



Articolo di [Steelstar](#)

Avrete sicuramente notato che fra le carte che vengono nominate poco spesso nelle nuove recensioni mancano le Bombe indiscusse: non ho voluto appositamente dare risalto a questo tipo di magie. Penso infatti che sia superfluo dare una valutazione a [Domri, Chaos Bringer](#) , [Ravager Wurm](#)

,
[Angel of Grace](#)

e così via. Capita spesso che la rarità mitica di una carta sia tale proprio per bilanciare meglio un formato limited. Non mi immagino uno standard pieno di

[Mesmerizing Benthid](#)

, ma in limited è un 4/5 a costo 5 con Anti-malocchio: beato chi lo trova. Questo articolo ci aiuterà a capire quali sono le carte migliori che non stanno sotto i riflettori, alle quali dare priorità speciale. Con questo intendo dire che se le trovate, vale la pena modificare i propri pick in funzione di questa specifica magia.



[Mass Manipulation](#) – in Azorius arrivare a tutti mana non sarà difficile. Giocando Simic invece mi asp
[Diversion of Power](#) – l'abilità attivata a costo [Mass Manipulation](#) come, una piccola d'avversario [Pot](#)rà anche ris





[Tome of the Guildpact](#)

[Tome of the Guildpact](#)

– entrambe queste carte [generano v](#)





[@DimitriUroch](#) è un gioco che si gioca in un modo particolare per la presenza di tre creature bersaglio. [Trollmen](#) e [Orlheim](#) sono creature bersaglio. [Silent](#) è una creatura bersaglio. [Mirror March](#) – generalmente perdere [Mintacod](#) una perdita significa perdere se si sta a regalarlo.





[Macabre Mockery](#) – la parte migliore di questa carta è divisa su due fronti: il primo è la velocità instan
[Golgorthion](#) – qui non stiamo parlando di un [Sage of the Solstice](#) ma di una [Zestful](#) creatura profana che si

