



Articolo di Jimmy [Jtk88](#)

Buon giorno e bentornati sulle pagine di Metagame. Bentornato soprattutto a me, visto che per motivi vari ed eventuali non sono più stato in grado di scrivere nulla per questo sito che mi ha dato dimora più di un anno fa ormai. Tralasciando i sentimentalismi, veniamo al succo del discorso, parlando della sesta tappa dalle DZ Series, una delle due nuove “leghe”, se così vogliamo definirle, che hanno fatto capolino in questo 2014 (assieme alle IMT di cui altri hanno parlato su queste pagine) e che tanto stanno facendo per far crescere la community di Magic nel livello di gioco e di “aggregazione”, il che è molto gradito.

Detto questo, partiamo con un recap veloce della due giorni di Vicenza.

Ad inizio settimana convinco Adrian (Legolax) ad andare a Vicenza per fare la due giorni di gioco (Sabato T2, Domenica Modern), ma gli dico anche: “se non mi riempi la macchina non andiamo solo io e te”. Pronti via e Code e il Manet si aggiungono alla spedizione. Riusciamo incredibilmente a organizzare il tutto BEN 3 giorni prima della partenza, cosa che non ci era mai successa prima.

Partiamo il sabato stesso, decisi a fare bene in T2 e a morire male nel Modern successivo visto le recenti delusioni che il formato ci aveva regalato. Il torneo del sabato propone un field di 40 players, in cui vediamo molte facce nuove probabilmente locali e pochi giocatori già conosciuti, il che ci fa ben sperare. Code porta Mono Blu mi piaci tu, Manet opta per mono verde budget mentre io mi affido al già collaudato Mono Nero Mazzo Vero, con l’aggiunta di una rinnovata Liliana Vess e poco altro dalla nuova espansione. Non soffermandoci troppo sui turni in questione, finisco 9° per rating vincendo la medaglia di legno del torneo, mentre Code riesce a fare Top8, vincere il quarto e poi splittare la Top4 per ottime 22 buste che ci regaleranno immense gioie nei draftini serali. Menzione d’onore al prode Manet che, non pago di partire 0-2, decide di continuare a giocare il torneo fino allo 0-5, per poi sedersi sugli allori e droppare, certo del suo ultimo posto in svizzera.

Gasati dalla vittoria del nostro Code (che da ora in poi citerò specchiando ogni sua frase non Magic related), torniamo in stanza, ci docciamo per la prima volta nel mese come solo i veri nerd che giocano a figurine sanno fare, e decidiamo di andare a spendere il PIL del Congo al McDonald più vicino, che si trova a circa un chilometro e mezzo di distanza. Rigorosamente a piedi per arrivare là con tutta la fame del mondo. Finito di mangiare l'equivalente di un maiale intero in comode porzioni circolari e di una aia di pollame, torniamo tronfi nei nostri alloggi, per fare draftini con le buste del Code e decidere cosa (e se) giocare il giorno dopo.

Processo di Deckbuilding serale featuring Adrian & Code

Partiamo dicendo che i miei presupposti per il giorno dopo erano i seguenti:

- volevo assolutamente giocare blu e rosso e forse anche verde;
- volevo assolutamente giocare [Snapcaster Mage](#) e [Lightning Bolt](#) ;
- volevo assolutamente giocare [Chandra, Pyromaster](#) ;
- Twin non fa mai schifo;
- Tarmo Twin nemmeno;
- volevo giocare 2 [Batterskull](#) e 2 [Keranos, God of Storms](#) , possibilmente maindeck;
- 24 o 25 terre almeno/al massimo;
- [Blood Moon](#) è fortissima, ma ormai tutti sanno che esiste nel formato.

Bene, su queste basi prendo la lista dell'ultimo condominiale fatto da Turtenwald (<http://www.hannelfireball.com/articles>

... et-modern/) la faccio vedere alla cumpa e Code, nel suo forbito linguaggio, esclama: "Sia santificato il signore, che bruttura di mazzo, mi piace assai". La base è buona, ma le scelte stilistiche non convincono.

