



Articolo di **Jimmy Caroli**

Khans of Tarkir è finalmente giocabile e tutti, almeno una volta nelle passate settimane, abbiamo provato quel brivido al pensiero di aprire una delle nuove vecchie fetchland in queste bustine rossastre. Tutti ormai hanno speso parole per descrivere questo nuovo limited che sarà la base per la prossima (e ultima) stagione di PTQ alla vecchia maniera, di come sia impostato con un settaggio più midrange che aggro e di quali combinazioni di colori potrebbero rivaleggiare sulle altre e molto altro ancora. Ma poche parole (almeno, per il momento) sono state spese per parlare di come questo set andrà ad impattare i formati costruiti, dallo standard, maggiormente coinvolto, al Legacy, passando per il modern. E vi assicuro che di parole da spendere ce ne sono, da riempire forum e interi siti. Purtroppo, per ragioni di tempo e spazio, oggi ci focalizzeremo solo sul Modern, ma vi assicuro che tratteremo anche gli altri formati a breve (Bob Huang ha già dimostrato come un nuovo set possa sconvolgere degli equilibri. (http://www.starcitygames.com/events/coverage/finals_bob_huang_vs_jake_moldo.html)

MODERN

A prima vista, fetch a parte, questo set non presenta delle carte particolari su cui varrebbe la pena soffermarsi. Certo, [Treasure Cruise](#) sembra una carta abbastanza sbagliata, perché pescare tre a costo uno fa assaporare sensazioni di altri formati, ma poi ti ricordi che nel tuo mondo esiste [Remand](#) e che è molto giocato, e ti [Dig Through Time](#) rabbui un po'. Anche [Dig Through Time](#) lascia la stessa sensazione in bocca, un misto di agrodolce che chissà, magari sì, magari no. E poi c'è questa carta:



