

# Architektura Decku - cz. 7 Burning Dreams

## Witam

Poprzednio wspominałem, iż w dzisiejszym artykule zamierzam opisać wariację decka, którym zaskoczył mnie przeciwnik przy testach do Bant Ally. Muszę przyznać, że dosyć długo testowałem ten deck i nadal nie jest do końca optymalny - ilu kierowców, tyle wersji tej talii. Dlatego traktujcie ten artykuł jako pewną wskazówkę, jak można taką talię zbudować. Do czego zresztą zaraz wrócę.

Kartą, na której oprzemy całą grę, będzie [Underworld Dreams](#), enchantment o bardzo niewygodnym koszcie i powolnym działaniu. Na wartości zyskuje ona dopiero wtedy, gdy obudujemy ją kartami wspomagającymi. Celowo nie piszę kartami ochronnymi, czy przyspieszającymi, gdyż można wyróżnić dwa modele budowy takiej talii.

- Underworld Dreams + kontry, bounce, prevent. Krótko mówiąc - wystawienie Dreamsów i ochrona naszych włości za wszelką cenę. Rozgrywka w tym przypadku będzie dłuższa i być może bardziej stresogenna, ale to wszystko zależy od tego, jak zbudujemy talię. Zastosowanie tutaj będą miały też takie karty jak [Spreading Seas](#) czy [Convincing Mirage](#), które niszczą przeciwnikowi cały mana base.
- Underworld Dreams + czary, które nakazują przeciwnikowi ciągnięcie jak największej ilości kart. Można tutaj również włączyć inne spelle zadające przeciwnikowi obrażenia, w zależności od kart na ręce. W bardziej ekstremalnych przypadkach można też doprowadzić do tego, żeby przeciwnik musiał odrzucać jak najwięcej kart z powodu przepełnienia ręki lub nawet przewinąć całą bibliotekę.



Wielokrotnie pisałem, iż wolę grać kontrolnie, jednak w tym przypadku zainteresowałem się wersją dosyć agresywną. Nawet nie dosyć - bardzo agresywną, ze względu chociażby na obrazki na niektórych kartach. Dreams połączymy tutaj z [Burning Inquiry](#), [Sign in Blood](#), [Howling Mine](#) oraz [Teferi's Puzzle Box](#), które może najmniej pasuje, gdyż jest wolne, ale gdy

przeciwnik wpuści je na stół, to praktycznie przegrywa. Ale o tym szerzej w dalszej części tekstu (żebyście nie przerwali czytania - to był wstęp, a teraz - Sekrety Decku O Płonących Marzeniach (SDOPM)).



Zanim nastąpi ujawnienie spisu, wspomnę jeszcze o jednej rzeczy, która w przypadku naszej wersji jest istotna - sideboardzie. Standardowy "kredens" jest odpowiedzią na decki, z którymi mamy wyjątkowo źle lub na które są konkretne odpowiedzi, ale martwe na inne matchupy. Czasami można też jednak lekko odbiec od klasyki i stworzyć tak zwany transformer sideboard. Na czym on polega? Wyobraźmy sobie sytuację, że gramy [Dragonstormem](#), który jak powszechnie wiadomo, polega na uzyskaniu dużych ilości many i rzuceniu Dragonstorma wyciągając przy tym na przykład cztery [Bogardan Hellkite'y](#). Wiadomo, że grając przeciwko temu deckowi nie możemy dopuścić do rzucenia tego komba. Po pierwszej, ciężkiej grze wyrzucamy z talii cały removal (gdyż nie jest nam

potrzebny), a wrzucamy kontry (choćby [Stifle](#)). I wtedy nagle okazuje się, że kierowca Dragonstorma zamiast smoków i tytułowej karty wrzucił masę małych stworków, na które się nie przygotowaliśmy. Transformer sideboard możemy zastosować wtedy, gdy nasz deck opiera się na jednej (ewentualnie dwóch) kluczowych kartach, bez których nie jesteśmy w stanie wygrać. W zależności od talii przeciwnika można podczas side'owania się kompletnie zmienić styl naszego decku i zdezorientować przeciwnika (np. z kontroli zrobić typowe aggro). Mało tego - można markować takie side'owanie się i trzymać przeciwnika w zawieszaniu - "wrzuci te stworki czy zostaje przy kombie?". Oczywiście, ta technika nie wychodzi tak często i jest raczej "jednoturniejowa", gdyż po pewnym czasie staje się przewidywalna. Tym niemniej, w naszej talii wypróbujemy takie rozwiązanie.

Oto spis. Z pewnością nieoptymalny, ale ta talia daje tyle możliwości konstrukcji, że jestem pewien, iż dostosujecie build do siebie.