[Think Twice](#)

non piace, e anche Code è d'accordo con questa affermazione, asserendo "Lode al Cristo, [Think Twice](#)

è una carta voluta dal demonio". Mentre l'innato senso religioso del Code ci pervade, intoniamo cori uniti al Signore e decidiamo che i

[Think Twice](#)

sarebbero diventate delle

[Serum Visions](#)

a velocità instant.

Successivamente ci accorgiamo che la lista di TartaScudo non rispecchia diverse delle mie richieste, anche se effettivamente 2 [Batterskull](#) li ha: no [Keranos, God of Storms](#), no Party. E pronti via altre due divinità (pagane) entrano nei giochi della serata, che era già abbastanza aulica di per sé. Arriviamo a constatare che il mazzo non fa niente, quindi l'opzione migliore è: sì non fargli fare niente, ma almeno dare fastidio in tavolo: benvenute

[Vedalken Shackles](#)

, apologia del dolce far nulla che spesso porta via le partite a caso. Tutto d'un tratto interviene Adrian dicendo "Ma

[Chandra, Pyromaster](#)

in questo contesto non ha senso, molto meglio mettere

[Jace Beleren](#)

" a cui noi rispondiamo "Se poi a te piace giocare coi maschi, chi siamo noi per giudicarti, o eretico amico?".

[Chandra, Pyromaster](#)

rimane,

[Jace Beleren](#)

può anche andare a farsi un giro coi draghi intanto.

Per la side le cose diventano ancora più divertenti:

Code "Beata Vergine, cosa cambieresti contro affinity?"

Indico 6 carte

Code "Ave trinità, e contro Pod?"

Indico altre 6 carte

Code "Lode al Cristo salvatore, contro UWR?"

Ancora 6 carte

Code "Che Dio ti abbia in gloria, codesto mazzo è una bomba!"

Già, Code le usa come intercalari nei discorsi.

Arriviamo quindi alla lista completa di quello che andrò a giocare la mattina successiva:

UR Control (UR Drop a 5) by Jimmy Caroli

4

[Snapcaster Mage](#)

2

[Vendilion Clique](#)

2

[Keranos, God of Storms](#)

1

[Blood Moon](#)

2

[Spell Snare](#)

2

[Remand](#)

4

[Cryptic Command](#)

3	Serum Visions
1	Desperate Ravings
1	Flame Slash
1	Magma Spray
1	Electrolyze
4	Lightning Bolt
3	Mana Leak
1	Chandra, Pyromaster
2	Vedalken Shackles
2	Batterskull
8	Island
1	Mountain
4	Scalding Tarn
4	Misty Rainforest
2	Tectonic Edge
2	Sulfur Falls
3	Steam Vents Sideboard:
1	Shatterstorm
1	Relic of Progenitus
2	Grim Lavamancer
2	Threads of Disloyalty
1	Blood Moon
2	Anger of the Gods
1	Izzet Staticaster
1	Spellskite
2	Counterflux
1	Negate
1	Combust

n Top8] 6^a Tappa DZ Series - Vicenza - 20/Lug/2014

ndr.

- Details

Main Deck: 60 cards

Sideboard: 15 cards

Facciamo un piccolo recap delle scelte stilistiche di questo mazzo.

- [Tectonic Edge](#) : Code e Adrian suggerivano che sarei morto male da [Celestial Colonnade](#) e varie ed eventuali manland non boltabili. Avevano ovviamente ragione e quindi abbiamo aggiunto le [Tectonic Edge](#), che ci aiutano anche contro [Scapeshift](#) e Tron, in tutte le sue forme;

