

Заметки по выпуску «Драконы Таркира»

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

Дата внесения последних изменений: 25 февраля 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 «Драконы Таркира» содержит 264 карты (101 обычную, 80 необычных, 53 редкие, 15 раритетных и 15 базовых земель).

Пререлизные турниры: 21–22 марта 2015 г.

Релизные выходные: 27–29 марта 2015 г.

Турниры Game Day: 18–19 апреля 2015 г.

Выпуск «Драконы Таркира» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: 27 марта 2015 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: *Терос*, *Порождения Богов*, *Путешествие в Никс*, *Magic 2015*, *Ханы Таркира*, *Перекованная Судьба* и *Драконы Таркира*.

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.

Тема: Драконы и двухцветные драконы выводки

Путешествие Сархана в прошлое и спасение духа-дракона Уджина изменило Таркир. Теперь здесь царят драконы, и в выпуске «Драконы Таркира» Драконов больше, чем в любом выпуске до него. Пять кланов все еще властвуют на землях Таркира, но теперь это двухцветные кланы, во главе каждого из которых стоит грозный владыка драконов. Эти кланы напоминают и кланы из прошлого Таркира, и кланы из так и не наступившего настоящего. У каждого клана есть свой символ, который показан на связанных с ним картах, в том числе и на картах с характерными клановыми способностями. Эти символы никак не влияют на ход игры.

Действие с ключевым словом Дромоки: Подмога

Клан Дромоки — бело-зеленый. Для своих последователей Дромока стала идеальным воплощением драконьей несгибаемости.

Подмога — это уже знакомое действие с ключевым словом, которое кладет жетоны +1/+1 на самое маленькое из ваших существ, чтобы в вашем войске не осталось слабых звеньев. Оно не изменилось с момента появления в выпуске «Перекованная Судьба».

Авен-Тактик

{4}{W}

Существо — Птица Солдат

2/3

Полет

Когда Авен-Тактик выходит на поле битвы, используйте Подмогу 1. *(Выберите из существ под вашим контролем существо с наименьшим значением выносливости и положите на него один жетон +1/+1.)*

Официальные правила для Подмоги звучат так:

701.30. Подмога

701.30a «Подмога N» означает: «Выберите из существ под вашим контролем существо с наименьшим значением выносливости или со значением выносливости, одинаково низким с наименьшим среди существ под вашим контролем. Положите N жетонов +1/+1 на то существо».

* Сама по себе Подмога не делает существо целью, однако некоторые заклинания и способности, частью которых является Подмога, могут содержать и другие эффекты, делающие целью существо. Таким образом вы, например, можете положить жетоны на существо с Защитой от белого, используя способность Подмоги Авена-Тактика.

* Вы определяете, на какое существо положить жетоны, в момент разрешения предписывающего использовать Подмогу заклинания или способности. Это может быть и само существо со способностью Подмоги, если оно все еще под вашим контролем, и у него наименьшее значение выносливости.

Ключевое слово Оджута: Отскок

Клан Оджута — бело-синий. Для своих последователей Оджутой стал идеальным воплощением драконьего коварства.

Отскок — это уже знакомое ключевое слово, которое встречается на некоторых картах волшебства и мгновенных заклинаний и позволяет бесплатно разыграть их еще раз в начале вашего следующего шага поддержки. Оно не изменилось с момента своего последнего появления в выпуске «Возрождение Эльдрази».

Удар Тайгама

{3}{U}

Волшебство

Целевое существо получает +2/+0 до конца хода и не может быть заблокировано в этом ходу.

Отскок *(Изгоните это заклинание в момент его разрешения, если вы разыгрываете его из вашей руки. В начале вашего следующего шага поддержки вы можете разыграть эту карту из изгнания без уплаты ее мана-стоимости.)*

Официальные правила для Отскока звучат так:

702.87. Отскок

702.87a Отскок встречается у некоторых мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства. Он обозначает статическую способность, которая действует, пока заклинание находится в стеке, и может создать отложенную срабатывающую способность. «Отскок» означает: «Если это заклинание было разыграно из вашей руки, то вместо того чтобы при его разрешении положить его на ваше кладбище, изгоните его, и в начале вашего следующего шага поддержки вы можете разыграть эту карту из изгнания без уплаты ее мана-стоимости».

702.87b Разыгрывание карты без уплаты ее мана-стоимости в результате действия способности Отскока подчиняется правилам оплаты альтернативной стоимости (см. правила 601.2b и 601.2e–g).

702.87c Несколько способностей Отскока у одного и того же заклинания объединяются.

* Разыгрывание карты второй раз в результате действия отложенной срабатывающей способности не является обязательным. Если вы примете решение не разыгрывать карту или не сможете это сделать (например, потому что для нее нет легальных целей), карта останется в изгнании. Вы не сможете разыграть ее в последующих ходах.

* Если заклинание с Отскоком, которое вы разыгрываете из руки, по какой-либо причине отменяется (например, под действием другого заклинания или способности, или потому что все его цели нелегальны на момент разрешения), то заклинание не разрешится и не даст ни одного из своих эффектов, в том числе и эффекта Отскока. Заклинание отправится на кладбище владельца, и вы не сможете снова разыграть его в своем следующем ходу.

* В начале вашего шага поддержки срабатывают все отложенные срабатывающие способности, созданные эффектами Отскока. Вы можете расположить их в любом порядке. Если вы хотите разыграть карту таким образом, вы делаете это как часть процесса разрешения ее отложенной срабатывающей способности. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты (если это волшебство), игнорируются. Другие ограничения, такие как «Разыгрывайте [это заклинание] только во время боя», должны соблюдаться.

* Если вы разыгрываете заклинание с Отскоком из вашей руки, Отскок подействует вне зависимости от того, оплатили ли вы мана-стоимость заклинания или дозволенную альтернативную стоимость.

* Если вы разыгрываете заклинание с Отскоком из любой зоны, кроме вашей руки (в том числе, из руки оппонента), Отскок не произведет эффекта.

* Если эффект замены (такой, как эффект способности карты «Покойся с Миром») заставляет разыгранное из вашей руки заклинание с Отскоком попасть при разрешении куда-либо, кроме кладбища, то при разрешении заклинания вы можете выбрать, будете ли вы применять эффект Отскока или другой эффект.

* Отскок не действует на копии заклинаний, поскольку вы не разыгрывали их из вашей руки.

* Если вы разыграли таким образом карту из изгнания, то она отправится на кладбище владельца, когда разрешится или будет отменена. Она не вернется в изгнание.

Ключевое слово Силумгара: Угнетение

Клан Силумгара — сине-черный. Для своих последователей Силумгар стал идеальным воплощением драконьей безжалостности.

Угнетение — это новая способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Когда существо с Угнетением выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать существо. У существ с Угнетением есть другие способности, которые поощряют вас, если вы это делаете.

Жрица Боли

{2} {B}

Существо — Человек Шаман

2/3

Угнетение (*Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать существо.*)

Когда Жрица Боли угнетает существо, существа под контролем ваших оппонентов получают -1/-1 до конца хода.

Официальные правила для Угнетения звучат так:

702.109. Угнетение

702.109a Угнетение — это срабатывающая способность. «Угнетение» означает: «Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать существо».

702.109b Существо с Угнетением «угнетает существо», когда контролирующей способностью Угнетения игрок жертвует существо в момент разрешения этой способности.

* Вы выбираете, жертвовать ли существо, и если да, то какое существо пожертвовать, в момент разрешения способности Угнетения.

* Вы можете пожертвовать само существо с Угнетением, если оно еще находится на поле битвы. Это приведет к срабатыванию его второй способности.

* Вы не можете пожертвовать больше одного существа за одну способность Угнетения.

Ключевое слово Колаган: Рывок

Клан Колаган — черно-красный. Для своих последователей Колаган стала идеальным воплощением драконьей стремительности.

Рывок — это уже знакомое ключевое слово, которое позволяет вам разыгрывать заклинания существ за альтернативную стоимость. Такие существа получают Ускорение и возвращаются в руку владельца в конце хода. Оно не изменилось с момента появления в выпуске *«Перекованная Судьба»*.

Берсерк Молний

{R}

Существо — Человек Берсерк

1/1

{R}: Берсерк Молний получает +1/+0 до конца хода.

Рывок {R} (*Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Рывка. Если вы это делаете, оно получает Ускорение и возвращается с поля битвы в руку владельца в начале следующего заключительного шага.*)

Официальные правила для Рывка звучат так:

702.108. Рывок

702.108a Рывок представляет собой три способности: две статические способности, которые действуют, пока карта с Рывком находится в стеке, и одна из которых может создать отложенную срабатывающую способность, и статическую способность, которая действует, пока объект с Рывком находится на поле битвы. «Рывок [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту, уплатив [стоимость] вместо ее мана-стоимости», «Если вы решаете уплатить стоимость Рывка этого заклинания, верните перманент, которым становится это заклинание, в руку его владельца в начале следующего заключительного шага» и «Если только стоимость Рывка этого перманента была уплачена, он имеет Ускорение». Оплата стоимости Рывка карты подчиняется правилам оплаты альтернативных стоимостей (см. правила 601.2b и 601.2c–g).

* Если вы выбираете уплатить стоимость Рывка вместо мана-стоимости, вы все равно разыгрываете заклинание. Оно идет в стек, и на него можно ответить или отменить его. Вы можете разыграть заклинание существа за его стоимость Рывка, только когда у вас и без этого была бы возможность разыграть это заклинание существа. Обычно это можно сделать во время вашей главной фазы, когда стек пуст.

* Если вы уплатили стоимость Рывка, чтобы разыграть заклинание существа, эта карта вернется в руку владельца, только если в момент разрешения своей срабатывающей способности она все еще находится на поле битвы. Если до этого существо умирает или меняет зону, оно останется там, где находится.

* Вы не обязаны атаковать существом с Рывком, если только другая способность не предписывает вам это сделать.

* Если какое-либо существо выходит на поле битвы в качестве копии или становится копией существа, чья стоимость Рывка была уплачена, у копии не будет Ускорения, и она не будет возвращена в руку своего владельца.

Слово способности Атарки: Внушительность

Клан Атарки — красно-зеленый. Для своих последователей Атарка стала идеальным воплощением драконьей свирепости.

Внушительность — это новое слово способности. Оно печатается курсивом в начале способностей, которые становятся мощнее, если сумма значений силы существ под вашим контролем равна 8 или больше. (Слово способности не имеет никаких связанных с ним правил.)

