

Top 1 'Gones Legacy n°6' avec Yorion Death and Taxes

Tournament Report / 12-12-2021

Bonjour à tous ! Comme c'est devenu une tradition - et une bonne chose pour retenir et améliorer son gameplay - j'aimerais partager mon impression dans ce tournoi de 58 personnes à travers cet article.

Quelques heures de sommeil et un grand café est malheureusement mon rituel classique d'avant-tournoi. Mais cette fois j'ai dû me réveiller à 7h30 pour aller à Lyon avec quelques amis et j'étais déjà fatigué après une raclette et quelques verres de vin rouge de la veille...

Mais Magic est une de mes seules raisons de me lever aussi tôt un dimanche !

Nous sommes finalement arrivés à CartaJeu, qui se trouve être une boutique vraiment cool. Une chose que je dois vous dire : j'attendais 2 lettres avec Urza's Saga et d'autres cartes pénibles à trouver telles que Retrofitter Foundry et Shadowspear. N'étant pas arrivées assez tôt, j'ai emprunté les cartes manquantes à deux amis la veille du tournoi. J'étais encore à court d'un Timeless Dragon – les cartes à 0,25 € sont toujours les plus difficiles à obtenir ! J'ai trouvé quelqu'un à la dernière minute qui m'a littéralement donné le précieux dragon : je devais terminer ma liste et j'avais mis une Walking Ballista à la place, mais j'ai finalement pu changer au dernier moment.

Allons-y ! J'étais assez confiant avec cette liste Yorion D&T de xJCloud avec laquelle je me suis beaucoup entraîné sur MTGO tant que le token de l'Eternal Weekend était valable (6-3 et 7-3 à deux EW et quelques ligues en 4-1 - D&T ne fournit pas beaucoup de trophées, principalement des 4-1 et 3-2). Et vous avez souvent besoin de 3 heures pour une seule ligue. Peut-être une raison pour laquelle ce deck n'est pas si populaire.

Je ne détaillerai pas tous les match-ups car il s'agira d'un rapport de tournoi, mais consultez l'article de xJCloud si vous voulez une introduction à ce pack : <https://minmaxblog.com/death-and-taxes-for-eternal-weekend-2021/>

J'ai aussi écrit un article sur le D&T à 60 cartes, qui est malheureusement injouable en ce moment : https://www.reddit.com/r/MTGLegacy/comments/oui8y8/a_tribute_to_legacy_death_and_taxes_or_the_power/

Voici la liste avec laquelle j'ai joué dimanche :



Je suis convaincu que Yorion D&T est vraiment plus fort que la version classique. Essayez les deux et vous comprendrez par vous-même !

Principaux avantages :

- Votre toolbox est plus grande avec Urza's Saga et Recruter of the Guard
- Urza's Saga est beaucoup trop forte
- Votre base de mana est plus cohérente, jouant 34 lands, dont 18 plaines, + Timeless Dragon
- 4 exemplaires de Saga, Solitude, Recruter et Spirit of the Labyrinth sont incroyablement bons
- Votre sideboard est entièrement dédié aux decks combo car vous avez déjà une toolbox en main deck
- Yorion et Vial + Karakas ou simplement jouer une 4/5 vol est tout simplement un avantage gratuit. Cela arrive plus souvent que la plupart des gens ne le pensent car D&T a la capacité de temporiser jusqu'au lategame.
- Vous avez toujours quelque chose à faire avec votre mana car Sagas, Retrofitter, Yorion et Timeless Dragon sont de bons mana sinks.
- Enfin et surtout, votre adversaire ne peut pas jouer autour de tout lorsque vous avez 80 cartes

Le principal inconvénient est la plus faible probabilité d'avoir Wasteland et Aether Vial dans votre main de départ, ce qui n'est plus si important car Prismatic Ending est fortement jouée. Wasteland est davantage un terrain utilitaire qu'elle ne l'était auparavant – gardez-la pour Saga – ce n'est pas si grave d'en voir légèrement moins. Avoir 4 Recruter + 4 Solitude + 4 Swords to Plowshares vous permet de retarder le jeu et enfin de trouver une fiole sur Saga si nécessaire, ou tout simplement de jouer Yorion.

