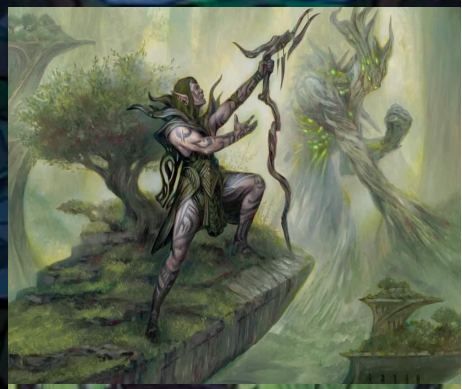
DOMINARIA UNITED



© WIZARDS OF THE COAST - ILLUSTRATION BY MAGALI VILLENEUVE

TIERLIST

WHITE

	cmc		
S	4	Serra Paragon	M
A	2	Guardian of New Benalia	R
A	2	Knight of Dawn's Light	U
A	2	Phyrexian Missionary	U
A	2	Valiant Veteran	R
A	3	Anointed Peacekeeper	R
A	3	Cleaving Skyrider	U
A	4	Archangel of Wrath	R
A	4	Prayer of Binding	U
A	5	Danitha, Benalia's Hope	R
A	5	Defiler of Faith	R
A	6	Leyline Binding	R
B	1	Runic Shot	U
B	2	Artillery Blast	C
B	2	Resolute Reinforcements	U
B	3	Argivian Cavalier	C
B	3	Citizen's Arrest	C
B	3	Love Song of Night and Day	U
B	4	Captain's Call	C
B	4	Wingmantle Chaplain	U
B	5	Shalai's Acolyte	U
B	6	Argivian Phalanx	C
C	1	Clockwork Drawbridge	C
C	2	Benalish Faithbonder	C
C	2	Benalish Sleeper	C
C	2	Juniper Order Rootweaver	C
C	2	Take Up the Shield	C
C	3	Join Forces	U
C	4	Coalition Skyknight	U
C	4	Griffin Protector	C
D	2	Destroy Evil	C
D	2	Samite Herbalist	C
D	3	Charismatic Vanguard	C
D	3	Mesa Cavalier	C
D	3	Stall for Time	C
D	3	Temporary Lockdown	R
D	4	Heroic Charge	C
F	5	Urza Assembles the Titans	R

BLUE

	cmc		
S	5	Sphinx of Clear Skies	M
A	1	Combat Research	U
A	1	Timely Interference	C
A	2	Battlewing Mystic	U
A	3	Aether Channeler	R
A	3	Haughty Djinn	R
A	3	Tolarian Geyser	C
A	3	Vodalian Mindsinger	R
A	4	Talas Lookout	C
A	4	Vesuvan Duplimancy	M
A	5	Defiler of Dreams	R
A	5	Frostfist Strider	U
B	1	Rona's Vortex	U
B	2	Essence Scatter	C
B	2	Haunting Figment	C
B	2	Protect the Negotiators	U
B	2	Silver Scrutiny	R
B	3	Soaring Drake	C
B	4	Micromancer	U
B	6	Djinn of the Fountain	U
B	7	Tolarian Terror	C
C	1	Pixie Illusionist	C
C	2	Coral Colony	U
C	2	Founding the Third Path	U
C	2	Impulse	C
C	2	Joint Exploration	U
C	3	Academy Wall	C
C	3	Ertai's Scorn	U
C	4	Tidepool Turtle	C
D	1	Shore Up	C
D	2	Impede Momentum	C
D	2	Negate	C
D	2	Vodalian Hexcatcher	R
D	2	Volshe Tideturner	C
D	3	Phyrexian Espionage	C
D	3	Voda Sea Scavenger	C
D	4	The Phasing of Zhalfir	R
F	2	Academy Loremaster	R

BLACK

	cmc		
S	4	Sheoldred, the Apocalypse	M
S	5	The Cruelty of Gix	R
A	1	Evolved Sleeper	R
A	2	Blight Pile	U
A	2	Knight of Dusk's Shadow	U
A	3	Braids, Arisen Nightmare	R
A	3	Liliana of the Veil	M
A	4	Defiler of Flesh	R
A	4	Drag to the Bottom	R
A	4	Extinguish the Light	C
A	7	Writhing Necromass	C
B	1	Cult Conscript	U
B	1	Cut Down	U
B	2	Stronghold Arena	R
B	2	Tribute to Urborg	C
B	3	Gibbering Barricade	C
B	3	Phyrexian Rager	C
B	4	Monstrous War-Leech	U
C	1	Battlefly Swarm	C
C	1	Bone Splinters	C
C	1	Urborg Repossession	C
C	2	Phyrexian Vivisector	C
C	2	Pilfer	U
C	2	The Raven Man	R
C	2	Shadow-Rite Priest	R
C	3	Balduvian Atrocity	U
C	3	Braids's Frightful Return	U
C	3	Shadow Prophecy	C
D	2	Battle-Rage Blessing	C
D	2	Splatter Goblin	C
D	2	Toxic Abomination	C
D	3	Aggressive Sabotage	C
D	3	Choking Miasma	U
D	3	Eerie Soultender	C
D	4	Phyrexian Warhorse	C
D	4	Sheoldred's Restoration	U
D	4	Tattered Apparition	C
D	5	Sengir Connoisseur	U

RED

	cmc		
S	1	Shivan Devastator	M
S	4	Defiler of Instinct	R
S	4	The Elder Dragon War	R
S	4	Jaya, Fiery Negotiator	M
A	2	Electrostatic Infantry	U
A	2	Lightning Strike	C
A	2	Radha's Firebrand	R
A	3	Hurloon Battle Hymn	U
A	3	Keldon Flamesage	R
A	3	Squee, Dubious Monarch	R
A	5	Meria's Outrider	C
A	5	Temporal Firestorm	R
A	6	Chaotic Transformation	R
A	8	Molten Monstrosity	C
B	1	Phoenix Chick	U
B	2	Ghitu Amplifier	C
B	2	Sprouting Goblin	U
B	2	Yavimaya Steelcrusher	C
B	5	Hurler Cyclops	U
C	1	Viashino Branchrider	C
C	2	Fires of Victory	U
C	2	Smash to Dust	C
C	3	Balduvian Berserker	U
C	3	Flowstone Kavu	C
C	3	Keldon Strike Team	C
C	4	Coalition Warbrute	C
C	4	Dragon Whelp	U
C	4	In Thrall to the Pit	C
D	1	Flowstone Infusion	C
D	1	Hammerhand	C
D	2	Furious Bellow	C
D	2	Goblin Picker	C
D	2	Thrill of Possibility	C
D	2	Twinferno	U
D	2	Yotia Declares War	U
D	3	Warhost's Frenzy	U
D	5	Jaya's Firenado	C
F	2	Rundvelt Hordemaster	R

GREEN

	cmc		
S	2	Quirion Beastcaller	R
S	5	Defiler of Vigor	R
S	7	Herd Migration	R
A	1	Tail Swipe	U
A	2	Llanowar Loamspeaker	R
A	2	Nishoba Brawler	U
A	3	Llanowar Greenwidow	R
A	3	The Weatherseed Treaty	U
A	5	Linebreaker Baloth	U
A	5	Silverback Elder	M
A	5	Territorial Maro	U
B	1	Gaea's Might	C
B	1	Strength of the Coalition	U
B	2	Floriferous Vinewall	C
B	2	Tear Asunder	U
B	2	Urborg Lhurgoyf	R
B	2	Vineshaper Prodigy	C
B	2	Yavimaya Iconoclast	U
B	3	Threats Undetected	R
B	5	Elfhame Wurm	C
B	7	Mossbeard Ancient	U
C	2	Bite Down	C
C	2	Colossal Growth	C
C	2	Snarespinner	C
C	2	Sunbathing Rootwalla	C
C	3	Deathbloom Gardener	C
C	3	Elvish Hydromancer	U
C	3	Scout the Wilderness	C
C	4	Barkweave Crusher	C
C	4	Magnigoth Sentry	C
D	1	Llanowar Stalker	C
D	3	Bog Badger	C
D	3	Broken Wings	C
D	3	Hexbane Tortoise	C
D	5	Slimefoot's Survey	U
D	7	The World Spell	M
D	8	Yavimaya Sojourner	C
F	2	Leaf-Crowned Visionary	R