Атаркский Победитель Зверей

{1}{G}

Существо — Человек Воин

2/2

Внушительность — {4}{G}: Атаркский Победитель Зверей получает +4/+4 до конца хода. Активируйте эту способность, только если сумма значений силы существ под вашим контролем равна 8 или больше.

Наездник на Саблезубе

{3}{R}

Существо — Человек Воин

4/2

Пробивной удар

Внушительность — Каждый раз, когда Наездник на Саблезубе атакует, если сумма значений силы существ под вашим контролем равна 8 или больше, Наездник на Саблезубе получает Первый удар до конца хода.

* Если вы контролируете существо с силой меньше 0, то при вычислении суммы значений силы существ под вашим контролем используйте его реальное значение силы. Например, если под вашим контролем находятся три существа с силой 4, 5 и -2, сумма значений силы существ под вашим контролем равна 7.

* Некоторые из способностей Внушительности — это активируемые способности, для которых требуется, чтобы сумма значений силы существ под вашим контролем была равна 8 или больше. Когда такая способность уже активирована, не имеет значения, что случится с силой существ под вашим контролем.

* Другие способности Внушительности — это срабатывающие способности с условным придаточным предложением со словом «если». Такие способности проверяют сумму значений силы существ под вашим контролем дважды: один раз тогда, когда эта способность может сработать, и второй раз — в момент ее разрешения. Если в это время сумма значений силы существ под вашим контролем станет меньше 8, способность не произведет эффекта.

Новая вариация ключевого слова: Мегаоборотень

По всему Таркиру в сражениях применяется магия обмана и маскировки. Мегаоборотень — это новая разновидность ключевого слова «Оборотень», позволяющая разыгрывать существа рубашкой вверх, скрывая их истинную природу.

Крепкошкурый Дракон

{5}{W}

Существо — Дракон

3/3

Полет, Цепь жизни

Мегаоборотень {5}{W}{W} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Мегаоборота и положите на нее один жетон +1/+1.)*

Когда Крепкошкурый Дракон переворачивается рубашкой вниз, положите один жетон +1/+1 на каждое другое существо-Дракона под вашим контролем.

Официальные правила для Оборотня и Мегаоборота звучат так:

702.36. Оборотень

702.36a Оборотень — это статическая способность, которая действует в любой зоне, из которой вы можете разыграть карту с этой способностью. Эффект Оборотня работает всегда, когда карта находится рубашкой вверх. «Оборотень [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту заклинания рубашкой вверх как существо 2/2, у которого нет текста, нет имени, нет подтипов и нет мана-стоимости, заплатив {3} вместо уплаты ее мана-стоимости». (См. правило 707 «Заклинания и перманенты рубашкой вверх».)

702.36b Чтобы разыграть карту с использованием ее способности Оборотня, переверните ее рубашкой вверх. Она становится картой существа 2/2 рубашкой вверх без текста, без имени, без подтипов и без мана-стоимости. Любые эффекты или запреты, которые должны применяться к разыгрыванию карты с такими характеристиками (но не с характеристиками карты рубашкой вниз), применяются к разыгрыванию этой карты. Эти значения являются копируемыми значениями характеристик этого объекта. (См. правило 613 «Взаимодействие постоянных эффектов» и правило 706 «Копирование объектов».) Положите карту в стек (как заклинание рубашкой вверх с указанными характеристиками) и заплатите {3} вместо уплаты ее мана-стоимости. При этом соблюдаются правила для уплаты альтернативной стоимости. Вы можете использовать способность Оборотня для разыгрывания карты из любой зоны, из которой вы обычно можете ее разыграть. Когда заклинание разрешается, оно выходит на поле битвы с теми же характеристиками, что были у заклинания. Эффект Оборотня применяется к объекту рубашкой вверх, где бы он ни находился, и его действие заканчивается, когда перманент переворачивается рубашкой вниз.

702.36c Вы не можете разыграть карту рубашкой вверх, если у нее нет способности Оборотня.

702.36d В любое время, когда у вас есть приоритет, вы можете перевернуть находящийся рубашкой вверх перманент под вашим контролем рубашкой вниз. Это специальное действие, которое не использует стек (см. правило 115). Чтобы сделать это, покажите все игрокам, какая у перманента была бы стоимость Оборотня, если бы он находился рубашкой вниз, оплатите эту стоимость, затем переверните перманент рубашкой вниз. (Если у перманента не было бы стоимости Оборотня, если бы он был рубашкой вниз, его нельзя перевернуть рубашкой вниз таким образом.) Эффект Оборотня на перманенте заканчивает свое действие, и он приобретает свои обычные характеристики. Любые способности, которые связаны с выходом перманента на поле битвы, не срабатывают, когда он переворачивается рубашкой вниз, и не производят эффекта, поскольку перманент уже вышел на поле битвы ранее.

702.36e Мегаоборотень — это разновидность способности Оборотня. «Мегаоборотень [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту заклинания как существо 2/2 рубашкой вверх, у которого нет текста, нет имени, нет подтипов и нет мана-стоимости, заплатив {3} вместо уплаты ее мана-стоимости» и

«При переворачивании этого перманента рубашкой вниз положите на него один жетон +1/+1, если для переворачивания его рубашкой вниз была уплачена его стоимость Мегаоборотня». Стоимость Мегаоборотня является стоимостью Оборотня.

702.36f Дополнительные сведения о разыгрывании карт со способностью Оборотня можно найти в правиле 707 «Заклинания и перманенты рубашкой вверх».

* Переворачивание находящегося рубашкой вверх существа с Мегаоборотнем рубашкой вниз и помещение на него жетона +1/+1 является специальным действием. Оно не задействует стек, и на него нельзя ответить.

* Если находящееся рубашкой вверх существо с Мегаоборотнем переворачивается рубашкой вниз каким-либо другим способом (например, если вы воплощаете карту с Мегаоборотнем, а затем оплачиваете ее мана-стоимость, чтобы перевернуть ее рубашкой вниз), то вы не положите на него жетон +1/+1.

За исключением помещения жетона +1/+1 на переворачиваемое рубашкой вниз существо, Мегаоборотень работает точно так же, как Оборотень. Следующие примечания, которые в заметках к выпуску «*Ханы Таркира*» относились к способности Оборотня, относятся так же и к Мегаоборотню.

* Оборотень позволяет вам разыграть карту рубашкой вверх за {3} и позволяет в любой момент, когда у вас есть приоритет, перевернуть находящийся рубашкой вверх перманент рубашкой вниз, оплатив его стоимость Оборотня.

* У заклинания рубашкой вверх нет мана-стоимости, и его конвертированная мана-стоимость равна 0. Когда вы разыгрываете заклинание рубашкой вверх, вы кладете его в стек рубашкой вверх, чтобы ни один другой игрок не знал, что это за карта, и платите {3}. Это является альтернативной стоимостью.

* Когда заклинание разрешается, оно выходит на поле битвы как существо 2/2 без имени, мана-стоимости, типов существа и способностей. Оно является бесцветным, а его конвертированная мана-стоимость равна 0. Другие эффекты, которые применяются к существу, могут дать ему любые из перечисленных характеристик.

* В любой момент, когда у вас есть приоритет, вы можете перевернуть находящееся рубашкой вверх существо рубашкой вниз, показав его стоимость Оборотня и оплатив эту стоимость. Это специальное действие. Оно не задействует стек, и на него нельзя ответить. Только находящийся рубашкой вверх перманент можно перевернуть рубашкой вниз таким образом. Перевернуть находящееся рубашкой вверх заклинание нельзя.

* Если существо рубашкой вверх теряет свои способности, его нельзя будет перевернуть рубашкой вниз, уплатив его стоимость Оборотня, поскольку у него больше не будет Оборотня и стоимости Оборотня.

* Поскольку перманент находится на поле битвы и до того, как он переворачивается рубашкой вниз, и после этого, переворачивание перманента рубашкой вниз не приводит к срабатыванию способностей, связанных с выходом на поле битвы.

* Поскольку у существ рубашкой вверх нет имени, они не могут иметь то же имя, что и какое-либо другое существо, даже другое существо рубашкой вверх.

* Перманент, который переворачивается рубашкой вниз или рубашкой вверх, меняет свои характеристики, но в остальном остается тем же самым перманентом. Переворачивание не влияет на заклинания и способности, целью которых является этот перманент, а также на прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение.

* Переворачивание перманента рубашкой вниз или рубашкой вверх не меняет то, является ли он повернутым или развернутым.

* Вы в любой момент можете посмотреть на находящиеся рубашкой вверх заклинания и перманенты под вашим контролем. Однако вы не можете смотреть находящиеся рубашкой вверх заклинания и перманенты, которые вы не контролируете, если только какой-либо эффект не предписывает вам сделать это.

* Если находящееся рубашкой вверх заклинание покидает стек и отправляется в любую зону, кроме поля битвы (например, оно было отменено), вы должны показать его. Каждое кладбище — это одна стопка, в которой карты лежат рубашкой вниз.

* Если находящийся рубашкой вверх перманент покидает поле битвы, вы должны его показать. Также вы должны показать все находящиеся рубашкой вверх заклинания и перманенты под вашим контролем, если вы покидаете игру или партия заканчивается.

* Вы должны следить за тем, чтобы все ваши заклинания и перманенты рубашкой вверх можно было легко отличить друг от друга. Вам нельзя перемешивать представляющие их карты на поле битвы, чтобы запутать других игроков. Должно быть ясно, в каком порядке они вышли на поле битвы. Обычно это обеспечивается при помощи меток или кубиков, или просто за счет расположения карт в порядке их появления на поле битвы.

Цикл: Монументы

В этом выпуске представлен цикл артефактов, которые можно поворачивать для получения маны одного из двух цветов, и которые могут становиться Драконами.

Монумент Колаган

{3}

Артефакт

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

{4} {B} {R}: Монумент Колаган становится артефактом существом 4/4 черный и красный Дракон с Полетом до конца хода.

* Монумент не может атаковать в том ходу, когда он вышел на поле битвы.

* Каждый Монумент является бесцветным, но его последняя способность делает его двухцветным до конца хода.

* Если на Монументе есть какие-либо жетоны +1/+1, эти жетоны останутся на перманенте и после того, как он перестанет быть существом. Пока Монумент не является существом, жетоны не производят никакого эффекта, но они начнут применяться снова, если Монумент вновь станет существом.