5 Swamp

3 Island

3 Mountain

4 [Crumbling Necropolis](#)

- 4 [Terramorphic Expanse](#)
- 2 [Urborg, Tomb of Yawgmoth](#)
- 1 [Akoum Refuge](#)
- 1 [Jwar Isle Refuge](#)
- 1 [Reliquary Tower](#)

- 4 [Underworld Dreams](#)
- 3 [Sudden Impact](#)
- 2 [Cerebral Vortex](#)

- 4 [Burning Inquiry](#)
- 4 [Howling Mine](#)
- 4 [Sign in Blood](#)
- 4 [Vision Skeins](#)
- 4 [Browbeat](#)
- 4 [Terminate](#)
- 3 [Teferi's Puzzle Box](#)

SB: 4 [Hellspark Elemental](#)

SB: 4 [Shambling Remains](#)

SB: 4 [Sedraxis Specter](#)

SB: 3 [Fire-Field Ogre](#)

Przejdźmy zatem do analizy poszczególnych części składowych.

**Lądy Czyli MaNaNaNiaNaNa Base (LCMNNNNNB)**

- 5 Swamp
- 3 Island
- 3 Mountain
- 4 Crumbling Necropolis
- 4 Terramorphic Expanse
- 2 Urborg, Tomb of Yawgmoth
- 1 Akoum Refuge
- 1 Jwar Isle Refuge
- 1 Reliquary Tower



Najważniejszą sprawą jest dostęp do czarnej many (w trzech sztukach) oraz czerwonej (wystarczy jedno źródło). "Czarny kolor razy trzy" jest małym problemem, który staramy się niwelować wrzucając Urborga, na którego czekamy z utęsknieniem (jeżeli nie dojdą Swampy, Ekspansje bądź Nekropolia).

Reszta nie wymaga wielkiego komentarza - wiadomo, iż w wersji niebudżetowej wrzuciłbym fetche i duale, ale wtedy prawdopodobnie nie opisywałbym tej talii. Niektórzy mogą jednak być ciekawi, po co tutaj Tower - mogą nastąpić takie sytuacje podczas gry, kiedy będziemy mieli więcej niż 7 kart w ręce. Jedna sztuka Wieży Relikwii nie psuje nam many, a czasami może okazać się przydatna. Możecie też być zdziwieni, co do ilości źródeł niebieskiej many w obliczu tylko Vision Skeins (i ewentualnie Vortexa) w main. Prawda, to może być lekko intrygujące, ale potrzebujemy tej niebieskiej many w przypadku side'owania się.

### Czym Zabijamy Czyli Win Condition (CZCWC)



- 4 Underworld Dreams

Już nieco powiedziałem o tej karcie i praktycznie niewiele trzeba więcej – jaki jest koń, każdy widzi. Przeciwnik zobaczywszy Dreamsę na stole prawdopodobnie zacznie się nieco spieszyć, aby zdążyć nas zabić przed upływem kilkunastu tur lub usunąć Underworlda z gry. Cała idea talii opiera się jednak na tym, aby po wystawieniu Dreamsę sprawić, żeby przeciwnik dociągał jak najwięcej kart. Z doświadczenia wynika, iż raczej nie powinniśmy zaczynać gry bez tej karty na ręce, chyba że mamy odpowiednią manę, Mine'a i Sign in Blood, aby szybko dostać umagicznienie.

- 3 [Sudden Impact](#)

Alternatywny win condition, który zyskuje na znaczeniu przy Howling Mine na stole. Bardzo ważną cechą tej karty jest instantowość, dzięki czemu można poczekać na dogodny moment, aby ją rzucić. Tak czy inaczej, standardowe siedem punktów obrażeń za cztery many to całkiem nieźle - można pokusić się o wstawienie czwartej sztuki zamiast Vortexa.

- 2 Celebral Vortex

Powiem szczerze - nie skorzystałem z tej karty ani razu, ale sądzę, że może się przydać i to nawet bardzo. Kolejne źródło drawu dla przeciwnika i dodatkowe obrażenia. Jeżeli jednak nie jesteście tak łatwowierni jak ja, wrzućcie Impacta i Pudełko Puzzli do kompletu zamiast Celebrała.

### Słowo Mocy - Ciągnij Czyli O To Dla Mnie? (SMCCOTDM?)

- 4 Burning Inquiry

Zawsze tę kartę kojarzyłem jako ostatnią, którą bierze się na drafcie. W tym decku jednak jest boska - wprowadza zamęt w szeregach przeciwnika i z Dreamsami na stole zadaje obrażenia. Dodatkowo jest to stosunkowo tani czar, dzięki czemu można go rzucić parę razy (jeśli oczywiście mamy). Z dociągu możemy też uzyskać dodatkowe karty, które uszkodzą przeciwnika.



