
| | C | C- | C | Bloodtithe Collector | | |
| | C- | C+ | C- | Shady Traveler | | |
| | C | C | C- | Vampire Interloper | | |
| | C- | C- | C | Heirloom Mirror | | |
| | C- | C | C- | Novice Occultist | | |
| | D+ | C- | D+ | Blood Pact | | |
| | C- | D | C- | Crawl from the Cellar | | |
| | D+ | D+ | D+ | Bladebrand | | |
| | D+ | D+ | D+ | Diregraf Horde | | |
| | D+ | D+ | D+ | Necrosynthesis | | |
| | D+ | D | D+ | Arrogant Outlaw | | |
| | D | C- | D | Ghoulish Procession | C+ | |
| | D | D- | D | Bat Whisperer | | |
| | D- | D | D | Rotten Reunion | | X |
| | D- | F | D- | No Way Out | | |
| | F | F | F | Duress | | |

| Stonks | J | M | S | WHITE | Ceiling | SB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | A- | A- | A | Intrepid Adversary | | |
| | A- | A- | B+ | Enduring Angel | | |
| | B+ | B | B+ | Adeline, Resplendent Cathar | | |
| | B | B+ | B+ | Brutal Cathar | | |
| | B | B- | B | Vanquish the Horde | | |
| | B- | B | B- | Ambitious Farmhand | | |
| | B- | B | B- | Sigardian Savior | | |
| | B- | B- | B | Sungold Sentinel | | |
| | B- | B- | B- | Borrowed Time | | |
| | C+ | B- | B- | Candletrap | | |
| | B- | C+ | B- | Gavony Dawnguard | | |
| | B- | C+ | C+ | Duelcraft Trainer | | |
| | B- | C+ | C+ | Odric's Outrider | | |
| | C+ | C+ | C+ | Search Party Captain | | |
| | C+ | C+ | C | Beloved Beggar | | |
| | C+ | C+ | C | Gavony Silversmith | | |
| | C | C | C+ | Candlegrove Witch | | |
| | C | C+ | C | Gavony Trapper | | |
| | C | C | C | Cathar Commando | | |
| | C | C | C | Loyal Gryff | | |
| | C | C | C | Mourning Patrol | | |
| | C- | C- | C- | Clarion Cathars | | |
| | C- | C- | C- | Soul-Guide Gryff | | |
| | D+ | D | C- | Bereaved Survivor | | |
| | D+ | D+ | D+ | Celestus Sanctifier | | |
| | D+ | D+ | D+ | Chaplain of Alms | | |
| | D- | C | D+ | Fateful Absence | | |
| | D+ | D+ | D+ | Lunarch Veteran | | |
| | D+ | D+ | D+ | Ritual of Hope | C | |
| | D+ | D+ | D+ | Sungold Barrage | | X |
| | D | D | D+ | Blessed Defiance | | |
| | D | D+ | D | Unruly Mob | | |
| | D | D | D | Flare of Faith | | |
| | D | D | D | Homestead Courage | | |
| | D | D | D | Ritual Guardian | | |
| | D | D | D | Sunset Revelry | | X |
| | D | D- | D | Hedgewitch's Mask | | |
| | D+ | F | D | Sigarda's Splendor | | |
| | D | F | D- | Cathar's Call | | |
| | F | F | F | Curse of Silence | | |
| | F | F | F | Thraben Exorcism | | X |

SB = contre les non-aggros

| Stanka | J | M | S | Multicolor | In-color | SB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | A | A | A | Arlinn, the Pack's Hope | A | |
| | A- | A- | A- | Liesa, Forgotten Archangel | A | |
| | B+ | B+ | A- | Sigarda, Champion of Light | A- | |
| | B | B+ | B+ | Tovolar, Dire Overlord | A- | |
| | B | B- | B | Katilda, Dawnhart Prime | B+ | |
| | B- | B | B | Ludevic, Necrogenius | B+ | |
| | B- | B- | B | Florian, Voldaren Scion | B+ | |
| | B- | B- | B- | Dennick, Pious Apprentice | B+ | |
| | B- | B- | B- | Rite of Oblivion | B+ | |
| | B- | C+ | B- | Angelfire Ignition | B+ | |
| | B- | C | B- | Diregraf Rebirth | B | |
| | C | B- | B- | Rem Karolus, Stalwart Slayer | B | |
| | C+ | C+ | C+ | Fleshtaker | B | |
| | C+ | C+ | C+ | Rootcoil Creeper | B | |
| | C | C+ | C+ | Kessig Naturalist | B | |
| | C | C+ | C+ | Sunrise Cavalier | B- | |
| | C+ | C+ | C | Teferi, Who Slows the Sunset | B- | |
| | C | C+ | C+ | Vampire Socialite | B | |
| | C | C+ | C | Can't Stay Away | C+ | |
| | C | C | C | Bladestitched Skaab | B- | |
| | C | C | C | Sacred Fire | C+ | |
| | C | C- | C | Dawnhart Wardens | B- | |
| | C | C- | C | Devoted Grafkeeper | B- | |
| | C- | C | C | Old Stickfingers | B- | |
| | C- | C | C | Slogurk, the Overslime | B- | |
| | C- | C- | C | Grizzly Ghoul | C+ | |
| | D+ | C | C- | Storm Skreelix | C+ | |
| | D | C | D | Unnatural Moonrise | C- | |
| | D+ | D | D+ | Join the Dance | C+ | |
| | D | D | D | Corpse Cobble | C | |
| | D+ | D- | D | Croaking Counterpart | D+ | |
| | D- | D | D+ | Siphon Insight | D+ | |
| | D | D | D | Winterthorn Blessing | C- | |
| | D- | D | D | Ghoulcaller's Harvest | D+ | |
| | D | D- | D | Wake to Slaughter | D+ | |
| | D- | D- | D | Galvanic Iteration | D+ | |
| | D- | D | D- | Vadrik, Astral Archmage | D+ | |
| | D- | D- | D- | Arcane Infusion | D | |
| | D- | D- | D- | Dire-Strain Rampage | D | |
| | D- | D- | D- | Faithful Mending | D | |
| | F | D- | D- | Hungry for More | D- | |
| | D- | D- | F | Rite of Harmony | D- | |
| | F | F | F | Hallowed Respite | F | |

| Stanka | J | M | S | Colorless | Ceiling | SB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | C | C | C | Mystic Skull | | |
| ▲ | C- | D | C+ | Jack-o'-Lantern | | |
| | C- | D+ | C | The Celestus | | |
| | C- | D+ | C- | Silver Bolt | | |
| | D+ | D+ | D+ | Crossroads Candleguide | | |
| | D | D- | D- | Moonsilver Key | | |
| | F | F | D | Stuffed Bear | | |
| | F | F | F | Pithing Needle | | |

| Stanks | J | M | S | Land | Ceiling | SB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | C | C | C+ | Evolving Wilds | | |
| | D+ | D+ | C | Deserted Beach | | |
| | D+ | D+ | C | Haunted Ridge | | |
| | D+ | D+ | C | Overgrown Farmland | | |
| | D+ | D+ | C | Rockfall Vale | | |
| | D+ | D+ | C | Shipwreck Marsh | | |
| | D- | D | C+ | Hostile Hostel | | |
| | F | F | F | Field of Ruin | | |

Blessed Defiance
Instant
Target creature you control gets +2/+0 and gains lifelink until end of turn. When that creature dies this turn, create a 1/1 white Spirit creature token with flying.
"If I'm going, I'm taking you with me!"
Flare of Faith
Instant
Target creature gets +2/+2 until end of turn. If it's a Human, instead it gets +3/+3 and gains indestructible until end of turn.
"I fell to my knees. I called out to Sigarda. And then I saw my tormentors blaze with blessed sunlight."
Ritual of Hope
Instant
Creatures you control get +1/+1 until end of turn.
Coven — If you control three or more creatures with different powers, creatures you control get +2/+1 until end of turn instead.
"Tonight, we can be anything."
Nebelgast Intruder
Creature — Spirit
Flash
Flying
When Nebelgast Intruder enters the battlefield, up to one target creature an opponent controls gets -2/-0 until end of turn.
2/1
+
Startle
Instant
Target creature gets -2/-0 until end of turn. Create a 2/2 black Zombie creature token with decayed. (It can't block. When it attacks, sacrifice it at end of combat.)
Draw a card.
Bladebrand
Instant
Target creature gains deathtouch until end of turn.
Draw a card.
Skirsdag cultists believe that the right poison "purifies" a tainted soul before it makes its way to Ormendahl.
+
Lunar Frenzy
Instant
Target creature you control gets +X/+0 and gains first strike and trample until end of turn.
In the adrenaline-fueled chaos, she hadn't even felt the bite.
Raze the Effigy
Instant
Choose one —
• Destroy target artifact.
• Target attacking creature gets +2/+2 until end of turn.
The folk of Kessig build up their courage by burning effigies of the things they fear.
Stolen Vitality
Instant
Target creature gets +3/+1 until end of turn. If it's your turn, that creature gains trample until end of turn. Otherwise, it gains first strike until end of turn.
"There's nothing like a good meal to really lift the spirit."

Clear Shot
Instant
Target creature you control gets +1/+1 until end of turn. It deals damage equal to its power to target creature you don't control.
As werewolf attacks increased, brutal weapons not seen since the Travails were dusted off and put to work.
+
Defend the Celestus
Instant
Distribute three +1/+1 counters among one, two, or three target creatures you control.
Witch, werewolf, and cathar stood shoulder to shoulder around the Sungold Lock at the center of the ritual, ready to stop Tovolar's assault—or die trying.
Howl of the Hunt
Enchantment — Aura
Flash
Enchant creature
When Howl of the Hunt enters the battlefield, if enchanted creature is a Wolf or Werewolf, untap that creature.
Enchanted creature gets +2/+2 and has vigilance.
+
Might of the Old Ways
Instant
Target creature gets +2/+2 until end of turn.
Coven — Then if you control three or more creatures with different powers, draw a card.
Brimming with power from their disrupted ritual, the Dawnhart witches lashed out at the werewolf intruders.