* Активация последней способности Монумента, когда он уже является существом, заменяет любые эффекты, напрямую устанавливающие значения его силы и выносливости. Эффекты, которые меняют силу или выносливость, не устанавливая их конкретные значения, продолжают действовать.

Цикл: Веления

В этом выпуске представлен цикл Велений — заклинаний, позволяющих выбрать два из четырех режимов.

Веление Оджута

{2} {W} {U}

Мгновенное заклинание

Выберите два —

- Верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы.

- Вы получаете 4 жизни.

- Отмените целевое заклинание существа.
- Возьмите карту.

* Вы выбираете два режима при разыгрывании заклинания. Вы должны выбрать два разных режима. После выбора режимов их уже нельзя изменить.

* Вы можете выбрать режим, только если для этого режима есть легальные цели. Требования к целям для режимов, которые не выбраны, игнорируются. Например, вы можете разыграть Веление Оджута, не выбирая целью заклинание существа, если вы не выбираете его третий режим.

* В процессе разрешения заклинания следуйте указаниям выбранных режимов в том порядке, в котором они напечатаны на карте. Например, если вы выбрали второй и четвертый режимы Веления Оджута, вы сначала получите 4 жизни, а затем возьмете карту. (Чаше всего порядок не имеет значения.)

* Если Веление копируется, то создавший копию эффект обычно позволяет вам выбрать для копии новые цели, но вы не можете выбрать другие режимы.

* Если все цели выбранных режимов к моменту разрешения Веления становятся нелегальными, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Если хотя бы одна цель остается легальной, заклинание разрешится, но не произведет эффекта на нелегальные цели.

Цикл: карты с «драконьим бонусом»

В этом выпуске представлено несколько карт, эффект которых усиливается, если в качестве дополнительной стоимости их разыгрывания вы показали карту Дракона из вашей руки, или если при их разыгрывании вы контролировали Дракона.

Заклятье Дурной Речи

{2}{V}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Заклятья Дурной Речи вы можете показать карту Дракона из вашей руки.

Целевой игрок приносит в жертву существо. Если при разыгрывании Заклятья Дурной Речи вы показали карту Дракона или контролировали Дракона, вы получаете 4 жизни.

* Если такое заклинание копируется, контролирующий копию игрок получает «драконий бонус», только если в качестве дополнительной стоимости была показана карта Дракона. Копия не разыгрывается, так что для нее не имеет значения, контролировали ли вы Дракона.

* Вы не можете показать несколько Драконов, чтобы увеличить бонус. Вы не получаете дополнительных бонусов и в том случае, если вы и показали карту Дракона в качестве дополнительной стоимости, и контролировали Дракона при разыгрывании заклинания.

* Если вы не показали карту Дракона из вашей руки, то для получения бонуса вы должны контролировать Дракона, когда заканчиваете разыгрывать заклинание. Например, если вы потеряли контроль над своим единственным Драконом, пока разыгрывали заклинание (например, пожертвовали его, чтобы активировать мана-способность), вы не получите бонус.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Аватара Непокосимости

{G}{G}

Существо — Аватара

3/2

Захват, Пробивной удар

Аватара Непоколёбимости выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на ней за каждое другое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1.

* Когда вы определяете, сколько жетонов +1/+1 будет на Аватаре Непоколёбимости при ее выходе на поле битвы, не учитывайте существа, которые выходят на поле битвы одновременно с ней, даже если те существа выходят на поле битвы с жетонами +1/+1 на них.

Арашинский Правитель

{5}{G}{W}

Существо — Дракон

6/6

Полет

Когда Арашинский Правитель умирает, вы можете положить его на верх или в низ библиотеки его владельца.

* Игрок, контролировавший Арашинского Правителя в момент его смерти, выбирает, положить его на верх или в низ библиотеки владельца. Кроме того, игрок может решить оставить Арашинского Правителя на кладбище. Этот выбор делается при разрешении способности.

* Арашинский Правитель будет положен на верх или в низ библиотеки только в том случае, если он все еще находится на кладбище в момент разрешения способности. Если до этого момента он покинет кладбище, то остается в той зоне, где находится, даже если до разрешения способности он вновь попадет на кладбище.

Атакующий Строй

{1}{G}

Чары

Каждое существо под вашим контролем распределяет боевые повреждения, равные его выносливости, а не силе.

{G}: целевое существо со способностью Защитника может атаковать в этом ходу, как если бы у него не было способности Защитника.

{2}{G}: существа под вашим контролем получают +0/+1 до конца хода.

* Например, существо 2/3 распределит 3 боевых повреждения, а не 2.

* Первая способность не меняет значение силы существа. Она меняет только количество распределяемых им боевых повреждений. Все остальные правила и эффекты, использующие значения силы или выносливости, используют их реальные значения.

Атаркский Молотильщик

{4}{R}

Существо — Огр Воин

4/5

Внушительность — {3}{R}{R}: каждое существо под вашим контролем не может быть заблокировано в этом ходу менее чем двумя существами. Активируйте эту способность, только если сумма значений силы существ под вашим контролем равна 8 или больше.

* Активация способности Атаркского Молотильщика несколько раз не дает никаких дополнительных преимуществ существам под вашим контролем.

Беспощадный Клык Смерти

{4}{U}{B}

Существо — Дракон

4/4

Полет

Каждый раз, когда вы жертвуете существо, целевой оппонент жертвует существо.

* Срабатывающая способность Беспощадного Клыка Смерти срабатывает каждый раз, когда вы приносите в жертву существо, в том числе и самого Беспощадного Клыка Смерти. Она срабатывает независимо от причины, по которой существо пожертвовано, — в том числе, если оно было пожертвовано для оплаты стоимости или в результате действия заклинания или способности (например, способности Беспощадного Клыка Смерти оппонента).

* Обратите внимание, что правило легендарности не заставляет приносить перманенты в жертву. Они просто кладутся на кладбища владельцев.

Бич Диргура

{5}{U}

Существо — Змей

6/5

Защитник

Мегаоборотень {6}{U} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}.*

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Мегаоборотня и положите на нее один жетон +1/+1.)

* Если находящийся рубашкой вверх атакующий Бич Диргура переворачивается рубашкой вниз, он продолжает атаковать, несмотря на свою способность Защитника.

Благословенная Реинкарнация

{3}{U}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо под контролем оппонента. Тот игрок показывает карты с верха своей библиотеки, пока не покажет карту существа. Игрок кладет ту карту на поле битвы, затем втасовывает остальные в свою библиотеку.

Отскок (Изгоните это заклинание в момент его разрешения, если вы разыгрываете его из вашей руки. В начале вашего следующего шага поддержки вы можете разыграть эту карту из изгнания без уплаты ее мана-стоимости.)

* Если в библиотеке нет карт существ, она будет показана полностью и перетасована. Целевое существо останется в изгнании.

Вдохновляющий Клич

{2}{G}

Мгновенное заклинание

Возьмите одну карту за каждое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1. Те существа получают Неразрушимость до конца хода. *(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают их.)*

* Получив Неразрушимость, существо сохраняет ее до конца хода, даже если теряет все жетоны +1/+1.

* Существа под вашим контролем, получившие жетоны +1/+1 после разрешения Вдохновляющего Клича, не получают Неразрушимость.

Веление Атарки

{R} {G}

Мгновенное заклинание

Выберите два —

- Ваши оппоненты не могут получать жизни в этом ходу.
- Веление Атарки наносит 3 повреждения каждому оппоненту.
- Вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы.
- Существа под вашим контролем получают +1/+1 и Захват до конца хода.

* Первый режим не влияет на жизни, полученные ранее в этом ходу.

* Если вы выбираете третий режим и кладете карту земли на поле битвы, это не считается разыгрыванием земли. Это значит, что во время вашего хода вы можете таким образом и разыграть одну землю, и положить одну землю на поле битвы.

Веление Дромоки

{G} {W}

Мгновенное заклинание

Выберите два —

- Предотвратите все повреждения, которые целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства должно нанести в этом ходу.
- Целевой игрок жертвует чары.
- Положите один жетон +1/+1 на целевое существо.
- Целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом не под вашим контролем.

* Большинство наносящих повреждения мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства сами являются источником этих повреждений, но некоторые из них заставляют нанести повреждения другой объект (например, заклинания, заставляющие существа драться). Первая способность Веления Дромоки не предотвращает повреждения от таких иных источников.

* Вы можете выбрать целью второй способности любого игрока, даже если этот игрок не контролирует чары.

Вестник Охоты

{3} {R} {G}

Существо — Дракон

5/3

Полет

{2} {R}: Вестник Охоты наносит 1 повреждение каждому существу без Полета.

{2} {G}: Вестник Охоты наносит 1 повреждение каждому другому существу с Полетом.

* Если Вестник Охоты потеряет Полет, его первая активируемая способность заставит его наносить повреждения самому себе.

Владыка Драконов Силумгар

{4} {U} {B}

Легендарное Существо — Старейшина Дракон

3/5

Полет, Смертельное касание

Когда Владыка Драконов Силумгар выходит на поле битвы, получите контроль над целевым существом или planeswalker-ом на все время, пока вы контролируете Владыку Драконов Силумгара.

* Если Владыка Драконов Силумгар покидает поле битвы, вы больше не контролируете его, и его эффект смены контроля заканчивается.

* Если Владыка Драконов Силумгар перестает находиться под вашим контролем, до того как разрешается его способность, вы не получите контроль над существом или planeswalker-ом.

* Если другой игрок получает контроль над Владыкой Драконов Силумгаром, его эффект смены контроля заканчивается. Вернув контроль над Силумгаром, вы не вернете контроль над существом или planeswalker-ом.

Владычица Драконов Атарка

{5}{R}{G}

Легендарное Существо — Старейшина Дракон

8/8

Полет, Пробивной удар

Когда Владычица Драконов Атарка выходит на поле битвы, она наносит 5 повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых существ и (или) planeswalker-ов под контролем ваших оппонентов.

* Вы выбираете, сколько целей будет у способности и как будут распределены повреждения, когда вы помещаете способность в стек. Каждая цель должна получить хотя бы 1 повреждение.

* Если некоторые из целей к моменту разрешения способности становятся нелегальными, выбранное распределение повреждений сохраняется, но нелегальные цели не получают повреждения. Если нелегальными становятся все цели, способность отменяется.