- 4 Howling Mine

Karta konieczna w wielu deckach opartych na sile drawu, także w tym. Bardzo szybko pozwala dokopać się do potrzebnych kart, a przy Dreamsach na stole robi przeciwnikowi... niedobrze - jest stałym źródłem obrażeń, czymś w rodzaju Sulfuring Vortexa. Niewątpliwą zaletą Kopalni jest jej bezkolorowość - do jej zagrania nie potrzebujemy konkretnego koloru many, co bardzo przyspiesza rozgrywkę. Artefakt daje też dodatkowe możliwości w sytuacji, gdy decydujemy się grać Celebral Vortexem.

- 4 Sign in Blood

Jedna z moich ulubionych kart - w początkowej fazie gry pozwala nam dobrać Underworld Dreams, natomiast później oznacza cztery punkty obrażeń dla przeciwnika. Bardzo uniwersalny draw. Problematyczny na początku może jednak być koszt, ale tak czy siak musimy zbierać czarne źródła many, jeżeli chcemy wystawić nasze Kończące Umagicznienie (KU).

- 4 Vision Skeins

Również uniwersalna karta, która nie dość, iż rani przeciwnika dociąganiem, to daje nam dwie dodatkowe karty. Warto dla niej dodać ten niebieski kolor.

- 4 Browbeat

Czar, który wskoczył w ostatniej fazie budowania talii i mający tutaj wielki potencjał. W początkowej fazie gry (a w każdym razie - przed Dreamsami na stole), zwykle oznacza trzy karty dla nas, natomiast później są to 5 lub 3 punkty obrażeń dla przeciwnika.

Wiem, że może zbyt optymistycznie podchodzić do tej karty, ale wydawało mi się, że będzie użyteczna i w wielu przypadkach to przypuszczenie się potwierdziło.



- 4 Terminate

A tu niespodzianka - co robi Terminacja w tym decku? Otóż, terminuje. A dokładniej,

wypada jednak mieć jakąś szczątkową odpowiedź na poczynania przeciwnika - dość duże stwory wyraźnie nas punktuja, zatem trzeba mieć coś, co położy temu kres. Zebranie many BR nie jest tak naprawdę wielkim problemem.



- 3 Teferi's Puzzle Box

Na koniec karta, którą widziałem w zestawieniu z Dreamsami już parę lat temu. Początkowo grałem na czterech sztukach, jednak trzeba było zrobić miejsce na inne czary. Jeśli nie jesteście zainteresowani Vortexami, polecam poszerzyć Pudełka do czterech sztuk. Ten artefakt

ma podwójne zastosowanie. Po pierwsze i najważniejsze - miesza straszliwie przeciwnikowi rękę i zadaje mu dużo obrażeń w połączeniu z Underworldem. Druga korzyść wydaje się mniej oczywista, ale jeżeli nie dokopimy się do KU w rozsądnym czasie (do czwartej tury), a mamy Teferiego - warto go zagrać. Nasza ręka powędruje na dno, a z wierzchu dostaniemy kilka soczystych kart i maksymalizujemy nasze szanse dostania Dreams'a. A jeśli już to zrobimy - klękajcie narody. Tak samo jak w przypadku Howling Mine'a, na korzyść Puzzli przemawia ich bezkolorowość. Bardzo lubię ten kartonik.

### Co W Kredensie Piszczą Czyli Sideboard (CWKPCS)

- 4 Hellspark Elemental
- 4 Shambling Remains
- 4 Sedraxis Specter
- 3 Fire-Field Ogre