# Généralités

- Format qui <u>s'annonce</u> très lent (début de format)
    - Parties qui se joueront au CA / value
    - S'accélère après la première semaine avec des jeux RW, BW et UB Aggro/Mid
    - Fin de format = le rouge est très open et uB surdrafté → ne pas sous-estimer le R

- Beaucoup de cartes en lien avec le **cimetière**
- Retour de **vieilles mécaniques** du plan, comme le « Flashback », qui ont fait leur preuve jusqu'en construit (donc puissance ++)

- 277 cartes
    - 101 commons, 80 uncommons, 66 rares, 20 mythic, 10 basic lands

- Beaucoup de créatures X/3
- Quelques créatures ont la capacité « Ward »

- Les cartes **exilant** sont supérieures (permanents, graveyard) mais les anti-artéfacts/enchantements sont à sider

- Jouer souvent **18 terrains** car/si format lent

- Jouer **bicolore** > tricolore car assez peu de fixing dans l'extension
    - Jouer une couleur principale et une couleur secondaire

- La majorité des archétypes est associée à un type de créatures (les meilleurs a priori = Zombies, Spirits)

- Il faut s'attendre à ne pas pouvoir tout gérer donc gérer le plus important

- Les **CCM 4** sont essentiels
  - On ne peut pas se permettre d'en avoir de mauvais
  - Idem pour les CCM 2/3 en fin de format

- Quasi impossible de splasher sans vert dans sa bicolorité

- La **board-presence** est essentielle (préférer une créature qui « pioche » à un spell qui « pioche »)

- **U-B-W** possèdes les cartes avec le meilleur winrate

Créatures dans le lore Innistrad (base)

# Certaines références aux sets (Innistrad) précédents

- Une carte mythic « **Adversary** » par couleur qui booste

# 5 Bilands = Slowlands = Huntlands

-arrivent tapés en early, non fetchables
-donc probalement midrangisant / controlisant
-couleurs alliées

Scellé

- BW domine le format

- Jouer des créatures « Reach » est une bonne idée
    - Donc tech pour les battre à leur tour =

# Les mécaniques

# « Coven » = « Congrégation »

- Ressemble à la mécanique « Party » mais remplace les classes de créatures par des **powers**

- Plutôt orienté pour les **humains**

- La carte à effet compte elle-même dans le calcul
- Semble plus fort dans les méta aggro-mid

COVEN
Stormrider Spirit
Might of the Old Ways
Instant
Target creature gets +2/+2 until end of turn.
Coven — Then if you control three or more creatures with different powers, draw a card.
Brimming with power from their disrupted ritual, the Dunwhart witches lashed out at the werewolf intruders.
5/5
Famished Foragers
Creature — Vampire
When Famished Foragers enters the battlefield, if an opponent lost life this turn, add ◕◕◕.
2◕, Discard a card: Draw a card.
Furious to find the workshop empty, the starving vampires flew into a frenzy.
4/3
Candlelit Cavalry
Creature — Human Knight
Coven — At the beginning of combat on your turn, if you control three or more creatures with different powers, Candlelit Cavalry gains trample until end of turn.
"On this night, the dark will fear us."
5/5

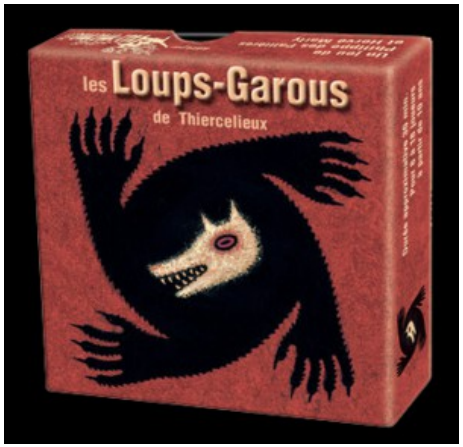
COVEN
Stormrider Spirit
Creature — Spirit
Flash
Flying
The weary travelers mistook the flickering lights for a candleguide pointing the way to Harvesttide. Their relief turned to terror as lightning lit the sky.
3/3
Famished Foragers
Creature — Vampire
Candlelit Cavalry
Might of the Old Ways
Instant
Target creature gets +2/+2 until end of turn.
Coven — Then if you control three or more creatures with different powers, draw a card.
Brimming with power from their disrupted ritual, the Dunwhart witches lashed out at the werewolf intruders.
5/5

# « Decayed » = « Décomposition »

- Jetons zombies moins forts
    - Ne bloquent pas
    - Sacrifiés après combat
- Tokens plus faibles que d'habitude
    - Mais dans bon deck aggo / sacrifice = ok
- // triggers à la mort / sacrifice (sous-thème)
- Si attaque voulue = être patient

# « Day / Night » = « Jour / Nuit »

- Représente la puissance des **humains** le jour et la puissance des **loups-garous** la nuit



- Les créatures loups-garous gagnent un boost à leurs capacité la nuit

- Capacité en flip de carte

  avant étape de dégagement

- Redeviennent en face-up le jour
- Contrairement aux autres Innistrad, les cartes peuvent rentrer face-down si c'est la nuit
- Le changement opère au **prochain tour**

- Le CCM de la carte est celui de la face-up

- On débute une game ni jour ni nuit
- La première carte « Daybound » arrivant fait apparaître... le jour !
- Changer de face n'ajoute pas de mal d'invocation

0 spell

2 spells

Bas CCMs

# « Double-Faced Card » = DFC

- Concerne surtout les loups-garous mais pas que :
    - Terrains
    - Humains / Esprits
    - Planeswalkers
    - Artéfacts
    - Enchantements

Heirloom Mirror
Artifact
1, ⟳, Pay 1 life, Discard a card: Draw a card, mill a card, then put a ritual counter on Heirloom Mirror. Then if it has three or more ritual counters on it, remove them and transform it. Activate only as a sorcery.
"Speak my name thrice, and be rewarded." 4/4

Fielleux hérité
Créature : démon
Vol
2 : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Mettez un marquer +1/+1 sur le Fielleux hérité.
« Bravo, jeune imbécile, bravo ! Et maintenant, voici ta récompense. »
4/4

Curse of Leeches
Enchantment — Aura Curse
Enchant player
As this permanent transforms into Curse of Leeches, attach it to a player.
At the beginning of enchanted player's upkeep, they lose 1 life and you gain 1 life.
Daybound (If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)
4/4

Guetteur sangsue
Créature : sangsue et horreur
Lien de vie
Nocturne (Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.)
Tout d'abord, les ténèbres tombent. Puis il fouit.
4/4

Arlinn, the Pack's Hope
Legendary Planeswalker — Arlinn
Daybound (If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)
+1: Until your next turn, you may cast creature spells as though they had flash, and each creature you control enters the battlefield with an additional +1/+1 counter on it.
−3: Create two 2/2 green Wolf creature tokens.
4

Arlinn, furie de la lune
Planeswalker légendaire : Arlinn
Nocturne (Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.)
+2: Ajoutez
0: Jusqu'à la fin du tour, Arlinn, furie de la lune devient une créature 5/5 Loup-garou avec le piétinement, l'indestructible et la célérité.
4

# «Disturb » = « Perturbation »

- Permet de **relancer des créatures** depuis le cimetière (value)
- Souvent les versions 2.0 sont **moins puissantes**
- Plutôt typique des **esprits (UW)**
- Retour sur le battlefield via sa **face down**

# « Flashback » … « Investigate » = « Enquêtez »

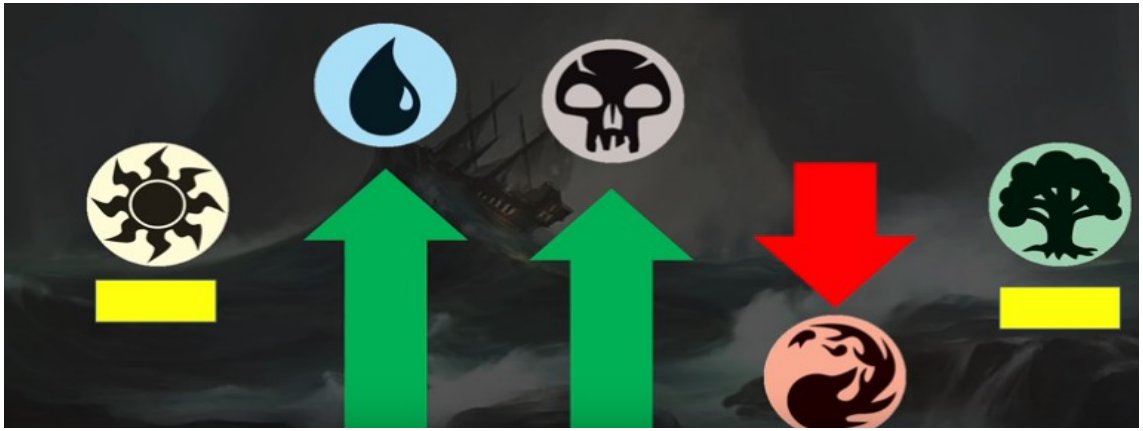
- Retour de deux **capacités iconiques** du plan

- Permettent toutes les deux de faire de la **value**
    - Via la récursivité (« flashback »)
    - Via a pioche (« investigate »)

# Les couleurs

## Individual Color Rankings

1. Black
2. Blue
3. Green
4. White
5. Red



-ouverture du rouge et donc rééquilibration des couleurs (puissance VS disponiblité) en fin de format

# Vert

- Grand nombre de bonnes uncos
- Prise de valeur via les face-down

- Bonne couleur pour le scellé (fixing / ramp / gros thons)

- Prendre removals dans autres couleurs (car removals verts = bof)

- Couleur souvent open donc renforce sa puissance

# Meilleures communes

3

2

1

# Meilleures uncos

# Bleu

- Probablement meilleure couleur du set (moins scrutée que le noir et aussi forte)
- Profondeur et armes pour decks control
- Évasion ++
- Cartes « Transform » puissantes

# Meilleures communes

2'

3

2

+

+

-attention !!! uniquement
Dans méta peu aggressive
Car trop lent sinon

1

Meilleure commune du set
(combat avec ceci)

# Meilleures uncos

+

+

+

tempo + value

# Rouge

- Couleur qui devra probablement rester en support
    - Mais open en fin de méta ce qui renforce sa puissance
        - Notamment via les sorts de gestion
- Bons sorts de burn
- Bonnes uncos (communes moyenne)

# Meilleures communes

1

2

3

# Meilleures uncos

3

+

+

+

2

1

4

# Noir

- Beaucoup d'uncos solides
- Beaucoup de bons removals (dont 3 premiums en communes)
- Moteurs à value via le sacrifice de péons
- Meilleure couleur du format mais très prisée donc cela l'affaiblit

# Meilleures communes

1

2

1'

-se bat pour être la meilleure commune du set

3

-commune-clef dans les aggro noirs

# Meilleures uncos

-meilleur removal de destruction

+

+

+

+/-

+

Meilleure unco du set

# Blanc

- Permet la prise de contrôle rapide du board
  - Puis transition vers créatures évasives
- Agressif associé à une des autres couleurs

# Meilleures communes

1

3

2

1'

# Meilleures uncos

+

+

+

# Les sous-estimées

-permet de gérer les cartes « Flashback » de l'adversaire
-permet de remettre nos bombes en deck

-gère les cartes récursives
-gère la capacité « Disturb »

-meilleur trick
rouge depuis longtemps

*

-dans les deck control
sans win-condition
-attention peut aussi être
sur-estimée/décevante dans
les métas aggressives

-trick qui fait
du 3 pour 1 dans les decks
UB aggro ou UR

-bon CCM 2 qui permet
de ne pas sécher en mid/late

-pay-off des decks spells
/ grave

-bonne carte bleu dans les decks
à vocation plutôt défensive

# Les sur-estimées

-ok en finisher mais les Tokens sont faibles
-très bon dans les deck UB

-trop victime du bounce

-aimant à removal qui donne une créature à l'adversaire

-trop lent pour le format
-peut être jouée dans les UW avec des « Disturb » à CCM 2
-gold cachée de UW

-ok uniquement en aggro

*

-ok dans les deck control sans win-condition
-attention peut aussi être sur-estimée/décevante dans les métas aggressives

# Les fixeurs

- Très utiles pour fixer les golds et les bombes
- > 40 cartes gold dans l'extension
- Les fixeurs qui rampents aident à lancer les chers « Flashback »

