



Articolo di *Jimmy " Jtk88 " Caroli*

Eccoci alla primissima edizione del MODERNISSIMO™, costola del SONDAGGISSIMO™ che verterà esclusivamente su argomenti Modern come analisi di eventi, dekclist, strategia e tante altre cose. Oggi parleremo di un mazzo diverso da solito, che prende spunto da una combo già molto conosciuta seppur poco sfruttata, e gli da un twist più moderno. Il tema di oggi è Blue Steel Company, di cui presentiamo in primis la lista:

BLUE STEEL COMPANY by dschidi

Creatures (18):

4	Duskwatch Recruiter
4	Grand Architect
4	Noble Hierarch
4	Trinket Mage
1	Eternal Witness
1	Mindshrieker

Artifact Creatures (9):

4	Pili-Pala
4	Walking Ballista
1	Hangarback Walker

Artifacts (2):

1 [Basilisk Collar](#)
1 [Smuggler's Copter](#)

Enchantments (2):
2 [Training Grounds](#)

Instant (7):
4 [Collected Company](#)
3 [Chord of Calling](#)

Lands (22):
5 [Forest](#)
4 [Botanical Sanctum](#)
4 [Misty Rainforest](#)
3 [Cavern of Souls](#)
2 [Breeding Pool](#)
2 [Island](#)
2 [Lumbering Falls](#) Sideboard (15):
3 [Kitchen Finks](#)
3 [Reclamation Sage](#)
2 [Dispel](#)
1 [Chalice of the Void](#)
1 [Engineered Explosives](#)
1 [Kefnet the Mindful](#)
1 [Kira, Great Glass-Spinner](#)
1 [Phyrexian Revoker](#)
1 [Pithing Needle](#)
1 [Relic of Progenitus](#)

ndr.

- Details

Main Deck: 60

Sideboard: 15

Immagino che non sarete sorpresi dal vedere di cosa si tratta, no?

Il mazzo ovviamente verte sulla combo tra [Grand Architect](#) e [Pili-Pala](#) per generare infinito

mana e poi aggiunge le modalità di chiusura già viste nella nuova incarnazione di

[Collected Company](#)

, ovvero

[Walking Ballista](#)

oppure

[Mindshrieker](#)

, carta esclusiva di questo mazzo per chiudere in un colpo solo le partite a fronte di infinito mana generato tramite la combo. Come per ogni Primer che si rispetti, prenderemo in analisi tutte le porzioni del mazzo, partendo dalle creature, passando al reparto spell e chiudendo con il reparto terre, in modo da avere una panoramica completa del piano del mazzo e degli strumenti a sua disposizione per attuare tale piano.

Reparto Creature

[Grand Architect](#) / [Pili-Pala](#)

Queste due creature rappresentano il corpo centrale del mazzo, in quanto costituiscono la combo su cui si basa la strategia principale di esso. [Grand Architect](#) permette a [Pili-Pala](#) di diventare una creatura blu grazie alla sua abilità, e da quel punto l'artefattino è in grado di generare infinito mana da solo, tappandosi e stappandosi a costo nullo e generando un singolo mana ad ogni ciclo di questo giochino. Tutto questo, grazie al wording di

[Grand Architect](#)

, può essere fatto sia a velocità istant, ma anche nello stesso turno in cui si mettono in campo i due pezzi, a prescindere dalla loro debolezza da evocazione: questi significa che, se avete quattro mana in campo, potrete giocare

[Grand Architect](#)

, tapparlo per generare due mana e giocare

[Pili-Pala](#)

, a quel punto renderlo blu con il vostro ultimo mana disponibile e procedere a scombare col vostro simpatico artefattino. Ovviamente entrambe in quadruplica copia, in quanto necessarie al funzionamento del mazzo, ma anche perché entrambe risultano essere target validi per

[Collected Company](#)

e pezzi facili da prendere tramite

[Chord of Calling](#)

[Walking Ballista](#) / [Duskwatch Recruiter](#) / [Mindshrieker](#)



Queste tre creature rappresentano i Mana Sink del mazzo, ovvero i modi per trasformare il vostro mana infinito generato dalla combo in effettivo valore reale. Ovviamente [Walking Ballista](#)

permette di vincere sul colpo grazie al mana infinito, sia giocandola direttamente dalla mano e uccidendoci l'avversario, sia avendola già in gioco, gonfiandola a dismisura e poi scaricandola sul vostro povero nemico. Tuttavia questo secondo piano è più ricco di insidie del primo, in quanto sposteremo il fianco verso eventuali rimozioni a seconda degli scenari in cui navighiamo, ma questo è un discorso a parte.

