

Éjmágus küldetései: Zarknod börtönében II.

Írta: Abbas Krisztián

2019. január 31. csütörtök, 04:31 - Módosítás: 2019. február 01. péntek, 12:07



A kalandozó mondhatni nomád körülmények között élt. Egy olyan kietlen helyet választott otthonául, ahová a legtöbb halandó nem csak hogy nem juthat el soha, de ahová a többség igazából nem is kívánczik. Bár a nap, ennyivel a hóhatár felett mindig szikrázóan süt, a jegesen süvítő szél mégis morddá változtatta a széles sziklapárkányt, ahogyan a hegyoldalban vaksin ásító barlangszáj is vészjóslóvá tette a mögötte sejthető menedéket. Solkim nagyot nyelt, mikor az árnyak közül előbukkant a fenséges griff. Hatalmas volt, és méltóságteljes. Jelenléte még Éjmágusra is hatást gyakorolt, és az alkimista igen ritkán látta mesterét így, ilyen furán mosolyogni.

– Áh, az árnyak mágusa! A híred megelőzött téged – közölte az úrnő, ahogy csatlakozott kedvencéhez. – Halljuk, mi szél hozott oda, ahol csak a madarak és a griffek járnak?

A pörgős fiasco után eldöntöttem, hogy újratervezem a paklimat, próbálom hatékonyabbá, és ha ez egyáltalán lehetséges, még stabilabbá tenni. Kevesebb varázslatot akartam, de jóval nagyobb reaktivitást, azaz több beleszólást az ellenfél játékába. Ehhez egy börtönnek elég szűkös a mozgástere. Klasszikus counter-eket nem használhatok, mivel nem engedhetem meg magamnak azt a luxust, hogy az ellenfél cselekvésére várjak csupán azért, hogy majd azt jól megakadályozzam. Ehhez túl szűkös a kezdőkéz mérete, a laputánpótlás hiánya pedig ezt szinte esélytelenné teszi.

Korábban is használtam a börtönbe permanens reakciót (Anyamotyogó), illetve „előre-counter-t”

Éjmágus küldetései: Zarknod börtönében II.

Írta: Abbas Krisztián

2019. január 31. csütörtök, 04:31 - Módosítás: 2019. február 01. péntek, 12:07

(Xenó báb), és ezt a vonalat szerettem volna továbbfejleszteni, illetve – okulva az Ex-ben történekből, amikor lepörögtek a direkt sebző deck-ek – több hálót, mégpedig lehetőleg „életes” hálót akartam az asztalra. Ezekből az elvárásokból született az ötlet, hogy lecserélem az egyik színt fehérre. Na de melyiket? A zöld a Varázskert, a Komposztálás és a pegazus miatt szóba se jöhet, ahogyan a kék sem a prémium börtön lapjai miatt. A lilát pedig a már említett Xenó báb, és persze Solkim miatt nem engedhettem el. Kizárásos alapon a feketét kellett kihagynom.

Lássuk, hogy mit tettem ki, és mit tartottam meg a pörgős verzióból:

Szabálylap: Zarknod börtönében permanens „terror”: 3 A próféta parancsa 3
Kékvérű oroszlán

3 Solkim, az alkimista

3 Varázskert

2 Füstös késdobáló

2 A Dungeon kulcsai

Éjmágus küldetései: Zarknod börtönében II.

Írta: Abbas Krisztián

2019. január 31. csütörtök, 04:31 - Módosítás: 2019. február 01. péntek, 12:07

erőforrások:

3 Ysdrull, a hatalmas -> side

3 Smaragdsörényű pegazus

3
Cseles krabber

3 Az elme hatalma

megoldások:

3
Dezintegráló sugár

3 Csábító papnő

3 A nagytanács ítélete

3 Komposztálás

3
Gomak megsemmisítő pillantása
(i)

3
Árnyvillám

ölés:

3 Virulens Yathmog

2
Obszidiánsörényű pegazus

50->31

A fehér lapok közül elsőként A griffek úrnője került be a deckbe. Bár ő önmagában csak egy „életes háló”, az erőforrások közé került, mivel a Szerencsetoll, amit szeretnék vele termelni, a gyűjtőből visszavételt hivatott megoldani. Ugyancsak erőforrás az Akadémia is. Rezisztenciája eléggé nehezen megoldható problémává teszi az ellenfél számára, és nem csak hogy saját körben, azonnal vehetem vele vissza a lapot a gyűjtőből, még ad hozzá némi Vp-t is. Ha pedig építmény, akkor Sivara! Belőle is kell egy, hogy lehetőleg sose legyen blank az Akadémia. Végül, de nem utolsó sorban a lényeg, amiért a fehéret beválogattam: Bosszúálló

Éjmágus küldetései: Zarknod börtönében II.

Írta: Abbas Krisztián

2019. január 31. csütörtök, 04:31 - Módosítás: 2019. február 01. péntek, 12:07

sün!

Elég nehéz megakadályozni a ma divatos lapokkal. Egy hálós lény, és bár nem életes, a következő két alacsony költségű lapot megfogja. Ő is a permanens terror kategóriába tartozik tehát. Egy Akadémia, egy már beindított úrnő, vagy Az elme hatalma mellett ez azt tudja, hogy az ellenfélnek gyakorlatilag soha többet nem jön létre olcsó lapja. Visszakerült a teknősös verzióban debütált Xenó báb is ugyanide. Az ő képességének hatása is halmozható, szóval akár minden körben áldozom, és újra kijátszom. Mivel a counter-szekció elég erőteljes buffolást kapott, a megoldás-szekció bátran lehet kicsit karcsúbb. Ide egyetlen Mágikus seprű került be, ahogy az ölésekhez is csupán egyetlen Kurtz.

Jó lenne, ha a kevesebb megoldás legalább előkereshető lenne, ezért bekerült az erőforrások közé két Varázslónő, illetve amolyan Jolly Joker-ként 3 Törzsi sámán.

A változtatások után így nézett ki a deck:

Szabálylap: Zarknod börtönében
Solkim, az alkimista

permanens „terror”: 3 Kékvérű oroszlán 3

Éjmágus küldetései: Zarknod börtönében II.

Írta: Abbas Krisztián

2019. január 31. csütörtök, 04:31 - Módosítás: 2019. február 01. péntek, 12:07

3 Varázskert

3 Xenó báb

3 Bosszúálló sün

2 Füstös késdobáló

2 A Dungeon kulcsai

erőforrások:

3 Smaragdsörényű pegazus

3 Az elme hatalma

3 A griffek úrnője

2 Akadémia

2 Varázslónő

Éjmágus küldetései: Zarknod börtönében II.

Írta: Abbas Krisztián

2019. január 31. csütörtök, 04:31 - Módosítás: 2019. február 01. péntek, 12:07

megoldások:

3 Csábító papnő

3 A nagytanács ítélete

3 Komposztálás

1 Mágikus seprű

egyéb:

3 Virulens Yathmog

3 Törzsi sámán

1 Sivara

1 Kurtz

50

A próbahúzások egészen biztatóak voltak, azért elkezdtem az alaposabb tesztelést.

A legjellemzőbb, és biztosan várható ellenfelek ellen próbálgattam a paklimat. Ezek a Lissan járj! különböző verziói, és az 5 lapos kontrollok voltak. Persze muszáj volt gondolnom a bilincsré, és a semleges csatamezőre is, de erre mindjárt részletesen is kitérek. A tesztek biztatóak voltak. Volt ugyan néhány eset, amikor az Akadémiát nem tudtam aktívan kitenni, és ez eléggé zavaró tényező volt, annál is inkább, mert a passzív akadémiának nincs rezisztenciája. A süni mindkettőnkre ható előre-counterre is akadt néha a topdeck-elt, olcsó lapokkal, de az intő jeleket nagyvonalúan elhessegettem magamtól.

