



Articolo di **Michele Pinton**

Ciao a tutti, qualcuno forse potrebbe ricordarsi di me per il report scandalo del 2014 che mi è valso un articolo su Donna Moderna e un trafiletto su Novella 2000 con [Instant Reanimator al PTQ di Ferrara](#)

Domenica ho giocato un mazzo che avevo abbandonato un paio d'anni fa dopo aver fatto 3 risultati 6-2 consecutivi anche per mia colpa, essendo di fatto un giocatore distratto che commette una marea di errori. Penso per il fatto di giocare massimo 3 volte ogni 2 mesi (solo tornei, mai test o altro) oppure semplicemente non sono capace. Quest'anno nei [tornei della PGG](#)

mi sono sempre piazzato, nonché ho raggiunto l'apice della mia frequenza di gioco con 5 eventi in 100 giorni tra

Tarmogeddon

e queste tappe. Il mazzo che ho portato è

Jace Landeed

. La lista a seguire vede delle scelte personali basate sulla mia esperienza. Non gioco [Standstill](#)

, lo reputo una carta lenta/morta contro troppi match-up in cui già si è messi male, ed inoltre a volte riserva sorprese bruttissime, chi l'ha giocato lo saprà, qualcosa del tipo: gioco

[Standstill](#)

, perso. Ecco qua:



Jace Landeed

by Michele Pinton

Finalista

4

[Jace, the Mind Sculptor](#)

3

[Liliana of the Veil](#)

4	Force of Will		
4	Brainstorm		
2	Ponder		
4	Abrupt Decay		
2	Innocent Blood		
2	Ghastly Demise		
3	Pernicious Deed		
1	Sensei's Divining Top		
1	Life from the Loam		
2	Counterspell		
2	Dig Through Time	2	Snapcaster
Mage			

3	Wasteland
2	Mishra's Factory
4	Underground Sea
2	Tropical Island
4	Polluted Delta
4	Misty Rainforest
1	Verdant Catacombs
1	Bayou
2	Island
1	Swamp

Sideboard:

2	Flusterstorm
3	Thoughtseize
2	Golgari Charm
3	Vendilion Clique
2	Grafdigger's Cage
2	Surgical Extraction
1	Hero's Downfall

[Legacy Top8] PGG League #3 - Castello di Godego (TV) - 22/Mar/2015
ndr.

-

Details

Main Deck: 60 cards
Sideboard: 15 cards

Analisi del mazzo

Parlerò solo delle carte non ovvie per quanto riguarda quantitativi e scelte, perchè non credo di dover spiegare [Abrupt Decay](#) o [Pernicious Deed](#).

- 4x [Jace, the Mind Sculptor](#) : full set perchè questo mazzo non fa nulla ed un [Jace, the Mind Sculptor](#)
lo voglio vedere sempre per quanto mi riguarda, non parliamo poi quando siamo al topdeck insieme all'oppo (spesso).

- 1x [Sensei's Divining Top](#) : ottima in late e permette di giocare sotto [Liliana of the Veil](#), ma all'inizio non mi piace averla tra le mani, va sotto a [Pernicious Deed](#) e rallenta un mazzo che ai primi turni soffre veramente tantissimo.

- 1x [Life from the Loam](#) : fortissima, probabilmente se ne potrebbero giocare 2 ma io mi trovo bene così, visto che in certi match-up è carta morta, preferisco iniziare eventuale piano loam quando sono già in controllo ed il board è controllato, tra manipolazioni, [Jace, the Mind Sculptor](#) e [Dig Through Time](#) bene o male lo si trova se lo si vuole.

- 2x [Ponder](#) : questo mazzo ha la proprietà di aprire mani di una bruttezza incredibile, a volte il mulligan è forzato dalle "do nothing hand". I [Ponder](#) aiutano, possono essere lo starter giusto per trovare la carta che può indirizzare la partita nel modo giusto, non credo si giochino in questo archetipo generalmente, non lo so, io mi trovo bene.

- 2x [Innocent Blood](#) : aiuto a [Liliana of the Veil](#) per [True-Name Nemesis](#) e cose fastidiose, sono lente e non danno certezze, 2x sono sufficienti visto che abbiamo [Pernicious Deed](#).

- 2x [Ghastly Demise](#) : sì, lo so, fa abbastanza schifo, ma vi dirò che il suo sporco lavoro lo fa sempre, consigliata da Giulio Trapani (COMPRA, COMPRA, COMPRA!!!) unico accordo trovato sulle nostre liste completamente differenti, non la giocavo ma mi è piaciuta veramente molto. Nota molto negativa.. non uccide [Deathrite Shaman](#), ma vuol dire che lo toglieremo con qualcos'altro. Ottima quando facendo cose ti resta quel

singolo mana per togliere la creaturina fastidiosa o vista di primo su qualche starter molesto tipo

[Delver of Secrets](#) // [Insectile Aberration](#)

O

[Mother of Runes](#)

.

- 2x [Snapcaster Mage](#) : in contrasto con [Innocent Blood](#) e [Pernicious Deed](#) , ma.. ce ne frega qualcosa? Fa quello che deve fare poi se muore pace all'anima sua, una risposta in più contro i planeswalker (vedi top con Laudati).

- 3 [Wasteland](#) : giocando color intensive 4 mi parevano troppe, 3 sono sufficienti secondo me, non abbiamo interesse a fare slando in early a meno che non sia una giocata della vittoria. Molte volte le ho usate come "normali terre" per svariati turni pur potendo slandare.

- 2 [Mishra's Factory](#) : molti ne giocano 4, se giochi [Standstill](#) , o 3. Io ne ho messe 2 per due motivi:

1. mi da mana colorless e vista all'inizio potrebbe essere un problema;
2. prima del turno 15 non attaccherà mai perchè altrimenti sarà rimossa da fulmine spiga o cosa a caso che non potremo permetterci di counterare.

Quindi vederle sarebbe inutile.