[Duskwatch Recruiter](#)

invece è una aggiunta derivata dalla versione più mainstream di

[\[Carta\]Collected Company](#)

[/Carta]: anch'esso con mana infinito vi permette di ciclare attraverso il vostro mazzo per trovare la

[Walking Ballista](#)

necessaria per chiudere la partita. Nota interessante è che anche la sua controparte flipata ([Krallenhord Howler](#)

) risulta essere molto importante a causa dello sconto di mana che si porta appresso. A chiudere il ciclo dei Mana Sinker abbiamo il

[Minshtrieker](#)

, ovvero l'unico pezzo che permette una virtuale chiusura a velocità istantanea in qualsiasi

momento della partita. Infatti, la possibilità di poter prendere questa chiusura tramite

[Chord of Calling](#)

o di trovarla con una

[Collected Company](#)

a velocità instant, vi permetterà di chiudere la partita macinando completamente il mazzo del vostro avversario. Cercate sempre di lasciarlo nel mazzo quindi, poiché potrebbe rivelarsi essere uno dei modi più ingegnosi per risolvere una partita con pochi spiragli di vittoria.

[Walking Ballista](#)

è presente con il set completo, in quanto utile in tutti i momenti della partita e, soprattutto, in grado di essere lanciata anche grazie ai

[Grand Architect](#)

nel mazzo. Anche

[Duskwatch Recruiter](#)

è presente in quadruplica copia in quanto anch'esso utile in tutti gli step della partita, soprattutto nelle fasi iniziali quando è più importante riuscire a trovare i pezzi per chiudere la nostra combo, laddove

[Mindshrieker](#)

è invece presente solo in singola copia come effettiva win condition addizionale e non necessaria al completamento del piano.

[Trinket Mage](#) / [Noble Hierarch](#) / [Eternal Witness](#) / [Hangarback Walker](#) / [Smuggler's Copter](#)

L'ultimo gruppo del reparto creature comprende pezzi che hanno un valore di utility al piano o che sono in grado di accelerare lo sviluppo del gioco. [Trinket Mage](#) è quasi un must in liste dove sono presenti molteplici artefatti dal costo irrisorio, siano essi a costo uno come

[Basilisk Collar](#)

, oppure a costo zero come

[Walking Ballista](#)

,

[Hangarback Walker](#)

o

[Chalice of the Void](#)

(direttamente dalla sideboard), in quanto esso provvede a generare quattro copie virtuali aggiuntive dei sopracitati artefatti, aumentando consistentemente la probabilità di averne uno a disposizione quando necessario.

[Noble Hierarch](#)

invece è il drop a uno che ogni mazzo che gioca

[Collected Company](#)

vorrebbe avere in prima mano: accelera le giocate di un turno, e quindi rende possibile fare

[Grand Architect](#)

di secondo, e in più da un piccolo boost di danni nel caso si volesse passare ad un piano più improntato sull'aggressività.

[Eternal Witness](#)

e

[Smuggler's Copter](#)

hanno più o meno la stessa funzione in questa lista, ovvero provvedere ad un afflusso costante di risorse, sia tramite riciclo di esse dal cimitero nel primo caso, sia tramite un loot dalla cima del mazzo nel secondo.

[Smuggler's Copter](#)

in più porta a casa anche dei danno volanti, il che non fa mai male e provvede a generare un possibile angolo di attacco secondario. A chiudere il cerchio abbiamo

[Hangarback Walker](#)

, ovvero la quinta

[Walking Ballista](#)

ma un pelo più scarsa in quanto non è in grado di generare chiusura istantanea. Ad ogni modo il carro ambulante di totteri è un ottimo pezzo sia per l'early game che per il mid game, in quanto in grado di generare diversi pezzi utili sia per gestire il campo di battaglia, sia per dare benzina ad una

[Chord of Calling](#)

abbastanza grande per tutorare

[Grand Architect](#)

o quello che è necessario per il mazzo nello specifico momento.

