

Заметки к выпуску «Битва за Зендикар»

Составитель: Мэтт Табак, при участии Лори Чирза, Карстена Хезе, Илая Шиффрина, Зоуи Стивенсон и Тийса Ван Оммена

Дата внесения последних изменений: 11 августа 2015 г.

В этих заметках вы найдете информацию о выходе нового выпуска **Magic: The Gathering**, а также собрание уточнений и судебных 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 «Битва за Зендикар» содержит 274 карты (101 обычную, 80 необычных, 53 редкие, 15 раритетных и 25 базовых земель). В некоторых бустерах выпуска «Битва за Зендикар» также содержатся карты *Зендикарских экспедиций* (они подробно описаны ниже).

Пререлизные турниры: 26–27 сентября 2015 г.

Релизные выходные: 2–4 октября 2015 г.

Турниры Game Day: 24–25 октября 2015 г.

Выпуск «Битва за Зендикар» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 2 октября 2015 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Ханы Таркира», «Перекованная Судьба», «Драконы Таркира», «Magic: Истоки» и «Битва за Зендикар».

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.

Зендикарские экспедиции

Зендикарские экспедиции позволяют вам заручиться в битве с Эльдрази помощью самой земли. В этом выпуске вы найдете зендикарские версии знаменитых земель из истории **Magic**.

* В бустерах выпуска «Битва за Зендикар» встречается двадцать пять карт *Зендикарских экспедиций*. Остальные двадцать карт будут встречаться в бустерах выпуска «Клятва Стражей». На картах *Зендикарских экспедиций* есть собственный символ выпуска.

* Карты *Зендикарских экспедиций* встречаются крайне редко. Вероятность найти такую карту в бустере лишь немного превышает шанс открыть фольгированную раритетную карту выпуска «*Битва за Зендикар*».

* Если карты *Зендикарских экспедиций* получены из бустеров выпуска «*Битва за Зендикар*» во время турнира в Ограниченном формате, этими картами можно играть в этом турнире. Если турнир проводится в формате «Запечатанная колода», 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 *Зендикарских экспедиций* легальны только в том случае, если такие земли уже были легальны в соответствующем формате. То, что эти земли встречаются в бустерах выпуска «*Битва за Зендикар*», **не делает** их легальными в Стандартном формате.

* Вне зависимости от языка бустеров, фольгированные карты «*Зендикарские экспедиции*» встречаются в них на английском языке.

Изменение правил: Пересдачи

Традиционные правила пересдачи меняются, начиная с пререлиза «*Битва за Зендикар*». Ранее правила звучали так:

В начале партии каждый из игроков берет количество карт, равное *исходному размеру руки* того игрока (обычно это семь карт). В порядке передачи хода каждый игрок выбирает или оставить те карты, сделав их *начальной рукой*, или сделать пересдачу — втасовать те карты обратно в библиотеку и взять новую руку, размер которой уменьшается на одну карту. Каждая взятая таким образом рука также может быть оставлена или пересдана. При каждой пересдаче игрок берет на одну карту меньше. Это продолжается, пока каждый игрок не решит оставить полученную начальную руку.

В дополнение к существующим правилам, начиная с 26 сентября, вступают в силу следующие изменения:

После того как все игроки оставили свои начальные руки, каждый игрок, оставивший меньше карт, чем его исходный размер руки, смотрит верхнюю карту своей библиотеки. Затем тот игрок может положить ту карту в низ своей библиотеки. (Фактически, игрок выполняет действие с ключевым словом «Предсказать 1».)

* Если пересдачу берут несколько игроков, то игрок, делающий в партии первый ход, первым смотрит верхнюю карту своей библиотеки и решает, класть ли ее в низ библиотеки. Затем это делают все остальные взявшие пересдачу игроки в порядке передачи хода.

* Не имеет значения, сколько пересдач вы взяли. После того как вы решите оставить руку, вы сможете посмотреть верхнюю карту библиотеки только один раз. Вы не можете таким образом посмотреть несколько карт или переместить несколько карт в низ библиотеки.

* В некоторых форматах с участием более двух игроков вы не теряете одну карту из начальной руки после первой пересдачи. В таком случае вы сможете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки и положить ее в низ библиотеки только после второй пересдачи.

* Каждый взявший пересдачу игрок решает, класть или нет верхнюю карту своей библиотеки в низ, до того как игроки используют способности таких карт, как *Лучи*, связанные с «начальной рукой».

Новое ключевое слово: Лишение

Эльдрази меняют знакомую нам природу цветов маны. Лишение — это новая способность с ключевым словом. Она делает карту бесцветной, какой бы ни была мана-стоимость заклинания.

Охотник из Праха

{2}{B}{R}

Существо — Эльдрази

5/3

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Ускорение

В начале каждого заключительного шага, если под вашим контролем нет других бесцветных существ, верните Охотника из Праха в руку его владельца.

Официальные правила для Лишения звучат так:

702.113. Лишение

702.113а Лишение — это определяющая характеристики способность. «Лишение» означает «этот объект является бесцветным». Эта способность работает где угодно, даже вне игры. См. правило 604.3.

* Рамки для карт с Лишением напоминают прозрачные рамки, традиционно использующиеся для Эльдрази. Верхняя часть рамки слегка окрашена в цвет, а ее фоном служит текстура эдров, когда-то удерживавших Эльдрази в плену. Такая окраска служит для облегчения сбора колоды и игрового процесса.

* Карта с Лишением является просто бесцветной. Она не считается одновременно и бесцветной, и цветов, входящих в ее мана-стоимость.

* Другие карты и способности могут дать карте с Лишением цвет. Если это случается, карта становится нового цвета, а не нового цвета и бесцветной.

* Лишение работает во всех зонах, а не только на поле битвы.

* Если карта теряет Лишение, она все равно продолжает быть бесцветной. Так происходит, потому что меняющие цвет объекта эффекты (к которым относится и эффект, созданный Лишением) учитываются до того, как объект теряет Лишение.

Новое ключевое слово: Заглатывание

Эльдрази пожирают все на своем пути, в том числе и тех, кто осмеливается им противостоять. Заглатывание — это новая способность с ключевым словом, встречающаяся у существ, изгоняющих карты из библиотеки оппонента при нанесении тому игроку боевых повреждений.

Туманный Захватчик

{1}{U}

Существо — Эльдрази Дрон

1/2

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Полет

Заглатывание (*Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, тот игрок изгоняет верхнюю карту своей библиотеки.*)

Официальные правила для Заглатывания звучат так:

702.114. Заглатывание

702.114а Заглатывание — это срабатывающая способность. «Заглатывание» означает: «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, тот игрок изгоняет верхнюю карту своей библиотеки».

702.114b Если у существа есть несколько способностей Заглатывания, каждая из них срабатывает отдельно.

* Карта изгоняется рубашкой вниз.

* Если при разрешении способности Заглатывания в библиотеке игрока нет карт, то ничего не происходит. Игрок не проигрывает партию (пока ему не придется взять карту из пустой библиотеки).

Новая тема Эльдрази: Переработчики

Некоторые карты из этого выпуска, у большинства из которых есть новый тип существа «Переработчик», используют карты оппонента в изгнании в качестве «топлива» для различных эффектов.

Удавитель из Пустошей

{2} {B}

Существо — Эльдрази Переработчик

3/2

Лишение (У этой карты нет цвета.)

Когда Удавитель из Пустошей выходит на поле битвы, вы можете положить принадлежащую оппоненту карту из изгнания на кладбище того игрока. Если вы это делаете, целевое существо получает -3/-3 до конца хода.

* Если заклинание или способность требуют от вас положить на кладбище несколько карт из изгнания, вы можете выбирать карты, принадлежащие различным оппонентам. Каждая из выбранных карт кладется на кладбище своего владельца.

* Если эффект замены заставляет карты, которые должны попасть откуда-либо на кладбище, вместо этого отправиться в изгнание (например, эффект Анафензы, Первейшей), вы все равно можете положить карту из изгнания на кладбище оппонента. Эта карта станет новым объектом и останется в изгнании. Вы не можете таким образом использовать одну изгнанную карту, если на кладбище нужно положить несколько карт из изгнания. Однако в такой ситуации вы можете использовать одну и ту же карту, если положить одну карту из изгнания на кладбище владельца требуют от вас два отдельных заклинания или способности.

* Вы не можете смотреть карты в изгнании рубашкой вверх, если только какой-либо эффект не позволяет вам это сделать.

* Карты, находящиеся в изгнании рубашкой вверх, группируются по двум критериям: что именно привело к изгнанию карты рубашкой вверх, и когда именно карта была изгнана. Если вы хотите положить находящуюся рубашкой вверх карту из изгнания на кладбище владельца, вы должны сначала выбрать одну из таких групп, а затем выбрать карту из этой группы случайным образом. Например, предположим, что некий артефакт заставляет вашего оппонента изгнать из своей руки три карты рубашкой вверх. Затем, в одном из последующих ходов, тот же артефакт заставляет оппонента изгнать из своей руки две карты рубашкой вверх. Если вы используете Удавителя из Пустошей, чтобы положить одну из тех карт на кладбище того игрока, то вы сначала выбираете первую или вторую стопку, а затем кладете на кладбище карту из этой стопки, выбранную случайным образом.

Новая тема Эльдрази: Эльдрази Отпрыски

Самые низшие из Эльдрази со времен последней нашей встречи с ними успели эволюционировать. Некоторые карты из этого выпуска дают вам возможность положить на поле битвы фишки существ Эльдрази Отпрыск. У всех этих фишек одинаковые характеристики.

Пузырчатый Кокон

{G}

Существо — Эльдрази Дрон

1/1

Лишение (У этой карты нет цвета.)

Когда Пузырчатый Кокон умирает, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 бесцветный Эльдрази Отпрыск. Она имеет способность «Пожертвуйте это существо: добавьте {1} в ваше хранилище маны».

* Эльдрази Отпрыски похожи на Эльдрази Порождения из блока *Zendikar*. Обратите внимание, что Эльдрази Отпрыски имеют силу и выносливость 1/1, а не 0/1.

* Эльдрази и Отпрыск — отдельные типы существа. Так, все, что действует на Эльдрази, будет действовать на такие фишки.