- Mono [Blood Moon](#) : perché sì, abbiamo già detto che [Blood Moon](#) è forte, ma se giochi isole e montagne la gente pensa che stai per fare una [Blood Moon](#), e allora tanto vale giocare una sola e seguire l'antica legge del "ne metto una sola perché così la vedo quando mi serve", no?
- [Desperate Ravings](#) : preferito alla quarta [Serum Visions](#), permette di rifarsi la mano gambando un po' su quello che si pesca e su quello che si ha. Avendo flashback la mano copia la giocherei sempre in questo tipo di mazzo, dove tante carte spesso perdono di incisività nel late game;
- [Magma Spray](#) : l'idea alla base è quella di togliere pezzi problematici in via definitiva come [Kitchen Finks](#) o [Voice of Resurgence](#), il bonus rispetto a [Pillar of Flame](#) è l'essere instant, il malus è non poter fare danni in faccia al nostro avversario;
- [Flame Slash](#) : partendo con il presupposto che questo mazzo perde da [Tarmogoyf](#) se risolto velocemente, avere la (seppur minima) speranza di poter togliere quella minaccia in via definitiva per 1 solo mana rosso è molto interessante. Ovviamente non succede, ma se succede...;
- 2 [Batterskull](#) e 2 [Keranos, God of Storms](#) : già, le bombe. Anzi meglio, le testate nucleari. Queste bombe ti permettono di fare un pezzo e dire al tuo oppo "bene, questo è il piano, vediamo quanto tempo ci metti a gestirlo". Se lui è bravo farà un trade comunque vantaggioso per noi (2 o più carte sue per gestire qualsiasi dei due pezzi una volta risolto), e noi potremo tranquillamente sederci, tenere le nostre carte in mano, fare land drop e aspettare e vedere cosa succede. Non male come piano, no?
- [Chandra, Pyromaster](#) : anche detta "4 mana 1 danno tutti i turni", entra e non fa niente, ma intanto 1 danno lo porta a casa. Poi lo porta a casa anche il turno dopo e così via, fino a fare un'ultimate che magari gira [Cryptic Command](#) e ti fa fare [Ancestral Recall](#) più [Plow Under](#). A parte gli scherzi, è una carta forte di main contro affinity e Pod, in più post side nei match-up dove togli i counter, diventa ancora più forte (potendo finalmente attivare lo 0).

Tutti contenti di questo nuovo aborto del formato, decidiamo di testare un po'. Adrian è sicuro e spavaldo con il suo UWR Geist, fa due partite, vince contro Delver e poi tutto sorridente esclama "Bene, monto gifts per domani!". Noi lo guardiamo in cagnesco e il Code, dall'alto della sua teologia infusa, esordisce con un "Lode al Signore, nostro salvatore, portatore di vita e di salvezza, Adrian, tu che stai varcando strade oscure, redimiti e torna sulla retta via!". Ringraziate che non conosco molto bene la religione, ma vi assicuro che l'esclamazione di Code sarà durata almeno un paio di minuti. E non ha mai tirato il fiato. Ma Adrian aveva deciso,

e questo lo punirà. Sicuro.

Restava solo da decidere il nome del mazzo. All'unanimità abbiamo optato per "UR Drop a 5".

DZ Series Vicenza – Modern Event

40 giocatori al via anche la domenica, 6 turni di svizzera più Top8 che, seguendo i risultati del giorno prima, significano fare 4-0 e poi pattarne due. O almeno provarci. O sperarci.

Turno 1: Andrea Ciotta – Edel Junk

Primo game contro uno dei ragazzi che organizza il torneo. Prima partita abbastanza tesa nonostante lui sia obbligato a mulligare. Lui la gioca molto bene e la porta a casa, complice anche un mio errore fotonico che mi fa perdere da un out che avevo calcolato bene. Secondo game fittizio, in quanto lui mulliga ancora e decide di tenere mano con mono [Urborg, Tomb of Yawgmoth](#),

doppio

[Dark Confidant](#)

e

[Tarmogoyf](#)

, ma il mazzo non gli regala nemmeno una gioia e resterà a una landa tutto il game. Decide di concedere quando appoggio

[Blood Moon](#)

. Terzo Game invece molto più champagne rispetto al primo: anche qui l'oppo è costretto a mulligare e, dopo un paio di spell e uno scarto esplorativo, decide di farmi

[Inquisition of Kozilek](#)

che gli rivela

[Cryptic Command](#)

,

[Batterskull](#)

,

[Keranos, God of Storms](#)

,

[Batterskull](#)

. Io ho quattro terre in campo e una in cima mazzo messa di

[Serum Visions](#)

. Lui si butta sul piano aereo con

[Lingering Souls](#)

, ma i miei drop a 5 riescono (non senza fatica) a portarla a casa nel giro di qualche turno.