Récapitulatif rapide :

2-0 sur la draw - Match 1 : 8cast

1-2 sur la draw - Match 2 : MonoR Aggro Burn

1-0 sur la draw - Match 3 : Classic D&T

2-0 sur la draw - Match 4 : Cephalid Breakfast

2-1 sur la draw - Match 5 : 8cast

2-0 sur la draw - Match 6 : MonoR Fireflux Squad Stompy

2-0 Q sur le play - Match 7 : Grixis Sagavan

2-1 S sur le play - Match 8 : MonoR Aggro Burn

2-0 F sur le pay - Match 9 : Classic Bant Uro no-Zenith

Quoi qu'il en soit, je me suis assis sur cette première table à 10h du mat' et j'ai pris une grande inspiration et une rasade de café pour commencer 6 rounds + potentiellement un top 8.

2-0 sur la draw - Match 1 : 8cast

Je n'aime pas vraiment jouer contre 8cast car je pense que ce deck est assez all-in et est soit explosif soit 'OK'. Vous ne pouvez pas vraiment l'outplay, et cela va dans les deux sens. La décision principale reste dans les mulligans.

Game 1 : Il a perdu contre son deck, et j'ai touché ma wasteland sur Saga. Rien de spécial à dire.

Game 2 : Je mulligan 6 dans Spirit of the Labyrinth. Vos meilleures cartes sont Spirit, Karakas, Wasteland, Deafening Silence et Peacekeeper. Votre rôle consiste à garder les wasteland pour Saga, à trouver un Spirit (si nécessaire le recruter) et à check Emry + Sai avec Karakas. Peacekeeper n'est pas gamebreaker car il joue un Aether Spellbomb et 1 ou 2 Dismember SB. Pourtant, cela peut vraiment ralentir la game si vous avez déjà Spirit of the Labyrinth: il aura du mal à trouver un removal.

J'ai fini par gagner avec Yorion qui blink 2 ou 3 créatures.

1-2 sur la draw - Match 2 : MonoR Aggro Burn

Je dois admettre que cette version de burn est beaucoup plus effrayante que la version classique. Dragon's Rage Channeler en est la raison principale : vous filtrez votre deck et faites de chaque draw step un sort, ce qui est exactement ce dont burn a besoin. Il joue aussi Ragavan, bien sûr.

Je n'ai pas toute la liste, mais j'ai notamment vu Chandra, Dressed to Kill, Cemetery Gatekeeper (carte incroyable contre D&T) et Shattering Spree SB.

Game 1 : Il arrive rapidement au delirium avec quelques DRC, lance un Cemetery Gatekeeper T3 ce qui était vraiment douloureux. Il termine la game au tour 5 je crois, après avoir bolt ma SFM. Je n'ai pas vu de Solitude, et un STP n'était pas suffisant.

Game 2 : J'ai gardé une main moyenne avec 1 Thalia et 1 Solitude pour les meilleures cartes. J'avais aussi 3 non-basiques ce qui est mauvais contre Price of Progress. Finalement, mon deck a plutôt bien fonctionné, et mes draw step étaient plutôt bonnes. J'ai eu la chance de Council's Judgment un Cemetery Gatekeeper pour éviter la perte de points de vie de ma Solitude en main.

Rappelez-vous que mulligan contre burn sur le play est vraiment une mauvaise idée, c'est pourquoi j'ai gardé une main « OK ». Yorion a fait le travail T7. Cette version tue avec des créatures plus que des burn-spells, vous devez donc créer du board avec plusieurs menaces pour au moins bloquer ses bêtes.

Game 3 : J'avais une bonne main avec une Thalia, une Skyclave Apparition, une Mother et une SFM. Il lance DRC T1. Mother T1. 2^{ème} DRC + Bolt mom T2 et a trouvé Enchantment + Creature sur sa bibliothèque. Il avait fetch, et avait donc déjà le delirium T2 et la game a mal tourné. Les DRC étaient juste des Delver of Secrets en mieux. Il a cast un Sulfuric Vortex T4 et je n'ai pas pu stabiliser assez rapidement.

Tip : gardez STP pour Cemetery Gatekeeper si possible, et side-in Soul-Guide Lantern car il DOIT attaquer avec DRC, puis vous craquez le SGL et bloquez ses random 1/1.

