

Заметки к выпуску «Амонхет»

Составитель: Илай Шиффрин при участии Лори Чирза, Карстена Хезе, Натана Лонга, Зоуи Стивенсон, Мэтта Табака и Тийса Ван Оммена

Дата внесения последних изменений: 9 февраля 2017 г.

В этих заметках вы найдете информацию о выходе нового выпуска **Magic: The Gathering**, а также собрание уточнений и судейских решений, относящихся к картам этого выпуска. Эти заметки призваны сделать игру новыми картами интереснее и устранить типичные заблуждения и недопонимания, которые неизбежно возникают при появлении новых механик и способов взаимодействия карт. С выходом новых выпусков правила игры **Magic** зачастую подвергаются корректировке, поэтому приведенная здесь информация может со временем устареть. Если вы не можете найти ответ на свой вопрос здесь, пожалуйста, свяжитесь с нами через сайт <http://company.wizards.com/contactus>.

В разделе «Общие замечания» дается информация о релизе и объясняются механики и понятия выпуска.

Раздел «Отдельные замечания по картам» содержит ответы на самые важные, наиболее часто встречающиеся и самые сложные вопросы, которые могут возникнуть у игроков по поводу отдельных карт выпуска. В разделе «Отдельные замечания по картам» для справки приводится полный текст карт (кроме художественного). Перечислены не все карты выпуска.

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск «Амонхет» содержит 269 карт (20 базовых земель, 101 обычную, 80 необычных, 53 редкие и 15 раритетных), которые можно найти в бустерах, и еще 18 карт, доступных только в колодах Planeswalker-ов и наборе создателя колод этого выпуска. В некоторых бустерах выпуска «Амонхет» встречаются карты серии «Шедевры» (подробности ниже).

Пререлизные турниры: 22–23 апреля 2017 г.

Релизные выходные: 29–30 апреля 2017 г.

Турниры Game Day: 20–21 мая 2017 г.

Выпуск «Амонхет» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: 28 апреля 2017 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Битва за Зендикар», «Клятва Стражей», «Тени над Иннистрадом», «Луна Кошмаров», «Каладеш», «Эфирный Бунт» и «Амонхет».

Полный перечень форматов и разрешенных выпусков можно посмотреть на странице Magic.Wizards.com/Rules.

Зайдите на сайт Wizards.com/Locator, чтобы найти ближайший к вам клуб, магазин или турнир.

Серия «Шедевры»: *Заклятья Амонхета*

Когда Бог-Фараон Болас покинул Амонхет, он оставил пятерых богов управлять миром до его обещанного возвращения. Эти боги — образцы физической силы и волшебного могущества, и жители Нактамуна обращаются к ним в часы нужды. *Заклятья Амонхета* позволят вам использовать их мощь в своих сражениях, разыгрывая древние заклинания невероятной силы!

* В серию «Заклятья Амонхета» входит 54 карты. Первые 30 из них встречаются в бустерах выпуска «Амонхет». Оставшиеся 24 появятся в бустерах выпуска «Час Разрушения». На картах *Заклятий Амонхета* есть собственный символ выпуска.

* Если карты *Заклятий Амонхета* получены из бустеров во время турнира в Ограниченном формате, этими картами можно играть в этом турнире. Если турнир проводится в формате «Запечатанная колода», то такие карты входят в ваш набор карт. Если турнир проводится в формате «Выбор из бустеров», карту необходимо выбрать, чтобы она попала в набор карт.

* В форматах с собранной колодой карты *Заклятий Амонхета* легальны только в том случае, если такие карты уже были легальны в соответствующем формате. То, что эти карты встречаются в бустерах выпусков «Амонхет» и «Час Разрушения», не делает их легальными в Стандартном формате.

* Вне зависимости от языка бустеров, фольгированные премиум-карты *Заклятий Амонхета* встречаются в них на английском языке.

* Карты *Заклятий Амонхета* встречаются крайне редко. Если вам попалась такая карта, считайте, что вам крупно повезло!

Повороты сюжета выпуска «Амонхет»

В фабуле выпуска «Амонхет» есть много увлекательных моментов, но пять основных из них — так называемые «повороты сюжета» — показаны на картах. Вы можете подробно прочитать об этих событиях в рассказах из официальной сюжетной линии **Magic** на сайте mtgstory.com.

Поворот сюжета 1: Обновленная Вера
Поворот сюжета 2: Жестокая Реальность
Поворот сюжета 3: Умощенная Процессия
Поворот сюжета 4: Силовое Решение
Поворот сюжета 5: Вмешательство Гидеона

На фоне текстового поля карт с поворотами сюжета этого выпуска напечатан символ Planeswalker-а. Этот символ никак не влияет на ход игры. Кроме того, на картах напечатан адрес сайта mtgstory.com и номер, указывающий на порядок событий в сюжетной линии.

Новая способность с ключевым словом: Бальзамирование

Бог-Фараон пожелал, чтобы смерть на Амонхете не лишала возможности продолжать служение. Новая способность Бальзамирования позволит вашим мертвецам еще послужить вам в качестве мумий.

Священная Кошка

{W}

Существо — Кошка

1/1

Цепь жизни

Бальзамирование {W} (*{W}*, изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белой Зомби Кошкой без мана-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.)

Официальные правила для Бальзамирования звучат так:

702.127. Бальзамирование

702.127a Бальзамирование — это активируемая способность, которая действует, пока карта с Бальзамированием находится на кладбище. «Бальзамирование [стоимость]» означает: «[Стоимость], изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся копией этой карты, но при этом являющуюся белой, не имеющей мана-стоимости и являющуюся Зомби в дополнение к своим другим типам. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство».

702.127b Фишка является «забальзамированной», если она создана в результате разрешения способности Бальзамирования.

* Для каждой карты с Бальзамированием в бустерах *«Амонхета»* можно найти соответствующую карту-фишку для использования в игре. Использовать эти карты-фишки для игры картами с Бальзамированием не обязательно: вы можете использовать для забальзамированных фишек те же предметы, что для всех других.

* Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходной карты, и ничего более. Она не копирует никакую информацию об объекте, которым карта была до попадания на кладбище.

* Фишка является Зомби в дополнение к своим другим типам и белой вместо своих других цветов. У нее нет мана-стоимости, а следовательно, ее конвертированная мана-стоимость равна 0. Все перечисленное является ее копируемыми характеристиками, которые могут быть скопированы другими эффектами.

* Если у карты, скопированной фишкой, были способности «Когда [этот перманент] выходит на поле битвы...», то у фишки тоже будут эти способности, и они сработают при ее создании. Также будут действовать все способности скопированной фишкой карты, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».

Новое действие с ключевым словом: Подстегнуть

Чтобы выделиться среди других послушников и завоевать славу, лучшие воины Амонхета стараются, не жалея сил. Этот боевой дух отражен в способности, позволяющей подстегнуть некоторые существа, когда они атакуют.

Стремящийся к Славе Послушник

{1}{W}

Существо — Человек Воин

3/1

Вы можете подстегнуть Стремящегося к Славе Послушника в момент его атаки. Когда вы это делаете, он получает +1/+3 и Цепь жизни до конца хода. (*Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.*)

Официальные правила для способности Подстегнуть звучат так:

701.37. Подстегнуть

701.37a Чтобы подстегнуть перманент, вы принимаете решение не разворачивать его во время вашего следующего шага разворота.

701.37b Перманент может быть подстегнут, даже если он не повернут или уже был подстегнут в этом ходу. Если вы подстегиваете перманент больше одного раза перед вашим следующим шагом разворота, то каждый эффект, не дающий ему развернуться, заканчивает свое действие во время одного и того же шага разворота.

701.37c Объект, который не находится на поле битвы, нельзя подстегнуть.

* Все карты в выпуске *«Амонхет»*, которые позволяют вам подстегнуть существо, позволяют вам это сделать в момент, когда вы объявляете это существо атакующим. Вы не можете сделать это позже в бою и

не можете подстегнуть существо, которое кладете на поле битвы атакующим. Способности, срабатывающие при подстегивании атакующего существа, разрешаются до того, как объявляются блокирующие.

* Если у существа есть срабатывающая способность с целью, которая срабатывает при его подстегивании, то вы можете подстегнуть его, даже если для этой срабатывающей способности нет легальной цели.

* У некоторых карт есть способности, срабатывающие каждый раз, когда вы подстегиваете какое-нибудь существо. Эти способности срабатывают, когда вы подстегиваете само это существо или любое другое существо под вашим контролем.

* Вы можете подстегнуть существо только тогда, когда вам позволяет это сделать эффект. Похожие эффекты, которые «поворачивают и замораживают» существо (например, эффект Паралича Воли), не подстегивают существо.

* Если подстегнутое существо уже развернуто во время вашего следующего шага разворота (например, у него была Бдительность, или его развернул какой-то эффект), то эффект подстегивания, не дающий ему развернуться, окончит действие, ничего не сделав.

* Если вы получили контроль над существом другого игрока до конца хода и подстегнули его, то оно развернется во время шага разворота того игрока.

Новая механика: Двойные карты с Последствиями

Карты со способностью Последствий — это двойные карты с уникальной особенностью. Вы начинаете с верхней половины, которую можете разыграть из руки, как обычно. Нижнюю же половину можно разыграть только из кладбища. Вам не обязательно разыгрывать обе половины в одном и том же ходу, но если у вас получится, то зачастую это будет производить потрясающий эффект.

Предназначение

{1}{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +1/+0 и Неразрушимость до конца хода.

//

Вести за Собой

{3}{G}

Волшебство

Последствия (*Разыгрывайте это заклинание только из вашего кладбища. Затем изгоните его.*)

Все существа, способные блокировать целевое существо в этом ходу, делают это.

Официальные правила для Последствий звучат так:

702.126. Последствия

702.126a Последствия — это способность, которая встречается на некоторых двойных картах (см. правило 708 «Двойные карты»). Она представляет собой три статических способности. «Последствия» означает: «Вы можете разыграть эту половину данной двойной карты из вашего кладбища», «Эта половина данной двойной карты не может быть разыграна из любой другой зоны, кроме кладбища» и «Если это заклинание было разыграно из кладбища, изгоните его вместо того, чтобы положить его в какую-либо другую зону в любой момент, когда оно должно покинуть стек».

* У двойных карт с Последствиями новая рамка. Половина, которую вы можете разыграть из руки, ориентирована обычным образом, как все разыгрываемые из руки карты. Половина же, которую вы разыгрываете из кладбища, выглядит, как обычная половина двойной карты. Такая рамка сделана для удобства игроков, и с ней не связано никаких правил.

* У всех двойных карт есть две лицевые стороны на одной стороне карты, и в стек вы кладете только ту половину, которую разыгрываете. Пока заклинание находится в стеке, характеристики той половины карты, которую вы не разыгрывали, игнорируются. Например, если какой-либо эффект не дает вам разыгрывать зеленые заклинания, вы можете разыграть Предназначение.

* Каждая двойная карта — это одна карта. Например, если вы сбрасываете двойную карту, то вы сбрасываете одну карту, а не две. Если какой-либо эффект подсчитывает количество карт мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства у вас на кладбище, то Предназначение // Вести за Собой считается один раз, а не два.

* У каждой двойной карты есть два имени. Если какой-либо эффект предписывает вам выбрать имя карты, вы можете выбрать одно из двух имен, но не оба.

* Пока двойная карта не находится в стеке, ее характеристики — это комбинация характеристик ее половин. Например, Предназначение // Вести за Собой — это зеленая и черная карта, одновременно и карта мгновенного заклинания, и карта волшебства, и ее конвертированная мана-стоимость равна 6. Это означает, например, что если какой-либо эффект позволяет вам разыграть из руки карту с конвертированной мана-стоимостью 2, вы не можете разыграть Предназначение. Это изменение правил, ранее действовавших для двойных карт.

* Если вы разыгрываете первую половину двойной карты с Последствиями во время вашего хода, то немедленно после ее разрешения вы получаете приоритет. Если это легально, то вы можете разыграть половину с Последствиями из вашего кладбища до того, как другие игроки смогут что-либо предпринять.

* Если какой-либо другой эффект позволяет вам разыграть двойную карту с Последствиями из любой другой зоны, кроме кладбища, вы не можете разыграть половину с Последствиями.

* Если какой-либо другой эффект позволяет вам разыграть двойную карту с Последствиями из кладбища, вы можете разыграть любую половину. Если при этом вы разыгрываете половину с Последствиями, то изгоняете карту, если она должна покинуть стек.