1-0

Turno 2: Feature Match Lancini - UW Control

<http://www.twitch.tv/dzseries/b/549367579> dal minuto 50:30 potete vedere G1 (con tutta la mia pancia), mentre qui <http://www.twitch.tv/dzseries/b/549376432> c'è la fine di G1 e

G2. L'audio non è il massimo, ma il video non è male.

Per quelli che non hanno voglia di guardarsi la partita per intero (seppur breve), G1 il mio oppo manca infiniti land drop, mi countera una [Vedalken Shackles](#) che mi lascia spazio per risolvere [Chandra, Pyromaster](#), che andrà

su fino a fare ultimate e girare

[Cryptic Command](#)

, rimbalzando tre delle sue cinque lande e facendomi pescare tre. G2 lui con tre mana open decide di fare

[Celestial Colonnade](#)

e poi, vedendomi tappato, risolvere

[Stony Silence](#)

. Io stappo, appoggio quarta basica e faccio

[Blood Moon](#)

. Due turni dopo risolvo

[Keranos, God of Storms](#)

e finisce il game.

2-0

Turno 3: Nadir Bongiovanni – Instant Reanimator

Premettiamo: ho visto il ragazzo goldfishare prima dell'inizio del torneo e sapevo che giocava Instant Reanimator. G1 vinco il dado e lui mi propone [Breeding Pool](#) come prima terra.

Rabbrivisco al pensiero che in realtà mi abbia teso un trappolone e che invece giochi

[Scapeshift](#)

, nel qual caso la mano che ho tenuto diventa una morchia infinita (avendo

[Spell Snare](#)

e due

[Mana Leak](#)

e nessuna pressione). Ma dopo qualche land drop rainbow (

[Gemstone Mine](#)

su tutte) tiro un sospiro di sollievo e capisco che posso saltarci fuori. Riesco infatti a chiudere all'ultimo turno utile grazie alla combo

[Snapcaster Mage](#)

+

[Lightning Bolt](#)

e l'aiuto di

[Vendilion Clique](#)

. G2 champagne. Parte lui, io resto fermo a tre lande presto e mi affido a

[Lightning Bolt](#)

e

[Snapcaster Mage](#)

per fare un po' di race. Lui, dalla sua, grazie a qualche fetch e un

[Thoughtseize](#)

si porta basso di vite. Ma poi decide di andare all-in grazie a

[Boseiju, Who Shelters All](#)

, che lo manda a due ma gli permette di fare un

[Emrakul, the Aeons Torn](#)

grazie a

[Through the Breach](#)

. "Ctulhu" mi manda a 5 vite e mi demolisce il board, ma il mio oppo dopo questo turno è a due vite, alla mercè di un

[Lightning Bolt](#)

qualsiasi. Andiamo quindi avanti di topdeck finchè non riesco a fargli un

[Mana Leak](#)

su una sua spell, pescare

[Serum Visions](#)

per cercare il terzo

[Lightning Bolt](#)

e chiudere il conto. E con questa arrivo ad un sonoro 4-0 lifetime contro

[Emrakul, the Aeons Torn](#)

. Grazie Blu.

3-0

Turno 4: Alessio Bergamaschi – Tribal Zoo

Tipo la kriptonite per Superman. Non siamo i più felici di questo match-up e la side non è che ci possa poi aiutare infinito a contrastare i suoi botti e pezzi piccoli. G1 decide di pescare 3

[Geist of Saint Traft](#)

e di menarmi con

[Wild Nacatl](#)

,

[Loam Lion](#)

,

[Kird Ape](#)

, Cristo e la Madonna... e muoio male nonostante abbia opposto una strenua resistenza di cinque turni. G2 invece siamo di fronte alla sagra del topdeck, con carte infilate a comando da ambo le parti. Dopo una carambola di topdeck, ci ritroviamo con lui a board vuoto e a 5, io con 4 danni in tavola, una carta in mano a 1 vita. Lui pesca e rivela

[Lightning Bolt](#)

allungando la mano. Io giro la mia carta che si rivela essere

[Snapcaster Mage](#)

, per

Mana Leak

al cimitero. G3 invece mi vede fare un comeback incredibile da un punto vita grazie a teschioburro (ndr.

