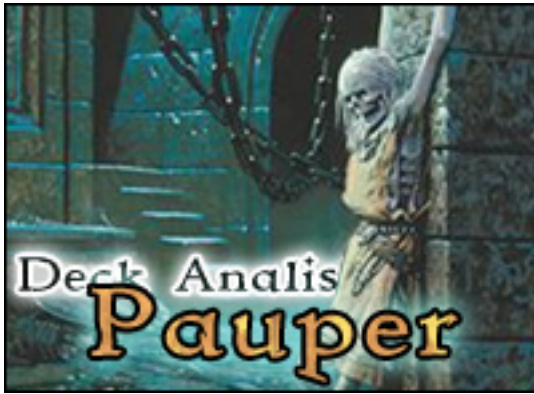




Articolo di [Stefano "Jabbawack" Ficca](#)

Il mazzo è un solido ☠️



che sfrutta [Tortured Existence](#) e le meccaniche Follia (Madness) e Dragare (Dredge) per avere sempre vantaggio carte sul board. Tutte le carte del mazzo sono sinergiche tra loro seguendo una strategia che punta a trasformare la partita in una guerra d'attrito con l'avversario dove le nostre risorse sono continuamente riutilizzate. Si tratta di un mazzo divertente che propone svariate strategie di gioco e minacce con cui mettere in crisi l'avversario. Come tutti i mazzi basati sul cimitero soffriamo l'immensa quantità di hate contro ma abbiamo soluzioni da mettere sul tavolo.

### Strategia

Il motore del deck è la sinergia tra [Tortured Existence](#) e il [Stinkweed Imp](#) : in questo modo possiamo andarci a prendere le creature che ci servono direttamente dal cimitero usando il Dredge 5 del [Stinkweed Imp](#)

, che in aggiunta ci permette di avere sempre almeno una creatura in mano da usare con [Tortured Existence](#)

. A questo punto è semplice poter attingere alle risorse del cimitero usando le creature con Follia o altre per andarsi a riprendere cose che possono tornare utili durante la partita ad esempio

[Fume Spitter](#)

o

[Perilous Myr](#)

.

Può capitare di trovarsi mani in cui [Tortured Existence](#) è assente. In questi casi il mazzo è in grado di girare per un po' ugualmente utilizzando

[Vampire Hounds](#)

per scartare creature come

[Grave Scrabbler](#)

ed avere una moderata strategia di riciclo. Come già detto il gameplan si basa su una guerra d'attrito dove l'avversario è costretto a consumare risorse per contrastare il nostro continuo riutilizzo di creature. Le strategie di vittoria sono tre:

1. bloccare il board avendo sempre paranti per poi uccidere lentamente con [Perilous Myr](#) o con

[Carrion Feeder](#)

gonfiato dai sacrifici;

2. un attacco massiccio con [Vampire Hounds](#) pompati;

3. sommergere l'avversario di attacchi confidando nel fatto che prima o poi finirà i paranti, mentre noi possiamo sempre riprenderci le creature dal cimitero e continuare come se nulla fosse.

### Gestire l'Hate

Come tutti i mazzi basati sul cimitero abbiamo un grosso problema in post side: carte come [Relic of Progenitus](#)

possono rovinarci la giornata. Non facciamoci illusioni, non c'è modo di contrastare queste carte. C'è però da considerare alcune cose:

1. il meta stesso del formato ci aiuta, le carte di side sono 15. Ogni giocatore pauper sa che quelle 15 carte vanno ottimizzate al meglio per gestire i top del formato: Mono Blu, Mono Nero, Aura e Affinity. È difficile che qualcuno possa permettersi più di 2 slot di side per noi;

2. se siamo così sfortunati da trovarci della side contro che rimuove o rimischia il cimitero dobbiamo fare attenzione a non dragare più del necessario per non farci rimuovere un sacco di roba in un colpo solo e tenere sempre una creatura in mano. In questo modo quando arriverà qualcosa che ci rimuove il cimitero possiamo usare [Tortured Existence](#) possiamo riprenderci una creatura fondamentale (ad esempio il

### [Stinkweed Imp](#)

) in modo da avere almeno un modo per ricominciare a formare un cimitero utilizzabile come risorsa.

