

Стальная магия Мирродина

Обзор нового магического сета *Darksteel*

Автор:
Антон Курин

Несколько лет назад я впервые побывал на **Pre-Release** турнире. Он был посвящен сету **Mercadian Masques**. Перед этим я несколько дней подряд читал и перечитывал тексты новых карт и *FAQ* к ним, обсуждал с боевыми товарищами возможные комбинации. Потом было вскрытие заветного набора и сбор колоды. Тогда мир “Магии” в очередной раз изменился. Как менялся много раз до и после. И это было замечательно!

Теперь, спустя много лет, выход нового сета по-прежнему радует! Причем радует сам по себе, независимо от того влияния, которое он окажет на дальнейшее развитие игры. Впрочем, пора завязывать со вступлением. Встречайте **Darksteel**.

***** картинка_ *darksteel_colossus.jpg*

О сюжете

Приключения эльфийки Глиссы (кстати, первый выбор при драфте!) продолжают. Старейшина Тель-Джалидских троллей поведал ей о том, что планета Мирродин пуста изнутри. Это было последнее, что он успел рассказать — прежде чем пал от руки предателя. В процессе бегства от коварных *vedalken* наша героиня узнает еще один секрет — Мемнарх существует (и его вы можете вскрыть в третьем бустере). Он живет в ожидании героя, а пока — работает над своим хобби, всеведением. И уже почти достиг совершенства. Кроме того, он создал новый металл — **Darksteel**. Абсолютно черный и неуничтожимый, этот магический сплав обладает необычайной ценностью. Секрет его производства является, ясное дело, коммерческой тайной Мемнарха.

Что примечательно, мир вроде спасать не надо. Ну что ж, пожелаем всем участникам событий творческих успехов и честной спортивной борьбы, а сами перейдем к делам насущным.

Статистические новшества

Darksteel — второй сет в блоке **Mirrodin**. Второй сет по традиции “маленький”. Но вот дальше традиция отступает — теперь в маленьких сетах 165 карт вместо привычных 143-х. Распределение по редкости — 55 обычных (*common*), 55 необычных (*uncommon*) и 55 редких (*rare*) карт. Теперь все маленькие сеты будут иметь именно такое распределение. Напомню, что большие сеты теперь состоят из 306 карт, из которых 110 обычных, 88 необычных и 88 редких карт. Так как весь блок посвящен артефактной тематике, то в **Darksteel** по 18 карт из каждого цвета, 72 артефакта и 3 земли. Подобное распределение тоже далеко от стандартного. Традиционно артефактам выделяется пять-десять процентов от общего числа карт сета.

***** картинка_ *memnarch.jpg*

Биология терминаторов

Собственно, о новых механиках. Их ровно четыре — *indestructible*, *pulse*, *echoing* и *modular*. Первая делает карту практически неуязвимой, последняя дает возможность растить артефактных существ за счет друг друга.

Indestructible. Артефакт, обладающей этой способностью, игнорирует *destroy*-эффекты и смерть от летального вреда. То есть существо с *indestructible* не попадет на кладбище после **Wrath of God** или любого количества снятых хитов.

Darksteel Brute

{2}

Artifact

Darksteel Brute is indestructible. ("Destroy" effects and lethal damage don't destroy it.)

{3}: Darksteel Brute becomes a 2/2 artifact creature until end of turn.

При этом ничто не мешает просто убрать это существо из игры с помощью того же **Faceless Butcher** или **Duplicant**. Эффекты, заставляющие вас пожертвовать его (*sacrifice*), тоже обходят эту способность.

Pulse. Способность, которая позволяет вернуть обладающую ей карту обратно в руку, если во время разрешения заклинания выполняются определенные условия.

Pulse of the Dross

{1}{B}{B}

Sorcery

Target player reveals three cards from his or her hand and you choose one of them. That player discards that card. Then if that player has more cards in hand than you, return Pulse of the Dross to its owner's hand.

Отметим два момента. Во-первых, условие проверяется ПОСЛЕ разрешения заклинания. То есть в случае **Pulse of the Dross** ваш противник сначала сбросит карту, и лишь потом вы сравните, у кого карт больше. Во-вторых, карта со способностью *pulse* возвращается к вам в руку, минуя кладбище, прямо из стека. Таким образом, тот же **Withered Wretch** не сможет поймать ее в полете.

***** картинка_Matryx.jpg

Под механикой *echoing* понимаются пять карт из **Darksteel**, которые работают на выбранный вами *permanent* и все остальные с тем же названием.

Echoing Calm

{1}{W}

Instant

Destroy target enchantment and all other enchantments with the same name as that enchantment.