* Пожертвование фишки существа Эльдрази Отпрыск для добавления {1} в ваше хранилище маны является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.

* Некоторые создающие Эльдрази Отпрысков мгновенные заклинания и заклинания волшебства требуют выбрать цели. Если к моменту разрешения такого заклинания все его цели становятся нелегальными, то заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не получите Эльдрази Отпрысков.

Знакомая тема Эльдрази: срабатывающие способности с формулировкой «Когда вы разыгрываете»

У некоторых карт этого выпуска есть срабатывающая способность, которая срабатывает, когда вы разыгрываете то заклинание. У других способность срабатывает, когда вы разыгрываете другие заклинания.

Сеятель Забвения

{6}

Существо — Эльдрази

5/8

Когда вы разыгрываете Сеятеля Забвения, целевой оппонент изгоняет четыре верхние карты из своей библиотеки, затем вы можете положить из изгнания на поле битвы под вашим контролем любое количество принадлежащих тому игроку карт земель.

Колкий Дрон

{2} {R}

Существо — Эльдрази Дрон

3/1

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

{T}: Колкий Дрон наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

Каждый раз, когда вы разыгрываете бесцветное заклинание, разверните Колкого Дрона.

* Такие способности разрешаются до заклинания, вызвавшего их срабатывание.

* После того как такая способность сработала, уже не важно, что случится с заклинанием. Способность останется в стеке, даже если заклинание будет отменено, до того как она разрешится.

Новое ключевое слово: Пробуждение

Осажденная Эльдрази земля Зендикара поднимается, чтобы защитить себя. Пробуждение — это новое ключевое слово, которое встречается на некоторых картах волшебства и мгновенных заклинаний, способных превратить земли под вашим контролем в существ-Элементалей.

Отвесное Падение

{2} {W}

Волшебство

Уничтожьте целевое повернутое существо.

Пробуждение 3 — {5}{W} (Если вы разыгрываете это заклинание за {5}{W}, также положите три жетона +1/+1 на целевую землю под вашим контролем, и она становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей.)

Официальные правила для Пробуждения звучат так:

702.112. Пробуждение

702.112a Пробуждение встречается у некоторых мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства. Оно обозначает две способности: статическую способность, действующую, пока заклинание с Пробуждением находится в стеке, и способность заклинания. «Пробуждение N — [стоимость]» означает: «Разыгрывая это заклинание, вы можете заплатить [стоимость] вместо оплаты мана-стоимости этого заклинания» и «Если стоимость Пробуждения этого заклинания была оплачена, положите N жетонов +1/+1 на целевую землю под вашим контролем. Та земля становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей». Оплата стоимости Пробуждения заклинания подчиняется правилам оплаты альтернативных стоимостей (см. правила 601.2b и 601.2f–h).

702.112b Игрок, контролирующий заклинание с Пробуждением, выбирает цель для способности Пробуждения, только если тот игрок выбрал оплатить стоимость Пробуждения заклинания. В противном случае заклинание разыгрывается, как если бы у него не было этой цели.

* Вы можете разыграть заклинание с Пробуждением за его мана-стоимость и получить только первый эффект. Если вы разыграете заклинание за стоимость Пробуждения, то получите оба эффекта.

* Если не относящаяся к Пробуждению часть заклинания требует выбора цели, то вы должны выбрать легальную цель. Нельзя разыгрывать заклинание, если вы не можете выбрать легальную цель для каждого упоминания цели в его тексте (однако легальная цель для способности Пробуждения требуется, только если вы разыгрываете заклинание за стоимость Пробуждения).

* Если у заклинания с Пробуждением есть несколько целей (в том числе земля под вашим контролем), и некоторые из них, но не все, становятся нелегальными к моменту его разрешения, то заклинание никак не подействует на нелегальные цели.

* Если не относящаяся к Пробуждению часть заклинания не требует выбора целей, а вы разыгрываете заклинание за стоимость Пробуждения, то в том случае, если к моменту его разрешения целевая земля под вашим контролем станет нелегальной целью (например, будет уничтожена в ответ на его разыгрывание), заклинание отменится целиком.

* Земля сохраняет все типы, подтипы и супертипы, бывшие у нее до этого. Также она сохраняет все мана-способности, имеющиеся у нее в результате обладания подтипами. Например, превращенный таким образом в существо Лес все еще можно будет повернуть для получения {G}.

* Пробуждение не дает цвет земле под вашим контролем. Большинство земель бесцветны, и получившиеся из них существа земли, как правило, также будут бесцветными.

Новое слово способности: Сплочение

Сплочение — это новое слово способности, связанное с уже знакомым типом существа «Союзник». Этим словом объединяются способности, срабатывающие каждый раз, когда существо со способностью или другой Союзник выходит на поле битвы под вашим контролем. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Друиды-Хранители Роши

{2}{G}{W}

Существо — Эльф Друид Союзник

3/3

Сплочение — Каждый раз, когда Друиды-Хранители Роши или другой Союзник выходят на поле битвы под вашим контролем, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 зеленое Растение.

* Когда Союзник выходит на поле битвы под вашим контролем, срабатывают все способности Сплочения перманентов под вашим контролем. Вы можете поместить их в стек в любом порядке. Способность, отправившаяся в стек последней, разрешится первой.

* Если существо со способностью Сплочения выходит на поле битвы под вашим контролем одновременно с другими Союзниками, то его способность срабатывает по одному разу за каждого из тех Союзников и один раз за само это существо.

Новое слово способности: Схождение

Лишь объединившись, обитатели Зендикара смогут дать отпор Эльдрази. Схождение — это новое слово способности. Им объединяются эффекты карт, каким-либо образом зависящие от того, сколько цветов маны вы потратили на их разыгрывание. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Лучистое Пламя

{2}{R}

Волшебство

Схождение — Лучистое Пламя наносит X повреждений каждому существу, где X — число цветов маны, потраченной на разыгрывание Лучистого Пламени.

* Максимальное число цветов маны, которое вы можете потратить на разыгрывание заклинания, равно пяти. «Бесцветный» — это не цвет. Обратите внимание, что стоимость заклинания со Схождением может ограничивать то, сколько всего цветов маны вы можете потратить.

* Вы не можете просто заплатить больше маны за заклинание со способностью Схождения, чтобы потратить больше цветов, если только какое-либо еще заклинание или способность не позволяет вам это сделать. Точно так же, если какое-либо заклинание или способность снижает количество маны, требуемое на разыгрывание заклинания со Схождением, то вы не можете игнорировать это снижение стоимости, чтобы потратить больше цветов маны.

* Если у заклинания со способностью Схождения есть какие-либо дополнительные или альтернативные стоимости, то потраченная на них мана также учитывается. Например, если какой-либо эффект увеличивает стоимость разыгрывания заклинаний волшебства на {1}, вы можете заплатить за разыгрывание Лучистого Пламени {W}{U}{B}{R} и нанести по 4 повреждения каждому существу.

* Если вы разыграли заклинание со способностью Схождения, не потратив на него ману (например, какой-либо эффект позволил разыграть его без оплаты его мана-стоимости), то число цветов маны, потраченной на разыгрывание, будет равно нулю.

* Если заклинание со способностью Схождения копируется, то на разыгрывание копии мана не тратится, так что и в этом случае число цветов маны, потраченной на разыгрывание, будет равно нулю. Число цветов маны, потраченной на разыгрывание оригинала, не копируется.

Знакомое слово способности: Землепад

Земля продолжает играть важную роль в борьбе Зендикара против Эльдрази. Землепад — это слово способности, впервые появившееся в выпуске *Zendikar*. Этим словом объединяются способности,

срабатывающие каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Надзирательница из Гуул-Драза

{4}{B}{B}

Существо — Вампир

3/4

Полет

Землепад — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, другие существа под вашим контролем получают +1/+0 до конца хода. Если та земля является Болотом, те существа получают +2/+0 до конца хода вместо этого.

* Способность *Землепада* срабатывает каждый раз, когда земля по какой-либо причине выходит на поле битвы под вашим контролем. Она срабатывает каждый раз, когда вы разыгрываете землю, а также когда землю кладет на поле битвы под вашим контролем эффект заклинания или способности.

* Когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, срабатывают все способности *Землепада* находящихся под вашим контролем перманентов. Вы можете поместить их в стек в любом порядке. Способность, отправившаяся в стек последней, разрешится первой.

* Если у способности есть дополнительный эффект или эффект замены, зависящий от того, есть ли у земли определенный тип базовой земли, способность проверяет тип земли в момент своего разрешения. Если в это время вышедшая на поле битвы земля уже не находится на поле битвы, то для определения дальнейших действий используйте ее типы в тот момент, когда она покинула поле битвы.

Тема: срабатывающие способности «Каждый раз, когда вы получаете жизни»

У некоторых карт этого выпуска есть способности, которые срабатывают каждый раз, когда вы получаете жизни.

Невозмутимая Служительница

{1}{W}

Существо — Человек Священник Союзник

2/2

Каждый раз, когда вы получаете жизни, вы можете заплатить {W}. Если вы это делаете, положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

* Эта способность срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, будь то 1 жизнь от Посланицы Драны или 7 жизней от Обновления Ниссы.

* Когда существо с Цепью жизни наносит боевые повреждения, это считается одним событием получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, способность сработает дважды. Однако, если одно существо с Цепью жизни одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и (или) planeswalker-ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание способности, несмотря на то, что она увеличивает количество жизней вашей команды.

Цикл: небазовые земли с типами базовых земель

В этом выпуске есть цикл небазовых земель с типами базовых земель. Каждая такая земля может дать ману одного из двух цветов. Такие земли выходят на поле битвы повернутыми, если только под вашим контролем нет двух или более базовых земель.

Дорога Среди Крон

Земля — Лес Равнина

($\{T\}$: добавьте $\{G\}$ или $\{W\}$ в ваше хранилище маны.)

Дорога Среди Крон выходит на поле битвы повернутой, если только под вашим контролем нет двух или более базовых земель.

* Несмотря на то что у этих земель есть типы базовых земель, они не являются базовыми, поскольку в их строке типа нет слова «Базовая». Так, например, если на поле битвы под вашим контролем уже есть две такие земли, это не приведет к тому, что другие будут выходить на поле битвы развернутыми.

* Тем не менее, поскольку у этих земель есть типы базовых земель, на них будут действовать эффекты, в которых указан тип базовой земли, но не указано, что земля должна быть базовой. Например, заклинание или способность с текстом «Уничтожьте целевой Лес» может сделать целью Дорогу Среди Крон, а с текстом «Уничтожьте целевой базовый Лес» — не может.

* Если такая земля выходит на поле битвы одновременно с любым количеством базовых земель, те земли не учитываются при определении, развернутой или повернутой ли выходит на поле битвы земля.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Акумская Огненная Птица

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

Существо — Феникс

3/3

Полет, Ускорение

Акумская Огненная Птица атакует в каждом ходу, если может.

Землепад — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заплатить $\{4\}\{R\}\{R\}$. Если вы это делаете, верните Акумскую Огненную Птицу из вашего кладбища на поле битвы.

* Если во время шага объявления атакующих контролирующего ее игрока Акумская Огненная Птица повернута или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что она не может атаковать, то она не атакует. Если для того, чтобы Акумская Огненная Птица атаковала, контролирующий ее игрок должен уплатить некую стоимость, то он не обязан ее оплачивать. Если такая стоимость не оплачена, то Акумская Огненная Птица не атакует.

* Способность Землепада срабатывает только в том случае, если Акумская Огненная Птица находится на вашем кладбище в тот момент, когда земля выходит на поле битвы.

* Игроки могут ответить на срабатывающую способность, но когда она начинает разрешаться, и вы решаете, платить ли $\{4\}\{R\}\{R\}$, отвечать уже поздно.

Алтарная Жатва

$\{1\}\{B\}$

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Алтарной Жатвы пожертвуйте существо.

Возьмите две карты.

* Чтобы разыграть Алтарную Жатву, вы должны пожертвовать ровно одно существо. Вы не можете разыграть ее, не пожертвовав существо, и вы не можете жертвовать дополнительные существа, чтобы взять больше карт.

* Игроки могут ответить на Алтарную Жатву только после того, как она была разыграна, и все ее стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться каким-то образом убрать пожертвованное существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

Ангел Обновления

{5}{W}

Существо — Ангел Союзник

4/4

Полет

Когда Ангел Обновления выходит на поле битвы, вы получаете 1 жизнь за каждое существо под вашим контролем.

* Для определения количества полученных жизней посчитайте количество существ под вашим контролем в момент разрешения способности. Если в этот момент Ангел Обновления все еще находится на поле битвы под вашим контролем, посчитайте и его.

Ангел-Капитан

{3}{R}{W}

Существо — Ангел Союзник

4/3

Полет

Каждый раз, когда Ангел-Капитан атакует, он получает +1/+1 до конца хода за каждого другого атакующего Союзника.

* Для определения размера бонуса посчитайте количество других атакующих Союзников в момент разрешения способности. При этом также учитываются атакующие Союзники под контролем вашего напарника.

* После разрешения способности бонус во время этого хода не меняется, даже если меняется количество других атакующих Союзников.

Ангельский Дар

{1}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Ангельский Дар выходит на поле битвы, возьмите карту.

Зачарованное существо имеет Полет.

* Если цель Ауры становится нелегальной до разрешения заклинания, Аура отменяется и отправляется на кладбище своего владельца. Она не выйдет на поле битвы, а вы не возьмете карту.

Безрассудная Ватага

{1}{R}

Существо — Человек Воин Союзник

2/2

Безрассудная Ватага атакует в каждом бою, если может, если только под вашим контролем нет другого Союзника.

* Безрассудная Ватага может атаковать, даже если под вашим контролем есть другой Союзник. Она просто не обязана это делать.

* Безрассудная Ватага проверяет, есть ли под вашим контролем другой Союзник, в момент объявления атакующих. Если в тот момент под вашим контролем нет другого Союзника, Безрассудная Ватага атакует, если может.

* Если во время шага объявления атакующих у игрока нет под контролем других Союзников, но Безрассудная Ватага повернута, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что она не может атаковать, или не находилась под непрерывным контролем того игрока с начала хода (и не имеет Ускорения), то она не атакует. Если для того, чтобы Безрассудная Ватага атаковала, контролирующий ее игрок должен уплатить некую стоимость, то он не обязан ее оплачивать. Если такая стоимость не оплачена, то Безрассудная Ватага не атакует.

Бич Бала-Геда

{7}

Существо — Эльдрази

7/5

Каждый раз, когда Бич Бала-Геда атакует, защищающийся игрок изгоняет два перманента под своим контролем.

* Если Бич Бала-Геда атакует planeswalker-а, защищающийся игрок может изгнать того planeswalker-а. Бич Бала-Геда продолжит атаковать, и его можно будет заблокировать обычным образом. Если его не заблокировать, он не нанесет боевые повреждения.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» вы выбираете, кто из оппонентов будет изгонять перманенты. Нельзя заставить каждого из оппонентов изгнать по одному перманенту.

* Перманенты изгоняются до объявления блокирующих.

* Если под контролем защищающегося игрока есть только один перманент, тот перманент изгоняется.

Блюстителю Пустоты

{2}{G}

Существо — Эльдрази Переработчик

2/3

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

{1}{G}, положите принадлежащую оппоненту карту из изгнания на кладбище того игрока: положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 бесцветный Эльдрази Отпрыск. Она имеет способность «Пожертвуйте это существо: добавьте {1} в ваше хранилище маны».

* Как только вы объявили, что активируете эту способность, игроки не смогут ответить, пока вы не оплатите ее стоимости и не закончите ее активировать. А именно, никто из игроков не сможет попытаться каким-то образом убрать карту из изгнания, чтобы не позволить вам активировать способность.

Бродячее Жерло

Земля

Бродячее Жерло выходит на поле битвы повернутым.

{T}: добавьте {W} или {B} в ваше хранилище маны.

{1}{W}{B}: Бродячее Жерло становится существом 2/3 белый и черный Элементаль с Цепью жизни до конца хода. При этом оно остается землей.

* Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же существа объединяются. Активировав последнюю способность несколько раз, вы не получите дополнительные жизни, если Бродячее Жерло будет наносить повреждения.

* На ставшую существом землю может действовать «болезнь вызова». Вы не можете атаковать ею и использовать ее способности, в стоимость которых входит {T} (в том числе и мана-способности), если с начала вашего последнего хода она не находилась постоянно на поле битвы под вашим контролем. Обратите внимание, что болезнь вызова следит за тем, когда перманент попал под ваш контроль, а не когда он стал существом или вышел на поле битвы.

* Пока последняя способность не даст ей цвета, эта земля является бесцветной.

* Когда земля становится существом, это не считается выходом существа на поле битвы. Перманент уже был на поле битвы, он просто сменил свой тип. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, не работают.

* Способность, превращающая землю в существо, также устанавливает значения силы и выносливости того существа. Если земля уже была существом (например, она стала целью заклинания с Пробуждением), эта способность заменит предыдущий эффект, установивший значения силы и выносливости. Эффекты, изменяющие силу и выносливость, продолжают действовать вне зависимости от того, когда они начались. То же самое относится и к меняющим значения силы и выносливости жетонам (например, к жетонам +1/+1), а также к эффектам, которые переставляют местами значения силы и выносливости. Например, если Бродячее Жерло сделалось существом 0/0 с тремя жетонами +1/+1, то активация последней способности сделает его существом 5/6, которое продолжит быть землей.

Вестник Козилека

{1}{U}{R}

Существо — Эльдрази Дрон

2/4

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Разыгрываемые вами бесцветные заклинания стоят на {1} меньше.

* Последняя способность Вестника Козилека не изменяет мана-стоимость и конвертированную мана-стоимость заклинаний. Она меняет только ту общую стоимость, которую вы реально платите.

* Последняя способность Вестника Козилека не может снизить количество цветной маны, которую вы должны заплатить за заклинание. Она снижает только не имеющую цвета часть мана-стоимости.

* Если для разыгрывания заклинания требуется уплатить дополнительную стоимость, или стоимость разыгрывания заклинания увеличивается за счет действия какого-либо эффекта, учтите все такие прибавки, прежде чем применять снижение стоимости.

* Снижение стоимости может применяться к альтернативной стоимости.

* Если у разыгрываемого вами бесцветного заклинания в мана-стоимости есть {X}, то вы выбираете значение X до определения общей стоимости заклинания. Например, если мана-стоимость заклинания равна {X}, вы можете выбрать для X значение 5 и разыграть заклинание, заплатив {4}.

Веятель Пустоты

{9}

Существо — Эльдрази

11/9

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания с четной конвертированной мана-стоимостью. (*Ноль является четным числом.*)

Ваши оппоненты не могут блокировать существами с четной конвертированной мана-стоимостью.

* Увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания эффекты не изменяют его конвертированную мана-стоимость.

* Для определения четности или нечетности конвертированной мана-стоимости заклинаний с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение. Например, ваш оппонент сможет разыграть Бесконечного (заклинание с мана-стоимостью {X}), выбрав для X значение 5, но не 6.

* Для находящихся на поле битвы существ с {X} в мана-стоимости значение X равно 0. Гидра из Туманов (существо с мана-стоимостью {X}{G}) сможет блокировать, а Бесконечный — не сможет.

* Конвертированная мана-стоимость существа рубашкой вверх равна 0. Веятель Пустоты запрещает блокировать существам, находящимся рубашкой вверх.

Воздаяние Великого Вала

{3}{W}{W}

Мгновенное заклинание

Воздаяние Великого Вала наносит 5 повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых атакующих или блокирующих существ.

* Вы выбираете, сколько целей будет у Воздаяния Великого Вала и как будут распределены повреждения, в момент, когда вы разыгрываете заклинание. Каждая цель должна получить хотя бы 1 повреждение.

* Если некоторые, но не все цели к моменту разрешения Воздаяния Великого Вала становятся нелегальными, выбранное распределение повреждений сохраняется, но нелегальные цели не получают повреждения. Если нелегальными становятся все цели, заклинание отменяется.

Восстать Против

{4}{R}

Мгновенное заклинание

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода.

