

Articolo di ***Adrian " Legolax " Barbieri***

Buongiorno a tutti ragazzi! La scorsa Domenica si è svolta, oltre all'evento inaugurale, la finale delle DZSeries . Avendo partecipato a tre tappe (delle quali due Top8) quest'anno, mi son qualificato tranquillamente per l'evento. Quindi, qual buon modo migliore per parlare del mio mazzo preferito se non con un Report della giornata svoltasi in quel di Uguzzone?

Il mazzo: Spirit Jund

Tutto comincia con la rivalutazione di Death's Shadow . Al Nebraska's War ho subito un gustosissimo 0-3 a causa di Match-Up non proprio favorevoli e carte avversarie in Main che dovevano stare in Side, almeno in G1, e quindi per tirarmi su di morale ho deciso di tirare soldi dietro a chiunque avesse avuto altre carte Foil per Jund:
Collective Brutality
,
Grim Flayer
, e
Liliana, the Last Hope
. Almeno su questo fronte non falliamo miseramente e otteniamo ciò che vogliamo.

Quindi ho messo da parte il mazzo, bello e buono per carità, a causa un aumento di mazzi Fair che non mi aspettavo in quelle settimane. Si riparte così per la ricerca del "mazzo con cui giocare i prossimi eventi fino alla Banlist".

A una certa un mio amico per discutere mi passa la lista di **Spirit Jund** di Samuele Gallinari, ex membro del DZ Team, con la quale si è qualificato per il Pro Tour (complimenti!), e dopo un'occhiata mi è piaciuta immediatamente nel complesso: l'assenza di
Dark Confidant

è sempre un brutto colpo per il mio cuoricino, ma tra
Collective Brutality
,
Kolaghan's Command
,
Grim Flayer
e
Tasigur, the Golden Fang
, c'è abbastanza materiale per fare un po' di vantaggio anche senza il nostro drop a 2 preferito.

Come sempre, inizio direttamente a fare dei cambi per renderla più appetibile ai miei gusti e al mio stile di gioco, rimasto aggressivo come lo era ai tempi di Bloodbraid Elf . E questo è il risultato:

Spirit Jund by Adrian "Legolax" Barbieri

Top 8

4	Grim Flayer
4	Tarmogoyf
2	Scavenging Ooze
4	Lingering Souls
4	Liliana of the Veil
4	Lightning Bolt
3	Terminate
2	Abrupt Decay
1	Kolaghan's Command
1	Maelstrom Pulse
4	Inquisition of Kozilek
2	Thoughtseize
2	Collective Brutality
4	Blackcleave Cliffs
1	Blooming Marsh
4	Verdant Catacombs
4	Bloodstained Mire
1	Marsh Flats
1	Overgrown Tomb
1	Blood Crypt
1	Stomping Ground
1	Godless Shrine
2	Raging Ravine
1	Twilight Mire

1	Swamp				
1	Forest	Sideboard:	3	Surgical Extraction	
2	Collective Brutality				
1	Liliana, the Last Hope				
2	Damnation				
2	Ancient Grudge				
2	Kitchen Finks				
2	Fulminator Mage				
1	Maelstrom Pulse				

[Modern Top8] - DZ Series Finale 08/01/17

ndr.

- Details

Main Deck: 60
Sideboard: 15

Le differenze dalla lista di Gallinari sono minime:

- +2 Scavenging Ooze ; -2 Tasigur, the Golden Fang : ScOoze è una carta che ho sempre amato in Jund (a volte ne giocavo addirittura 4), e non avendo molti modi per guadagnare vite di Main ho deciso di inserirla. Usarla per molestare il cimitero avversario è all'ordine del giorno, e ha un costo di mana ridotto rispetto all'abilità di Tasigur, permettendomi di poter giocare anche altre magie durante il turno. Il re Sultai è una buona carta, ma mi son trovato spesso a usare quei 4 mana in modo diverso, dall'animare una Ravine al giocare più magie a turno e così via. Fortissimo contro gli altri mazzi Fair, ma probabilmente un po' troppo "win-more" contro gli altri. ScOoze ha più utilità nell'immediato;