* Заклинание с Последствиями, разыгранное из кладбища, после этого всегда изгоняется, независимо от того, разрешается оно, отменяется или покидает стек каким-то иным способом.

Знакомая способность с ключевым словом: Цикл

Спросите послушников Амонхета о том, как подготовиться к сражению, и они скажут, что вам нужно подходящее оружие для каждого момента. В партиях **Magic** все точно так же. Нужная карта ценнее всего в нужное время, и Цикл — это активируемая способность, которая может вам в этом помочь.

Признать Достойным
{4}{R}

Мгновенное заклинание

Признать Достойным наносит 7 повреждений целевому существу.

Цикл {3}{R} (*{3}{R}*, *сбросьте эту карту: возьмите карту.*)

Когда вы совершаете цикл Признать Достойным, вы можете заставить эту карту нанести 2 повреждения целевому существу.

* У некоторых карт с Циклом есть способности, которые срабатывают, когда вы совершаете Цикл этой карты. Кроме того, у некоторых карт есть способности, срабатывающие, когда вы совершаете Цикл любой карты. Такие срабатывающие способности разрешаются до того, как вы берете карту в рамках способности Цикла.

* Срабатывающие способности от Цикла карты и сама способность Цикла — это не заклинания. Эффекты, которые взаимодействуют с заклинаниями (например, эффект Отмены), на них не действуют.

* Вы можете совершить Цикл карты, даже если у нее есть срабатывающая под действием Цикла способность, для которой нет легальной цели. Так происходит, потому что способность Цикла и срабатывающая способность разделены. Это также означает, что если любая из способностей будет отменена (например, Запретом, или если все цели срабатывающей способности стали нелегальными), то вторая способность все равно разрешится.

Знакомая тема выпуска: жетоны -1/-1

В большинстве выпусков существа усиливаются, получая жетоны +1/+1, а в выпуске «Амонхет» есть жетоны -1/-1, ослабляющие существ. Некоторые карты выпуска даже награждают вас, когда вы кладете такие жетоны на свои собственные существа.

Преобразующая Послушница

{1}{G}

Существо — Человек Друид

3/4

Когда Преобразующая Послушница выходит на поле битвы, положите три жетона -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

{T}, удалите один жетон -1/-1 с Преобразующей Послушницы: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.

* У некоторых существ есть связанная с выходом на поле битвы способность, заставляющая вас положить жетоны -1/-1 на «целевое существо под вашим контролем». Такие способности могут делать целью само это существо.

* У существа с жетонами -1/-1 на нем может быть выносливость 0 или меньше. Такое существо отправляется на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием. Это происходит, даже если у существа есть Неразрушимость.

* У существа с жетонами -1/-1 на нем может быть сила 0 или меньше. В таком случае оно не наносит повреждений в бою. Если эффект какой-либо способности или заклинания меняет силу этого существа, для подсчета используется фактическое отрицательное значение силы. Например, существо -2/2, которое получает +3/+3, становится существом 1/5.

* Если эффект какой-либо способности или заклинания должен сделать еще что-то, связанное с силой существа, у которого сила 0 или меньше (например, позволить игроку взять такое количество карт), то эффект использует значение 0.

* Если на перманенте есть хотя бы один жетон +1/+1 и хотя бы один жетон -1/-1, вы удаляете с него максимально возможное количество пар этих жетонов — +1/+1 и -1/-1. Это выполняется как действие, вызванное состоянием.

* Если какой-либо эффект повышает выносливость существа, жетоны -1/-1 на том существе могут снизить его выносливость до 0 или меньше во время шага очистки игрока, когда действие эффекта прекратится. Если такое случается, то существо кладется на кладбище своего владельца, а игроки во время шага очистки получают приоритет для разыгрывания заклинаний и активации способностей (обычно во время шага очистки игроки не могут ничего делать). После этого проходит еще один шаг очистки.

* Для некоторых эффектов важно, кто из игроков кладет жетоны на объект. Большинство заклинаний и способностей предписывают сделать это контролирующему их игроку. Глагол «положите» в тексте способности (например, в способности Преобразующей Послушницы) подразумевает именно это. Если объект выходит на поле битвы с жетонами, эти жетоны кладет контролирующий объект игрок.

Тема выпуска: способности, срабатывающие при сбрасывании карт

Для способностей ряда карт в выпуске «Амонхет» имеет значение, когда вы сбрасываете другие карты. Они дают вам бонусы, когда оппонент заставляет вас сбрасывать карты, или когда вы сбрасываете карты сами.

Стражники Хекмы

{2}{U}

Существо — Человек Священник

2/3

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, Стражники Хекмы получают +1/+1 до конца хода.

* Способность, срабатывающая каждый раз, когда вы сбрасываете карту, сама не позволяет вам сбрасывать карты. Для этого вам понадобится другой эффект, предписывающий или позволяющий это сделать.

* Способность, срабатывающая каждый раз, когда вы «совершаете Цикл или сбрасываете» карту, при Цикле карты срабатывает только один раз. Функционально она работает точно так же, как способность «Каждый раз, когда вы сбрасываете карту», упоминание Цикла добавлено просто для ясности.

* Если игрок сбрасывает карту во время своего шага очистки из-за того, что у него слишком много карт в руке, сработают все способности, срабатывающие при сбросе той карты. Если такое случается, то те срабатывающие способности отправляются в стек, а игроки во время шага очистки получают приоритет для разыгрывания заклинаний и активации способностей (обычно во время шага очистки игроки не могут ничего делать). После этого проходит еще один шаг очистки.

Тема выпуска: Пустыни

Жителей пышного, изобильного Нактамуна защищает от завывающих дюн и хищных мертвецов Амонхета магия Хекмы. Вольнодумцев же ждет изгнание и верная смерть.

Выжженная Солнцем Пустыня

Земля — Пустыня

Когда Выжженная Солнцем Пустыня выходит на поле битвы, она наносит 1 повреждение целевому игроку.

{T}: добавьте {C} в ваше хранилище маны.

* Пустыня — это подтип земли без каких-либо особых свойств. Он не дает земле специфических мана-способностей. Для других карт может быть важно, является земля Пустыней или нет.

Цикл: монументы богов

Чудовищ пустыни сдерживает не только магический заслон Хекмы, но и боги, ставшие пастырями для жителей Нактамуна и ведущие их к окончательной награде. Монументы богов позволяют вам получать их милость каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа.

Монумент Окетры

{3}

Легендарный Артефакт

Разыгрываемые вами заклинания белых существ стоят на {1} меньше.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, создайте одну фишку существа 1/1 белый Воин с Бдительностью.

* У каждого Монумента есть одна способность, снижающая стоимость заклинаний существ определенного цвета, и вторая — срабатывающая способность, которая срабатывает каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа (любого цвета, а не только цвета того бога).

* Закливание существ нескольких цветов считается заклинанием каждого из этих цветов. Например, Поборник Снопа Ан — это белое существо и зеленое существо, так что получает бонусы и от Монумена Окетры, и от Монумена Ронаса (или от обоих сразу).

* Чтобы определить общую стоимость заклинания существа, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость существа остается неизменной, сколько бы маны вы в итоге ни потратили на его разыгрывание.

* Срабатывающая способность каждого Монумена срабатывает в момент разыгрывания заклинания существа и разрешается до разрешения этого заклинания. Эта способность разрешится, даже если заклинание существа отменится.

Цикл: испытания пяти богов

Послушникам предстоит пройти пять испытаний, где они должны продемонстрировать пять аспектов достоинства: сплоченность, знания, силу, устремленность и рвение. За каждое пройденное испытание послушник получает картуш — амулет, инкрустированный сверкающим синим лазотепом и зачарованный магией Бога-Фараона.

Испытание Сплоченности

{2} {W}

Чары

Когда Испытание Сплоченности выходит на поле битвы, существа под вашим контролем получают +2/+1 и Бдительность до конца хода.

Когда Картуш выходит на поле битвы под вашим контролем, верните Испытание Сплоченности в руку владельца.

Картуш Сплоченности

{W}

Чары — Аура Картуш

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Картуш Сплоченности выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 белый Воин с Бдительностью.

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Первый удар.

* Картуш — это подтип чар без каких-либо особых свойств. Для других карт может быть важно, являются чары Картушем или нет.

* Если целевое существо становится нелегальной целью до разрешения заклинания Картуша, то заклинание отменяется. Картуш не выходит на поле битвы.

* Каждый Картуш — это Аура со способностью «Зачаровать существо под вашим контролем». Если другой игрок получает контроль над Картушем или зачарованным существом (но не над двумя объектами сразу), то получается, что Картуш зачаровывает нелегальный перманент, и он отправляется на кладбище владельца как действие, вызванное состоянием.

* У каждого Испытания есть способность, возвращающая его вам в руку, когда на поле битвы под вашим контролем выходит Картуш. Испытание возвращается в руку владельца, только если в момент разрешения способности оно находится на поле битвы.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Ангел Ограничений

{3}{W}{W}

Существо — Ангел

3/4

Полет

Когда Ангел Ограничений выходит на поле битвы, вы можете изгнать целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента до тех пор, пока Ангел Ограничений не покинет поле битвы.

Бальзамирование {5}{W} ({5}{W}, *изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белым Зомби Ангелом без мана-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.*)

* Если Ангел Ограничений покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, целевой перманент не изгоняется.

* Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.

* Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

* Изгнанная карта возвращается на поле битвы сразу же после того, как Ангел Ограничений покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием.

* Если владелец Ангела Ограничений покидает партию в игре с участием более двух игроков, то изгнанная карта возвращается на поле битвы. Поскольку одноразовый эффект, возвращающий карту, не является использующей стек способностью, он не прекращает существование вместе с находящимися в стеке заклинаниями и способностями покидающего партию игрока.

Безжалостная Копейщица

{2}{B}{R}

Существо — Минотавр Воин

4/2

{2}, сбросьте карту: положите один жетон -1/-1 на целевое существо. То существо не может блокировать в этом ходу.

* Если существо уже объявлено блокирующим, способность Безжалостной Копейщицы не может отменить этот блок.

* Целевое существо не сможет блокировать, даже если жетон -1/-1 будет с него снят или не сможет быть помещен на него.

Безжалостный Снайпер

{B}

Существо — Человек Лучник

1/2

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, положите один жетон -1/-1 на целевое существо.

* Вы не можете заплатить {1} несколько раз при разрешении срабатывающей способности Безжалостного Снайпера, чтобы положить на существа больше жетонов.

Благоволение Ронаса

{2}{G}

Волшебство

Покажите пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить находящуюся среди них карту существа и (или) карту чар в вашу руку. Положите остальные карты на ваше кладбище.

* При разрешении Благоволения Ронаса вы можете не класть в руку ни одной карты, положить только карту существа, положить только карту чар или положить карту существа и карту чар.

Блистательная Агония

{2}{B}

Мгновенное заклинание

Распределите два жетона -1/-1 между одним или двумя целевыми существами.

* Вы выбираете, как распределять жетоны, когда разыгрываете Блистательную Агонию. На каждое целевое существо необходимо выделить хотя бы один жетон.

* Если одно из двух целевых существ становится нелегальной целью в ответ на Блистательную Агонию, то жетон -1/-1, который нужно было положить на это существо, теряется. Его нельзя будет положить на оставшуюся легальную цель.

Бонту Прославленная

{2}{B}

Легендарное Существо — Бог

4/6

Угроза, Неразрушимость

Бонту Прославленная не может атаковать или блокировать, если только в этом ходу под вашим контролем не умерло существо.

{1}{B}, пожертвуйте другое существо: предскажите 1. Каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

* Умершее существо не обязательно должно находиться на кладбище владельца, чтобы у Бонту снялись боевые ограничения.

* Умиравшие фишки существ отправляются на кладбище как обычно (и сразу же после этого прекращают существовать). Если в ходу умерла фишка существа, у Бонту снимаются боевые ограничения.

* Все атакующие выбираются одновременно. Вы не можете выбрать атакующим одно существо, потом пожертвовать его, сняв боевые ограничения Бонту, а затем атаковать с помощью Бонту.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» активируемая способность Бонту заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вы получаете 1 жизнь.

Вера Преданных

{2}{B}

Чары

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

* Разрешая срабатывающую способность Веры Преданных, вы не можете заплатить {1} несколько раз, чтобы увеличить эффект.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая способность Веры Преданных заставляет команду соперников потерять 4 жизни, а вы получаете 2 жизни.