* Целью заклинания «Восстать Против» может быть любое существо, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.

* Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.

Гидеон, Союзник Зендикара

{2}{W}{W}

Planeswalker — Гидеон

4

+1: до конца хода Гидеон, Союзник Зендикара становится существом 5/5 Человек Солдат Союзник с Неразрушимостью, которое остается planeswalker-ом. Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены ему в этом ходу.

0: положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь Союзник.

−4: вы получаете эмблему со способностью «Существа под вашим контролем получают +1/+1».

* Первая способность Гидеона не считается выходом существа на поле битвы. Гидеон уже находился на поле битвы, он просто сменил свои типы. Так, например, не сработают способности Сплочения. (Самой собой, способности Сплочения срабатывают, когда вы используете вторую способность Гидеона.)

* 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).

* Первая способность Гидеона делает его существом с типами существа Человек, Солдат и Союзник. 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, Солдат и Союзник — только типы существа (но не типы planeswalker-а).

* Если после того как первая 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.

Губитель Армий

{8}

Существо — Эльдрази

10/8

Все существа, способные блокировать Губителя Армий, блокируют его.

* Если существо под контролем защищающегося игрока во время его шага объявления блокирующих повернуто или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может блокировать, то оно не блокирует. Если для того, чтобы существо блокировало, контролирующий его игрок должен уплатить некую стоимость, то он не обязан ее оплачивать. Если такая стоимость не оплачена, то существо не обязано блокировать.

* Если существо не может легально блокировать Губителя Армий, но может блокировать другое атакующее существо, то ему разрешается это сделать. Точно так же, если для того, чтобы существо под контролем защищающегося игрока могло блокировать Губителя Армий, контролирующий то существо игрок должен уплатить некую стоимость, то он может ее не оплачивать, а заблокировать другое атакующее существо.

* Если атакует несколько Губителей Армий, то игрок, контролирующий каждое из способных блокировать их существ, сам выбирает, кого из Губителей блокирует каждое из существ. В этом случае существа, способные блокировать нескольких существ, должны блокировать столько атакующих Губителей Армий, сколько это возможно.

Дерганый Щелкун

{3}{B}

Существо — Эльдрази Дрон

4/3

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Дерганый Щелкун не может блокировать.

{1}{B}: регенерируйте Дерганого Щелкуна. Активируйте эту способность, только если вы контролируете другое бесцветное существо.

* Когда способность уже легально активирована, не имеет значения, что случится с другим бесцветным существом. Способность разрешится и создаст регенерационный щит, даже если в тот момент под вашим контролем не будет других бесцветных существ.

* Для активируемой способности Дерганного Щелкуна не имеет значения, является ли бесцветным сам Дерганый Щелкун. Даже если он получит один или несколько цветов, вы сможете активировать способность, пока у вас под контролем есть другое существо, и оно бесцветное.

Драна, Освободительница Малакира

{1} {V} {V}

Легендарное Существо — Вампир Союзник

2/3

Полет, Первый удар

Каждый раз, когда Драна, Освободительница Малакира наносит боевые повреждения игроку, положите один жетон +1/+1 на каждое атакующее существо под вашим контролем.

* Последняя способность Драны срабатывает после того, как нанесены боевые повреждения, так что жетоны +1/+1 получают только те атакующие существа, что пережили шаг боевых повреждений, в котором нанесла боевые повреждения Драна.

* Жетон +1/+1 не изменит количество повреждений, которые Драна или другое атакующее существо с Первым ударом или Двойным ударом наносит во время шага боевых повреждений для Первого удара. Однако те жетоны +1/+1, что окажутся на атакующих существах без Первого удара, изменят количество повреждений, нанесенное ими во время обычного шага боевых повреждений.

Дрон-Доминатор

{2} {V}

Существо — Эльдрази Дрон

3/2

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Заглатывание (*Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, тот игрок изгоняет верхнюю карту своей библиотеки.*)

Когда Дрон-Доминатор выходит на поле битвы, если вы контролируете другое бесцветное существо, то каждый оппонент теряет 2 жизни.

* Последняя способность Дрона-Доминатора проверяет, есть ли у вас под контролем другое бесцветное существо, в момент выхода Дрона-Доминатора на поле битвы. Если у вас такого существа нет, способность не сработает вовсе. Если же есть, то способность еще раз проверит это в момент разрешения. Если к тому моменту у вас не останется другого бесцветного существа, то способность будет удалена из стека и не произведет эффекта.

Жестокое Изгнание

{2} {U} {R}

Мгновенное заклинание

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Выберите одно или оба —

- Верните целевое заклинание или существо в руку его владельца.
- Жестокое Изгнание наносит 2 повреждения целевому существу или planeswalker-у. Если тот перманент должен быть положен на кладбище в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Если заклинание возвращается в руку владельца, оно удаляется из стека. Заклинание не отменяется, но оно не разрешается. Если таким образом в руку возвращается копия заклинания, та копия прекращает существование при следующей проверке действий, вызванных состоянием.

* Второй режим изгоняет целевое существо или planeswalker-а, если оно должно попасть на кладбище в этом ходу по любой причине, не обязательно из-за смертельных повреждений. Эффект изгнания применяется к тому перманенту, даже если Жестокое Изгнание не нанесло ему повреждений (из-за эффекта предотвращения) или нанесло повреждения другому существу или planeswalker-у (из-за эффекта перенаправления).

Зада, Измельчительница Эдров

{3}{R}

Легендарное Существо — Гоблин Союзник

3/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого является только Зада, скопируйте то заклинание за каждое другое существо под вашим контролем, которое может стать его целью. Целью каждой копии является одно из тех разных существ.

* Способность срабатывает каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого является только Зада, и никакие другие объекты или игроки.

* Если вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, у которого есть несколько целей, но всеми этими целями является только Зада, способность сработает.

* Существа под вашим контролем, которые не могут быть целью изначального заклинания (из-за Пелены, способностей Защиты, ограничений по целям и другим причинам), при разрешении способности Зады игнорируются.

* Вы контролируете все копии. Вы выбираете порядок, в котором копии кладутся в стек. Изначальное заклинание окажется в стеке под всеми этими копиями и разрешится последним.

* Созданные этой способностью копии создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний (например, способность самой Зады), не сработают.

* Если копируется заклинание с выбором режима (на котором говорится «Выберите одно —» или нечто похожее), у копий будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.

* Если вы копируете заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Наступления Бури), у копий будет то же значение X.

* Контролирующий копию игрок не может оплачивать альтернативные или дополнительные стоимости копии. Однако вызванные оплатой каких-либо альтернативных или дополнительных стоимостей исходного заклинания эффекты копируются, как если бы те же стоимости были оплачены и для копии.

Задавить Числом

{R}

Мгновенное заклинание

Задавить Числом наносит целевому существу повреждения, равные количеству существ под вашим контролем.

* Для определения количества наносимых повреждений подсчитайте количество существ под вашим контролем в момент разрешения заклинания «Задавить Числом».

Залить Светом

{3}{G}{U}

Волшебство

Схождение — Найдите в вашей библиотеке карту существа, мгновенного заклинания или волшебства с конвертированной мана-стоимостью не больше, чем число цветов маны, потраченной на разыгрывание Залить Светом, изгоните ту карту, затем перетасуйте вашу библиотеку. Вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости.

* Если вы решаете разыграть изгнанную карту, вы должны сделать это в процессе разрешения заклинания «Залить Светом». Вы не можете подождать и разыграть ее позже в этом ходу. Ограничения по времени

разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются, но другие ограничения (такие как «Разыгрывайте [эту карту] только во время боя») должны соблюдаться.

* Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете оплачивать ее альтернативные стоимости, например, стоимость Пробуждения. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

* Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение обязательно должно быть 0.

* Если таким образом вы разыгрываете карту мгновенного заклинания или волшебства, она отправляется на кладбище обычным образом. В изгнание она не возвращается.

* Если вы не разыгрываете карту, она остается в изгнании.

Защитник Тазима

{3}{U}{U}

Существо — Сфинкс

4/5

Полет

Землепад — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, поверните целевое существо под контролем оппонента. Если та земля является Островом, то существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Целью способности Землепада Защитника Тазима может быть существо, которое уже повернуто. Если вызвавшая срабатывание способности земля была Островом, то существо не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Способность следит за существом, а не за тем, кто из игроков его контролирует. Если контроль над существом переходит к другому игроку до наступления следующего шага разворота того игрока, который контролировал его изначально, существо не развернется во время следующего шага разворота нового игрока, под контролем которого оно находится.

Зеленый Страж Мурасы

{4}{G}{G}

Существо — Элементаль

5/4

Когда Зеленый Страж Мурасы выходит на поле битвы, вы можете вернуть целевую карту из вашего кладбища в вашу руку.

Когда Зеленый Страж Мурасы умирает, вы можете изгнать его. Если вы это делаете, верните целевую карту из вашего кладбища в вашу руку.

* Вы решаете, изгонять Зеленого Стража Мурасы или нет, в момент разрешения последней способности. Игроки могут ответить на срабатывание способности, но когда она начинает разрешаться, и вы решаете изгнать Зеленого Стража Мурасы, отвечать уже поздно.

* Если целевая карта до разрешения последней способности становится нелегальной целью, способность отменяется. В этом случае вы не сможете изгнать Зеленого Стража Мурасы, даже если захотите.

Земляные Руки

{1}{G}

Волшебство

Положите два жетона +1/+1 на целевой перманент.

Пробуждение 4 — {6}{G} (Если вы разыгрываете это заклинание за {6}{G}, также положите четыре жетона +1/+1 на целевую землю под вашим контролем, и она становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей.)

* Жетоны +1/+1 могут находиться на любом перманенте. Но производят эффект эти жетоны только в том случае, если перманент является или становится существом.

* Если вы разыгрываете Земляные Руки за стоимость Пробуждения, вы можете выбрать в качестве обеих целей одну и ту же землю под вашим контролем.

Змеиный Шип

{5}{R}{R}

Волшебство

Лишение (У этой карты нет цвета.)

