



Articolo di Roberto [Joekid67](#) Bernocco

Bentrovati, lettori di Metagame! Come potete intuire dal titolo dell'articolo non mi sto cimentando nella descrizione di un archetipo Pauper. Questa volta vi voglio parlare del mio recente 'innamoramento' per un nuovo formato, ben diverso dagli Eternal più noti: Il Commander. Qui l'impianto è completamente differente: il mazzo, i cui colori sono vincolati a quelli del Comandante che viene scelto, è composto da cento carte e ogni carta, terre base escluse, può essere inserita solo in singola copia (a meno di eccezioni, vedi ad esempio [Shadowborn Apostle](#)).

Insomma un formato inusuale dove certe meccaniche risultano vincenti a dispetto dei costi di mana o dell'anzianità della carta. Qui infatti si possono utilizzare tutte le carte stampate in Magic, persino quelle presenti nella reserved list. Sicuramente adesso vi starete chiedendo: come si può parlare di un mazzo budget in un formato che accetta carte da migliaia di euro? In verità è possibile tenendo in conto alcuni fattori, non solo il livello di competitività, ma anche gli obiettivi che il mazzo vuole perseguire, senza contare che il Commander prevede sia una modalità 1 vs 1 sia una Multiplayer, in cui le 'regole del gioco' risultano ben diverse, come potete immaginare.

Dopo questa brevissima introduzione (vi consiglio comunque di consultare sul forum di [Metagame.it](#) la sezione dedicata a questo formato per maggiori delucidazioni) comincio a parlarvi di questa lista, per poi iniziare ad illustrarvi, a partire dal Comandante, le sue meccaniche:

Hokori by Cormacwolf

Creatures (23):

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1 | Aegis of the Gods |
| 1 | Angelic Arbiter |
| 1 | Archon of Justice |
| 1 | Aven Mindcensor |

1	Eidolon of Rhetoric
1	Glowrider
1	Hokori, Dust Drinker
1	Hushwing Gryff
1	Imposing Sovereign
1	Kataki, War's Wage
1	Knight of the White Orchid
1	Leonin Arbiter
1	Loxodon Gatekeeper
1	Magus of the Tabernacle
1	Mentor of the Meek
1	Reveillark
1	Spelltithe Enforcer
1	Spirit of the Labyrinth
1	Sun Titan
1	Thalia, Heretic Cathar
1	Vryn Wingmare
1	Windborn Muse
1	World Queller

Artifact Creatures (7):

1	Burnished Hart
1	Foundry Inspector
1	Gold Myr
1	Lodestone Golem
1	Palladium Myr
1	Phyrexian Revoker
1	Solemn Simulacrum

Artifacts (13):

1	Basalt Monolith
1	Darksteel Ingot
1	Everflowing Chalice
1	Hedron Archive
1	Marble Diamond
1	Mind Stone
1	Sol Ring
1	Static Orb
1	Thought Vessel
1	Torpor Orb
1	Trading Post
1	Winter Orb
1	Worn Powerstone

Enchantments (5):

- 1 [Aura of Silence](#)
- 1 [Authority of the Consuls](#)
- 1 [Blind Obedience](#)
- 1 [Ghostly Prison](#)
- 1 [Kismet](#)

Sorceries (6):

- 1 [Armageddon](#)
- 1 [Day of Judgment](#)
- 1 [Gift of Estates](#)
- 1 [Revoke Existence](#)
- 1 [Terminus](#)
- 1 [Tragic Arrogance](#)

Instantants (7):

- 1 [Abolish](#)
- 1 [Condemn](#)
- 1 [Dispatch](#)
- 1 [Oblation](#)
- 1 [Secure the Wastes](#)
- 1 [Silence](#)
- 1 [Swords to Plowshares](#)

Other types (1):

- 1 [Heliod, God of the Sun](#)

Lands (38):

- 30 [Plains](#)
- 1 [Darksteel Citadel](#)
- 1 [Emeria, the Sky Ruin](#)
- 1 [Inventors' Fair](#)
- 1 [Karoo](#)
- 1 [Myriad Landscape](#)
- 1 [New Benalia](#)
- 1 [Secluded Steppe](#)
- 1 [Temple of the False God](#)