1-0 sur la draw - Match 3 : Classic D&T

Ce match était définitivement un bon exemple pour démontrer la puissance de Yorion. On ne peut pas nier que la version à 80 cartes est strictement meilleure dans le miroir. Ces matchs grindy sont toujours difficiles à naviguer. Avoir une carte supplémentaire + une bonne toolbox comme Cathar Commando, Shadowspear pour passer au-dessus de Mom, et Saga pour outgrind votre adversaire est tout simplement fou.

Game 1 : Il a commencé T1 Plains go, et il n'a pas révélé Yorion avant. J'étais déjà très content. La game était assez intéressante, mais la principale chose à noter est que j'ai land Saga T3 qui a win à elle seule. Il a tué une construction avec Palace Jailer et STP Spirit of the Labyrinth (qui était pénible pour son PJ alors que c'est une 3-1 vanilla dans le MU normalement !). Il a gardé la monarchie 3 tours d'affilée, ce qui est d'habitude game over dans le miroir classique. Mais je n'avais pas vraiment peur, et j'ai finalement pu trigger mon Jitte sur un 1/1 Thopter qui a pris la monarchie par la même occasion. À ce stade, c'était déjà perdu de son côté. Ma fonderie fonctionnait et nous avions tous les deux Jitte. Mais j'ai juste eu à bloquer et sacrifier avec Foundry pour éviter son Jitte de trigger, et sa Mom n'y pouvait rien.

Tip : Retrofit Foundry est un cauchemar dans le miroir, c'est une cible de choix sur Saga.

Game 2 : Il avait une bonne main avec un Aether Vial et une SFM sur Jitte. Mais il avait aussi le classique Batterskull nature qui m'a surpris lors d'une phase de combat. T6 ou T7 il a cast une Mother of Runes que je ne pouvais pas tuer et je me demandais ce que je devais faire. À ce stade du jeu, j'ai pioché un Peacekeeper, que je side-in car ça reste meilleur que Thalia. Ce Peacekeeper a été tellement clutch. Il avait déjà claqué 2 Skyclave Apparition et 2 STP et n'a pas pu trouver un moyen de le tuer. Cela m'a acheté 4 tours, et j'ai pu rebuild beaucoup plus que lui. Il a finalement tué mon Peacekeeper avec Flickerwisp sur Skyclave, mais c'était trop tard. J'avais pu setup 2 vial à 5 et 3. Le tour suivant j'avais Karakas, Yorion, et 1 Solitude up. Son Kaldra Compleat était un problème, mais j'avais 19 points de vie et deux 7/7 Construct pour tenir en respect le reste du board à l'exception de Kaldra et Flickerwisp. L'horloge tournait et il n'a pas pu me tuer avant les 5 derniers tours additionnels. Je pense que j'aurais fini par gagner de toute façon car chaque tour était full-value avec Yorion + Karakas sur Recruter + SFM.

Au fait, n'oubliez pas de boire de l'eau entre les rondes. Ça aide.

2-0 sur la draw - Match 4 : Cephalid Breakfast

J'adore ce deck ! Ce n'est pas un Tier 1, mais j'admire sa combo. Historiquement, D&T n'est pas bon contre les combos « stupides » qui nécessitent plus qu'une Thalia. Mais la version Yorion est plus consistante.

Game 1 : T1 Tundra Nomad En-Kor. OK, je savais que ce n'était pas bon signe. Plains go pour moi, il a pris son tour et a joué Cavern of Soul sur Cephalid. J'ai joué Wasteland + Thalia T2 qui a été FoW. T3 Il

SFM pour trouver Shuko et a miss un land drop. Il n'avait qu'à trouver le Céphalide. J'ai pris mon tour et j'ai double wasteland, n'ayant qu'une seule Plains et un STP. Mais j'avais aussi Karakas + SFM en main pour la suite des événements. Eh bien, il n'a pas trouvé de land pendant 4 tours et j'ai gagné.