Ветра Укора

{1} {U}

Мгновенное заклинание

Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца. Каждый игрок кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

* Если к моменту разрешения Ветров Укора целевой не являющийся землей перманент становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Игроки не теряют карт с верха своей библиотеки.

Визирь Зверинца

{3} {G}

Существо — Нага Священник

3/4

Вы можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки. *(Вы можете делать это в любое время.)*

Вы можете разыграть верхнюю карту вашей библиотеки, если это карта существа, не являющаяся землей.

Вы можете тратить ману на разыгрывание заклинаний существ, как будто это мана любого типа.

* Визирь Зверинца позволяет вам смотреть верхнюю карту вашей библиотеки тогда, когда вы захотите (с одним ограничением, см. ниже), даже если у вас нет приоритета. Это действие не задействует стек. Знание того, что это за карта, становится частью информации, к которой у вас есть доступ, — точно так же, как вы можете просматривать карты у себя в руке.

* Если в процессе разыгрывания заклинания или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не можете смотреть новую верхнюю карту, пока не закончите разыгрывать то заклинание или активировать ту способность. Это означает, что если вы разыгрываете верхнюю карту вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую, пока не закончите оплачивать то заклинание.

* Обычно Визирь Зверинца позволяет вам разыграть верхнюю карту вашей библиотеки в том случае, если это карта существа, не являющаяся землей, идет ваша главная фаза, а стек пуст. Если у той карты существа есть Миг, вы можете разыгрывать ее в любой момент, когда вы можете разыграть мгновенное заклинание, даже во время хода оппонента.

* Вы можете тратить ману, как будто это мана любого типа, на разыгрывание любых заклинаний существ, а не только тех заклинаний существ, которые вы разыгрываете с верха вашей библиотеки.

* Вы все равно должны оплатить все стоимости того заклинания, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, например, стоимость Явления или стоимость Как Предсказано.

* Верхняя карта вашей библиотеки не находится в вашей руке, так что вы не можете совершить ее Цикл, сбросить ее или активировать любую из ее активируемых способностей.

Визирь Многих Лиц

{2} {U} {U}

Существо — Имитатор Священник

0/0

Вы можете заставить Визиря Многих Лиц выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы, но при этом, если Визирь Многих Лиц был забальзамирован, то у фишки нет мана-стоимости, она белая и является Зомби в дополнение к своим другим типам.

Бальзамирование {3}{U}{U}

* Визирь Многих Лиц в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Он не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.

* Характеристики, которые Визирь Многих Лиц получает от своего эффекта копирования, являются копируемыми характеристиками, которые могут быть скопированы другими эффектами.

* Если в мана-стоимости выбранного существа есть {X}, то этот X считается равным 0.

* Если выбранное существо является копией чего-либо еще (например, если выбранное существо — это другой Визирь Многих Лиц), то ваш Визирь Многих Лиц выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано выбранным существом.

* Если выбранное существо — это фишка, то Визирь Многих Лиц копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом. Сам Визирь Многих Лиц при этом не является фишкой, если только не забальзамирован.

* Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда Визирь Многих Лиц выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности выбранного существа, гласящие: «при выходе [этого существа] на поле битвы» или «[это существо] выходит на поле битвы с».

* Если по какой-то причине Визирь Многих Лиц выходит на поле битвы одновременно с другим существом, то Визирь Многих Лиц не может стать копией того существа. Можно выбрать только такое существо, которое уже находится на поле битвы.

Визирь Отсрочки

{2}{W}

Существо — Человек Священник

2/2

Миг

Когда Визирь Отсрочки выходит на поле битвы, вы можете изгнать целевое существо, если оно атаковало или блокировало в этом ходу. Верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца в начале следующего заключительного шага.

* Срабатывающая способность Визиря Отсрочки может делать целью любое существо, но окажет эффект, только если то существо в этом ходу было объявлено атакующим или блокирующим. Это не зависит от того, разыграли ли вы Визиря Отсрочки во время боя или позже в этом ходу. Обратите внимание, что способность не подействует на существо, вышедшее на поле битвы атакующим или блокирующим.

* После того как целевое существо возвращается на поле битвы, оно считается новым объектом, никак не связанным с тем существом, что было изгнано. Оно не будет находиться в бою и не будет иметь никаких дополнительных способностей, которые могли у него быть до того, как оно было изгнано. Все жетоны на нем и прикрепленные Ауры будут удалены, а прикрепленное Снаряжение открепится.

* Изгнанное таким образом существо-фишка не вернется на поле битвы.

Визирь Снадобий

{1}{W}

Существо — Человек Священник

2/1

Если на существо под вашим контролем должны быть положены один или более жетонов -1/-1, вместо этого на то существо кладется на один жетон -1/-1 меньше.

* «Положены на существо под вашим контролем» — это, в том числе, и тот случай, когда существо выходит на поле битвы с жетонами -1/-1 на нем. Если существо должно выйти на поле битвы с определенным количеством жетонов -1/-1, пока вы контролируете Визиря Снадобий, то существо выходит на поле битвы с таким количеством жетонов минус один.

* Если какой-либо эффект кладет Визиря Снадобий на поле битвы с одним или несколькими жетонами -1/-1, то его собственный эффект не применяется. Это происходит потому, что для применения эффекта необходимо, чтобы Визирь Снадобий уже находился под вашим контролем, когда существо начинает выходить на поле битвы. То же самое относится к существам, выходящим на поле битвы с жетонами -1/-1 одновременно с Визирем Снадобий.

* Каждый новый Визирь Снадобий под вашим контролем будет дополнительно уменьшать на один количество помещаемых на существо жетонов -1/-1.

Вмешательство Гидеона

{2}{W}{W}

Чары

При выходе Вмешательства Гидеона на поле битвы выберите имя карты.

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания с выбранным именем.

Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены вам и перманентам под вашим контролем источниками с выбранным именем.

* Вы можете выбрать имя карты земли. Поскольку земля не является заклинанием, карты с таким именем можно будет разыгрывать, но повреждения, которые они должны будут нанести вам и перманентам под вашим контролем, будут предотвращены.

* Если вы выбираете имя двойной карты, то должны назвать одно имя, а не оба. Например, вы можете назвать Неспособность или Подчиниться, но не Неспособность // Подчиниться. Оппоненты смогут разыгрывать ту половину, что вы не выбрали.

* Вы должны выбрать имя карты, а не имя фишки. Например, вы не можете выбрать «Зомби» или «Рагаван». Однако если у фишки то же имя, что у карты (например, это фишка забальзамированного существа), то вы можете его выбрать.

Во Имя Окетры

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Зомби под вашим контролем получают +2/+1 до конца хода. Другие существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода.

* То, какие именно существа попадают под действие заклинания «Во Имя Окетры», и то, как именно оно на них действует, фиксируется в момент разрешения заклинания. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают бонус, а бонус тех существ, которые позже в этом ходу стали Зомби или прекратили ими быть, не изменится.

Воздушный Блюститель Мыслей

{2}{W}

Существо — Птица Чародей

2/1

Миг

Полет

Если оппонент должен искать в библиотеке, тот игрок ищет в четырех верхних картах той библиотеки вместо этого.

* Все поиски в библиотеке работают как обычно, за исключением того, что оппонент, который ищет в библиотеке, видит только четыре верхние карты из нее. Остальные карты оппонент смотреть не может. Карты, не входящие в верхние четыре, нельзя найти, даже если их можно каким-то образом идентифицировать.

* Для эффектов, проверяющих, искал ли игрок в библиотеке, поиск в верхних четырех картах считается поиском в этой библиотеке.

* Если какой-либо эффект использует слово «Найдите» один раз, но позволяет оппоненту найти несколько карт, верхние четыре карты остаются теми же самыми в ходе всего поиска. Если оппонент находит карту, это не позволяет ему включить в поиск пятую карту из библиотеки.

* После того как поиск закончен, перетасовывается вся библиотека.

Воитель Кровавой Ярости

{1}{R}

Существо — Минотавр Воин

4/3

Когда Воитель Кровавой Ярости выходит на поле битвы, сбросьте карту.

* Вы можете разыграть Воителя Кровавой Ярости, даже если у вас нет других карт в руке. Если в момент разрешения его способности у вас нет карт в руке, то ничего не происходит.

Вперед

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +X/+0 до конца хода, где X — значение его силы.

//

К Победе

{2}{W}

Волшебство

Последствия (*Разыгрывайте это заклинание только из вашего кладбища. Затем изгоните его.*)

Целевое существо получает Двойной удар до конца хода.

* Значение X определяется только один раз, при разрешении заклинания «Вперед». Это значение не изменяется в течение хода, если другие эффекты меняют силу существа.

Врата в Загробную Жизнь

{3}

Артефакт

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, вы получаете 1 жизнь. Затем вы можете взять карту. Если вы это делаете, сбросьте карту.

{2}, {T}, пожертвуйте Врата в Загробную Жизнь: найдите на вашем кладбище, в руке и (или) в библиотеке карту с именем Дар Бога-Фараона и положите ее на поле битвы. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее. Активируйте эту способность, только если на вашем кладбище есть не менее

шести карт существ.

* Если Врата в Загробную Жизнь кладутся на кладбище одновременно с тем, как не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, их первая способность срабатывает за это существо.

* Карты с именем Дар Бога-Фараона нет в этом выпуске. Возможно, вы окажетесь достойны получить ее в следующем выпуске, *«Час Разрушения»*.

Время Поразмыслить

{W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо, которое в этом ходу блокировало или было заблокировано Зомби.

* Целью Времени Поразмыслить может быть существо, которое в данный момент блокирует или заблокировано Зомби, или то, что блокировало или было заблокировано Зомби ранее в этом ходу.

* Время Поразмыслить учитывает только то, что второе существо было Зомби в тот момент, когда блокировало или было заблокировано целевым существом. Если то существо-Зомби перестало быть Зомби или покинуло поле битвы, Время Поразмыслить все равно может сделать целью первое существо.

Всепоглощающий Накал

{R}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +3/+3 и имеет способность «В начале вашего шага поддержки положите один жетон -1/-1 на это существо».

* Если Всепоглощающий Накал удаляется, то зачарованное существо сохраняет жетоны -1/-1, но теряет бонус +3/+3.

* Если одно существо зачаровано двумя Всепоглощающими Накалами, то у него появляется две срабатывающих способности, и в начале вашего шага поддержки оно получает два жетона -1/-1.

Выброс Магмы

{R}

Мгновенное заклинание

Выброс Магмы наносит 2 повреждения целевому существу. Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Эффект замены Выброса Магмы изгоняет целевое существо, если оно должно умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно от смертельных повреждений. Он применяется к целевому существу, даже если Выброс Магмы не нанес ему повреждений (из-за эффекта предотвращения) или нанес повреждения другому существу (из-за эффекта перенаправления).

Гигантский Песчаный Вурм

{5} {G} {G}

Существо — Вурм

7/7

Гигантский Песчаный Вурм не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше.

Цикл {2} ({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

* После того как существо с силой 3 или больше заблокировало Гигантского Песчаного Вурма, уменьшение

силы блокирующего существа не приведет к тому, что Гигантский Песчаный Вурм станет незаблокированным.

Гидеон, Образец Воителя (*только колода Planeswalker-a*)

{4}{W}

Planeswalker — Гидеон

5

+2: разверните все существа под вашим контролем. Те существа получают +1/+1 до конца хода.

0: до конца хода Гидеон, Образец Воителя становится существом 5/5 Человек Солдат с Неразрушимостью, которое остается planeswalker-ом. Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены ему в этом ходу.

−10: существа под вашим контролем получают +2/+2 до конца хода. Поверните все существа под контролем ваших оппонентов.

* Все существа под вашим контролем получают +1/+1 от первой способности Гидеона, а не только те, которые были повернутыми и развернулись.

* То, какие именно существа попадают под действие первой и третьей способностей Гидеона, определяется в момент разрешения способностей. Существа, которые попадают под ваш контроль позднее в том же ходу, или перманенты под вашим контролем, которые становятся существами позднее в том же ходу, не получают +1/+1 или +2/+2.

* Вторая способность Гидеона не считается выходом существа на поле битвы. Гидеон уже находился на поле битвы, он просто сменил свои типы.