MULTICOLOR

	cmc		
A	2	Baird, Argivian Recruiter	U
A	2	Balmor, Battlemage Captain	U
A	2	Elas il-Kor, Sadistic Pilgrim	U
A	2	Raff, Weatherlight Stalwart	U
A	3	Aron, Benalia's Ruin	U
A	3	King Darien XLVIII	R
A	3	Tatyova, Steward of Tides	U
A	4	Ajani, Sleeper Agent	M
A	4	Nael, Avizoa Aeronaut	U
A	4	Nemata, Primeval Warden	R
A	4	Radha, Coalition Warlord	U
A	4	Soul of Windgrace	M
A	5	Rith, Liberated Primeval	M
A	5	Sol'Kanar the Tainted	M
B	3	Lagomos, Hand of Hatred	U
B	3	Queen Allenal of Ruadach	U
B	4	Astor, Bearer of Blades	R
B	4	Ertai Resurrected	R
B	4	Garna, Bloodfist of Keld	U
B	4	Rona, Sheoldred's Faithful	U
B	4	Rulik Mons, Warren Chief	U
B	4	Tori D'Avenant, Fury Rider	U
B	5	Zar Ojanen, Scion of Efrava	U
B	6	Bortuk Bonerattle	U
C	2	Ivy, Gleeful Spellthief	R
C	2	Vohar, Vodalian Desecrator	U
C	3	Rivaz of the Claw	R
C	3	Uurg, Spawn of Turg	U
C	4	Ratadrabik of Urborg	R
C	5	Jodah, the Unifier	M
C	5	Najal, the Storm Runner	U
D	2	Jhoira, Ageless Innovator	R
D	2	Stenn, Paranoid Partisan	R
D	3	Meria, Scholar of Antiquity	R
D	3	Shanna, Purifying Blade	M
D	5	Tura Kennerüd, Skyknight	U
F	3	Zur, Eternal Schemer	M

COLORLESS

	cmc		
A	4	Golden Argosy	R
A	5	Timeless Lotus	M
B	3	Karn's Sylex	M
B	4	Karn, Living Legacy	M
B	5	Jodah's Codex	U
C	1	Inscribed Tablet	U
C	1	Walking Bulwark	U
C	2	Hero's Heirloom	U
C	3	Automatic Librarian	C
D	1	Vanquisher's Axe	C
D	2	Salvaged Manaworker	C
D	2	Weatherlight Compleated	M
D	3	Relic of Legends	U
D	4	Shield-Wall Sentinel	C
D	5	Meteorite	C

-plutôt des filers

LANDS

C	Adarkar Wastes	R
C	Caves of Koilos	R
C	Contaminated Aquifer	C
C	Geothermal Bog	C
C	Haunted Mire	C
C	Idyllic Beachfront	C
C	Karplusan Forest	R
C	Molten Tributary	C
C	Radiant Grove	C
C	Sacred Peaks	C
C	Shivan Reef	R
C	Sulfurous Springs	R
C	Sunlit Marsh	C
C	Tangled Islet	C
C	Wooded Ridgeline	C
C	Yavimaya Coast	R
D	Plaza of Heroes	R
F	Crystal Grotto	C
F	Thran Portal	R

Ranking System:

- **S** **Basically Cheating**: Hands down best bombs in the game. Pick them and play them
- **A** **Exceptional:** First pickable cards that you're always estatic to see and to play! Provides big incentives to go into those colours
- **B** **Above Average:** High pick. Powerful core cards that you're happy to play and pick a few cards into the pack, but not quite first pick
- **C** **Average:** Decent support cards that will help fill out your deck with playables but you don't need to pick them highly and they might even wheel
- **D** **Below Average:** Situational filler cards that you can live without, but are playable as the 22nd or 23rd cards if you're short on playables
- **F** **Unplayable:** Unexciting waste of space that's not worth a card most of the time. Too hard to use effectively and often you'll be better off playing another basic land in this slot instead

Tricks / Instant -speed Spells

1 CMC

2 CMC

Artillery Blast
Instant
Domain — Artillery Blast deals X damage to target tapped creature, where X is 1 plus the number of basic land types among lands you control.
To conserve ammunition, Jhoira modified ancient Thran artillery cannons to fire gouts of pure Shivan lava.
Destroy Evil
Instant
Choose one —
• Destroy target creature with toughness 4 or greater.
• Destroy target enchantment.
Serra's grace most often manifests as a healing touch, but it may also grant a merciful death.
Resolute Reinforcements
Creature — Human Soldier
Flash
When Resolute Reinforcements enters the battlefield, create a 1/1 white Soldier creature token.
Morale rarely survives the sudden appearance of a squad of Sursi skirmishers at an army's flank.
1/1
Take Up the Shield
Instant
Put a +1/+1 counter on target creature. It gains lifelink and indestructible until end of turn. (Damage and effects that say "destroy" don't destroy it.)
"You are all part of my pride. As long as I live, I will protect you."
Ertai's Scorn
Instant
This spell costs 4 less to cast if an opponent cast two or more spells this turn.
Counter target spell.
"You're not so special, Karn. Anything that has been assembled can be disassembled."
Essence Scatter
Instant
Counter target creature spell.
"Phyrexians pollute everything they touch, so the solution is simple: don't let them touch anything."
—Teferi
Impulse
Instant
Look at the top four cards of your library. Put one of them into your hand and the rest on the bottom of your library in any order.
"I've always made snap decisions. I'm just better at making the right ones now that I'm older and wiser."
—Teferi
Joint Exploration
Instant
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Scry 2, then draw a card. If this spell was kicked, you may put a land card from your hand onto the battlefield.
The Tolarians had the maps, but only the Yavimayans knew how to read them.

Negate
Instant
Counter target noncreature spell.
"It's frustrating, isn't it, to be so weak and ineffectual? Don't worry, you'll be compleat soon enough."
—Rona
Protect the Negotiators
Instant
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
If this spell was kicked, create a 1/1 white Soldier creature token.
Counter target spell unless its controller pays 1 for each creature you control.
Silver Scrutiny
Sorcery
You may cast Silver Scrutiny as though it had flash if X is 3 or less.
Draw X cards.
Karn's creation allowed him to monitor events across Dominaria—and everything he saw worried him.
Vodalian Hexcatcher
Creature — Merfolk Wizard
Flash
Other Merfolk you control get +1/+1.
Sacrifice a Merfolk: Counter target noncreature spell unless its controller pays 1.
"You're just one more pollutant to be removed from the sea."
1/1

Battle-Rage Blessing
Instant
Target creature gains deathtouch and indestructible until end of turn. (Damage and effects that say "destroy" don't destroy it.)
"Since when is it cheating to give one side an unfair advantage?"
—Braids
Tribute to Urborg
Instant
Kicker 1 (You may pay an additional 1 as you cast this spell.)
Target creature gets -2/-2 until end of turn. If this spell was kicked, that creature gets an additional -1/-1 until end of turn for each instant and sorcery card in your graveyard.