Владычица Драконов Колаган

{4}{B}{R}

Легендарное Существо — Старейшина Дракон

6/5

Полет, Ускорение

Другие существа под вашим контролем имеют Ускорение.

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание существа или planeswalker-а с тем же именем, что у карты на его кладбище, тот игрок теряет 10 жизней.

* Разыгрывание заклинания рубашкой вверх не вызывает срабатывания последней способности Владычицы Драконов Колаган. У заклинания без имени не может быть того же имени, что у какой-либо карты.

* Если оппонент разыгрывает заклинание существа с Выкапыванием и изгоняет все карты с тем же именем из своего кладбища, чтобы оплатить его стоимость, то способность Владычицы Драконов Колаган не срабатывает.

Возражение

{3}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание.

Возьмите карту.

* Если к моменту разрешения Возражения заклинание становится нелегальной целью (например, оно покинуло стек), Возражение отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не сможете взять карту.

* Заклинание, которое не может быть отменено заклинаниями или способностями, является легальной целью для Возражения. Такое заклинание не отменится, когда Возражение разрешится, но вы возьмете карту.

Воплощенный Миф

{W}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, положите один жетон знаний на Воплощенный Миф.

{2} {W}: положите один жетон знаний на Воплощенный Миф.

{W}: до конца хода Воплощенный Миф становится существом Монах Аватара в дополнение к своим другим типам и получает способность «Сила и выносливость этого существа равны количеству жетонов знаний на нем».

* Воплощенный Миф не может атаковать в том ходу, когда он вышел на поле битвы.

* Активация способности, превращающей Воплощенный Миф в существо, когда он уже является существом, заменяет любые эффекты, напрямую устанавливающие значения его силы и выносливости. Эффекты, которые меняют силу или выносливость, не устанавливая их конкретные значения, продолжают действовать.

Воротолом

{3}

Артефакт — Снаряжение

Воротолом может быть прикреплен только к существу с выносливостью не менее 4.

Снаряженное существо получает +3/+0 и имеет Пробивной удар.

Снарядить {3}

* Целью снаряжающей способности Воротолома может быть любое существо. Однако если на момент разрешения снаряжающей способности выносливость того существа будет равна 3 или меньше, Воротолом не будет прикреплен к существу.

* Если Воротолом прикреплен к существу, и выносливость этого существа становится менее 4, Воротолом открепляется от него как действие, вызванное состоянием.

Воскреснувший Палач

{2} {B} {B}

Существо — Зомби Воин

4/3

Воскреснувший Палач не может блокировать.

Другие существа-Зомби под вашим контролем получают +1/+1.

Вы можете разыграть Воскреснувшего Палача из вашего кладбища, если заплатите за его разыгрывание на {1} больше за каждую другую карту существа на вашем кладбище.

* Последняя способность Воскреснувшего Палача никак не влияет на то, когда вы можете разыграть его.

* После того как вы начинаете разыгрывать Воскреснувшего Палача из вашего кладбища, вы закончите разыгрывать его, в том числе и оплачивать стоимость, до того как любой игрок получит приоритет. В это время никто не сможет ответить, чтобы изменить стоимость, которую вы должны заплатить (например, уничтожить одно из ваших существ).

Вулканический Натиск

{4} {R}

Мгновенное заклинание

Атакующие существа получают +2/+0 и Пробивной удар до конца хода.

* «Атакующее существо» — это существо, которое было объявлено атакующим в этом бою или же было положено на поле битвы атакующим в этом бою. Если только такое существо не покинет бой, оно продолжает считаться атакующим до шага завершения боя, даже если игрок, которого оно атаквало, уже вышел из игры, или planeswalker, которого оно атаквало, покинул поле битвы.

* Несмотря на то что Вулканический Натиск действует только на атакующие существа, полученный ими бонус остается до конца хода.

* Бонус получают только те существа, которые атакуют в момент разрешения Вулканического Натиска. Другими словами, если разыграть его до объявления атакующих, обычно ничего не произойдет.

Вулканическое Видение

{5} {R} {R}

Волшебство

Верните целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища в вашу руку.

Вулканическое Видение наносит каждому существу под контролем ваших оппонентов повреждения, равные конвертированной мана-стоимости той карты. Изгоните Вулканическое Видение.

* Если к моменту разрешения Вулканического Видения целевая карта мгновенного заклинания или волшебства становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Повреждения не наносятся, а Вулканическое Видение не изгоняется.

* Если в мана-стоимости целевой карты есть {X}, этот X равен 0.

* Если цель является двойной картой, то повреждения наносятся каждому существу под контролем ваших оппонентов только один раз. Количество повреждений равняется сумме двух конвертированных мана-стоимостей карты.

Глашатай Дромоки

{1} {W}

Существо — Человек Воин

2/2

Бдительность

Другие существа-Воины под вашим контролем имеют Бдительность.

* Если атакующее существо теряет Бдительность, то оно все равно остается развернутым и атакующим.

Грабители с Соляного Пути

{3} {G}

Существо — Пес Воин

3/3

Каждый раз, когда другой перманент под вашим контролем переворачивается рубашкой вниз, если это существо, положите на него два жетона +1/+1.

Мегаоборотень {3} {G} {G} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Мегаоборотня и положите на нее один жетон +1/+1.)*

* Чтобы получить жетоны +1/+1, перманент рубашкой вверх должен быть существом и до того, как он переворачивается рубашкой вниз, и когда срабатывающая способность разрешается.

Гудульский Охотник

{U}

Существо — Саламандра

1/1

Гудульский Охотник не может быть заблокирован.

Мегаоборотень {U} (Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}.

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Мегаоборота и положите на нее один жетон +1/+1.)

* Если находящийся рубашкой вверх Гудульский Охотник атакует и становится заблокированным, то перевернув его рубашкой вниз, вы не отмените это блокирование.

Двойной Разряд

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Двойной Разряд наносит 2 повреждения, разделенные по вашему выбору между одним или двумя целевыми существами и (или) игроками.

* Вы выбираете, будет ли у Двойного Разряда одна цель, которой он нанесет 2 повреждения, или две цели, каждая из которых получит по 1 повреждению, когда разыгрываете Двойной Разряд.

* Если вы разыграли Двойной Разряд с двумя целями, но к моменту разрешения заклинания одна из целей стала нелегальной, оставшаяся легальная цель получит 1 повреждение. Вы не сможете поменять выбранное распределение повреждений.

Демонстрация Превосходства

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Уничтожьте целевой синий или черный перманент, не являющийся существом.
- Перманенты под вашим контролем не могут быть целями синих или черных заклинаний под контролем ваших оппонентов в этом ходу.

* Если вы выбрали второй режим, а в момент разрешения Демонстрации Превосходства перманент под вашим контролем уже является целью заклинания под контролем оппонента, сразу ничего не случится. Когда же то заклинание должно будет разрешиться, выполняется проверка его цвета. Если оно окажется синим или черным, то тот перманент будет для него нелегальной целью, и заклинание не окажет на него никакого эффекта. Если к моменту разрешения того заклинания все его цели станут нелегальными, оно будет отменено.

* Если вы выбрали второй режим, то после разрешения Демонстрации Превосходства в этом ходу оппоненты не смогут разыграть новые синие или черные заклинания, выбирая целями перманенты под вашим контролем.

* Если вы выбрали второй режим, то Демонстрация Превосходства будет действовать на все перманенты, которые окажутся под вашим контролем в любой момент до окончания этого хода, а не только на те, что вы контролируете в момент ее разрешения. Так происходит потому, что заклинание не дает перманентам новые способности. Оно меняет правила игры и задает некое новое качество для таких перманентов.

* Имейте в виду, что заклинание Ауры делает целью перманент, который должно зачаровать (но Аура на поле битвы не делает целью перманент, к которому она прикреплена).

* Перманенты под вашим контролем могут быть целями способностей синих или черных источников под контролем ваших оппонентов.

Драконий Рев

{1}{R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Драконьего Рева вы можете показать карту Дракона из вашей руки.

Драконий Рев наносит 3 повреждения целевому существу. Если при разыгрывании Драконьего Рева вы показали карту Дракона или контролировали Дракона, Драконий Рев наносит 3 повреждения игроку, контролирующему то существо.

* Драконий Рев делает целью только существо, а не контролирующего его игрока. Если то существо становится нелегальной целью до разрешения Драконьего Рева, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Повреждения игроку нанесены не будут.

Дракон-Некромастер

{3}{U}{B}

Существо — Дракон

4/4

Полет

Каждый раз, когда Дракон-Некромастер наносит боевые повреждения игроку, вы можете заплатить {2}.

Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 черный Зомби, и каждый оппонент кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

* Последняя способность Дракона-Некромастера срабатывает по одному разу за каждого игрока, которому он наносит боевые повреждения. Для каждой из этих способностей вы можете заплатить {2} только один раз.

Драконья Буря

{1}{R}

Чары

Каждый раз, когда существо с Полетом выходит на поле битвы под вашим контролем, оно получает Ускорение до конца хода.

Каждый раз, когда Дракон выходит на поле битвы под вашим контролем, он наносит X повреждений целевому существу или игроку, где X — количество Драконов под вашим контролем.

* Для определения значения X посчитайте Драконов под вашим контролем в момент разрешения последней способности.

* Две способности не исключают друг друга. Если на поле битвы под вашим контролем выходит Дракон с Полетом (что верно для большинства Драконов), то сработают обе способности.

Дрожь от Удара

{1}{R}

Чары

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, Дрожь от Удара наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

* Если на поле битвы под вашим контролем выходит несколько существ одновременно, способность Дрожи от Удара сработает столько же раз. Каждая из этих отдельных способностей нанесет 1 повреждение каждому оппоненту.

Дыхание Оджута

{2}{U}

Мгновенное заклинание

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

Отскок (*Изгоните это заклинание в момент его разрешения, если вы разыгрываете его из вашей руки. В начале вашего следующего шага поддержки вы можете разыграть эту карту из изгнания без уплаты ее мана-стоимости.*)

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

* Дыхание Оджута 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.

Живая Летопись

{3}{U}

Существо — Аватара

/

При выходе Живой Летописи на поле битвы изгоните карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища.

Сила и выносливость Живой Летописи равны конвертированной мана-стоимости изгнанной карты.

Каждый раз, когда Живая Летопись наносит боевые повреждения, вы можете пожертвовать ее. Если вы это делаете, вы можете разыграть ту изгнанную карту без уплаты ее мана-стоимости.

