



Articolo di Roberto [Joekid67](#) Bernocco

Bentrovati, lettori di Metagame! Siamo ormai giunti al termine del nostro lungo viaggio dedito all'esplorazione del Commander e all'analisi di alcuni dei mazzi più economici giocabili in esso. Abbiamo cercato di unire delle tech interessanti a un budget non troppo elevato, in un formato dove invece spesso si vedono cifre da capogiro. È stato sicuramente, almeno per me, un progetto interessante che mi ha permesso di scoprire l'enorme potenziale di questo formato, in grado di offrire un nuovo modo per approcciare al complesso universo di Magic.

Questa volta andremo ad approfondire uno dei colori che meglio si colloca nel meta, grazie alle carte che forniscono il mana advantage necessario per lanciare le spell più pesanti, che nel Commander trovano casa meglio che altrove. Non è stato facile trovare qualcosa di alternativo oltre che di economico, ma con un po' di pazienza sono riuscito a scovare un Comandante che fa dei segnalini +1 / +1 il suo punto di forza, andandosi ad incastrare con un piano aggro che si incrementa notevolmente durante le fasi della partita, diventando ben presto ingestibile per i vostri avversari.

Andiamo subito a dare uno sguardo a una lista di esempio, per poi soffermarci sui consueti 'potenziamenti' avendo le stelle come limite per il budget, con l'idea di investire in carte utili anche in altri mazzi nel Commander oltre che per questo archetipo:

Rishkar Counters by RockLobster75

Creatures (33):

- 1 [Acidic Slime](#)
- 1 [Ainok Guide](#)
- 1 [Armorcraft Judge](#)
- 1 [Avatar of the Resolute](#)
- 1 [Bane of Progress](#)
- 1 [Copperhorn Scout](#)

- 1 [Cultivator of Blades](#)
- 1 [Den Protector](#)
- 1 [Devoted Druid](#)
- 1 [Elvish Pioneer](#)
- 1 [Experiment One](#)
- 1 [Fertilid](#)
- 1 [Fierce Empath](#)
- 1 [Forgotten Ancient](#)
- 1 [Gyre Sage](#)
- 1 [Ivy Lane Denizen](#)
- 1 [Kalonian Hydra](#)
- 1 [Karametra's Acolyte](#)
- 1 [Managorger Hydra](#)
- 1 [Maulfist Revolutionary](#)
- 1 [Narnam Renegade](#)
- 1 [Primeval Protector](#)
- 1 [Primordial Hydra](#)
- 1 [Reclamation Sage](#)
- 1 [Ridgescale Tusker](#)
- 1 [Rishkar, Peema Renegade](#)
- 1 [Scavenging Ooze](#)
- 1 [Soul of the Harvest](#)
- 1 [Spore Frog](#)
- 1 [Terastridon](#)
- 1 [Tornado Elemental](#)
- 1 [Tuskguard Captain](#)
- 1 [Wirewood Symbiote](#)

Artifact Creatures (1):

- 1 [Verdurous Gearhulk](#)

Artifacts (3):

- 1 [Lifecrafter's Bestiary](#)
- 1 [Panharmonicon](#)
- 1 [Sol Ring](#)

Enchantments (4):

- 1 [Hardened Scales](#)
- 1 [Lignify](#)
- 1 [Vernal Bloom](#)
- 1 [Zendikar Resurgent](#)

Sorceries (15):

- 1 [Collective Unconscious](#)

1	Creeping Renaissance
1	Explore
1	Harmonize
1	Harvest Season
1	Monstrous Onslaught
1	Nissa's Judgment
1	Overrun
1	Overwhelming Stampede
1	Prey Upon
1	Primal Command
1	Rishkar's Expertise
1	Shamanic Revelation
1	The Great Aurora
1	Uncage the Menagerie

Instantants (6):

1	Beast Within
1	Chord of Calling
1	Fog
1	Inspiring Call
1	Krosan Grip
1	Mutant's Prey

Lands (38):

35	Forest
1	Llanowar Reborn
1	Oran-Rief, the Vastwood
1	Reliquary Tower

Commander Budget

ndr.