Overgrown Farmland
Land
Overgrown Farmland enters the battlefield tapped unless you control two or more other lands.
: Add or .
A few weed-choked gourd patches are all that remain of the proud, thriving farms that once blanketed the province.
Deserted Beach
Land
Deserted Beach enters the battlefield tapped unless you control two or more other lands.
: Add or .
Drownyard floods and unnatural frost made the once peaceful boardwalk deceptively treacherous.
Shipwreck Marsh
Land
Shipwreck Marsh enters the battlefield tapped unless you control two or more other lands.
: Add or .
The bones of doomed ships jut out from the muck while the bones of their sailors molder below.
Haunted Ridge
Land
Haunted Ridge enters the battlefield tapped unless you control two or more other lands.
: Add or .
Swirling eddies of ash hide crumbling cliffs, treacherous drops, and the slavering maws of unknown evils.
Rockfall Vale
Land
Rockfall Vale enters the battlefield tapped unless you control two or more other lands.
: Add or .
Cries of panic echo along Kessig's narrow ravines as howlpacks herd their prey.
Evolving Wilds
Land
, Sacrifice Evolving Wilds: Search your library for a basic land card, put it onto the battlefield tapped, then shuffle.
"Stensia blazes with new heat. Nephalia's tides are chaotic. And everywhere, this unnatural frost. The land is sending a warning."
—Katilda, Dawnhart Prime
The Celestus 3
Legendary Artifact
If it's neither day nor night, it becomes day as The Celestus enters the battlefield.
: Add one mana of any color.
3, : If it's night, it becomes day. Otherwise, it becomes night. Activate only as a sorcery.
Whenever day becomes night or night becomes day, you gain 1 life. You may draw a card. If you do, discard a card.
Mystic Skull 2
Artifact
1, : Add one mana of any color.
5, : Transform Mystic Skull.
It waited on the barn wall for decades, forgotten, looking for the perfect opportunity.
5/6
Moonsilver Key 2
Artifact
1, , Sacrifice Moonsilver Key: Search your library for an artifact card with a mana ability or a basic land card, reveal it, put it into your hand, then shuffle.
To restore the day-night balance, the Celestus mechanism's Sungold Lock must be reunited with its long-lost key.
Crossroads Candleguide 4
Artifact Creature — Scarecrow
When Crossroads Candleguide enters the battlefield, exile up to one target card from a graveyard.
2: Add one mana of any color.
Do the candleguides' heads turn to follow you as you pass, or is it merely a trick of the flickering light?
3/4
Dawnhart Rejuvenator 3
Creature — Human Warlock
When Dawnhart Rejuvenator enters the battlefield, you gain 3 life.
: Add one mana of any color.
"Wherever there is life, there is power for one who knows the old ways."
2/4
Path to the Festival 2
Sorcery
Search your library for a basic land card, put that card onto the battlefield tapped, then shuffle. Then if there are three or more basic land types among lands you control, scry 1. (Look at the top card of your library. You may put that card on the bottom of your library.)
Flashback 4 (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)
Dire-Strain Rampage 1
Sorcery
Destroy target artifact, enchantment, or land. If a land was destroyed this way, its controller may search their library for up to two basic land cards, put them onto the battlefield tapped, then shuffle. Otherwise, its controller may search their library for a basic land card, put it onto the battlefield tapped, then shuffle.
Flashback 3
Katilda, Dawnhart Prime
Legendary Creature — Human Warlock
Protection from Werewolves
Human creatures you control have ": Add one mana of any of this creature's colors."
4, : Put a +1/+1 counter on each creature you control.
"The angels may have abandoned us, but Ghrin-Danu has not."
1/1

# Les archétypes

## Archetypes and How I Would Rank Them

1. Dimir Zombies
2. Simic Flashback/Tempo
3. Orzhov Sacrifice
4. Gruul Werewolves
5. Izzet Spells (aggro)
6. Rakdos Vampire
7. Azorious Disturb
8. Selesnya Humans
9. Golgari Graveyard Midrange
10. Boros Aggro

<u>Fin de méta</u>

-baisse des archétypes à base UBw car très prisé
-augmentation decks avec du R (RW, RB)

## Milieu de méta

## Fin de méta

-baisse des archétypes à base UBw car très prisé
-augmentation decks avec du R (RW, RB)

# UW Spirits

- Le plus souvent les face down de **récurssivité** sont moins statées
    - Mais bonus en elle-même
- **Évasion** via le vol

  ou la tempo
- Rappelle « Embalm »
    - Lent → bon bloqueurs de early
- Thème self-mill
- Dépend beaucoup d'uncos

- En fin de format =
    - Contrairement à UB Zombies = on a moins de card-quality mais plus de synergies
    - Deck puzzle avec value +++
        - Notamment en bloqueurs
        - Les bloqueurs bloquent les bêtes de aggro (UB ++) et donc ralenti les games
    - Se sert de uncos et communes
    - Carte essentielle, à pick en plein d'exemplaires
        - Donc 2/3 pour 2
    - Profite bien des bounces en bleu (pour encore plus de value et pour potentiellement tempo, notamment les tokens)
    - Inconvénient = tech secrète connue désormais (idem UB et BW)

Aumônier de charité
Créature : humain et clerc
Initiative
Parade 1 (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie 1.)
Perturbation 3 (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)
2/1
1/1

Ermite maléfique
Créature : humain et sorcier
, sacrifiez l'Ermite maléfique : Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie 3.
Perturbation 2 (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)
2/2
2/1

+
Naufragé cupide
Créature : humain
Quand le Naufragé cupide meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)
Perturbation 3 (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)
3/4
1/3

Nebelgast Intruder
Creature — Spirit
Flash
Flying
When Nebelgast Intruder enters the battlefield, up to one target creature an opponent controls gets -2/-0 until end of turn.
2/1

Lunarch Veteran
+
Creature — Human Cleric
Whenever another creature enters the battlefield under your control, you gain 1 life.
Disturb 1 (You may cast this card from your graveyard transformed for its disturb cost.)
"Even in our darkest times, Avacyn's light still guides us."
1/1
1/1

+++
Épurateurs des épaves
Créature : esprit
Quand les Épurateurs des épaves arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte d'esprit ou d'une carte avec la perturbation, mettez un marqueur +1/+1 sur les Épurateurs des épaves.
Un équipage loyal reste soudé, même après la mort.
1/2

Phantom Carriage
Creature — Spirit
Flying
When Phantom Carriage enters the battlefield, you may search your library for a card with flashback or disturb, put it into your graveyard, then shuffle.
Passage to the abyss is free, but the return trip will cost you.
4/4

Loyal Gryff
Creature — Hippogriff
Flash
Flying
When Loyal Gryff enters the battlefield, you may return another creature you control to its owner's hand.
Silverstreak had lost her rider, but not her instinct to help humankind.
2/2

+
Archiviste dépassé
Créature : humain et sorcier
Quand l'Archiviste dépassé arrive sur le champ de bataille, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
Perturbation 3 (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)
« Bah ! Comme si j'avais le temps de tout préserver. »
2/1
3/2

*
Ominous Roost
Enchantment
When Ominous Roost enters the battlefield or whenever you cast a spell from your graveyard, create a 1/1 blue Bird creature token with flying and "This creature can block only creatures with flying."
"One raven is a bad omen. Two are a curse. I don't know what this is, but it can't be good."
—Verna, priest of Sigarda

+
Vagabond des vents
Créature : hippogriffe
Vol
Perturbation 4 (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)
« En pleine tempête, suivez un gryff. Ils savent toujours où trouver des eaux plus paisibles. »
—Geor, pêcheur d'Havengul
2/2
3/2

+
Borrowed Time
Enchantment
When Borrowed Time enters the battlefield, exile target nonland permanent an opponent controls until Borrowed Time leaves the battlefield.
Teferi stepped calmly into the fray. Suddenly the sun paused in the sky and the weretwolves' snarls froze on their faces.

+
Mendiant adoré
Créature : humain et paysan
Perturbation 4 (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)
La charité est rare sur Innistrad, mais la gentillesse est toujours récompensée.
4/4
0/4

+
Locked in the Cemetery
Enchantment — Aura
Enchant creature
When Locked in the Cemetery enters the battlefield, if there are five or more cards in your graveyard, tap enchanted creature.
Enchanted creature doesn't untap during its controller's untap step.
"Help! I'm not a zombie! Let me out!"

# UB Zombies

- Les jetons zombies, de base, sont avec la « **décomposition** », ce qui est un **malus** > bonus
    - À sacrifier (sous-thème)
    - Production → utilisation
- Peut supporter plusieurs joueurs à une table
    - Très prisé des tables
    - Assez aggressif ou alors plus lent via des cartes utilisant les tokens
        - Mais éviter control !!!
- Meilleurs removals, meilleurs late-games, meilleures créatures
    - Meilleur archétype du set
    - Possède la meilleure unco et la meilleure commune du set
    - Possède le meilleur pay-off multicolor

- En fin de format =
  - Avantages = ne joue que des bonnes cartes
  - Inconvénients = sur-drafté
  - Serait le moins bon archétype noir
    - Synergies sur deux couleurs sur-draftés
    - Synergies vont moins loin
  - Épée de damoclès =
    - faible en défense
    - Faible contre les autres CCM 2
    - Le battre = par les bons CCM 2
  - Objectif = **<u>aggro-tempo avec des 2/2 « Decayed »</u>**

Amalgame du cimetière marin
Créature : zombie et horreur
Quand l'Amalgame du cimetière marin arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule trois cartes. (Il met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)
2 : L'Amalgame du cimetière marin ne peut pas être bloqué ce tour-ci.
Quand ils manquent de corps humains, les raccommodeurs se montrent créatifs.
3/6

Collectionneur d'organes
Créature : zombie
Quand le Collectionneur d'organes arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
La raccommodeuse est morte il y a des années, mais son assistant dévoué continue à approvisionner le laboratoire.
3/2

Flip the Switch
Instant
Counter target spell unless its controller pays 4. Create a 2/2 black Zombie creature token with decayed. (It can't block. When it attacks, sacrifice it at end of combat.)
"Works every time! Well, every time they don't explode, anyway."
—Barton, stitcher

Béhémoth de Morkrut
Créature : zombie et géant
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez 1.
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
« Que les petits jouets raccommodés de mon frère viennent se mesurer à ça. »
—Gisa, meneuse de goule
7/6

Horde du diregraf
Créature : zombie
Quand la Horde du diregraf arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. Quand vous faites ainsi, exilez jusqu'à deux cartes ciblées depuis des cimetières. (Une créature avec la décomposition ne peut pas bloquer. Quand elle attaque, sacrifiez-la à la fin du combat.)
3/4

Zombie boiteux
Créature : zombie
Contact mortel
Quand le Zombie boiteux meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.)
« Je vois qu'on a essayé de t'arrêter, mon petit. Comme c'est adorable. »
—Gisa, meneuse de goule
2/2

Zombie de siège
Créature : zombie
Engagez trois créatures dégagées que vous contrôlez : Chaque adversaire perd 1 point de vie.
Une barricade fait seulement gagner du temps. Alors les riches achètent plus de barricades.
2/2

Abomination rapace
Créature : zombie et oiseau
Vol
Quand l'Abomination rapace arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.)
Le plus vil des volatiles.
2/2

Surprise
Éphémère
Une créature ciblée gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.)
Piochez une carte.

