



"Once You Go Black, and Blue..." - Traduzione a cura di [Ubik](#) Return to Ravnica è arrivata nel mondo di Magic posizionandosi in maniera quantomai strana. Da una parte è stato uno dei set a maggiore impatto per il

### **Modern**

con tutta una serie di magie incounterabili largamente apprezzate, le shocklands hanno rinvigorito il mercato secondario dei negozi, e le altre magie come

[Deathrite Shaman](#)

hanno avuto un effetto devastante. Detto ciò, essendo stato il gioco focalizzato maggiormente sul Modern e sul limited, grazie anche al

*Pro Tour*

ed ai

*Grand Prix*

, lo

### **Standard**

è stato lasciato un po' in disparte attirando solo l'interesse dei tornei Nazionali e dei tornei indipendenti come gli

*Open SCG*

e i

*TCG*

. Dunque con metà platea che si è cimentata nello Standard e l'altra metà che si è dedicata al resto, il formato è ancora in pieno cambiamento ed evoluzione, e nessun metagame si è realmente formato.

E' dunque giunto il momento per dare un'occhiata a tutti i potenziali mazzi che presto costruiranno il formato fino al crollo del cancello (gatecrash) tra qualche mese. Una delle cose che raramente si stabiliscono all'inizio del ciclo di vita di un formato, è quella che concerne la costruzione di mazzi control. Ai nazionali del 2012 abbiamo potuto vedere molte decklist di natura control, ma si può dire senza paura di sbagliare che solamente una o due di queste potranno resistere una volta che il metagame si solidificherà.

Dunque oggi voglio zoomare su due decklist piuttosto simili fra loro che abbiamo avuto l'opportunità di vedere durante i nazionali e che si sono scontrate nella finale in Virginia. Shaheen Soorani è rinomato per le sue liste control e non sorprende nessuno che con il suo mazzo **Esper Control** abbia finito per catalizzare l'intero evento. Il suo avversario, Will Haas ha optato invece per la versione simile dello stesso mazzo escludendo il bianco e rimpiazzandolo con il rosso, andando così a costruire un mazzo **Grixis**. Sebbene però Shaheen abbia sopraffatto in finale Will, entrambi i mazzi condividono lo stesso spazio per competere nel Metagame.

Il lato giusto del Boros

Prima di tutto andiamo ad iniziare con il vincitore del torneo Shaheen Soorani e il suo mazzo **Esper Control**

. Recentemente abbiamo visto alcune decklist simili a questa, ma quella di Shaheen è la prima a prendere realmente in considerazione il nuovo set. Prima di entrare nella discussione della lista vera a propria è giusto avere un'idea di ciò di cui andremo a parlare:

Esper Control by Shaheen Soorani

2	<a href="#">Augur of Bolas</a>
3	<a href="#">Jace, Architect of Thought</a>
2	<a href="#">Snapcaster Mage</a>
2	<a href="#">Sorin, Lord of Innistrad</a>
2	<a href="#">Tamiyo, the Moon Sage</a>

Creatures [11 ]

4	<a href="#">Azorius Charm</a>
1	<a href="#">Cyclonic Rift</a>
2	<a href="#">Detention Sphere</a>
3	<a href="#">Forbidden Alchemy</a>
4	<a href="#">Lingering Souls</a>
1	<a href="#">Runechanter's Pike</a>
1	<a href="#">Sever the Bloodline</a>
1	<a href="#">Sphinx's Revelation</a>
3	<a href="#">Supreme Verdict</a>
1	<a href="#">Terminus</a>
2	<a href="#">Thought Scour</a>
1	<a href="#">Ultimate Price</a>

Spells [24	]
4	<a href="#">Drowned Catacomb</a>
2	<a href="#">Evolving Wilds</a>
4	<a href="#">Glacial Fortress</a>
4	<a href="#">Hallowed Fountain</a>
2	<a href="#">Island</a>
4	<a href="#">Isolated Chapel</a>
1	<a href="#">Nephelia Drownyard</a>
2	<a href="#">Plains</a>
1	<a href="#">Swamp</a>
1	<a href="#">Vault of the Archangel</a>

Lands [25	]	
Sideboard:	3	<a href="#">Curse of Death's Hold</a>
1	<a href="#">Drogskol Weaver</a>	
3	<a href="#">Negate</a>	
3	<a href="#">Nephelia Drownyard</a>	
1	<a href="#">Sever the Bloodline</a>	
2	<a href="#">Sundering Growth</a>	
1	<a href="#">Terminus</a>	
1	<a href="#">Ultimate Price</a>	

1° posto ai Nazionali - Virginia

Sorprendentemente, [Lingering Souls](#) è ancora un'ottima carta ed una delle scelte primarie da considerare per i mazzi control. Infatti si deduce che questa è una delle primarie ragioni del fatto che molti giocatori optano per una versione bianco nera per i mazzi control. Non di meno, con Azorius dall'altra parte del mazzo che ne migliora la performace la restante parte del mazzo stesso aumenta la scelta delle possibili carte.