Już wcześniej opisywałem ten transformer sideboard. Jak widać, jest to 15 stworów z Unearthem w kolorach Grixisa - dosyć oczywisty wybór, zważając na nasz mana base oraz to, iż czasami discardujemy parę kart. Taki Hellspark do trzeciej tury potrafi zadać 6 obrażeń, Remains to solidne ciało 4/3, Specter siecze rękę przeciwnika, zaś Ogre jest duży i płonie, a zatem pasuje do nazwy decka. Pozostają dwie sprawy w związku z naszym zestawem stworów - kiedy dokonujemy transformacji oraz za jakie karty. Co do pierwszej wątpliwości, możecie mieć dużo zastrzeżeń - "najpierw proponuje taki sideboard, a potem mówi, że nie warto używać?". Sytuacja wygląda tak, iż na większość decków taka transformacja będzie działać - zwłaszcza na talie, które dużo się "godzą" na początku w związku z używaniem fetchy i duali. Podczas testów spotkałem jednak przeciwników, których konstrukcje dostawały bardzo dużo kart same z siebie (np. Enchantreska, z którą zresztą przegrałem z kretesem, gdyż nie miałem odpowiedniego removalu). Wtedy warto zostawić nasz mechanizm dociągający - istnieje szansa, że uda się przewinąć przeciwnika. Wszystko zresztą zależy od sytuacji, a każdą należy rozpatrywać indywidualnie, co tyczy się też drugiej wątpliwości - za co side'ować nasze karty. Oczywistym wyborem jest Terminate, który nie zawsze jest użyteczny, Vortex, być może Browbeat albo nawet Teferi, który czasami jest po prostu za wolny. Raczej nie opłaca się wyjmować Dreamsów, które mogą stanowić dodatkowe źródło zagrożenia, choć już o zmniejszonej sile.



No dobrze, deck został już opisany, zatem proponuję przejść do tego, co jest wyznacznikiem siły talii - konkretne rozgrywki. Tutaj niestety niektórzy poczuć się zawiedzeni - w jednej

grze zdążyłem rozegrać tylko jedną grę, w innej stanęliśmy na 1-1, a jeszcze inną rozgrywkę przegrałem, ale postanowiłem również pokazać log z takiej porażki, gdyż ma on wiele walorów edukacyjnych, a w dodatku przyznam - troszkę nieskromnie - że wygrana przeciwnika w obu grach była dosyć szczęśliwa. Ale po kolei.

## Rozgrywka pierwsza - Lowell vs SceNtriC

Lowell grał czarnym deckiem i to jest właśnie ta gra, która potrwała dosyć krótko, bo tylko jedną rundę. Po niej przeciwnik uznał, że musi iść, ale w międzyczasie było bardzo sympatycznie. Przez wszystkie gry miałem szczęście do rzutu kostką - wygrałem 5 do 2 i zdecydowałem, że zacznę.

Moja ręka przedstawiała się następująco - Ekspansja, Inquiry, Teferi, 2x Nekropolia, Mine, Island. Nie ma co prawda Dreamsów, ale jest Teferi, Mine i zadatki na dobry rozkład many - zdecydowanie bardzo zostawić.



Zacząłem od wystawienia Nekropolii. Przeciwnik odpowiedział Swampem, a ja Islandem i Kopalnią. Lowell dostawił drugiego Swampa i odrzucił Sign in Blood - troszkę dziwne posunięcie, ale może bał się jeszcze większego przepełnienia ręki. Położyłem Ekspansję i zagrałem Visions Skeins, które w międzyczasie doszło. Rywal - twardo Swamp i jeden [Gatekeeper of Malakir](#) na stół, a drugi z ręki na cmentarz, na co odpowiedziałem



wyszukaniem Swampa z Ekspansji. Również zacząłem mieć kłopoty z przepełnieniem ręki, więc Nekropolia na stół, a Island na cmentarz. Lowell dograł kolejnego Swampa, zaatakował Malakirem, co jednak spotkało się z moją reakcją i rzucającem Terminate. Przeciwnik nie zraził się tym, zagrał [Beseech the Queen](#) i znalazł [Korlash, Heir to Blackblade](#), odrzucając jeszcze [Damnation](#). Z mojej strony Akoum Refuge (20-21) i Teferi's Puzzle Box, aby zdjąć rywalowi Korlasha z ręki. Ten posłusznie wymienił dłoń, dostawił Bagno i pokazał mi kolejnego Korlasha, którego znalazł. W tym momencie jednak Teferi zrobił to, o czym pisałem - przy wymianianiu ręki dokopałem się do Swampa, Dreamsów, Howling Mine'a oraz Burning Inquiry, a wszystko



zagrałem w tej właśnie kolejności (17-21). Przeciwnik z Burninga odrzucił Sign in Blood, [Corrupt](#), [Consume Spirit](#), a ja Browbeat, Swamp i Vision Skeins. Następnej tury przeciwnik już nie wytrzymał - trzy karty z powodu dwóch Kopalni i jeszcze Teferi, więc Underworld rozłożył go na łopatki (a przynajmniej Lowell nie widział już możliwości wygrania gry, gdy zobaczył nową rękę). W tym momencie uznał, iż musi iść i tak zakończyliśmy.

Wygrana 1-0. Nie było źle, przeciwnik nie dograł wielu zagrożeń, co było pewnie rezultatem początkowego nieurodzaju na ręce. Ciekawe, jakby wyglądała druga gra.