* Если при выходе Живой Летописи на поле битвы на вашем кладбище нет карт волшебства и мгновенных заклинаний, то она выйдет на поле битвы как существо 0/0 и отправится на кладбище владельца из-за равной нулю выносливости.

* Если Живая Летопись покидает поле битвы, то определяющая значения ее силы и выносливости способность перестает следить за изгнанной картой. Сила и выносливость Живой Летописи в других зонах равны 0.

* Точно так же, если изгнанная карта каким-то образом покидает изгнание, пока Живая Летопись находится на поле битвы, та становится существом 0/0 и отправляется на кладбище владельца (если только что-то другое не увеличит ее выносливость).

* Разыгрывая карту при помощи последней способности Живой Летописи, не обращайте внимания на ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты. Другие ограничения по времени разыгрывания, такие как «Разыгрывайте [это заклинание] только во время боя», должны соблюдаться.

* Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете оплачивать альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.

* Если вы решили разыграть изгнанную карту, и в ее мана-стоимости есть X, то его значение обязательно должно быть 0.

Закаленный Берсерк

{2}{R}

Существо — Человек Берсерк

3/2

Каждый раз, когда Закаленный Берсерк атакует, следующее разыгрываемое вами в этом ходу заклинание стоит на {1} меньше.

* Закаленный Берсерк не может снизить цветную часть стоимости разыгрываемого заклинания.

* Если для разыгрывания заклинания требуется уплатить дополнительную стоимость, прибавьте эту стоимость, прежде чем применять снижение стоимости Закаленного Берсерка и любые другие снижения стоимости.

* Способность действует и на альтернативные стоимости разыгрывания заклинаний.

Заклечение в Лед

{1}{U}

Чары — Аура

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

Зачаровать красное или зеленое существо

Когда Заклечение в Лед выходит на поле битвы, поверните зачарованное существо.

Зачарованное существо не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока.

* Если зачарованное существо прекращает быть красным или зеленым или прекращает быть существом, Заклечение в Лед отправляется на кладбище владельца.

* Существо можно развернуть другими заклинаниями и способностями.

Заклятье Дурной Речи

{2}{B}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Заклятья Дурной Речи вы можете показать карту Дракона из вашей руки.

Целевой игрок приносит в жертву существо. Если при разыгрывании Заклятья Дурной Речи вы показали карту Дракона или контролировали Дракона, вы получаете 4 жизни.

* Вы можете разыграть Заклятье Дурной Речи, выбрав целью игрока, под контролем которого нет существ. В таком случае, если выполняется условие «драконьего бонуса», вы просто получите 4 жизни.

Заразный Мор

{2}{B}

Чары

Фишки существ получают -2/-2.

* Если эффект создает фишку существа, обычно имеющую выносливость 2 или ниже, эта фишка выходит на поле битвы с выносливостью 0 или ниже, кладется на кладбище своего владельца и затем прекращает существование. Любые способности, срабатывающие, когда существо выходит на поле битвы или умирает, сработают.

Заряд Праведности

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое черное или красное существо, которое атакует или блокирует. Вы получаете 2 жизни.

* Если Заряд Праведности разрешается, но существо не уничтожается (например, оно регенерировалось или имеет Неразрушимость), то вы все равно получаете 2 жизни.

* Однако если к моменту разрешения Заряда Праведности существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не получите жизни.

Защитница Логова

{1}{G}

Существо — Человек Воин

2/1

Существа с силой меньше силы Защитницы Логова не могут ее блокировать.

Мегаоборотень {1}{G} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}).*

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Мегаоборотня и положите на нее один жетон +1/+1.)

Когда Защитница Логова переворачивается рубашкой вниз, верните целевую карту из вашего кладбища в вашу руку.

* Вы сравниваете силу Защитницы Логова с силой существ, которые пытаются ее заблокировать, только в момент назначения блокирующих. После того как Защитницу Логова уже легально начало блокировать существо, изменение значения силы Защитницы Логова или того существа не изменит и не отменит блокирование.

Зурго Звонарь

{R}

Легендарное Существо — Орк Воин

2/2

Зурго Звонарь не может блокировать существа с силой 2 или больше.

Рывок {1}{R} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Рывка. Если вы это делаете, оно получает Ускорение и возвращается с поля битвы в руку владельца в начале следующего заключительного шага.)*

* Если Зурго Звонарь уже легально блокирует существо, то повышение силы этого существа до 2 или более не отменит блокирование.

Иллюзорные Достижения

{3}{U}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Вы контролируете зачарованное существо.

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под контролем оппонента, прикрепите Иллюзорные Достижения к тому существу.

* Последняя способность Иллюзорных Достижений является обязательной. Вы не можете решить не прикреплять Иллюзорные Достижения.

* Если Иллюзорные Достижения не могут легально зачаровывать выходящее на поле битвы существо (например, потому что у него есть Защита от синего), они остаются там, где были. Вы сохраните контроль над существом, которое они зачаровывают в данный момент.

* Последняя способность Иллюзорных Достижений не делает новое существо целью. Они прикрепятся к тому существу, даже если у него есть Порчеустойчивость или Пелена.

* Если на поле битвы под контролем оппонента выходит несколько существ одновременно, то способность Иллюзорных Достижений сработает за каждое из них. Вы можете поместить эти способности в стек в любом порядке. По мере того как они будут разрешаться, вы ненадолго будете получать контроль над

каждым из существ. То, какое существо останется под вашим контролем, зависит от того, какая способность разрешится последней.

Колаганская Претендентка

{1}{R}

Существо — Человек Воин

2/1

Каждый раз, когда Колаганская Претендентка становится заблокирована существом, Колаганская Претендентка наносит тому существу 1 повреждение.

* Если Колаганская Претендентка становится заблокирована несколькими существами, то ее способность срабатывает по одному разу за каждое из них.

* Повреждения, которые Колаганская Претендентка наносит в результате действия своей срабатывающей способности, не являются боевыми повреждениями. Если эти повреждения заставят каждое блокирующее ее существо покинуть бой, то Колаганская Претендентка все равно останется заблокированной. Но в этом случае она не получит боевых повреждений.

Колаганский Авангард

{2}{R}

Существо — Человек Берсерк

*/3

Пробивной удар

Сила Колаганского Авангарда равна количеству существ под вашим контролем.

Рывок {2}{R} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Рывка. Если вы это делаете, оно получает Ускорение и возвращается с поля битвы в руку владельца в начале следующего заключительного шага.)*

* Способность, определяющая значение силы Колаганского Авангарда, действует во всех зонах, а не только на поле битвы. Если Колаганский Авангард находится на поле битвы, то его способность учитывает его самого.

Легион Двойников

{7}{U}{U}

Волшебство

За каждое существо под контролем целевого игрока положите на поле битвы одну фишку, являющуюся копией того существа.

* Все существа-фишки выходят на поле битвы в один и тот же момент.

* Фишка, которая выходит на поле битвы в качестве копии находящегося рубашкой вверх существа, является бесцветным существом 2/2 рубашкой вниз без имени, способностей и типов существ.

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

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

* Если скопированное существо копирует что-то еще, то фишка выходит на поле битвы в качестве копии того, что копирует то существо.

* Если скопированное существо — это фишка, то созданная Легионом Двойников фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы.

* Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».

* Не забывайте, что если под вашим контролем оказываются два или более легендарных перманента с одинаковым именем, то вы выбираете один из них, который останется на поле битвы, а остальные кладете на кладбище их владельцев.

Магмовая Расселина

{1}{R}

Волшебство

Существа без Полета не могут блокировать в этом ходу.

* Ни одно существо без Полета не сможет блокировать в этом ходу, в том числе и те существа, которые потеряли Полет после разрешения Магмовой Расселины, и существа без Полета, вышедшие на поле битвы после разрешения Магмовой Расселины.

Мародер Крыла Молний

{3}{B}{R}

Существо — Дракон

5/4

Полет

Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, целевое существо получает +2/+0 до конца хода.

* Целью срабатывающей способности Мародера Крыла Молний может быть любое существо на поле битвы, в том числе то существо, которое вышло на поле битвы и вызвало срабатывание способности.

Мистическая Медитация

{3}{U}

Волшебство

Возьмите три карты. Затем сбросьте две карты, если только вы не сбросите карту существа.

* Если вы хотите, то можете решить сбросить и карту существа, и еще одну карту.

Мудрость Прошлого

{3}{U}

Мгновенное заклинание

Целевой игрок втасовывает свое кладбище в свою библиотеку.

Возьмите карту.

* Если на кладбище игрока нет карт, тот игрок перетасует свою библиотеку, а затем вы возьмете карту.

Мучающий Голос

{1}{R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Мучающего Голоса сбросьте карту.
Возьмите две карты.

* Поскольку сброс карты является дополнительной стоимостью, вы не можете разыграть Мучающий Голос, если у вас нет других карт в руке.

Налет Драконов

{4}{R}{R}

Волшебство

Уничтожьте любое количество целевых существ. За каждое существо, уничтоженное таким образом, контролировавший его игрок кладет на поле битвы одну фишку существа 4/4 красный Дракон с Полетом.

* Если существо выбрано целью, но не уничтожено (например, оно регенерировалось или имеет Неразрушимость), оно не учитывается при определении количества фишек Драконов, которые кладутся на поле битвы.

Нападающий из Засады Шаман

{2}{B}

Существо — Орк Шаман

2/2

Каждый раз, когда Нападающий из Засады Шаман или другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, то существо получает +2/+2 до конца хода.

Рывок {3}{B} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Рывка. Если вы это делаете, оно получает Ускорение и возвращается с поля битвы в руку владельца в начале следующего заключительного шага.)*

* Если Нападающий из Засады Шаман выходит на поле битвы одновременно с другими существами под вашим контролем, его способность срабатывает по одному разу за каждое из тех существ.

Нарсет, Превзошедшая

{2}{W}{U}

Planeswalker — Нарсет

6

+1: посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Если эта карта не является ни существом, ни землей, вы можете показать ее и положить в вашу руку.

—2: когда вы будете разыгрывать ваше следующее мгновенное заклинание или заклинание волшебства из вашей руки в этом ходу, то заклинание получает Отскок.

—9: вы получаете эмблему со способностью «Ваши оппоненты не могут разыгрывать не являющиеся существами заклинания».

* Если при разрешении первой способности Нарсет верхняя карта вашей библиотеки оказывается картой существа или земли, или вы не хотите класть ее в вашу руку, то она не показывается.