-

ANALISI

In prima battuta iniziamo ad analizzare il Comandante, [Rishkar, Peema Renegade](#) , che porta in dote due effetti, il primo è quello di dare un counter +1 / +1 a due creature, il secondo di trasformare tutte le creature che hanno dei counter di fatto in Foreste, con un `[[ramp effect[/i]]` notevole. È il secondo effetto quello effettivamente più interessante, visto che si inserisce in un

colore che ha sempre molto bisogno di mana per rendere al meglio. Inoltre si abbina su un altro punto forza presente nel Verde

, che fa di questo colore uno dei più potenti: le spell che recuperano terre, mettendole in campo o in mano. Se [Cultivate](#) è la quarta carta più giocata del formato, un motivo ci deve essere, non vi pare? Immaginate quindi quanto sia potente l'effetto del nostro Comandante in un mazzo a base Verde



, senza contare che potremmo sfruttare molte carte che hanno già dei counters sopra, senza alcun intervento esterno, per un ramp effect diffuso, unito a un buon numero di bestie sempre più grosse e ingestibili da giocare già nei primi turni di gioco.

COUNTERS

Chiarito il 'tema' del nostro Comandante, ora iniziamo ad approfondire il resto dell'archetipo e di questa lista in particolare, dove dobbiamo sfruttare al massimo le sue abilità. Iniziamo con alcune carte che già, a vario titolo, sono in possesso di qualche segnalino +1 / +1 e possono quindi sin dal loro ingresso diventare più grandi e fornirci il mana che ci serve. Tra queste spiccano [Ainok Guide](#), che ha il doppio vantaggio di poter anche tutorare una Foresta alla bisogna,

[Experiment One](#), capace di crescere man mano che caleremo

creature sempre più grosse e

[Scavenging](#)

[Ooze](#)

, una

vera bomba verso mazzi basati sul cimitero, offrendoci anche un effetto life gain di tutto rispetto.

A queste creature già 'predisposte' sono presenti diverse carte in grado di distribuire ulteriori segnalini +1 / +1 anche a creature sprovviste di questa abilità, rinforzando il piano aggro e l'eventuale ramp effect, se il nostro Comandante è presente nel campo di battaglia.

Iniziamo da [Forgotten Ancient](#) che oltre ad ingrossarsi ad ogni spell, può distribuire i counter accumulati a tutte le altre creature presenti sul board. Con meccanismi analoghi

[Ivy Lane Denizen](#)

e

[Managorger Hydra](#)

distribuiscono counter, o se li assegnano, ingrossando sempre più il nostro board. Un altro metodo per aumentare i counter presenti è quello di raddoppiarne il numero, sfruttando le abilità presenti in

[Maulfist Revolutionary](#)

,
[Panharmonicon](#)

e

[Hardened Scales](#)

, andando così ad incrementare notevolmente le caratteristiche delle nostre creature più piccole per un board minaccioso già nei primi turni di gioco. Infine se siamo riusciti a popolare il campo di gioco di un buon numero di creature, diventano utili carte come

[Ridgescale Tusker](#)

e

[Verdurous Gearhulk](#)

in grado di distribuire un counter ulteriore alle creature presenti, così da ingrossare ancora di più le nostre truppe.

RAMP & TUTORI

Come accennato nella prima parte dell'articolo, il Verde  ha nei suoi punti di forza la possibilità di aumentare il mana a disposizione molto rapidamente, in maniera di aggredire gli avversari con spell molto costose sin dalle prime battute di gioco. Questo archetipo non fa eccezione ed è in grado, grazie dalle sinergie con i segnalini, di amplificare questo aspetto a dismisura con alcune carte veramente interessanti. La prima, forse la più curiosa è [Devoted Druid](#) che abbinata ai nostri motori di +1 / +1 rischia di generare un loop infinito da cui ricavare mana a dismisura. Abbiamo poi [Fer](#)
[tilid](#)

che può tutorare Foreste a profusione, andando a reiterare il suo effetto se saremo in grado di aumentare i suoi segnalini, non limitandoci ai due che questa creatura porta in dote.

