



Articolo di [Steelstar](#)

Fra la teoria e la pratica c'è sempre tanta differenza, e ancor più difficile è riuscire a prevedere come evolverà una determinata situazione. Nel nostro gioco, il metagame è lo stato d'essere del formato, che rende alcune carte più o meno apprezzate. Dopo diverse esperienze di draft con Ravnica, ho imparato un paio di lezioni che possiamo riportare nel prossimo formato, per valutare correttamente le carte: parleremo dell'impatto di carte comuni o non comuni, senza andare a specificare quanto sia difficile gestire un [Niv-Mizzet, Parun](#) quando si presenta sul campo di battaglia avversario.

• **Creature Evasive** – quando una Creatura ha Volare e ha la forza in curva col costo di mana, prendetela su. [Healer's Hawk](#) , [Pipistrelli della Bertesca](#) , [Kraul Swarm](#) , si sono rivelati clock pericolosissimi; quando si imposta una race sicura ai punti vita avversari, lo scopo del gioco improvvisamente cambia: dovete solo non morire prima di quel momento. Potete sprecare un trick in più, azzardare un blocco dove perdete un pezzo, purché i punti vita rimangano superiori allo zero a fine partita. È facile farsi abbagliare da magie colorate con tante righe di testo – quando spesso “Volare” sarebbe più efficace. In Allegiance vedremo Simic e Gruul stabilire un netto predominio a terra, per cui le Creature Evasive giocheranno un ruolo più marcato.

• **Aure** – quando riusciamo a creare una piccola Akroma, la partita è praticamente in tasca. Combinare un paio di keywords con un buon body forza una rimozione incondizionale: se il nostro avversario ne è carente, è sufficiente risolvere una [Veglia a Lume di Candela](#) su [Recluta Imberbe](#)

o

[Healer's Hawk](#)

per creare una minaccia troppo difficile da gestire. Un'aura sta sempre bene in un mazzo, perché è come avere la combo servita in Legacy: ci si prova a strappo, e l'avversario ha una magia di disturbo il piano crolla, ma se per mera sfortuna ne è privo, perderà la partita on the spot.

• **Drop a 4 mana intensive** – [Crackling Drake](#) e compagnia mi hanno deluso. Estremamente esigenti in termini di mana, trovano un ruolo solo nelle mani dei giocatori fortunati, classe alla quale non sento di far parte. Se pescati fuori curva, diventano creature subottimali ai quali è spesso preferibile un Soffocatore di Luci. Fanno eccezione quelli con un effetto ETB, per il quale la loro utilità si ripaga sempre. Stella fra i 5 è

[Golgari Findbroken](#)

, che non fa comunque mai più di un Gravedigger. Se Cracking Drake entra come un Mostro Fantasma è già una vittoria, ma quello che fa davvero è pescare una carta. Le due che mi spaventavano di più,

[Conclave Cavalier](#)

e

[Truefire Captain](#)

, non le ho mai viste combinare il disastro a meno che non scendessero di quarto in una build super aggressiva.

[Nightveil Predator](#)

invece si difende benissimo, ma non è tanto diverso da un

[Soul of the Rapids](#)

. Tre punti di forza nel cielo con Anti-malocchio. Nei colori in cui è inserito, difficilmente saremo noi a decidere il ritmo del clock sul tavolo, per cui giocarlo a turno 4 o 5 non fa differenza. Con questo paragrafo non voglio dire che siano creature scarse, ma che capita spesso di sopravvalutarle perché i loro costo di mana convertito è pari a 4, mentre in realtà si può sfruttare questo pregio con grande difficoltà.

• **Guilds Tryhards** – Boros e Izzet si sono rivelate, come da previsioni, i due archetipi più rischiosi su cui basarsi. Entrambi imponevano praticamente di usare una BREAD a parte, che ignorasse i canoni standard. LSV tende a farlo spesso nei cube da legacy, anzi lo fa un po' troppo, forza sempre Storm. Alla fine si trova a giocare [High Tide](#) e [Mind's](#)

[Desire](#)

due volte su tre. Per fare questo, deve prendere

[Ricerca Compulsiva](#)

come primo pick,

[Sleight of Hand](#)

come secondo pick, poi una fetch, ignorando il power level delle carte nella bustina. Un mazzo Boros può dominare praticamente senza rare se riesce a fare tre turni in curva, proponendo costantemente minacce con Mentore difficili da gestire, che terminano in quell' inferno che sono

[Hammer Dropper](#)

e

[Barging Sergeant](#)

