



Sulle note di [Times are a-changing](#) (di cui non voglio nemmeno pensare a quanto stanno le royalties, tanto siamo un sito web e linkiamo a youtube e buona notte al secchio) vi proponiamo questa spumeggiante disamina dell'addio del blocco Draghi-Origins per salutare l'arrivo di Kaladesh e delle sue bizzarre creazioni. Flavio Ausilio, in arte "Ausi", ci riassume quello che abbiamo vissuto negli ultimi mesi di gioco e che ci sta per lasciare: draghi assetati di potere, comandi che fanno combattere e compagnie stanno per lasciare campo a titani e veicoli. Ma ce le ricordiamo davvero tutte le figurine che ci hanno fatto sorridere e dannare negli ultimi tempi? Vi auguriamo una buona lettura di questo pezzo in stile Amarcord, a cui non abbiamo tagliato ne aggiunto niente perché, si sa, i ricordi sono personali, come le esperienze e le storie, e ognuno le racconta a modo suo con le proprio parole. Buona lettura!

*Articolo di*  
**Flavio Ausilio**

"Nothing is ever really lost to us as long as we remember it" - L.M. Montgomery

Ciao a tutti sono *Flavio Ausilio* e ho deciso di aprire questa terza edizione di questo articolo goliardico nostalgico con la citazione di Montgomery che direi esprime al meglio il concetto del fatto che nulla è veramente smarrito fintanto che noi lo ricordiamo. Quindi molte carte si andranno a ruotare e non le potremo piu' giocare in Standard ma di certo per belli o brutti che siano i ricordi che abbiamo di molte di esse di sicuro le ricorderemo.

Questa volta mi trovo a fare una versione doppia o due in uno in quanto abbiamo avuto una nuova rotazione nello Standard, che a partire dall'uscita di Ombre Su Innistrad fa ruotare due Set ad Aprile (Khans di Tarkir e Riforgiare il Destino) e due set a Settembre (Draghi di Tarkir e Magic Origins). Questo tipo di rotazione fa sì che si arrivi sempre ad avere cinque set legali in Standard da Aprile a Settembre e sei set legali da Ottobre a Marzo. Precedentemente invece lo Standard partiva da cinque set legali in Standard a Settembre che diventavano sei a Febbraio per poi diventare sette a Maggio e otto a Luglio e con l'uscita del set di Settembre uscivano sempre i tre set di un blocco + un set base (esempio l'ultima rotazione con questa modalità fu

quando lo Standard a otto serie era composto dal Blocco a tre serie di Ritorno a Ravnica insieme a Magic 2014 e alle tre serie del Blocco Theros insieme a Magic 2015. Dal formato a metà Settembre 2014 in occasione dell'entrata nel formato di Khans di Tarkir ruotarono il Blocco a tre serie di Ritorno a Ravnica e Magic 2014.)

Quindi visti questi cambi decidendo di mantenere la tradizione saluterò sempre un totale di quattro serie ma semplicemente con il fatto che due ci lasciano ad Aprile con un po' di anticipo rispetto a quando uscivano tutte e quattro a Settembre... Ma le tradizioni in Italia sono qualcosa di così forte che vanno mantenute ma si possono come in questo caso rivisitare.

Per dare l'arrivederci in modo divertente e accompagnato da una bella musicina quest'anno ho scelto questa: <https://www.youtube.com/watch?v=loyvEWHodk> e su queste note iniziamo a salutare le quattro serie uscite nell'ultimo anno ovvero Khans di Tarkir, Riforgiare il Destino, Draghi di Tarkir e Magic Origins.

### **Khans di Tarkir**

[Roc Compagna d'Ala](#) una delle Mitiche più giocate di questa espansione spesso nei buoni Abzan Aggro che ma anche in altri mazzi col bianco e tra chi lo giocava e chi lo subiva questo non lo dimenticheremo facilmente perché si sa che Roc due in uno è conveniente e hai anche un altro volante (Se non cogliete la citazione guardate qui <https://www.youtube.com/watch?v=NXqDOSu8150>)

) E poi così sul più bello sei volata e ruotata via insieme al tuo Token Uccello 3/4... Vola alto nei cieli Roc!

[Scavare nel Tempo](#) semplicemente una rara fortissima e giocata anche al di fuori dallo Standard tanto da farsi bannare qui e lì in tempi rapidi e finendo confinata a farsi giocare solo in Standard ma quanta qualità e che goduria con le fetch fare il delve e guardare sette carte....Una carta unica nel suo genere che abbiamo avuto il piacere di poter giocare spesso negli Esper Dragons per rifocillarci e trovare sempre quello che si serve. Poi hai deciso di fare il tuo tempo ruotando dallo Standard...bye bye...

