

# Metaweekly

Eccoci al nostro secondo appuntamento dedicato alle nostre "figurine" preferite. Per questa nuova sessione prenderemo in considerazione il mazzo che ne è uscito sicuramente come il migliore dal GP Shizuoka: Faeries, o come lo chiamiamo nel Bel Paese, Spiritelli.

A pilotare il mazzo oltre al vincitore Yuuta Takahashi, c'è anche uno dei migliori giocatori in Europa e nel mondo, Olivier Ruel.

Il panorama della top8 "orientale" vedeva mazzi come per l'appunto Faeries, Combo Reveillark, Doran e Elves.

Ma bando alle ciance vi illustrerò subito il main deck del vincitore:

## creature [19]

- 4 Mistbind Clique
- 4 Pestermite
- 4 Scion of Oona
- 3 Sower of Temptation
- 4 Spellstutter Sprite

## instant [8]

- 4 Cryptic Command
- 4 Nameless Inversion

## sorcery [4]

- 4 Ancestral Vision

## enchantment [4]

- 4 Bitterblossom

## land [25]

- 3 Faerie Conclave
- 4 Mutavault
- 4 River of Tears
- 4 Secluded Glen
- 4 Snow-Covered Island
- 2 Snow-Covered Swamp
- 4 Underground River



Come vediamo dalla lista lo si può certamente definire un mazzo aggro, anche se rimane quel pizzico di control dato dagli 8 counter a disposizione.

La benzina del mazzo c'è data principalmente da un Bitterblossom calato al 2° turno che genera tante piccole "zanzare" che rendono difficile la vita all'opponent.

Una mano che possiamo definire perfetta sarebbe: 3 terre, 1 ancestral Vision, 1 Bitterblossom, 1 Spiritello che countera e un'altro Spiritello con casting cost a 3.

Il mazzo è molto sinergico sfruttando la potenza del Tribale, tutte le carte riescono a lavorare alla perfezione insieme, facendo sì che il mazzo risulti molto solido ed un'ottima scelta se si vuole giocare un mazzo che "picchia" ma che allo stesso tempo riesca a controllare il board.

Passiamo ora ad un'analisi più dettagliata carta per carta, partendo dalla mana base, che risulta molto solida avendo la possibilità di giocare molte terre bicolore:

**Faerie Conclave:** sinergica al 100%, una risposta ottima per riprendersi dalle rimozioni di massa, spesso ci regala quei danni che portano a casa il match. Ottima contro control.



**Mutavault:** vale lo stesso discorso del Conclave, conta come spiritello e picchia, da non sottovalutare che può essere immolato per il Mistbind Clique.

**Secluded Glen:** le dual saranno girate con Ravnica, ma noi ci possiamo permettere di giocare 4 lo stesso.

Ora passiamo alle creature:

**Scion of Oona:** chi ha detto che il blu non gioca Overrun? Sicuramente finisher, danni stack? Muori... Non male anche lo shroud, un esempio? Shriekmaw su Mistbind? Alla velocità di un lampo arriva il paladino del mazzo e nn muore nessuno, fico!

**Pestermite:** carta da sfruttare al meglio, è la carta sia del primo (upkeep tappo la 4° landa pre-wratta) che dell'ultimo minuto (tappo vacca insormontabile o mana pre-counter). Versatile al massimo, operaio!

**Spellstutter Sprite:** io amo questa carta! Con il grande numero di Fatine del mazzo si countererebbe con facilità anche un Draco, scherzi a parte può tornare veramente utile, le minacce da cui difendersi sono i drop a 4 come Ira, damnation e Sulfurous Blast.

**Sower of Temptation:** 2x1? Un affare!

**Mistbind Clique:** il vero e proprio terrore di qualsiasi mazzo control, gli tappiamo tutto il mana e il turno dopo gli svolazziamo in testa! Te stai fermo un turno e io ne gioco due. Gusto!

Per il pacchetto istant e sorcery bisogna dire che il Giapponese ha scelto i più forti del formato sia per il nero che per il blu:

**Nameless Inversion:** il removal a costo più basso con il maggiore risultato, la comune migliore.

**Cryptic Command:** tappo tutto e ti attacco e vinco! Ti countero rimbalzo e vinco! Pesca tappo e vinco! Vabbè come la giriamo è troppo forte. Assolutamente insospensabile.

**Ancestral Vision:** a mio parere la carta più forte del formato, quando entra ci fa volare come i nostri Spiritelli. A magic chi pesca di più solitamente vince, noi di 5° peschiamo tre a zero, cambia la partita.

L'unico incantesimo del mazzo è anche la carta simbolo:

**Bitterblossom:** sgravato e basta, dai ma che vuol dire io ogni turno faccio una zanzara per un punto vita che se in gioco ho la Oona diventa un' esercito di 2/2! In caso si stia bassi di vite non dimentichiamoci che è uno spiritello, quindi oltre a contare per la Sprite finisce comoda sotto al Mistbind. La ciliegina sulla torta.

Ora listerò la sideboard e poi passeremo ad un'analisi più dettagliata carta per carta.