Ghoulish Procession
Enchantment
Whenever one or more nontoken creatures die, create a 2/2 black Zombie creature token with decayed. This ability triggers only once each turn. (A creature with decayed can't block. When it attacks, sacrifice it at end of combat.)
It was a family reunion to die for.

Vivisection
Rituel
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez trois cartes.
Bien que leur travail soit largement vilipendé, les raccommodeurs se considèrent comme étant à la pointe de la science.

Grafted Identity
Enchantment — Aura
As an additional cost to cast this spell, sacrifice a creature.
Enchant creature
You control enchanted creature.
Enchanted creature gets +1/+1.
Autonomy is only skin deep.

Eaten Alive
Sorcery
As an additional cost to cast this spell, sacrifice a creature or pay 3.
Exile target creature or planeswalker.
"If you hear a groaning noise in the cellar, don't investigate. Don't split up. Just lock the door and barricade it."

Crawl from the Cellar
Sorcery
Return target creature card from your graveyard to your hand. Put a +1/+1 counter on up to one target Zombie you control.
Flashback 3 (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)

Corpse Cobble
Instant
As an additional cost to cast this spell, sacrifice any number of creatures.
Create an X/X blue and black Zombie creature token with menace, where X is the total power of the sacrificed creatures.
Flashback 3 (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost and any additional costs. Then exile it.)

Jadar, Ghoulcaller of Nephalia
Legendary Creature — Human Wizard
At the beginning of your end step, if you control no creatures with decayed, create a 2/2 black Zombie creature token with decayed. (It can't block. When it attacks, sacrifice it at end of combat.)
"Rise, my pretty thing. Why rot in the river when you can serve at my bidding?"
1/1

Poppet Stitcher
Creature — Human Wizard
Whenever you cast an instant or sorcery spell, create a 2/2 black Zombie creature token with decayed. (It can't block. When it attacks, sacrifice it at end of combat.)
At the beginning of your upkeep, if you control three or more creature tokens, you may transform Poppet Stitcher.
2/3

Ecstatic Awakener
Creature — Human Wizard
2, Sacrifice another creature: Draw a card, then transform Ecstatic Awakener. Activate only once each turn.
"Great Ormendahl, I kneel before you, a fragment of your will, a servant of your tyranny. I beg you, release the strength within me!"
4/4
1/1

+

Morbid Opportunist
Creature — Human Rogue
Whenever one or more other creatures die, draw a card. This ability triggers only once each turn.
On Innistrad, one person's windfall usually starts with another person lying face down in the mud.
1/3

+

Skaab Wrangler
Creature — Human Wizard
Tap three untapped creatures you control: Tap target creature.
After Uda's hat boutique in Selhoff was destroyed by werewolves, she relocated outside of town and took up a new type of sewing.
2/1

+

Dreadhound
Creature — Demon Dog
When Dreadhound enters the battlefield, mill three cards. (Put the top three cards of your library into your graveyard.)
Whenever a creature dies or a creature card is put into a graveyard from a library, each opponent loses 1 life.
It herds souls toward eternal torment.
6/6

+

# RB Créatures Aggro ...

- Archétype très **aggressif**
- Basé sur les **dégâts subits par l'adversaire** (combat / à distance)
- Beaucoup d'effets en **ETB**
- **Ne pas jouer que des vampires !!!** (pas tribal pur)...

+

+

Chuchoteuse de chauve-souris 3
Créature : vampire
Quand la Chuchoteuse de chauve-souris arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.
« Mes petites amies ailées m'indiquent lesquels de ces villageois sont dignes d'une petite dégustation. »
4/2

Collectrice de la dîme de sang 4
Créature : vampire et noble
Vol
Quand la Collectrice de la dîme de sang arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire se défausse d'une carte.
Chez les vampires plus raffinés, briser la volonté d'une victime est bien plus satisfaisant que de se contenter de boire son sang.
3/4

Hors-la-loi arrogant 2
Créature : vampire et noble
Quand le Hors-la-loi arrogant arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
Les descendants corrompus de la lignée des Falkenrath rôdent aux alentours de leurs châteaux en ruines.
3/2

Vampire Interloper 1
+++
Creature — Vampire Scout
Flying
Vampire Interloper can't block.
He listens to every heartbeat, deciding which one of hundreds he will stop.
2/1

Chevalier de l'effroi à cheval 4
Créature : vampire et chevalier
Piétinement
Le Chevalier de l'effroi à cheval arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.
Les vampires de Markov cultivent une telle image d'élégance décadente qu'il est facile d'oublier qu'ils peuvent s'avérer être une force de combat mortelle.
5/4

Falkenrath Pit Fighter
Creature — Vampire Warrior
1, Discard a card, Sacrifice a Vampire: Draw two cards. Activate only if an opponent lost life this turn.
In the arena, vampires set aside all pretense of honor or civilization and fight like the predators they know themselves to be.
2/1

+
Perforatrice Falkenrath 1
Créature : vampire
À chaque fois que la Perforatrice Falkenrath attaque, elle inflige 1 blessure au joueur défenseur.
« Dame Anje vous transmet ses salutations. Je graverai le reste de son message sur votre peau. »
2/1

Piqueuse Voldaren
Créature : vampire et guerrier
La Piqueuse Voldaren a l'initiative tant qu'elle attaque.
2 : La Piqueuse Voldaren gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
Un duel au premier sang prend une tout autre signification quand il implique un vampire.
1/1

Chasseurs affamés 3
+
Créature : vampire
Quand les Chasseurs affamés arrivent sur le champ de bataille, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, ajoutez .
2, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.
Furieux de trouver l'atelier vide, les vampires affamés devinrent hystériques.
4/3

Vengeful Strangler 1
Creature — Human Rogue
Vengeful Strangler can't block.
When Vengeful Strangler dies, return it to the battlefield transformed under your control attached to target creature or planeswalker an opponent controls.
As the flames consumed the killer, his eyes remained fixed on the executioner's face, his hands twitching like angry spiders.
2/1

Stolen Vitality 1
Instant
Target creature gets +3/+1 until end of turn. If it's your turn, that creature gains trample until end of turn. Otherwise, it gains first strike until end of turn.
"There's nothing like a good meal to really lift the spirit."

Moonrager's Slash 2
Instant
This spell costs 2 less to cast if it's night.
Moonrager's Slash deals 3 damage to any target.
The cathars fell like leaves as Tovolar himself joined the fray.

Lunar Frenzy X
+
Instant
Target creature you control gets +X/+0 and gains first strike and trample until end of turn.
In the adrenaline-fueled chaos, she hadn't even felt the bite.

Olivia's Midnight Ambush 1
Instant
Target creature gets -2/-2 until end of turn. If it's night, that creature gets -13/-13 until end of turn instead.
"And you were almost finished with that ritual, weren't you, darling? How very rude of me. To make it up to you, I'll send you an invitation to my wedding."

Covert Cutpurse 2
+
Creature — Human Rogue
When Covert Cutpurse enters the battlefield, destroy target creature you don't control that was dealt damage this turn.
Disturb 4 (You may cast this card from your graveyard transformed for its disturb cost.)
2/2
2/1

# … donc jouer un deck aggro Punk-a-chien…

- Taper le plus vite en tuant sur la reach
- (+) = jouer CCM 2 et 3, avec évasion ou capacité(s) utilitaire(s)
- Passer la soif de sang plutôt en plan secondaire
- Tricks de combat
- Ne pas jouer plus que CCM 3
    - Sauf le vampire à CCM 4

## … ou très rarement et difficilement = Archétype caché = RB' Spells

- Removals optimisés avec kill
- Possibilité de voler + sacrifier
- (-) = n'utilise pas les gold de RB ; Control a du mal à perçer dans ce format

Crawl from the Cellar
Eaten Alive
Ecstatic Awakener
Play with Fire
Instant
Play with Fire deals 2 damage to any target. If a player is dealt damage this way, scry 1.
Svetlin Velinov
Foul Play
Infernal Grasp
Olivia's Midnight Ambush
Cathartic Pyre
Thermo-Alchemist
Creature – Human Shaman
Defender
: Thermo-Alchemist deals 1 damage to each opponent.
Whenever you cast an instant or sorcery spell, untap Thermo-Alchemist.
0/3
Raymond Swanland
Defenestrate
Hobbling Zombie
Morbid Opportunist
No Way Out
Mask of Griselbrand
Moonrager's Slash
Instant
This spell costs less to cast if it's night.
Moonrager's Slash deals 3 damage to any target.
Lars Grant-West
Ardent Elementalist
x4
Creature – Human Shaman
When Ardent Elementalist enters the battlefield, return target instant or sorcery card from your graveyard to your hand.
2/1
Miguel Mercado
Diregraf Horde
Burn the Accursed
Seize the Storm
Sorcery
Create a red Elemental creature token with trample and "This creature's power and toughness are each equal to the number of instant and sorcery cards in your graveyard plus the number of cards with flashback you own in exile."
Flashback
Deruchenko Alexander
Dreadhound
Creature – Demon Dog
When Dreadhound enters the battlefield, mill three cards.
Whenever a creature dies or a creature card is put into a graveyard from a library, each opponent loses 1 life.
6/6
Joe Slucher
Swamp
x9
Mountain
x8
Basic Land – Mountain
Muhammad Firdaus

# RG Werewolves

- **DFC** avec face down **upgraded**
- Orienté tribal-monsters
- Dépend du jour/**nuit**
- 1 carte W, 1 carte U, 3 cartes B
- Tribu ayant le plus de cartes (thème central de l'édition)
- Favoriser les **éphémères** (pour ne pas jouer pendant son propre tour)
- Les **CCM2** Werewolves sont bons et indispensables (idem pour **CCM5**)
- Stratégie **Control**, jouant pendant tour adverse ++

Transporteur infatigable
Créature : humain et loup-garou
Vigilance
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)
La nouvelle recrue s'avéra plus que suffisante pour remplacer les trois fermiers disparus la semaine d'avant.
6/6
4/5

Reckless Stormseeker
Creature — Human Werewolf
At the beginning of combat on your turn, target creature you control gets +1/+0 and gains haste until end of turn.
Daybound (If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)
3/4
2/3

Fangblade Brigand
Creature — Human Werewolf
1 : Fangblade Brigand gets +1/+0 and gains first strike until end of turn.
Daybound (If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)
As long as the sun is up, you'll only lose your purse.
4/5
3/4

Libératrice de l'horizon
Créature : humain et loup-garou
1, sacrifiez la Libératrice de l'horizon : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)
« Ne bouge pas. Je vais t'aider. »
3/3
2/2

Admiratrice d'oiseaux
Créature : humain et archer et loup-garou
Portée
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)
Elle n'aura de répit que lorsqu'elle aura rassemblé des spécimens de tous les oiseaux d'Innistrad.
3/5
1/4

Ruffiane des tavernes
Créature : humain et guerrier et loup-garou
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)
Elle se débarrassait de chaque adversaire avec un craquement d'os écœurant.
6/5
2/5

Burly Breaker
Creature — Human Werewolf
Ward 1 (Whenever this creature becomes the target of a spell or ability an opponent controls, counter it unless that player pays 1.)
Daybound (If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)
8/7
6/5