Nekifogtam inkább a kiegészítő pakli összeállításának. Először a legzavaróbb ellenfél, a Zarknod bilincse ellen kerestem lapokat. Az előző pörgős versenyen csúnyán kikaptam egy bilincs kontrolltól, mindössze azért, mert minden lapomat meg tudta csípni. Ez egy olyan gyomros volt, amit nehezen tud kihordani az ember. Szóval nem elégedtem meg azzal, hogy a bilincs ellen blank lapokat hatékonyabbakra cseréljem. Nagyobb részben emiatt a vereség miatt döntöttem a süni – xenó báb páros szerepeltetésén.

A side-ba olyan lapokat kerestem a kényszerűségből kieső keresések helyére, amelyek más deck-ek, például Járj! ellen is jók. 7 lap pedig biztosan kijön bilincs ellen. Végül rájuk esett a

Éjmágus küldetései: Zarknod börtönében II.

Írta: Abbas Krisztián

2019. január 31. csütörtök, 04:31 - Módosítás: 2019. február 01. péntek, 12:07

választásom:

1 Rejtőző főnix 3 Tyz'verxon reanimátor 2 Dérfarkas 1 A hallucináció börtöne

Lassan járj! ellen a saját tempómat tartani kellene, vagy legalábbis meg kéne próbálni tartani. Elég sokáig kerestem a megoldást, és végül arra jutottam, hogy a fehéret el kell engednem drágítás ellen, és be kell tennem a helyére a feketét. Úgy gondoltam, hogy ha drágítással kerülök szembe, a 9 fehér lapom helyére komplett színcserével jönnek a feketék, plusz egy kis ősmágiás, börtön/bilincs kompatibilis tempó. Ilyenkor kikerül még a Varázslónő, valamint a pegazus is, és az utóbbi helyére a nála sokkal hatékonyabb Ysdrull lép, + bekerül még a side-omba egy szett ősmágiás tank, kifejezetten a "nagylyénes járj" ellen bekészítve.

3 Dezintegráló sugár

3 Gomak megsemmisítő pillantása

2 Dérfarkas

3 Udvari bolond

3 Ysdrull, a hatalmas

3 Kvazársörényű pegazus

Persze a gyűjtőgeneráló paklik ellen ez a verzió nem igazán adja, mert hiába tud pl. a Dezintegráló sugár semmizni, ha az ellenfél bármelyik körében képes elrobogni mellettem. Oda mindenképp kell a fehér, sok semmizés, és ha lehetséges még több életes háló. Ezért erre a posztra őket választottam:

3 Vas Jonah

1 Kyb'er, a csontangyal

Volt még egy üres slot a side-omban, és azon tűnődtem, hogy mihez kezdek a semleges csatamezővel? Ezen az utolsó szetten rengeteget agyaltunk mentorommal, míg arra jutottunk, hogy a legkevésbé rossz megoldás a sok gyengécske próbálkozás közül, ha próbálok ilyenkor úszni az árral. Így esett a választás egy erőforrásra. Bekerült a side-ba 3 Vízitündér, valamint betettem még egy + késdobálót, hogy egy esetleges síkcsatát biztosan megnyerhessek.

A pakli és a side:

Éjmágus küldetései: Zarknod börtönében II.

Írta: Abbas Krisztián

2019. január 31. csütörtök, 04:31 - Módosítás: 2019. február 01. péntek, 12:07

Szabálylap: Zarknod börtönében
Varázskert

3 Kékvérű oroszlán

3 Solkim, az alkimista

3

3 Xenó báb

3 Bosszúálló sün

2 Füstös késdobáló

2 A Dungeon kulcsai

3 Smaragdsörényű pegazus

3 Az elme hatalma

3 A griffek úrnője

2 Akadémia

Éjmágus küldetései: Zarknod börtönében II.

Írta: Abbas Krisztián

2019. január 31. csütörtök, 04:31 - Módosítás: 2019. február 01. péntek, 12:07

2 Varázslónő

3 Csábító papnő

3 A nagytanács ítélete

3 Komposztálás

1 Mágikus seprű

3 Virulens Yathmog

3 Törzsi sámán

1 Sivara

1 Kurtz

50

side:

Éjmágus küldetései: Zarknod börtönében II.