## Rozgrywka druga - Diigima vs SceNtriC

Jak się okazało, Diigima grał WURG Zoo. Tym razem udało nam się zagrać dwie gry, ale dlatego, że zerwało nam połączenie. Kochany Magic Workstation. Wynik pierwszego rzutu kostką 10-10, a później 14-9 i moje rozpoczęcie.

### Gra nr 1

Zobaczyłem Dreamsa, Ekspansję, Vortexa, Terminate, Mine, Teferi i Sign in Blood. Praktycznie wszystko, co jest mi potrzebne do kontynuowania rozgrywki, z wyjątkiem many - jedna Ekspansja wiosny nie czyni. Postanowiłem zatem wziąć mulligana i za drugim razem ujrzałem Sign, Ekspansję, Swampa, dwa Vortexy i Teferi. Nie jest najlepiej, ale nie chciałem dalej się mulliganować, a poza tym w drugiej turze będziemy mieli możliwość zagrania Sign in Blood, więc postanowiłem zatrzymać rękę. Diigima również wziął mulligan.



Zacząłem oczywiście od Ekspansji po Swampa, a rywal wystawił Hallowed Fountain. W kolejnej turze dostawiłem drugie Bagno i zagrałem Sign in Blood na siebie (20-18), dociągając dwie karty - w tym nasze KU (przypominam - Kończące Umagicznienie). Przeciwnik miał wyraźne screw, gdyż poza dobraniem karty nie zrobił niczego. Ja miałem już Dreamsa, ale nie miałem trzech źródeł czarnej many - dostawiłem więc Nekropolię i oddałem inicjatywę. Ze strony Diigimy [Sacred Foundry](#), a z



mojej Swamp i Underworld. Rywal nie pozostał mi dłużny i rzucił [Lightning Bolt](#) w moją stronę (19-15). Po chwili zawahania wypuściłem do boju nasze morderczne pudełko Puzzli, które wprowadziło niezły zamęt. Przeciwnik najpierw oberwał za 8, potem za 1 od [Misty Rainforest](#), które wyszukało Foresta, pozwoliło wrzucić [Noble Hierarcha](#) oraz [Lightning Helix](#) (13-12). Przetasowanie ręki również wyszło mi na dobre - na pole bitwy wrzuciłem Ekpansję, Kopalnię oraz Burning Inquiry, które zmusiło przeciwnika do odrzucenia [Bant Charma](#), [Scalding Tarna](#) i drugiego Hierarcha (10-12), a mnie do wyrzucenia Terminate'a, Browbeata i Urborga. Rywal w kolejnej turze postanowił zgrać va banque - po wymianie ręki za pomocą [Arid Mesa](#) (2-12) wrzucił do gry [Umezawa's Jitte](#) podłączając je pod Hierarcha, który zaatakował i dodał sobie życia (6-11). Zorientował się jednak, że nie ma szans na wygranie gry i przystąpiliśmy do drugiej partii. Spytałem się Diigimy, czy ma sideboard i po usłyszeniu (przeczytaniu), że takowego nie posiada, również postanowiłem nie wymieniać kart.

## Gra nr 2

Ujrzałem dwie Góry, Swampa, Nekropolię, Vortexa, Terminate i Inquiry. Znowu nie było Dreams, ani nawet Kopalni czy Sign in Blood, jednak postanowiłem zagrać. Zwłaszcza, że Terminate może się tutaj przydać.

Przeciwnik zaczął od Arid Mesy po [Temple Garden](#) (17-20) i wystawienia [Wild Nacatla](#), który stał się stworem 2/2. Z mojej strony tylko Nekropolia, natomiast przeciwnik się rozochocił - Plains, Noble Hierarch i wjazd Nacatlem za trzy (17-17). Ja spokojnie dostawiłem Swampa licząc na szczęście w dociągu, natomiast Diigima pędził jak szalony - Hallowed Fountain, [Tarmogoyf](#) 1/2 i kolejny Nacatl. Tym razem jednak nie chciałem biernie patrzeć na wjazd Nacatla i zabiłem go Terminatem. Po chwili zrobiłem jednak małe "ooo" - tym posunięciem dopakowałem Goyfa do 3/4 i zaczęło być gorąco. Wyczuła to moja talia, która w międzyczasie zesłała mi Urborga i Underworld Dreams. Rywal miał w zanadru [Knight of the Reliquary](#) i atak za 5 (16-12). Z mojej strony Mountain,



szybki Terminate na Goyfa i oddanie tury. Diigima jednak skończył w wielkim stylu - odpapowane [Steam Vents](#), Plains poświęcony pod Rycerza, [Stomping Ground](#) na stół, Lightning Helix, Lightning Bolt i atak. Powinni tego zabronić.