* Если Отскок получает заклинание, которое в процессе разрешения изгоняет само себя (как, например, Вулканическое Видение), то способность, позволяющая разыграть заклинание снова, не будет создана. Заклинание отправится в изгнание.

Насмешка Отражения

{1}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Каждый раз, когда зачарованное существо атакует, вы можете положить на поле битвы одну фишку, являющуюся копией того существа. Изгоните ту фишку в конце боя.

* Обратите внимание, что фишка не будет атакующей.

* Если Насмешка Отражения зачаровывает существо не под вашим контролем, и вы являетесь защищающимся игроком, вы можете блокировать полученной фишкой.

* Способность, изгоняющая фишку, сработает в конце боя вне зависимости от того, что случилось с оригинальным существом или с Насмешкой Отражения.

* Если в момент разрешения срабатывающей способности Насмешки Отражения ее самой не будет на поле битвы, то способность создаст копию существа, которое Насмешка Отражения зачаровывала, когда покидала поле битвы. Если она покинула поле битвы, потому что больше не зачаровывала легальное существо, то она создает копию существа, которое зачаровывала последним, до того как покинула поле битвы.

* Если способность Насмешки Отражения создает несколько фишек (например, в результате действия эффекта Сезона Удвоения), то отложенная срабатывающая способность изгонит все эти фишки.

* Фишка, которая выходит на поле битвы в качестве копии находящегося рубашкой вверх существа, является бесцветным существом 2/2 рубашкой вниз без имени, способностей и типов существ.

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

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

* Если скопированное существо копирует что-то еще, то фишка выходит на поле битвы в качестве копии того, что копирует то существо.

* Если скопированное существо — это фишка, то созданная Насмешкой Отражения фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы.

* Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».

Несгибаемый Чешуйчатый Владыка

{4}{G}{W}

Существо — Дракон

4/4

Полет

Каждый раз, когда на другое существо под вашим контролем помещается один или более жетонов +1/+1, вы можете положить один жетон +1/+1 на Несгибаемого Чешуйчатого Владыку.

* Существо, которое выходит на поле битвы с одним или несколькими жетонами +1/+1 на нем, вызывает срабатывание способности Несгибаемого Чешуйчатого Владыки.

* Если жетоны +1/+1 кладутся одновременно на несколько существ под вашим контролем (отличных от Несгибаемого Чешуйчатого Владыки), способность Несгибаемого Чешуйчатого Владыки срабатывает один раз за каждое из таких существ.

* Если у вас под контролем есть два Несгибаемых Чешуйчатых Владыки, то поместив на одного из них жетон +1/+1, вы вызовете срабатывание способности второго. Когда эта способность разрешится, вы положите один жетон +1/+1 на второго Несгибаемого Чешуйчатого Владыку. Это приведет к срабатыванию способности первого Владыки. Процесс будет повторяться, пока вы не решите не класть жетон +1/+1 на одного из Несгибаемых Чешуйчатых Владык.

Несущий Войну

{3}{R}

Существо — Орк Берсерк

3/3

Стоимости Рывка, которые вы оплачиваете, стоят на {2} меньше (пока это существо находится на поле битвы).

Рывок {2}{R} (Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Рывка. Если вы это делаете, оно получает Ускорение и возвращается с поля битвы в руку владельца в начале следующего заключительного шага.)

* Первая способность Несущего Войну не действует на него самого.

* Первая способность Несущего Войну не действует на цветную часть стоимости Рывка. Если в стоимость Рывка карты входит только одна бесцветная мана, то эта стоимость будет снижена на {1}.

Неуловимый Колдовской Боец

{1}{U}

Существо — Человек Монах

1/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, Неуловимый Колдовской Боец получает +1/+0 до конца хода и не может быть заблокирован в этом ходу.

* Как только Неуловимый Колдовской Боец становится заблокированным, срабатывание его способности уже не может изменить или отменить это блокирование.

Нечестивое Обновление

{3}{B}

Мгновенное заклинание

Верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку. Целевое существо получает -X/-X до конца хода, где X — выносливость карты, возвращенной таким образом.

* Вы должны выбрать целями карту существа на вашем кладбище и существо на поле битвы, чтобы разыграть Нечестивое Обновление. Если существо становится нелегальной целью, прежде чем Нечестивое Обновление разрешается, вы все равно возвращаете карту существа в вашу руку. Если карта существа на вашем кладбище становится нелегальной целью, на существо на поле битвы не оказывается никакого эффекта, поскольку не будет «карты, возвращенной таким образом».

Обманщица из Карси

{1}{U}

Существо — Нага Чародей

0/4

{T}: добавьте {1} в ваше хранилище маны. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания существа рубашкой вверх, оплату мана-стоимости превращения воплощенного существа рубашкой вниз или оплату стоимости Оборотня. (*Стоимость Мегаоборотня является стоимостью Оборотня.*)

* Мана, которую дает Обманщица из Карси, не может быть использована для разыгрывания заклинаний, предписывающих вам воплотить карты.

Образцовые Бойцы Оджута

{2}{W}{W}

Существо — Человек Монах

4/4

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, выберите одно —

- Поверните целевое существо.
- Образцовые Бойцы Оджута получают Первый удар и Цепь жизни до конца хода.
- Изгоните Образцовых Бойцов Оджута, затем верните их на поле битвы повернутыми под контролем их владельца.

* Если в ответ на свою способность, для которой выбран третий режим, Образцовые Бойцы Оджута покидают поле битвы, то эта способность не вернет их на поле битвы. Образцовые Бойцы Оджута останутся там, куда они попали.

* После того как способность возвращает Образцовых Бойцов Оджута на поле битвы, они считаются новым объектом, никак не связанным с теми Образцовыми Бойцами Оджута, что покидали поле битвы. Они не будут находиться в бою и не будут иметь никаких дополнительных способностей, которые могли у них быть, когда они покидали поле битвы. Все жетоны +1/+1 и прикрепленные Ауры будут удалены.

Опутывающие Шелка

{1}{W}

Чары

Когда Опутывающие Шелка выходят на поле битвы, изгоните целевое существо с конвертированной мана-стоимостью 3 или меньше под контролем оппонента до тех пор, пока Опутывающие Шелка не покинут поле битвы. (*То существо возвращается под контролем своего владельца.*)

* У существ рубашкой вверх конвертированная мана-стоимость равна 0. Если такое существо изгоняется Опутывающими Шелками, то оно вернется на поле битвы рубашкой вниз.

* Способность Опутывающих Шелков вызывает смену зоны с определенной продолжительностью. Это разновидность способностей, чем-то напоминающая такие старые карты, как Кольцо Забвения. Однако, в отличие от Кольца Забвения, такие карты, как Опутывающие Шелка, обладают одной способностью, создающей два одноразовых эффекта. Первый эффект изгоняет существо, когда способность разрешается, а второй возвращает изгнанную карту на поле битвы сразу же после того, как Опутывающие Шелка покидают поле битвы.

* Если Опутывающие Шелка покидают поле битвы до того, как их срабатывающая способность разрешится, 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 Опутывающие Шелка покидают поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием.

* Если владелец Опутывающих Шелков 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.

Осквернитель Мертвецов

{3} {U}

Существо — Нага Чародей

3/3

Угнетение (*Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать существо.*)

Когда Осквернитель Мертвецов угнетает существо, верните в руки владельцев все существа под контролем ваших оппонентов, выносливость которых меньше выносливости угнетенного существа.

* Для определения того, какие существа возвращаются в руки владельцев, используйте значение выносливости угнетенного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.

Отпрыск Уджина

{6}

Существо — Дракон Дух

4/4

Полет

* Отпрыск Уджина является бесцветным. Он не является ни одноцветным, ни артефактом.

Охотящийся Аринкс

{4} {G}

Существо — Кошка Зверь

3/5

Внушительность — {2} {G}: целевое существо блокирует Охотящегося Аринкса в этом ходу, если может.

Активируйте эту способность, только если сумма значений силы существ под вашим контролем равна 8 или больше.

* Вы можете активировать способность Охотящегося Аринкса несколько раз за ход, чтобы заставить несколько существ блокировать его, если это возможно.

* Активация способности Охотящегося Аринкса не заставляет вас атаковать им в этом ходу. Если он не атакует, то существа, на которых действует эффект его способности, могут блокировать других атакующих существ или не блокировать вовсе.

* Если существо, на которое действует эффект способности Охотящегося Аринкса, не может легально его блокировать (например, потому что Охотящийся Аринкс получил Полет), то существо может блокировать других атакующих существ или не блокировать вовсе.

* Если во время шага объявления блокирующих существо повернуто или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может блокировать, то оно не блокирует. Если для того, чтобы существо блокировало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий существо игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать.

Последняя Цена

{1} {B}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое одноцветное существо.

* У одноцветных существ ровно один цвет.

* Существа, находящиеся рубашкой вверх, и большая часть артефактов существ не являются одноцветными.

Потеря Спокойствия

{3} {R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода и не может быть заблокировано в этом ходу менее чем двумя существами.

* Целью Потери Спокойствия может быть любое существо, в том числе развернутое или уже находящееся под вашим контролем.

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

Прикосновение Несущего Солнце

{2} {G} {G}

Волшебство

Используйте Подмогу X, где X — количество карт в вашей руке. Каждое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, получает Пробивной удар до конца хода. *(Чтобы использовать Подмогу X, выберите из существ под вашим контролем существо с наименьшим значением выносливости и положите на него X жетонов +1/+1.)*

* Для определения значения X подсчитайте карты в вашей руке в момент разрешения Прикосновения Несущего Солнце.

Приращение Лавой

{X} {R} {R}

Мгновенное заклинание

Изгоните X верхних карт вашей библиотеки. Вы можете разыграть те карты до конца вашего следующего хода.

* Карты изгоняются рубашкой вниз.

* Разыгрывая таким образом карту, следуйте обычным правилам для разыгрывания этой карты. Вы должны полностью оплатить ее стоимости и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если одна из карт является картой существа, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

* При обычных обстоятельствах вы можете разыграть карту земли, изгнанную Приращением Лавой, только если в этом ходу вы еще не разыграли землю.

* Карты, которые вы не разыграете, остаются в изгнании.

Развитие Преимущества

{2} {G} {G}

Мгновенное заклинание

Не более двух целевых существ получают по +2/+2 и Пробивной удар до конца хода.