[Falcata Omicida](#) questa fantastica non comune si è fatta giocare di gaudio quanto molte rare uno dei removal low cost più belli di quello Standard dove era facile uccidere un Rinoceronte

d'Assedio o un Roc Compagna d'Ala rimuovendo quattro carte dal cimitero e pagando un mana nero. Se pensiamo che lo standard dominato dalle Fetch aveva sempre i cimiteri belli zeppi di cose da potersi esiliare capire perchè questa non comune si è fatta giocare con costanza. Ciao removal economico ma di grande sostanza.

[Lanciarapida del Monastero](#) probabilmente la top non comune di questa edizione giocata sempre in quattro per nei vari Monored, Atarka Red e sbarcando perfino in Modern in R/W Burn e Naya Zoo. Questa simpatica amica seminato danni in lungo in largo sia in Standard che in modern e al momento credo sia la non comune che dei set compresi tra Settembre 2014 e Luglio 2016 sia quella che è stata giocata piu' costantemente in Standard e no praticamente senza sosta. Che bello poi pensare che ha conosciuto amiche spell come [Diventare Immenso](#)

,  
[Comando di Atarka](#)

e  
[Furia della Battaglia Temur](#)  
e hanno seminato il panico in lungo e in largo terrorizzando e penso anche a volte lasciando avversari sotto shock per la quantità di danni subiti. Insieme al

[Rinoceronte da Assedio](#)  
e il ciclo delle Fetch sul podio lei ci va di diritto magari in terza posizione ma di grandissimo diritto e da quando sei uscita tu dallo Standard praticamente i mazzi aggro a base Rossa sono spariti.....Ci mancherai di brutto.

[Diventare Immenso](#) un'altra non comune da salutare con nostalgia per lo Standard ma che si gioca ancora in modern nei mazzi Infect dove fa sentire la sua presenza quasi come fosse una sorta di [Berserk](#) a chiudere le partite. In Standard andava scorazzando insieme alla [Lanciarapida del Monastero](#) nei mazzi R/G seminando panico di una dimensione che potrei definire....IMMENSA.

[Talismano Abzan](#) altra non comune giocatissima nei mazzi Abzan perchè quando tutto in una sola carta ottieni la possibilità di scegliere su tre opzioni che sono una meglio dell'altra passando dal pescare due carte perdendo due punti vita, mettere due segnalini +1 +1 dove preferisci, o esiliare una creatura con forza tre o superiore direi che non si poteva non giocare. Con questa poi nei mirror di Abzan riuscire a togliere il [Rinoceronte](#) del vostro avversario o addirittura pompare il vostro con i segnalini +1 +1 era qualcosa di semplicemente orgasmico e quando si doveva pescare sembrava quasi brutto.

[Anafenza, la Preminente](#)



questa creatura leggendaria è stata super giocata essendo un debole 4/4 per tre mana di combinazione Abzan (proprio nel tris di colori giusti poi) e con l'abilità pure di esiliare le creature dei nostri avversari (quanto hai dato fastidio all' [Errante Portaturbinanti](#) di Magic Origins...) e poi come se non bastasse quando attacca permette di mettere un segnalino +1+1 su un'altra creatura tappata che controlli. Certo è leggendaria ed è un malus piccolo se pensiamo a quanto questa carta ha fatto sui board di Magic a livello mondiale. Giocata sempre in quattro copie per mazzo è stata una delle mie carte preferite anche per la semplicità di menare per quattro danni al quarto turno specie se poi pensate che spesso andava accompagnando il mio amico [Erede delle Terre Selvagge](#) (pensate che figata) e con questi due piccoli amici mi sono fatto accompagnare al Gp Bruxelles 2015 chiudendo di poco fuori dai top 100 ma insieme anche al [Comando di Dromoka](#) erano danni collaterali che neanche in un action movie! Saluto onorevole al comandante della banda Abzanotti.

[Destino Crepitante](#) uno dei removal nei colori del trittico Mardu giocato praticamente ovunque (grazie poi all'utilizzo di fetch e tangoland si riusciva comodamente a giocare un po' di tutto) che ci permetteva di togliere con discreta facilità le mono creature dei nostri avversari specie se queste erano tipo il Signore dei Draghi Ojutai. Poi il fatto di infliggere due danni a ogni avversario chiudeva con facilità moltissime partite. Carta semplice ma molto efficace e che

costringeva a coprirsi bene e a giocarci attorno per non perdere le proprie creature migliori.