W tym momencie niestety nas rozłączyło. Remis 1-1 i żal, że nie udało nam się dokończyć rozgrywki. Muszę jednak uczciwie przyznać, iż istniała bardzo duża szansa na przegranie rozgrywki - zwłaszcza, że się nie side'owałem. Cóż, takie są uroki gry budżetowej.

### Rozgrywka trzecia - Alakazam vs SceNtriC

Tym razem przyszło mi się zmierzyć z kolorami UWR z [Lightning Angelem](#), Boltami, [Ajani Vengeant](#) i innymi agresywnymi kartami na pokładzie, z tendencją do gry "ponzowej" (niszczącej łądy) włącznie. Ponownie udało mi się wygrać rzut kostką - 17 do 15. Oczywiście, zdecydowałem o rozpoczęciu.

### Gra nr 1

Underworld, Sign, dwie Ekspansje, Nekropolia, Swamp oraz Impact - świetna ręka, pozwalająca już w trzeciej turze wystawić KU. Bez wątpienia do zatrzymania. Alakazam musiał się mulliganować.

Z mojej strony oczywiście Ekspansja po Swampa, a ze strony rywala - Sacred Foundry. Postanowiłem kontynuować zabawę w wystawienie tapniętych łądów i na stół poszło Crumbling Necropolis. Niestety, przeciwnik niemiło mnie zaskoczył i wraz z Mountainem pojawił [Boom/Bust](#) w Nekropolii (u niego spadła Góra). Niezrażony tym niepowodzeniem, dostawiłem Bagno i Howling Mine. Ze strony przeciwnika jedynie [Battlefield Forge](#) i oddanie tury. Nadal nie miałem trzeciego źródła czarnej many, więc wystawiłem Akoum Refuge (20-21), na co rywal (mający lekki screw) pokazał mi Lightning Bolta (20-18). Ja oczywiście położyłem w końcu Dreams i jeszcze kolejną Nekropolię. Alakazam dostał w końcu Plains i rzucił [Stone Rain](#) w Nekropolię - chyba wyraźnie nie lubi tej karty (18-18). W następnej turze troszeczkę zaszalałem, Mountain, Sign in Blood w przeciwnika i dwa Burning Inquiry - odrzucone karty przeciwnika: Mountain, [Court Hussar](#), [Icefall](#), Battlefield Forge, 2x [Molten Rain](#), a moje: Swamp, Mountain, Terramorphic Expanse, Sign in Blood, Crumbling

Necropolis i Burning Inquiry. Zaprawdę, jeśli chcesz jak najszybciej dowiedzieć się, na czym opiera się deck przeciwnika, rzuć mu parę razy Burning Inquiry (8-18). W następnej kolejce (6-18) Alakazam wystawił [Flagstones of Trokair](#) i Ajani Vengeant, jednocześnie używając jego drugiej zdolności (9-15). Musiał też odrzucić kolejnego Icefalla z powodu przepelnienia ręki, a także nadzieję na wygraną ze względu na mojego Sudden Impacta. Ponownie zagraliśmy bez sideboardu (taki urok casuali na Magic Workstation).

## Gra nr 2

Tym razem dobrałem Urborga, Ekspansję, Skeins, Inquiry, Vortexa, Nekropolię i Browbeata. Nie było KU na horyzoncie, ale za to pojawił się Urborg i potencjalne trzy źródła czarnej many, a ponadto z Nekropolii możemy rzucić Skeins czy Browbeata, aby dobrać się do potrzebnych kart. Rywal ponownie zaczął od mulligana...

... a później wystawił Mountaina. Z mojej strony Nekropolia. Przeciwnik kontynuował zabawę w wystawianie lądów i na stole znalazł się Plains. Z mojej strony Urborg i Sign in Blood na siebie - po dociągnięciu kart musiałem odrzucić kolejnego Signa i Vortexa (20-18). Alakazam kolejny raz pokazał, że nie lubi Crumbling Necropolis - Island, Stone Rain i grixisowy ląd poszedł na cmentarz. Na szczęście, w międzyczasie dostałem Mountaina, który szybko znalazł się na stole wraz z Howling Mine. W tym momencie rywal zaczął kolejną zabawę - Sacred Foundry wraz z Ajani Vengeant pokazał mojej Górze, że się nie odtapuje. Nadal nie miałem Dreams, więc rzuciłem Ekspansję. Alakazam Molten Rainem zrzucił mi Urborga (20-16), a ja wyszukałem Islanda.