#### Sideboard:

- 4 [Bottle Gnomes](#)
- 2 [Razormane Masticore](#)
- 2 [Familiar's Ruse](#)
- 4 [Deathmark](#)
- 3 [Thoughtseize](#)



**Deathmark / Gnomi della bottiglia:** carte fortissime contro qualsiasi mazzo aggro, soprattutto deathmark, vitale contro Crovax, il nostro peggior nemico.

**Razormane Masticore:** sempre utile contro aggro ma anche utilissima nel mirror, spariamo sulle fatine dell'opponent e lo uccidiamo con le nostre. Resta poi sempre un 5/5 first strike.

**Thoughtseize:** la miglior risposta a qualsiasi mazzo combo / control.

**Familiar's Ruse:** da sidare dentro per riuscire a portare dalla nostra la battaglia di counter. Riprendiamo in mano quello che può tornarci nuovamente utile.

Passiamo ora ai vari match-up che potreste trovarvi ad affrontare e le eventuali sidate.

**Doran (70% - 30%):** un incontro che tende prevalentemente dalla nostra, anche se sì, in magic succedono cose strane. I suoi removal non sono mai abbastanza per il numero di fatine che schieriamo e poi il bello viene quando sono intargettabili. Per la seconda si buttano dentro i deathmark che a uno buttano giù quell'alberello di Doran. Se facciamo una partenza bomba non ci sta dietro.

**Mannequin (60% - 40%):** qui la partita la fa Bitterblossom, non gioca né verde né bianco quindi una volta a terra non si schioda e così le sue Damnation finiranno per sfiorarci. Le sue Fauci Urlanti spesso e volentieri non hanno target. Da sfruttare al massimo l'abilità Flash a fine turno suo.

**Mana Ramp (40% - 60%):** sicuramente il peggior mazzo, ma semplicemente perché gioca una delle peggiori carte il Cloudthresher. Se ha 6 mana open di cui 3 verdi, farete bene a non tapparvi out per poter counterare in seguito. Post side le cose non migliorano perché entrano dalla sua i pyroclasm e i camaleonti. Noi cerchiamo di difenderci con gli stoici Gnomi e i versatili Deathmark contro il Cloud.

**Reveillark (50% - 50%):** il mazzo che sfrutta Sveglialata tende a tenere il controllo del board con Ira di Dio accompagnata da vari counter che tendono a tagliarci le gambe fin dall'inizio. La prima dobbiamo metterlo immediatamente sotto pressione con il Bitterblossom e cercare di fare più danni possibili, ma soprattutto counterare nel suo 4° turno una prevedibile Wratta. La seconda lui mette dentro gli spacca incantesimi con evoke, noi a dar manforte abbiamo i Thoughtseize e obbligatoriamente i Deathmark per i suoi Crovax che fanno Ira che altrimenti rischiamo di andare contro ad un'ira permanente.

**Elfi (60% - 40%):** partita decisamente vantaggiosa, le nostre creature hanno l'abilità più forte di magic: volare. Gli passiamo sopra senza tanti complimenti e la seconda non facciamo altro che ingolosirci sempre al versatilissimo Deathmark che contro gli elfi spacca qualsiasi creatura e le Masticore che sparacchiano e sparcchiano.

Dragonstorm (50% - 50%): ad essere sincero il mazzo storm è sempre meno giocato, anche perchè ormai ha sempre più carte contro di side. La prima dobbiamo cercare di essere più veloci di una sua eventuale chiusura, ruolo importante qui lo ricoprono le Oona che proteggono gli altri dai suoi botti e le Mistbind che lo rallentano di un turno. Post side lui metterà al 100% i Sulfurous Blast quindi mi raccomando di valutare bene quando e come tapparsi out. Noi mettiamo i Thoughtseize e i Familiar's Ruse per smontare i suoi pezzi di combo. Tutto si basa sul tempo, quindi chi parte è decisamente avvantaggiato.

Mirror di Faeries: qui è logico che chi parte di Bitterblossom porta la race dalla sua parte. post side si mettono dentro le Masticore e si può pensare anche ai 2 counter in più.

Eventuali cambiamenti:

- il primo cambio che farei è quello di aggiungere un Pendelhaven, che se anche è una fonte verde può tornare veramente forte nel far crescere i nostri 1/1.
- Rune Snag potrebbero andare a sostituire in 4x le Namless Inversion, qui comunque è questione di gusti, anche se il counter di Coldsnap sono convinto possa tornare più utile.
- Oona's Blackguard in 2x può essere un'idea divertente e anche futile, contro i mazzi combo e control. In più da +1/+1 permanente cosa sbagliatissima.

Conclusioni

Il mazzo resta sicuramente divertentissimo sia da giocare sia per chi ama gli spiritelli e sia per chi vuole giocare un mazzo che si può definire diverso.

I peggior nemici non sono dei veri e propri mazzi ma delle carte ben precise, però basta farsi trovare preparati e con una side adeguata e potrete riuscire a dominare il torneo a cui prendete parte.

Con questo chiudiamo la nostra analisi e vi do appuntamento alla prossima settimana!

Buon magic a tutti!

Staff Bazaar