[Cavalcamantidi](#) la regina dei mazzi Jeskai un'altra creatura costo tre mana che come se non bastasse Volare, attacca senza tappare e può pure attaccare subito il turno in cui la giochiamo... Un bolide terra aria giocata anche essa praticamente da quando è entrata in Standard a quando ha dovuto uscirne.....Questa me ne ha combinate di tutti i colori ed è stata uno dei nemici più difficili da affrontare e che mi ha negato un day 2 al gp Praga 2015. Sei stata un'avversaria durissima e quindi onore al merito.

[Rinoceronte da Assedio](#) ovvero l'Mvp di questa serie per lo Standard dando vita a uno dei mazzi Standard più forti e giocati nel mondo dei periodi in cui era legale. Simpatico componente della Banda Abzanotti questo amico 4/5 con travolgere per soli quattro mana portava con se pure un simpatico guadagno di tre punti vita a noi e ne faceva pure perdere tre al nostro avversario. Certo a livello competitive chissà quante trigger hanno perso i giocatori e quanto lavoro hai dato ai Judge. Però poco da fare col Rhino nel mazzo da Topdeckare  
ANDIAMO A COMANDARE ( [https://www.youtube.com/watch?v=Kifn\\_WVGRem](https://www.youtube.com/watch?v=Kifn_WVGRem) )

Fetchland si chiudiamo questo giro di saluti con le terre più belle dello Standard uscite negli ultimi 365 giorni specie quando hanno fatto conoscenza delle Tangoland...sembrava di essere a Eurodisney dove si poteva giocare e castare tutto.Hanno dato un buon brio e contribuito allo Standard rendendo interessante pure la conoscenza della manabase del proprio mazzo che non era diventata così scontata. Adesso credo però che non vi rivedremo per un po' e con dispiacere anche perché sbustarvi era qualcosa di speciale.

Grande escluso di questa piccola carrellata [Sorin, Visitatore Solenne](#) che a mio avviso si è giocato un pochino ed era una buona carta da side (e spesso poi è pure sparito dai sideboard) e che quindi non credo abbia lasciato a nessuno di noi troppi ricordi né positivi, né negativi.....Forse ai giocatori di Monored qualcosa di negativo è rimasto....ma credo comunque non troppo.

Insieme a Khans di Tarkir ad Aprile sono ruotate fuori dal formato le carte della serie:

## Riforgiare il Destino

[Ugin, Lo Spirito Drago](#) va comunque citato per la sua epicità perchè non è stato giocatissimo però se scendeva in campo lui erano veramente cose dell'altro mondo....Un planeswalker grosso, grossissimo ha tenuto da solo il board con semplicità perchè esiliare permanenti o fare tre danni mi dicono sia fortissimo.

Se poi pensiamo che potremmo pure fare la sua ultimate (e l'ho visto fare piu' spesso di quanto pensavo) direi che questo planeswalker Drago lo possiamo salutare col migliore e sonoro high five... Bye Bye Bro' Ugin!

[Mentore del Monastero](#) ovvero forse la mitica Top di questa serie per lo Standard ma talmente super da farsi giocare in Legacy e Vintage dove ci potete fare delle cose mirabolanti tra

[Cappa delle Profezie del Sensei](#)

se poi penso al Vintage dove tra

[Black Lotus](#)

, Mox,

[Time Walk](#)

,

[Ancestral Recall](#)

e tutte le power card di quel formato è davvero una carta dell'altro mondo. Un onesto 2/2 a tre mana che quando giochiamo una magia non creatura si pompa e ci fa anche un token 1/1 con prodezza. Forse in Standard è stato limitato ma sono riuscito a giocarlo con piacere in alcuni mazzi Mardu e contro molti mazzi era un arma davvero potente. Piccolo Mago proliferante mi mancherai molto insieme alla tua banda di Token.

[Radunare gli Antenati](#) Una carta che per qualche mese ha ben che monopolizzato lo Standard insieme a [Compagnia a Raccolta](#) e dando vita a uno dei mazzi piu' forti e noiosi della storia di Magic. A questa personalmente non ero molto affezionato però non si poteva non citarla perchè davvero è stata clamorosamente forte.