* Если Гидеон становится существом в том же ходу, когда он вышел на поле битвы, вы не можете атаковать им и использовать его способности, требующие {T} (если такие способности у него появятся).

* Вторая способность Гидеона делает его существом с типами существа Человек и Солдат. Он остается planeswalker-ом с типом planeswalker-a Гидеон. (Также он сохраняет все остальные типы и подтипы карт, которые у него могли быть.) Каждый подтип соответствует своему типу карты: planeswalker — это только тип (но не тип существа), а Человек и Солдат — только типы существа (но не типы planeswalker-a).

* Если после того как вторая способность Гидеона разрешилась, ему наносятся повреждения, которые не могут быть предотвращены, эти повреждения вызовут все применимые результаты. В частности, повреждения будут отмечены на Гидеоне (поскольку он является существом), и эти повреждения приведут к удалению с Гидеона такого же количества жетонов верности (поскольку он является planeswalker-ом). И хотя у Гидеона есть Неразрушимость, он отправляется на кладбище своего владельца, если на нем не осталось жетонов верности.

Гидеон, Участник Испытаний

{1}{W}{W}

Planeswalker — Гидеон

3

+1: до вашего следующего хода предотвратите все повреждения, которые должен нанести целевой перманент.

0: до конца хода Гидеон, Участник Испытаний становится существом 4/4 Человек Солдат с Неразрушимостью, которое остается planeswalker-ом. Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены ему в этом ходу.

0: вы получаете эмблему со способностью «Пока вы контролируете planeswalker-a Гидеона, вы не можете проиграть партию, а ваши оппоненты не могут выиграть партию».

* Первая способность Гидеона продолжит предотвращать повреждения, которые должны быть нанесены целевым перманентом, даже если до вашего следующего хода Гидеон покинет поле битвы.

* Вторая способность Гидеона не считается выходом существа на поле битвы. Гидеон уже находился на поле битвы, он просто сменил свои типы.

* Если Гидеон становится существом в том же ходу, когда он вышел на поле битвы, вы не можете атаковать им и использовать его способности, требующие {T} (если такие способности у него появятся).

* Вторая способность Гидеона делает его существом с типами существа Человек и Солдат. Он остается planeswalker-ом с типом planeswalker-а Гидеон. (Также он сохраняет все остальные типы и подтипы карт, которые у него могли быть.) Каждый подтип соответствует своему типу карты: planeswalker — это только тип (но не тип существа), а Человек и Солдат — только типы существа (но не типы planeswalker-а).

* Если после того как вторая способность Гидеона разрешилась, ему наносятся повреждения, которые не могут быть предотвращены, эти повреждения вызовут все применимые результаты. В частности, повреждения будут отмечены на Гидеоне (поскольку он является существом), и эти повреждения приведут к удалению с Гидеона такого же количества жетонов верности (поскольку он является planeswalker-ом). И хотя у Гидеона есть Неразрушимость, он отправляется на кладбище своего владельца, если на нем не осталось жетонов верности.

* Если Гидеон покидает поле битвы, после того как дал вам эмблему, вы сохраняете эмблему. Ее эффект вновь начнет действовать, если позже вы получите контроль над другим planeswalker-ом Гидеоном.

* Пока действует эмблема Гидеона, никакой игровой эффект не может заставить вас проиграть партию, а любого оппонента — выиграть партию. Не имеет значения, что у вас 0 или меньше жизней, что вам нужно взять карту из пустой библиотеки, что у вас десять или больше жетонов яда, что для вас настал Славный Конец, что ваш оппонент разыграл второе Приближение Второго Солнца и т. д. Вы продолжите играть.

* Иные обстоятельства все же могут заставить вас проиграть партию. Вы проигрываете партию, если сдаетесь, если наказаны проигрышем партии или проигрышем матча за нарушение правил DCI на официальном турнире, или если у вас кончилось время на таймере в **Magic Online**.

* Если в игре в формате «Двухголовый гигант» у вас есть эмблема Гидеона и вы контролируете planeswalker-а Гидеона, то ваша команда не может проиграть партию, а команда соперников не может выиграть партию. Если ваш напарник контролирует planeswalker-а Гидеона, а вы — нет, то ваша эмблема не работает.

Гнездо Скарабеев

{2}{B}

Чары

Каждый раз, когда вы кладете на существо один или несколько жетонов -1/-1, создайте такое же количество фишек существа 1/1 черное Насекомое.

* Если какой-либо эффект предписывает вам положить на существо больше жетонов -1/-1, чем выносливость этого существа, то вы кладете все эти жетоны и создаете соответствующее количество Насекомых, несмотря на то, что это делает выносливость существа отрицательной.

Дрейк Загадок

{1}{U}{R}

Существо — Дрейк

*4

Полет

Сила Дрейка Загадок равна количеству карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище.

* Двойную карту способность Дрейка Загадок считает только один раз, даже если это и мгновенное заклинание, и волшебство.

* Способность, определяющая значение силы Дрейка Загадок, действует во всех зонах.

Жестокая Реальность

{5}{B}{B}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

В начале шага поддержки зачарованного игрока тот игрок приносит в жертву существо или planeswalker-a. Если тот игрок не может этого сделать, он теряет 5 жизней.

* Зачарованный игрок выбирает перманент для пожертвования из существ и planeswalker-ов под своим контролем. Вы не можете выбрать, какой тип перманента должен пожертвовать игрок.

* Зачарованный игрок не может выбрать потерять 5 жизней, если у него есть доступное для пожертвования существо или planeswalker.

Жрица-Умастительница

{1}{W}

Существо — Человек Священник

1/3

Каждый раз, когда фишка существа выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 1 жизнь. Бальзамирование {3}{W} ({3}{W}), изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белым Зомби Человеком Священником без мана-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.)

* Если Жрица-Умастительница является фишкой (например, она забальзамирована), то при ее выходе на поле битвы сработает ее собственная способность.

* Если Жрица-Умастительница выходит на поле битвы одновременно с фишкой существа, ее способность срабатывает за это существо. Например, если вы контролируете Умашенную Процессию и бальзамируете Жрицу-Умастительницу, то срабатывающая способность каждой фишки срабатывает дважды, и вы получаете в общей сложности 4 жизни.

Жук-Истребитель

{3}{B}{G}

Существо — Насекомое

4/5

Когда Жук-Истребитель выходит на поле битвы, положите один жетон -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

Каждый раз, когда Жук-Истребитель атакует, удалите один жетон -1/-1 с целевого существа под вашим контролем и положите один жетон -1/-1 на не более чем одно целевое существо под контролем защищающегося игрока.

* Целью второй способности Жука-Истребителя может быть любое существо под вашим контролем, не обязательно существо с жетонами -1/-1. Способность положит один жетон -1/-1 на существо оппонента, даже если на вашем существе нет жетона, который можно было бы удалить.

* Если одна из целей второй способности Жука-Истребителя становится нелегальной, на вторую цель способность все равно подействует.

Заблудший Слуга

{W} {B}

Существо — Зомби

2/2

Каждый раз, когда другой Зомби выходит на поле битвы под вашим контролем, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

* Если Заблудший Слуга и другое существо-Зомби выходят на поле битвы одновременно, то способность Заблудшего Слуги срабатывает за этого Зомби.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая способность Заблудшего Слуги заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вы получаете 1 жизнь.

Защита Хекмы

{4} {W}

Чары

Если источник под контролем оппонента должен нанести вам повреждения, предотвратите 1 из этих повреждений.

* Если вам одновременно должны нанести повреждения несколько источников (например, несколько атакующих существ), предотвращается по 1 повреждению от каждого источника.

* Повреждения, которые должны быть нанесены существам под вашим контролем, не затрагиваются.

* Если эффект предотвращения применяется к небоевым повреждениям, которые должны быть нанесены вам, пока вы контролируете planeswalker-а, вы выбираете, применять этот эффект предотвращения до или после эффекта перенаправления planeswalker-а. Если первым вы применяете эффект предотвращения Защиты Хекмы, то эффект перенаправления planeswalker-а применяется к оставшимся повреждениям. Если же первым вы применяете эффект перенаправления planeswalker-а, и ваш оппонент выбирает нанести повреждения planeswalker-у под вашим контролем, никакие повреждения не предотвращаются.

Заявка на Владение

{5} {U} {U}

Чары — Аура

Зачаровать перманент

Вы контролируете зачарованный перманент.

Цикл {2} (*{2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.*)

* Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением. Они остаются прикрепленными, но эффекты Аур, которые действуют на «вас», продолжают действовать на контролирующего их игрока, контролирующий Снаряжение игрок может переместить его во время своей следующей главной фазы, и так далее.

Здание Власти

{3}

Артефакт

{1}, {T}: целевое существо не может атаковать в этом ходу. Положите один жетон кирпича на Здание Власти.

{1}, {T}: до вашего следующего хода целевое существо не может атаковать или блокировать, и его активируемые способности не могут быть активированы. Активируйте эту способность, только если на Здании Власти есть не менее трех жетонов кирпича.

* Здание Власти нельзя использовать, чтобы отменить уже объявленную атаку или блок. Чтобы не дать

существо атаковать, его способности необходимо активировать не позднее шага начала боя, а чтобы не дать блокировать — не позднее шага объявления атакующих.

* Как только игрок объявил, что активирует способность существа, Здание Власти уже нельзя использовать, чтобы отменить это. Последнюю способность требуется активировать до того, как тот игрок активирует способность того существа. Игрок может ответить на способность Здания Власти, активировав способность целевого существа, если это возможно.

* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом обозначают активируемые способности; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз когда» или «в») последняя способность Здания Власти не действует. Обратите внимание, что подстегивание существа — это не активируемая способность.

Зловещий Бродяга

{3}{V}

Существо — Ужас

6/6

Зловещий Бродяга получает -1/-1 за каждую карту в вашей руке.

* Если заклинание или способность предписывает вам взять карты, а затем удалить часть карт из руки (например, сбросить или положить их на верх вашей библиотеки), то в какой-то момент выносливость Зловещего Бродяги может опуститься до 0 или меньше. Если выносливость Зловещего Бродяги снова поднимается до 1 или выше, когда заклинание или способность заканчивает разрешаться, он останется на поле битвы.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, повреждения, полученные Зловещим Бродягой в бою, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу вы возьмете карту.

Зловонная Мумия

{1}{V}

Существо — Зомби Шакал

2/2

Когда Зловонная Мумия выходит на поле битвы, каждый игрок сбрасывает карту.

* Когда срабатывающая способность Зловонной Мумии разрешается, сначала карту для сброса выбирает игрок, чей ход идет в данный момент, затем это делают все остальные игроки в порядке очередности своих ходов, и после этого все карты сбрасываются одновременно. Принимая решение о том, какую карту сбросить, никто не видит, какие карты сбрасывают другие игроки.

Изгнание Прочь

{3}{W}

Чары

Миг

Когда Изгнание Прочь выходит на поле битвы, изгоните целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента до тех пор, пока Изгнание Прочь не покинет поле битвы.

Цикл {W} ({W}, *сбросьте эту карту: возьмите карту.*)

* Если Изгнание Прочь покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, целевой перманент не изгоняется.

* Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.

* Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

* Изгнанная карта возвращается на поле битвы сразу же после того, как Изгнание Прочь покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием.

* Если владелец Изгнания Прочь покидает партию в игре с участием более двух игроков, то изгнанная карта возвращается на поле битвы. Поскольку одноразовый эффект, возвращающий карту, не является использующей стек способностью, он не прекращает существование вместе с находящимися в стеке заклинаниями и способностями покидающего партию игрока.

Изрубить

{1}{R}

Волшебство

Изрубить наносит 4 повреждения целевому существу.

//

В Куски

{X}{B}{B}

Волшебство

Последствия *(Разыгрывайте это заклинание только из вашего кладбища. Затем изгоните его.)*

Каждый оппонент теряет X жизней.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» В Куски заставляет команду соперников потерять два раза по X жизней.

Иллюзорные Бинты

{2}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет базовую силу и выносливость 0/2.

* Иллюзорные Бинты заменяют собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существа, в том числе тех, что определяют значение * (например, эффект Дрейка Загадок). Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать на существо после того, как к нему прикрепляются Иллюзорные Бинты, заменят собой их эффект.

* Любые изменяющие значения силы или выносливости эффекты (например, дающие +N/+N) и жетоны продолжают применяться к новым значениям базовой силы и выносливости существа, даже если они начали действовать до того, как Иллюзорные Бинты прикрепятся к существу.

