



Articolo di **Adrian " [Legolax](#) " Barbieri**

Ciao a tutti ragazzi! Qui scrive il vostro finnico e membro del [DZ Team](#) Legolax! In attesa della finale DZ e del mega-torneo che si terrà [a Milano il 18 Dicembr](#)
e, diamo un occhio al
Modern
!

Gennaio si avvicina, e come di consueto iniziano a farsi sempre più forti le voci di coloro che discutono della Banlist del Modern. Va lasciata così com'è? Va modificata? Ci sono carte che andrebbero bandite? Altre carte dovrebbero essere sbandite? Queste sono solo poche delle innumerevoli domande che i giocatori si pongono all'uscita di ogni benedetta espansione.

Il formato più popolare a livello mondiale è anche il più discusso, sotto questo punto di vista: non esistono Community così numerose e così agguerrite come quella del Modern, quindi fare il punto della situazione potrebbe essere un buon motivo per schiarirsi le idee e valutare, in modo più oggettivo possibile, quali carte possano migliorare o peggiorare il formato.

Finita la premessa, immagino abbiate già intuito di cosa discuteremo oggi, se avete letto il titolo e l'introduzione: **la Banlist**. Analizzeremo le carte bandite e il motivo per cui non sono legali, quali carte attualmente giocate potrebbero non vedere più la luce del giorno e in base a quali criteri, e infine quali figurine potrebbero esser legalizzate per migliorare la situazione attuale. Bando alle ciance, vi auguro buona lettura e vi aspetto nei commenti!

Modern: un formato alla deriva?

C'era una volta un Modern in cui si contendevano il podio due archetipi: BG/x e UR/x. Questi comprendevano Jund, Abzan, Golgari, Jeskai Control, Jeskai Midrange, Twin in tutte le forme possibili ed immaginabili. Sotto di questi, moltissime tipologie di mazzi Aggro, Combo, Tempo, e simili. Era un Metagame vario, interattivo, dove Combo, Aggro, Midrange e Control si davano battaglia: se uno avesse prevalso sugli altri, un Ban o Unban avrebbe riportato l'equilibrio nella forza. Ricordiamo la dipartita di [Deathrite Shaman](#) , [Seething Song](#) , e l'arrivo di [Wild Nacatl](#) e

[Valakut, the Molten Pinnacle](#)

. Poi qualcosa cambiò: a furia di giocare e testare il formato, i giocatori hanno trovato nuove combinazioni di carte, sempre più letali e veloci, con cui sconfiggere i propri avversari.

"Su tutto l'ombra del lato oscuro è calata. Cominciata l'era dei Combo è." (semicit.)

Da questo momento (intorno alla Release di Khans of Tarkir), il Modern ha completamente cambiato faccia. Da questo momento, ci son state una serie di Ban e Unban drastici che hanno reso il formato molto più vario, ma completamente in mano ai mazzi lineari e non-interattivi. Ma ricordiamocelo, l'obiettivo della Wizards era creare un formato vario, e pare che in questo periodo siano riusciti ad arrivare all'obiettivo prefissato. Ma noi giocatori, come la vediamo questa situazione?

"Il modern è vario e bello da giocare, basta lamentarsi!" - Il giocatore lineare

"Il modern è brutto, fa schifo, ora smetto e vendo tutto!" - Il giocatore interattivo

"Non voglio esprimere pareri soggettivi e spacciarli per oggettivi, quindi mi adatto finché qualcosa non cambia!" - Il giocatore modello

Queste sono un sunto delle frasi che ho letto in questi mesi sulla situazione del formato. Quali sono quindi le criticità che affliggono il Modern in questo esatto momento storico? Vediamole:

1) Moltissima varietà di mazzi: questa non è una criticità vera e propria (anzi, potremmo considerarlo un pregio del Modern), ma è necessaria per capire quelle successive. Tantissimi mazzi esistono nel formato, e sono tutti molto diversi uno dall'altro, sia per piano di gioco che per carte che soffrono. Quindi un giocatore che si affaccia al formato ha una scelta quasi infinita tra Tier, non-Tier, Rogue, e chi più ne ha, più ne metta;

2) Risposte poco efficaci rispetto alla moltitudine di minacce: conseguenza del primo punto. Una volta la "risposta" per eccellenza era [Lightning Bolt](#) (come [Force of Will](#) lo è per il Legacy). Se costruivi un mazzo, meglio che non perdesse dalla rimozione a costo 1 più versatile e giocata del formato. Adesso, a causa della stampa di creature sempre più grosse e forti (gli Eldrazi ne sono un esempio), l'istantaneo rosso ha perso molta della sua originaria forza: Infect richiede un certo tipo di risposte, Affinity altre, Dredge altre completamente diverse, Ad Nauseam uguale e così tutti gli altri mazzi. Questo porta a farsi la domanda "è possibile costruire un deck che risponda A TUTTE le minacce?" Avendo accesso a solo 75 carte, la sfida si fa molto ardua;