Game 2 : Cette partie était étrange. Il a cast SFM T2. J'avais une Saga T2 et je voulais chercher Pithing Needle assez tôt. Il a aussi joué autour de Solitude en voyant que je finissais mes tours full-tap sans avoir peur. Au T3, j'ai pioché Sanctum Prelate, et j'avais Surgical Extraction en main, que j'ai utilisée sur Daze pour sécuriser mon Sanctum et regarder sa main. J'aurais pu garder la Surgical pour éviter la combo, mais j'avais cet instinct que Sanctum pouvait représenter un vrai lock et je n'avais aucune pression en jeu. Je devais malheureusement lancer Surgical avant Sanctum Prelate car 1 est le meilleur numéro, en partant du principe que Sanctum résout. Je crois que sa main était : 2 Brainstorms, Shuko, Cephalid Illusionist, Polluted Delta et Aether Vial. Il avait la combo le tour d'avant mais voulait jouer autour de Solitude – assez justement d'ailleurs. J'ai nommé 1 sur le Sanctum pour arrêter ses 2 brainstorm et futurs draw steps. Je perdais exactement sur Force of Will on top, mais au tour suivant, je serais safe avec Pithing Needle de ma Saga. Il n'a pas pioché FoW, et je finis par gagner la partie sur le Sanctum nommant 1.

2-1 sur la draw - Match 5 : 8cast

Un autre 8cast. Restez concentré, gardez le cap comme on dit... Eh bien, mes hatebears se doivent de démanteler ce jeu stupide avant que je ne sois envahi par une armée de Thopters (pas d'offense ni pour le joueur ni pour le jeu ! Façon de parler).

Game 1 : Il a eu un tour un Chalice of the Void qui était un peu douloureux sur le play car j'avais Aether Vial et STP. Flickerwisp était dans mon opener et c'est un bon 3-drop contre 8cast. Il FoW le Flickerwisp. Il LED + Echo le tour d'après et a commencé à submerger le board et à mettre un autre Chalice à 2. J'ai pris ma draw step et j'ai concédé.

Game 2 : Partie complexe avec du ressources-denial de ma part. Wasteland et Karakas ont bien travaillé. J'ai land un Spirit of the Labyrinth et j'ai trouvé un Deafening Silence tour 4 ou 5. J'ai dû Flickerwisp le Chalice à 1 avant d'ailleurs. Il a pris son tour et a sacrifié le Chalice et un artefact aléatoire avec Sai, puis a rejoué le Chalice avec Emry. La game s'est enlisée assez longtemps pour que je setup la combo Yorion + Peacekeeper et il a concédé au premier loop.

Game : Il restait 5 minutes à la clock, mais nous avons 5 minutes supplémentaires pour des raisons de call judge. Ma main était excellente : Aether Vial, 2 Spirit of the Labyrinth, Thalia, Wasteland, Karakas, Plains. Easy keep. T1 Ancient Tomb + Torpor Orb: ouch! Pourtant, ma main jouait naturellement bien autour. J'ai cast ma vial, T2 il a Engineered Explosive avec Ancient Tomb et a mis un compteur dessus, et nous avons tous les deux oublié que cela ne fonctionne pas (pression du temps pour ma part). Nous nous sommes rendu compte seulement le tour d'après, et le juge a dit que l'action était légale, donc l'Engineered reste sur le board sans compteur. T2, il a raté un land drop bien qu'il a joué Mox Opal. Et je savais que je pouvais gamble avec ma wasteland. De plus, je pioche Solitude. C'est une 3/2 lifelink pour 0 avec Torpor Orb sur le champ de bataille. J'ai pris la ligne de play la plus risquée et la plus rapide (cela arrive très rarement avec D&T) : j'ai wasteland l'Ancient Tomb et j'ai activé le mode full-aggro. Il a trouvé une Saga le tour suivant, mais n'avait qu'un seul Mox, et Thalia était en jeu. Je cast ma Solitude end step pour 0, puis en pioche une autre que j'ai également joué le tour d'après. Et je l'ai attaqué pour exactement le léthal. Ce match était bizarre, mais je pense que j'ai bien joué en prenant la ligne la plus risquée, mais aussi la meilleure car l'horloge tournait. On a fini à 30s de la clock.

2-0 sur la draw - Match 6 : MonoR Fireflux Squad Stompy

Le match win-and-in. Honnêtement, je me sens vraiment bien contre ce deck, même si Fury a rendu le match-up plus difficile. Presque toutes mes créatures sont significatives et avoir accès à 12 effets STP est plus qu'agréable.