Инструменты Бальзамировщика

{2}

Артефакт

Активация активируемых способностей карт существ на вашем кладбище стоит на {1} меньше.

Поверните неповернутого Зомби под вашим контролем: целевой игрок кладет верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище.

* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как Бальзамирование, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания.

* Обычно вы не можете активировать способности карт на кладбище. Те из них, что вы можете активировать, либо предписывают вам переместить карту с кладбища, либо напрямую указывают, что вы можете активировать их, если карта находится на вашем кладбище.

* Для оплаты стоимости активации второй способности можно повернуть любого неповернутого Зомби под вашим контролем, в том числе того, что только что оказался под вашим контролем.

Искатель Зенита

{3}{U}

Существо — Птица Чародей

2/2

Полет

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, целевое существо получает Полет до конца хода.

* Если существо получает Полет уже будучи заблокированным, это блокирование не изменится и не станет недействительным. Чтобы Полет повлиял на то, кто может блокировать существо, вы должны совершить Цикл или сбросить карту не позднее шага объявления атакующих.

Искатель Озарения

{1}{U}

Существо — Человек Чародей

1/3

{T}: возьмите карту, затем сбросьте карту. Активируйте эту способность, только если в этом ходу вы уже разыграли не являющееся существом заклинание.

* Не имеет значения, разрешилось ли не являющееся существом заклинание, или оно было отменено. Достаточно того, что вы его разыграли. Заклинание может даже еще быть в стеке, когда вы активируете способность Искателя Озарения.

Испытание Сплоченности

{2}{W}

Чары

Когда Испытание Сплоченности выходит на поле битвы, существа под вашим контролем получают +2/+1 и Бдительность до конца хода.

Когда Картуш выходит на поле битвы под вашим контролем, верните Испытание Сплоченности в руку владельца.

* Срабатывающая способность Испытания Сплоченности действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Она не подействует на существа, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу.

* Если эффект позволяет вам подстегнуть существо в момент его атаки, вы можете сделать это, даже если у существа есть Бдительность. При этом оно не поворачивается.

Как Предсказано

{2}{U}

Чары

В начале вашего шага поддержки положите один временной жетон на Как Предсказано. Один раз в каждом ходу вы можете заплатить {0} вместо оплаты мана-стоимости разыгрываемого вами заклинания с конвертированной мана-стоимостью X или меньше, где X — количество временных жетонов на Как Предсказано.

* Если вы разыгрываете карту за альтернативную стоимость {0}, то не можете оплачивать ее другие альтернативные стоимости, например, стоимость Явления. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Мучающего Голоса), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

* Конвертированная мана-стоимость карты определяется исключительно символами маны, напечатанными в ее правом верхнем углу. Конвертированная мана-стоимость — это общее количество маны, указанной в мана-стоимости, независимо от цвета. Например, у карты с мана-стоимостью {1}{U}{U} конвертированная мана-стоимость равна 3. Не учитывайте никакую применимую к ней альтернативную стоимость, дополнительную стоимость, увеличение стоимости или снижение стоимости. Карта без мана-стоимости имеет конвертированную мана-стоимость 0.

* Если вы разыгрываете двойную карту, то с количеством временных жетонов на Как Предсказано сравнивается только конвертированная мана-стоимость той половины, которую вы разыгрываете.

* Если в мана-стоимости карты есть X, то его значение при разыгрывании за другую стоимость, в которой нет X, обязательно должно быть 0. Например, если на Как Предсказано есть пять временных жетонов, и вы используете его эффект, чтобы разыграть Трофеи из Будущего, X должен быть равен 0. Вы не можете выбрать X, равный 2, несмотря на то, что конвертированная мана-стоимость заклинания была бы равна 4.

* Если у вас под контролем есть несколько перманентов Как Предсказано, вы можете разыграть по заклинанию, заплатив {0}, за каждый из них.

* Все жетоны с одним и тем же именем никак не отличаются друг от друга. Карты из блока *«Спираль Времени»*, взаимодействующие с временными жетонами, будут взаимодействовать и с Как Предсказано.

Караван с Припасами

{4}{W}

Существо — Верблюд

3/5

Когда Караван с Припасами выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть повернутое существо, создайте одну фишку существа 1/1 белый Воин с Бдительностью.

* Если в момент выхода Каравана с Припасами на поле битвы под вашим контролем нет повернутого существа, его способность не срабатывает, даже если вы сразу же поворачиваете существо. Если вы не контролируете повернутых существ в момент разрешения способности, ничего не происходит.

* Если какой-либо эффект заставляет Караван с Припасами выйти на поле битвы повернутым, он вызовет срабатывание своей собственной способности.

Картуш Силы

{2}{G}

Чары — Аура Картуш

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Картуш Силы выходит на поле битвы, вы можете заставить зачарованное существо драться с целевым существом под контролем оппонента. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Пробивной удар.

* Если цель срабатывающей способности к моменту ее разрешения стала нелегальной, или если

зачарованное существо покинуло поле битвы, то ни одно из существ не наносит и не получает повреждений.

* Когда зачарованное существо дерется, у него уже есть +1/+1 и Пробивной удар. Однако Пробивной удар не работает при драке.

* Даже если Картуш Силы покидает поле битвы до того, как разрешается его срабатывающая способность, существо, которое он зачаровывал до этого, будет драться с целевым существом, если в этот момент оно будет на поле битвы. Однако +1/+1 от Картуша Силы у этого существа уже не будет.

Картуш Устремленности

{2}{B}

Чары — Аура Картуш

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Картуш Устремленности выходит на поле битвы, вы можете положить один жетон -1/-1 на целевое существо.

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Цепь жизни.

* Целевое существо для срабатывающей способности Картуша Устремленности не обязательно должно быть тем существом, которое он зачаровывает.

Кефнет Всеведущий

{2}{U}

Легендарное Существо — Бог

5/5

Полет, Неразрушимость

Кефнет Всеведущий не может атаковать или блокировать, если у вас в руке меньше семи карт.

{3}{U}: возьмите карту, затем вы можете вернуть землю под вашим контролем в руку ее владельца.

* После того как Кефнет был объявлен атакующим или блокирующим, он останется в бою, даже если у вас в руке окажется шесть или меньше карт.

* В момент, когда активируемая способность Кефнета разрешается, вы не выбираете, какую землю вернуть в руку владельца (и возвращать ли вообще), пока не увидите, какую карту вы взяли.

Копьеносец Огня Войны

{3}{R}

Существо — Минотавр Воин

2/3

Когда Копьеносец Огня Войны выходит на поле битвы, он наносит X повреждений целевому существу под контролем оппонента, где X — количество карт мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства на вашем кладбище.

* Двойную карту способность Копьеносца Огня Войны считает только один раз, даже если это и мгновенное заклинание, и волшебство.

Лилиана, Величие Смерти

{3}{B}{B}

Planeswalker — Лилиана

5

+1: создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби. Положите две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.

−3: верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы. То существо является черным

Зомби в дополнение к своим другим цветам и типам.

—7: уничтожьте все не являющиеся Зомби существа.

* Существо-Зомби, у которого есть другие типы существа, например, Зомби Шакал, все еще является Зомби.

Маг-Душегубитель

{R}

Существо — Человек Чародей

1/2

Искусность

Если источник под вашим контролем должен нанести небоевые повреждения существу под контролем оппонента, вместо этого положите на то существо такое же количество жетонов -1/-1.

* Если какой-либо эффект заставляет существо под вашим контролем подражаться с существом под контролем оппонента, то повреждения наносятся одновременно. Например, если ваше существо 2/2 дерется с существом оппонента 4/4, ваше существо получит 4 повреждения, а на существо оппонента будет положено два жетона -1/-1.

* Если заклинание или способность под контролем оппонента заставляет источник под вашим контролем нанести небоевые повреждения существу под контролем оппонента, те повреждения заменяются на жетоны -1/-1.

* Эффект Мага-Душегубителя не является эффектом предотвращения. Повреждения, которые не могут быть предотвращены, заменяются жетонами -1/-1.

* Если к одним и тем же повреждениям требуется применить несколько эффектов предотвращения и (или) замены, то порядок их применения выбирает игрок, контролирующий существо, которому должны быть нанесены повреждения. Например, оппонент может выбрать применить эффект Решимости Джеру и предотвратить повреждения, а не класть на существо жетоны -1/-1, или же оппонент может выбрать заменить повреждения на жетоны -1/-1, прежде чем их успеет удвоить Оскорбление, и тогда эффект Оскорбления уже не подействует.

Мантикора Круга Битв

{4} {R}

Существо — Мантикора

5/4

Когда Мантикора Круга Битв выходит на поле битвы, положите один жетон -1/-1 на целевое существо под вашим контролем. Мантикора Круга Битв наносит 3 повреждения целевому оппоненту.

* Если вы не можете выбрать целевого оппонента, когда кладете срабатывающую способность Мантикоры Круга Битв в стек (скорее всего, потому что у ваших оппонентов есть Порчеустойчивость), эта способность удаляется из стека, и вы не кладете жетон -1/-1 на существо.

* Если любая из целей становится нелегальной после того, как срабатывающая способность Мантикоры Круга Битв была помещена в стек, но до того, как она разрешается, эффект способности подействует соответствующим образом на оставшуюся цель.

Метка Хапатры

{G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает Порчеустойчивость до конца хода. Удалите с него все жетоны -1/-1. (Существо с Порчеустойчивостью не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)

* Вы можете выбрать целью способности существо без жетонов -1/-1. Оно все равно получит Порчеустойчивость.

Могильная Тень

{1}{B}

Мгновенное заклинание

Верните в вашу руку все карты из вашего кладбища, с которыми вы совершили Цикл или сбросили в этом ходу.

* Могильная Тень возвращает вам в руку все карты, которые вы сбросили по какой-либо причине; карта, Цикл которой вы совершили, карты, которые вы сбросили под действием заклинания Снять Бремя оппонента, и карта, сброшенная вами, чтобы разыграть Мучающий Голос, — все они считаются.

* Если вы сбрасываете карту с Бешенством, но не разыгрываете ее, Могильная Тень может найти ее на вашем кладбище. Если же вы разыгрываете ее, Могильная Тень не сможет найти ее на вашем кладбище.

Монумент Бонту

{3}

Легендарный Артефакт

Разыгрываемые вами заклинания черных существ стоят на {1} меньше.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая способность Монумента Бонту заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вы получаете 1 жизнь.

Монумент Кефнета

{3}

Легендарный Артефакт

Разыгрываемые вами заклинания синих существ стоят на {1} меньше.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, целевое существо под контролем оппонента не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Срабатывающая способность Монумента Кефнета не поворачивает существо. Ее целью может быть любое существо, как повернутое, так и не повернутое. Если в начале следующего шага разворота контролирующего его игрока то существо развернуто, эффект способности ничего не сделает.

Монумент Ронаса

{3}

Легендарный Артефакт

Разыгрываемые вами заклинания зеленых существ стоят на {1} меньше.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, целевое существо под вашим контролем получает +2/+2 и Пробивной удар до конца хода.

* Для срабатывающей способности Монумента Ронаса нельзя выбрать целью заклинание существа, вызвавшее ее срабатывание.

Моровый Изрыгатель

{2}{B}

Существо — Зомби Зверь

5/4

Угроза

Когда Моровой Изрыгатель выходит на поле битвы, положите два жетона -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

Каждый раз, когда другой Зомби под вашим контролем умирает, каждый оппонент теряет 1 жизнь.

* Если Моровой Изрыгатель и другой Зомби под вашим контролем умирают одновременно, то последняя способность Морового Изрыгателя срабатывает за того Зомби.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая способность Морового Изрыгателя заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

Мощный Прыжок

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 и Полет до конца хода.

* Если существо получает Полет уже будучи заблокированным, это блокирование не изменится и не станет недействительным. Чтобы повлиять на то, кто может блокировать существо, вы должны разыграть Мощный Прыжок не позднее шага объявления атакующих.

Нага-Жизнеродительница

{1}{G}

Существо — Нага Друид

1/2

{T}: добавьте в ваше хранилище маны одну ману любого типа, который могла бы произвести земля под вашим контролем.

* Существуют следующие типы маны: белая, синяя, черная, красная, зеленая и бесцветная.

* Любые изменения типа земли или способности, полученные землей, могут влиять на типы маны, которые она может производить.