Loup pestiféré
Créature : loup
2 : Le Loup pestiféré acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
Les loups qui se nourrissent de la chair de zombie et y survivent portent les maladies abjectes des morts partout où ils vont.
2/2

Hurlement de la chasse
Enchantement : aura
Flash
Enchanter : créature
Quand le Hurlement de la chasse arrive sur le champ de bataille, si la créature enchantée est un loup ou un loup-garou, dégagez cette créature.
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Eccentric Farmer
Creature — Human Peasant
When Eccentric Farmer enters the battlefield, mill three cards, then you may return a land card from your graveyard to your hand. (To mill a card, put the top card of your library into your graveyard.)
"Careful now. Don't want to get the seeds stuck to your feelers like last time."
2/3

Dresseur de chien
Créature : humain et loup-garou
Piétinement
3 : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)
« Toi et moi, nous ne sommes pas faits pour la captivité. »
4/4
3/3

Loup bondissant
Créature : loup
Flash
Portée
Leurs proies habituelles ayant fui les loups-garous, les loups d'Ulvenwald adoptèrent de nouvelles techniques de chasse inventives.
3/2

Unnatural Moonrise
Sorcery
It becomes night. Until end of turn, target creature gets +1/+0 and gains trample and "Whenever this creature deals combat damage to a player, draw a card."
Flashback 2 (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)

+

+/-

+

+

+

+

+

-quitte à ne pas avoir de bons CCM 2 = on tue ceux des adversaires

- En fin de format =
  - Werewolves = mauvais
    - Moins impactant que les sets « Innistrad » précédents
  - Stratégie aggro nulle (car CCM 2 communs mauvais)
  - Stratégie défensive = meilleure (ok)

- RG Spells
  - 1) remplir le graveyard
  - 2) finir la game avec « Size
  - the Storm »

# GW Humans

- Sous-thème T**okens**
- Sous-thème « **Coven** »

- Masse critique **horizontale** (all-in) puis **boost(s)** → **curve ++**
- Trafic de force via +1/+1
- A les pires pay-offs
- A drafter si très ouvert

+

- En fin de format =
    - Deck aggro + synergique (« Coven »)
    - Jouer minimum 17 créatures (→ 19)
    - Tricks de combats + removals + ETB // « Coven »
    - CCM 2 corrects
    - Uncos et rares = bonnes
    - (+) = Attaque dans les faiblesses de UB Zombies
    - <u>D'autres pensent que archétype structurellement nul</u>
        - Tu ne veux pas trade car tu perds de la synergie
        - Mauvais donc contre les autres aggro
        - Meilleure commune blanche ++ (CCM 2)
        - Bons que si ouvert (idem RW)
        - Quelques golds moyennes

Chaplain of Alms
Creature — Human Cleric
First strike
Ward 1 (Whenever this creature becomes the target of a spell or ability an opponent controls, counter it unless that player pays 1.)
Disturb 3 (You may cast this card from your graveyard transformed for its disturb cost.)
2/1
1/1
Capitaine de l'équipe de recherche
Créature : humain et soldat
Ce sort coûte 1 de moins à lancer pour chaque créature avec laquelle vous avez attaqué ce tour-ci.
Quand le Capitaine de l'équipe de recherche arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
« Les loups-garous laissent des pistes répugnantes. Faciles à suivre. Difficiles à oublier. »
2/2
Ambitious Farmhand
Creature — Human Peasant
When Ambitious Farmhand enters the battlefield, you may search your library for a basic Plains card, reveal it, put it into your hand, then shuffle.
Coven — 1: Transform Ambitious Farmhand. Activate only if you control three or more creatures with different powers.
3/3
1/1
+
Cathares au clairon
Créature : humain et chevalier
Quand les Cathares au clairon arrivent sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.
Le son de la trompette est tout autant un avertissement qu'un réconfort : il prévient d'un danger mais rappelle aussi aux villageois que quelqu'un est là pour y faire face.
3/3
Odric's Outrider
Creature — Human Knight
Whenever Odric's Outrider or another creature you control dies, put a +1/+1 counter on target creature you control.
Terms like "safe route" and "cleared district" are a source of dark humor to the cathars who patrol the ruins of Thraben.
2/4
+
Commando cathare
Créature : humain et soldat
Flash
1, sacrifiez le Commando cathare : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
« Réservons les tactiques respectables aux adversaires respectables. Ces loups-garous s'en prennent aux voyageurs innocents. Je les poignarderai dans le dos pendant leur sommeil s'il le faut. »
3/1
Envoûteuse du bosquet aux chandelles
++
Créature : humain et psychagogue
Congrégation — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, l'Envoûteuse du bosquet aux chandelles acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
« Tels mille bougies repoussant les ténèbres, nous sommes les plus forts quand nous faisons front ensemble. »
2/2
Sungold Sentinel
Creature — Human Soldier
Whenever Sungold Sentinel enters the battlefield or attacks, exile up to one target card from a graveyard.
Coven — 1: Choose a color. Sungold Sentinel gains hexproof from that color until end of turn and can't be blocked by creatures of that color this turn. Activate only if you control three or more creatures with different powers.
3/2
Gavony Dawnguard
Creature — Human Soldier
Ward 1
If it's neither day nor night, it becomes day as Gavony Dawnguard enters the battlefield.
Whenever day becomes night or night becomes day, look at the top four cards of your library. You may reveal a creature card with mana value 3 or less from among them and put it into your hand. Put the rest on the bottom of your library in any order.
3/3
Instructeur de duel
Créature : humain et soldat
Initiative
Congrégation — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
« La clé, c'est d'accompagner le mouvement. »
3/3
+
Beloved Beggar
Creature — Human Peasant
Disturb 4 (You may cast this card from your graveyard transformed for its disturb cost.)
Charity is rare on Innistrad, but kindness is always repaid.
4/4
0/4
Orfèvre de Gavonie
Créature : humain et soldat
Quand l'Orfèvre de Gavonie arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.
C'était sa foi, davantage que la chaleur et la force de son bras, qui donnait à la lame son tranchant magistral.
2/3
+
Candletrap
Enchantment — Aura
Enchant creature
Enchanted creature has defender.
Prevent all combat damage that would be dealt by enchanted creature.
Coven — 2, Sacrifice Candletrap: Exile enchanted creature. Activate only if you control three or more creatures with different powers.
Rite of Harmony
Instant
Whenever a creature or enchantment enters the battlefield under your control this turn, draw a card.
Flashback 2 (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)
Nature bends to the witches' call.
+/-
Clear Shot
Instant
Target creature you control gets +1/+1 until end of turn. It deals damage equal to its power to target creature you don't control.
As werewolf attacks increased, brutal weapons not seen since the Travails were dusted off and put to work.

+/-

**Join the Dance**
Sorcery
Create two 1/1 white Human creature tokens.
Flashback 3 ✱ *(You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)*
*"We can go into the dark hand-in-hand or alone. I know which I prefer."*

**Defend the Celestus**
Instant
Distribute three +1/+1 counters among one, two, or three target creatures you control.
*Witch, werewolf, and cathar stood shoulder to shoulder around the Sungold Lock at the center of the ritual, ready to stop Tovolar's assault—or die trying.*

**Ritual of Hope**
Instant
Creatures you control get +1/+1 until end of turn.
*Coven* — If you control three or more creatures with different powers, creatures you control get +2/+1 until end of turn instead.
*"Tonight, we can be anything."*

**Trappeur de Gavonie**
Créature : humain et soldat
2, ☛ : Engagez une créature ciblée.
*Les cathares d'élite de la Lame paroissiale s'entraînent à toutes sortes de techniques destinées à freiner et à tenir en échec les bêtes qui chassent sur les routes.*
0/2

**Admiratrice d'oiseaux**
Créature : humain et archer et loup-garou
Portée
Diurne *(Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)*
*Elle n'aura de répit que lorsqu'elle aura rassemblé des spécimens de tous les oiseaux d'Innistrad.* 3/5
1/4

**Burly Breaker**
Creature — Human Werewolf
Ward 1 *(Whenever this creature becomes the target of a spell or ability an opponent controls, counter it unless that player pays 1.)*
Daybound *(If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)* 8/7
6/5

**Cavalerie aux chandelles**
Créature : humain et chevalier
*Congrégation* — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, la Cavalerie aux chandelles acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
*« Cette nuit, les ténèbres nous craindront. »*
5/5

**Hound Tamer**
Creature — Human Werewolf
Trample
3 ✱: Put a +1/+1 counter on target creature.
Daybound *(If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)*
*"You and me, we're not built for captivity."* 4/4
3/3

**Fermière excentrique**
Créature : humain et paysan
Quand la Fermière excentrique arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main. *(Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*
*« Attention. Il ne faudrait pas que les graines collent à tes antennes comme la dernière fois. »*
2/3

**Timberland Guide**
Creature — Human Scout
When Timberland Guide enters the battlefield, put a +1/+1 counter on target creature.
*"Can you build a fire? Track a deer? Identify killer trees? Then you'll never survive Kessig without me."*
1/1

**Libératrice de l'horizon**
Créature : humain et loup-garou
1, sacrifiez la Libératrice de l'horizon : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Diurne *(Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)*
*« Ne bouge pas. Je vais t'aider. »* 3/3
2/2

**Dawnhart Mentor**
Creature — Human Warlock
When Dawnhart Mentor enters the battlefield, create a 1/1 white Human creature token.
*Coven* — 5 ✱: Target creature you control gets +3/+3 and gains trample until end of turn. Activate only if you control three or more creatures with different powers.
0/4

**Rajeunisseuse de Cerf-orient**
Créature : humain et psychagogue
Quand la Rajeunisseuse de Cerf-orient arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.
☛ : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
*« Là où il y a de la vie, il y a du pouvoir pour qui connaît les traditions. »*
2/4

**Sentinelle de la Fête des moissons**
Créature : humain et guerrier
*Congrégation* — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, la Sentinelle de la Fête des moissons ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2 ce tour-ci.
*Elle patrouille dans les ténèbres pour que les autres oublient leurs soucis le temps d'une joyeuse soirée.*
3/1

**Transporteur infatigable**
Créature : humain et loup-garou
Vigilance
Diurne *(Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)*
*La nouvelle recrue s'avéra plus que suffisante pour remplacer les trois fermiers disparus la semaine d'avant.* 6/6
4/5

+

Briarbridge Tracker
Creature — Human Scout
Vigilance
When Briarbridge Tracker enters the battlefield, investigate. (Create a colorless Clue artifact token with "2, Sacrifice this artifact: Draw a card.")
As long as you control a token, Briarbridge Tracker gets +2/+0.
2/3

Maître-chasseur de Tovolar
Créature : humain et loup-garou
Quand le Maître-chasseur de Tovolar arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)
« Vous sentez ça, les amis ? La peur et le désespoir. »
7/7
6/6

Appel du cathare
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée a la vigilance et « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. »
Certains cathares cédèrent au désespoir après la décréation d'Avacyn. Les autres redoublèrent d'efforts pour mener à bien sa mission.

Éclat de foi
Éphémère
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est un humain, à la place elle gagne +3/+3 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
« Je suis tombée à genoux. J'ai imploré Sigarda. Puis j'ai vu mes persécuteurs brûler sous une lumière solaire bénie. »

Might of the Old Ways
Instant
Target creature gets +2/+2 until end of turn.
Coven — Then if you control three or more creatures with different powers, draw a card.
Brimming with power from their disrupted ritual, the Dawnhart witches lashed out at the werewolf intruders.