Game 1 : Shaterskull Smashing taped, go. OK, c'est ce que je veux voir ! T1 Plains go. Legion Warboss T2 a été instantanément STP. Il a cast Fireflux Squad et je l'ai STP sur place aussi. Ensuite, j'ai setup une SFM unchecked, et c'était fini.

Game 2 : Mulligan 6 dans Mountain go. OK, c'est bien aussi ! Il a eu de mauvais openers, mais jouer stompy a quelques inconvénients. J'avais une main réactive et je n'ai pas fait grand-chose avant le T3. J'ai posé une Sanctum Prelate à 4. 4 est insane contre le Classic MonoR Stompy : Fiery Confluence, Karn et Chandra... Contre cette version ça ne bloque que Fiery Confluence et parfois Karn mais c'était quand même déjà bien. À ce stade du jeu, il n'avait que Mountain + City of Traitors avec 2 Simian Spirit Guide en jeu – pratiquement rien. J'ai joué une Shadowspear + Mother of Runes et équipé Shadowspear à Sanctum Prelate pour contenir ces deux 2/2. Mom s'est fait Stomp à son tour. Il a trouvé une Fury deux tours plus tard pour tuer la Sanctum Prelate mais c'était trop tard car j'ai untap avec SFM.

Un des matchs les moins intéressants du tournoi car son deck n'a objectivement pas bien fonctionné et j'ai toujours eu des STP effects dans mes mains de départ.

Quarts de finale 2-0 sur le play - Match 7 : Grixis Sagavan

Enfin un delver, et enfin sur le play ! J'étais deuxième au classement : c'est plus facile de gagner un toss quand on n'a pas à lancer de dés ! En tant que joueur de D&T, nous savons tous que nous sommes ici pour farm les delver decks... Eh bien, c'est ce que j'ai clairement fait.

Game 1 : T1 Ponder, j'ai eu un petit sourire sous mon masque. T1 wasteland. T2 DRC. T2 Plains. T3 Expressive Iteration si je me souviens bien. T3 wasteland à nouveau pour rester hors de portée de Murktide + STP DRC qui commençait à faire mal. J'avais besoin de trouver un Recruiter, Solitude, ou un autre STP pour la Murktide qui allait arriver. Il n'a jamais pu la cast car il a pioché Badlands et est resté un peu coincé sur 2 lands (ce qui n'est pas surprenant après avoir été wastelanded deux fois). Il a aussi trouvé une saga, moi aussi. Ma Retrofitter Foundry + Jitte l'a tué peu de temps après. Il avait quelques Baleful Strix + Shadowspear peu pertinents et quelques cantrips mais bon... C'était fini.

Game 2 : Un remake de la 1, mais ma main était meilleure. Il a posé un ingénieur de peste pour tuer un recruteur. J'ai pris mon tour et j'ai joué Jitte + equip à Spirit et c'était fini. Pas grand chose à dire, il a concédé avec une carte en main et j'en avais 5 dont 1 Solitude et Yorion.

Clairement un match unilatéral bien que mon adversaire n'a pas fait d'erreur de ma perspective. D&T est conçu pour battre delver, et la version Grixis est plus facile à battre, donc je suppose que c'est dans l'ordre des choses.

Demi-finales 2-1 sur le play – Match 8 : MonoR Aggro Burn

La revanche ! Alexandre N. est un adversaire au top, et ce fut un plaisir de jouer contre lui – aussi un cauchemar. Je déteste burn. Vous avez toujours cette sensation que tout peut arriver. Mal.

Match 1 : Assez facile finalement car ma SFM a vécu un tour et Batterskull frappant une fois sans Vortex sur le board est un gros soulagement. J'ai aussi eu Karakas contre Ragavan.

Game 2 : Pour être honnête, je ne me souviens pas de tous les tours, mais je finis par mourir après un trigger de DRC qui a pris un certain temps. J'étais à 2 points de vie et j'avais Yorion sur le champ de bataille. Ma main était Solitude et Batterskull connue. J'ai fait une grande pause en me demandant pourquoi il avait passé autant de temps à laisser enfin la carte sur le dessus. Était-ce un Smash to Smithereens car je pouvais jouer Batterskull avec seulement 2 mana up après coup donc je ne pouvais pas la bounce pour éviter les 3 dégâts ? Était-ce Ragavan dash comme Yorion devait attaquer pour tuer Chandra à mon tour et c'était ma seule créature en jeu ? J'ai finalement lancé Batterskull pour ne laisser qu'un seul tour à mon adversaire pour gagner. C'était un Sulfuric Vortex. Dur.