- +1 Maelstrom Pulse ; -1 Terminate : Quattro copie dello spacca-creatura mi sembravano eccessive, quindi ho aggiunto una "sostituzione" più costosa ma versatile. Maelstrom Pulse è d'obbligo, a mio parere;
- +1 Abrupt Decay ; -1 Raging Ravine : Per quanto mi piaccia la Manland, con una curva così bassa di Mana ho deciso di aumentare il numero di Decay che, come Maelstrom Pulse, aiutano a risolvere molti permanenti molesti che Terminate non può bersagliare. Alla fine la Ravine la si usa il più delle volte in Lategame, in cui avremo necessariamente più di quattro terre (sia con 23 che con 24);
- +1 Twilight Mire ; -1 Swamp : A causa della presenza della Ooze, ottenere doppio verde dalle nostre terre non verdi è una valida opzione per mangiare grosse fette di cimitero e inibire certe strategie.

La Sideboard è composta dalle carte anti-strategia più funzionali del momento:

- -3 Surgical Extraction : Per gestire principalmente Dredge, rimuovendogli i Prized Amalgam
e/o i
Golgari-Grave Troll
(entrambe carte che alla lunga ci distruggono). Torna utile anche contro i vari combo e qualche mazzo fastidioso come Tron (in concomitanza di
Fulminator Mage
e/o scarto su
Karn Liberated
/
Wurmcoil Engine
);

- -2 Collective Brutality : Terribilmente efficace contro Burn e Infect, ha utilità contro qualsiasi tipo di Aggro in circolazione (contro questi ultimi spesso farà da Mini-Helix+Disfigure) ed è comunque forte contro mazzi Control essendo uno scarto in più;

- -1 Liliana, the Last Hope : Direi oramai Staple in Jund, è un Command riutilizzabile più e più volte. Distrugge completamente Affinity ed Infect con la +1, e domina i mirror di Midrange con la -2. Se mai dovesse arrivare alla -7, la partita può tranquillamente finire in nostro favore;

- -2 Damnation : Prima giocavo due Obstinate Baloth , ma mi son sembrati delle mere "win-more", quindi ho inserito la doppia rimozione di massa, vitale contro Eldrazi e altri mazzi che a cui non riusciamo stare dietro con le rimozioni singole. Inoltre può ribaltare completamente il Board in Mirror;

- -2 Ancient Grudge : Non si esce mai di casa senza Hate per Affinity. Nessun Stony Silence in quanto il bianco è solo uno splash minimo, e Grudge è forte sia in mano iniziale che al Topdeck, dove l'incantesimo vince solo a inizio partita;

- -2 Kitchen Finks : Carta anti-attrito per eccellenza, torna utile in una moltitudine di situazioni. Da Burn al Mirror, da Control ad Aggro, la giocherei anche di Main, se non fosse che ci son già troppi Drop a 3;
- -2 Fulminator Mage : Non son mai riuscito a farmi piacere questa creatura. Non è risolutiva, riesce solo a rallentare l'avversario nel caso in cui giochi Tron o Valakut, mentre è un discreto attaccante contro i mazzi Control che lo fanno entrare quasi sempre (dato che la partita andrebbe per le lunghe, un uso "improprio" del Mago spesso è sacrificarlo immediatamente a caso per rompere una terra, sempre a caso). Due copie le voglio comunque tenere per gestire

varie terre con cui si può avere difficoltà in determinate situazioni (Gavony Township , Manland, le più disparate Shelldock Isle , eccetera);

- -1 Maelstrom Pulse: Seconda copia della rimozione aggiunta in Mainboard, tende ad essere inserita contro i mazzi Midrange e quelli che si basano su una-due carte per vincere una partita (Lantern con Ensnaring Bridge , Mirror, Tokens). E nel caso se non c'è abbastanza Side-In per un determinato Match-Up, questa spesso è l'opzione più "safe".

Durante le vacanze natalizie decido di portarlo al classico torneino settimanale, e vedo che risponde molto bene contro i quattro mazzi che mi trovo davanti. Quindi perché non tenerlo anche per le DZ?

L'avessi mai fatto.

