

# Metaweekly

Eccoci al nostro terzo appuntamento con la nostra rubrica dedicata a Magic the Gathering. Per questa settimana abbiamo deciso di proporvi un mazzo che ha ottenuto ottimi risultati agli ultimi mondiali di Magic, pilotato dall'israeliano Uri Peleg e da allora, anche grazie all'aggiunta di Aurora si è confermato uno dei tier1 del formato.

E' un mazzo che tocca varie tipologie, presentando aspetti sia di control che di aggro, caliamo creature e distruggiamo quelle dell'avversario per poter poi attaccare con tutta tranquillità.

Quella che vi presento è una lista che ritengo tra le migliori

2 <a href="#">Forest</a>	2 <a href="#">Llanowar Elves</a>	2 <a href="#">Shriekmaw</a>
3 <a href="#">Gilt-Leaf Palace</a>	1 <a href="#">Shriekmaw</a>	2 <a href="#">Wispmare</a>
4 <a href="#">Horizon Canopy</a>	4 <a href="#">Tarmogoyf</a>	1 <a href="#">Terror</a>
2 <a href="#">Llanowar Wastes</a>	4 <a href="#">Birds of Paradise</a>	1 <a href="#">Mind Shatter</a>
4 <a href="#">Murmuring Bosk</a>	4 <a href="#">Nameless Inversion</a>	3 <a href="#">Mwonvuli Acid-Moss</a>
1 <a href="#">Pendelhaven</a>	2 <a href="#">Primal Command</a>	1 <a href="#">Primal Command</a>
3 <a href="#">Swamp</a>	4 <a href="#">Profane Command</a>	2 <a href="#">Oblivion Ring</a>
4 <a href="#">Treetop Village</a>	4 <a href="#">Thoughtseize</a>	
1 <a href="#">Urborg, Tomb of Yawgmoth</a>	4 <a href="#">Bitterblossom</a>	
3 <a href="#">Garruk Wildspeaker</a>	<b>Sideboard:</b>	
4 <a href="#">Doran, the Siege Tower</a>	3 <a href="#">Cloudthresher</a>	

Il mazzo prende nome dalla creatura leggendaria attorno alla quale è stato settato l'intero mazzo, *Doran, la Torre d'Assedio* (meglio conosciuto come **Doran**), calare un 5/5 di secondo non è cosa da tutti e spesso la maggior parte dei mazzi non riescono a riprendersi da una partenza così fulminea.

Ora analizzeremo la mana base:

essendo un tricolor è forzato a giocare diversi tipi di multi che possono dare accesso ai tre colori necessari, Aurora ci viene incontro regalandoci *Murmuring Bosk* che è veramente formidabile.

**Gilt-Leaf Palace:** all'interno di questo mazzo sono decisamente migliori rispetto alle dual che ravnicia si è portata via, questo grazie ai nostri Elfi di Llanowar ma soprattutto ai nostri istantanei tribali che portano a sette le nostre carte "elfiche". Essenziali.

**Pendelhaven:** gonfiano i nostri elfi trasformandoli in ottimi 2/3.



**Treetop Village:** se c'è verde, c'è Treetop, se non abbiamo nulla da calare li animiamo e picchiamo. Da non sottovalutare il travolgere.

**Urborg:** aiuta la ricerca del mana nero, utile anche per il Profane Command.

**Horizon Canopy:** funge da pain e in qualsiasi momento ci fa pescare alla ricerca di qualche soluzione.

**Murmuring Bosk:** come già citato in precedenza ottima, rivelo Doran la calo stappata, gioco bop e il turno dopo entra il tronco.

Passiamo alle creature:

**Uccelli del Paradiso:** il miglior drop a uno che possiamo sperare di calare, nella speranza venga seguito dal nostro amico silvantropo.

**Doran the Siege Tower:** passiamo oltre?

**Elfi di Llanowar:** non saranno proprio Bop, ma accelerano comunque, ottimo rivelarli per Gilt-Leaf Palace e castarli subito.

**Shriekmaw:** removal che mena, e se davanti non si trova un'artefatto o una cratura nera, può veramente dare una mano alla nostra race. Sbagliata la sua abilità apparire che già di secondo leva le minacce.