Fires of Victory
Instant
Kicker 2 (You may pay an additional 2 as you cast this spell.)
If this spell was kicked, draw a card. Fires of Victory deals damage to target creature or planeswalker equal to the number of cards in your hand.
The drums and horns were expected, but the goblin dance was a pleasant surprise.
Furious Bellow
Instant
Target creature gets +3/+0 and gains first strike until end of turn. Scry 1. (Look at the top card of your library. You may put that card on the bottom of your library.)
Minotaurs sometimes pretend to be lost in a battle rage, leading their opponents to underestimate their cleverness.
Lightning Strike
Instant
Lightning Strike deals 3 damage to any target.
Danitha watched in shock as electricity lanced from Jaya's fingertips, obliterating the charging Phyrexians. "What?" said the pyromancer serenely. "I told you I'd learned some new tricks."
Thrill of Possibility
Instant
As an additional cost to cast this spell, discard a card.
Draw two cards.
"Right now, in these first moments of creation, it is simultaneously nothing and everything."

Twinferno
Instant
Choose one —
• When you cast your next instant or sorcery spell this turn, copy that spell. You may choose new targets for the copy.
• Target creature you control gains double strike until end of turn.
"More fire?" Jaya asked.
"More fire," Jodah agreed.

Bite Down
Instant
Target creature you control deals damage equal to its power to target creature or planeswalker you don't control.
"Yavimaya takes care of herself; the kavu are evidence of this. What does your Coalition offer that the forest cannot provide?"
—Jenson Carthalion
Colossal Growth
Instant
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Target creature gets +3/+3 until end of turn. If this spell was kicked, instead that creature gets +4/+4 and gains trample and haste until end of turn.
Tear Asunder
Instant
Kicker 1 (You may pay an additional 1 as you cast this spell.)
Exile target artifact or enchantment. If this spell was kicked, exile target nonland permanent instead.
No one knew why the spiritmongers were so enraged by Phyrexian technology, but it was a stroke of good luck for the Coalition.

3 CMC

Stall for Time
Instant
Kicker 1 (You may pay an additional 1 as you cast this spell.)
Tap up to two target creatures. If this spell was kicked, put a stun counter on each of those creatures. (If a permanent with a stun counter would become untapped, remove one from it instead.)
Draw a card.
034/281 C
DMU • EN
Ryan Alexander Lee
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Cleaving Skyrider
Creature — Human Warrior
Flash
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Flying
When Cleaving Skyrider enters the battlefield, if it was kicked, it deals X damage to any target, where X is the number of attacking creatures.
2/2
012/281 U
DMU • EN
Joshua Raphael
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Join Forces
Instant
Untap up to two target creatures. They each get +2/+2 until end of turn.
"Okay—you take the sixteen ragers and the hulk on the right. I'll take the ten defilers and the plaguelord on the left. Ready?"
—Danitha, to Radha
021/281 U
DMU • EN
Aurore Folny
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Shadow Prophecy
Instant
Domain — Look at the top X cards of your library, where X is the number of basic land types among lands you control. Put up to two of them into your hand and the rest into your graveyard. You lose 2 life.
"Lord Windgrace, grant me wisdom."
105/281 C
DMU • EN
Rovina Cai
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Broken Wings
Instant
Destroy target artifact, enchantment, or creature with flying.
"Serra guides our shots true. Also, I just tuned the cannons."
—Tiana
157/281 C
DMU • EN
Svetlin Velinov
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Hurloon Battle Hymn
Instant
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Hurloon Battle Hymn deals 4 damage to target creature or planeswalker. If this spell was kicked, you gain 4 life.
The magical echoes of the Hurloon mountain range greatly increase the potency of spells based on song or speech.
131/281 U
DMU • EN
Dominik Mayer
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Warhost's Frenzy
Instant
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Creatures you control get +2/+0 until end of turn. If this spell was kicked, whenever a creature you control dies this turn, draw a card.
Keldons may be outnumbered, but they are never outmatched.
151/281 U
DMU • EN
Igor Grechanyi
™ & © 2022 Wizards of the Coast