* Нага-Жизнеродительница проверяет эффекты всех дающих ману способностей земель под вашим контролем, но не обращает внимания на их стоимость или легальность. Например, Шпиль Производства имеет способность «{T}, заплатите 1 жизнь: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны. Активируйте эту способность, только если вы контролируете артефакт». Если вы контролируете Шпиль Производства и Нагу-Жизнеродительницу, то можете повернуть Нагу-Жизнеродительницу для получения маны любого цвета. Не имеет значения, есть ли у вас под контролем артефакт, можете ли вы заплатить 1 жизнь и развернут ли Шпиль Производства.

* Нага-Жизнеродительница не обращает внимания на какие-либо ограничения или условия, которые земли налагают на ману, которую дают (например, как это делает Пещера Душ). Она обращает внимание только на типы маны.

Непокорный Проглот

{2}{G}

Существо — Бегемот

4/5

Когда Непокорный Проглот выходит на поле битвы, положите два жетона -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

Каждый раз, когда вы кладете один или несколько жетонов -1/-1 на Непокорного Проглота, удалите один жетон -1/-1 с другого целевого существа под вашим контролем.

* Если вы положите на Непокорного Проглота столько жетонов -1/-1, что его выносливость снизится до 0, его последняя способность все равно сработает.

Неспособность

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Верните целевое заклинание в руку его владельца.

//

Подчиниться

{W}

Волшебство

Последствия (*Разыгрывайте это заклинание только из вашего кладбища. Затем изгоните его.*)

Выберите имя карты. До вашего следующего хода ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания с выбранным именем.

* Если заклинание возвращается в руку владельца, оно удаляется из стека и, как следствие, не разрешается. Заклинание не отменяется, оно просто больше не существует. Этот эффект действует и на заклинания, которые не могут быть отменены.

* Если копия заклинания возвращается в руку владельца, она перемещается туда, а затем перестает существовать как действие, вызванное состоянием.

* Вы выбираете имя карты в момент разрешения заклинания Подчиниться, а не когда вы его разыгрываете. Игроки не смогут разыграть заклинания с этим именем, после того как вы его назовете.

* Вы можете выбрать имя карты земли. Поскольку земля не является заклинанием, карты с таким именем можно будет разыгрывать.

* Если вы выбираете имя двойной карты, то должны назвать одно имя, а не оба. Например, вы можете назвать Неспособность или Подчиниться, но не Неспособность // Подчиниться. Оппоненты смогут разыгрывать ту половину, что вы не выбрали.

Нехеб, Достойный

{1}{B}{R}

Легендарное Существо — Минотавр Воин

2/2

Первый удар

Другие Минотавры под вашим контролем имеют Первый удар.

Пока у вас не больше одной карты в руке, Минотавры под вашим контролем получают +2/+0.

Каждый раз, когда Нехеб, Достойный наносит боевые повреждения игроку, каждый игрок сбрасывает карту.

* Как только у вас осталась одна или ноль карт в руке, на Нехеба действует его собственная изменяющая силу способность.

* Когда срабатывающая способность Нехеба разрешается, сначала карту для сброса выбирает игрок, чей ход идет в данный момент, затем это делают все остальные игроки в порядке очередности своих ходов, и после этого все карты сбрасываются одновременно. Принимая решение о том, какую карту сбросить, никто не видит, какие карты сбрасывают другие игроки.

Нисса, Проводница Стихий

{X}{G}{U}

Planeswalker — Нисса

X

+2: предскажите 2.

0: посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта земли или карта существа с конвертированной мана-стоимостью, меньшей или равной количеству жетонов верности на Ниссе, Проводнице Стихий, то вы можете положить ту карту на поле битвы.

—6: разверните не более двух целевых земель под вашим контролем. Они становятся существами 5/5 Элементаль с Полетом и Ускорением до конца хода. При этом они остаются землями.

* Если X равен 0, Нисса выходит на поле битвы без жетонов верности и кладется на кладбище владельца до того, как вы сможете активировать ее способности.

* Если при разрешении второй способности Ниссы вы не можете или не хотите класть карту на поле битвы, она останется на верху вашей библиотеки.

* После того как вторая способность Ниссы начинает разрешаться, ни один из игроков не может ничего сделать, пока она не закончит разрешаться. Это, в частности, означает, что игроки не могут попытаться изменить верность Ниссы, после того как вы посмотрели на карту или решили положить ее на поле битвы.

* Если Нисса покидает поле битвы, когда ее вторая способность находится в стеке, то для определения того, можете ли вы положить верхнюю карту вашей библиотеки на поле битвы, используется ее последнее известное значение верности. Если Нисса покидает поле битвы, потому что получила достаточно повреждений, чтобы снизить ее верность до 0, то последнее известное значение ее верности равно 0.

* Последняя способность Ниссы устанавливает значения базовой силы и выносливости земель как 5/5. Все жетоны +1/+1 или -1/-1, которые были на этих землях, будут применяться к этим значениям.

Нищета

{2}{B}{B}

Волшебство

Все существа получают -2/-2 до конца хода.

//

Богатство

{5}{U}{U}

Волшебство

Последствия (*Разыгрывайте это заклинание только из вашего кладбища. Затем изгоните его.*)

Каждый оппонент выбирает существо под своим контролем. Вы получаете контроль над теми существами.

* Нищета действует только на существ, находящихся на поле битвы в момент разрешения заклинания. Она не действует на существ, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу, или на не являющиеся существами перманенты, которые становятся существами позднее в том же ходу.

* Эффект Богатства не выбирает цель. Таким образом можно переманить существ с Порчеустойчивостью.

* Эффект Богатства длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки.

* После того как Богатство начинает разрешаться, ни один из игроков не может ничего сделать, пока оно не закончит разрешаться. Это, в частности, означает, что оппоненты не смогут убрать существо после того, как выбрали его, но до того, как вы получите над ним контроль.

* В игре с участием более двух игроков каждый оппонент в порядке очередности своего хода выбирает существо под своим контролем, если у него под контролем есть существа. После того как все оппоненты сделали это, вы получаете контроль над всеми существами одновременно.

Новые Перспективы

{5}{U}

Чары

Когда Новые Перспективы выходят на поле битвы, возьмите три карты.

Пока у вас в руке не меньше семи карт, вы можете платить {0} вместо оплаты стоимостей Цикла.

* Если вы выбираете оплату альтернативной стоимости активации от Новых Перспектив, вам все равно нужно сбросить карту с Циклом для активации способности.

* Карта, Цикл которой вы собираетесь использовать, учитывается при определении того, есть ли у вас в руке семь или более карт.

Образец Силы

{1}{G}

Существо — Человек Воин

4/4

Когда Образец Силы выходит на поле битвы, положите три жетона -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

Каждый раз, когда Образец Силы атакует, удалите с него один жетон -1/-1. Если вы это делаете, вы получаете 1 жизнь.

* Если Образец Силы покидает поле битвы в ответ на свою вторую срабатывающую способность, то вы не сможете удалить с него жетон и не получите 1 жизнь.

Одновременный Удар

{2}{G}

Мгновенное заклинание

Разверните не более двух целевых существ. Каждое из них получает +2/+2 до конца хода.

* Вы можете разыграть Одновременный Удар, выбрав две, одну или ноль целей.

* Целью Одновременного Удара может быть развернутое существо. Оно все равно получит +2/+2.

* Если для Одновременного Удара выбрано целью два существа, и одно из них к моменту разрешения заклинания станет нелегальной целью, второе целевое существо все равно будет развернуто и получит +2/+2.

* Вы не можете дважды выбрать целью одно и то же существо, чтобы дать ему +4/+4.

Окетра Верная

{3}{W}

Легендарное Существо — Бог

3/6

Двойной удар, Неразрушимость

Окетра Верная не может атаковать или блокировать, если вы контролируете меньше трех других существ.

{3}{W}: создайте одну фишку существа 1/1 белый Воин с Бдительностью.

* После того как Окетра была объявлена атакующей или блокирующей, она останется в бою, даже если у вас под контролем остается два существа или меньше.

* Три других существа не обязаны атаковать, чтобы могла атаковать Окетра. То же самое верно и для блокирования.

Оскорбление

{2} {R}

Волшебство

Повреждения не могут быть предотвращены в этом ходу. Если источник под вашим контролем должен нанести повреждения в этом ходу, вместо этого он наносит те повреждения в двойном размере.

//

Ранение

{2} {R}

Волшебство

Последствия *(Разыгрывайте это заклинание только из вашего кладбища. Затем изгоните его.)*

Ранение наносит 2 повреждения целевому существу и 2 повреждения целевому игроку.

* Если существо с Пробивным ударом под вашим контролем должно будет в этом ходу нанести боевые повреждения блокирующему существу, вы должны назначить не измененные повреждения. Например, если существо 3/3 с Пробивным ударом заблокировано существом 2/2, вы можете назначить защищаемому игроку только 1 повреждение. Затем существо нанесет 4 повреждения блокирующему существу и 2 — защищаемому игроку.

* Если какой-либо эффект (например, эффект Пироспирали Чандры) предписывает вам разделить повреждения между целями, вы должны разделить не измененные повреждения, прежде чем их удваивать.

* Если вы разыгрываете два Оскорбления за один ход, то повреждения от источников под вашим контролем в этом ходу умножаются на 4. Если вы разыгрываете три Оскорбления, то они умножаются на 8, и т. д. Оскорбляйте на здоровье!

* Вы не можете разыграть Ранение, пока не выберете целями и существо, и игрока. Если одна из целей к моменту разрешения Ранения становится нелегальной, то заклинание наносит повреждения оставшейся легальной цели.

Охотничий Змеепард

{1} {G} {G}

Существо — Кошка Змея

4/3

Охотничий Змеепард не может быть отменен.

Заклинания существ под вашим контролем не могут быть отменены.

* Заклинания существ под вашим контролем могут быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, заклинание существа не отменяется, но то заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.

Охранник Лабиринта

{1} {U}

Существо — Иллюзия Воин

2/3

Когда Охранник Лабиринта становится целью заклинания, пожертвуйте его.

Бальзамирование {3} {U} ({3} {U}), *изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белым Зомби Иллюзией Воином без мана-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.)*

* Вы пожертвуете Охранника Лабиринта, даже если отмените заклинание, сделавшее его целью. Если у того заклинания нет других целей, то оно отменится, когда попытается разрешиться.

* Разыгрываемые вами заклинания Ауры делают целью перманент, который зачаровывают.

Поборник Снопа Ан

{2}{G}{W}

Существо — Человек Воин

4/4

Вы можете подстегнуть Поборника Снопа Ан в момент его атаки. Когда вы это делаете, разверните все другие существа под вашим контролем. *(Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)*

* Все атакующие выбираются одновременно. Вы не можете атаковать Поборником Снопа Ан, развернуть повернутое существо и атаковать еще и им.

* Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

* Если вы атакуете двумя Поборниками Снопа Ан и подстегиваете обоих, то каждый из них развернет другого.

Поборница Ронаса

{3}{G}

Существо — Шакал Воин

3/3

Вы можете подстегнуть Поборницу Ронаса в момент ее атаки. Когда вы это делаете, вы можете положить карту существа из вашей руки на поле битвы. *(Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)*

* Все атакующие выбираются одновременно. Вы не можете атаковать Поборницей Ронаса, положить карту существа на поле битвы, а затем атаковать тем существом.

* Если у существа, которое вы положили на поле битвы, есть способности, срабатывающие, когда существа атакуют или когда вы подстегиваете существ, то эти способности не сработают.

Подготовка

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Разверните целевое существо. Оно получает +2/+2 и Цепь жизни до конца хода.

//

К Бою

{3}{G}

Волшебство

Последствия *(Разыгрывайте это заклинание только из вашего кладбища. Затем изгоните его.)*

Целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом под контролем оппонента.

* Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

* Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же перманента объединяются.

* Если одна или обе цели к моменту разрешения заклинания «К Бою» становятся нелегальными, ни одно из существ не нанесет и не получит повреждений.

* Любые повреждения, которые наносит существо под вашим контролем с Цепью жизни, заставляют вас получить такое же количество жизней, а не только боевые повреждения.

Порыв Бури

{2}{U}

Мгновенное заклинание

Верните целевое повернутое существо в руку его владельца.

Возьмите карту.

* Если к моменту разрешения Порыва Бури целевое существо становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Вы не сможете взять карту.