* Если вы разыграли Развитие Преимущества, выбрав две цели, но в момент разрешения заклинания легальной остается только одна цель, то эта цель получит +2/+2 и Пробивной удар. Развитие Преимущества никак не подействует на нелегальную цель.

Раскрывающий Ветер

{2} {G}

Мгновенное заклинание

Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу. Вы можете посмотреть каждое находящееся рубашкой вверх существо, которое атакует или блокирует.

* Вы можете разыграть Раскрывающий Ветер, даже если на поле битвы нет атакующих или блокирующих существ рубашкой вверх. Эффект предотвращения повреждений все равно будет действовать.

Регент Грянувшего Грома

{2} {R} {R}

Существо — Дракон

4/4

Полет

Каждый раз, когда Дракон под вашим контролем становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, Регент Грянувшего Грома наносит 3 повреждения тому игроку.

* Способность Регента Грянувшего Грома разрешается до заклинания или способности, вызвавшей ее срабатывание.

Регент Губительного Льда

{3} {U} {U}

Существо — Дракон

4/3

Полет

Когда Регент Губительного Льда выходит на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента. То существо не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока, пока вы контролируете Регента Губительного Льда.

Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний, целью которых является Регент Губительного Льда, стоит на {2} больше.

* Целью срабатывающей способности Регента Губительного Льда может быть любое существо под контролем оппонента, в том числе уже повернутое. В этом случае существо остается повернутым и не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока.

* Если другой игрок получит контроль над Регентом Губительного Льда, на существо перестанет действовать эффект способности, не дающий ему развернуться (даже в том случае, если позже вы вернете себе контроль над Регентом Губительного Льда).

* Способность, не дающая существу развернуться, продолжит действовать на существо, даже если контроль над ним перейдет к другому игроку.

* Последняя способность Регента Губительного Льда действует на все разыгрываемые вашими оппонентами заклинания, целью которых он является, в том числе на заклинания Аур и заклинания с несколькими целями. Она не действует на способности.

Регент Карающего Истребления

{5}{G}{G}

Существо — Дракон

4/5

Полет

Когда Регент Карающего Истребления выходит на поле битвы, вы можете заставить его драться с целевым существом не под вашим контролем.

Каждый раз, когда существо под вашим контролем дерется, положите на него два жетона +1/+1 в начале следующего заключительного шага.

* Вы выбираете цель первой срабатывающей способности, когда она помещается в стек, но решаете, будут ли существа драться, в момент ее разрешения.

* Если к моменту разрешения первой срабатывающей способности целевое существо не под вашим контролем станет нелегальной целью, то Регент Карающего Истребления не будет драться, и его последняя способность не сработает.

* Если существо под вашим контролем дерется во время заключительного шага, то отложенная срабатывающая способность, кладущая на него жетоны +1/+1, не сработает до начала заключительного шага в следующем ходу.

Регент Надвигающейся Смерти

{5}{B}{B}

Существо — Дракон

5/6

Полет

Когда Регент Надвигающейся Смерти выходит на поле битвы, если вы разыграли его из вашей руки и на поле битвы есть не менее пяти других существ, уничтожьте все другие существа.

* Если вы разыграли заклинание существа, которое выходит на поле битвы в качестве копии Регента Надвигающейся Смерти, то связанная с выходом на поле битвы способность сработает (при условии, что «на поле битвы есть не менее пяти других существ»).

* Последняя способность Регента Надвигающейся Смерти уничтожает все существа, кроме самого Регента Надвигающейся Смерти, в том числе и те пять других существ, которые были необходимы для действия способности.

Сверкающий Щит

{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Сверкающий Щит выходит на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента. Зачарованное существо получает +1/+3.

* Если вы разыграли Сверкающий Щит, и существо, выбранное целью для способности «зачаровать существо», к моменту разрешения заклинания стало нелегальной целью, то Сверкающий Щит будет отменен. Он не выйдет на поле битвы, и его срабатывающая способность не сработает.

* Если ни у одного оппонента под контролем нет существ, когда Сверкающий Щит выходит на поле битвы, то срабатывающая способность будет удалена из стека и не произведет эффекта.

Свирепый Дымозев

{4} {R} {G}

Существо — Дракон

4/4

Полет

Каждый раз, когда Свирепый Дымозев атакует, добавьте {R} {R} {R} {G} {G} {G} в ваше хранилище маны. До конца хода эта мана не удаляется из вашего хранилища маны по окончании шагов и фаз.

* Эта мана не удаляется из вашего хранилища маны по окончании шагов и фаз до конца хода, даже если во время этого хода Свирепый Дымозев покинет поле битвы.

Силумгарский Убийца

{1} {B}

Существо — Человек Убийца

2/1

Существа с силой больше силы Силумгарского Убийцы не могут его блокировать.

Мегаоборотень {2} {B} (Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}.

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Мегаоборота и положите на нее один жетон +1/+1.)

Когда Силумгарский Убийца переворачивается рубашкой вниз, уничтожьте целевое существо с силой 3 или меньше под контролем оппонента.

* Значения силы Силумгарского Убийцы и существа, которое пытается его заблокировать, проверяются только при объявлении блокирующих. Изменение силы любого из существ, когда Силумгарский Убийца уже легально заблокирован, не изменит и не отменит блокирование.

Скальное Пиршество

{4} {G}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое существо с Полетом. Подмога 2. (Выберите из существ под вашим контролем существо с наименьшим значением выносливости и положите на него два жетона +1/+1.)

* Чтобы разыграть Скальное Пиршество, вы должны выбрать существо с Полетом. Вы не можете разыгрывать его без легальной цели, просто чтобы использовать Подмогу.

Скрывающий Эфир

{G}

Чары

Разыгрываемые вами рубашкой вверх заклинания существ стоят на {1} меньше.

{1} {G}: переверните Скрывающий Эфир рубашкой вверх. (Он становится существом 2/2.)

* Скрывающий Эфир никак не действует на заклинания, предписывающие воплотить карты.

* Обратите внимание, что у Скрывающего Эфира нет стоимости Оборота. После того как он был перевернут рубашкой вверх, он не может перевернуться рубашкой вниз самостоятельно.

Славное Сражение

{1} {G}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем получает +1/+2 до конца хода. Оно дерется с целевым существом не под вашим контролем. (Эти существа наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)

* Если к моменту разрешения Славного Сражения существо под вашим контролем станет нелегальной целью, то существо не получит +1/+2. Если существо под вашим контролем будет легальной целью, а существо не под вашим контролем — нелегальной, ваше существо получит +1/+2. В обоих случаях ни одно из существ не нанесет и не получит повреждения.

Слуга Владычицы Драконов

{1} {R}

Существо — Гоблин Шаман

1/3

Разыгрываемые вами заклинания Драконов стоят на {1} меньше.

* Слуга Владычицы Драконов не может снизить цветную часть стоимости разыгрываемого заклинания Дракона.

* Если для разыгрывания заклинания Дракона требуется уплатить дополнительную стоимость, прибавьте эту стоимость, прежде чем применять снижение стоимости Слуги Владычицы Драконов и любые другие снижения стоимости.

* Способность действует и на альтернативные стоимости разыгрывания заклинаний Драконов.

Снаряжение Всадника Бури

{2}

Артефакт — снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1.

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете прикрепить к нему

Снаряжение Всадника Бури.

Снарядить {2}

* Если к моменту разрешения второй способности Снаряжения Всадника Бури вышедшего на поле битвы существа уже нет на поле битвы, Снаряжение Всадника Бури не перемещается. То же самое происходит и в том случае, если существо не может быть легально снаряжено Снаряжением Всадника Бури.

Сокровищница Гедониста

{5} {B} {B}

Чары

Когда Сокровищница Гедониста выходит на поле битвы, изгоните все карты из кладбища целевого оппонента.

Вы можете разыгрывать карты земель, изгнанные Сокровищницей Гедониста.

Вы можете разыгрывать не являющиеся землями карты, изгнанные Сокровищницей Гедониста. Вы не можете разыгрывать более одного заклинания за ход таким образом.

* Карты изгоняются рубашкой вниз.

* Ограничение на одно разыгрывание за ход у последней способности относится только к картам, не являющимся землями. Вы можете разыграть изгнанную Сокровищницей Гедониста карту земли в том же ходу, что и не являющуюся землей карту, изгнанную таким образом.

* Разыгрывая таким образом карту, следуйте обычным правилам для разыгрывания этой карты. Вы должны оплатить ее стоимости и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если одна из карт является картой существа, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

* При обычных обстоятельствах вы можете разыграть карту земли, изгнанную Сокровищницей Гедониста, только если в этом ходу вы еще не разыграли землю.

* Если Сокровищница Гедониста покидает поле битвы, то изгнанные ей карты остаются в изгнании. Эти карты уже нельзя будет разыграть. Все последующие Сокровищницы Гедониста (даже если это та же самая карта) будут считаться новыми объектами и не позволят разыграть те карты.

Сплетение Трупов

{2} {B}

Чары

{1} {B}, изгоните одну или несколько карт существ из вашего кладбища: положите на поле битвы повернутой одну фишку существа X/X черный Зомби Ужас, где X — удвоенное количество карт, изгнанных таким образом.

* Поскольку изгнание карт существ из вашего кладбища является частью стоимости активации, ни один игрок не может ответить на это действие и удалить карты существ из вашего кладбища, чтобы не дать вам активировать способность.

* «Изгнанных таким образом» относится к картам, изгнанным при этой активации способности, а не к картам, которые были изгнаны ранее.

Статуя Предка

{4}

Артефакт Существо — Голем

3/4

Когда Статуя Предка выходит на поле битвы, верните не являющийся землей перманент под вашим контролем в руку его владельца.

* Способность Статуи Предка является обязательной. Если Статуя Предка – единственный не являющийся землей перманент под вашим контролем, когда способность разрешается, то вы должны вернуть ее в руку владельца.

* Срабатывающая способность не делает перманент целью. Вы выбираете, какой перманент вернуть, в момент разрешения способности. После того как способность начала разрешаться, игроки уже не могут ответить на этот выбор.

Стремительный Боевой Громила

{4} {R}

Существо — Огр Берсерк

5/4

Стремительный Боевой Громила атакует в каждом ходу, если может.