Змеиный Шип наносит 2 повреждения целевому существу, 3 повреждения другому целевому существу и 4 повреждения третьему целевому существу. Если существо, которому таким образом были нанесены повреждения, должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Каждая цель должна быть отдельным существом. Вы не можете разыграть Змеиный Шип, если на поле битвы нет трех разных существ.

* Если одна или две цели на момент разрешения Змеиног Шипа станут нелегальными, вы не можете поменять то, сколько повреждений наносится оставшимся легальным целям.

* Существо не обязательно должно получить смертельные повреждения от Змеиног Шипа, чтобы отправиться в изгнание. Если, получив повреждения, оно должно умереть по любой другой причине в этом же ходу, оно вместо этого будет изгнано.

Извержение Мира

{3}{W}{W}

Волшебство

Уничтожьте все не являющиеся землями существа.

Пробуждение 4 — {5}{W}{W}{W} (Если вы разыгрываете это заклинание за {5}{W}{W}{W}, также положите четыре жетона +1/+1 на целевую землю под вашим контролем, и она становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей.)

* «Не являющиеся землями существа» — это существа, которые не являются одновременно землями.

Карантинное Поле

{X}{X}{W}{W}

Чары

Карантинное Поле выходит на поле битвы с X жетонами изоляции на нем.

Когда Карантинное Поле выходит на поле битвы, за каждый жетон изоляции на нем изгоните не более одного целевого не являющегося землей перманента под контролем оппонента до тех пор, пока Карантинное Поле не покинет поле битвы.

* Для определения числа выбираемых целей используйте количество жетонов изоляции на Карантинном Поле в момент помещения его срабатывающей способности в стек. После выбора целей количество целей способности уже нельзя поменять. Изменение количества жетонов изоляции на Карантинном Поле не приведет к изменению числа изгоняемых перманентов.

* Если Карантинное Поле изгоняет несколько перманентов, все те карты возвращаются на поле битвы одновременно.

* Если Карантинное Поле покидает поле битвы до того, как разрешается его срабатывающая способность, то перманенты не изгоняются.

* Ауры, прикрепленные к изгоняемым перманентам, отправятся на кладбища своих владельцев. Снаряжение, прикрепленное к изгоняемым существам, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемых перманентах имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.

* Если изгоняется фишка, она прекращает существование. Фишка не возвращается на поле битвы.

* Изгнанные карты возвращаются на поле битвы сразу же после того, как Карантинное Поле покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием.

* Если владелец Карантинного Поля покидает партию в игре с участием более двух игроков, то изгнанные карты возвращаются на поле битвы. Поскольку одноразовый эффект, возвращающий карты, не является использующей стек способностью, он не прекращает существование вместе с находящимися в стеке заклинаниями и способностями покидающего партию игрока.

Киора, Владычица Глубин

{2}{G}{U}

Planeswalker — Киора

4

+1: разверните не более одного целевого существа и не более одной целевой земли.

−2: покажите четыре верхние карты вашей библиотеки. Вы можете положить находящуюся среди них карту существа и (или) карту земли в вашу руку. Положите остальные карты на ваше кладбище.

−8: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заставить его драться с целевым существом». Затем положите на поле битвы три фишки существа 8/8 синий Спрут.

* Вы можете активировать первую способность Киоры, не выбрав целей, просто чтобы положить на нее жетон верности.

* При разрешении второй способности Киоры вы можете не класть в руку ни одной карты, положить только карту существа, положить только карту земли или положить карту существа и карту земли.

* К тому времени, как фишки существ-Спрутов выйдут на поле битвы, у вас уже будет эмблема, так что головоногие сразу полезут в драку!

Клубящиеся Миазмы

{3}{B}

Волшебство

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

Пробуждение 3 — {5}{B}{B} (Если вы разыгрываете это заклинание за {5}{B}{B}, также положите три жетона +1/+1 на целевую землю под вашим контролем, и она становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей.)

* Если вы разыгрываете Клубящиеся Миазмы за стоимость Пробуждения, существа получают −2/−2 до того, как целевая земля станет существом. Если только она уже не была существом до начала разрешения Клубящихся Миазов, эта земля не получит −2/−2.

Кор-Усмиритель

{1}{W}

Существо — Кор Чародей Союзник

3/1

Кор-Усмиритель не может быть заблокирован Эльдрази Отпрысками.

* Существо, являющееся Эльдрази, но не Отпрыском (и наоборот), может заблокировать Кора-Усмирителя.

Костные Осколки

{B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Костных Осколков пожертвуйте существо.

Уничтожьте целевое существо.

* Чтобы разыграть Костные Осколки, вы должны пожертвовать ровно одно существо. Вы не можете разыграть их, не пожертвовав существо, и вы не можете жертвовать дополнительные существа, чтобы уничтожить больше существ.

* Игроки могут ответить на Костные Осколки только после того, как они были разыграны, и все их стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться каким-то образом убрать пожертвованное существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

Кошмарное Скопище

{2} {R}

Существо — Эльдрази Дрон

*/5

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Сила Кошмарного Скопища равна количеству бесцветных существ под вашим контролем.

Пробивной удар

Заглатывание (*Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, тот игрок изгоняет верхнюю карту своей библиотеки.*)

* Способность, определяющая значение силы Кошмарного Скопища, действует во всех зонах, а не только на поле битвы. Если Кошмарное Скопище находится на поле битвы, то способность учитывает и его само.

Лагерь Союзников

Земля

{T}: добавьте {1} в ваше хранилище маны.

{T}: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания Союзника.

{1}, {T}, пожертвуйте Лагерь Союзников: верните целевого Союзника под вашим контролем в руку его владельца.

* «Заклинанием Союзника» считается любое заклинание с подтипом «Союзник». Ману, которую дает вторая способность, нельзя тратить на оплату стоимости способностей Союзников под вашим контролем.

* Целью последней способности может быть только Союзник на поле битвы.

Ледяной Поток

{U}

Волшебство

Поверните целевое существо. Оно не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Пробуждение 3 — {4}{U} (Если вы разыгрываете это заклинание за {4}{U}, также положите три жетона +1/+1 на целевую землю под вашим контролем, и она становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей.)

* Целью Ледяного Потока может быть существо, которое уже повернуто. Оно все равно не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Способность Ледяного Потока отслеживает существо, а не контролирующего его игрока. Если контроль над существом переходит к другому игроку до наступления следующего шага разворота того игрока, который контролировал его изначально, существо не развернется во время следующего шага разворота нового игрока, под контролем которого оно находится.

Маг Огненного Одеания

{2}{R}

Существо — Человек Шаман Союзник

2/2

Сплочение — Каждый раз, когда Маг Огненного Одеания или другой Союзник выходит на поле битвы под вашим контролем, существа под вашим контролем получают Угрозу до конца хода. (Существо с Угрозой не может быть заблокировано менее чем двумя существами.)

* Несколько способностей Угрозы у одного и того же существа объединяются.

Мерзостный Душител

{2}{B}{B}

Существо — Эльдрази

4/3

Лишение (У этой карты нет цвета.)

Полет

В начале вашего шага поддержки пожертвуйте существо.

Каждый раз, когда вы жертвуете существо, возьмите карту.

* Вы выбираете, какое существо под вашим контролем пожертвовать, в момент разрешения первой срабатывающей способности. Игроки могут ответить на это срабатывание способности, но после выбора существа для жертвования отвечать уже поздно.

* Если Мерзостный Душител является единственным существом под вашим контролем в момент, когда его первая срабатывающая способность разрешается, то вы должны пожертвовать его.

* Пожертвование Мерзостного Душителя вызывает срабатывание его последней способности.

Могильное Порождение

{2}{B}

Мгновенное заклинание

Лишение (У этой карты нет цвета.)

Целевой оппонент изгоняет карту из своего кладбища. Вы кладете на поле битвы одну фишку существа 1/1 бесцветный Эльдрази Отпрыск. Она имеет способность «Пожертвуйте это существо: добавьте {1} в ваше хранилище маны».

Возьмите карту.

* Целевой оппонент выбирает, какую карту изгнать, когда Могильное Порождение разрешается.

* Вы можете разыграть Могильное Порождение, выбрав целью оппонента с пустым кладбищем. Тот игрок не сможет изгнать карту из своего кладбища, но вы все равно получите Эльдрази Отпрыска и возьмете карту.

Мракомерка

{3}{U}

Существо — Эльдрази Переработчик

3/2

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Когда Мракомерка выходит на поле битвы, вы можете положить принадлежащую оппоненту карту из изгнания на кладбище того игрока. Если вы это делаете, верните целевое существо в руку владельца.

* Если к моменту разрешения срабатывающей способности целевое существо становится нелегальной целью, то способность отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. В этом случае вы не «перерабатываете» карту в изгнании.

* Игроки могут ответить на срабатывающую способность, но когда она начинает разрешаться, и вы решаете, класть карту из изгнания на кладбище или нет, отвечать уже поздно.

Мудрый Призыватель Зверей

{1}{G}

Существо — Эльф Шаман Союзник

1/1

Ускорение

{T}: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания существа.

* Ману, которую дает Мудрый Призыватель Зверей, можно использовать для оплаты любой части общей стоимости заклинания существа, в том числе дополнительной стоимости (например, Усилителя) или альтернативной стоимости (например, Рыбка). Ее нельзя тратить на оплату стоимости способностей существ под вашим контролем.

* Ману, которую дает Мудрый Призыватель Зверей, нельзя тратить на активацию способности, создающей фишки существа, или на разыгрывание такого мгновенного заклинания или волшебства.

Нападение Переработчика

{1}{R}

Волшебство

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Нападения Переработчика положите принадлежащую оппоненту карту из изгнания на кладбище того игрока.

Нападение Переработчика наносит 5 повреждений целевому существу.

* Чтобы разыграть Нападение Переработчика, вы должны положить ровно одну принадлежащую оппоненту карту из изгнания на кладбище того игрока. Вы не можете разыграть его, не делая этого, и не можете положить на кладбище несколько изгнанных карт таким образом.

* Игроки могут ответить на Нападение Переработчика только после того, как оно было разыграно, и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться каким-то образом убрать карту из изгнания, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

Наступление Бури

{X} {R} {R}

Волшебство

Наступление Бури наносит X повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых существ и (или) игроков.