[Gran Maestra della Piroanima](#) ovvero una delle mitiche di Riforgiare il Destino piu' giocate in Standard e davvero molto forte per le sue abilità. Molto forte dare lifelink alle magie oltre che poter in situazioni di controllo con molto mana giocare le proprie magie che e se una volta risolte tornano in mano anzichè finire nel cimitero. Fortissima a inizio partita contro i mazzi aggressivi e ancor di piu' a partita avanzata. Uno degli Mvp di Riforgiare il Destino per quanto riguarda le rare mitiche.

[Nodo del Fato](#) la rara dagli art piu' belli e la prima con l'art legata alla storyline di Magic. Dover

scegliere tra due modalità (da cui spesso per altro trarre vantaggio) l'ha resa secondo me una delle carte piu' forti ma equilibrate. Negli Esper Dragons era bellissimo uccidere tutte le creature avversarie e far sopravvivere il proprio [Signore dei Draghi Ojutai](#) o il [Signore dei Draghi Silumgar](#)

. Aveva i suoi pro e i suoi contro a seconda dei match ma fermo restando che il suo lavoro lo ha sempre fatto a dovere e seppur minimo un vantaggio dal giocare questa rimozione di massa specifica nera l'avrete avuta. La Dannazione severa ma giusta la definirei :D

### [Tasigur, la Zanna d'Oro](#)



una leggenda di nome e di fatto. Questo 4/5 appena uscito ha rivoluzionato parecchio lo Standard e il modern. Un 4/5 che può essere calato rimuovendo carte del cimitero e con un abilità per nulla male era intuibile si giocasse pur avendo la pecca di essere leggendario. Non banale nemmeno il fatto che in modern permetteva di esiliarsi carte dal cimitero appositamente per sgonfiare magari un [Tarmogoyf](#) . In Standard ha fatto la sua buona apparizione in vari mazzi però ha fatto sentire meno forse il suo power level perchè il formato è talmente pieno di rare o rare mitiche davvero colossali che lui sembra praticamente una rara onestissima.

[Guardiano del Primo Albero](#) un'altra rara mitica giocatissima nei mazzi Abzan e questo fratellino della ormai vecchia e datata [Figura del Destino](#) ha

lasciato il segno nel suo passaggio nello Standard. Belle le sue abilità e giusti i costi di mana a cui sono associate secondo me (quindi un applauso a chi sviluppa e crea le carte lo farei) e spesso in grado di risolvere partite da sola diventando enorme in quanto molte partite lunghe vedevano i campi di battaglia pieni di terre e spesso vuoti di creature o planeswalker.

[Kolaghan, La Furia della Tempesta](#) uno dei draghi Rari piu' giocati di questo ciclo di rare (insieme a [Silumgar, Morte Vagante](#) ) e che qualche mese dopo avrebbe incontrato un compagno di giochi con cui avrebbe creato scompiglio nei vari campi di battaglia come il [Reggente Squarciuono](#) con i quali si poteva attaccare al quinto turno di gioco grazie all'abilità di Kolaghan per un totale di 12 danni volanti in quanto l'abilità di Kolaghan di dare +1 +0 veniva aiutata e incrementata grazie proprio al Reggente che essendo un altro drago innescava un altro +1 +0 in omaggio per entrambe. Non saranno stati sicuramente spettacolari ma molto molto concreti e di quantità. Lo definirei il Ringhio Gattuso di quello Standard.

[Silumgar, La Morte Vagante](#) il drago prediletto dai giocatori di Control grazie alla sua abilità e anche qui spesso aiutata dalla presenza di altri draghi (come i [Signori dei Draghi Ojutai](#) e Silumgar) e che permetteva ai mazzi control di sopravvivere e fare un reset sui campi di battaglia. Un solido 3/5 volante dotato per altro dell'abilità anti malocchio che permette soltanto al possessore di bersagliarlo e quindi rendendolo immune alle rimozioni avversarie. Una carta amabile per chi la giocava e odiosissima per chi ne subiva le conseguenze.

Una menzione d'onore va ai [Goblin Laceracalcagni](#) una delle comuni rosse piu' giocate di questa serie insieme a Squarcio Selvaggio ovvero lo Shock Non Comune con Ferocia che comunque si è fatto giocare molto in Standard.

Queste erano le serie che sono ruotate ad Aprile 2016 mentre ora andiamo a salutare le due serie che invece ci saluteranno fra circa un mese con l'uscita di Kaladesh e sono nell'ordine Draghi di Tarkir e Magic Origins.

