Articolo di Adrian " Legolax " Barbieri

Ciao a tutti ragazzi! La pausa estiva finalmente si è conclusa e come promesso riprendiamo questa rubrica settimanale.

Un breve riassunto per chi si affaccia per la prima volta a questa serie di articoli e per chi li ha letti con costanza: **Know the "Unknown"** si occuperà di portare alla vostra attenzione i mazzi più strambi e inusuali dei vari formati Constructed. Volete provare un mazzo nuovo "fuori-meta" al vostro torneo settimanale? Siete in crisi come il sottoscritto e non sapete come innovare mazzi già esistenti che giocate da tempo? Avete tempo da perdere e non sapete se guardarvi una Serie TV o leggere qualcosa su Magic? Unknown è qui per tutti voi!

Per questa stagione porterò qualche novità, che spero sia ben accetta da voi lettori:

1) Con il lento ma costante aumento di popolarità del Pauper in Italia, e l'oramai evidente abbandono del Vintage da parte di (quasi) tutti, ho deciso di inserire il primo al posto del secondo. Benvenuto Pauper nella Rubrica Unknown! Quindi...

- I formati d'ora in avanti saranno **Standard**, Modern, Legacy e Pauper.

2) Durante la scorsa stagione mi son accorto come spesso nella parte di Strategia ripetessi nozioni di gioco, motivazioni e consigli già scritti nei numeri precedenti (ove i mazzi presentassero similarità, chiaramente), per cui ho deciso di accorpare questo paragrafo all'Analisi del mazzo e delle carte che lo compongono. Quindi...

- Adesso ci sarà un paragrafo singolo di Analisi del mazzo, delle carte (con tanto di consigli e suggerimenti), e della generale strategia di gioco.

3) Alla fine di ogni ciclo (ovvero dopo il numero del Pauper e prima di quello Standard) ci sarà un Unknown Speciale su un formato di nicchia (Vintage, Frontier, Tiny Leaders, Commander, Classic, NoBanList Modern eccetera), scritto, se possibile, da un esterno. In caso contrario, vi sorbirete le mie brew INCREDIBILI™ che gioco con gli amici! :) Quindi...

- Ci sarà un numero Extra ogni mese!

Bene, sperando che queste novità siano di vostro gradimento, veniamo a noi! Oggi si parlerà di Standard!
Come sempre, i criteri non sono cambiati:

I mazzi valutati soddisferanno i seguenti criteri:
1) 5-0 in una MTGO League, oppure piazzamento in Finale a un PPTQ o un torneo più importante;
2) Non sono considerabili “Tier” (mazzi popolari e al contempo competitivi);
3) Devono piacermi (non disperate, son di larghe vedute). Quindi non troverete nessun Shared Fate.dec

L'analisi sarà incentrata principalmente sulle carte più importanti e sulla strategia di gioco da attuare. Ch

Mazzo della settimana: W/B Aristocrats

W/B Aristocrats by IHAVETHEFIRE
Creature (28)

4	Angel of Invention
3	Ayli, Eternal Pilgrim
2	Kambal, Consul of Allocation
2	Marionette Master
2	Scrapheap Scrounger
4	Syndicate Trafficker
3	Thraben Inspector

4 Weaponcraft Enthusiast
4 Zulaport Cutthroat

Sorcery (3)
3 Harsh Scrutiny

Instant (5)
2 Anguished Unmaking
3 Grasp of Darkness
Land (24)
4 Concealed Courtyard
2 Forsaken Sanctuary
5 Plains
4 Shambling Vent
6 Swamp
3 Westvale Abbey Sideboard: 1 Grasp of Darkness
1 Flaying Tendrils
3 Fragmentize
3 Lost Legacy
2 Quarantine Field
2 Ruinous Path
3 Transgress the Mind

MTGO League (5-0)
ndr.
- Details
Main Deck: 60
Sideboard: 15

Analisi mazzo

Aristocrats è un tipo di mazzo oramai conosciuto e giocato in più formati. Nato con Cartel Aristocrat nel lontano Standard di tre anni fa, ha una strategia abbastanza lineare e semplice da intuire: assemblare una combinazione di carte sul campo di battaglia che effettuino il ciclo "sacrifico permanente -> avversario perde punti vita -> rigioco permanente -> sacrifico permanente". In Modern è possibile farlo infinitamente (grazie a Viscera Seer , Melira, Sylvok Outcast / Anafenza, Kin-Tree Spirit
e
Murderous Redcap
), mentre in Standard più che una vera e propria "Combo infinita" si avrà una forte sinergia tra

creature.

Vediamo insieme quali carte compongono questo mazzo e la loro funzione:

I Sacrificanti: Ayli, Eternal Pilgrim e Syndicate Trafficker . La loro funzione è ovvia, per ogni mana che pagheremo, potremo sacrificare una nostra creatura o artefatto e otterremo degli effetti benefici. Per Ayli ci impegneremo a superare i 30 punti vita, in modo da sfruttare la sua seconda abilità e iniziare a tirare dei quasi-
Vindicate
a ogni turno, al costo di misere creature. Per Trafficker invece otterremo un attaccante o bloccante molto resistente, e inoltre per ogni mana che spenderemo diventerà sempre più grosso, rendendolo eventualmente utile da sacrificare con Ayli, se dovesse presentarsi l'opportunità, o per chiudere la partita in qualche attacco.

