



Articolo di Lorenzo "ArabicLawrence" Cerreta

Salve a tutti, lettori di metagame! Oggi vorrei proporvi un mazzo modern che metterà alla prova le vostre abilità matematiche, costringendovi a fare costantemente i conti per prosciugare anche l'ultimo punto vita del vostro avversario: **WB Aristocrats**.

Quando è uscita Hour of Devastation sono stato colpito da quella che può essere considerata una meccanica a tutti gli effetti: **torment**. Grazie a carte come [Torment of Scarabs](#) e [Torment of Hailfire](#),

, era possibile costruire, sia in Draft che Sealed, un mazzo incentrato più sulla sinergia fra le carte che sui colori. L'idea era quella di realizzare una lista odiosa, che ponesse l'avversario di fronte a scelte difficili, davanti alle quali fosse spesso impossibile trovare una mossa giusta.

Purtroppo non sono mai riuscito a realizzare un mazzo simile, e montarlo in standard si sarebbe rivelato un suicidio, figurarsi in Modern. Eppure l'idea mi piaceva, e non volevo darmi per vinto. Così mi sono imbattuto di una vecchia carta di Ritorno di Avacyn, [Killing Wave](#), dal funzionamento vagamente simile. Mi sono quindi precipitato a lavorare su una lista che potesse sfruttarla al meglio, allontanandomi a poco a poco dall'idea iniziale e finendo con un mazzo completamente diverso dal progetto iniziale. Ma ho parlato fin troppo, ecco a voi la lista:

Ultra-budget WB Aristocrats by Lorenzo cerretta

Creatures (20):

4	Blood Artist
4	Death Cultist
4	Cartel Aristocrat
4	Grim Haruspex
4	Viscera Seer
4	Zulaport Cutthroat

Artifact Creatures (4):

4

[Perilous Myr](#)

Sorceries (6):

4

[Duress](#)

2

[Killing Wave](#)

Instants (6):

2

[Dismember](#)

2

[Go for the Throat](#)

2

[Rally the Ancestors](#)

Lands (20):

10

[Plains](#)

10

[Swamp](#)

Sideboard (15):

4

[Doomed Traveler](#)

4

[Nihil Spellbomb](#)

4

[Zealous Persecution](#)

3

[Disenchant](#)

ndr.

-

Details

Main Deck: 60

Sideboard: 15

Ai minimi mkm, fanno 75 carte con 6 euro. Motore del mazzo sono [Blood Artist](#) e [Zulaport Cutthroat](#),

che trasformeranno la morte delle nostre creature in uno stillicidio per il nostro avversario. Al fine di farne triggerare l'effetto ogni turno, il ruolo di motori di sacrificio è svolto da

[Cartel Aristocrat](#)

e dal classico

[Viscera Seer](#)

. La prima può sacrificare una creatura e magari riuscire a fare due danni aggiuntivi una volta guadagnata protezione, mentre la seconda trasformerà tutti i nostri piccoli bloccanti in scry gratuiti, il tutto mentre i nostri "life drainer" continueranno a ridurre i punti vita del nostro avversario. Ovviamente, l'aristocratica può usare la propria abilità anche una volta bersagliata da qualsiasi removal per salvarsi, mentre il Seer può sacrificare allo stessa maniera se stesso o un'altra creatura prima che il removal si risolva, in modo da potersi aggiustare la prossima pescata.

- [Duress](#) è lo scartino dei poveri per eccellenza: il Modern è ricchissimo di magie non creatura veramente potenti, e non uscirei mai di casa senza quattro copie nel mazzo.

[Dismember](#)

e

[Go for the throat](#)

completano il parco removal a basso prezzo.

- [Perilous Myr](#) infligge 2 danni quando muore, consentendoci di rimuovere un pezzo dell'avversario oppure dandoci una mano a vincere la partita.

[Death](#)

[Cultist](#)

non

ha bisogno di un'altra creatura per essere sacrificata, e con un

[Blood Artist](#)

in campo, può riuscire a strappare qualche punto vita e invertire la race.

- [Grim Haruspex](#) ci fa pescare ogni volta che una nostra creatura muore, e magari di cogliere l'oppo di sorpresa grazie a metamorfosi. Fate solo attenzione al fatto che trasformato è un 2/2, mentre a faccia in su è un 3/2, e questo è un mazzo dove un solo punto vita dell'oppo in più può fare la differenza.