Przeciwnik cały czas blokował mi Mountaina za pomocą Ajani, więc musiałem mieć drugie źródło czerwonej many - Akoum Refuge na stół (20-17). Rywal pokazał Islanda i Icefall, które zrzuciło mi Kopalnię, natomiast ja zgrałem Urborga i w końcu Underworld Dreams. Alakazam wrzucił Flagstones, które poświęcił dla Boom/Bust zrzucając mi Urborga oraz wyszukując Sacred Foundry. W następnej turze uznałem, że muszę zadziałać i rzuciłem Vision Skeins, a potem Burning Inquiry - przeciwnik musiał zrzucić Molten Rain, Lightning Bolt i Steam Vents, a ja Vortex, Terminate i Mine (12-17). W kolejnej swojej turze rywal wykorzystał ostatnią zdolność Ajani zrzucając mi wszystkie lądy, a do tego wystawił [Numot, the Devastator](#). W swojej kolejce nie zrobiłem nic oprócz wystawienia Ekspansji, natomiast przeciwnik zgrał Hallowed Fountain i Lightning Angela, który wraz z Numotem zabrał mi 9

punktów życia i Ekspansję (10-8). Po dociągnięciu karty uznałem, iż nie ma sensu kontynuować dalszej rozgrywki, więc przeszliśmy do trzeciej gry.

### Gra nr 3

Wreszcie dostałem naprawdę dobrą rękę - Mountain, dwa Swamps, Dreams, Impact, Teferi oraz Mine. Lepiej być nie mogło - od drugiej tury Mine, a potem prawdopodobnie od trzeciej Dreams i od czwartej Teferi. Pamiętajmy jednak, że przeciwnik lubi niszczyć lądy, więc wcale nie musiało pójść tak łatwo. I nie poszło.



Zacząłem optymistycznie od Swampa, a rywal od Sacred Foundry. Z mojej strony drugi Swamp i Howling Mine, a Alakazam odpowiedział Islandem i Boltem we mnie (20-17). Nadal nie dostałem trzeciego Bagna, ale za to dociągnąłem Browbeata - Góra i 5 punktów obrażeń dla przeciwnika (15-17). Rywal wystawił Flagstones oraz rzucił swoje ulubione Stone Rain na mojego Mountaina. Wystawiłem Ekspansję oraz Howling Mine - teraz już powinno być dobrze. Musiałem jednak pamiętać o tym, że mój oponent ma stworki - Forge i Angel po drugiej stronie stołu nie wróżył nic dobrego (15-14), ale ja mogłem już Ekspansją udać się po trzeciego Swampa. Tak też zrobiłem, dostawiając jeszcze Górę i rzucając Underworld Dreams, a później Burning Inquiry.

Przeciwnik musiał wyrzucić Molten Rain, Steam Vents i Flagstones of Trokair, a ja - Teferi (kurczę), Island i Jwar Isle Refuge (12-14). Dwie Kopalnie i Dreams oznaczały stałe źródło trzech punktów obrażeń, o ile przeciwnik czegoś nie wymyśli. A ten z kolei wymyślił Boom/Bust w moją Górę, Flagstonesem wyszukując Sacred Foundry, wystawiając Court Hussara i atakując Angelem (9-11). W tym momencie dostałem Mountaina, a że na ręce miałem Sudden Impact - przeciwnik musiał się poddać, mimo masy removalu, jaki miał w garści.

Wygrana 2-1. Było trudno, ale mam satysfakcję, że wygrałem z takim deckiem, bądź co bądź - nienajłatwiejszym.

## Rozgrywka czwarta - Terra Stomper vs SceNtriC

A teraz dla odmiany przegrana i to stosunkiem 0-2. Pokazuję tą grę ze względu na dość ciekawy przebieg rozgrywki i wykorzystanie naszego sideboardu. A z czym przyszło nam się zmierzyć? Z osławionym [Scapeshiftem](#). Chociaż rzut kostką wygrałem - ponownie 17-15.

Gra nr 1

Dostałem bardzo ciekawą rękę - Dreams, Sign in Blood, Ekspansja, Nekropolia, Swamp, Mountain i Howling Mine. Uznałem to za bardzo dobry prognostyk przed zbliżającą się rozgrywką. Oczywiście - zostawiamy.