Nella lista trova posto anche [Gyre Sage](#) che ai counter abbina l'abilità Evolve e l'effetto ramp per ogni suo segnalino. Ben presto potrebbe donarci due o più mana verdi per ogni suo tap. Una menzione va sicuramente a [Harvest Season](#), sinergica con il nostro Comandante e con tutte le creature che riusciremo a tappare per il mana. In un turno potremo pescare molte Foreste, mettendole direttamente in campo tappate, garantendoci il turno successivo giocate notevoli.

C'è poi [Karametra's Acolyte](#) in grado di generare mana in base alla nostra devozione al Verde . Considerando quanti permanenti saremo in grado di giocare, sarà sicuramente molto già a inizio partita. Per concludere trova posto in questa lista [Zendikar Resurgent](#) che offre sia un ramp effect sulle nostre Terre, sia la possibilità pescare carte per ogni nostra creatura che entra in campo, con un effetto ottimo, in un mazzo che punta buona parte della strategia su di loro. Avere abbondanza di mana è sicuramente un'ottima cosa ma non è certo sufficiente per vincere le partite: per questo motivo è necessario dotarsi di un buon numero di tutori, capaci recuperare le spell giuste al momento giusto. In questa categoria brillano [Chord of Calling](#)

,
[Fierce Empath](#)

e
[Primal Command](#)

, in grado in maniera differente di cercare una creatura adatta ai nostri bisogni. Poi abbiamo [Uncage the](#)

[Menagerie](#)

, che ci permette di tutorare fino a quattro creature a costo 4 o cinque a costo 5 donandoci un

vantaggio carte mirato veramente invidiabile.

BOMBE

In questa sezione, dedicata solitamente alle chiusure, ho voluto usare un sostantivo adeguato per il Verde 

: Bomba. Già perché in questo colore, grazie alla imponente quantità di mana che questo colore può ottenere potremo tranquillamente lanciare carte dal costo elevato e dagli effetti sicuramente devastanti per gli avversari.

Iniziamo con [Cultivator of Blades](#) che di base ci offre un +2 / +2 a tutte le nostre creature, ma potrebbe diventare anche molto di più grazie a tutti i nostri effetti sui segnalini, trasformando anche le piccole creature in una minaccia seria per il nemico. Abbiamo poi

[Primeval Protector](#)

che brilla in un formato Multiplayer e ci offre oltre che un bittante importante, ulteriori counters da distribuire a tutte le nostre creature.

Sicuramente indigeste, soprattutto in un archetipo come questo sono [Kalonian Hydra](#) e [Primordial Hydra](#)

, anche perché non sarà difficile farle diventare pericolosamente enormi, anche grazie alla loro abilità Travolgere. Per concludere abbiamo

[Overrun](#)

,
[Overwhelming Stampede](#)

e
[Tuskguard Captain](#)

vere e proprie chiusure, in grado di rendere il nostro board una furiosa carica di travolgenti creature, il meglio che il Verde ci possa offrire.

MANA BASE

In questo colore, che trae maggiormente vantaggio dalla presenza di Terre Base, diventa secondario inserire delle tech in questa parte della lista, visto che avremo sicuramente molto mana da spendere: Cito giusto un paio di aggiunte presenti in questa lista, per darvi un'idea di quali possibili aggiunte si possano prevedere con un occhio al budget.