Duel for Dominance
Instant
Coven — Choose target creature you control and target creature you don't control. If you control three or more creatures with different powers, put a +1/+1 counter on the chosen creature you control. Then the chosen creatures fight each other. (They each deal damage equal to their power to the other.)

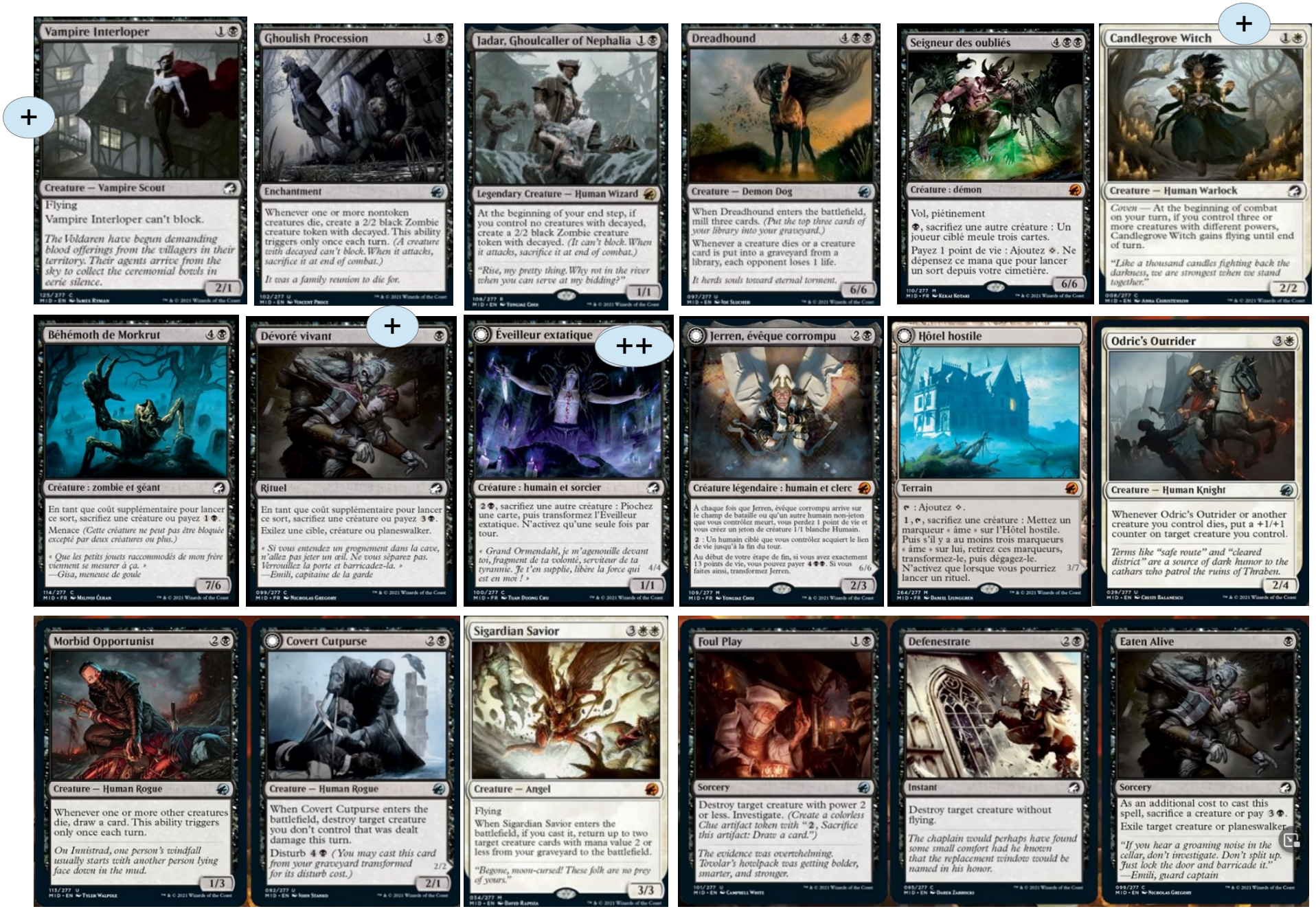
Sunset Revelry
Sorcery
If an opponent has more life than you, you gain 4 life.
If an opponent controls more creatures than you, create two 1/1 white Human creature tokens.
If an opponent has more cards in hand than you, draw a card.

# BW Sacrifice → Aggro

- Peut profiter des jetons avec « **Décomposition** » (chair à canon)
    - Points communs avec UB Zombies

- Removals solides
- Bonnes uncos

- En fin de format =
  - Troisième archétype de la tricolorité Esper qui semble être très puissant
  - Meilleure commune du set' y est à son meilleur niveau (EE)
  - Bonne sortie tour 1 EE, tour 2 créature à sacrifier, tour 3 sacrifice




+ tous les générateurs de tokens

# UR Spell-matter

- Le classique UR spells
    - Éphémères / rituels
- Forme possible aggro

- En fin de format =
  - Correct car rouge ouvert
  - Profite des removals du R et des sorts du bleu (contres + +)
  - Ne pas le jouer de prime abord en mode control (marche peu)
    - Plutôt jouer une partie control
    - Transitionner rapidement vers agression =
    - après gestion tu bourres
  - Profite le mieux de la transition jour/nuit

+
Component Collector
Creature — Homunculus
If it's neither day nor night, it becomes day as Component Collector enters the battlefield.
Whenever day becomes night or night becomes day, you may tap or untap target nonland permanent.
"Keep master busy with new bits or else maybe she wonders if I'm made of bits too."
1/4
Mysterious Tome
Artifact
2, ⟳: Draw a card. Transform Mysterious Tome.
The villagers pored through the old storybook, hoping that one of the tales within might hold some clue to saving the fading sun.
Collectionneur d'organes
Créature : zombie
Quand le Collectionneur d'organes arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
La raccommodeuse est morte il y a des années, mais son assistant dévoué continue à approvisionner le laboratoire.
3/2
Memory Deluge
Instant
Look at the top X cards of your library, where X is the amount of mana spent to cast this spell. Put two of them into your hand and the rest on the bottom of your library in a random order.
Flashback 5 (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)
Ominous Roost
+/-
Enchantment
When Ominous Roost enters the battlefield or whenever you cast a spell from your graveyard, create a 1/1 blue Bird creature token with flying and "This creature can block only creatures with flying."
"One raven is a bad omen. Two are a curse. I don't know what this is, but it can't be good."
—Verna, priest of Sigarda
+*
Dissimulation fourbe
Éphémère
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez mélanger jusqu'à quatre cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.
Le nouvel épouvantail de la veuve Wéber semblait attirer plus de corbeaux qu'il n'en repoussait.
Fading Hope
Instant
Return target creature to its owner's hand. If its mana value was 3 or less, scry 1. (Look at the top card of your library. You may put that card on the bottom of your library.)
"At least I won't become one of . . . those things."
Observateur au regard fixe
Créature : homoncule
⟳ : Ajoutez . Ne dépensez ce mana que pour payer un coût de perturbation ou lancer un sort d'éphémère ou de rituel.
« Jour 77 : l'homoncule à l'intérieur du cristal continue d'imiter tous mes mouvements. Je me demande ce qu'il est en train d'écrire ? »
—Notes de laboratoire d'Yzlkpk
2/1
Onde-geist
Éphémère
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si vous contrôliez ce permanent, piochez une carte.
Les nécro-alchimistes reçurent le soutien de la population pendant les Calamités, lorsque les armes à geist aidèrent à protéger les villages contre les cultistes déments et les monstruosités eldrazi.
Poppet Stitcher
Creature — Human Wizard
Whenever you cast an instant or sorcery spell, create a 2/2 black Zombie creature token with decayed. (It can't block. When it attacks, sacrifice it at end of combat.)
At the beginning of your upkeep, if you control three or more creature tokens, you may transform Poppet Stitcher.
2/3
+
Tavern Ruffian
Creature — Human Warrior Werewolf
Daybound (If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)
She dispatched every challenger with a sickening snap of bone.
2/5
Revanche des noyés
Éphémère
Le propriétaire d'une créature ciblée la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. Vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.)
Un filet lourd n'est pas toujours signe d'une bonne pêche.
Consider
Instant
Look at the top card of your library. You may put that card into your graveyard.
Draw a card.
Ivold gasped in surprise. Either a very strange insect had crawled onto one of the lenses or he was seeing geists at last!
Startle
Instant
Target creature gets -2/-0 until end of turn. Create a 2/2 black Zombie creature token with decayed. (It can't block. When it attacks, sacrifice it at end of combat.)
Draw a card.
+ (aggro)
Balafre du furielune
Éphémère
Ce sort coûte 2 de moins à lancer si c'est la nuit.
La Balafre du furielune inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Les cathares tombèrent comme des mouches quand Tovolar en personne rejoignit le combat.
Win condition à elle seule dans les decks full control

Aggro +++

**Cathartic Pyre** 1

Instant

Choose one —
- Cathartic Pyre deals 3 damage to target creature or planeswalker.
- Discard up to two cards, then draw that many cards.

*"Leave behind the sorrow of this body. Be blessed, being of light."*

**Flame Channeler** 1

Creature — Human Wizard

When a spell you control deals damage, transform Flame Channeler.

*At the edge of night, on the cusp of winter, the allure of fire grows ever stronger.*

3/3 — 2/2

**Light Up the Night** X

Sorcery

Light Up the Night deals X damage to any target. It deals X plus 1 damage instead if that target is a creature or planeswalker.

Flashback—3, Remove X loyalty counters from among planeswalkers you control. If you cast this spell this way, X can't be 0. *(You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)*

**Élémentaliste ardente** 3

Créature : humain et shamane

Quand l'Élémentaliste ardente arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

*Tandis que les envoûteuses de Cerf-orient concentrent leur magie sur la nature et la communauté, d'autres cercles pactisent avec des démons et plient les éléments à leur volonté.*

2/1

**Festival Crasher** 1

Creature — Devil

Whenever you cast an instant or sorcery spell, Festival Crasher gets +2/+0 until end of turn.

*So many candles. So many flammables. So little time.*

1/3

**Spellrune Painter** 2

Creature — Human Shaman Werewolf

Whenever you cast an instant or sorcery spell, Spellrune Painter gets +1/+1 until end of turn.

Daybound *(If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)*

3/4 — 2/3

**Immolez les maudits !** 4

Éphémère

Immolez les maudits ! inflige 5 blessures à une créature ciblée et 2 blessures au contrôleur de cette créature. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

*Excepté quelques braises voletant et une odeur de poil brûlé, il ne restait rien.*

**Burn Down the House** 3

Sorcery

Choose one —
- Burn Down the House deals 5 damage to each creature and each planeswalker.
- Create three 1/1 red Devil creature tokens with "When this creature dies, it deals 1 damage to any target." They gain haste until end of turn.

**Moonveil Regent** 3

Creature — Dragon

Flying

Whenever you cast a spell, you may discard your hand. If you do, draw a card for each of that spell's colors.