Írta: Abbas Krisztián

2019. január 31. csütörtök, 04:31 - Módosítás: 2019. február 01. péntek, 12:07

3 Vas Jonah

1 Rejtőző főnix

1 Kyb'er, a csontangyal

3 Kvazársörényű pegazus

3 Tyz'verxon reanimátor

3 Udvari bolond

3 Ysdrull, a hatalmas

3 Dezintegráló sugár

3 Gomak megsemmisítő pillantása

2 Dérfarkas

1 A hallucináció börtöne

Éjmágus küldetései: Zarknod börtönében II.

Írta: Abbas Krisztián

2019. január 31. csütörtök, 04:31 - Módosítás: 2019. február 01. péntek, 12:07

3 Vízitündér

1 Füstös késdobáló

30

Éjmágus nem tartott lelkesítő beszédet a viadal napján, de azért a seregszemlét nem mulasztotta volna el semmi pénzért! Csatlósai, szövetségesei, és szolgálai kisebb egységekben sorakoztak fel előtte, a mágustorony szűkös udvarán, rendjük, státuszuk, és megbecsülésük szerint csoportosulva. Voltak köztük, akik fegyelmezetten várták a parancsot, de a többség maga volt a zabolázatlan, nyers erő! A láncok, és mágikus béklyók nélkül talán neki is támadtak volna uruknak.

Mikor a mágus rendben valónak találta az összeállítást, megnyitotta az átjárót, és átlépett rajta, egyenest Zarknod kazamatáinak mélyére. Tudta, hogy az odahagyott bajnokai egyetlen csettintésére a harctéren teremnek majd, hogy vakon teljesítsék halálba küldő parancsát.

A verseny elemzése:

A Kecskeméti HKK Klub kupanapja nem volt olyan népszerű, mint ahogy azt az elmúlt hónapokban megszoktuk. Mindössze egy tucatnyi versenyző nevezett a megmérettetésre, és persze zömükben a szokásos csapat fogadott. Nem tudtam mire számítsak, de bíztam a

paklimban, és a szerencsémben.

Az első meccsen

egy Lassan járj!-as farkas hordával akadtam össze. Tudtam, hogy az első játszmában nem sok esélyem van, de bíztam a side-omban. Végül úgy alakult, hogy összehúztam az ősmágiás, vagy egyéb okból optimális lapokat, és lemáskoltam. 1-0 ide, side. Az eredeti terv az volt, hogy a gyűjtőgeneráló paklik ellen fehér marad, és beállok a háló mögé védekezni, de ez a farkasfalka annyira agresszívnek tűnt, hogy nem bíztam a háló védelmében, és inkább az általános drágítás elleni forgatókönyvet vettem elő, azaz a saját tempóm feljavítását választottam. (értsd: fehér ki - fekete be)

Nem volt túl jó ötlet, mert ezzel csak azt értem el, hogy rendkívüli módon elhúzódtam a meccs, és persze ahogyan az várható volt, a másodikban a horda végül maga alá gyűrt, míg a harmadikban vígan lejárt az idő. Döntetlen. Nem voltam boldog, de nem nekem állt a zászló, szóval lehet, hogy simán kikapok a harmadikban is, ha nem kondul meg a játszma végét jelző gong.

A második meccsen

egy Semleges csatamezővel kerültem szembe. Szuper! Amellett, hogy nem igazán készültem ellene, egyértelműen felé billenő esélyekkel kezdtük el játékot. Átnézve a deck-jét, láttam, hogy rengeteg erőforrása és reakciója van, így nem láttam értelmét ezek közül kiszedni. Ehelyett inkább 7 megoldást szedtem ki, hogy ez a szekció minél inkább foghíjas legyen. Gyorsan kiderült, hogy mennyire nincs esélyem. Nagyjából egyetlen lapom sem jött létre. Az elsőt viszonylag hamar bedobtam, mikor már behozhatatlannak láttam a lapelőnyét. A másodikban halványan abban bíztam, hogy hátha elfogynak a counter-ei, de nem így lett. Próbáltam a helyszínnel tartani magam, de ez is reménytelen vállalkozás volt. A történet onnan indul, hogy ellenfelem mindhárom kört Kyorg tudással nyitotta... A harmadikban persze lejárt az idő. 2,5-0,5