### Draghi di Tarkir

[Proteggere le Distese](#) e subito partiamo con uno degli istantanei finisher piu' forti del recente Standard. Nei mazzi a tema segnalini o "Token" che dir si voglia questo prolifera soldati 1/1 istantanei è stato super letale soprattutto in combinazione con [Gideon, Alleato di Zendikar](#) e avrà vinto molte delle vostre partite (o viceversa ve le avrà fatte perdere) con una semplicità quasi imbarazzante. L'essere istantaneo lo ha reso una delle mie carte preferite in assoluto.

Costrizione semplicemente una delle comuni piu' forti di Magic tanto che mi sento di inserirla in questa lista a scapito di altre comuni e o non comuni. Guardare la mano dell'avversario e togliere una carta è alquanto forte specie in un formato dominato da magie discretamente lente e potenti. Credo che chiunque giochi Standard l'avrà giocata (o comunque subita) e possa sapere quanto forte, noiosa ma altamente strategica e decisionale sia questa carta. Una delle comuni piu' forti fin dai tempi di Saga di Urza....

[Reggente Squarciatuono](#) un solido Drago 4/4 Raro con l'abilità di fare danno a chiunque proverà a bersagliare i vostri Draghi... Si perchè il Reggente si è preso ben cura dei suoi fratelli Draghi specie del suo amico prediletto [Kolaghan, la Furia della Tempesta](#) che per lo Standard dei Draghi è stato un po' un duo alla Holly e Benji. Per non dimenticare il motto "I Fly with Dragons" vi lascio a questo fantastico ed epico trailer che fu per la serie Draghi di Tarkir: <https://www.youtube.com/watch?v=e8UvZBfa0JM>

[Zurgo SuonaCampana](#) una delle creature piu' fastidiose giocate nei mazzi Atarka Red in quanto questo 2/2 per solo un mana è sì leggendario ma permette di strappare molti danni in fasi iniziali di una partita. L'Abilità di poterlo Accelerare e quindi farlo attaccare subito per farlo tornare in mano a fine turno poteva risultare noiosa per molti mazzi con le rimozioni a velocità stregoneria... Forse non uno dei piu' belli ma potremmo dire "un eroe, non l'eroe che meritavamo ma quello di cui avevamo bisogno" da qui l'ultima citazione per dovere di cronaca: <https://www.youtube.com/watch?v=jBdz5oJCxm8>  
Ps: Se non lo avete visto...molto male ma potete recuperare guardandolo...

[Compagnia a Raccolta](#) la rara che semplicemente per tutta la sua permanenza ha monopolizzato lo Standard diventando serie dopo serie (quindi grazie all'aggiunta di nuove creature) sempre piu' forte, potente e versatile. La piu' forte ma anche la piu' banale da giocare e comunque sia casuale perchè poteva capitare di non trovare creature o non quelle di cui si aveva bisogno.... Io personalmente penso che sia forse l'unica carta per cui nessuno dovrebbe piangere la rotazione e se l'amate talmente tanto potete provare a giocarla in modern...

Alquanto noiosa a 360 gradi... Quindi ti salterei così:  
[ube.com/watch?v=loyvvEWHodk](https://www.youtube.com/watch?v=loyvvEWHodk)

[https://www.yout](https://www.youtube.com/watch?v=loyvvEWHodk)

[Protettrice del Rifugio](#) una delle rare più giocate e dei morph più giocati grazie alle sue fantastiche abilità tra cui quella di riprendere qualcosa dal cimitero, di prendere il segnalino +1 +1 se girata con Megamorph e poi non ultima di non poter essere bloccata da creature con forza inferiore alla sua. Questo piccolo amico verde nel suo anno di permanenza ha dato moltissimo a chiunque l'abbia giocata sotto i termini di qualità, quantità e di partite vinte. Semplice ma super efficace in quasi tutte le situazioni. Tra i giocatori di Standard che si rispettino sarà sicuramente una delle carte che ci mancherà di più....

[Signore dei Draghi Ojutai](#) del ciclo dei Signori dei Draghi l'unico giocato in 4x e che è riuscito grazie a Riccardo Biava a essere giocato pure in Modern. Una creatura potentissima per i mazzi di controllo in quanto molto difficile da rimuovere e ogni volta che infligge danno ci permette di sfruttare la sua abilità (praticamente simile ad Anticipare tranne per il fatto che essendo un'abilità non può essere neutralizzata dalle contromagie di turno) per avere una pescata gratuita (per altro scegliendo quale tra le prime tre carte del mazzo oltre che una che rimarrà in cima e una che andrà finire in fondo al mazzo) e quindi di poter avvantaggiare una nostra vittoria.