When Moonveil Regent dies, it deals X damage to any target, where X is the number of colors among permanents you control.

4/4

**Geistflame Reservoir** 2

Artifact

Whenever you cast an instant or sorcery spell, put a charge counter on Geistflame Reservoir.

1, ⟳, Remove any number of charge counters from Geistflame Reservoir: It deals that much damage to any target.

1, ⟳: Exile the top card of your library. You may play that card this turn.

**Play with Fire**

Instant

Play with Fire deals 2 damage to any target. If a player is dealt damage this way, scry 1. *(Look at the top card of your library. You may put that card on the bottom of your library.)*

*Devils find human dwellings to be oppressively cold, dark, and unburnt.*

**Seize the Storm** 4

Sorcery

Create a red Elemental creature token with trample and "This creature's power and toughness are each equal to the number of instant and sorcery cards in your graveyard plus the number of cards with flashback you own in exile."

Flashback 6 *(You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)*

**Thermo-Alchemist** 1

Creature — Human Shaman

Defender

⟳: Thermo-Alchemist deals 1 damage to each opponent.

Whenever you cast an instant or sorcery spell, untap Thermo-Alchemist.

*"Madness can't touch a mind ignited by genius."*

0/3

+

**Arcane Infusion**

Instant

Look at the top four cards of your library. You may reveal an instant or sorcery card from among them and put it into your hand. Put the rest on the bottom of your library in a random order.

Flashback 3 *(You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)*

**Galvanic Iteration**

Instant

When you cast your next instant or sorcery spell this turn, copy that spell. You may choose new targets for the copy.

Flashback 1 *(You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)*

*Better potent than predictable.*

# GB Undergrowth / Morbid

- Capacités liées
  - Au **nombre de cartes dans le graveyard**
  - À la **mort** de créatures
- **Récursivité** via
  - Reanimator
  - Flashback
- Remplir graveyard via effets-meule
- Moins fort que UG // graveyard
- Midrange goodstuff mais... marche peu car peu de synergie
- (-) = très peu de bons CCM 2

Lord of the Forsaken
Creature — Demon
Flying, trample
, Sacrifice another creature: Target player mills three cards.
Pay 1 life: Add . Spend this mana only to cast a spell from your graveyard.
6/6
Dreadhound
Creature — Demon Dog
When Dreadhound enters the battlefield, mill three cards. (Put the top three cards of your library into your graveyard.)
Whenever a creature dies or a creature card is put into a graveyard from a library, each opponent loses 1 life.
It herds souls toward eternal torment.
6/6
Covert Cutpurse
Creature — Human Rogue
When Covert Cutpurse enters the battlefield, destroy target creature you don't control that was dealt damage this turn.
Disturb (You may cast this card from your graveyard transformed for its disturb cost.)
2/1
The Meathook Massacre
Legendary Enchantment
When The Meathook Massacre enters the battlefield, each creature gets -X/-X until end of turn.
Whenever a creature you control dies, each opponent loses 1 life.
Whenever a creature an opponent controls dies, you gain 1 life.
Defenestrate
Instant
Destroy target creature without flying.
The chaplain would perhaps have found some small comfort had he known that the replacement window would be named in his honor.
Olivia's Midnight Ambush
Instant
Target creature gets -2/-2 until end of turn. If it's night, that creature gets -13/-13 until end of turn instead.
"And you were almost finished with that ritual, weren't you, darling? How very rude of me. To make it up to you, I'll send you an invitation to my wedding."
Infernal Grasp
Instant
Destroy target creature. You lose 2 life.
Ancient evils dwell within the burning chasm called the Ashmouth, ever ready to devour those foolish enough to travel alone.
Brood Weaver
Creature — Spider
Reach
When Brood Weaver dies, create a 1/2 green Spider creature token with reach.
Travelers in the Somberwald scan the ground for werewolves and other threats, unaware of what lurks above.
2/4
Baneblade Scoundrel
Creature — Human Rogue Werewolf
Whenever Baneblade Scoundrel becomes blocked, each creature blocking it gets -1/-1 until end of turn.
Daybound (If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)
"I was a mere cutpurse until I learned the going rate for fresh corpses."
4/3
Deathbonnet Sprout
+
(risqué)
Creature — Fungus
At the beginning of your upkeep, mill a card. Then if there are three or more creature cards in your graveyard, transform Deathbonnet Sprout. (To mill a card, put the top card of your library into your graveyard.)
1/1
++
Eccentric Farmer
Creature — Human Peasant
When Eccentric Farmer enters the battlefield, mill three cards, then you may return a land card from your graveyard to your hand. (To mill a card, put the top card of your library into your graveyard.)
"Careful now. Don't want to get the seeds stuck to your feelers like last time."
2/3
Hobbling Zombie
Creature — Zombie
Deathtouch
When Hobbling Zombie dies, create a 2/2 black Zombie creature token with decayed. (It can't block. When it attacks, sacrifice it at end of combat.)
"I see someone tried to stop you, my pet. How delightful."
—Ghoulcaller Gisa
2/2
Dryad's Revival
Sorcery
Return target card from your graveyard to your hand.
Flashback (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)
"Pleased to meet you, Seven."
Curse of Leeches
Enchantment — Aura Curse
Enchant player
As this permanent transforms into Curse of Leeches, attach it to a player.
At the beginning of enchanted player's upkeep, they lose 1 life and you gain 1 life.
Daybound (If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)
4/4
Bloodline Culling
Instant
Choose one —
• Target creature gets -5/-5 until end of turn.
• Creature tokens get -2/-2 until end of turn.
"Forget your human ancestors. You're part of my family now."

Novice Occultist
Creature — Human Wizard
When Novice Occultist dies, you draw a card and you lose 1 life.
All across Gavony, in shuttered bedrooms and locked barns, young people seek the answers their elders failed to provide.
1/2

Morbid Opportunist
Creature — Human Rogue
Whenever one or more other creatures die, draw a card. This ability triggers only once each turn.
On Innistrad, one person's windfall usually starts with another person lying face down in the mud.
1/3

Ghoulish Procession
Enchantment
Whenever one or more nontoken creatures die, create a 2/2 black Zombie creature token with decayed. This ability triggers only once each turn. (A creature with decayed can't block. When it attacks, sacrifice it at end of combat.)
It was a family reunion to die for.

Consuming Blob
Creature — Ooze
Consuming Blob's power is equal to the number of card types among cards in your graveyard and its toughness is equal to that number plus 1.
At the beginning of your end step, create a green Ooze creature token with "This creature's power is equal to the number of card types among cards in your graveyard and its toughness is equal to that number plus 1."
*/*+1

Ghoulish Procession
Enchantment
Whenever one or more nontoken creatures die, create a 2/2 black Zombie creature token with decayed. This ability triggers only once each turn. (A creature with decayed can't block. When it attacks, sacrifice it at end of combat.)
It was a family reunion to die for.

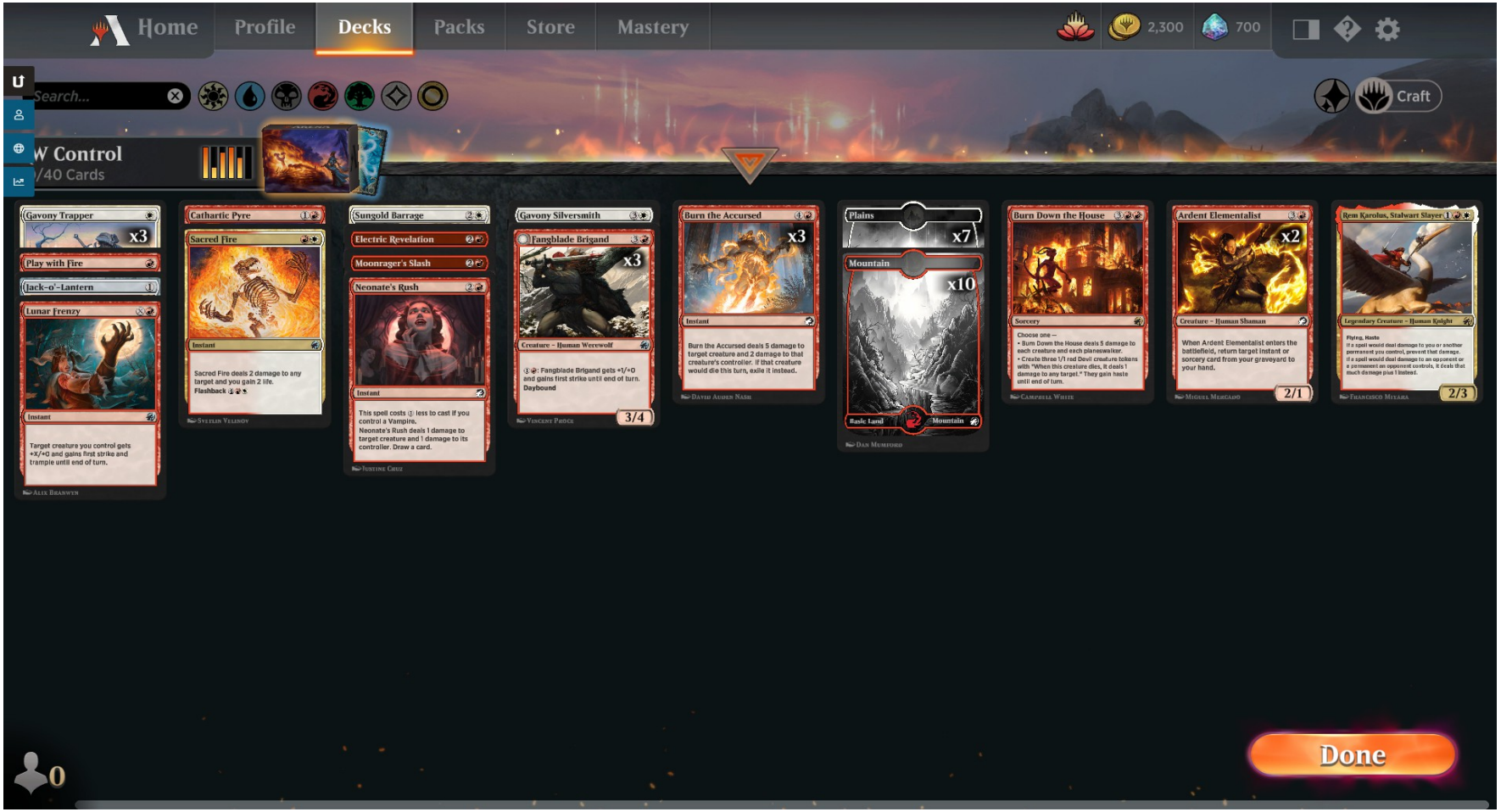
+/-

# RW Aggro

- Archétype initialement flou, à définir (**aggro** via CCM < 3 / vol / PV ?)
- Semble être le moins bon archétype du set → le plus sous-estimé
    - Mais profite du W pour structurer sa forme aggro
- **Y aller quand on a une des golds**
- Très peu pick
    - Donc ouvert
- Deck habituel à base de bons

  CCM 2/3
- Uncos dynamitent un deck de base

Possibilité de passer en mode Burn (mais, encore une fois, formes Control très difficile à mener)