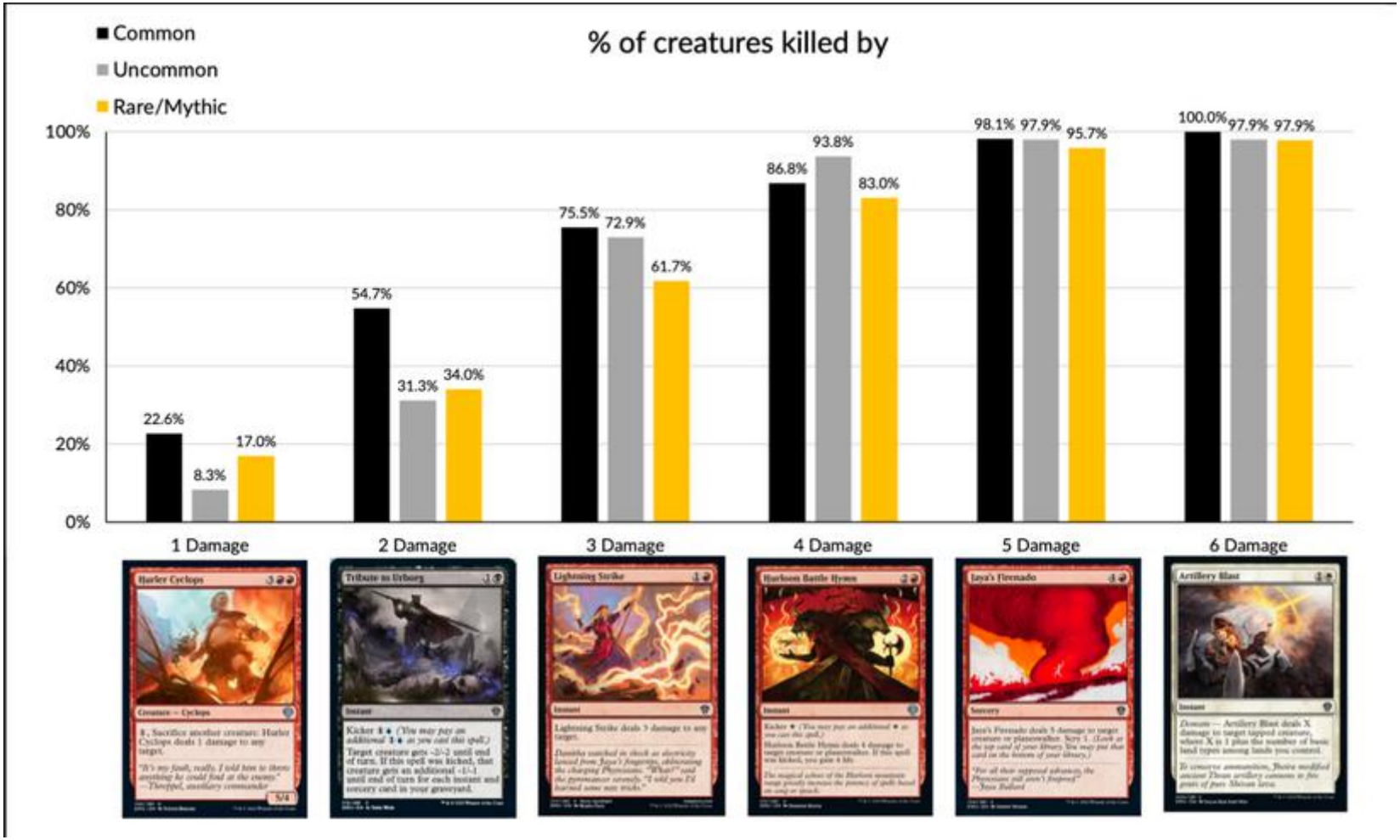
4 CMC

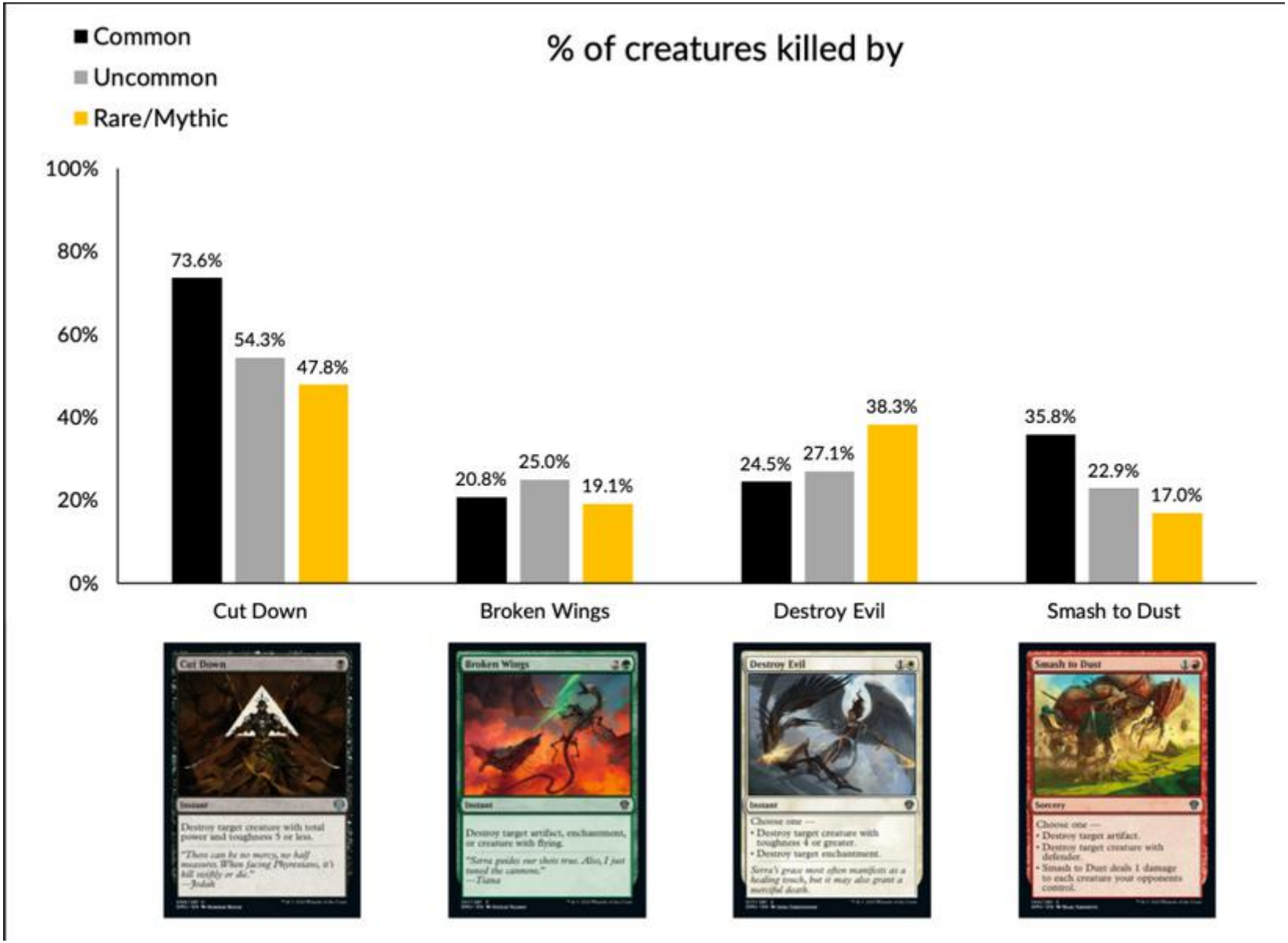
Heroic Charge
Instant
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Creatures you control get +2/+1 until end of turn. If this spell was kicked, those creatures also gain trample until end of turn.
"For Keld! For Benalia! For Dominaria!"

Prayer of Binding
Enchantment
Flash
When Prayer of Binding enters the battlefield, exile up to one target nonland permanent an opponent controls until Prayer of Binding leaves the battlefield. You gain 2 life.
When a Phyrexian agent cannot be killed, they must be contained.

Extinguish the Light
Instant
Destroy target creature or planeswalker. If its mana value was 3 or less, you gain 3 life.
Jaya did not want to die, but of all the things to die for, Dominaria felt right.

Ertai Resurrected
Legendary Creature — Phyrexian Human Wizard
Flash
When Ertai Resurrected enters the battlefield, choose up to one —
• Counter target spell, activated ability, or triggered ability. Its controller draws a card.
• Destroy another target creature or planeswalker. Its controller draws a card.
3/2


% of creatures killed by
Common
Uncommon
Rare/Mythic
100%
80%
60%
40%
20%
0%
22.6%
8.3%
17.0%
54.7%
31.3%
34.0%
75.5%
72.9%
61.7%
86.8%
93.8%
83.0%
98.1%
97.9%
95.7%
100.0%
97.9%
97.9%
1 Damage
2 Damage
3 Damage
4 Damage
5 Damage
6 Damage


% of creatures killed by
Common
Uncommon
Rare/Mythic
100%
80%
60%
40%
20%
0%
73.6%
54.3%
47.8%
20.8%
25.0%
19.1%
24.5%
27.1%
38.3%
35.8%
22.9%
17.0%
Cut Down
Broken Wings
Destroy Evil
Smash to Dust

Généralités

- Fête les 30 ans de MTG
- Retour sur le plan central du Multivers

- Une carte légendaire par booster
  - Retour des personnages iconiques du plan

- Retour des Painlands (couleurs alliées)

- Ajani s'est fait corrompre... retour du mana (hybride) Phyrexian (« Parachevé ») ...
  - Hybride = mana coloré ou 2 PV

- … et sur son Ulti des marqueurs « Poison »

- 5 thèmes
  - Go-wide (W)
  - Spells (U)
  - Death (B) avec Graveyard / Sacrifice
  - Aggro (R)
  - Ramp (G)

  - Les combinaisons bicolores sont une association de deux thèmes
  - Avoir une couleur principale ++
    - >> Bicolore + Splash >> 4C (base G obligatoire)

- Beaucoup de communes fortes + unco
    - Moins de rares/bombes imbuttables (gérables mieux)

- Beaucoup de cartes colorées (85) + base de mana excellente
    - Deck bicolores avec 1 couleur dominante
    - Ou privilégier les fixeurs
        - Notamment les bilands communs

- Tous les archétypes sont base mono/bi-colores avec des splashs pour les kicks ou renforcer « Domain »

- Le format semble à première vue moyennement lent à lent

- Les bons drops 2 sont assez rares
  - Uncos +++
  - Cela rend la stabilité et la fréquence des decksaggro plus rare que les extensions précédentes
  - Plutôt un format tempo donc semi-lent