Batterskull

), che risolve e fa coast to coast per riuscire a portare a casa una partita data per persa in partenza. Drop a 5 ancora una volta risolutivi e molto, molto fortunati.

4-0

Viviamo quindi il sogno di fare 4-0 e poi poter pattare i due turni successivi per entrare in Top8 come first seed, e quindi iniziare i vari match a eliminazione diretta. Nel mentre il nostro prode Adrian parte bene con Gifts, infilando un ottimo 2-0. Poi il Dio del Magic si accorge dello scempio che ha buildato e lo punisce con il più classico dei 2-0 - 2-3, che in questo contesto ha lo stesso sapore dei più blasonati 5-0 - 5-3 a cui ci ha abituato il buon Adrian. Code e Manet nel mentre mercanteggiano e giocano tra di loro, tra un gospel e l'altro.

La Top8 vede i seguenti archetipi:

- Instant Reanimator
- Tribal Zoo
- Edel Junk
- Edel Junk
- UR Drop a 5
- Tempo Twin
- Kiki Pod
- UB Fate

Io vengo pairato con Miani, un player molto noto nel nord Italia e la partita va al feature match.

Top8 – Miani – Tempo Twin

<http://www.twitch.tv/dzseries/b/549412115> a 1:13:30 potete vedere G1, mentre qui <http://www.twitch.tv/dzseries/b/549434665>

potete vedere la fine del G2. Vi consiglio di guardare i match e di bypassare l'audio, perché le partite a parer mio (e della gente che guardava) sono state molto belle e interessanti. Bonus: spottate tutti gli errori che vedete e metteteli nei commenti, mi piacerebbe discuterne assieme. Uno l'ho trovato anche io, ma probabilmente (anzi, sicuramente) ve ne saranno stati altri durante entrambi i game. A voi.

Successivamente, il ragazzo della semifinale mi concede il game per darmi la possibilità di qualificarmi alla finale della lega, visto che lui aveva vinto la tappa standard il giorno prima (ce ne fosse di gente come questo ragazzo), mentre in finale ritrovo il ragazzo con Tribal Zoo, che mi propone split dei premi e mi lascia la win valida per la qualificazione alla finale di lega.

E qui si conclude la nostra due giorni a Vicenza, con ben due Top8 nella macchina, di cui una win e un secondo posto, e tanto, tanto divertimento come avevamo preventivato. Se vi capita, fate anche voi un week-end come questo all'insegna di Magic e della compagnia: magari avrete fortuna e vincerete anche qualcosa, ma anche se dovesse andare male, vi assicuro che da divertirsi ce ne sarà sempre e comunque, a prescindere dai risultati dei tornei. Week-end promosso a pieni voti da tutti.

Per quanto riguarda il mazzo, beh, provatelo. Sicuramente non è il prossimo Tier del formato, ma è un mazzo divertente e che si pone tra il più canonico Blue Moon e un controllo un po' più puro. Nulla di nuovo ovviamente, dato che quei due colori ti permettono di fare praticamente qualsiasi cosa nel formato, avendo carte che spaziano dal combo ([Splinter Twin](#)) al midrange ([Snapcaster Mage](#)

e

[Lightning Bolt](#)

) fino al controllo puro (

[Keranos, God of Storms](#)

). Nessuno slot è fisso, tutto è molto personalizzabile, il che lo rende anche più interessante. In fondo, basta divertirsi giocando a Magic, no? E i drop a 5 sono i migliori modi per divertirsi in questo formato così veloce.

In bocca al lupo per i vostri tornei,
Jimmy Caroli

PS: se mi vedete a qualsiasi torneo, fermatevi pure per fare due chiacchiere o salutare ^^

—

NdR: Come contenuto extra dell'articolo di Jimmy vi proponiamo le altre 7 liste della Top 8 completa.