3) Poca interazione. Partiamo dal presupposto che questo non significa "Jund, Grixis, Jeskai non esistono": come scritto nel secondo punto, non esistono più risposte "universali" con cui gestire larga parte del Meta. Un esempio son gli scartini: [Thoughtseize](#) è probabilmente la carta che più si avvicina a

[Force of Will](#)

attualmente, potendo "fermare" il piano di gioco avversario scartando la carta chiave, ma per ogni mazzo che soffre questa stregoneria nera ce n'è uno che se ne frega altamente di essa. Questo porta a preferire la non-interazione: perché farsi tanti problemi nel cercare il mix perfetto di risposte e minacce e sudare sette camice per vincere una partita, quando si può giocare un mazzo pieno di minacce e costringere l'avversario a trovarci una soluzione?

Considerate comunque che questi tre punti, a mio avviso fondamentali per capire quale "male" affligge il formato, non significano "non giocare il mazzo che ti piace". Semplicemente dipende se uno dà priorità a vincere un torneo più che a divertirsi a giocarlo. Le due cose, purtroppo, raramente coincidono: puoi giocare il tuo Jund preferito, a patto che costruisci una Mainboard+Sideboard per gestire i mazzi che aspetti di trovarti in torneo (sperando poi di scontrarti con essi), oppure puoi prendere in mano [Death's Shadow](#) e mettere a posto la Sideboard per non morire dai tuoi Match-Up peggiori, che si contano sulle dita di una mano. In un caso devi puntare a divertirti, e se ti va bene vinci anche, nell'altro punti direttamente a vincere.

Carte Bandite

La Banlist del Modern è composta da un gran numero di carte: ben 33. Però possiamo facilmente raggrupparle in varie categorie. Vediamole:

1) Fast Mana: [Chrome Mox](#) , [Cloudpost](#) , [Eye of Ugin](#) , [Rite of Flame](#) , [Seething Song](#) , [Summer Bloom](#)

. Questo tipo di carte è in grado di generare nel contesto in cui sono inserite un altissimo numero di mana per un costo irrisorio, e danno troppo vantaggio al giocatore che le sfrutta. Perché come ben sappiamo, generalmente se uno fa due magie ogni turno mentre l'altro ne fa solo una, l'altro perde. Stessa fine la fanno quello che gioca le magie più costose e impattanti mentre l'altro no.

Esempi di carte legali di questa categoria: [Simian Spirit Guide](#) , [Mox Opal](#) , [Urza's Tower](#) , [Urza's Power Plant](#)

,
[Urza's Mine](#)

,
[Eldrazi Temple](#)

.

2) Diminuzione della varianza durante le partite: [Dig Through Time](#) , [Green Sun's Zenith](#) , [Mental Misstep](#)

,
[Ponder](#)

,
[Preordain](#)

,
[Sensei's Divining Top](#)

,
[Skullclamp](#)

,
[Treasure Cruise](#)

. Queste carte renderebbero troppo consistenti certi mazzi, facendoli giocare spesso e volentieri sempre le stesse partite. Grazie a effetti di manipolazione della cima del mazzo, di pescare tante carte in una volta, o di tutorare determinati tipi di carta, si avrebbero dei Match sempre uguali, che si differenziano inizialmente per l'abilità con cui uno sfrutta questi effetti, ma che a parità di livello di gioco poi si avrebbe un discorso del tipo "chi vede più copie di queste carte vince".

Esempi di carte legali di questa categoria: [Serum Visions](#) , [Chord of Calling](#) , [Spoils of the Vault](#) , [Become Immense](#)

,
[Golgari-Grave Troll](#)
.

3) Carte troppo forti per archetipi già presenti nel formato: [Ancient Den](#) , [Seat of the Synod](#)
[Whispers](#) , [Vault of](#)

,
[Great Furnace](#)

,
[Tree of Tales](#)

,
[Blazing Shoal](#)

,
[Bloodbraid Elf](#)

,
[Deathrite Shaman](#)

,
[Dread Return](#)

,
[Glimpse of Nature](#)

,
[Jace, the Mind Sculptor](#)

,
[Second Sunrise](#)

,
[Stoneforge Mystic](#)
.