Il torneo: Storie di gioie e dolori

Alla Finale si presentano 32 giocatori, tra essi ci sono molti nomi noti. E poi ci sono gli amici di Genova, quelli di Milano, Jimmy con cui son andato su in macchina, e pochi altri che conosco personalmente. Ci scambiamo qualche battuta su quanto faremo schifo tutti al torneo, i soliti rituali di iniziazione alla Dea bendata, e per non sbagliare ci studiamo tutti attentamente le 75 degli altri intorno al tavolo. Tanto non ci beccheremo mai in svizzera. No, macché.

Round 1: Dredge, Fabio Pezzo

Bene, e il primo amico di Genova mi aspetta al tavolo.

- **Game1**: Riesce ad impostare una race veloce con triplo Prized Amalgam e qualche Bl

oodghast
. Io cerco di giocare la mia
Scavenging Ooze
in modo da esiliargli
Conflagrate
e pian pianino recuperare la partita bloccando e mangiando le varie creature. Il problema sta tutto nel fatto che dragando lui trova il secondo Conflagrate e non riesco a fare la mossa. Ed eravamo a Turno 4 (non avevo doppio verde fino ad allora). BENE.

- **Game2**: Una Surgical Extraction paziente mi permette di rimuovergli dal cimitero ogni
Prized Amalgam
(la creatura più fastidiosa, in quanto
Bloodghast
è bloccabile da
Lingering Souls
e tutto il resto delle mie creature), e facendo così riesco a guadagnare abbastanza tempo (complice
Maelstrom Pulse
su quattro
Narcoameba
) per impostare una race di
Tarmogoyf
. Lui commette un errore nel non dragare i
Golgari-Grave Troll
finché può, e il primo e unico che riesce a fare con cinque mana lo distruggo con
Terminate
, per poi mangiarli tutti e quattro insieme con
Scavenging Ooze
.

- **Game3**: E' costretto a mulligare a 6, io comincio con Inquisition of Kozilek che rivela una mano con un solo enabler (
Cathartic Reunion
), due draganti e un Prized Amalgam, e quindi via la spell rossa. Questo mi dà abbastanza tempo per appoggiare
Tarmogoyf
e finirlo prima che riesca a mettere su un minimo di resistenza post-
Faithless Looting
.

Side In/Out: +3 Surgical Extraction , +2 Damnation , +2 Kitchen Finks , +1 Maelstrom Pulse / -4
Liliana of the Veil
, -2
Collective Brutality
, -2
Thoughtseize

Il Match-Up è così terribile che bisogna affidarsi a dei bloccanti 3/2 e delle rimozioni di massa per resistere all'impatto di Dredge. Liliana è terribile poiché raramente ci sarà una sola creatura sul campo avversario, e far scartare carte a Dredge non è il massimo.
Un'altra idea è quella di tenere dentro i Thoughtseize, che come gli Inquisition of Kozilek aiutano a rallentare nei primi turni Dredge facendogli scartare gli enabler.

Risultato partita/totale: 2-1 / 1-0

Round 2: GR Tron, Alessandro Bavassano, aka Tronguy



Bene, il secondo amico di Genova che adesso pare si sia trasferito a Milano. Oppure è di Milano e basta e non lo sapevo fino ad adesso. Ovviamente gioca Tron da una vita, a ogni torneo in cui vado e c'è lui, ci becchiamo SEMPRE.
BENE.

- **Game1**: Tento con uno scarto, un Grim Flayer , e delle Lingering Souls di fare un po' di Race e di rallentarlo, ma non posso nulla contro i giri di
Oblivion Stone
e
Ulamog la Fame Incessante
. Aveva due Karn in mano a inizio partita, li aveva ancora in mano a fine partita. E io triste.

- **Game2**: Parto io con un sugoso mulligan a 4 comprendente uno scarto e un Tarmogoyf. Da parte sua mi arriva un Ulamog sui denti che mi blocca la race e mi toglie due terre. Il turno dopo Karn saluta Tarmogoyf e io muoio. Di nuovo.

