



"The Beastmaster of Lambholt" - Traduzione a cura di [Bobonny](#) [Wild Beastmaster](#) è una carta ignorata, per il momento, praticamente in tutti i formati. Anche se di per sé non è esattamente una bomba, se riuscite a pomparla un pochino, vi consentirà di pompare anche tutte le altre creature. Con questo spirito, ho deciso di spremere le meningi per creare un mazzo basato su [Wild Beastmaster](#) che rispetti anche il nostro portafoglio. Ecco a cosa sono giunto:

Beastmaster Tokens			
Creatures (10)			
4	Champion of Lambholt		
4	Wild Beastmaster		
2	Mikaeus, the Lunarch		
Spells (26)			
2	Break of Day		
4	Giant Growth		
4	Midnight Haunting		
4	Selesnya Charm		
4	Gather the Townsfolk		
4	Lingering Souls		
4	Intangible Virtue		
Lands (24)			
3	Swamp		
6	Plains		
7	Forest		
4	Evolving Wilds		
4	Sunpetal Grove	Sideboard:	2
k of Day			Brea
3	Oblivion Ring		
3	Druid's Deliverance		

4 [Tormod's Crypt](#)
3 [Sundering Growth](#)

Le Creature

[Wild Beastmaster](#) è il fulcro del mazzo ed è una carta che ho voluto giocare sin da quando ho visto qualcuno pomparla con un [Giant Growth](#) durante un Draft di Return to Ravnica. Anche se un 1/1 che deve attaccare è estremamente fragile, una volta aumentata la sua forza, potrete lanciare il vostro esercito all'assalto per fare un bel pò di danni.

[Champion of Lambholt](#) ha ovviamente la capacità di accumulare un discreto numero di segnalini +1/+1 in un mazzo token, ma il vero scopo della carta in questo mazzo non è così ovvio. Quando [Wild Beastmaster](#) attacca, tutte le vostre creature verranno pompate prima che il vostro avversario possa bloccare, il che significa che [Champion of Lambholt](#) porrà pesanti restrizioni su chi può partecipare al combattimento. Anche se la Campionessa non sta realmente attaccando, le vostre creature potranno comunque raccogliere i frutti della quasi-imbloccabilità.

[Mikaeus, the Lunarch](#) non darà alle vostre creature la stessa spinta di [Wild Beastmaster](#), ma le renderà leggermente più minacciose. Funziona ancora meglio in coppia con [Wild Beastmaster](#), dando effettivamente un +2/+2 in totale. Anche se potreste essere tentati di cercare di mantenere in vita Mikaeus il più a lungo possibile, spesso è meglio fargli dare celermente uno o due segnalini prima che sia troppo tardi. Solitamente dovrete cercare di vincere abbastanza rapidamente, quindi la longevità del Lunarca non deve essere una grossa preoccupazione.

[Radunare i Cittadini](#) vi dà un paio di token da pompare per soli 2 mana, consentendovi una partenza veloce. Anche se a differenza dei loro cugini volanti, possono essere bloccati dalla maggior parte delle creature, [Campionessa di Lambholt](#) eliminerà spesso questa debolezza.

[Midnight Haunting](#) e [Lingering Souls](#) non vi danno semplicemente altre creature da lanciare in

battaglia, vi danno creature evasive. Poiché

[Wild](#)

[Beastmaster](#)

non dà travolgere alle vostre creature, è importante che il vostro avversario non riesca a stallarvi bloccando con accelerini o altre piccole creature. Questi Spiriti volanti vi aiuteranno assicurandovi la possibilità di poter fare danni letali indipendentemente da quello che il vostro avversario ha in campo.



Le Magie

In questo mazzo [Selesnya Charm](#) viene usato diversamente rispetto al solito. L'abilità più comunemente usata qui è quella che da +2/+2 e travolgere. Anche se la possibilità di esiliare una minaccia di grandi dimensioni o di creare una creatura nelle fasi iniziali aiutano a garantirle

un posto nel mazzo, dare a [Wild Beastmaster](#) un piccolo aiuto extra vi permetterà spesso di chiudere la partita.

[Crescita Gigante](#) è sicuramente più efficace di [Selesnya Charm](#) nel pompare le vostre creature, ma non ha la sua incredibile versatilità che lo rende efficace in ogni situazione. Anche se non è particolarmente utile senza un Wild Beastmaster in campo, diventa quasi un [Overrun](#) da 1 mana quando ne avete uno.

[Break of Day](#) funziona con o senza [Wild Beastmaster](#), anche se la sua efficacia varia. Spesso può essere utilizzato come trick a velocità istantaneo per finire un avversario dopo che sono stati dichiarati i bloccanti o per uccidere le creature attaccanti con le vostre pedine. Con il Beastmaster, dà effettivamente alle vostre creature un +2/+2 extra, similmente a [Selesnya Charm](#). Questa è la via di mezzo tra le due opzioni precedenti, una sorta di compromesso tra potenza e versatilità.

[Intangible Virtue](#) aiuta il mazzo a vincere anche senza il Beastmaster ad aprire la strada, rendendo tutte le vostre pedine permanente più grosse. Cautela è un vantaggio enorme quando avete una scorta di token Spirito volanti, poichè vi consente di “sorvolare” la squadra avversaria e fare qualche danno, senza dover temere ritorsioni.

The Sideboard

Le due copie extra di [Break of Day](#) possono aiutarvi contro gli avversari che non lasciano vivere a lungo i vostri [Wild Beatmaster](#), dandovi un incremento di potenza che non dipende dalla sopravvivenza di una specifica creatura.

[Druid's Deliverance](#) può darvi una mano contro mazzi aggro più veloci, come mono-red, permettendovi di evitare un attacco letale, creando un'altra minaccia, e ritorsioni, mentre tutte le creature dell'avversario sono ancora tappate. Nessuno gioca [Nebbia](#) in Standard, e potete usare questo fatto a vostro vantaggio.

[Oblivion Ring](#) è una risposta a planeswalker problematici come [Jace, Architect of Thought](#). La sua prima abilità è abbastanza forte contro questo mazzo, e avere un modo per “sbarazzarsi” di lui è importante.

[Sundering Growth](#) può eliminare un [Spectral Flight](#) durante un combattimento e creare pure un bloccante, ribaltando completamente la situazione. Mentre un volante 4/4, specialmente uno con attacco improvviso, può essere difficile per questo mazzo da affrontare, un modesto 2/2 è molto più facile da gestire.

[Tormod's Crypt](#) è una risposta ai mazzi che ruotano attorno ad [Unburial Rites](#). Visto che questo mazzo utilizzerà quasi sempre ogni briciolo di mana a disposizione, avere una risposta che non costa nulla è estremamente importante.

Considerazioni Finali

Questo mazzo è estremamente esplosivo, e riesce spesso a vincere con un solo attacco. Attaccare per più di 50 danni non è raro, soprattutto con più di un Wild Beastmaster in gioco. Anche se non è certamente il mazzo più resistente da giocare, può essere uno dei più divertenti. Se vi piace fare grandi quantità di danni, dovete assolutamente provare questo mazzo. Ricordatevi solamente di impilare i trigger correttamente! Mike Cannon

Link articolo originale -> <http://www.gatheringmagic.com/standard-budget-brew-mike-cannon-10512-the-beastmaster-of-lambholt/>

Traduzione a cura di Giacomo alias [Bobonny](#).