La categoria forse più numerosa comprende per la maggior parte carte una volta giocate in Modern, ma poi bannate perché i mazzi in cui venivano sfruttate erano troppo dominanti, o avevano una marcia in più rispetto agli altri. Per quelle mai state legali nel formato invece si pensa che fossero troppo forti di base in determinati archetipi ([Glimpse of Nature](#) in Elfi, Jace, the Mind Sculptor in qualsiasi mazzo a base blu, e così via).

Esempi di carte legali di questa categoria: [Cranial Plating](#) , [Collected Company](#) , [Snapcaster Mage](#) .

4) Carte che creano archetipi veri e propri che opprimerebbero il formato, o carte singole che farebbero lo stesso: [Birthing Pod](#) , [Dark Depths](#) , [Hypergenesis](#) , [Punishing Fire](#) , [Splinter Twin](#)

,
[Umezawa's Jitte](#)

. Qui troviamo

[Birthing Pod](#)

e

[Splinter Twin](#)

, capisaldi del formato che hanno subito il Ban. L'esclusione del primo ha portato una ventata di aria fresca nel formato, molti più mazzi sono diventati giocabili, mentre quella del secondo ha fatto fiorire un gran numero di mazzi a base blu non necessariamente con una parte Combo.

Le carte restanti, [Dark Depths](#) e [Hypergenesis](#), darebbero vita a Combo degenerati molto esplosivi, mentre [Umezawa's Jitte](#) e [Punishi](#)
[ng Fire](#)

sono troppo opprimenti per gli Aggro del Modern. Esempi di carte legali di questa categoria:
[Living End](#)

,
[Goryo's Vengeance](#)

,
[Through the Breach](#)

,
[Valakut, the Molten Pinnacle](#)

,
[Blood Moon](#)

.

Se dovessimo fare un paragone tra le carte bandite e quelle legali di ogni categoria, noteremmo come le prime generino i loro effetti per un costo minimo (se non nullo), mentre le seconde o generano un effetto simile ma meno forte o hanno bisogno di un Setup maggiore. Ma siamo sicuri che tutte le carte bandite debbano restare imprigionate nella Banlist? E chi ci dice che alcune carte attualmente legali debbano rimanere libere da queste catene?

La soluzione più facile

Bandire carte è sempre l'opzione più veloce e semplice. "Tagliare la testa al toro", come si dice in gergo. Togli una carta, e vedi il mazzo giocarla improvvisamente sparire: se il Ban è stato azzeccato, questo pian pianino tornerà ad essere giocato, in versione meno forte e oppressiva, ma comunque competitiva. In caso contrario, tanti saluti. Vediamo quali carte hanno le carte in

regola per venir bandite dal Modern, e perché:

[Become Immense](#)



L'ennesima carta con Delve del blocco di Tarkir rischia di andare a fare compagnia alle sue sorelle [Dig Through Time](#) e [Treasure Cruise](#), poiché ha un effetto pari a quello di [Blazing Shoal](#) in Infect (senza però dover giocare delle carte terribili come Progenitus da pitchare all'Instant rosso), e in combinazione a Temur Battle Rage è in grado di fare un ingente numero di danni, spesso letali. Il tutto almeno a turno 3. Quello che la carta chiede è solo di giocare qualche magia a costo 1 e qualche Fetchland nei primi turni di gioco. Quello che qualsiasi mazzo a base creatura farebbe comunque in Modern, no?

[Golgari-Grave Troll](#)

Carta uscita dalla Banlist originaria, adesso a causa delle nuove stampe di Innistrad ed Eldritch Moon è a rischio. Con [Cathartic Reunion](#) , [Insolent Neonate](#) e [Prized Amalgam Dredge](#) ha subito un boost incredibile, tale da renderlo uno dei mazzi più forti del formato. Dragare fino a 18 carte a turno 2 significa vedere più di un terzo del proprio mazzo, e questo non è proprio la situazione più rosea che uno vorrebbe vedersi contro in torneo. Togliendo il Troll, si giocherebbe

[Golgari Thug](#)

, che draga due carte in meno. Questo può avere un impatto molto decisivo rendendo il mazzo meno consistente, ma comunque funzionale. Inoltre si rimuoverebbe il piano "gioco Troll di mano a turno 5 grazie a Life from the Loam" che tanto fa penare i mazzi interattivi.

[Cathartic Reunion](#)

Altra carta che ha fatto molto parlare di sé, la stregoneria rossa sposa perfettamente il piano di gioco di Dredge facendogli prima scartare le carte draganti, e poi pescandole dal cimitero favorisce le classiche "Turn 3 Kill". Nel caso di questo mazzo solitamente l'avversario muore a turno 4 o 5, ma è il Turno 3 quello decisivo, in cui si scoprirà se bastano 1-2 attacchi oppure se si bisognerà giocare una partita più lunga, ma comunque vincente.