Les personnages iconiques

L'Homme-corbeau
Créature légendaire : humain et sorcier
Au début de chaque étape de fin, si un joueur s'est défaussé d'une carte ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 noire Oiseau avec le vol et « Cette créature ne peut pas bloquer. »
3, : Chaque adversaire se défausse d'une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
2/1
103/281 R
DMU • FR
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Jaya, négociatrice ardente
Planeswalker légendaire : Jaya
+1 : Créez un jeton de créature 1/1 rouge Moine avec la prouesse.
−1 : Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez l'une d'elles. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.
−2 : Choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. À chaque fois que vous attaquez ce tour-ci, Jaya, négociatrice ardente inflige un nombre de blessures égal au nombre de créatures attaquantes à cette créature.
−8 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel rouge, copiez-le deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. »
4
155/281 M
DMU • FR
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Karn, Living Legacy
Legendary Planeswalker — Karn
+1 : Create a tapped Powerstone token. (It's an artifact with ": Add . This mana can't be spent to cast a nonartifact spell.")
−1 : Pay any amount of mana. Look at that many cards from the top of your library, then put one of those cards into your hand and the rest on the bottom of your library in a random order.
−7 : You get an emblem with "Tap an untapped artifact you control: This emblem deals 1 damage to any target."
4
001/281 M
DMU • EN
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Jodah, l'Unificateur
Créature légendaire : humain et sorcier
Les créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +X/+X, X étant le nombre de créatures légendaires que vous contrôlez.
À chaque fois que vous lancez un sort légendaire depuis votre main, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain légendaire avec une valeur de mana inférieure. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
5/5
203/281 M
DMU • FR
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Radha, seigneur de guerre de la Coalition
Créature légendaire : elfe et guerrier
Domaine — À chaque fois que Radha, seigneur de guerre de la Coalition devient engagée, une autre créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.
« Assez d'échauffement. Je vais te faire la peau, Sheoldred ! »
3/3
211/281 U
DMU • FR
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Rona, fidèle de Sheoldred
Créature légendaire : humain et sorcier
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, chaque adversaire perd 1 point de vie.
Vous pouvez lancer Rona, fidèle de Sheoldred depuis votre cimetière en vous défaussant de deux cartes en plus de payer ses autres coûts.
« Considère-toi chanceux. Tout le monde ne reçoit pas le don du parachèvement. »
3/4
216/281 U
DMU • FR
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Shanna, lame purificatrice
Créature légendaire : humain et guerrier
Lien de vie
Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer X. Si vous faites ainsi, piochez X cartes. X ne peut pas être supérieur au nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.
Shanna avait entendu la légende de Sissay toute sa vie. À présent, il était temps de forger la sienne.
3/3
218/281 M
DMU • FR
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Tatyova, intendante des marées
Créature légendaire : ondin et druide
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont le vol.
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains, jusqu'à un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 3/3 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.
3/3
222/281 U
DMU • FR
™ & © 2022 Wizards of the Coast

L'Aquilon parachevé
2
Artefact légendaire : véhicule
Vol
Tant que l'Aquilon parachevé a au moins quatre marqueurs « phyrésie » sur lui, c'est une créature Phyrexian en plus de ses autres types.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « phyrésie » sur L'Aquilon parachevé. Puis piochez une carte s'il a au moins sept marqueurs « phyrésie » sur lui. Si ce n'est pas le cas, regard 1.
5/5
242/281 M
DMU • FR
Adam Paquette
™ & © 2022 Wizards of the Coast

Les mécaniques

Kick

- Capacité activité rendant le sort plus cher mais plus fort
- Capacité pour decks à thème
- Jouable tôt sans kick ou plus tard avec kick pour effet bonus
- Quelques cartes multi-kick
- Capacité optionnelle

Domain

- Effet dépend du nombre de types de Basic Lands sur le battlefield en ETB
- Met en avant les bilands / decks colorés
- Nécessite des pay-off donc sera plutôt un sous-thème
- Base G ++

Defilers

- Un créature rare par couleur
- Réduction du CCM via des PV (équivalent mana phyrexian) pour les sorts de la couleur

Enrôlement

- Boost lorsqu'une bête attaque et une autre n'attaque pas (addition des forces)
- Plutôt orienté WR
- Rend « Haste » important car malus d'activation = mal d'invocation
- Permet de passer les boards stagnant, d'utiliser les Walls avec des points d'attaque / d'utiliser les créatures pacifiées / de déclencher des effets sur des bêtes tapées

Lecture rapide (sagas)

- Les sagas (enchantements) reviennent mais on peut choisir le chapitre de départ

- Pas de retour en arrière possible

- Permet si on est pas pressé de faire les chapitres dans l'ordre

Stun Counters

- Marqueurs qui permettent d'empêcher pendant un tour de detap une créature adverse
  - = Freeze
  - Plutôt orienté U

Les couleurs

Vert = Lands

- Couleur des thons
- Peu de removals (en viables un commun et un unco)
    - Donc plutôt utiliser tricks

- Couleur du splash (via « Domain »)
    - Donc du 4/5 C Green-Soup decks

- Couleur préférentielle du Scellé si possible pour splash les bombes

Meilleures communes

Peut aller jusqu'à 7/7 !

Meilleures uncos

Bleu = Spells

- Beaucoup de bon stuff
- Beaucoup de tricks pour faire du 2 pour 1

- Peu de bons early
- Peu de removals solides

- Beaucoup de bonnes communes
- Meilleure couleur du format

Meilleures communes

UR ++

-on peut en jouer plus que 2 surtout en decks control

Meilleures uncos

Rouge = Aggro

- Bonne couleur de soutien
- Bon pay-offs pour UR
- Beaucoup de removals pas chers
    - Utiles notamment à RW pour finir
- Beaucoup de bombes
- But = avoir de grosses bêtes

...

- Mais couleur la moins sexy du format

Meilleures communes

Meilleures uncos

Noir = Death

- Deux sous-familles =
    - 1) remplir son cimetière
    - 2) sacrifice / value
- Couleur puissante de par ses removals

- Une bonne créature commune qui se détache du lot
- Value (2 pour1) +++

- Deuxième meilleure couleur du format

Meilleures communes

Meilleure commune de scellé

Plusieurs fois par tour (y compris lui-même)

Meilleures uncos

Blanc = Go-Wide

- Beaucoup de bonnes cartes
- Possède l'unco-mythique du set
- Un bon removal commun
- Pas mal de bons anges avec le vol

- Les créatures restent malgré tout assez moyenne indépendamment mais synergiques
- À plutôt utiliser efficacement en défense que en aggro

Meilleures communes

Meilleures uncos

-Unco-Mythic du set

Les sous-estimées

-beaucoup de sorts à 1 kickables

… et l'archétype « Defender » en général

-beaucoup de bombes sont des créatures

-très bon dans une méta 4C+ Domain

Les sur-estimées

Trap ?

Chaotic Transformation
Sorcery
Exile up to one target artifact, up to one target creature, up to one target enchantment, up to one target planeswalker, and/or up to one target land. For each permanent exiled this way, its controller reveals cards from the top of their library until they reveal a card that shares a card type with it, puts that card onto the battlefield, then shuffles.

Timeless Lotus
Legendary Artifact
Timeless Lotus enters the battlefield tapped.
: Add .
Urza exploited nature to power his war machines; in time, nature exploited his war machines to renew itself.

Urza Assembles the Titans
Read ahead (Choose a chapter and start with that many lore counters. Add one after your draw step. Skipped chapters don't trigger. Sacrifice after III.)
I Scry 4, then you may reveal the top card of your library. If a planeswalker card is revealed this way, put it into your hand.
II You may put a planeswalker card with mana value 6 or less from your hand onto the battlefield.
III You may activate the loyalty abilities of planeswalkers you control twice this turn rather than only once.
Enchantment — Saga

Portale Thran
Terra — Cancello
Il Portale Thran entra nel campo di battaglia TAPpato a meno che tu non controlli al massimo altre due terre.
Mentre il Portale Thran entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di terra base.
Il Portale Thran ha il tipo scelto in aggiunta ai suoi altri tipi.
Le abilità di mana del Portale Thran costano 1 punto vita addizionale per essere attivate.