**Tarmogoyf:** non ha bisogno di presentazioni, se proprio vogliamo aggiungerne una, bè con Doran fa un danno in più.

Altre magie:

**Nameless Inversion:** ottima rimozione, ma vi svelerò un segreto che forse non a tutti è chiaro, se abbiamo un Tarmogoyf dalla nostra che è 2/3, giocateci sopra il Nameless e state certi che non morirà! Perché? Per il semplice motivo che l'Inversion andrà prima nel cimitero dando così il +1/+1 al nostro "prezzemolino" diventando un 3/4, poi si risolverà la spell trasformandolo in un ricco 6/1. Fighissimo!

**Profane Command:** una sola parola, finisher. Ci da la possibilità di scegliere come uccidere l'opponent, veramente bella.



**Primal Command:** questa carta sta prendendo sempre più piede nei mazzi del T2, ci fa respirare regalandoci 7 gustosi life e inoltre o rallenta l'avversario o ci funge da Liliana Vess tutoreggiando l'occorrente. Inoltre contro Reveillark e Mannequin è utilissima la scelta di far rimescolare il cimitero nel mazzo.

**Thoughtseize:** se questa carta si gioca in T1 ci sarà un perché no? Far scartare una minaccia per due vite, fidatevi è un affare, ci informa sulla mano dell'avversario dandoci il via libera nelle nostre giocate.

Planeswalker:

**Garruk Wildspeaker:** ne abbiamo parlato la scorsa settimana, se lo caliamo portiamo il match dalla nostra parte quasi al 100%, ribadisco a parere mio la Wizard ha creato un mostro. Si può fare!!!

Incantesimi

**Bitterblossom:** la carta che a parer mio finirà per dominare il formato e andrà messa in tutti i mazzi che giocano nero senza la necessità di dover fare altri spiritelli. Cerca di far girare il match-up contro faeries un po' più dalla nostra. 1 life per un bloccante ogni turno è ben speso sicuramente.

Sideboard:

**Cloudfresher:** 7/7 alla velocità di un lampo ci fa piacere no? Da sidare-in nel mirror-match e contro chi siete sicuri possa mettervela davanti. Se la giochi te la gioco pure io!

**Wispmare:** se lui fa di secondo Bitterblossom noi lo leviamo il turno dopo senza pensarci dopo, indispensabile in un formato dove le fatine sono sempre più presenti.

**Oblivion Ring:** lui fa Garruk passo, noi Oblivion passo e il turno dopo lo caliamo noi il nostro viandante preferito. Da sidare quindi contro i viandanti ma può tornare utile contro qualsiasi minaccia sul tavolo.

**Terror:** il mono x che alla fine non fa mai male, rimuovo bene o male tutto quanto ad un costo molto esiguo.

**Mind Shatter:** il nuovo scartante di Aurora stranamente non viene molto preso in considerazione anche se a parere mio può essere veramente devastante contro i mazzi control e letale contro combo.

Mwonvuli Acid-Moss: in un formato dove se non ti sbrighi non vinci questi spacca lande sono veramente utili, danno la spinta necessaria per poter calare rapidamente le nostre minacce e fanno stoppare l'avversario cercando di mandarlo in manscrew. Versatili sia contro aggro (Treetop, Mutavault, Faerie Conclave) che contro appunto control, che senza mana non va da nessuna parte.

Analizzeremo ora le varie sidate e le percentuali di vittoria contro i migliori mazzi del formato:

Sonic Boom (mono blu) (70% - 30%): premetterò che questo genere di mazzo ne è uscito molto indebolito dai mondiali, questo lo si deve alla grande presenza maindeck di scartanti vedi Thoughtseize o carte incontroabili come Molten Disaster. Comunque l'arma migliore che noi



possiamo avere è un ricco Doran di secondo turno, impossibile da neutralizzare quando siamo noi a partire con un Uccello del Paradiso di primo, ma soprattutto difficile da rimuovere prima del quarto turno se non da un possibile Venser. Dalla seconda costringiamo l'avversario a scartare ancora più carte grazie a Mind Shatter.