La Lista

Le liste sono molto variabili. Una volta assicurato il motore del mazzo composto da [Tortured Existence](#), [Stinkweed Imp](#),

e

### [Carrion Feeder](#)

(queste sono le carte che permettono al deck di girare), il resto è molto variabile. Al momento esistono varie liste: oltre alla



che va per la maggiore ce ne sono una

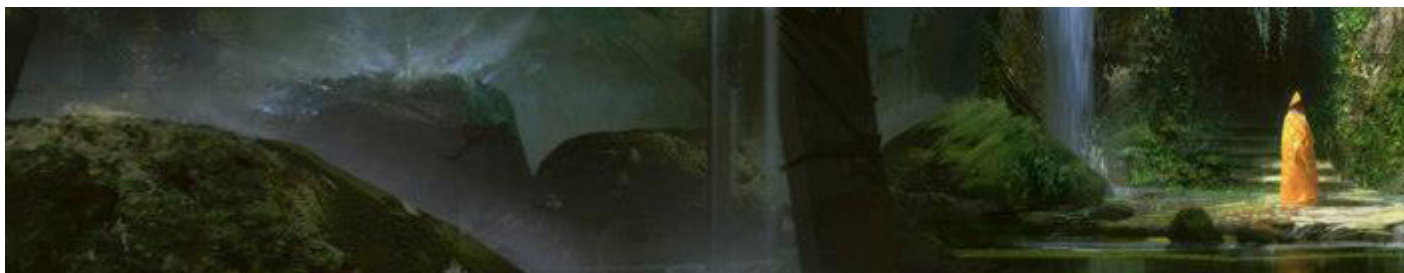


e una versione Mono

. Per il momento concentriamoci sulla versione



. Questa è la lista che gioco io:



|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 4 | <a href="#">Werebear</a>           |
| 3 | <a href="#">Basking Rootwalla</a>  |
| 3 | <a href="#">Fume Spitter</a>       |
| 3 | <a href="#">Grave Scrabbler</a>    |
| 3 | <a href="#">Carrion Feeder</a>     |
| 1 | <a href="#">Crypt Rats</a>         |
| 1 | <a href="#">Krosan Tusker</a>      |
| 2 | <a href="#">Golgari Brownscale</a> |
| 4 | <a href="#">Stinkweed Imp</a>      |
| 2 | <a href="#">Sakura-Tribe Elder</a> |
| 2 | <a href="#">Elvish Visionary</a>   |

|   |                                       |   |
|---|---------------------------------------|---|
| 2 | <a href="#">Perilous Myr</a>          |   |
| 3 | <a href="#">Vampire Hounds</a>        | 4 |
| 1 | <a href="#">Commune with the Gods</a> |   |
| 2 | <a href="#">Doom Blade</a>            |   |

[Tortured Existence](#)

|    |                                   |
|----|-----------------------------------|
| 3  | <a href="#">Golgari Guildgate</a> |
| 7  | <a href="#">Forest</a>            |
| 10 | <a href="#">Swamp</a>             |

### Sideboard:

|   |                                  |
|---|----------------------------------|
| 3 | <a href="#">Gnaw to the Bone</a> |
| 3 | <a href="#">Spore Frog</a>       |
| 3 | <a href="#">Innocent Blood</a>   |
| 3 | <a href="#">Mesmeric Fiend</a>   |
| 1 | <a href="#">Bojuka Bog</a>       |
| 2 | <a href="#">Tranquility</a>      |

**Valutazione Mazzo:** 4,07 €

### Details

Main Deck: 60 cards

Sideboard: 15 cards

### Carta per Carta

- [Tortured Existence](#) :





Il card è un Agame pèlerin, una creatura di tipo Lézard. Ha un costo di mana di 1 verde e 1 blu. L'abilità di base è: 1 ♣: L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Ne jouez cette capacité qu'une seule fois par tour. L'abilità di Folie 0 (Vous pouvez jouer cette carte pour son coût de folie au moment où vous vous en défaussez de votre main.) permette di giocare la carta al costo di folie quando si è svuotati la mano. L'illustrazione è di Heather Hudson. Il copyright è TM & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 121/143. Il potere/tolleranza è 1/1.

Il card è un Agame pèlerin, una creatura di tipo Lézard. Ha un costo di mana di 1 verde e 1 blu. L'abilità di base è: 1 ♣: L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Ne jouez cette capacité qu'une seule fois par tour. L'abilità di Folie 0 (Vous pouvez jouer cette carte pour son coût de folie au moment où vous vous en défaussez de votre main.) permette di giocare la carta al costo di folie quando si è svuotati la mano. L'illustrazione è di Heather Hudson. Il copyright è TM & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 121/143. Il potere/tolleranza è 1/1.