Tribal Zoo by Alessio Bergamaschi
Finalista

4	Wild Nacatl
4	Loam Lion
4	Kird Ape
4	Tarmogoyf
4	Geist of Saint Traft
2	Snapcaster Mage
4	Lightning Bolt
4	Path to Exile
4	Tribal Flames
2	Lightning Helix
3	Mutagenic Growth
4	Scalding Tarn
4	Misty Rainforest
4	Arid Mesa
1	Marsh Flats
1	Hallowed Fountain
1	Stomping Ground
1	Blood Crypt
1	Sacred Foundry
2	Steam Vents
1	Temple Garden
1	Forest
1	Plains Sideboard:
2	Aven Mindcensor
2	Stony Silence
2	Swan Song
2	Ancient Grudge
2	Pillar of Flame
1	Ranger of Eos
1	Elspeth, Knight-Errant
1	Grim Lavamancer
1	Qasali Pridemage

1 [Mutagenic Growth](#)
 n Top8] 6ª Tappa DZ Series - Vicenza - 20/Lug/2014
 ndr.
 - Details
 Main Deck: 61 cards
 Sideboard: 15 cards

Junk by Nicola Ughetti
 Top4

4	Dark Confidant
4	Tarmogoyf
3	Scavenging Ooze
4	Abrupt Decay
2	Dismember
1	Slaughter Pact
1	Darkblast
4	Lingering Souls
3	Thoughtseize
3	Inquisition of Kozilek
1	Maelstrom Pulse
4	Liliana of the Veil
1	Garruk Wildspeaker
4	Verdant Catacombs
4	Marsh Flats
2	Overgrown Tomb
1	Godless Shrine
1	Temple Garden
2	Stirring Wildwood
1	Twilight Mire
2	Treetop Village
1	Urborg, Tomb of Yawgmoth
4	Tectonic Edge
2	Swamp
1	Forest Sideboard:
3	Fulminator Mage
2	Kitchen Finks
2	Cranial Extraction
2	Stony Silence
2	Grafdigger's Cage
1	Slaughter Pact
1	Bow of Nylea

1 [Creeping Corrosion](#)
1 [Engineered Explosives](#)

n Top8] 6^a Tappa DZ Series - Vicenza - 20/Lug/2014

ndr.

-

Details

Main Deck: 60 cards

Sideboard: 15 cards

Junk
Top4 by Andrea Ciotta

4 [Tarmogoyf](#)
4 [Dark Confidant](#)
3 [Scavenging Ooze](#)

4 [Lingering Souls](#)
3 [Thoughtseize](#)
2 [Dismember](#)
4 [Abrupt Decay](#)
4 [Inquisition of Kozilek](#)
1 [Maelstrom Pulse](#)
1 [Slaughter Pact](#)
1 [Darkblast](#)
4 [Liliana of the Veil](#)

4 [Treetop Village](#)
4 [Verdant Catacombs](#)
4 [Marsh Flats](#)
4 [Tectonic Edge](#)
1 [Twilight Mire](#)
2 [Swamp](#)
2 [Overgrown Tomb](#)
1 [Godless Shrine](#)
1 [Urborg, Tomb of Yawgmoth](#)
1 [Temple Garden](#)
1 [Forest](#) Sideboard:
2 [Thrun, the Last Troll](#)
1 [Sword of Feast and Famine](#)
3 [Fulminator Mage](#)
2 [Zealous Persecution](#)
2 [Stony Silence](#)
2 [Grafdigger's Cage](#)
1 [Batterskull](#)
2 [Cranial Extraction](#)

n Top8] 6ª Tappa DZ Series - Vicenza - 20/Lug/2014

ndr.

-

Details

Main Deck: 60 cards

Sideboard: 15 cards

Instant Reanimator by Nadir Bongiovanni

Top8

4

[Emrakul, the Aeons Torn](#)

4

[Griselbrand](#)

4

[Simian Spirit Guide](#)

4

[Faithless Looting](#)

4

[Pentad Prism](#)

4

[Goryo's Vengeance](#)

4

[Through the Breach](#)

3

[Thoughtseize](#)

4

[Fury of the Horde](#)

4

[Izzet Charm](#)

2

[Misty Rainforest](#)

4

[Scalding Tarn](#)

1

[Watery Grave](#)

1

[Island](#)

1

[Mountain](#)

4

[Blackcleave Cliffs](#)

1

[Darkslick Shores](#)

1

[Breeding Pool](#)

1

[Steam Vents](#)

1

[Blood Crypt](#)

1

[Boseiju, Who Shelters All](#)

3

[Gemstone Mine](#) Sideboard:

4

[Leyline of Sanctity](#)

3

[Abrupt Decay](#)

1

[Torpor Orb](#)

1

[Thoughtseize](#)

1

[Boseiju, Who Shelters All](#)

2

[Pact of Negation](#)

2

[Anger of the Gods](#)

n Top8] 6ª Tappa DZ Series - Vicenza - 20/Lug/2014

ndr.