Side In/Out: +3 Surgical Extraction , +2 Ancient Grudge , +2 Fulminator Mage , +1 Maelstrom Pulse / -2 Collective Brutality , -2 Scavenging Ooze , -2 Abrupt Decay , -2 Lightning Bolt

Pure questo è un Match-Up terribile (e dovrebbero estirpare Tron dalla faccia della terra), quindi dentro carte disperate come Pulse per risolvere i Planeswalker e le pedine di Wurmcoil Engine, Fulminator Mage e Surgical Extraction per vivere il sogno di rimuovergli un pezzo di Tron (o comunque la sua bestia più fastidiosa al cimitero), e Grudge perché sì. Le carte rimosse sono la Brutality (non ne son del tutto sicuro), in quanto a parte i cerchini non risolve altro (tanto Tron lo fa comunque), Ooze perché è un Orso Grizzly, i Decay perché non hanno molti target (e Grudge è meglio in tutto e per tutto), e due Bolt che sono molto situazionali nel Match-Up.

Risultato partita/totale: 0-2 / 1-1

Iniziamo già a pensare a cosa faremo a casa nel primo pomeriggio, dato che Jimmy era supermorto da Jund e stava 0-2 con UR Kiln Fiend.

Round 3: Affinity, Andrea Zappaterra

Bene, il terzo amico di Genova (o secondo, a seconda della residenza di Tronguy), e pure lui è tornato al suo mazzo d'origine, Affinity, dopo una terribile esperienza al Nebraska's War con Lantern Control.

- **Game1**: Mulliga a 5 e la prima Collective Brutality per tutte e tre le modalità lo destabilizza non poco, rimuovendogli una creatura e una Galvanica che è costretto a giocare in risposta, rimuovendo il mio Grim Flayer. Lui nel mentre pesca e gioca un Arcbound Ravager , una seconda Collective Brutality bersagliante il Ravager si fa sentire ancora di più della prima, e per far sopravvivere l'artefatto è costretto a TAPparsi Out e a rimanere con esso, una Blinkmoth Nexus e un Springleaf Drum in campo.
A una certa mi fa "so già come andrà a finire: Kolaghan's Command " e appena lo pesco ci rimango di stucco, più di lui. Rompiamo la sua unica creatura (Ravager) e riprendiamo in mano Grim Flayer. La partita finisce di lì a poco, con un Etched Champion che prova a bloccare il Grim Flayer 4/4 Tramplante, che infligge gli ultimi danni letali attraverso la creatura protetta dai colori.

- **Game2**: Ho una buona mano iniziale con solo risposte. Pian piano inizio a pescare anche Grim Flayer che viene prontamente tenuto a bada da un Etched Champion. Tenendo conto di questo, io continuo a distruggere ogni possibile minaccia che mi cala, non permettendogli di attaccare con altre bestie. Pian pianino riesco a costruire un board di spiriti, mantenendo sempre un mana aperto per Ancient Grudge al cimitero per un'eventuale Topdeck di Placca Cefalica che mi farebbe perdere la partita in due turni, e pian pianino la vinco di volanti.

Side In/Out: +2 Collective Brutality , +1 Liliana, the Last Hope , +1 Damnation , +2 Ancient Grudge , +2 Fulminator Mage / -4 Liliana of the Veil , -2 Thoughtseize , -2 Scavenging Ooze

Collective può far storcere il naso, ma l'ho trovata estremamente utile per guadagnare vite e al contempo rimuovergli dei pezzi. Alla fine Jund opera anche con solo tre terre, quindi scartarne qualcuna per guadagnare vite non è mai una brutta idea (a meno che non abbiate Damnation in mano). Liliana, Grudge e Fulminator risolvono ogni singola minaccia del mazzo, dalle Manland alle creature. Damnation ne ho inserita solo una perché la trovo molto lenta, ma è una risposta secca ad Etched Champion , dovessero mettersi le cose male.

Risultato partita/totale: 2-0 / 2-1

Round 4: UW Control

- **Game1**: Parto con uno scartino che rivela un Path to Exile , Sphynx's Revelation e qualche altra carta. Rimuovo prontamente la Revelation poiché la partita contro Control va SEMPRE per le lunghe. In più Io mi inchiodo a due terre ma con Grim Flayer in campo, che una volta bloccato da Wall of Omens , riesce a far passare un danno di Trample grazie a Lightning Bolt , rivelando un sacco di carte belle non terra in cima al mazzo. Tutte al cimitero. Lui lancia il Path to Exile per evitare di farmi fare altro vantaggio progressivo, e guadagno la terza terra. Un Tarmogoyf di dimensioni abnormi (a causa di una Liliana of the Veil finita al cimitero per Flayer) riesce a portare a casa la partita, facendosi strada grazie a un Terminate

che distrugge il suo
Celestial Colonnade
pre-blocchi.