Reparto Spells

Chord of Calling / Collected Company

Assieme alla combo di Grand Architect, il motore vero e proprio del mazzo. Spendere parole sulla forza di queste due carte, una un tutore specifico (uno dei pochi rimasti nel mazzo) e l'altra una pura spell da vantaggio carte e board, pare abbastanza anacronistico. Eppure le prime incarnazioni di questo archetipo, chiamato Blue Steel, non prevedevano l'aggiunta del verde e montavano una solide line up monocolor blu, con effetti di tasse in stile [Lodestone Golem](#) e [Phyrexian Revoker](#)

sin dal maindeck. L'aggiunta del verde ha portato questo mazzo ad un piano di gioco totalmente diverso, potendo ora avere la possibilità di gestire le proprie risorse in modo più oculato, la possibilità di avere una chiusura completamente istant in

[Mindshrieker](#)

tutorabile grazie a

[Chord of Calling](#)

, e in generale una maggiore flessibilità di gioco grazie alla costante minaccia di una

[Collected Company](#)

alla fine del turno avversario. Ovviamente questo porta anche degli svantaggi, in quanto è

abbastanza palese come il piano beatdown sia stato drasticamente ridimensionato, non giocando beater efficienti nelle prime sessanta carte. Tuttavia la forza dei due tutori riesce a sostenere questa mancanza e a tamponarne la lacuna in fase di sviluppo gioco.

[Basilisk Collar](#) / [Training Grounds](#)

Se trovare un senso a [Basilisk Collar](#) è abbastanza semplice visto l'inclusione in maindeck sia di [Trinket Mage](#) (ovvero il modo migliore di tutorare [Walkin g Ballista](#) (ovvero il migliore amico di [Basilisk Collar](#)), trovarne uno per [Training Grounds](#) risulta un pelo più complesso. L'unico vero motivo per cui immagino sia stato inserito è per generare un effettivo sconto di mana all'abilità di [Duskwatch Recruiter](#) e di [Walking Ballista](#) nel caso non sia attuabile la combo del mazzo. In quel particolare contesto, poter gonfiare [Walking Ballista](#) con un costo effettivamente dimezzato diventa molto più interessante, e anche l'abilità di [Duskwatch Recruiter](#) diventa utilizzabile con un singolo mana verde. A parte questo specifico scenario, avere uno sconto di mana nelle abilità quando il tuo piano principale è quello di avere accesso a mana infinito mi sembra quantomeno futile e, se dovessi andare a fare delle modifiche alla lista, sarebbero le prime carte che andrei a tagliare. Detto questo, la lista in oggetto le monta e quindi immagino che il suo creatore abbia trovato dei meriti in questo incantesimo abbastanza sconosciuto. [Basilisk Collar](#) tuttavia è una aggiunta interessante e che, in combinazione con i già citati [Walking Ballista](#) e [Trinket Mage](#), permette di risolvere board complessi o che sono sottoposti ad uno stallo tattico a causa delle troppe creature in campo.

Reparto Terre

Reparto terre abbastanza lineare e senza fronzoli particolari. Abbiamo la presenza di un numero limitato di fetchlands a cui invece vengono preferite delle fastlands ([Botanical Sanctum](#)) in modo da avere entrambi i colori di mana a disposizione già dalle prime fasi della partita, in quanto il mazzo deve essere in grado di generare un mana verde al primo turno e due mana blu dal secondo turno in avanti per poter funzionare. Accanto ad esse troviamo la manland dei colori ([Lumbering Falls](#)), sempre per lo stesso concetto di prediligere il mana fixing, e ben tre [Cavern of Souls](#) , in grado sia di fixare il mana per [Grand Architect](#) , sia di rendere incontrovertibili i pezzi della nostra combo.