# UB Récursivité

- Archétype **ramp** vers de **gros CCM**
    - Jouer 18 lands
- Les CCM de flashback / disturb (base commune avec UW!) sont encore plus élevés
- Récurssivité = **value**
- **Loot / Meule** = acceptables
- Archétype du **splash** (si bombe ailleurs)
    - Sous-thème je meule mes citrouilles pour splash
- Prioriser les CCM 2 car pêchent toujours dans cet archétype
- Trouver un kill (Fourmis ++)
- Avoir de bon removals (Silverbolt ++)

Tovolar's Huntmaster
Creature — Human Werewolf
When Tovolar's Huntmaster enters the battlefield, create two 2/2 green Wolf creature tokens.
Daybound (If a player casts no spells during their own turn, it becomes night next turn.)
"Do you smell that, friends? Fear and despair."
7/7
6/6
Winterthorn Blessing
Sorcery
Put a +1/+1 counter on up to one target creature you control. Tap up to one target creature you don't control, and that creature doesn't untap during its controller's next untap step.
Flashback (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)
+
Drownyard Amalgam
Creature — Zombie Horror
When Drownyard Amalgam enters the battlefield, target player mills three cards. (They put the top three cards of their library into their graveyard.)
: Drownyard Amalgam can't be blocked this turn.
When human corpses are in short supply, stitchers get creative.
3/6
+
Rise of the Ants
Sorcery
Create two 3/3 green Insect creature tokens. You gain 2 life.
Flashback (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)
Covetous Castaway
Creature — Human
When Covetous Castaway dies, mill three cards. (Put the top three cards of your library into your graveyard.)
Disturb (You may cast this card from your graveyard transformed for its disturb cost.)
3/4
1/3
Eccentric Farmer
++
Creature — Human Peasant
When Eccentric Farmer enters the battlefield, mill three cards, then you may return a land card from your graveyard to your hand. (To mill a card, put the top card of your library into your graveyard.)
"Careful now. Don't want to get the seeds stuck to your feelers like last time."
2/3
Sludge Monster
Creature — Horror
Whenever Sludge Monster enters the battlefield or attacks, put a slime counter on up to one other target creature.
Non-Horror creatures with slime counters on them lose all abilities and have base power and toughness 2/2.
Tracking it isn't the hard part.
5/5
Dryad's Revival
Sorcery
Return target card from your graveyard to your hand.
Flashback (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)
"Pleased to meet you, Seven."
Path to the Festival
Sorcery
Search your library for a basic land card, put that card onto the battlefield tapped, then shuffle. Then if there are three or more basic land types among lands you control, scry 1. (Look at the top card of your library. You may put that card on the bottom of your library.)
Flashback (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)
Shadowbeast Sighting
Sorcery
Create a 4/4 green Beast creature token.
Flashback (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)
"Werewolves leave tracks. Vampires leave wrung-out corpses. This is something else."
—Paulin, trapper of Sombertwald
Wrenn and Seven
Legendary Planeswalker — Wrenn
+1: Reveal the top four cards of your library. Put all land cards revealed this way into your hand and the rest into your graveyard.
0: Put any number of land cards from your hand onto the battlefield tapped.
-3: Create a green Treefolk creature token with reach and "This creature's power and toughness are each equal to the number of lands you control."
-8: Return all permanent cards from your graveyard to your hand. You get an emblem with "You have no maximum hand size."
5
Organ Hoarder
++
Creature — Zombie
When Organ Hoarder enters the battlefield, look at the top three cards of your library, then put one of them into your hand and the rest into your graveyard.
The stitcher died years ago, but her dutiful assistant still keeps the laboratory well stocked.
3/2
Lier, Disciple of the Drowned
Legendary Creature — Human Wizard
Spells can't be countered.
Each instant and sorcery card in your graveyard has flashback. The flashback cost is equal to that card's mana cost.
Beneath the waves, lost gods stir in their slumber.
3/4
Memory Deluge
Instant
Look at the top X cards of your library, where X is the amount of mana spent to cast this spell. Put two of them into your hand and the rest on the bottom of your library in a random order.
Flashback (You may cast this card from your graveyard for its flashback cost. Then exile it.)
Primal Adversary
Creature — Wolf
Trample
When Primal Adversary enters the battlefield, you may pay any number of times. When you pay this cost one or more times, put that many +1/+1 counters on Primal Adversary, then up to that many target lands you control become 3/3 Wolf creatures with haste that are still lands.
4/3
Ominous Roost
Enchantment
When Ominous Roost enters the battlefield or whenever you cast a spell from your graveyard, create a 1/1 blue Bird creature token with flying and "This creature can block only creatures with flying."
"One raven is a bad omen. Two are a curse. I don't know what this is, but it can't be good."
—Verna, priest of Sigarda
+/-
Consuming Blob
Creature — Ooze
Consuming Blob's power is equal to the number of card types among cards in your graveyard and its toughness is equal to that number plus 1.
At the beginning of your end step, create a green Ooze creature token with "This creature's power is equal to the number of card types among cards in your graveyard and its toughness is equal to that number plus 1."
*/*+1
Baithook Angler
Creature — Human Peasant
Disturb (You may cast this card from your graveyard transformed for its disturb cost.)
Geor was determined to stay out until he got a bite from something big.
1/2
2/1

# Les combos

= carte flash + DFC loup-garou

= stratégies qui peuvent one-shot

+++

+

-boucle infinie dans un deck control pur
-l'un récupère l'autre
-permet de gagner en meulant l'adversaire
-plutôt orienté UR Spells Control

T3 → T4 → T5

# Conclusions générales

- La gestion par l'**exil** éviter la récursion
- L'endurance 3 est clef dans ce set
- Format d'abord **lent puis aggressif** (avec tricks)
- Couleurs de la tricolorité **Esper** semblent meilleures
- **Rouge > Vert = open** → donc deviennent meilleures via leurs disponibilités
- Chaque archétype à la possibilité de briller
- Jouer full control est très difficile car la value / récursivité rend impossible le fait de tout gérer

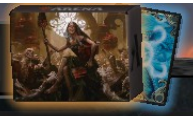
# Mes performances / Couleurs préférées

RG Wolves
40/40 Cards
Snarling Wolf
Silver Bolt
Artifact
1, 2, Sacrifice Silver Bolt: It deals 3 damage to target creature. If a Werewolf is dealt damage this way, destroy it.
Anna Feliz
Lambholt Harrier x3
Stolen Vitality
Pestilent Wolf x3
Kessig Naturalist x2
Creature – Human Werewolf
Whenever Kessig Naturalist attacks, add G or R. Until end of turn, you don't lose this mana as steps and phases end.
Daybound
Johan Grenier
2/2
Bird Admirer
Bounding Wolf x2
Hound Tamer
Creature – Human Werewolf
Trample
3G: Put a +1/+1 counter on target creature.
Daybound
Randy Vargas
3/3
Tavern Ruffian x3
Shadowbeast Sighting
Defend the Celestus
Instant
Distribute three +1/+1 counters among one, two, or three target creatures you control.
Andrey Kuzinskiy
Burn the Accursed
Instant
Burn the Accursed deals 5 damage to target creature and 2 damage to that creature's controller. If that creature would die this turn, exile it instead.
David Auden Nash
Rise of the Ants
Sorcery
Create two 3/3 green Insect creature tokens. You gain 2 life.
Flashback 5GG
Nicholas Gregory
Mountain x8
Forest x8
Basic Land – Forest
Dan Mumford
Tovolar's Huntmaster
Creature – Human Werewolf
When Tovolar's Huntmaster enters the battlefield, create two 2/2 green Wolf creature tokens.
Daybound
Cristi Balanescu
6/6
Fangblade Brigand
Creature – Human Werewolf
1R: Fangblade Brigand gets +1/+0 and gains first strike until end of turn.
Daybound
Vincent Proce
3/4

Crawl from the Cellar
Eaten Alive
Ecstatic Awakener
Play with Fire
Instant
Play with Fire deals 2 damage to any target. If a player is dealt damage this way, scry 1.
Svetlin Velinov
Foul Play
Infernal Grasp
Olivia's Midnight Ambush
Cathartic Pyre
Thermo-Alchemist
Creature – Human Shaman
Defender
C: Thermo-Alchemist deals 1 damage to each opponent.
Whenever you cast an instant or sorcery spell, untap Thermo-Alchemist.
Raymond Swanland
0/3
Defenestrate
Hobbling Zombie
Morbid Opportunist
No Way Out
Mask of Griselbrand
Moonrager's Slash
Instant
This spell costs 2 less to cast if it's night.
Moonrager's Slash deals 3 damage to any target.
Lars Grant-West
Ardent Elementalist x4
Creature – Human Shaman
When Ardent Elementalist enters the battlefield, return target instant or sorcery card from your graveyard to your hand.
Miguel Mercado
2/1
Diregraf Horde
Burn the Accursed
Seize the Storm
Sorcery
Create a red Elemental creature token with trample and "This creature's power and toughness are each equal to the number of instant and sorcery cards in your graveyard plus the number of cards with flashback you own in exile."
Flashback 1R
Deruchenko Alexander
Dreadhound
Creature – Demon Dog
When Dreadhound enters the battlefield, mill three cards.
Whenever a creature dies or a creature card is put into a graveyard from a library, each opponent loses 1 life.
Joe Slucher
6/6
Swamp x9
Mountain x8
Basic Land – Mountain
Muhammad Firdaus

# BW Morbidity

40/40 Cards



- Candlefrap
- Gavony Trapper
- Lunarch Veteran
- Silver Bolt

Artifact

{3}, {T}, Sacrifice Silver Bolt: It deals 3 damage to target creature. If a Werewolf is dealt damage this way, destroy it.

Anna Feher

- Candlegrove Witch
- Cathar Commando
- Unruly Mob
- Novice Occultist
- Olivia's Midnight Ambush
- Siege Zombie
- Rite of Oblivion

Sorcery

As an additional cost to cast this spell, sacrifice a nonland permanent.
Exile target nonland permanent.
Flashback {2}{B}{B}

Martina Pilcerova

- Borrowed Time
- Sungold Barrage
- Defenestrate
- Hobbling Zombie

Creature – Zombie

Deathtouch
When Hobbling Zombie dies, create a 2/2 black Zombie creature token with decayed.

2/2

Josh Hass

- Gavony Silversmith x3
- Odric's Outrider
- Search Party Captain

Creature – Human Soldier

This spell costs {1} less to cast for each creature you attacked with this turn.
When Search Party Captain enters the battlefield, draw a card.

2/2

Mike Bierek

- Soul-Guide Gryff

Creature – Hippogriff Spirit

Flying
When Soul-Guide Gryff enters the battlefield, exile up to one target card from a graveyard.

3/4

Cristi Balanescu

- Plains x8
- Swamp x7
- Evolving Wilds

Land

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

Alayna Danner

- Morbid Opportunist

Creature – Human Rogue

Whenever one or more other creatures die, draw a card. This ability triggers only once each turn.

1/3

Tyler Walpole

- Gisa, Glorious Resurrector

Legendary Creature – Human Wizard

If a creature an opponent controls would die, exile it instead.
At the beginning of your upkeep, put all creature cards exiled with Gisa, Glorious Resurrector onto the battlefield under your control. They gain decayed.

4/4

Yongjae Choi

- Infernal Grasp

Instant

Destroy target creature. You lose 2 life.

Naomi Baker

# 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