- **Game2**: Un altro scartino da parte mia rivela una mano senza risposte al mio Grim Flayer ,
quindi lo casto e me lo vedo neutralizzato da uno
Spell Snare
pescato. Procedo a riempire il Board con
Lingering Souls
giocate dalla mano (attendendo un eventuale
Supreme Verdict
prima di flashbackarle) e un
Fulminator Mage
che non rompo mai finché non viene animato
Colonnato Celeste
, e lui non riesce a trovare una risposta abbastanza in fretta all'assalto delle mie creature.

*Side In/Out: +1 Surgical Extraction , +2 Collective Brutality , +1 Liliana, the Last Hope , +2 Fu Iminator Mage
/ -4
Lightning Bolt
, -2
Abrupt Decay*

Collective Brutality ricopre il ruolo di Duress , e male che vada può darci un po' di Reach in alcune situazioni limite, mentre la mono-Surgical è riservata a carte come
Sphynx's Revelation
,
Ancestral Vision
e target di
Snapcaster Mage
(o Mage stesso). Liliana l'ho inserita perché non c'è modo di rimuoverla per UW Control (se non con
Detention Sphere
), e una volta che arriva all'Ultimate si vince senza problemi, mentre Fulminator aiuta contro Colonnato, la Manland più pericolosa per Jund. Bolt non ha target, gli Snapcaster vengono spesso usati come bloccanti, e attaccare contro delle Lingering Souls non è la massima aspirazione a cui uno può anelare. Stesso discorso per Decay, alla fine rimane il Maelstrom

Pulse per gestire permanenti molesti come eventuali
Gideon Jura
e/o
Elspeth, Sun's Champion
.

Risultato partita/totale: 2-0 / 3-1

Round 5: Big Suicide Zoo, Mattia Rizzi

Bene, la Win&In è contro il giocatore più forte del torneo. Avendolo visto giocare nei turni precedenti, so che sta usando una versione più Midrange di Suicide Zoo, il che attira subito la mia attenzione.

- **Game1**: Ci scambiamo qualche scarto, io vedo Tarmogoyf e Death's Shadow (togliendo la seconda, per evitare un doppio drop da un momento all'altro, inibendo le mie due Liliane in mano, uniche rimozioni) mentre lui mi toglie una delle due Liliane. Io appoggio il
Tarmogoyf
seguito da Liliana che si mangia una sua creatura, e dopo che il mio bestione viene risolto da un
Abrupt Decay
, una
Scavenging Ooze
sempre più grande porta a casa la partita.

- **Game2**: Nella seconda partita avviene un altro scambio di risorse fin da subito, e arriviamo al punto in cui so che ha in mano Maelstrom Pulse , Kolaghan's Command e
carta sconosciuta, e io
Damnation
,
Liliana of the Veil
, Forest e
Tarmogoyf
. Essendo il Board vuoto, decido che è il momento di sterzare: giocando Liliana (che scarta per lui
Shriekmaw
e per me Forest) lo costringo a fare Pulse su di essa, liberando la strada al Tarmogoyf, e male

che vada mi rimane Damnation se dovesse riprenderla più avanti. Mentre Goyf lo attacca per uno/due turni (in cui lui tira
Kolaghan's Command
riprendendo
Shriekmaw
dal cimitero e facendomi scartare), io pesco una seconda
Damnation
, alché la scarto di Command. Lui risolve
Death's Shadow
,
Traverse the Ulvenwald
per
Death's Shadow
e gioca anch'essa, dato che se stappa vince automaticamente. Io tiro la Damnation pescando
Raging Ravine
, che vincerà la partita il turno dopo.

*Side In/Out: +2 Damnation , +2 Kitchen Finks , +1 Maelstrom Pulse / -2 Collective Brutality , -3
Lightning Bolt*


Anime Indugianti
2
Metti sul campo di battaglia due pedine creatura Spirito 1/1 bianche con volare.
Flashback 1 (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)
Gli abitanti assassinati di Fossocavo impongono ai viventi il terrore che hanno provato nella morte.




DZ
series