Samite Herbalist
Creature — Human Cleric
Whenever Samite Herbalist becomes tapped, you gain 1 life and scry 1. (Look at the top card of your library. You may put that card on the bottom of your library.)
"Spiritual wholeness is not something you can give to yourself: it is attained only through the divine blessing of healing another."
2/1

Founding the Third Path
Read ahead (Choose a chapter and start with that many lore counters. Add one after your draw step. Skipped chapters don't trigger. Sacrifice after III.)
I You may cast an instant or sorcery spell with mana value 1 or 2 from your hand without paying its mana cost.
II Target player mills four cards.
III Exile target instant or sorcery card from your graveyard. Copy it. You may cast the copy.
Enchantment — Saga

Dragon Whelp
Creature — Dragon
Flying
: Dragon Whelp gets +1/+0 until end of turn. If this ability has been activated four or more times this turn, sacrifice Dragon Whelp at the beginning of the next end step.
2/3

Les fixeurs

+++ pour decks « Domain » et base G

Mythic Uncommons

top uncos
40/40 cartes
Missionnaire phyrexiane
Aumônier aile cage
0/3
Force de la coalition
Éphémère
Feux de victoire
Gobelin bourgeonnant
Raff, vaillant de l'Aquilon
1/3
3/3
Micromancienne
Enjambeur poing-de-gel
4/4
Mare territorial
Bortuk Ouvrécelle
4/4

Beaucoup de bombes sont des créatures

==> rend « Essence Scatter » / removals plus fort

Les archétypes de draft

UR Spells (+ aggro?)

- Archétype semblant être plus efficace quand plutôt agressif avec des early drops
    - Via le R
- Pseudo « Prowess »
- Beaucoup plus pro-actif que UB
- Aggro + Tempo + Combo

+ control

+ aggro-tempo

1
1
2
2
1
1
1
2
2
2
1
2
2
1
1
2
8
7
1

UW Spells (+ go-wide?)

- Mix entre une stratégie Spells et une stratégie go-wide
    - Plutôt qu'une stratégie control

- Vol / Go-wide

  +

  tempo (// gros cul, spells)

- Pump spells

+ control

+ go-wide

Clockwork Drawbridge
Benalish Faithbonder
Samite Herbalist
Knight of Dawn's Light
Gall, Weatherlight Stalwart
Searing Drake
Author Channeler
Griffin Protector
Talar Lookout
Chain Renewal, Weatherlight
Chum Up
Timely Interference
Exorcise Scatter
Imperiv Momentum
Tolarian Grower
Citizen's Arrest
Power of Binding
Island
Plains
Mirlo Breakfast

UB Spells / Instants & Flash Control

- Lien avec le cimetière pour de la récursivité de sorts
- Archétype de l'intéraction pure
- Plutôt control et grind ++

- Accède aux excellents removals du B + CA du U
- Son succès va dépendre de la rapidité du format (lent = fort)

UG Ramp & Spells (kick)

- On rampe, on joue des cartes à haut CCM (thons / spells / sorts kickés)

- On tempo en attendant
- Domain ++
    - G donc splashs possibles
    - Full Domain +++

- Temporiser via lifegain du bounce, et les 1/3

GW Go-wide & Domain

- Stratégie agressive avec des boosts notamment via « Domain »
    - Et pas / peu ramp
    - Tricks ++

- (-) = Sensible aux removals
- (+) = snowball
- Idem RW mais plutôt centré sur le renfort de board
    - Pump spells

2
1
1
1
2
1
1
1
1
2
2
1
2
2
2
8
8
1

RW Aggro & Go-wide

- Petits CCM
- Tricks de combat ++
    - +/- removals (peu)
- Capacité « Enlist » prend toute son ampleur
- Idem GW mais plutôt centré sur les dégâts
    - Pump spells

Yorimasa Swordsmaster
2
Goblin Picker
1
Knight of Dawn's Light
1
1
Golden Strike Team
2
Arjvian Cavalier
2
Archangel of Wrath
1
Tori D'Avenant, Fury Rider
1
Arjvian Phalanx
2
Firestorm Infusion
1
Lightning Strike
2
Furious Drifter
1
Harbour Battle Hymn
1
Heroic Charge
2
Captain's Call
2
Citizen's Arrest
1
Mountain
8
Plains
8
Sacred Peaks
1

RG Aggro & Domain

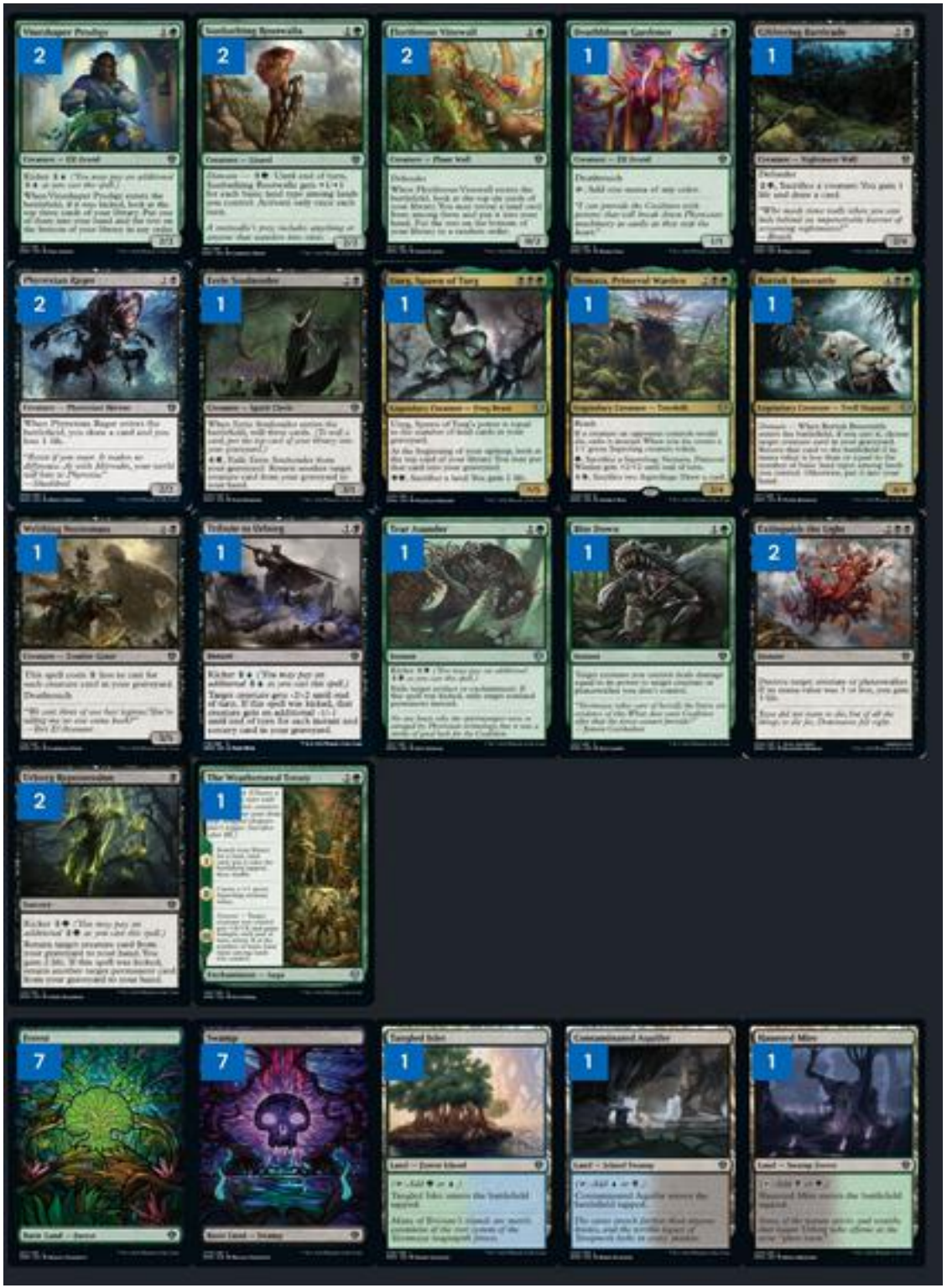
- Petits et moyens CCM
- Tricks de combat ++
- Removals du R + gros steacks du G
    - Couleurs très complémentaires

- Aggro-ramp ? Plutôt aggro-stompy
- Bon grinder à 4C+ Domain
- Petite part « Domain » = ok