A harmadik meccsen

egy (papíron) ideális ellenfél jött szembe. A bőség zavara + gólemkövető. Széles vigyorral bíztam el magam, mikor elkezdtek a játszmat. 5 lapom volt az ellenfelem 4 lapja ellen. Természetesen a balszerencsém nem hagyott el most sem. Kezdőkézre feljött 2 papnó és 1 Dungi kulcsai, 1 Akadémia, és 1 sámán. Szuper. Mit nem lehet megtenni a gólemekkel? Úgy van! Ellopni őket. A terror hamar megindult odaát, velem szemben. Gyorsan érkezett két olcsó gólem, és a követő reménytelenül bedrágított. Felhúztam még egy sámánt. Mondom, lesz, ami lesz, letöröm a követőt, és próbálok gyógyulásból túlélni. Ez ment is még egy körig, aztán behúztam még egy dungi kulcsait... Szó mi szó, kaptam egy kilencest az arcomba, és nem tudtam csak 6-ot gyógyulni. Fenyar ábrázattal side-oltam át. Drágítás elleni lapok: be, minden, amit haszontalannak éreztem: ki. Persze innen ellenfelemnek már nem volt sürgős, plusz nem is ismerte igazán az épp aktuális lapokat. Egy szó, mint száz, a másodikban lejárt az idő. 1-2.

Bosszús voltam, de innen már mindegy volt.

A negyedik meccsen

Lassan járj! + Kyorg ősmágus (éjfattyak) lett az ellenfelem. Erről a partiról nem sok mindent tudok elmondani. Hiába a sok olcsóbbítás, az éjfatty - deck egyszerűen nem elég gyors, és az 1 lapos kezdőkéz is determinálta a sorsát. Itt már eléggé mellém állt a szerencse, akármennyire is megkésett ezzel Fortuna. 3-0.

Végül 4 pontom lett a lehetséges 12-ből, így a „futottak még” kategóriában végeztem. A fehér nem volt igazán jó választás, de amint látható, a 3 drágítás + 1 mező azért messze nem az ideális közeg a börtönnek. Az Akadémiát egyszer sem tudtam aktívan kijátszani, a süniket meg nem hogy nem játszottam ki, de talán egyszer sem láttam őket a verseny időtartama alatt. A griffek úrnője ugyan sokszor feljött, de talán ha egyszer eljutottam vele odáig, hogy termeljen is tollat. Leginkább vagy a gyűjtőben, vagy rosszabb esetben ellenfelem oldalán végezte mielőtt még ezt megtehetné volna.

Miután a varázslónők, és a sámánok útra keltek, és az úrnő is elrepült szárnyaival, Solkim szenttelenül teljesítette be ura akaratát. A három aprócska lény rettegve várta sorsát az egyik félreeső cellában. - Sajnálom, srácok. Majd egy következő életetekben megmutatjátok, mire vagytok jók – suttogta. – Nincs harag bennem, de persze irgalom sincs a szívemben... – mondta nekik, majd rezzentelen tekintettel hirdette ki a nagytanács ítéletét felettük.

Éjmágus mindeközben már a következő viadalt tervezgette. Furcsamód nem volt elégedetlen (bár a Timerától emlékebe kapott kis medált – „Rohadj meg, ahol vagy!” – felkiáltással a kandalló tűzére vetette), sokkal inkább a tettvágy munkált benne. Már azon pörgött az agya, hogy miként lehetne még hatékonyabban kihasználni a kazamaták nyújtotta szűkös tér adottságait. Tudta, olyan szövetségesekre van szüksége, akik otthonosan mozognak az árnyak között. Mikor megtalálta emlékei közt a kiszemelteket, máris az utazáson, és az újabb megkötendő vérszövetség feltételein járt az esze.