Zacząłem od Ekspansji (po Swampa), a przeciwnik od Misty Rainforest (po [Breeding Pool](#). Z mojej strony drugie Bagno i Howling Mine, a Terra Stomper - Island i [Sakura-Tribe Elder](#). W tym momencie szczęście się do mnie uśmiechnęło i dostałem Urborga, który umożliwił mi trzecioturowego KU. Rywal zaczął od poświęcenia Sakury dla Foresta, a później wrzucił odtapowane Stomping Grounds, wystawiając drugą Sakurę i czekając z dwoma odtapowanymi łąkami (15-20). Mimo to, postanowiłem po wystawieniu Mountaina zagrać Sudden Impact, ale przeciwnik trzymał tego [Remanda](#) w zanadrzu. W następnej turze oponent wystawił [Boseiju, Who Shelters All](#) oraz [Search for Tomorrow](#) po Foresta (12-20). W swojej kolejce dostawiłem Swampa i spróbowałem szczęścia z dwoma Sign in Blood - jeden przeszedł, ale drugi napotkał drugiego Remanda (7-20). Na następną turę szykowałem już Sudden Impacta, ale niestety - przeciwnik dostał Scapeshifta i przeszliśmy do side'owania.

Side out: -4 Terminate, -4 Browbeat, -2 Cerebral Vortex, -4 Vision Skeins, -1 Sudden Impact

Side in: Wszystko z sideboardu.

Terminate okazał się zupełnie niepotrzebny, a reszta była troszkę za wolna - troszeczkę łamałem się w przypadku Vision Skeins, ale coś trzeba było wybrać. Tym razem wygrywamy alternatywnie - naporem. Albo nie wygrywamy.



Gra nr 2

Ręka wydała mi się całkiem porządna - Akoum Refuge, Tower, Swamp, dwa Hellsparki, Fire-Field i Shambling Remains. Powinniśmy zdążyć. W teorii.

Na początek oczywiście Refuge (20-21). Terra Stomper zaczął od Stomping Ground i suspendowania Search for Tomorrow (18-21). Z mojej strony Swamp i Hellspark szarżujący ognisicie i bojowo na przeciwnika (15-21). Ten spokojnie zagrał Mountaina i Sakurę. W następnej turze zagrałem Reliquary Tower oraz Shambling Remains, a przeciwnik poświęcił Sakurę na Foresta. Rywal wyraźnie nie przejmował się nadciągającym naporem - Wood Elves po odtapowane Breeding Pool i [Ponder](#) (13-21). Troszkę straciłem na tempie i zagrałem Nekropolię, a po ataku Remainsem pozbyłem się Elfów. Terra Stomper zagrał kolejnego Pondera oraz Stomping Ground i czekał. Postanowiłem iść na całość - Hellspark z ręki (skontrowany [Condescendem](#) - kluczowe zagranie przeciwnika), Hellspark z cmentarza i atak wszystkim - w następnej turze przeciwnik powinien powiedzieć, że przechodzimy do trzeciej gry. Chyba, że dobrze Scapeshifta... Z końcem tury rzucił [Harrowa](#), a w następnej turze pokazuje mi zielone zaklęcie z Morningtide'a. Ech...

Cóż, przegrana 0-2, ale uważam, że w niezłym stylu. Przynajmniej było wesoło podczas gry - przeciwnik też wiedział, że rzucił Scapeshifta w ostatnim możliwym momencie, aczkolwiek miał większą kontrolę nad rozgrywką niż ja.

Mam nadzieję, że talia, mimo oczywistych słabości (potrzebna specyficzna mana, inercja), jest bardzo ciekawym wyborem w grze casualowej. Łączy kontrolę z czymś w rodzaju prisona i comba, a po sideboardzie możemy zmienić styl na aggro. Jeżeli chodzi o koszt decka - trudno mi powiedzieć, ale sądzę, że w 80-100 zł spokojnie można się zmieścić.

Postanowiłem dać Wam zadanie do rozwiązania. A co - w końcu to nie ma być obowiązek, tylko zabawa. Nie ukrywam, że być może nagrodzę niektórych śmiałków możliwością zaproponowania pomysłu na deck na kolejne (choć nie wiem, czy najbliższe) artykuły z cyklu Architektura Decku.

## **Zadanie**

Zaproponuj standardowy sideboard do decku Burning Dreams. Chodzi mi o to, że transformer sideboardu nie można używać cały czas ze względu na brak niespodzianki. Na co przygotujecie ten "kredensik" i jakie karty tam umieścicie - to już zostawiam do Waszej dyspozycji. Wiadomo, że nie jest to ściśle zadanie, mające jedną poprawną odpowiedź, ale warto rozwiązać je w jak najbardziej uniwersalny sposób. Najlepsze rozwiązanie zostanie nagrodzone dwudziestoma punktami do wykorzystania w polterowym sklepiku z nagrodami.

Pozdrawiam, dziękuję i zapraszam do dyskusji.

SceNtriC