- [Rally the Ancestors](#) ci dà un turno per giocare le nostre creature dal cimitero e sacrificare tutto da capo a velocità instant, dandoci l'opportunità di togliere un'altra decina di punti vita e magari portare a casa il game. Inoltre, dopo aver sacrificato le creature, queste non potranno essere esiliate durante il nostro mantenimento, e saranno quindi pronte per tornare in caso pescassimo un'altra copia dell'istantaneo.

- Ma la vera star del mazzo, la carta che me ne ha fatto innamorare, resta senza dubbio [Killing Wave](#)

. Sebbene non sia giocata da tutti in versioni altrimenti simili a questa lista, e da sola senza nulla sul board possa rivelarsi un chiodo, è a dir poco straordinaria. Anche se non abbiamo Seer o

[Cartel Aristocrat](#)

, a un mana nero ci consente di sacrificare tutte le nostre creature (basterà scegliere di non pagare 0 punti vita e sacrificare tutto quello che vogliamo). Le abilità di

[Grim Haruspex](#)

,

[Blood Artist](#)

e

[Zulaport Cutthroat](#)

si innescheranno anche per le creature che finiscono al cimitero insieme a loro, consentendoci giocate incredibili. Se l'avversario ha numerose creature in campo, la maggior parte delle volte prenderà la scelta sbagliata dopo aver fatto male i calcoli. Sottovalutare l'avversario è sbagliato, dargli l'opportunità di sbagliare no. Ricordate solo che starà a voi decidere per primo cosa sacrificare, poi starà all'altro, e infine le creature moriranno contemporaneamente.

20 terre, più che sufficienti data la curva bassa, completano il mainboard.

Nella sideboard, che è assolutamente modificabile in base al proprio meta, [Nihil Spellbomb](#) fa da graveyard hate senza indebolire i nostri

[Rally the Ancestors](#)

, mentre

[Disenchant](#)

si occuperà di artefatti e incantesimi (

[Rest in Peace](#)

è una spina nel fianco, siccome “morire” è una parola chiave che significa “essere messa in un cimitero dal gioco”: con l’incantesimo in campo, nessuna carta potrà finire al cimitero, rendendo le carte più importanti del nostro mazzo degli 0/1 e degli 1/1 vanilla a costo due, che non è proprio il massimo).

[Zealous Persecution](#) ci può liberare di fastidiosi 1/1 e aiutarci a cambiare le carte in tavola, magari quando stiamo attaccando; [Doomed Traveler](#) interviene nei matchup di attrito e quando servono bloccanti con volare, offrendoci due pezzi da sacrificare al prezzo di uno.

Il mazzo presenta numerose scelte ad ogni partita ed è resiliente a removal globali come [Supreme Verdict](#)

in quanto, come già detto, le abilità dei nostri pezzi più importanti si innescano anche se muoiono contemporaneamente ad altre creature. Una volta imparato a fare velocemente i conti per trovare la giusta sequenza di mosse, è in grado di ridurre a 0 i punti vita dell'avversario senza troppe difficoltà.

I matchup favoriti sono ovviamente aggro e burn, in quanto ogni creatura attaccante verrà chump bloccata facendoci rubare punti vita all'avversario, mentre il costante guadagno di vita ci porterà fuori dalla portata di qualunque botto. Combo rappresenta il matchup peggiore, mentre l'emblema di [Gideon of the Trials](#) ha reso ostico un mu, quello contro control, che prima era fattibilissimo grazie alla lentezza dell'avversario (non è infatti possibile far perdere punti vita a un planeswalker, e quindi ridirigere su di esso l'abilità di [Zula](#) [port Cutthroat](#)).

Nel caso in cui il mazzo vi piaccia, con altri 15 euro è possibile aggiungere 2 [Athreos, God of Passage](#), che

verrà odiato dagli avversari, e con qualcosa in più si può aggiustare leggermente la mana base, iniziando a rendere il mazzo più competitivo, pur non superando un budget da 30 euro.