* Вы выбираете, сколько целей будет у Наступления Бури и как будут распределены повреждения, в момент, когда вы разыгрываете заклинание. Каждая цель должна получить хотя бы 1 повреждение.

* Если некоторые, но не все цели к моменту разрешения Наступления Бури становятся нелегальными, выбранное распределение повреждений сохраняется, но нелегальные цели не получают повреждений. Если нелегальными становятся все цели, заклинание отменяется.

Небесный Каскад

Земля

Небесный Каскад выходит на поле битвы повернутым.

Когда Небесный Каскад выходит на поле битвы, целевое существо под контролем оппонента не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

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

* Срабатывающая способность Небесного Каскада 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.

* Срабатывающая способность следит за существом, а не за тем, кто из игроков его контролирует. Если контроль над существом переходит к другому игроку до наступления следующего шага разворота того игрока, который контролировал его изначально, существо не развернется во время следующего шага разворота нового игрока, под контролем которого оно находится.

Неблагоприятные Условия

{3} {U}

Мгновенное заклинание

Лишение (У этой карты нет цвета.)

Поверните не более двух целевых существ. Те существа не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующего их игрока. Положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 бесцветный Эльдрази Отпрыск. Она имеет способность «Пожертвуйте это существо: добавьте {1} в ваше хранилище маны».

* Вы можете разыграть Неблагоприятные Условия без целей. Когда заклинание разрешится, вы получите одного Эльдрази Отпрыска. Однако в том случае, если вы выбрали для Неблагоприятных Условий хотя бы одну цель, а к моменту разрешения заклинания все цели стали нелегальными, оно отменится и не даст ни одного из своих эффектов. В этом случае вы не получите Эльдрази Отпрыска.

* Неблагоприятные Условия следят за существами, а не за тем, кто из игроков их контролирует. Если контроль над любым из существ переходит к другому игроку до наступления следующего шага разворота того игрока, который контролировал его изначально, существо не развернется во время следующего шага разворота нового игрока, под контролем которого оно находится.

Нелепое Искажение

{1} {U}

Мгновенное заклинание

Лишение (У этой карты нет цвета.)

Отмените целевое заклинание существа с конвертированной мана-стоимостью не более 4. Если то заклинание отменяется таким образом, изгоните его вместо того, чтобы положить его на кладбище его владельца.

* Конвертированная мана-стоимость заклинания не меняется, если контролирующий его игрок заплатил для его разыгрывания альтернативную стоимость (например, стоимость Вызывания).

Нойен Дар, Маг Великого Вала

{3}{W}{U}

Легендарное Существо — Мерфолк Союзник

4/4

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, вы можете положить три жетона +1/+1 на целевую землю под вашим контролем. Если вы это делаете, та земля становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением, которое при этом остается землей.

* Способность Нойена Дара очень похожа на Пробуждение, но им не является. Карты, учитывающие «карты с Пробуждением», не будут учитывать Нойена Дара.

* Способность разрешается до того, как разрешается мгновенное заклинание или волшебство, вызвавшее ее срабатывание.

Об-Никсилис, Вспыхнувший Вновь

{3}{B}{B}

Planeswalker — Никсилис

5

+1: вы берете карту и теряете 1 жизнь.

−3: уничтожьте целевое существо.

−8: целевой оппонент получает эмблему со способностью «Каждый раз, когда игрок берет карту, вы теряете 2 жизни».

* Созданная последней способностью Об-Никсилиса эмблема принадлежит целевому оппоненту и контролируется им же. Если в игре с участием более двух игроков вы являетесь владельцем Об-Никсилиса, Вспыхнувшего Вновь и используете его, чтобы дать эмблему одному из ваших оппонентов, то эта эмблема останется, даже если вы покинете игру.

Окружающая Трещина

{2}{W}

Мгновенное заклинание

Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу существами под контролем целевого оппонента.

Пробуждение 2 — {4}{W} (Если вы разыгрываете это заклинание за {4}{W}, также положите два жетона +1/+1 на целевую землю под вашим контролем, и она становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей.)

* Окружающая Трещина предотвращает все боевые повреждения, которые должны быть нанесены существами под контролем целевого оппонента, даже если в момент разрешения Окружающей Трещины этого существа не было на поле битвы или оно не было существом.

Омнат, Очаг Ярости

{3}{R}{R}{G}{G}

Легендарное Существо — Элементаль

5/5

Землепад — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, положите на поле битвы одну фишку существа 5/5 красный и зеленый Элементаль.

Каждый раз, когда Омнат, Очаг Ярости или другой Элементаль под вашим контролем умирает, Омнат наносит 3 повреждения целевому существу или игроку.

* Если Омнат умирает одновременно с любыми другими Элементалями под вашим контролем, то его последняя способность сработает по одному разу за каждого из них (и один раз за себя).

Опытная Военачальница

{1}{G}{W}

Существо — Человек Солдат Союзник

/

Сила и выносливость Опытной Военачальницы равны количеству существ под вашим контролем.

Поверните другого неповернутого Союзника под вашим контролем: Опытная Военачальница получает по вашему выбору Первый удар, Бдительность или Пробивной удар до конца хода.

* Способность, определяющая значение силы и выносливости Опытной Военачальницы, действует во всех зонах, а не только на поле битвы. Если Опытная Военачальница находится на поле битвы, то способность учитывает и ее саму.

* Чтобы активировать последнюю способность, вы можете повернуть любого другого неповернутого Союзника под вашим контролем, в том числе не находившегося непрерывно под вашим контролем с начала вашего последнего хода. (Обратите внимание, что в стоимости способности нет символа поворота карты.)

* Вы выбираете, какую способность получает Опытная Военачальница, в момент разрешения ее последней способности, а не при активации.

* Бдительность имеет значение только в момент объявления атакующих. Если существо получает Бдительность после этого, то оно не развернется, даже будучи атакующим.

Охотник из Праха

{2}{B}{R}

Существо — Эльдрази

5/3

Лишение (У этой карты нет цвета.)

Ускорение

В начале каждого заключительного шага, если под вашим контролем нет других бесцветных существ, верните Охотника из Праха в руку его владельца.

* Последняя способность Охотника из Праха проверяет, есть ли у вас под контролем другое бесцветное существо, в начале заключительного шага. Если такое существо у вас есть, способность не сработает. Если же нет, способность еще раз проверит это в момент разрешения. Если за это время у вас под контролем появилось другое бесцветное существо, способность не произведет никакого эффекта. Вы не вернете Охотника из Праха в руку его владельца.

* Последняя способность Охотника из Праха не имеет отношения к тому, что Охотник из Праха является бесцветным. Если у него появится один или несколько цветов, она все равно будет искать под вашим контролем другое бесцветное существо.

* Как и большинство способностей, последняя способность Охотника из Праха работает, только пока Охотник из Праха находится на поле битвы.

Парная Тактика

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Не более двух целевых существ получают по +1/+2 до конца хода. Вы получаете 2 жизни.

* Вы можете разыграть Парную Тактику без целей. При ее разрешении вы получите 2 жизни. Однако в том случае, если вы выбрали для Парной Тактики хотя бы одну цель, а к моменту разрешения заклинания все цели стали нелегальными, оно отменится и не даст ни одного из своих эффектов. В этом случае вы не получите 2 жизни.

Пастырь Эмерии

{5}{W}{W}

Существо — Ангел

4/4

Полет

Землепад — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете вернуть целевую не являющуюся землей карту перманента из вашего кладбища в вашу руку. Если та земля является Равниной, вы можете вместо этого вернуть ту не являющуюся землей карту перманента на поле битвы.

* «Не являющаяся землей карта перманента» — это карта артефакта, существа, чар или planeswalker-a.

* Если вы таким образом возвращаете на поле битвы карту Ауры, вы выбираете, что она будет зачаровывать, при ее выходе на поле битвы. При этом ни игроки, ни перманенты не становятся целями, так что вы, например, можете прикрепить ту Ауру к перманенту с Порчеустойчивостью под контролем оппонента. Если Ауре нечего легально зачаровывать, она остается на кладбище.

Патрульный из Макинди

{2}{W}

Существо — Человек Рыцарь Союзник

2/3

Сплочение — Каждый раз, когда Патрульный из Макинди или другой Союзник выходит на поле битвы под вашим контролем, существа под вашим контролем получают Бдительность до конца хода.

* Бдительность имеет значение только в момент объявления атакующих. Если существо получает Бдительность после этого, то оно не развернется, даже будучи атакующим.

Плодородные Заросли

Земля

Плодородные Заросли выходят на поле битвы повернутыми.

Когда Плодородные Заросли выходят на поле битвы, вы можете посмотреть пять верхних карт вашей библиотеки. Если вы это делаете, покажите не более одной находящейся среди них карты базовой земли, затем положите ту карту на верх вашей библиотеки, а остальные в низ вашей библиотеки в любом порядке. {T}: добавьте {G} в ваше хранилище маны.

* Вы не обязаны показывать базовую землю среди пяти просмотренных карт, даже если она там есть. Если вы не показываете базовую землю, вы не кладете карту на верх вашей библиотеки.

Поборник Подлеска

{1}{G}{G}

Существо — Элементаль

2/2

Если Поборнику Подлеска должны быть нанесены повреждения, пока на нем есть жетон +1/+1, предотвратите те повреждения и удалите один жетон +1/+1 с Поборника Подлеска.

Землепад — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на Поборника Подлеска.

* Если Поборник Подлеска получает повреждения от нескольких источников одновременно (например, от нескольких блокирующих его существ), эффект предотвращения сработает один раз, предотвратив все эти повреждения. При этом удаляется только один жетон +1/+1.

* Если Поборнику Подлеска с жетоном +1/+1 наносятся повреждения, которые нельзя предотвратить, жетон +1/+1 все равно с него удаляется.

Подъем Ондуг

{1}{W}

Волшебство

Каждый раз, когда существо атакует в этом ходу, оно получает Цепь жизни до конца хода.