Sideboard

Passando al sideboard, abbiamo delle scelte molto interessanti, ed in generale la costruzione di essa riflette la scelta di giocare quattro [Trinket Mage](#) di main. Infatti troviamo molti target del maghetto in questa panchina: [Chalice of the Void](#) , utile contro Living End e altri mazzi che si basano su spell dal costo contenuto; [Engineered Explosives](#) , in grado di poter arrivare fino a tre punti di solarizzazione grazie a [Noble Hierarch](#) ; [Pithing Needle](#) , sempre ottimo per fermare Planeswalker molesti o anche win condition varie ed eventuali (ad esempio la stessa [Walking Ballista](#) , dato che possiamo puntare a vincere di [Mindshrieker](#)) e infine [Relic of Progenitus](#) , fortissima in un meta come quello odierno che abusa del cimitero (Storm, [Death's Shadow](#) , Abzan, [Living End](#) e molti altri mazzi hanno diverse interazioni con il cimitero). Oltre ai target di [Trinket Mage](#) , in side troviamo [Kitchen Finks](#) , classici drop a tre verdi per i mazzi a tema [Collected Company](#)

, in grado di dare respiro contro Burn e stabilizzare il board nelle guerre di midrange, e

[Reclamation Sage](#)

, forte contro Affinity in quanto in grado di sviluppare presenza in campo e rimuovere permanenti fastidiosi, sia creature che non (come ad esempio

[Cranial Plating](#)

, ma anche

[Ensnaring Bridge](#)

contro Lantern Control).

[Kefnet the Mindful](#)

,

[Kira, Great Glass-Spinner](#)

e

[Phyrexian Revoker](#)

sono tre singleton ad ampio spettro di utilizzo: il primo è ovviamente da prediligere contro mazzi di controllo, provvedendo a generare vantaggio carte e cercando di mantenere la mano costantemente rimpinzata di opzioni; la seconda invece da inserire contro quei match up dove le rimozioni si sprecano, e dove i vostri avversari dovranno appunto investire un paio per risolvere ogni vostro pezzo; mentre l'ultimo è una seconda copia funziona di

[Pithing Needle](#)

, solamente tutorabile attraverso

[Chord of Calling](#)

invece che

[Trinket Mage](#)

. A chiudere il cerchio troviamo

[Dispel](#)

, spell in grado di risolvere la maggior parte delle minacce che si possono presentare rispetto al nostro piano: counter e rimozioni singole in primis. Una side semplice, abbastanza ampia che rispetta tutti i match up più frequenti nel panorama Modern odierno e che non sporge il fianco a nessun archetipo in particolare.

Perchè giocare il mazzo

Parliamoci chiaramente: il mazzo è sì una variante interessante del più classico Vizier Company come tutti abbiamo imparato a conoscerlo dopo l'uscita di Amonkhet, ma non è necessariamente più competitivo di questo. Tuttavia la lista è divertente e permette di essere altamente personalizzata grazie alla presenza dei [Trinket Mage](#) nel maindeck. Si potrebbe pensare di limare il numero di

[Walking Ballista](#)

presenti nella lista ed inserire più

[Smuggler's Copter](#)

o più singleton tutorabili di

[Trinket Mage](#)

(ad esempio una

[Relic of Progenitus](#)

, oppure un

[Engineered Explosives](#)

), oppure si potrebbe cercare di infilare in maindeck più bestie tutorabili da utilizzare come eventuale toolbox, anche se forse si andrebbe ad incidere sulla consistenza e sulla solidità della lista in toto.



Detto questo, Blue Steel Company è una variante di Vizier Company altrettanto interessante, che impacca una combo che può essere attuata a velocità istant (e quindi anche a seguito di una [Collected Company](#) fortunata) al contrario di quella di [Vizier of Remedies](#) e [Devoted Druid](#), dove il secondo deve necessariamente aver passato una fase di stap per poter generare mana. Entrambi i pezzi sono molto fragili, come lo sono i pezzi di Vizier Company, ma sono abbastanza convinto che la flessibilità di

[Trinket Mage](#)

e la possibilità di avere vittorie completamente dal nulla possano andare a riempire le mancanze del mazzo, come la scarsa aggressività in generale. Credo anche che la lista qui proposta, che comunque è riuscita a brillare in una lega di Magic Online, abbia ancora del potenziale e sia piuttosto grezza. Spero che a qualcuno l'idea piaccia e che se la faccia sua, in modo da poter sviluppare qualcosa di quantomeno alternativo nel panorama Modern.

Chiudiamo qui la prima edizione del MODERNISSIMO™, e mi metto subito avanti con le 4 nuove proposte:

- Modern Deck Primer: Saheeli's Titans
- Ovino 12: Discutiamo Top8 Modern Main Event e Side Event
- Keep or Ship: 5 Mani e 5 Scenari
- La sottile linea di confine tra le sidate OTP e le sidate OTD