[Isolated Chapel](#)

e

Caves of Koilos

ci consentono infatti di avere quasi sempre i colori giusti senza costarci un occhio della testa. Occhio a non rendere Athreos una creatura se gli avversari giocano

Path to Exile

o

Dismember

, perché potrebbero riuscire a rimuoverlo. Capiterà infatti, a volte, di raggiungere sufficiente devozione dopo aver lanciato un

Rally the Ancestors

. Sarà l'occasione giusta per attaccare con un 5/4 indistruttibile, ma state pronti a sacrificare qualche pezzo in caso venga bersagliato da qualcosa che possa aggirare l'indistruttibilità. In questo modo ridurrete la devozione e il removal non potrà risolversi.

Ecco la seconda lista:

Budget WB Aristocrats by Lorenzo cerretta

Creatures (18):

4	Blood Artist
4	Death Cultist
4	Cartel Aristocrat
4	Viscera Seer
4	Zulaport Cutthroat
2	Grim Haruspex

Artifact Creatures (4):

4	Perilous Myr
---	------------------------------

Sorceries (6):

4	Duress
2	Killing Wave

Instants (6):

2	Dismember
2	Go for the Throat
2	Rally the Ancestors

Other types (2):

2 [Athreos, God of Passage](#)

Lands (20):

6	Plains
6	Swamp
4	Caves of Koilos
4	Isolated Chapel
4	Doomed Traveler
4	Nihil Spellbomb
4	Zealous Persecution
3	Disenchant

ndr.

-

Details

Main Deck: 60

Sideboard: 15

Sideboard (15):

Se poi vi trovate in possesso di alcune carte, o siete disposti ad acquistare qualcosa in più, ecco una lista senza vincoli di budget, a 190 euro:

UnBudget WB Aristocrats by Lorenzo cerretta

Creatures (18):

4	Blood Artist
4	Death Cultist
4	Cartel Aristocrat
4	Viscera Seer
4	Zulaport Cutthroat
2	Grim Haruspex

Artifact Creatures (4):

4 [Perilous Myr](#)

Sorceries (6):

4	Inquisition of Kozilek
2	Killing Wave

Instants (6):

2	Fatal Push
2	Path to Exile
2	Rally the Ancestors

Other types (2):

2	Athreos, God of Passage
---	---

Lands (20):

4	Concealed Courtyard
4	Godless Shrine
4	Marsh Flats
4	Plains
3	Swamp
1	Urborg, Tomb of Yawgmoth

Sideboard (15):

4	Nihil Spellbomb
4	Zealous Persecution
3	Disenchant
3	Stony Silence
1	Celestial Purge

ndr.

- Details

Main Deck: 60

Sideboard: 15

Le modifiche più importanti sono l'upgrade di [Duress](#), rimpiazzata da [Inquisition of Kozilek](#), che personalmente preferisco a

[Rubapensieri](#)

, e l'introduzione di

[Fatal Push](#)

. Grazie a tutti i nostri pezzi da sacrificare e all'inclusione di 4 fetch, sbloccare revolt non dovrebbe essere troppo difficile.

[Path to Exile](#)

non è sinergica col resto del mazzo, in quanto non innesca né l'abilità di

[Blood Artist](#)

né quella di

[Zulaport Cutthroat](#)

, ma rimuove una creatura per un mana. Ovviamente la differenza maggiore si vedrà grazie alla mana base, che con l'inclusione di fetch, shockland e

[Concealed Courtyard](#)

è ora molto più solida, in modo da garantire sempre il mana del colore giusto. Urborg ci darà inoltre tutto il mana nero di cui abbiamo bisogno, rendendo tutte le terre anche paludi.

Nella sideboard, [Stony Silence](#) è presente in triplice copia, in modo da essere sicuri di pescarlo contro Affinity e mazzi vari basati su artefatti, come Lantern Control o Eggs.

[Celestial Purge](#)

si è rivelata più utile di quanto mi aspettassi contro Shadow e B/G/x, ma vi consiglio di adattare il sideboard al meta del vostro negozio, in modo da ottenere i migliori risultati possibili.

La lista che vi ho presentato richiede dedizione e preparazione, ma nel meta giusto e con un pilota all'altezza, può cogliere di sorpresa qualsiasi avversario, che spesso non saprà come affrontare un mazzo simile. Una volta imparati tutti i trucchi, avrete in mano un'arma odiosa, che nessuno si vorrà trovare davanti. Per qualsiasi dubbio o suggerimento, non esitate a farvi sentire qui sotto nei commenti.

Alla prossima! Lorenzo