Ciclo dei Comandi e se andiamo escludendo forse quello di Silumgar e di Ojutai che si sono giocati meno...tutti rimpiangeremo il [Comando di Atarka](#) , [Comando di Kolaghan](#) , [Comando di Dromoka](#)

perché avere la possibilità di scegliere 2 cose belle su 4 piace a tutti soprattutto se come nel caso di quei tre comandi erano sempre abilità belle e congeniali ai mazzi in cui venivano giocati. Forse uno dei cicli di rare (come magie) più belle degli ultimi anni di Standard. Severe ma.....GIUSTE.

Una citazione d'onore va a questa serie perché di quest'ultimo Standard questa è quella che ha fornito più comuni e non comuni al gioco in generale (non solo allo Standard) dove invece la tendenza delle altre serie è quasi calata praticamente lasciando che nello Standard ormai ci sia un puro dominio di Rare e Mitiche pur avendo in alcuni momenti sei serie (di oltre 200 carte ciascuna) tra cui attingere e questo comunque dovrebbe far riflettere (va anche detto che ne guadagna viceversa moltissimo la porzione limited in quanto sono sempre belli e godibilissimi sia i sealed che i draft) su che direzione sta prendendo il formato Standard....

### Magic Origins

Magic Origins ovvero l'ultimo Set Base e potrei dire che dall'introduzione di Magic 2010 li avevo molto rivalutati in chiave positiva ed è l'ultimo a essere presente nello Standard che da Venerdì 30 Settembre al Release di Kaladesh ci porterà al primo Standard senza un set base tra i set legali.

[Arcangelo dei Tributi](#) una mitica che si potrebbe volendo non citare ma trovo giusto farlo in quanto è stata comunque molto giocata in alcuni periodi dando vita a dei forti e noiosi Monobianchi in Standard e limitando comunque di molto i mazzi pieni di creature. Forte e ben bilanciato ha sempre sofferto però molto Prezzo Definitivo che sarà stata la rimozione che questo Angelo si sarà preso più spesso ma davvero molto molto noioso giocare contro questa Mitica di cui riconosco la forza. È stato presente in uno degli archetipi ai Mondiali per Player 2015 nel mazzo White Devotion giocato nei top 4 da Sam Black.

[Chiaro di Luna Consacrato](#) . Salve sono una rara bianca e per tutta la durata dello Standard vi servirò a contrastare [Compagnia a Raccolta](#) . Questo il messaggio di presentazione con cui questa carta si è presentata nello Standard arrivando fino al punto in cui molti mazzi ne giocavano due copie di Maindeck per contrastare la troppo forte

[Compagnia a Raccolta](#)

e evitare l'entrata in gioco di troppe creature non invitate. Tanto male che vada la potete ciclare al comodo costo di due mana (di cui uno bianco) senza curarvi dell'effetto. Inoltre va a contrastare comunque tutte le strategie come per esempio il rianimare creature o come metterle in gioco grazie a carte da Modern come per esempio Fare Breccia. Sei stata di ottima Compagnia (per fare una battuta :D )

[Cavaliere dell'Orchidea Bianca](#) una delle carte più belle dei mazzi monobianchi e che oltre a essere un onesto 2/2 attacco improvviso per due mana ci porta anche a recuperare una carta pianura nel momento in cui abbiamo sul campo di battaglia meno terre del nostro avversario. Inoltre si è fatto giocare ultimamente in mazzi come Bant Umani perché il suo tipo di creatura è Cavaliere Umano. Magari non una rara per cui versare qualche lacrima ma comunque bella da giocare sempre.

[Tragica Arroganza](#) questa rimozione di massa selezionata è stata iper giocata dalla sua entrata nello Standard fino ad ora che sta per uscirne.... Fare pulizia selezionata di un campo di battaglia non è cosa da poco. E siete sempre voi a fare le scelte sia per il vostro campo di

battaglia ma cosa ben piu' bella è che sceglierete sempre voi cosa far tenere al vostro avversario. Una delle ultime fantastiche interazioni è stata nei mirror di Bant Company o Bant Umani dove poter risolvere board complessi e pieni di cose. Posso dire che grazie a questa carta ricorderò un game quasi epico nel quale grazie a questa carta sono riuscito a sacrificare molti token indizio andando a far diventare enorme un mio [Battipista](#)