I Sacrificabili: Oltre a Chat Morris abbiamo un gran numero di creature che creano pedine. Th
raben Inspector
,
Weaponcraft Enthusiast
,
Marionette Master
e
Angel of Invention
si occuperanno di dare ed essere allo stesso tempo cibo per i nostri sacrificanti. Mentre il primo ci dà Indizi da sfruttare più per pescare che da sacrificare con
Syndicate Trafficker
, gli altri creano pedine sfruttabili da ambedue le carte (essendo creature artefatto) e oltre a ciò
Angel of Invention
e
Marionette Master
sono importantissimi per chiudere la partita: infatti il primo potenzierà tutte le nostre creature (facciamo tante pedine, e non necessariamente dobbiamo sacrificarle), mentre il secondo sarà felice quando sfrutteremo Ayli e Trafficker.

Un altro sacrificabile che va sfruttato in modo leggermente diverso è Scrapheap Scrounger , infatti questo è contentissimo di finire al cimitero e di tornare in campo esiliando un'altra creatura. Infatti alcune creature del mazzo, come
Weaponcraft Enthusiast
e

Thraben Inspector
, oltre a creare pedine non hanno molti altri utilizzi, quindi sarà molto facile utilizzarle per bloccare creature avversarie o sacrificarle con Ayli: la loro importanza la acquisiscono anche al cimitero, poiché saranno "cibo" per il Scrounger, che potrà continuare a tornare più volte in campo per essere sfruttato continuamente.

Perché sacrificare: Marionette Master e Zulaport Cutthroat saranno le nostre carte che danno un senso alla tematica di sacrificio. Infatti per ogni creatura o artefatto che sacrificheremo con una di queste due creature in campo, sarà possibile infliggere danni (più propriamente far perdere punti vita) agli avversari senza dover necessariamente passare dalla Combat Step. Un grande vantaggio contro mazzi che non ci permettono di attaccare con creature piccole e allo stesso modo una possibilità in più di mandare "al macello" degli 1/1 contro i più massicci bloccanti avversari: se bloccano perderanno un punto vita, se non bloccano lo perderanno uguale. Inoltre ogni rimozione avversaria sarà un'arma a doppio taglio: per ogni creatura che vorranno rimuoverci, dovranno perdere anche dei punti vita.

Altre carte: Kambal, Consul of Allocation aiuta a tassare ancora di più le magie avversarie, e grazie al guadagno delle vite sarà possibile avvicinarsi sempre di più alla "ultimate" di
Ayli, Eternal Pilgrim
. Tra le magie invece troviamo
Harsh Scrutiny
che spesso servirà per rimuovere creature moleste dalla mano avversaria, e inoltre regala un prezioso effetto di Scry per evitare di avere delle pescate brutte il turno seguente. Come rimozioni invece avremo
Grasp of Darkness
, la migliore rimozione nera a costo 2, e
Anguished Unmaking
che presenta un Drawback gestibile da questo mazzo che punta a fare tanti punti vita.
Kalitas, Traitor of Ghet
, sotto questo punto di vista, sembra non essere più un problema, grazie a tutte queste magie.

Terre: Qui troviamo, oltre alle classiche "dual" del formato Concealed Courtyard , Forsaken Sanctuary ,
e
Shambling Vent
(che peraltro ha Legame Vitale) e alle terre base,
Westvale Abbey
: questa terra ci permette di creare pedine sacrificabili e allo stesso tempo sacrificare un buon numero di creature per "trasformarsi" in
Ormendahl, Profane Prince

e chiudere la partita in uno-due attacchi.

Sideboard: Questa è incentrata a risolvere i "Combo" e Control del formato. Infatti abbiamo i classici Transgress the Mind e Lost Legacy che ci permetteranno di rimuovere con facilità dalla mano o dal mazzo avversari
Emrakul, the Promised End
, rimozioni di massa e simili.
Flaying Tendrils
e
Grasp of Darkness
si occuperanno di decimare i mazzi Aggro mentre
Ruinous Path
combatterà le creature e Planeswalkers dei Midrange.
Fragmentize
è lì apposta per veicoli,
Aetherflux Reservoir
e
Aetherworks Marvel
, mentre
Quarantine Field
si occupa di risolvere un po' tutto quello che capita di passare dal campo di battaglia avversario.

Angelo dell'Invenzione
Creatura — Angelo
Volare, cautela, legame vitale
Fabbrica 2 (Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti due segnalini +1/+1 su di essa o crea due pedine creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolori.)
Le altre creature che controlli prendono +1/+1.
2/1
004/264 M
KLD • IT
Volkan Baga
™ & © 2016 Wizards of the Coast