Vitalizing Roundwalker
Terminaya Seekwarden
Terminaya Scouts
Goblin Picker
Sunbathing Roundwalk
Bog Badger
Kalidon Strike Team
Flowstone Karn
Coalition Warbeast
Magnigoth Sentry
Kadin, Coalition Warlord
Kalli Moss, Warren Chief
Strike of Vigor
Strength of the Coalition
Unleashing Strike
Colossal Growth
Furious Strike
Forest
Mountain
Radiant Grove
Wooded Ridgeline
Sacred Peaks

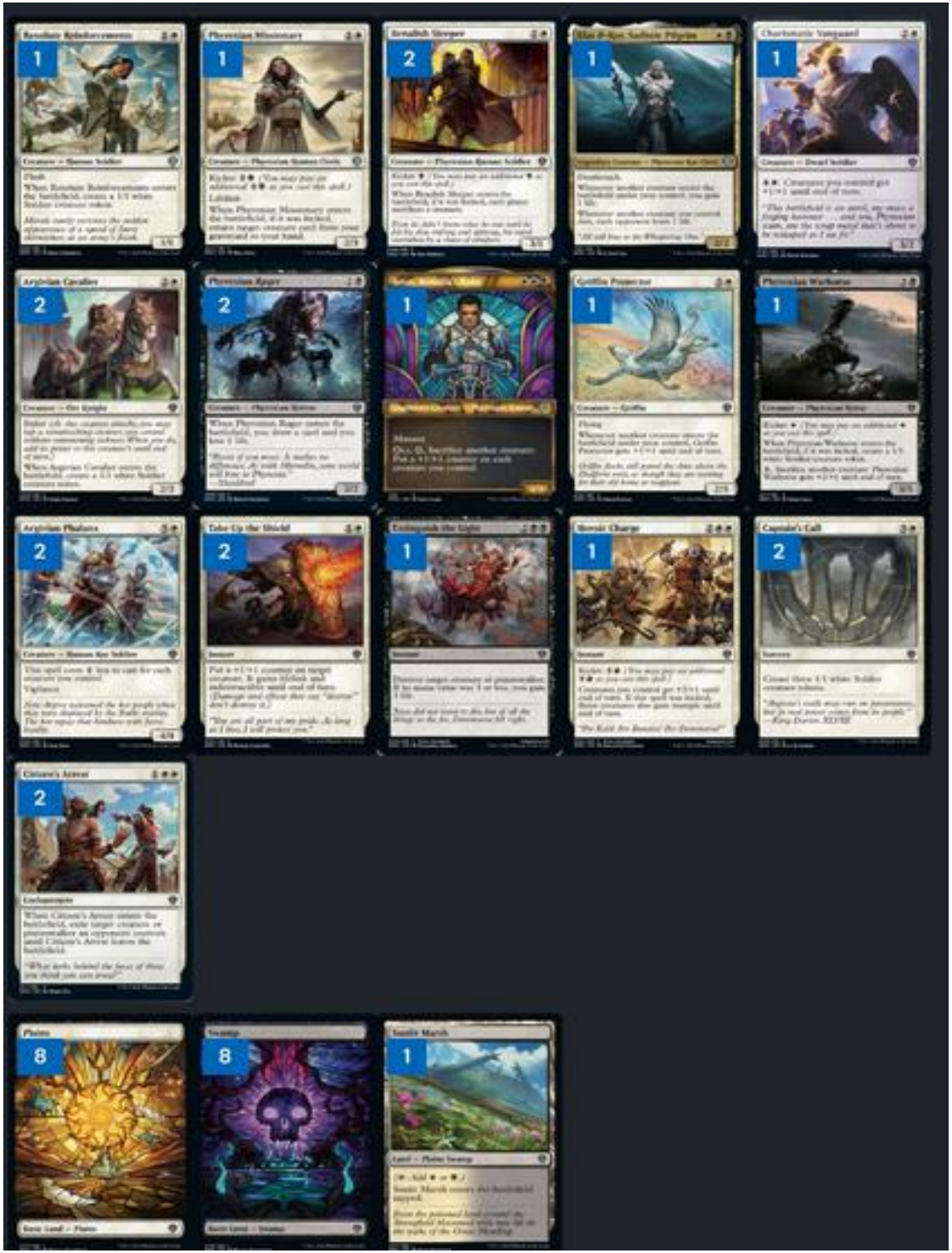
GB Graveyard & Lands

- Deck midrange avec des combats / trades puis récursivité
- Thématique reanimator en late game
    - Récursivité et donc **grind**
- Recyclage de terrains et de créature
- Lent mais dûr à épuiser
- Petit part « Domain » donc jouer Sultaï = ok
- Tempo via 1/3 et removal 2BB



BW Go-wide & Sacrifice / Aristocrat

- Répartition horizontale
  - Tokens ?
- Bons pay-offs avec des capacités de drain
- Peu rare-dépendant
- Uncos ++


1
1
2
1
1
2
2
1
1
1
2
2
1
1
2
2
8
8
1

RB Aggro (& Sacrifice?)

- On agresse l'adversaire en early puis on sacrifie nos petits CCM pour avoir des effets forts / passer les derniers points

- Bons pay-offs pour sacrifier

- (-) sacrifier son board est toujours risqué

- Plutôt pro-actif niveau sacrifice que BW

2
2
1
2
1
2
1
1
1
1
1
1
1
2
1
8
8
1

Archétype caché 1 = Defenders ?

- Dépend de pas mal d'uncos
- Total de 9 cartes
- Peut supporter deux drafteurs à la table
- Esper / Bant = ++

=

?

Ne pas forcer = y penser si on croise cette unco

Archétype caché 2 = 4/5c Goodstuff ?

- Cartes-clefs = les fixeurs à bas CCM et les bilands communs
- Permet de jouer toutes ses bombes colorées
- Cartes faisant du 2 pour 1 + removals + tricks
- Bilands communs ++
- Domain ++
- Tempo via 1/3 / lifegain ++

Deck de Draft

40/40 cartes

- Intervention providentielle
- Vortex de Rona
- Repossession d'Urborg x2

Rituel

Kick 1
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Vous gagnez 2 points de vie. Si ce sort a été kické, renvoyez une autre carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Cristi Balanescu

- Dispersion d'essence x6
- Mystique battaile
- Notion obsédante
- Hommage à Urborg
- Frisson de probabilité

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

David Auden Nash

- Espionnage phyrexian
- Geyser tolarian x2
- Mur de l'académie
- Hymne de bataille du Hurloon

Éphémère

Kick
L'Hymne de bataille du Hurloon inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si ce sort a été kické, vous gagnez 4 points de vie.

Dominik Mayer

- Vigie de Talas
- Jaya, négociatrice ardente

Emblème – Jaya

+1 : Créez un jeton de créature 1/1 rouge Moine avec la « prouesse ».

−1 : Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez l'une d'elles. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

−2 : Choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. À chaque fois que vous attaquez ce tour-ci, Jaya, négociatrice ardente inflige un nombre de blessures égal au nombre de créatures attaquantes à cette créature.

−8 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, jouez

Marta Nael

4

- Tura Kennerüd, chevalière céleste

Créature légendaire – humain et chevalier

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

3/3

Donato Giancola

- Séjourneur de la Yavimaya 7

Créature – sylvin

Domaine — Ce sort coûte 1 de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

4/6

Brian Valeza

- plaine
- île x5
- montagne x4
- forêt
- Marécage baigné de soleil
- Aquifère contaminé x2
- Chenal en fusion
- Crêtes boisées
- Îlot enchevêtré

Terrain – forêt et île

L'Îlot enchevêtré arrive sur le champ de bataille engagé.
: Ajoutez .
: Ajoutez .