[Instancabile](#)

stappato e che poteva attaccare facendolo diventare oltre 10 di forza e facendo tenere al mio avversario la sua unica creatura tappata e non in grado di bloccare e grazie a

[Tragica Arroganza](#)

di fargli sacrificare tutte le rimanenti riuscendo a strappare quella partita. Io personalmente l'ho adorata ma è vero che subirla era discretamente fastidioso :D

[Jace, Prodigio di Vryn](#)



un nome, una mitica e praticamente un prodigio oserei dire. Questo ciclo di creature che si trasformano in Planeswalker sono stati bellissimi da giocare e questo Jace ha impattato infinitamente di piu' rispetto ad altri (gli altri nonostante tutto sia Nissa, Chandra, Kyttheon e Liliana si son giocati un po' meno secondo me) e si è giocato perfino in Modern. Riuscire a trasformarlo non è così difficile e da Planeswalker ha delle abilità ottime per il formato Standard dove andare a rigiocare dal cimitero carte come [Comando di Kolaghan](#) , [Comando di Dromoka](#) , [Comando di Ojutai](#)

o

### [Compagnia a Raccolta](#)

e così via proseguendo potremmo dirne infinite... Ha avuto un impatto anche economico per le tasche di quelli che si sono trovati a doverlo comprare quando è riuscito a superare il valore di cinquanta euro cosa davvero rarissima per quel che riguarda le Rare Mitiche in Standard. Questa innovazione è stata davvero bella per il formato Standard anche se forse non eravamo pronti a questo tipo di grandissima innovazione. A me personalmente queste creature Planeswalker mancheranno.

[Languire](#) ovvero la rimozione di massa nera più efficace degli ultimi anni che permette persino di togliere le creature indistruttibili... che permetterebbe di potersi salvare dagli effetti di distruzione. Ha permesso a mazze a base nera di difendersi bene dai mazze a base creature come Monorosso, Monobianco o i vari Bant Company e Umani. Nell'ultimo periodo ha trovato un nemico forte nel fortissimo spirito di Luna Spettrale (lo [Spegnimagic](#)) che ha permesso di poter dire di no a questa fortissima Rara. Personalmente tra le mie preferite di questa serie seppure è stata anche forse una di quelle che in Standard ho giocato meno anche se adoro molto carte di questo tipo.

[Abate del Torrione Keral](#) e qui penso che i giocatori di Monorosso hanno consumato vari pacchi di fazzoletti Tempo quando hanno capito che questo amico simpatico sta per ruotare.

Con lui si che ai tornei andavi a comandare:

[https://www.youtube.com/watch?v=Kifn\\_WVGRm](https://www.youtube.com/watch?v=Kifn_WVGRm)

[m/watch?v=Kifn\\_WVGRm](#)

E tra l'abilità Prodezza insieme al fatto che ci permette di poter esiliare una carta e giocarla direi che è stato un pezzo importante e insostituibile dei mazze a base Rossa dell'ultimo giro di Standard coi set base. Un valoroso e fortissimo drop a due !! Questo davvero difficilmente lo sostituirete degnamente... Lacrime is for boys comandare con l'

[Abate del Torrione Keral](#)

is for men :D

[Piroarte Raffinata](#) una delle magie più forti degli ultimi Monorossi in quanto fare quattro danni per soli tre mana è forte e se ci aggiungi che avere l'abilità Arte Magica per un mazzo come Monorosso è davvero cosa semplice lo rende davvero pericolosissimo e soprattutto ingestibile per i mazze controllo dove di solito verso la fine delle partite con le Contromagie a volte riescono a salvarsi la vita dagli ultimi danni e invece in caso di magie come questa sono costretti a vedersi arginata la loro strategia. Forse il fatto di essere stregoneria lo ha penalizzato perché siamo ben abituati con gli istantanei di solito ma è stato comunque un bel botto da tirare per chiudere le partite.

[Impulso Infuocato](#) una delle comuni rosse piu' forti di tutto lo Standard e giocato praticamente ovunque dalla sua apparizione. Un semplice sparo da due danni per uccidere qualsiasi creatura e che grazie ad Arte Magica quando serve diventano pure tre. Limitato dal fatto della restrizione di poter farli solo alla creatura ma efficace per togliere qualsiasi tipo di problema. Una comune mirabolante e molto giocata soprattutto quando ha fatto amicizia con la [Gran Maestra della Piroanima](#)

...