Пробуждение 4 — {4}{W} *(Если вы разыгрываете это заклинание за {4}{W}, также положите четыре жетона +1/+1 на целевую землю под вашим контролем, и она становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей.)*

* Подъем Ондуг создает отложенную срабатывающую способность. Срабатывание этой способности вызывает любое существо, атакующее в этом ходу, в том числе существа под контролем напарника и существа, которых вы не контролировали, или которые не существовали в момент разрешения способности Подъема Ондуг. Это, в том числе, относится к существу земле, созданному, если Подъем Ондуг разыгрывался за стоимость Пробуждения.

Породитель Застоя

{4}{U}{B}

Существо — Эльдрази

5/7

Лишение *(У этой карты нет цвета.)*

Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под контролем оппонента, тот игрок изгоняет две верхние карты своей библиотеки, а вы берете две карты.

* Карты изгоняются из библиотеки рубашкой вниз.

* Если в момент разрешения срабатывающей способности Породителя Застоя у оппонента в библиотеке одна карта, эта карта изгоняется. Если у него ноль карт в библиотеке, карты не изгоняются. Вы в любом случае берете две карты. Тот игрок не проигрывает партию (пока ему не придется взять карту из пустой библиотеки).

Порченная Степь

Земля

{T}: добавьте {1} в ваше хранилище маны.

{3}{W}, {T}, пожертвуйте Порченную Степь: вы получаете 2 жизни за каждое существо под вашим контролем.

* Для определения количества полученных жизней посчитайте количество существ под вашим контролем в момент разрешения последней способности.

Прикосновение Пустоты

{2}{R}

Волшебство

Лишение *(У этой карты нет цвета.)*

Прикосновение Пустоты наносит 3 повреждения целевому существу или игроку. Если существо, которому таким образом были нанесены повреждения, должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Существо не обязательно должно получить смертельные повреждения от Прикосновения Пустоты, чтобы отправиться в изгнание. Если, получив повреждения, оно должно умереть по любой другой причине в этом же ходу, оно вместо этого будет изгнано.

Прилив Роста

{1} {G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 до конца хода. Вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы.

* Когда вы кладете землю на поле битвы таким образом, это не считается разыгрыванием земли. Прилив Роста никак не влияет на то, сколько земель вы можете разыграть из руки во время вашего хода.

Присутствие Титана

{3}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Присутствия Титана покажите карту бесцветного существа из вашей руки.

Изгоните целевое существо, если его сила меньше или равна силе показанной карты.

* Карта бесцветного существа остается показанной до тех пор, пока Присутствие Титана не покинет стек.

* В момент разрешения Присутствия Титана карте бесцветного существа, которую вы показали, не обязательно находиться в вашей руке. Если карты в руке нет, используйте значение ее силы в последний момент ее пребывания в руке.

* В момент разрешения Присутствия Титана проверьте, не превышает ли сила целевого существа значение силы показанной карты. Если в этот момент сила целевого существа выше, Присутствие Титана закончит разрешаться, не произведя эффекта.

Проводник Разрушений

{6}

Существо — Эльдрази

5/5

Когда вы разыгрываете Проводника Разрушений, вы можете найти в вашей библиотеке карту бесцветного существа с конвертированной мана-стоимостью 7 или выше, показать ее, затем перетасовать вашу библиотеку и положить ту карту на верх вашей библиотеки.

Первое заклинание существа, которое вы разыгрываете в каждом ходу, стоит на {2} меньше.

* Последняя способность Проводника Разрушений не изменяет мана-стоимость и конвертированную мана-стоимость заклинаний. Она меняет только ту общую стоимость, которую вы реально платите.

* Последняя способность Проводника Разрушений будет учитывать весь ход, даже если какую-то часть этого хода Проводник Разрушений не находился на поле битвы. Так, например, если вы разыграли Проводника Разрушений, то никакое другое заклинание существа уже не сможет быть в этом ходу первым.

* Последняя способность Проводника Разрушений не может снизить количество цветной маны, которую вы должны заплатить за заклинание. Она снижает только не имеющую цвета часть мана-стоимости.

* Если под вашим контролем есть несколько Проводников Разрушений, то последняя способность каждого из них применяется только к первому заклинанию существа, которое вы разыгрываете в каждом ходу, а не к заклинаниям существа по очереди. Например, если Проводников Разрушений у вас два, то первое заклинание существа, которое вы разыгрываете в каждом ходу, будет стоять на {4} меньше.

* Первое заклинание существа, которое вы разыгрываете в каждом ходу, не обязательно должно быть вашим первым заклинанием в ходу вообще. Вы можете разыграть волшебство, а затем заклинание существа, и получить на него скидку.

* Если для разыгрывания заклинания требуется уплатить дополнительную стоимость, или стоимость разыгрывания заклинания увеличивается за счет действия какого-либо эффекта, учтите все такие прибавки, прежде чем применять снижение стоимости.

* Снижение стоимости может применяться к альтернативной стоимости (например, стоимости Рывка).

* Если у первого заклинания существа, которое вы разыгрываете в ходу, в мана-стоимости есть {X}, то вы выбираете значение X до определения общей стоимости заклинания. Например, если у такого заклинания существа мана-стоимость равна {X}{G}, вы можете выбрать для X значение 2 и разыграть заклинание, заплатив {G}.

* Если у первого заклинания существа, которое вы разыгрываете в ходу, есть Схождение, то вы не можете игнорировать снижение стоимости за счет последней способности Проводника Разрушений, чтобы потратить больше цветов маны.

Проводница из Кораллового Шлема

{1}{U}

Существо — Мерфолк Разведчик Союзник

2/1

{4}{U}: целевое существо не может быть заблокировано в этом ходу.

* Если атакующее существо уже было легально заблокировано, то это блокирование не изменится и не станет недействительным, даже если эффект запретит блокировать это существо.

Проницательность Уджина

{3}{U}{U}

Волшебство

Предскажите X, где X — наибольшее значение конвертированной мана-стоимости среди перманентов под вашим контролем, затем возьмите три карты.

* Чтобы определить количество предсказываемых вами карт, используйте наибольшее значение конвертированной мана-стоимости среди перманентов под вашим контролем в момент разрешения Проницательности Уджина.

* Если X равен 0, вы не предсказываете. Способности, срабатывающие каждый раз, когда вы предсказываете, не сработают.

Прорыв Роя

{2}{B}

Волшебство

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Существа под вашим контролем получают +2/+0 до конца хода. Бесцветные существа под вашим контролем также получают Первый удар до конца хода.

* Бесцветное существо, получившее Первый удар от Прорыва Роя, не потеряет Первый удар, даже если в этом же ходу прекратит быть бесцветным.

Проявление Влияния

{4} {U}

Волшебство

Схождение — Получите контроль над целевым существом, если значение его силы не превышает число цветов маны, потраченной на разыгрывание Проявления Влияния.

* Чтобы определить, превышает ли сила существа число цветов потраченной на разыгрывание Проявления Влияния маны, проверяйте силу в момент разрешения Проявления Влияния. Если в этот момент она выше, Проявление Влияния закончит разрешаться, не произведя эффекта.

* После того как вы получили контроль над существом при помощи Проявления Влияния, уже не имеет значения, что случится с его силой. Увеличив ее, не получится прекратить эффект смены контроля.

Разведчица с Фонарем

{2} {W}

Существо — Человек Разведчик Союзник

3/2

Сплочение — Каждый раз, когда Разведчица с Фонарем или другой Союзник выходит на поле битвы под вашим контролем, существа под вашим контролем получают Цепь жизни до конца хода.

* Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же существа объединяются. Обычно от разрешения этой способности Сплочения несколько раз за ход нет особой пользы, кроме того, что она подействует на новые появившиеся на поле битвы существа.

Разрыв Водяной Завесы

{4} {U} {U}

Волшебство

Сделайте дополнительный ход вслед за этим. Изгоните Разрыв Водяной Завесы.

Пробуждение 6 — {6} {U} {U} {U} (Если вы разыгрываете это заклинание за {6} {U} {U} {U}, также положите шесть жетонов +1/+1 на целевую землю под вашим контролем, и она становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей.)

* Изгнание Разрыва Водяной Завесы является частью его эффекта. Если Разрыв Водяной Завесы отменяется, в том числе по той причине, что он был разыгран за стоимость Пробуждения, а земля под вашим контролем стала нелегальной целью, то он отправляется на кладбище владельца.

Рассыпаться в Прах

{3} {R}

Волшебство

Лишение (У этой карты нет цвета.)

Изгоните целевую небазовую землю. Найдите на кладбище, в руке и в библиотеке контролирующего ту землю игрока любое количество карт с таким же именем, как у нее, и изгоните их. Затем тот игрок тасует свою библиотеку.

* Вы можете оставить любые карты с таким же именем на кладбище, в руке и в библиотеке того игрока. Вы не обязаны изгонять их.

Рокочущие Водопады

Земля

Рокочущие Водопады выходят на поле битвы повернутыми.

{T}: добавьте {G} или {U} в ваше хранилище маны.

{2}{G}{U}: Рокочущие Водопады становятся существом 3/3 зеленый и синий Элементаль с Порчеустойчивостью до конца хода. При этом они остаются землей.

* На ставшую существом землю может действовать «болезнь вызова». Вы не можете атаковать ею и использовать ее способности, в стоимость которых входит {T} (в том числе и мана-способности), если с начала вашего последнего хода она не находилась постоянно на поле битвы под вашим контролем. Обратите внимание, что болезнь вызова следит за тем, когда перманент попал под ваш контроль, а не когда он стал существом или вышел на поле битвы.

* Пока последняя способность не даст ей цвета, эта земля является бесцветной.

* Когда земля становится существом, это не считается выходом существа на поле битвы. Перманент уже был на поле битвы, он просто сменил свой тип. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, не срабатывают.

* Способность, превращающая землю в существо, также устанавливает значения силы и выносливости того существа. Если земля уже была существом (например, она стала целью заклинания с Пробуждением), эта способность заменит предыдущий эффект, установивший значения силы и выносливости. Эффекты, изменяющие силу и выносливость, продолжают действовать вне зависимости от того, когда они начались. То же самое относится и к меняющим значения силы и выносливости жетонам (например, к жетонам +1/+1), а также к эффектам, которые переставляют местами значения силы и выносливости. Например, если Рокочущие Водопады сделались существом 0/0 с тремя жетонами +1/+1, то активация последней способности сделает их существом 6/6, которое продолжит быть землей.