TurboFog (40% - 60%): senza ombra di dubbio questo è il peggior matchup che potrebbe capitarvi. Bisognerebbe far scartare le carte che fanno guadagnare vite all'opponent e allo stesso tempo riuscire a portare a ritmi alti la nostra race, magari con un bel Garruk. Certamente da levare i nostri removal, sinceramente inutili, rimpiazzati dagli Oblivion Ring per rimuovere i suoi Circoli della Storia (che sono veramente un palo quando nominano verde) ed anche qui può tornare utile il Mind Shatter.

Tarmorack (70% - 30%): partita tutta dalla nostra sempre grazie a quel "ciccione" di Doran, la nostra arma in più. Siamo molto più aggressivi rispetto al nostro "nemico" scartante e se ci troviamo con qualche soluzione in meno nella mano non ci sentiremo sotto pressione. Mettiamo dentro i Cloudtresher deliziosi post Damnation.

Faeries (50% - 50%): queste simpatiche creature volanti saranno veramente il vostro incubo alla prima partita, giochiamo troppe poche rimozioni per questo mazzo anche se le nostre creature sono molto più arrabbiate. Sidata semplice: Cloudtresher che fa girare dalla nostra la faccia della medaglia. Attenti ai counter.

Elfi (50%-50%): se non si tratta di mirror-match, poco ci manca. In questo incontro gioca un ruolo fondamentale la pescata, chi trova le soluzioni per primo vince. Entrambi giochiamo rimozioni e alcune tra le carte più forti del T2 (Tarmogoyf, Garruk), lui rispetto a noi sfrutta la sinergia delle sue carte elfo che potrebbe dargli qualcosa in più.

Inutile sottolineare l'importanza dei removal, quindi dentro il secondo e il terzo Shriekmaw, forte l'Oblivion Ring, unica rimozione per i viandanti.



Mannequin (50%-50%): altro mazzo abbastanza tosto da buttare giù. Io mi ci sono trovato a giocare contro e vi assicuro che se si cala Doran di terzo vinciamo al 90% (che novità). Se ciò non dovesse accadere allora la partita si protrarrà alle lunghe a causa dei suoi Ironfoot, removal e rimbalzini.

Le migliori carte da sidare sono i Cloudtresher, chiamati dalle sue ire nere. Da levare assolutamente gli Shriekmaw, che contro i suoi artefatti e creature nere risulteranno dei veri e propri "sassi".

Mana Ramp (50%-50%): il mazzo che abbiamo conosciuto affondo poche settimane fa potrebbe giocarci brutti scherzi. La tipologia dei due mazzi si assomiglia molto, entrambi scelgono il verde per "picchiare" e il rosso o il nero per liberare il board. Forza del nostro deck è proprio data dalle nostre carte "paludose" che grazie ai Thoughtseize ci danno la possibilità di eliminare le carte più forti dalla mano dell'avversario e cercare di

accaparrarci noi la race. Un ruolo molto importante lo ricopre il nostro viandante verde, azzarderei a dire che chi lo cala per primo vince.

Dalla seconda mettiamo dentro l'Oblivion sia per i Garruk ma anche per le sue bestie, i Martelli poiché subiremo molti danni e ci tengono in vita. Utili anche i Cloudtresher, che lui non riesce a buttare giù, mentre noi invece, sempre grazie al nero, sì.

Dragonstorm (60%-40%): proprio contro il Dragonstorm Uri Peleg ha vinto in finale per poi essere incoronato Campione del Mondo, questo per dire che gli Hellkite non sono poi un gran problema. La nostra strategia sarà quella di cercare di togliergli pezzi della combo mentre lo mettiamo alle corde con le nostre creature.

Anche se non vi troverete ad affrontarne molti, la sidata classica è un ricco Mind Shatter che li mette in ginocchio.

## Conclusioni

Questo mazzo è veramente solido da giocare, anche perché contiene alcune tra le carte più belle che vorreste tenere in mano.

Ha degli ottimi match-up soprattutto contro i mazzi aggro, questo senza perdere le sue qualità contro i mazzi che si basano su strategie più di controllo.

Nelle ultime settimane è diventato uno dei mazzi più giocati sia nel campo torneistico che on-line, proprio per la sua solidità e potenza.

Vi ricordo che inoltre è il mazzo dell'attuale Campione del Mondo e poi Doran né una certezza, tranquilli che non vi deluderà.

Non mi resta che augurarvi buona fortuna per i vostri tornei e di provare assolutamente il mazzo!

Bye

Staff Bazaar.