[Nissa, Veggente di Boscovasto](#) sicuramente mancherà a molti di voi perchè questa simpatica creatura planeswalker insieme a Jace è stato uno dei pezzi piu' importanti dello Standard soprattutto nel momento in cui riuscivate a trasformarla... Da creatura vi fa cercare una Foresta ed è già cosa ottima....Da Planeswalker vi fa fare di tutto e di piu' perchè con la prima abilità sicuramente ne otterrete qualcosa di buono o in gioco o in mano e con la seconda vi fa entrare sul campo di battaglia una pedina 4/4 e per non parlare della sua ultimate con cui probabilmente vincerete tutte le partite in cui riuscirete ad usarla. Una mitica che davvero rimpiangerete....

[Errante Portaturbinanti](#) uno dei primi artefatti per altro probabilmente proveniente direttamente da Kaladesh e che si è fatto giocare e rispettare dal suo ingresso nello Standard andando a rinforzare mazzi come Abzan Aggro oppure Bianco Verde Tokens e comunque una serie infinita di mazzi che lo hanno sfruttato fino all'ultimo a pochi giorni dalla rotazione. L'essere un artefatto gli ha spianato la strada per farsi giocare ovunque andando molto molto d'accordo con carte come Comando di Dromoka, Comando di Kolaghan e anche con Anafenza, la Preminente se presente dal vostro lato del campo di battaglia in quanto viceversa ne diventava uno dei nemici mortali in quanto l'abilità di Anafenza di esiliare le creature ne limitava la forza quando l'Errante si trovava contro una Anafenza. Per il resto abbiamo visto Totteri....Totteri ovunque e ora con Kaladesh ve li sognerete pure la notte...

Ciclo di Terre col Danno queste terre non saranno le piu' belle o le migliori o le preferite dai giocatori ma le abbiamo usate e usurate oserei dire in Standard. Per fortuna queste verranno sostituite a breve dalle nuove Fastland che chiudono il ciclo iniziato con Cicatrici di Mirrodin. Io personalmente le ho amate ma posso capire che magari molti di voi hanno stappato gli spumanti e al 30 Settembre si esibiranno in: <https://www.youtube.com/watch?v=xDr7fi1gFco>  
92 MINUTI DI APPLAUSI!! Una nomina d'onore va ad alcuni esclusi come [Patto Demoniaco](#)

,

[Annientamento Infinito](#)

,

[Leggere le Ossa](#)

,

### Balzo Evolutivo

Una carta che mi sento di citare in chiusura visto il grande pushing da parte di Wotc sono le Terre Selvaggio in Evoluzione (presenti in Draghi di Tarkir, Magic Origins che ruoteranno a breve ma anche in Battaglia per Zendikar e che quindi le farà restare legali in Standard ancora...) e in cui mi pare di capire l'azienda crede molto anche se però forse dopo così tante volte magari se non la ristampate o ne stampate una dal nome diverso ci divertiamo di più perchè questa credo sia l'unica che proprio quando ruota fuori dallo Standard non credo verrà rimpianta da nessuno.

Vi ringrazio se siete arrivati fino a qui in questo piccolo saluto ad alcune delle carte che possiamo aver amato (o odiato) delle serie che vanno dai Khans di Tarkir fino a Magic Origins e se vi fa piacere visto che è comunque una cosa soggettiva potete nei commenti qui sotto far sapere quali sono le carte che vi dispiace che ruotino (o che siano già ruotate ad Aprile) e quali invece proprio non rimpiangerete e siete quasi quasi felici che non siano più presenti nello Standard perchè alla fine i gusti sono una cosa soggettiva ed è anche il bello di Magic che offre diverse strade per giocare e divertirsi. Con questo auguro un buon Magic a tutti e un buon week end di Prerelease in cui accoglieremo a braccia aperte queste nuove fantastiche carte che entrano a far parte dal 30 Settembre dello Standard.



Ci rivediamo tra 365 giorni in cui come da ormai usanza andrò a salutare l'uscita dallo Standard di Battaglia per Zendikar, Giuramento dei Guardiani, Ombre su Innistrad e *Luna Spettrale* per vedere come farò a vivere in Standard a rotazione double speed.

Vi saluto con una canzone che va anche a tema per salutare le nostre amate e magiche figurine: <https://www.youtube.com/watch?v=Hu80uDzh8RY>

CIAO!

By Flavio Ausilio aka TheAusil

A richiesta dell'autore, concludiamo questa digressione con una outro piena di emozioni. A voi:  
<https://www.youtube.com/watch?v=rCM3ybcPf84>