Modular. Это способность, срабатывающая два раза: при входе существа в игру и при его уходе на кладбище из игры. *Modular {X}* означает, что при входе в игру это существо поставит на себя X +1/+1 каунтеров. Когда же оно попадет на кладбище, то все его +1/+1 каунтеры можно переместить на выбранное артефактное существо.

Arcbound Bruiser

{5}

Artifact Creature

0/0

Modular 3 (This comes into play with three +1/+1 counters on it. When it's put into a graveyard, you may put its +1/+1 counters on target artifact creature.)

Ключевых моментов два. Во-первых, выбранное существо должно быть обязательно артефактным. Во-вторых, переместить на него нужно будет именно все жетоны, и неважно, как они были получены. То есть тот же **Dragon Blood** или **Spike Weaver** могут быть спокойны за свои вложения.

Механики **Mirrodin** здесь тоже имеют место быть. Например, *affinity* теперь относится не только к артефактам, но и к базовым землям (*plains, mountain* etc). Есть карта с *imprint*, которая позволяет замещать спрятанные в ней заклинания. Порция новых *equipment* ждет своих фанатов. *Entwine* тоже представлена в сети несколькими картами.

***** картинка_Fireball.jpg

Традиционный Limited

Для начала — пусть и запоздалый, но все же не совсем бесполезный анализ *Mirrodin Limited*. Прогнозы об упрощении формата не оправдались, что не может не радовать. Нынче собирать колоды на драфте ничуть не проще, а то и сложнее, чем во времена **Onslaught** или **Odyssey**. Идея о том, что большое количество артефактов упростит подбор баланса земель для колоды (манабазы), тоже оказалась ошибочной.

Итак, в целом увеличилось число бесцветных карт в колодах, но все же полного избавления от цветных карт не произошло. Средняя колода содержит всего 6-8 артефактов. Правда, есть и исключения, вроде *affinity*-колод, где чем больше дешевых артефактов — тем лучше. Там можно играть и 12-16 бесцветными картами.

Самым стабильным и солидным цветом можно смело назвать зеленый. Существа здесь хороши сами по себе, способы противодействия артефактам весьма разнообразны и убедительны. Лучшей картой в разделе *common* признан **Fangren Hunter**.

Красный цвет в этом сете отвечает за беспорядки и разрушения. **Electrostatic Bolt**, **Shatter**, **Spikeshot Goblin**, **Goblin Replica** и **Pyrite Spellbomb** — все эти карты убивают вражеских существ и артефакты, при этом находясь в разделе *common*.

Далее следуют синий с белым. В обоих цветах не так уж и много существ, которые хороши сами по себе. Ну вот зачем вам в колоде 3/2 летун аж за 6 маны? Или ни на что не способное создание 2/2 за 3 маны? Другое дело, если вы играете в *Affinity.deck*, строя колоду так, что этот ваш летун обойдется за 2-3 маны на 3 ходу и за 1 в середине игры. Оба цвета сильны своими комбинациями. Стратегия игры этими цветами сводится к сбору быстрой агрессивной колоды, способной обходить защиту противника за счет свойств *flying* и *unblockable*. Плюс к этому в белом есть уникально сильные карты **Blinding Beam** и **Arrest**, которые позволяют выключить наиболее неудобных существ.

Аутсайдер сета — черный цвет. Кай Бадде пел ему дифирамбы в своих первых статьях, но, увы и ах, кроме него никто этим цветом играть не хочет. На то он и Кай Бадде! **Terror** слишком часто оказывается бесполезен, хотя и является лучшим *common* цвета, **Irradiate** требует достойной поддержки артефактами, **Consume Spirit** заставляет вас играть черным как основным цветом, **Nim Shriker** больно тощий, а **Pewter Golem** слишком медленный.

Итоговое распределение цветов по силе карт — зеленый, красный, белый, синий и черный. Так все было в **Mirrodin**. А теперь добавим **Darksteel**! Внимание я уделю только самым ценным, на мой взгляд, *common* 'ам.

***** картинка *geths_grimmoir.jpg*

Зеленый цвет добавит себе **Echoing Courage** и **Tangle Spider**. Не бог весть что, но цвет и так достаточно силен. Красному добавили **Barbed Lightning** и **Echoing Ruin** — еще две карты для убийства вражеских существ. Белый получает **Loxodon Mystic** и **Razor Golem**. Весьма крупные для этого цвета существа, которые вполне самостоятельны и представляют собой как ударную, так и защитную силу. Синий будет обрадован **Echoing Truth**, **Neurok Prodigy**, **Quicksilver Behemoth**, **Vex** и **Spire Golem**. Два летуна, крупная стенка, которая еще и в атаку умеет ходить, забавный каунтер и резонно стоящий **Boomerang**. И, наконец, черный цвет получает **Echoing Decay** и **Essence Drain** — два незатейливых способа убить существ противника.