La prima Terra che possiamo inserire è [Llanowar Reborn](#) che ci regala un counter +1 / + 1 aggiuntivo a una creatura in campo. Niente di eccezionale, ma pur sempre una buona utility in questo archetipo. Poi abbiamo [Oran -Rief, the Vastwood](#)

che ha il pregio di distribuire a tutte le nuove creature entrate in campo un segnalino praticamente a costo di un mana, incastrandosi perfettamente con tutti gli altri effetti simili dell'archetipo.

UPGRADE

Nel Verde 

e in particolare in questo archetipo, possiamo scegliere un buon pool di potenziamenti, se siamo disposti a spendere qualcosa di più rispetto al budget iniziale. Siamo di fronte a carte che in molti casi saranno utili anche in altri archetipi che sfruttano questo colore, ma non si limitano esclusivamente al mono color. Alcune sono delle vere e proprie staple del formato, in archetipi basati su creature, quindi vedetele come degli ottimi investimenti anche per il futuro, se vorrete giocare con costanza a Commander

- [Growing Rites of Itlimoc](#) : Già questo incantesimo a un buon effetto di base, ma se riusciamo a flipparlo in [Itlimoc, Cradle of the Sun](#) , avremo una Terra in grado di fare veramente la differenza.
- [Paradox Engine](#) : Stappare tutti i nostri permanenti appena lanciamo una spell in un archetipo che tappa tutte le proprie creature per del mana, ha un potenziale portentoso. Fateci un pensierino se volete una chance di vittoria in più.
- [Heroic Intervention](#) : Proteggere il nostro board è fondamentale, soprattutto se ci abbiamo investito diverse azioni con i nostri segnalini aggiuntivi, quindi questa carta è un'ottima aggiunta per questo archetipo.
- [Nissa, Voice of Zendikar](#) : Un Planeswalker di questo tipo può sicuramente risultare utile sia per proteggersi, sia per proliferare i nostri segnalini in board affollati.
- [Craterhoof Behemoth](#) : Questa è una staple nel Verde  e basta guardarne l'effetto per comprenderne il potenziale. Un must per qualsiasi mazzo a base creature nel formato.
- [Tireless Tracker](#) : Questa carta offre in un sol colpo un draw engine unito a un effetto counter su di sé che lo trasformerà in fretta in una creatura ingestibile, utile sicuramente alle sinergie dell'archetipo.
- [Sylvan Library](#) : Pescare e sistemare la pila in questo colore ha un valore aggiunto enorme, non a caso questa carta è tra le staple più giocate nel Verde .
- [Walking Ballista](#) : Una creatura che 'manipola' counter, infliggendo danni a un bersaglio a piacere, in un archetipo come questo, fa sicuramente piacere. In più può entrare con molti segnalini se saremo in grado di avere molto mana a disposizione.
- [Caged Sun](#) : Un ramp effect unito a un pump effect per le nostre creature direi che è il massimo per una sola carta. Sicuramente un'aggiunta che vale tutto il suo valore economico.

- [Concordant Crossroads](#) : Fornire l'abilità haste a tutte le nostre creature nel Verde 🟢 non ha prezzo, sicuramente un'ottima scelta se vogliamo essere più reattivi in campo.
- [Eternal Witness](#) : Questo sciamano è la quinta carta più giocata nel formato, il suo effetto è sicuramente goloso non solo in questo mazzo.
- [Doubling Season](#) : Conclude questa carrellata con una carta direi fondamentale in ogni archetipo che fa uso di counter o di token. Di certo se giocate a Commander la userete in più di un'occasione.

IN ULTIMA ANALISI

Siamo giunti alla fine di questo articolo e di questo primo viaggio all'interno dell'immenso mondo del Commander: mi auguro di avervi fornito qualche spunto utile e stuzzicato la curiosità verso questo formato, sicuramente molto vario ma soprattutto divertente. Ora in base ai vostri feedback valuteremo se proseguire in questa rubrica con altri Comandanti, magari provando ad esplorare mazze con due colori, con un occhio sempre alle nostre finanze.

Stay Magic, Stay EDH!
Roberto.