Entrando maggiormente nel dettaglio, andremo a considerare l'aspetto "bianco" del mazzo comparandolo a quello rosso della lista di Will. Naturalmente per comparare i due dobbiamo andare a vedere cosa Will abbia messo in piedi:

Grixis Control by Will Haas	
4	<a href="#">Augur of Bolas</a>
4	<a href="#">Jace, Architect of Thought</a>

1 [Nicol Bolas, Planeswalker](#)  
1 [Niv-Mizzet, Dracogenius](#)  
2 [Snapcaster Mage](#)  
2 [Talrand, Sky Summoner](#)  
2 [Tamiyo, the Moon Sage](#)

Creatures [16 ]

1 [Cyclonic Rift](#)  
2 [Dreadbore](#)  
3 [Forbidden Alchemy](#)  
3 [Mizzium Mortars](#)  
4 [Pillar of Flame](#)  
1 [Sever the Bloodline](#)  
2 [Syncopate](#)  
3 [Think Twice](#)

Spells [19 ]

4 [Blood Crypt](#)  
1 [Desolate Lighthouse](#)  
2 [Dragonskull Summit](#)  
4 [Drowned Catacomb](#)  
4 [Island](#)  
1 [Mountain](#)  
4 [Steam Vents](#)  
4 [Sulfur Falls](#)  
1 [Swamp](#)

Lands [25 ]

Sideboard: 1 [Dissipate](#)  
2 [Dreadbore](#)  
2 [Liliana of the Veil](#)  
2 [Negate](#)  
1 [Nephelia Drownyard](#)  
1 [Runechanter's Pike](#)  
1 [Sever the Bloodline](#)  
2 [Slaughter Games](#)  
1 [Ultimate Price](#)  
2 [Vampire Nighthawk](#)

2° posto ai Nazionali - Virginia

Andiamo dunque prima di tutto a dare un'occhiata a ciò che gira attorno ai due colori presi in esame e che influenzano la scelta delle carte di contorno dei due mazzi:



**Bianco:**

- 2 [Sorin, Lord of Innistrad](#)
- 4 [Azorius Charm](#)
- 2 [Detention Sphere](#)
- 4 [Lingering Souls](#)
- 1 [Sphinx's Revelation](#)
- 3 [Supreme Verdict](#)
- 1 [Terminus](#)
- 1 [Vault of the Archangel](#)

**Rosso:**

- 1 [Nicol Bolas, Planeswalker](#)
- 1 [Niv-Mizzet, Dracogenius](#)
- 2 [Dreadbore](#)

3 [Mizzium Mortars](#)

4 [Pillar of Flame](#)

1 [Desolate Lighthouse](#)

Assassinio, morte, uccisione

Così, naturalmente quando si parla di aggiungere sia il rosso che il bianco ad un mazzo control, si sta parlando del cercare di rafforzare il pacchetto removals che il nero in parte già possiede.

[Lightning Bolt](#)

e

[Wrath of God](#)

sono stati per lungo tempo dei punti fermi per i mazzi control, e tipicamente offrono qualcosa che il nero non è in grado di replicare, sia nel campo dei mass removals che in quello dei meno costosi removals.

Shaheen sapeva che con [Day of Judgment](#) fuori dal formato, il contro necessitava di trovare alternative a tale effetto.

[Terminus](#) era la scelta più ovvia dato che ricopre un ruolo simile nel blocco costruito, anche se l'inaffidabilità di tale magia fa coppia con il suo costo eccessivo quando la si pesca in un inappropriato momento e questo purtroppo ne fa riconsiderare in negativo le sue potenzialità per il ruolo che deve ricoprire e per ciò che realmente servirebbe. Invece

[Supreme Verdict](#)

si posiziona in maniera fantastica in tale mazzo avendo lo stesso costo di mana di

[Day of Judgment](#)

o

[Wrath of God](#)

avendo in più una migliore performance ora che i mazzi sono alla ricerca della vittoria con una particolare costruzione di creature per non parlare poi delle partite mirror.

Nel frattempo, nella parte della torta rossa perdiamo l'accesso a entrambe queste due carte guadagnando però una sorta [Plague Wind](#). C'è un grosso problema però, che è l'aggiunta di 2 mana e dunque un più significativo costo di lancio. Il vantaggio però è che si ha un

[Flame Slash](#)

leggermente più costoso. Questa versatilità è il motivo per il quale mi trovo fortemente in disaccordo con la scelta di includere solamente il 3x. Tale carta è in grado di essere utilizzata come protezione sia nella prima fase di gioco che come sweeper nel late game.

[Dreadbore](#) in particolare dà quella marcia in più in termini di controllo che generalmente il **UW**

ha avuto per diversi periodi. Dove c'èrano

[Oblivion Ring](#)

, ci sono adesso

[Detention Sphere](#)

. Ora anche il rosso ha un removal per Planeswalker perfetto. Certo gli spari hanno sempre del potenziale in questo frangente, ma sono sicuramente meno affidabili e versatili di

[Dreadbore](#)

. Questa scelta però abbassa di molto la propensione ad utilizzare

[Pillar of Flame](#)

. Posso capire le diversità che potrebbero nascere dalla scelta fra P

[Pillar of Flame](#)

e

[Mizzium Mortars](#)

, ma di sicuro io averi scambiato le quantità fra queste 2 carte.

Tornando invece sull'argomento Esper, abbiamo i [Detention Spheres](#) già menzionati. Avendo accesso ad un effetto

[Maelstorm Pulse](#)

, la cosa è abbastanza forte sia contro

**Zombies**

sia contro le strategie Tokens, facendo l'affidamento sull'effetto Wrath non così importante, ma nemmeno da sottovalutare. Ciò che invece può fare la differenza nel formato è l'

[Azorius Charm](#)

. La carta è molto interessante dato che è alla stregua di un removal e poi fornisce tempo. Certo, non ci sono counterspells per rimuovere le creature una volta che vengono rigiocate, dunque è solo una questione di privare l'oppo della pescata, guadagnando se così si può dire qualche punto vita. Meno consistenti gli altri 2 effetti della stessa magia anche se di tanto in tanto possono tornare utili.

Finiscilo



<http://magic.tcgplayer.com/db/article.asp?id=10809>