Таким образом, получается, что зеленый цвет чуть-чуть сдает. Красный остается на своем месте. Синий цвет выползает вперед белого. А черный — по-прежнему плетется в конце, разве что теперь гораздо больше смысла играть им как дополнительным цветом.

Топ 10 для Constructed

Традиционная десятка лучших карт для будущих *constructed*-форматов от Зви Мовшовица, всеми любимого и уважаемого теоретика “Магии” и постоянного автора **Brainburst**. Без дальнейших предисловий сразу к картам.

***** картинка *Mirrokins_Core.jpg*

1. **Mirrodin's Core** — лучшая когда-либо издававшаяся многоцветная земля для любой контрольной или комбинационной колоды.
2. **Oxidize** — всего за одну зеленую ману можно убить любой артефакт!
3. **Fangren Firstborn** — это существо становится 5/3 в первой же атаке и продолжает расти в дальнейших. За 4 маны это более чем эффективно.
4. **Pulse of the Grid** — как только **R&D** ни изворачивается, чтобы повторить успех **Fact or Fiction!** Вот еще одна вполне адекватная попытка.
5. **Pulse of the Forge** — итак, затратив 3 маны, вы можете нанести 4 хита вреда противнику. Затратив 15 маны, вы можете его убить. Достойный, но не такой уж и надежный способ достижения победы.
6. **AEther Veil** — у этой карты есть только одна проблема. Она не “ложится” ни в одну из ныне существующих колод. Но мы ведь чувствуем в ней силу! Пусть пока только потенциальную.
7. **Death Cloud** — возрожденный в весьма забавном виде **Pox**. Опять же, колоды под него пока нет.
8. **Drooling Ogre** — этой карте Зви прочит будущее в *extended*. А в *standard constructed* ей будет рада только *Affinity.deck*. Причем только если огром играет оппонент.
9. **Viridian Zealot** — вы когда-нибудь представляли себе **Naturalize** на ножках? Так вот это он и есть.
10. **Serum Powder** — если обобщить вкратце те две страницы теории, которые Мовшовиц посвятил этой карте, то выглядеть это будет так: играть можно, но осторожно.

Если посмотреть на существующие нынче в *standard constructed* колоды, а именно — *Affinity*, *Goblins*, *Бело-Синий* (хотя можно вместо синего и зеленый/черный/красный) *Контроль*, *Красно-Зеленый* (или просто красный) *Land Destruction* и *Zombie*, то выйдет, что никаких серьезных изменений именно этим колодам не грозит. Есть надежда (или опасение) на появление идеологически новых колод, но пока неясно, суждено ли ей оправдаться.

***** картинка *_Oxidize.jpg*

Заключение

Можно было бы закончить эту статью лирическими словами о вечно меняющейся “Магии” и ждущих всех нас открытиях, которые принесет новый сет. Но все это вы уже не раз слышали. Лучше напомнить, что именно в формате *Mirrodin-Mirrodin-Darksteel* в этом году предстоит играть наши Национальные чемпионаты. Ориентировочная дата проведения Чемпионата России — 8-9 мая. И даже Региональные турниры, которые начались с середины февраля, в большинстве городов пройдут с участием **Darksteel**. У тех, кто хотел бы побороться за звание чемпиона своей страны и, вполне возможно, побывать на Чемпионате мира, осталось совсем немного времени на подготовку. Я хочу пожелать всем этим смелым и достойным людям не только удачи, которая им, безусловно, понадобится, но и достижения новых вершин магического мастерства, без которых никакое везение не поможет. До встречи на турнирных просторах — и не забудьте прочитать *спойлер* и *FAQ Darksteel!*

Darksteel в дебрях Сети

Ожидаемая дата выпуска нового сета в **Magic Online** — 1 марта. Для тех, кто не слишком любит выбираться из дома, но при этом планирует играть Национальный Чемпионат, это большое подспорье. Больше двух месяцев будет у них для освоения новых форматов на практике. Это если все пойдет хорошо.

А как все может пойти по варианту “плохо” — мы с вами уже знаем. Куча неотлаженных багов, постоянные падения сервера, отсутствие турниров в **Primer Events Room** — все это было, и не раз. Надежда на то, что уж больше всего этого не повторится, окончательно угасает лишь в день онлайн-релиза. Так что подождем.

В защиту ныне существующего **MTGO** могу сказать, что оно относительно стабильно. То есть, как и раньше, раз в пару дней минут на 10-15 выпадает сервер, но новых ошибок пока не плодят, да и турниры более-менее стабильно играют. Другое дело, что существующая призовая политика

на корню рубит все попытки зарабатывать на этой игре деньги. Так что теперь **Magic Online** — полезнейшая утилита для подготовки к турнирам и прекрасный способ провести время за игрой в “Магию”, но не более того. Хотя со временем все может измениться и в лучшую сторону.