EDH Deck

Details
Main Deck: 100

ANALISI

Per inquadrare subito questo archetipo iniziamo a parlare del Comandante, che porta in dote un'abilità che sicuramente farà storcere il naso a più di un avversario. [Hokori, Dust Drinker](#) quando è in campo obbliga ogni giocatore a stappare una sola terra a scelta durante la fase di untap ; tale abilità getta così le basi per un mazzo Prison (o Stax a seconda delle carte incluse nella build) che può mettere in difficoltà più di un archetipo, annichilendo completamente il suo gioco. La lista che vi ho proposto si può suddividere in tre macro categorie, in base alle diverse caratteristiche delle carte, in modo da rendere più chiaro il funzionamento di tutta la shell. Dopo una breve panoramica sul reparto Terre dedicherò un'ultima parte ai possibili upgrade, lasciando da parte per un momento il budget di questa versione dell'archetipo.

ODIO

Per rendere efficace il mazzo, non basta semplicemente l'abilità del Comandante che, sebbene sia facile da lanciare, è pur sempre una creatura, anche piuttosto fragile. Per impedire che gli avversari (o tutti i giocatori) possano stappare le loro terre (o altri tipi di permanenti) in libertà sono presenti carte come [Thalia, Heretic Cathar](#) , [Loxodon Gatekeeper](#) , [Winter Orb](#) , [Static Orb](#) , e

[Kismet](#)

, un mix letale pronto a piegare la partita in nostro favore. Ad arricchire questo pacchetto di 'prigioni' assortite, troviamo carte come

[Imposing Sovereign](#)

, specifica per le creature,

[Blind Obedience](#)

, che ingloba la meccanica Extort, e

[Authority of the Consuls](#)

che offre un modesto effetto di life gain. Le carte in questa sezione hanno un solo scopo: rallentare gli avversari, impedendo loro l'accesso al mana o la possibilità di avere partenze esplosive con creature rapide.

TASSE

Dopo aver proposto qualche lock, il passo successivo è quello di aumentare i costi di lancio di

tutto quello che gli avversari possono 'castare' contro di noi, così da rendere ancora più efficace il nostro effetto Prison, permettendoci di fare il nostro gioco con tutta calma. Un primo gruppo di queste carte, [Glowrider](#) , [Vryn Wingmare](#) , [Lodestone Golem](#) e [Aura of Silence](#) , aumenta i costi di lancio delle spell avversarie, riducendo ulteriormente il loro raggio d'azione.

[Windborn Muse](#)

e

[Ghostly Prison](#)

svolgono invece l'importante compito di 'tassare' l'attacco delle creature avversarie verso di noi, vanificando buona parte delle strategie aggro, entrando in perfetta sinergia con il lock sulla mana base. Ci sono poi una serie di carte che innescano meccaniche di sacrificio dei permanenti, vincolate al pagamento di mana, che rendono ogni azione dell'avversario un vero supplizio:

[Kataki, War's Wage](#)

,

[Magus of the Tabernacle](#)

e

[Spelltithe Enforcer](#)

. Concludono questa sezione una serie di blocchi, impedimenti e divieti, degni del peggiore burocrate del fisco, che ingesseranno qualunque strategia avversaria. Si va da

[Aven Mindcensor](#)

a

[Eidolon of Rhetoric](#)

passando per

[Hushwing Gryff](#)

e

[Torpor Orb](#)

per concludere con

[Silence](#)

, un tripudio di 'no, tu non lo puoi fare' davvero snervante per gli avversari.

MESTIZIE

Se non fossero sufficienti le prime due sezioni del mazzo a rendere la vita impossibile agli altri giocatori, ci sono anche alcune carte specifiche volte a ripulire il board, [Terminus](#) , [Day of](#)

[Judgment](#)

,

[Tragic Arrogance](#)

e

[Armageddon](#)

. Come chiusure sono presenti giusto un paio di carte,

[Heliod, God of the Sun](#)

e

[Sun Titan](#)

, pensate per costruire con calma il nostro campo di battaglia e distruggere i nostri avversari senza ormai più difese. A corollario sono presenti

[Gift of Estates](#)

e

[Knight of the White Orchid](#)

, adatte per aumentare il numero di Pianure in campo e conseguentemente il mana disponibile da spendere.