Преданный Брат по Снопу

{2}{W}

Существо — Человек Воин

3/2

Вы можете подстегнуть Преданного Брата по Снопу в момент его атаки. Когда вы это делаете, верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы. *(Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)*

* Конвертированная мана-стоимость карты на вашем кладбище определяется исключительно символами маны, напечатанными в ее правом верхнем углу. Конвертированная мана-стоимость — это общее количество маны, указанной в мана-стоимости, независимо от цвета. Например, у карты с мана-стоимостью {1}{U}{U} конвертированная мана-стоимость равна 3.

* Если в мана-стоимости карты на вашем кладбище есть X, то этот X считается равным 0.

* Все атакующие выбираются одновременно. Вы не можете атаковать Преданным Братом по Снопу, вернуть карту существа на поле битвы, а затем атаковать тем существом.

* Если у существа, которое возвращается на поле битвы, есть способности, срабатывающие, когда существа атакуют или когда вы подстегиваете существ, то эти способности не сработают.

Предназначение

{1}{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +1/+0 и Неразрушимость до конца хода.

//

Вести за Собой

{3}{G}

Волшебство

Последствия *(Разыгрывайте это заклинание только из вашего кладбища. Затем изгоните его.)*

Все существа, способные блокировать целевое существо в этом ходу, делают это.

* Заклинание Вести за Собой не дает существам способность блокировать целевое существо. Оно лишь заставляет существ, которые уже могут блокировать то существо, сделать это.

* Те существа, которые в момент объявления блокирующих повернуты или находятся под действием заклинания или способности, гласящих, что они не могут блокировать, не блокируют. Если же для того, чтобы существо блокировало, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому в том случае, если стоимость не оплачена, существо не будет блокировать.

* Если в ходу несколько фаз боя, то существа, которые блокировали ставшее целью заклинания Вести за Собой существо в первом бою, не обязаны блокировать его снова в последующих боях. Это связано с тем, что эффект заклинания Вести за Собой действует на ход, а не на каждый бой.

Приближение Второго Солнца

{6}{W}

Волшебство

Если Приближение Второго Солнца было разыграно из вашей руки и в этой партии вы уже разыгрывали другое заклинание с именем Приближение Второго Солнца, то вы выигрываете партию. В противном случае, положите Приближение Второго Солнца в библиотеку его владельца седьмой картой сверху, и вы получаете 7 жизней.

* Меняющая зоны карта считается новым объектом, так что разыгрывание той же карты Приближение Второго Солнца в одном из последующих ходов считается «другим заклинанием» с именем Приближение Второго Солнца.

* Если у вас в библиотеке меньше шести карт, вы кладете Приближение Второго Солнца в низ вашей библиотеки. В противном случае вы берете с верха библиотеки шесть карт, не смотря их, и помещаете Приближение Второго Солнца под ними.

* Второе Приближение Второго Солнца должно быть разыграно из вашей руки, но первое вы можете разыграть откуда угодно.

* Скопированное заклинание не разыгрывается, так что копия не будет считаться ни первым, ни вторым Приближением Второго Солнца.

* В момент разрешения второго Приближения Второго Солнца оно проверяет только то, что первое было разыграно, вне зависимости от того, разрешилось оно или нет. Если ваше первое Приближение Второго Солнца было отменено, вы все равно выиграете партию, когда второе разрешится.

Принудительный Отдых

{1}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать.

Зачарованное существо имеет способность «{2}, пожертвуйте это существо: вы получаете 2 жизни».

* Принудительный Отдых дает активируемую способность зачарованному существу. Игрок, контролирующий то существо (а не Принудительный Отдых), может активировать способность и получить 2 жизни.

Прокладывающая Путь Послушница

{1}{R}

Существо — Человек Чародей

2/1

{T}: целевое существо с силой 2 или меньше не может быть заблокировано в этом ходу.

* Если к моменту разрешения активируемой способности сила существа становится больше 2, то способность отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Если же сила того существа становится больше 2 после разрешения способности, то его все еще нельзя будет заблокировать в этом ходу.

Проклятие Нарушителя

{1}{B}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под контролем зачарованного игрока, тот игрок теряет

1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

* Если существо выходит на поле битвы под контролем зачарованного игрока и заставляет сработать способность под контролем того игрока, то срабатывающая способность Проклятия Нарушителя разрешается первой, если идет ход того игрока, и последней, если идет ваш ход.

Пронзающая Сердце Мантикора

{2} {R} {R}

Существо — Мантикора

4/3

Когда Пронзающая Сердце Мантикора выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать другое существо. Когда вы это делаете, Пронзающая Сердце Мантикора наносит повреждения, равные силе того существа, целевому существу или игроку.

Бальзамирование {5} {R} ({5} {R}), изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белой Зомби Мантикорой без мана-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.)

* Для определения значения силы пожертвованного существа используются сведения о нем на последний момент его пребывания на поле битвы.

* Вы не можете пожертвовать несколько существ, чтобы нанести повреждения несколько раз.

* На Пронзающей Сердце Мантикоре представлен новый стиль срабатывающей способности. Когда она выходит на поле битвы, ее срабатывающая способность отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы можете пожертвовать существо. Если вы это делаете, то срабатывает вторая способность, и вы выбираете целевое существо или игрока, которому будут нанесены повреждения. Это отличается от других способностей, которые имеют формулировку «Если вы это делаете...», тем, что игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности и до того, как существо приносится в жертву, и после того, как оно было пожертвовано, но до того, как наносятся повреждения.

* Наносящая повреждения способность Пронзающей Сердце Мантикоры срабатывает только в том случае, если вы пожертвовали существо, выполняя предписание ее срабатывающей способности. Она не работает, если вы пожертвовали существо по какой-то иной причине.

Разломорог

{2} {G}

Существо — Зверь

2/2

Когда Разломорог выходит на поле битвы, вы можете уничтожить целевой артефакт.

Артефакты под контролем ваших оппонентов выходят на поле битвы повернутыми.

* Если артефакт выходит на поле битвы под контролем оппонента одновременно с тем, как Разломорог выходит на поле битвы под вашим контролем, тот артефакт не выходит на поле битвы повернутым.

Растрепанная Мумия (только колода *Planeswalker-a*)

{1} {B}

Существо — Зомби Шакал

1/2

Когда Растрепанная Мумия умирает, каждый оппонент теряет 2 жизни.

* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Растрепанной Мумии наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как ее срабатывающая способность отправится в стек.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая способность Растрепанной Мумии заставляет команду соперников потерять 4 жизни.

Речной Змей

{5}{U}

Существо — Змей

5/5

Речной Змей не может атаковать, если на вашем кладбище меньше пяти карт.

Цикл {U} ({U}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

* После того как Речной Змей был объявлен атакующим, он останется в бою, даже если у вас на кладбище окажется четыре или меньше карт.

Решимость Джеру

{W}

Мгновенное заклинание

Разверните целевое существо. Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены ему в этом ходу.

Цикл {2} ({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

* Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

* Целью Решимости Джеру может быть неповернутое существо. Эффект предотвращения все равно будет действовать.

Ронас Неукротимый

{2}{G}

Легендарное Существо — Бог

5/5

Смертельное касание, Неразрушимость

Ронас Неукротимый не может атаковать или блокировать, если только вы не контролируете другое существо с силой не менее 4.

{2}{G}: другое целевое существо получает +2/+0 и Пробивной удар до конца хода.

* После того как Ронас был объявлен атакующим или блокирующим, он останется в бою, даже если у вас под контролем больше не будет другого существа с силой 4 или больше.

* Вы не обязаны атаковать другим существом с силой 4 или больше, чтобы мог атаковать Ронас. То же самое верно и для блокирования.

С Неба

{X}{G}

Мгновенное заклинание

С Неба наносит X повреждений каждому существу с Полетом.

//

На Землю

{X}{R}{R}

Волшебство

Последствия (Разыгрывайте это заклинание только из вашего кладбища. Затем изгоните его.)

На Землю наносит X повреждений каждому существу без Полета.

* При разыгрывании заклинания На Землю вы не обязаны выбирать для X то же самое значение, что для заклинания С Неба.

Сверхъестественная Стойкость

{B}

Мгновенное заклинание

До конца хода целевое существо получает +2/+0 и способность «Когда это существо умирает, верните его на поле битвы повернутым под контролем его владельца».

* Эффект Сверхъестественной Стойкости действует только один раз. Если целевое существо умирает и затем возвращается на поле битвы, оно считается новым существом. Если это новое существо умрет, оно не вернется во второй раз.

Скопление Песчаных Вурмов

{6}{G}{G}

Чары

Существа с Полетом не могут атаковать вас или planeswalker-ов под вашим контролем.

В начале вашего заключительного шага создайте одну фишку существа 5/5 зеленый Вурм.

* Когда существо уже атакует вас или planeswalker-а под вашим контролем, оно останется в бою, даже если получит Полет. Точно так же, если существо с Полетом выходит на поле битвы уже атакующим, первая способность Скопления Песчаных Вурмов не может отменить эту атаку.

Славный Конец

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Завершите ход. *(Изгоните все заклинания и способности в стеке, в том числе и эту карту. Игрок, чей ход идет в данный момент, сбрасывает карты до максимального размера своей руки. Повреждения обнуляются, а действие всех эффектов, существующих «в этом ходу» и «до конца хода», прекращается.)*

В начале вашего следующего заключительного шага вы проигрываете партию.

* Завершение хода таким образом означает, что по порядку происходит следующее: 1) Все заклинания и способности в стеке изгоняются. Это распространяется даже на те заклинания и способности, которые нельзя отменить. 2) Если какие-то существа атакуют или блокируют, они удаляются из боя. 3) Проверяются действия, вызванные состоянием. Ни один из игроков не получает приоритет, и никакие срабатывающие способности не кладутся в стек. 4) Заканчивается текущая фаза и (или) шаг. Игра сразу переходит к шагу очистки. 5) Шаг очистки выполняется полностью.

* Если в процессе срабатывают какие-либо срабатывающие способности, они кладутся в стек во время шага очистки. В таком случае игроки получают возможность разыграть заклинания и активировать способности, а затем перед окончанием хода проходит еще один шаг очистки.

* Несмотря на то что остальные изгнанные заклинания и способности не смогут разрешиться, они не считаются отмененными.

* Все способности, срабатывающие «в начале следующего заключительного шага», не срабатывают в этом ходу, поскольку заключительный шаг пропускается. Такие способности сработают в начале заключительного шага в следующем ходу.

* Если отложенная срабатывающая способность Славного Конца отменяется, то она больше не срабатывает. То же самое верно для случаев, когда она удаляется из стека каким-то иным образом (например, вторым, еще более Славным Концом), или когда она разрешается, но вы не проигрываете партию (например, благодаря эмблеме Гидеона, Участника Испытаний).

Сокровищница Оракула

{4}

Артефакт

{2}, {T}: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть ту карту.

Положите один жетон кирпича на Сокровищницу Оракула.

{T}: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости. Активируйте эту способность, только если на Сокровищнице Оракула есть не менее трех жетонов кирпича.

* Карты, которые изгоняет Сокровищница Оракула, изгоняются рубашкой вниз.

* Вы можете разыграть изгнанную карту в этом же ходу, даже если Сокровищница Оракула уже не находится на поле битвы или под вашим контролем.

* Разыгрывая карту, изгнанную Сокровищницей Оракула, вы должны соблюдать обычные ограничения на время разыгрывания той карты. Например, если это карта существа, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

* Если вы изгнали карту земли, то можете разыграть ее только в том случае, если у вас еще есть возможность разыграть землю в этом ходу.

* Если вы не разыграете карту, она останется в изгнании.

* Первая способность Сокровищницы Оракула кладет на нее жетон кирпича, даже если вы не можете или не хотите разыграть карту.

* Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», то не можете оплачивать ее альтернативные стоимости, например, стоимость Явления. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Мучающего Голоса), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

* Если в мана-стоимости карты есть X, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.

Сохранить

{3}{U}

Мгновенное заклинание

Положите целевое заклинание или не являющийся землей перманент в библиотеку его владельца вторым сверху.

//

В Памяти

{4}{U}{U}

Волшебство

Последствия *(Разыгрывайте это заклинание только из вашего кладбища. Затем изгоните его.)*

Каждый игрок втасовывает свои руку и кладбище в свою библиотеку, затем берет семь карт.

* Если в библиотеке владельца цели не осталось карт, целевое заклинание или перманент попадет в библиотеку того игрока единственной картой.