. Izzet era uguale, per draftarlo bisognava trovare rara brutta in prima busta, nessuna rimozione ma un Radical Idea in fondo alle 15. Dopodiché era un salto di fede, perché i pick successivi erano solo funzionali a bilanciare un complicatissimo mazzo a base non creatura in limited, che di per sé è già abbastanza rischioso. Non avevamo nemmeno a disposizione rimozioni economiche (escludendo

[Lava Coil](#)

), nemmeno

[Electrify](#)

, o un

[Open Fire](#)

. Ci vuole troppa fortuna, personalmente ho avuto più successo con Golgari e Dimir: suggerisco quindi di evitare mazzi troppo azzardati, che “escono” meglio da un pool sealed che non da un draft.

• **Carte split** – valgono tantissimo. Fidatevi di queste magie, nell’ indecisione andate in quella direzione. Le carte splittate aiutano in ogni momento della partita, e raddoppiano le chance di avere una buona risposta al momento giusto. Se non consideriamo le rare, che erano comunque tutte valutate come Bombe, quella che mi ha sorpreso di più è stata

[ert // Invent](#)

[Inv](#)

, che con la sua parte a



si trasformava spesso in una coppia di rimozioni. Pick sensazionale anche [Integrity //](#)

[Intervention](#)

, visto

che univa due parti molto importanti di un buon deck da limited, incorporando un trick da combattimento e una rimozione.

Quella che segue è una parte molto importante dell’intera serie di articoli perché ci dà un indirizzo di partenza. Ho incrociato per voi le previsioni con gli avvenimenti dei formati passati, in modo da darvi un realistico scenario sul cosa aspettarvi.

• **Velocità del formato** – prima degli spoiler, era ragionevole pensare che Rakdos avrebbe sostituito Boros nel suo ruolo super aggressivo. In realtà la minaccia RB è più complicata. Gruul ha una curva più dolce di Boros, generando quindi un formato finale abbastanza rilassato. Le meccaniche Simic e Orzhov puntano ad ottenere la supremazia sul campo di battaglia, rispettivamente in termini qualitativi e quantitativi. Non dovremmo, in sintesi, trovarci contro build capaci di vincere a 15-16 terre. I mana sink del formato ci consentono di girare con un buon margine di tranquillità a 17 fonti di mana.

• **Archetipi dominanti** – la mia previsione è che Simic sarà l’archetipo più forte. Questo perché dietro una combinazione di tipi di Creatura stravagante, stanno carte dalle statistiche eccellenti con abilità sinergiche e facili da combinare. L’archetipo che invece vedo avere più difficoltà è Rakdos: la meccanica Spectacle è fortissima se siamo in vantaggio, mentre se per qualche

motivo stiamo prendendo delle botte, avremo a disposizione solo giocate subottimali. Gruul si distingue per efficacia e semplicità di draft, limitato però da un gameplay molto lineare. Azorius sarà la combinazione di colori più fastidiosa, in quanto è proposta come un mix di Rimozioni e Creature Evasive. Orzhov, assieme a Rakdos, si allinea su quel tipo di strategia difficile da pilotare ma dall'alto payoff nel caso le decisioni prese si rivelino essere quelle giuste.

• **Sinergie transgilda** – che ha un nome altisonante ma pure un Magikarp sa di cosa sto parlando: gli splash. Il ciclo dei Lockets e i Guildsgates rimangono la migliore fonte di mana colorato da splashare, stavolta con un'interessante svolta. Selesnya e Golgari erano le due gilde sulle quali il ramp era maggiormente efficace. Tuttavia, le loro meccaniche sinergizzavano meglio con le creature, rendendo i Lockets dei pick piuttosto subottimali. In Allegiance invece un po' di ramp non è una creatura non guasta, anche considerando l'ottima fonte di vantaggio carte che un Locket rappresenta a partita avanzata. Simic e Gruul si combinano benissimo, visto che entrambe le meccaniche lavorano con i segnalini +1/+1. Azorius e Orzhov rappresentano in Esper una noiosissima combinazione da attrito: Afterlife allunga la partita e ci mette a disposizione pedine evasive, tutto quello di cui una build da attrito necessita. Non brilla invece Jund, visto che una build tricolore aggressiva risulta spesso rischiosissima in termini di manabase. Vedo meglio un Gruul che accede alle rimozioni del nero più che a un rakdos che accede alle Creature verdi.

Questa breve intelaiatura è lo scenario nel quale vanno lette le recensioni che seguono. Si parte!