[Gitaxian Probe](#)

Sì. [Gitaxian Probe](#) . Una carta a prima vista innocua, ma che in sé contiene tanto di quel Power Level che non avete idea. O forse sì. Prima di tutto, fa vedere la mano avversaria: questo torna utile ai neofiti per imparare a giocare attorno alle carte nemiche, mentre per i giocatori più esperti che hanno già acquisito questa capacità, tornerà utile per dare il via alla "Combo-Kill". Seconda cosa, si cicla. "Ah wow ma lo fa pure [Serum Visions](#) ". Certo, ma unito al primo effetto è come avere in mano una carta qualsiasi e chiedere all'avversario "mi fai vedere la mano, per piacere?"

Terza cosa, costa 2 punti vita (o un mana blu). Questa è la parte più importante, poiché ci permette teoricamente di avere in mano un mazzo da 56 carte, posto che siamo disposti a pagare 2 punti vita ogni volta che avremo questa carta in mano. Unito agli altri due effetti, capite che la carta può essere definita "Free value", ovvero pagare niente per avere un boost sia nella consistenza del proprio mazzo che per avere informazioni su come giocare al meglio contro le carte avversarie. Ovviamente poi è una stregoneria per [Delver of Secrets](#) e [Kiln Fiend](#) , riempie il cimitero gratis per

[Become Immense](#)

, e tutte le altre accortezze del caso, insomma.

Ottava e Nona Edizione

Sì, avete letto bene. C'è anche chi vorrebbe togliere due intere espansioni. Perché queste?

1. Layout non propriamente Modern: infatti il bordo è bianco e non nero;
2. Il Power Level delle carte è tale da non rendere interattive le partite. Infatti si hanno le Urzalands (prima categoria), [Blood Moon](#), [Choke](#) e [Worship](#) (quarta categoria) e oltre ad esse non c'è davvero molto altro.

Sicuramente adesso " [Blood Moon](#) " tiene a bada le Manabase". E gli asini volano. In un formato così veloce come è diventato il Modern adesso, [Blood Moon](#)

viene vista come una carta da "raceare": "riesco a uccidere l'avversario prima che mi faccia l'incantesimo rosso? Sì, ma a patto che io giochi una manabase con pochissime terre base e non ci giochi attorno". Per i mazzi che non hanno accesso a questa componente, la domanda sarà "

riesco a mulligare per una mano con delle Fetch e a imbruttire lo sviluppo del mio mana nei primi turni per giocare attorno all'incantesimo? E se non ce l'ha, riesco comunque a giocare normalmente le mie magie? E se me la gioca, quanto vengo rallentato da essa?"

Che ansia, eh? Questo è proprio il tipo di non-interazione peggiore, il non riuscire a giocare le proprie magie. Un po' come fa Lantern Control, ma ha bisogno di più Setup e carte. [Blood Moon](#) è proprio una non-carta. E prima che veniate sotto casa mia con picche e forconi, voi quanto ci fate caso a

[Blood Moon](#)

in Modern? Giocate dei mazzi con 4-8 terre base e 8+ Fetchlands? O continuate a giocare le Manabase classiche con 0-3 terre base (a seconda del mazzo), un altissimo numero di Fetchlands, e a fregarvene dell'incantesimo, giocandoci attorno solo quando ne avete la possibilità e la voglia?

Questa opzione, rispetto alle altre comunque, la vedo altamente improbabile poiché si parla di due espansioni intere rispetto a carte mirate, e nel caso si sarebbe dovuto agire alla creazione del formato.

La soluzione più complessa

Finalmente arriviamo alla parte che preferisco: sbandire carte! Creare nuovi archetipi, dare un po' di interazione al formato! Evviva! Oppure lasciare tutto così com'è. Finora abbiamo visto un buon numero di Unban utili al formato ([Wild Nacatl](#) , [Valakut, the Molten Pinnacle](#) e [Golgari-Grave Troll](#)

) e altrettanti di cui si poteva fare anche a meno ([Ancestral Vision](#)

, [Sword of the Meek](#)

, [Bitterblossom](#)

). Perché dico così per i secondi? Guardate l'impatto che hanno avuto nel Modern odierno. Vedete queste carte giocate quanto e come le prime? I casi son due: o dovevano essere sbandite molto tempo addietro, in cui il formato ancora non era arrivato a questi livelli e magari avrebbero avuto un impatto diverso su di esso, oppure in primo luogo non sarebbero dovute stare sulla Banlist, per paura che potessero dominare un Modern ancora embrionale. Bando alle ciance, diamo un occhio alle possibili opzioni:

[Bloodbraid Elf](#)