Randy Gallegos

The Pépiiiiiite (by Gaffeur) ou comment tuer à distance
ET jouer avec des cartes jamais pick

Scellé
–
Les différences d'avec le Draft

- Mettre de côté dans un premier temps les fixeurs pour voir combien de couleurs seraient jouables !

- En même temps regarder les rares et les uncos

- Règles du splash = 3 sources pour 1 splash, 4 pour 2, 5 pour 3
    - Les sorts avec 2 off-colors sont difficiles à jouer

- Jouer des tap-lands même avec une seule couleur des deux jouées permettra d'activer un petit kick multicolore de temps en temps / jouer une bombe +/- colorée / activer « Domain »

- **Tous les archétypes sont base mono/bi-colores avec des splashs pour les kicks ou renforcer « Domain »**

Les combos

Runic Shot
Sorcery
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Destroy target tapped creature. If this spell was kicked, scry 2.
"Target acquired."

In Thrall to the Pit
Sorcery
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Gain control of target creature until end of turn. Untap that creature. It gains haste until end of turn. If this spell was kicked, sacrifice that creature at the beginning of the next end step.
Bone Splinters
Sorcery
As an additional cost to cast this spell, sacrifice a creature.
Destroy target creature.
"Steel may be more durable, but nothing channels the spite of the unjustly dead like bone."
—Braids
Clockwork Drawbridge
Artifact Creature — Wall
Defender
, : Tap target creature.
Argivia's clockwork fortifications are the stuff of legend, reminding all on Dominaria that ingenuity has saved them before and can do so again.
0/3
Artillery Blast
Instant
Domain — Artillery Blast deals X damage to target tapped creature, where X is 1 plus the number of basic land types among lands you control.
To conserve ammunition, Jhoira modified ancient Thran artillery cannons to fire goats of pure Shivan lava.
Captain's Call
Sorcery
Create three 1/1 white Soldier creature tokens.
"Argivia's walls may run on powerstones, but its real power comes from its people."
—King Darien XLVIII
Heroic Charge
Instant
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Creatures you control get +2/+1 until end of turn. If this spell was kicked, those creatures also gain trample until end of turn.
"For Keld! For Bonalia! For Dominaria!"
Coalition Warbrute
Creature — Minotaur Berserker
Enlist (As this creature attacks, you may tap a nonattacking creature you control without summoning sickness. When you do, add its power to this creature's until end of turn.)
Trample
Anger is his greatest weapon, and he sharpens it daily.
3/4
Twinferno
Instant
Choose one —
• When you cast your next instant or sorcery spell this turn, copy that spell. You may choose new targets for the copy.
• Target creature you control gains double strike until end of turn.
"More fire!" Jaya ordered.
"More fire," Jodah agreed.

Runic Shot
Sorcery
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Destroy target tapped creature. If this spell was kicked, scry 2.
"Target acquired."

In Thrall to the Pit
Sorcery
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Gain control of target creature until end of turn. Untap that creature. It gains haste until end of turn. If this spell was kicked, sacrifice that creature at the beginning of the next end step.
Bone Splinters
Sorcery
As an additional cost to cast this spell, sacrifice a creature.
Destroy target creature.
"Steel may be more durable, but nothing channels the spite of the unjustly dead like bone."
—Braids
Clockwork Drawbridge
Artifact Creature — Wall
Defender
, : Tap target creature.
Argivia's clockwork fortifications are the stuff of legend, reminding all on Dominaria that ingenuity has saved them before and can do so again.
0/3
Artillery Blast
Instant
Domain — Artillery Blast deals X damage to target tapped creature, where X is 1 plus the number of basic land types among lands you control.
To conserve ammunition, Jhoira modified ancient Thran artillery cannons to fire goats of pure Shivan lava.
Captain's Call
Sorcery
Create three 1/1 white Soldier creature tokens.
"Argivia's walls may run on powerstones, but its real power comes from its people."
—King Darien XLVIII
Heroic Charge
Instant
Kicker (You may pay an additional as you cast this spell.)
Creatures you control get +2/+1 until end of turn. If this spell was kicked, those creatures also gain trample until end of turn.
"For Keld! For Bonalia! For Dominaria!"
Coalition Warbrute
Creature — Minotaur Berserker
Enlist (As this creature attacks, you may tap a nonattacking creature you control without summoning sickness. When you do, add its power to this creature's until end of turn.)
Trample
Anger is his greatest weapon, and he sharpens it daily.
3/4
Twinferno
Instant
Choose one —
• When you cast your next instant or sorcery spell this turn, copy that spell. You may choose new targets for the copy.
• Target creature you control gains double strike until end of turn.
"More fire!" Jaya ordered.
"More fire," Jodah agreed.

ou

+ « Enlist » créature
=
pas besoin d'attaquer

+ créature ayant Enlist

Baird, Argivian Recruiter
Legendary Creature — Human Soldier
At the beginning of your end step, if you control a creature with power greater than its base power, create a 1/1 white Soldier creature token.
2/2
Flowstone Kavu
Creature — Kavu
Menace (This creature can't be blocked except by two or more creatures.)
: Flowstone Kavu gets +1/-1 until end of turn.
The kavu adjusted easily to the Rathi overlay, incorporating the invasive flowstone into their own adaptable forms.
2/3

Lagomos, Hand of Hatred
Legendary Creature — Human Shaman
At the beginning of combat on your turn, create a 2/1 red Elemental creature token with trample and haste. Sacrifice it at the beginning of the next end step.
: Search your library for a card, put it into your hand, then shuffle. Activate only if five or more creatures died this turn.
1/3
Gibbering Barricade
Creature — Nightmare Wall
Defender
, Sacrifice a creature: You gain 1 life and draw a card.
"Who needs stone walls when you can hide behind an impenetrable barrier of screaming nightmares?" —Braids
2/4

Golden Argosy
Legendary Artifact — Vehicle
Whenever Golden Argosy attacks, exile each creature that crewed it this turn. Return them to the battlefield tapped under their owner's control at the beginning of the next end step.
Crew 1 (Tap any number of creatures you control with total power 1 or more: This Vehicle becomes an artifact creature until end of turn.)
3/6
Drag to the Bottom
Sorcery
Domain — Each creature gets -X/-X until end of turn, where X is 1 plus the number of basic land types among lands you control.
Windgrace's gladehunters hibernate in the quagmires of Urborg until the scent of Phyrexian technology awakens their hunger.

Griffin Protector
Creature — Griffin
Flying
Whenever another creature enters the battlefield under your control, Griffin Protector gets +1/+1 until end of turn.
Griffin flocks still patrol the skies above the Zhalfirin void, as though they are waiting for their old home to reappear.
2/3
Captain's Call
Sorcery
Create three 1/1 white Soldier creature tokens.
"Argivia's walls may run on powerstones, but its real power comes from its people." —King Darien XLVIII

Conclusions générales

- Les bilands communs permettent une base de mana suffisamment flexible pour pouvoir jouer des splashs dans tous les sens et activer facilement « Domain »

- Format lent à première vue rendant « Domain » / Control / Walls = viables ++

- Les bases défensives / Domain restent supérieures aux aggro ; une bonne réponse = UR tempo

Mes performances / Couleurs préférées

Références / Bibliographie

- Masterclass Limité / Contre-draft
  - https://www.youtube.com/c/MagicCestChic/
- Eliott Dragon
  - https://www.youtube.com/c/EliottDragon/
- Henip
  - https://www.youtube.com/c/Henip/
- NicolaiBolas
  - https://www.youtube.com/c/NicolaiBolas/
- 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/
- Perf' Limité
  - https://discord.com/channels/668478387123388426/
- 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/
- Deathsie Tier Lists
  - https://twitter.com/Deathsie?s=20&t=5vitTBxH0mFvI4

By Plavix

https://twitter.com/SevinFlorian