С Той Стороны

{3}{G}

Чары

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

В начале вашего шага поддержки положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 бесцветный Эльдрази Отпрыск. Она имеет способность «Пожертвуйте это существо: добавьте {1} в ваше хранилище маны».

{1}{G}, пожертвуйте С Той Стороны: найдите в вашей библиотеке карту Эльдрази, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

* Картами Эльдрази являются карты с типом существа «Эльдрази». Ими не считаются карты, у которых слово «Эльдрази» есть только в имени, или карты, просто связанные с темой Эльдрази.

Сеятель Забвения

{6}

Существо — Эльдрази

5/8

Когда вы разыгрываете Сеятеля Забвения, целевой оппонент изгоняет четыре верхние карты из своей библиотеки, затем вы можете положить из изгнания на поле битвы под вашим контролем любое количество принадлежащих тому игроку карт земель.

* Способность Сеятеля Забвения позволяет вам класть из изгнания на поле битвы любые принадлежащие игроку карты земель, вне зависимости от того, как они там оказались.

* У карт, находящихся в изгнании рубашкой вверх, нет характеристик. Такие карты не могут быть положены на поле битвы с помощью способности Сеятеля Забвения.

Силки Оцепенения

{1}{W}{W}

Чары

Миг (*Вы можете разыграть это заклинание при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания.*)

Когда Силки Оцепенения выходят на поле битвы, изгоните целевое существо под контролем оппонента до тех пор, пока Силки Оцепенения не покинут поле битвы. (*То существо возвращается под контролем своего владельца.*)

* Если Силки Оцепенения покидают поле битвы до того, как их срабатывающая способность разрешается, целевое существо не изгоняется.

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

* Если изгоняется фишка существа, она прекращает существование. Фишка не возвращается на поле битвы.

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

* Если владелец Силков Оцепенения 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.

Сминающие Кольца

{1}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает -6/-0 и теряет Полет.

* Если какой-либо эффект дает существу Полет после того, как к нему были прикреплены Сминающие Кольца, то у существа будет Полет.

Снайпер из Хагры

{2}{B}

Существо — Человек Убийца Союзник

2/2

{4}{B}: целевое существо получает -1/-1 до конца хода.

* Эффект, дающий существу -1/-1, отличается от помещения жетона -1/-1 на это существо. Так, если на цели способности Снайпера из Хагры есть жетоны +1/+1, эти жетоны на ней и останутся.

Тиран-Метатель

{4}{R}

Существо — Эльдрази

5/3

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

{2}{R}, пожертвуйте другое бесцветное существо: Тиран-Метатель наносит целевому существу или игроку количество повреждений, равное силе пожертвованного существа.

* Повреждения наносит Тиран-Метатель, а не принесенное в жертву существо. Например, даже если у жертвованного существа была Цепь жизни, вы не получите жизней.

Топитель Надежды

{5}{U}

Существо — Эльдрази

5/5

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Когда Топитель Надежды выходит на поле битвы, положите на поле битвы две фишки существа 1/1 бесцветный Эльдрази Отпрыск. Они имеют способность «Пожертвуйте это существо: добавьте {1} в ваше хранилище маны».

Пожертвуйте Эльдрази Отпрыска: поверните целевое существо.

* Для активации последней способности Топителя Надежды вы можете пожертвовать любого Эльдрази Отпрыска, не обязательно созданного Топителем Надежды.

* Вы не можете жертвовать один и тот же перманент для оплаты двух разных стоимостей. Таким образом, если вы пожертвуете Эльдрази Отпрыска для активации последней способности Топителя Надежды, вы не добавите {1} в ваше хранилище маны.

Уламог, Неутолимый Голод

{10}

Легендарное Существо — Эльдрази

10/10

Когда вы разыгрываете Уламога, Неутолимый Голод, изгоните два целевых перманента.

Неразрушимость

Каждый раз, когда Уламог атакует, защищающийся игрок изгоняет двадцать верхних карт своей библиотеки.

* Первая способность Уламога срабатывает, когда Уламог помещается в стек, и разрешается независимо от него. Даже если Уламог будет отменен, срабатывающая способность все равно разрешится. Эта способность всегда разрешается до самого Уламога.

* Изгнанные первой и третьей способностями Уламога карты изгоняются рубашкой вниз.

* Если у игрока в библиотеке меньше двадцати карт, изгоните все эти карты. Игрок не проигрывает партию, пока ему не придется взять карту из пустой библиотеки.

Упорядоченная Сеть Эдров

{4}

Артефакт

Когда Упорядоченная Сеть Эдров выходит на поле битвы, изгоните все существа с силой 5 или больше, пока Упорядоченная Сеть Эдров не покинет поле битвы. (*Те существа возвращаются под контролем своих владельцев.*)

* Чтобы определить, изгоняются существа или нет, проверяйте силу каждого существа в момент разрешения способности Упорядоченной Сети Эдров. Не имеет значения, под чьим контролем они находятся.

* Если Упорядоченная Сеть Эдров изгоняет несколько существ, все те карты возвращаются на поле битвы одновременно.

* Если Упорядоченная Сеть Эдров покидает поле битвы до того, как разрешается ее срабатывающая способность, то существа не изгоняются.

* Ауры, прикрепленные к изгоняемым существам, отправятся на кладбища своих владельцев. Снаряжение, прикрепленное к изгоняемым существам, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемых существах имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.

* Если изгоняется фишка существа, она прекращает существование. Фишка не возвращается на поле битвы.

* Изгнанные карты возвращаются на поле битвы сразу же после того, как Упорядоченная Сеть Эдров покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием.

* Если владелец Упорядоченной Сети Эдров покидает партию в игре с участием более двух игроков, то изгнанные карты возвращаются на поле битвы. Поскольку одноразовый эффект, возвращающий карты, не является использующей стек способностью, он не прекращает существование вместе с находящимися в стеке заклинаниями и способностями покидающего партию игрока.

* В редких случаях Упорядоченная Сеть Эдров может выйти на поле битвы как существо с силой 5 или больше. Если такое происходит, Упорядоченная Сеть Эдров изгоняет сама себя вместе с остальными существами с силой 5 или больше. Все те карты немедленно возвращаются на поле битвы. Если это вызывает бесконечный цикл, в ходе которого Упорядоченная Сеть Эдров постоянно изгоняет и возвращает саму себя, партия заканчивается вничью, если только кто-либо из игроков каким-то образом не прервет этот цикл.

Фелидар-Владыка

{4}{W}{W}

Существо — Кошка Зверь

4/6

Бдительность, Цепь жизни

В начале вашего шага поддержки, если у вас 40 жизней или больше, вы выигрываете партию.

* Срабатывающая способность Фелидара-Владыки проверяет, есть ли у вас 40 жизней или больше, в начале вашего шага поддержки. Если нет, то способность не сработает вовсе. Если же есть, то способность еще раз проверит это в момент разрешения. Если в этот момент у вас уже нет 40 жизней или больше, то способность не даст никакого эффекта.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» количество ваших жизней равно общему количеству жизней команды. Таким образом, способность срабатывает, если у вашей команды есть 40 жизней или больше.

Хватка Разорения

{4}{B}{B}

Мгновенное заклинание

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Изгоните целевое существо и целевую землю.

* Чтобы разыграть Хватку Разорения, вы должны выбрать целями существо и землю. В качестве обеих целей можно выбрать один и тот же перманент, одновременно являющийся землей и существом.

Хитрость Мага Великого Вала

{3}{U}

Мгновенное заклинание

Схождение — Существа под контролем ваших оппонентов получают -X/-0 до конца хода, где X — число цветов маны, потраченной на разыгрывание Хитрости Мага Великого Вала.

Возьмите карту.

* Вы можете разыграть Хитрость Мага Великого Вала, даже если у вашего оппонента под контролем нет существ. В таком случае вы просто возьмете карту.

Цель Литоманта

{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 до конца хода. Предотвратите все повреждения, которые должны нанести тому существу в этом ходу бесцветные источники.

* Цель Литоманта предотвратит любые повреждения, которые должны быть нанесены тому существу от бесцветного источника в этом ходу, даже если в момент разрешения Цели Литоманта тот источник не был бесцветным или его не было на поле битвы.

Чужеродная Агрессия

{2}{G}

Мгновенное заклинание

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом под контролем оппонента. Если то существо под контролем оппонента должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Если существо под контролем оппонента выживает в драке, но позже в этом ходу должно будет умереть по какой-то еще причине, оно все равно изгоняется вместо этого (вне зависимости от того, нанесло ли ему повреждения ваше существо).

* Если существо под вашим контролем становится нелегальной целью (например, оно уничтожено другим заклинанием или способностью), Чужеродная Агрессия все равно разрешается, но целевое существо под контролем оппонента не наносит и не получает повреждений. Если то существо должно будет умереть в этом ходу по другой причине, изгоните его вместо этого.

Эльфийский Небесный Всадник

{X}{G}{U}

Существо — Эльф Воин Союзник

0/0

Полет

Схождение — Эльфийский Небесный Всадник выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 за каждый цвет маны, потраченной на его разыгрывание.

* Вы можете выбрать для X любое значение. Выбранное для X значение напрямую не влияет на количество жетонов +1/+1, с которыми выходит на поле битвы Эльфийский Небесный Всадник, но позволяет вам потратить больше маны и использовать таким образом больше цветов. Например, вы можете выбрать для X значение 0 и заплатить за разыгрывание Эльфийского Небесного Всадника {G}{U}, дав ему два жетона +1/+1. Или же вы можете выбрать для X значение 3, чтобы мана-стоимость стала равна {3}{G}{U}. Заплатив {W}{U}{B}{R}{G}, вы получите существо с пятью жетонами +1/+1.

Ярость Камня

{3}{R}{R}

Мгновенное заклинание

Ярость Камня наносит целевому существу повреждения, равные количеству земель под вашим контролем.

* Для определения количества наносимых повреждений подсчитайте количество земель под вашим контролем в момент разрешения Ярости Камня.

Magic: The Gathering, Magic, Битва за Зендикар, Magic: Истоки, Ханы Таркира, Перекованная Судьба, Драконы Таркира и Zendikar являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2015 Wizards.