Game 3 : La plus difficile et la plus belle de mon tournoi. Sur le play, les mulligans sont horribles contre Burn. Ma main était : Aether Vial, Wasteland, Urza's Saga, Mother of Runes, Thalia, Swords to Plowshares, Umezawa's Jitte. J'ai pris une respiration avant de prendre la décision. La main était incroyablement bonne si... Je trouve une source blanche. J'ai pris ce risque et j'ai gardé la main. Et ma plaine est arrivée tour 10 ou 11... On est content d'en jouer 18 + 4 Karakas ! Pas drôle du tout ! Eh bien, Saga a cherché Foundry, et le tour où Saga meurt, j'ai pris mon mana incolore en pool pour faire un servo. Ce servo était le servo le plus MVP que j'ai jamais fait. Il s'est transformé en Thopter avec ma fidèle Wasteland (qui était une Wastes uniquement à ce stade), et en un 4/4 Construct qui a fait la game. Il l'a fait T1 Ragavan + T2 Chandra. Je me suis bien battu avec Aether Vial, même si mettre le 3^{ème} compteur et ensuite piocher des drop 2 est le pattern classique de D&T. J'avais besoin de le mettre dans tous les cas pour recruter une Skyclave sur Vortex. Puis, solitude a brillé. Ma Construct 4/4 a appliqué une vraie pression sur Chandra et l'adversaire, et il a fini par la bloquer avec une illusion 3/3 du vortex skyclavé + une DRC 3/3 flambant neuve avant qu'elle ne soit obligée d'attaquer. Ma solitude a tué la DRC et ma 4/4 a mangé l'illusion. Mon adversaire a fait une full, donc c'était D&T avec une seule Wasteland VS MonoR burn avec 10 Mountains : imaginez la scène ! J'ai finalement trouvé UNE plaine, et j'ai pu enfin cast une SFM pour Kaldra Compleat, et attaqué pour exactement le létal avec Kaldra + la 4/4 Construct.

Que la Fonderie soit avec vous.

Finale 2-0 sur le play – Match 9 : Classic Bant Uro no Zenith

Ai-je dit que Grixis Sagavan était le match le plus facile de la journée ? Cette finale a été brutale pour le joueur de Bant. Je veux dire, le MU est 90-10 pour Yorion D&T (contre la version sans Zenith et sans Yorion) et mon deck a bien tourné. Un peu dommage pour une finale, mais je voulais ce Bayou !

Game 1 : T2 Thalia a pris sa Prismatic Ending. T3 Sanctum Prelate. Résout. Name 1. T4 Thalia + SFM. Fin. Rishadan Port la source blanche pour terminus. Une sorte de game volée car Sanctum Prelate n'est plus une bonne carte contre Prismatic Ending et Dress Down. Je l'ai même cut game 2 très classiquement. Mais bon, il a pioché des 1-mana cantrips 3 tours d'affilés.

Game 2 : Aether Vial T1. J'ai attaqué sa manabase avec Rishadan + Wasteland. J'ai pioché ma Pithing Needle nommant Jace. Il l'a Prismatic Ending, je Flickerwisp en réponse avec Vial et renomme Jace. Puis j'ai pris Yorion, équipé Jitte à Flicker. Il STP le Flickerwisp, en réponse Vial à 5, en réponse Containment Priest, en réponse Solitude évoquée tuant le Priest, en réponse il concède (concéder est un effet fraction de seconde, non ? 😊).

9 rounds de D&T, et j'avais mal à la tête ! Merci à tous d'avoir lu, j'espère que ce report vous sera utile, amusant, intéressant, agréable, ou tout simplement cool à parcourir ! J'ai eu beaucoup de décisions

difficiles à prendre avec ce pack, et le paper Magic est clairement la vraie façon de jouer à MTG ... C'est censé être un jeu IRL, et vous aurez plus d'edge en papier que dans MTGO / MTGA. J'ai failli l'oublier après plus d'un an de Covid...

Et n'oubliez pas de garder le cap sans jamais rien lâcher !

Un grand merci,

Seb
Isolated_System