* Если заклинание кладется в библиотеку владельца, оно удаляется из стека и, как следствие, не разрешается. Заклинание не отменяется, оно просто больше не существует. Этот эффект действует и на заклинания, которые не могут быть отменены.

* Если копия заклинания или фишка кладется в библиотеку владельца, она перемещается туда, а затем перестает существовать как действие, вызванное состоянием.

Спутница в Испытаниях (*только колода Planeswalker-a*)

{2}{W}

Существо — Птица Солдат

2/2

Полет

{1}{W}: разверните целевое существо. Активируйте эту способность, только если вы контролируете planeswalker-а Гидеона.

* Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

Стражи Мертвых

{2}

Артефакт Существо — Кошка

2/2

Изгоните Стражей Мертвых: каждый оппонент выбирает две карты на своем кладбище и изгоняет остальные.

* Если у оппонента одна или две карты на кладбище, то он ничего не изгоняет.

* Когда эта способность разрешается, то сначала две карты на своем кладбище выбирает игрок, чей ход идет в данный момент (если это оппонент), затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода, затем все остальные карты в их кладбищах изгоняются одновременно. Игрокам будет известен выбор каждого игрока перед ними.

Строгий Наставник

{1}{R}

Существо — Человек Священник

2/2

Каждый раз, когда оппонент активирует способность артефакта, существа или земли на поле битвы, если это не мана-способность, то Строгий Наставник наносит 2 повреждения тому игроку.

* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении дает вам ману, а не та, для активации которой требуется мана. Обратите внимание, что подстегивание существа — это не активируемая способность.

* Способность Строгого Наставника не срабатывает, когда оппонент активирует способность карты в руке (например, Цикл) или карты на кладбище (например, Бальзамирование), даже если ее эффект приводит к тому, что карта попадает на поле битвы.

* Способность Строгого Наставника разрешается до способности, вызвавшей ее срабатывание.

Таинственный Змей

{5}{U}{U}

Существо — Змей

6/5

Стоимость разыгрывания Таинственного Змея уменьшается на {1} за каждую карту мгновенного заклинания

и волшебства на вашем кладбище.

* Способность Таинственного Змея не меняет его мана-стоимость и конвертированную мана-стоимость. Она лишь снижает стоимость разыгрывания заклинания.

* Двойную карту способность Таинственного Змея считает только один раз, даже если это и мгновенное заклинание, и волшебство.

* Способность Таинственного Змея не может сделать его стоимость разыгрывания меньше $\{U\}\{U\}$.

Торжествующий Боец

$\{2\}\{R\}$

Существо — Человек Воин

4/1

Если Торжествующий Боец не был подстегнут в этом ходу, вы можете подстегнуть его в момент его атаки. Когда вы это делаете, разверните все другие существа под вашим контролем, и после этой фазы идет дополнительная фаза боя. *(Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)*

* Способность Торжествующего Бойца разворачивает всех ваших существ, а не только атакующих.

* Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

* Между вашими двумя фазами боя не будет главной фазы, так что у вас не будет возможности разыграть заклинания или активировать способности, которые можно разыгрывать и активировать только при возможности разыграть волшебство. Например, между боями вы не сможете разыграть новое существо или прикрепить Снаряжение.

* Если вы подстегиваете Торжествующего Бойца, то получаете дополнительную фазу боя, даже если Торжествующий Боец не переживет первую фазу боя.

* Если в одной фазе боя вы подстегиваете несколько Торжествующих Бойцов, то получаете такое количество дополнительных фаз боя, но все ваши существа разворачиваются только в текущей фазе боя. Если вы хотите каждый раз разворачивать атакующих существ и атаковать ими заново, вам потребуется подстегивать Торжествующих Бойцов по одному в каждой из новых фаз боя.

Трон Бога-Фараона

$\{2\}$

Легендарный Артефакт

В начале вашего заключительного шага каждый оппонент теряет количество жизней, равное количеству повернутых существ под вашим контролем.

* Способность Трона Бога-Фараона срабатывает в начале каждого из ваших заключительных шагов, даже если у вас под контролем нет повернутых существ. Количество повернутых существ под вашим контролем подсчитывается при разрешении способности.

* Если в начале вашего заключительного шага срабатывают еще какие-то способности, то сначала разрешаются способности под контролем вашего оппонента, а затем ваши. Каждый игрок расставляет свои срабатывающие способности в любом порядке.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая способность Трона Бога-Фараона заставляет команду соперников потерять количество жизней, равное удвоенному количеству повернутых существ под вашим контролем. Повернутые существа под контролем вашего напарника не считаются.

Трупоед

{3}{B}

Существо — Птица

3/2

Разыгрывание Трупоеда стоит на {3} меньше, если в этом ходу умерло существо.

Полет, Смертельное касание

* Умершее существо не обязательно должно находиться на кладбище владельца в момент, когда вы разыгрываете Трупоеда, чтобы применилась его первая способность.

* Умиравшие фишки существ отправляются на кладбище как обычно (и сразу же после этого прекращают существовать). Если в этом ходу умерла фишка существа, первая способность Трупоеда применяется.

* В игре с участием более двух игроков игрок может проиграть партию одновременно с тем, как умрет его существо. И в этом случае первая способность Трупоеда применяется.

Тяжеловоз с Каменоломни

{3}{G}

Существо — Верблюд

4/3

Когда Тяжеловоз с Каменоломни выходит на поле битвы, за каждый вид жетонов на целевом перманенте положите на него еще один жетон такого вида или удалите с него один такой жетон.

* Вы не должны делать один и тот же выбор для каждого типа жетонов. Например, если на planeswalker-е Гидеоне есть два жетона верности и три жетона -1/-1, то вы можете положить на него еще один жетон верности и удалить один жетон -1/-1.

Убежище Дрейков

{2}{U}

Чары

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 2/2 синий Дрейк с Полетом.

* Вы не можете заплатить {1} несколько раз при разрешении срабатывающей способности Убежища Дрейков, чтобы получить несколько фишек Дрейков.

Умашенная Процессия

{3}{W}

Чары

Если эффект должен создать одну или более фишек под вашим контролем, вместо этого он создает в два раза больше таких фишек.

* Все фишки выходят на поле битвы одновременно. Они создаются с одним и тем же именем, цветом, типом и подтипом, способностями, силой, выносливостью, и т. д.

* Если у создаваемой фишки есть способности с формулировкой «При выходе [этого перманента] на поле битвы...» или «[Этот перманент] выходит на поле битвы с...», то сначала определите, сколько фишек создается, а потом примените эти способности по отдельности к каждой из них. Например, если вы должны создать фишку со способностью «Вы можете заставить [этот перманент] выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы» (например, забальзамированного Визиря Многих Лиц), то получившиеся в итоге две фишки могут копировать разных существ.

* Если какой-либо эффект должен создать фишки нескольких видов, то он создает в два раза больше фишек каждого вида. Например, если вы разыгрываете Животную Угрозу, пока контролируете Умашенную Процессию, то создадите две фишки Змеи, две фишки Волка и две фишки Слона.

* Если вы контролируете две Умашенные Процессии, то количество создаваемых фишек будет в четыре раза больше первоначального. Если контролируете три, то количество создаваемых фишек в восемь раз больше первоначального, и т. д.

* Если создающий фишки эффект дает вам указания позднее выполнить с этими фишками какие-либо действия, например, изгнать их в конце боя, вы делаете это со всеми фишками.

Уязвитель Душ

{3}{B}

Существо — Скорпион Демон

4/5

Когда Уязвитель Душ выходит на поле битвы, положите два жетона -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

Когда Уязвитель Душ умирает, вы можете положить один жетон -1/-1 на целевое существо за каждый жетон -1/-1 на Уязвителе Душ.

* Внимание, сообщение об ошибке! Текст второй способности напечатанной карты Уязвитель Душ на русском языке содержит опечатку: «Когда Уязвитель Душ умирает, вы можете положить один жетон -1/-1 на целевое существо за каждый жетон 1/-1 на Уязвителе Душ». Правильный текст способности гласит: «Когда Уязвитель Душ умирает, вы можете положить один жетон -1/-1 на целевое существо за каждый жетон -1/-1 на Уязвителе Душ».

* Вторая способность Уязвителя Душ делает целью одно существо, и оно получает все жетоны. Вы не можете распределить жетоны между несколькими существами.

Хазорет Пылкая

{3}{R}

Легендарное Существо — Бог

5/4

Неразрушимость, Ускорение

Хазорет Пылкая не может атаковать или блокировать, если у вас в руке больше одной карты.

{2}{R}, сбросьте карту: Хазорет наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

* После того как Хазорет была объявлена атакующей или блокирующей, она останется в бою, даже если у вас в руке окажется две или больше карт.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» активируемая способность Хазорет наносит по 2 повреждения каждому оппоненту — то есть 4 повреждения команде соперников.

Хапатра, Визирь Ядов

{B}{G}

Легендарное Существо — Человек Священник

2/2

Каждый раз, когда Хапатра, Визирь Ядов наносит боевые повреждения игроку, вы можете положить один жетон -1/-1 на целевое существо.

Каждый раз, когда вы кладете на существо один или более жетонов -1/-1, создайте одну фишку существа 1/1 зеленая Змея со Смертельным касанием.

* Если вы кладете любое количество жетонов -1/-1 на несколько существ сразу, последняя способность

Хапатры сработает по одному разу за каждое из существ.

* Если вы кладете на Хапатру достаточное количество жетонов -1/-1, чтобы ее выносливость снизилась до 0, ее последняя способность все равно срабатывает.

Царственный Каракал

{3}{W}{W}

Существо — Кошка

3/3

Другие Кошки под вашим контролем получают +1/+1 и имеют Цепь жизни.

Когда Царственный Каракал выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 1/1 белая Кошка с Цепью жизни.

* Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же перманента объединяются.

* Все другие Кошки под вашим контролем получают +1/+1 и имеют Цепь жизни, а не только те, что были созданы последней способностью Царственного Каракала.

Швырок

{1}{R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Швырка пожертвуйте существо.

Швырок наносит целевому существу или игроку количество повреждений, равное силе пожертвованного существа.

* Для определения значения силы пожертвованного существа используются сведения о нем на последний момент его пребывания на поле битвы.

* Если вы жертвуете атакующее или блокирующее существо во время шага объявления блокирующих, оно не сможет нанести боевые повреждения. Если же вы подождете до шага боевых повреждений, то существо получит смертельные повреждения, оно будет уничтожено до того, как вы получите возможность принести его в жертву.

* Для разыгрывания Швырка вы должны пожертвовать ровно одно существо. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существом, и не можете пожертвовать дополнительные существа.

* Игроки могут отвечать на это заклинание только после того, как оно было разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет уничтожить пожертвованное существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

Щедрость Луксы

{2}{G}{U}

Чары

В начале вашей предбоевой главной фазы удалите все жетоны затопления с Щедрости Луксы. Если таким образом не было удалено ни одного жетона, положите один жетон затопления на Щедрость Луксы и возьмите карту. В противном случае добавьте {C}{G}{U} в ваше хранилище маны.

* Если на Щедрости Луксы каким-то образом оказалось несколько жетонов затопления, вы все равно получаете только {C}{G}{U}, когда удаляете их все.

* Если Щедрость Луксы покидает поле битвы, пока ее срабатывающая способность находится в стеке, вы не сможете удалить с нее жетон затопления, даже если он был на ней до того, как она покинула поле битвы. Вы не положите на нее жетон, когда способность разрешится, но возьмете карту.

Ящер-Молотильщик

{2}{R}

Существо — Ящер

3/2

Ящер-Молотильщик получает +1/+2, пока у вас в руке не больше одной карты.

* Если существу наносятся повреждения, эти повреждения отмечаются на нем и остаются до шага очистки. Если Ящеру-Молотильщику было нанесено 2 или 3 повреждения, пока у вас в руке было ноль или одна карта, а позже во время этого хода благодаря какому-то заклинанию или способности у вас в руке оказалось две карты, Ящер-Молотильщик будет уничтожен. Точно так же, если в результате этого его выносливость снизится до 0, он отправится на кладбище владельца.

Magic: The Gathering, Magic, Амонхет, Битва за Зендикар, Клятва Стражей, Тени над Иннистрадом, Луна Кошмаров, Каладеш, Эфирный Бунт и Спираль Времени являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2017 Wizards.