MANA BASE

In un archetipo mono colore come questo la mana base in apparenza riveste un ruolo marginale, ma ci sono comunque alcune scelte obbligate, figlie della necessità di rendere efficiente il mazzo, con un occhio al budget. In primis è bene avere più mana possibile da una singola terra, ecco perché sono presenti carte come [Temple of the False God](#) e [Karoo](#), mentre l'aggiunta di

[Myriad Landscape](#)

permette di aumentare il numero di Pianure in campo se necessario. Per finire non può certo mancare

[Emeria, the Sky Ruin](#)

, utile per riprendere dal cimitero tutte le creature che cadranno nelle prime fasi di gioco. Insomma poche tech per un comparto terre snello, adatto a sostenere la nostra strategia.

UPGRADE

Viste le caratteristiche di questo mazzo, volto principalmente ad impedire il gioco avversario, si può partire da questa base per vedere se l'idea di fondo vi piace (senza farvi odiare troppo dai vostri compagni di gioco, mi raccomando) e aggiungere poi qualche carta più costosa finalizzata a rendere più fluide le meccaniche sfruttate o ad agevolare la chiusura. Ne elencherò giusto qualcuna, avvisandovi già che sono veramente molte le possibilità da tenere in considerazione per questo colore, che non spicca molto nel Commander, ma che in questa configurazione può comunque dire la sua:

- [Sphere of Resistance](#) : un'altra carta che 'tassa' tutte le spell, è proprio perfetta in questa shell.
- [Grand Abolisher](#) : impedire qualsiasi interazione a velocità Instant è un bel plus da prendere seriamente in considerazione.
- [Elesh Norn, Grand Cenobite](#) : l'effetto asimmetrico è sinergico con le nostre piccole creature, rendendo più solida la nostra presenza sul board.
- [Linvala, Keeper of Silence](#) : gli avversari possono pure dire addio alle abilità attivate delle loro creature con questo Angelo. Un plus notevole in questa lista.
- [Iona, Shield of Emeria](#) : 'spegnere' un colore a tutti gli avversari può rivelarsi decisivo in molte situazioni. In aggiunta agli altri effetti prison del mazzo può portare facilmente alla vittoria.

- [Michiko Konda, Truth Seeker](#) : l'effetto sacrificio potrebbe scoraggiare gli avversari ad attaccarvi nei primi turni, favorendo la vostra strategia di gioco.
- [Archangel of Tithes](#) : il tax effect rivolto all'attacco oltre che alla difesa, potrebbe essere risolutivo in più di un'occasione. Sicuramente un'aggiunta interessante se si vuole puntare di più su una strategia token.
- [Enlightened Tutor](#) : un tutore a basso costo in un archetipo che non pesca tanto è l'ideale, soprattutto per la versatilità dei possibili bersagli da ricercare.
- [Extraplanar Lens](#) : raddoppiare il mana delle nostre Pianure (magari anche usando quelle Innvate) può essere un plus decisivo in molti frangenti.
- [Land Tax](#) : una staple nel Bianco  non dovrebbe certo mancare, tanto più dove si fa un così largo uso di terre basiche.
- [Leyline of Sanctity](#) : risultare imbersagliabili potrebbe consegnare la vittoria in molti match up, è sicuramente una scelta costosa ma tra le prime da considerare.
- [Elspeth, Sun's Champion](#) : Un planeswalker potrebbe fare molto comodo, visto che ci proteggiamo dagli attacchi in molti modi. Potrebbe diventare alla lunga anche una chiusura.
- [Nyktos, Shrine to Nyx](#) : avere una terra che genera molto mana si incastra perfettamente con le caratteristiche del mazzo, tanto più che siamo un mono color, pieno di permanenti in campo.

IN ULTIMA ANALISI

Per affrontare questo nuovo ciclo di articoli, su un formato spesso sottovalutato, mi sono avvicinato al colore considerato da tutti il meno performante, andando a scovare un approccio inusuale e un Comandante sicuramente poco noto. Non siamo certo di fronte a un archetipo competitivo o a qualcosa di visionario, il mio è solo il tentativo di farvi scoprire qualcosa di diverso e perché no economico, facendovi divertire magari con quello che avete già nei vostri scatoloni impolverati e che non avete mai avuto l'ardire di sfruttare. Mi auguro che abbiate gradito questo mio 'esperimento', a cui seguiranno, se vi farà piacere, una serie di articoli dedicati al Commander e a tutti quei mazzi poco noti e che non trovano il lustro che meriterebbero.

Stay Magic, Stay EDH!
Roberto.