Una carta nel sideboard illeggibile Details

Main Deck: 60 cards

Sideboard: 14 cards

UB Faeries by Niccolò Fioletti
Top8

4	Spellstutter Sprite
3	Vendilion Clique
3	Mistbind Clique
2	Spell Snare
2	Mana Leak
4	Cryptic Command
1	Smother
1	Doom Blade
1	Slaughter Pact
2	Dismember
3	Inquisition of Kozilek
4	Bitterblossom
2	Thoughtseize
3	Liliana of the Veil
4	Secluded Glen
4	Darkslick Shores
4	River of Tears
4	Creeping Tar Pit
1	Sunken Ruins
3	Island
1	Tectonic Edge
4	Mutavault
1	Damnation
1	Grafdigger's Cage
1	Threads of Disloyalty
1	Darkblast
1	Surgical Extraction
2	Relic of Progenitus
2	Dispel
1	Slaughter Pact
1	Shadow of Doubt
2	Negate
1	Engineered Explosives
1	Batterskull

Sideboard:

n Top8] 6^a Tappa DZ Series - Vicenza - 20/Lug/2014

ndr.

-

Details

Main Deck: 60 cards

Sideboard: 15 cards

Kiki Pod
Top8 by Matteo Zovi

4	Birds of Paradise
3	Noble Hierarchy
1	Wall of Roots
2	Voice of Resurgence
2	Scavenging Ooze
1	Spellskite
1	Qasali Pridemage
3	Kitchen Finks
2	Deceiver Exarch
1	Eternal Witness
1	Izzet Staticaster
3	Restoration Angel
1	Linvala, Keeper of Silence
1	Glen Elendra Archmage
1	Murderous Redcap
2	Kiki-Jiki, Mirror Breaker
1	Zealous Conscripts
4	Birthing Pod
3	Path to Exile
4	Arid Mesa
3	Misty Rainforest
1	Forest
1	Plains
3	Grove of the Burnwillows
2	Gavony Township
1	Fire-Lit Thicket
1	Razorverge Thicket
1	Hallowed Fountain
1	Steam Vents
1	Breeding Pool
1	Temple Garden
2	Stomping Ground
1	Sacred Foundry
2	Negate
1	Thrun, the Last Troll
1	Fiery Justice

Sideboard:

1	Avalanche Riders
1	Fulminator Mage
1	Combust
1	Bant Charm
1	Aven Mindcensor
1	Voice of Resurgence
2	Krosan Grip
1	Thragtusk
1	Qasali Pridemage
1	Kor Firewalker

n Top8] 6ª Tappa DZ Series - Vicenza - 20/Lug/2014

ndr.

- Details

Main Deck: 60 cards

Sideboard: 15 cards

Tempo Twin by Miani Davide
Top8

3	Deceiver Exarch
3	Pestermite
4	Snapcaster Mage
1	Vendilion Clique
2	Grim Lavamancer
1	Flame Slash
1	Electrolyze
4	Lightning Bolt
2	Cryptic Command
4	Remand
2	Twisted Image
4	Splinter Twin
4	Serum Visions
2	Spreading Seas
1	Vedalken Shackles
4	Misty Rainforest
4	Scalding Tarn
4	Island
1	Mountain
3	Steam Vents
1	Stomping Ground
2	Tectonic Edge
1	Desolate Lighthouse

2	Sulfur Falls	Sideboard:
1	Keranos, God of Storms	
1	Batterskull	
2	Blood Moon	
1	Spreading Seas	
2	Ancient Grudge	
1	Negate	
2	Dispel	
2	Relic of Progenitus	
1	Spellskite	
1	Threads of Disloyalty	
1	Engineered Explosives	

n Top8] 6^a Tappa DZ Series - Vicenza - 20/Lug/2014
ndr.

- Details

Main Deck: 60 cards

Sideboard: 15 cards