Рывок {3} {R} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Рывка. Если вы это делаете, оно получает Ускорение и возвращается с поля битвы в руку владельца в начале следующего заключительного шага.)*

* Вы сами выбираете, какого игрока или planeswalker-а будет атаковать Стремительный Боевой Громила.

* Если во время вашего шага объявления атакующих Стремительный Боевой Громила повернут, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что он не может атаковать, или не находился под вашим непрерывным контролем с начала хода (и не имеет Ускорения), то он не атакует. Если для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

Стремительный Боевой Змей

{4} {B} {R}

Существо — Дракон

4/4

Полет

Когда Стремительный Боевой Змей выходит на поле битвы, вы можете положить карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашей руки или кладбища на поле битвы. То существо получает Ускорение. Верните его в вашу руку в начале следующего заключительного шага.

* Вы не можете класть таким образом на поле битвы существа рубашкой вверх.

* Существо, которое вы положили на поле битвы, вернется в вашу руку, только если в момент разрешения отложенной срабатывающей способности во время следующего заключительного шага оно все еще будет находиться на поле битвы. Если до этого момента существо покидает поле битвы, то оно останется там, где находится.

* Отложенная срабатывающая способность, которая возвращает существо в вашу руку, сработает, даже если до начала следующего заключительного шага Стремительный Боевой Змей покинет поле битвы.

Танец Небознатцев

{1} {U}

Мгновенное заклинание

До конца хода целевое существо под вашим контролем становится синим Драконом Иллюзией с базовыми силой и выносливостью 4/4, теряет все способности и получает Полет.

* Целевое существо потеряет все другие цвета и типы существ и станет синим, Драконом и Иллюзией. Оно сохранит все другие типы, которые могло иметь, — например, артефакт.

* Целевое существо теряет все способности, которые могло получить до разрешения Танца Небознатцев. Обратите внимание, что если это существо является существом рубашкой вверх с Оборотнем или Мегаоборотнем, то вы не сможете перевернуть его рубашкой вниз, поскольку у существа рубашкой вниз больше не будет Оборотня или Мегаоборотня (оно потеряло все способности, кроме Полета).

* После разрешения Танца Небознатцев существо может получать способности обычным образом.

* Танец Небознатцев заменяет действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы или выносливости существа. Однако устанавливающие определенные значения для силы или выносливости существа эффекты, которые начнут применяться после разрешения Танца Небознатцев, заменят собой действие этого эффекта.

* Эффекты, изменяющие значения силы и выносливости того существа, такие как эффект Исполинского Роста или Триумфального Зала, будут применяться к существу независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам, которые изменяют значения силы и выносливости существа (например, к жетонам +1/+1), а также к эффектам, которые переставляют местами значения его силы и выносливости.

Убежище Духа Дракона

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 существа-Дракона.

{2}, {T}, пожертвуйте Убежище Духа Дракона: верните целевую карту существа-Дракона или карту planeswalker-а Уджина из вашего кладбища в вашу руку.

* Ману, которую дает вторая способность Убежища Духа Дракона, можно использовать для оплаты любых дополнительных или альтернативных стоимостей при разыгрывании заклинания существа-Дракона (например, для оплаты стоимости Рывка).

Удар Хвостом

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу не под вашим контролем.

* Если к моменту разрешения Удара Хвостом любое из существ станет нелегальной целью, существо под вашим контролем не нанесет повреждения.

Уменьшение в Размерах

{2}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет базовую силу и выносливость 0/2.

* Уменьшение в Размерах заменяет действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы или выносливости существа. Однако устанавливающие определенные значения для силы или выносливости существа эффекты, которые начнут применяться после того, как Уменьшение в Размерах прикрепляется к существу, заменят собой действие этого эффекта.

* Эффекты, изменяющие значения силы и выносливости того существа, такие как эффект Исполинского Роста или Благородства Непорочных, будут применяться к существу независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам, которые изменяют значения силы и выносливости существа (например, жетоны +1/+1), а также к эффектам, которые переставляют местами значения его силы и выносливости.

Учения Небознатца

{3}{U}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, вы можете заплатить {1}{U}.

Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 синий Джинн Монах с Полетом.

* Способность сработает только один раз за каждое разыгрываемое вами заклинание, не являющееся существом. Вы можете заплатить {1}{U} только один раз и создать одного Джинна Монаха.

Фанатик Кровавого Оскала

{1}{B}{B}

Существо — Орк Воин

3/3

{1}{B}, пожертвуйте другое существо-Воина: целевой игрок теряет X жизней, а вы получаете X жизней, где X — сила пожертвованного существа.

* Для определения значения X используйте значение силы существа в последний момент его пребывания на поле битвы, учитывая жетоны +1/+1, которые на нем были.

Хищник Смертельного Тумана

{1}{G}{G}

Существо — Ящер Зверь

3/3

Смертельное касание

Каждый раз, когда перманент под вашим контролем переворачивается рубашкой вниз, вы можете вернуть Хищника Смертельного Тумана из вашего кладбища на поле битвы рубашкой вниз или рубашкой вверх.

Мегаоборотень {4} {G} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}).*

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Мегаоборота и положите на нее один жетон +1/+1.)

* Вторая способность Хищника Смертельного Тумана срабатывает, только если Хищник Смертельного Тумана находится на кладбище, когда перманент под вашим контролем переворачивается рубашкой вниз.

* Вы выбираете, как Хищник Смертельного Тумана выходит на поле битвы (рубашкой вниз или рубашкой вверх), в момент разрешения способности. Вы также можете решить оставить его на кладбище.

Хранитель Линзы

{1}

Артефакт Существо — Голем

1/2

Вы можете смотреть находящиеся рубашкой вверх существа не под вашим контролем. *(Вы можете делать это в любое время.)*

* Хранитель Линзы позволяет вам смотреть находящиеся рубашкой вверх существа не под вашим контролем в любой момент, даже если у вас нет приоритета. Это действие не задействует стек.

* Хранитель Линзы не лишает ваших оппонентов возможности смотреть находящиеся рубашкой вверх существа под их контролем.

* Хранитель Линзы не позволяет вам смотреть находящиеся рубашкой вверх заклинания других игроков, пока они находятся в стеке.

Чистка Могил

{2} {B}

Мгновенное заклинание

Положите любое количество целевых карт существ из вашего кладбища на верх вашей библиотеки.

Возьмите карту.

* Вы выбираете, в каком порядке класть карты на верх вашей библиотеки.

* Вы можете разыграть Чистку Могил без целей. В таком случае вы просто возьмете карту. Однако если вы выберете хотя бы одну цель, и все цели заклинания станут нелегальными, заклинание будет отменено, и вы не возьмете карту.

Чудище из Кэл-Сизма

{2} {R}

Существо — Огр Воин

5/5

Чудище из Кэл-Сизма не может атаковать или блокировать, если только вы не заплатите {2}.

* Если какой-либо эффект утверждает, что Чудище из Кэл-Сизма должно атаковать или блокировать, если может, то вы можете решить не платить связанную с этим стоимость и игнорировать это требование.

Игроков нельзя заставить оплатить какую-либо стоимость, чтобы атаковать или блокировать.

Шаман Гнева

{1}{R}

Существо — Орк Шаман

2/1

Шаман Гнева не может быть заблокирован менее чем двумя существами.

Мегаоборотень {R} (*Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}.*

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Мегаоборота и положите на нее один жетон +1/+1.)

Когда Шаман Гнева переворачивается рубашкой вниз, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть ту карту.

* Если находящийся рубашкой вверх Шаман Гнева атакует и заблокирован одним существом, то перевернув его рубашкой вниз, вы не отмените это блокирование.

* Карта, изгнанная последней способностью Шамана Гнева, изгоняется рубашкой вниз.

* Разыгрывая карту, изгнанную последней способностью Шамана Гнева, вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания той карты. Вы должны оплатить ее стоимости и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если это карта существа, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

* При обычных обстоятельствах вы можете разыграть карту земли, изгнанную Шаманом Гнева, только если в этом ходу вы еще не разыграли землю.

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

Шаман Забытых Обрядов

{2}{G}

Существо — Человек Шаман

2/3

{T}: добавьте две маны в любой комбинации цветов в ваше хранилище маны. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинаний существ.

Внушительность — {9}{G}{G}, {T}: количество жизней каждого игрока становится равным количеству существ под его контролем. Активируйте эту способность, только если сумма значений силы существ под вашим контролем равна 8 или больше.

* Первая способность Шамана Забытых Обрядов является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.

* Ману, которую дает Шаман Забытых Обрядов, можно использовать для разыгрывания заклинаний существ с Оборотнем или Мегаоборотнем рубашкой вверх.

* Для определения того, каким станет количество жизней у каждого из игроков, подсчитайте количество существ под контролем каждого из игроков в момент разрешения последней способности.

* Чтобы количество жизней у игрока приняло определенное значение, тот игрок теряет или получает соответствующее количество жизней. Например, если количество жизней игрока равно 12, и в момент разрешения способности он контролирует три существа, то тот игрок теряет 9 жизней. Другие эффекты, взаимодействующие с эффектами получения или потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

* Если в момент разрешения последней способности под контролем игрока нет существ, его количество жизней становится равно 0, и этот игрок проигрывает партию. Если таким образом количество жизней становится равным 0 у всех игроков, партия заканчивается вничью.

Элементаль Кратера

{2}{R}

Существо — Элементаль

0/6

{R}, {T}, пожертвуйте Элементалю Кратера: Элементаль Кратера наносит 4 повреждения целевому существу.

Внушительность — {2}{R}: Элементаль Кратера имеет базовую силу 8 до конца хода. Активируйте эту способность, только если сумма значений силы существ под вашим контролем равна 8 или больше.

* Последняя способность Элементалю Кратера заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенное значение для его силы. Другие эффекты, устанавливающие определенное значение для его силы, которые начнут применяться после разрешения способности, заменят собой действие этого эффекта.

* Эффекты, изменяющие значение силы Элементалю Кратера, такие как эффект Исполинского Роста или Триумфального Зала, будут применяться к нему независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам, которые изменяют значение его силы (например, к жетонам +1/+1), а также к эффектам, которые переставляют местами значения его силы и выносливости.

Элементаль Прибоя

{U}{U}{U}

Существо — Элементаль

3/3

{U}: изгоните Элементалю Прибоя, затем верните его на поле битвы рубашкой вверх под контролем его владельца.

{1}: Элементаль Прибоя получает +1/-1 или -1/+1 до конца хода.

Мегаоборотень {4}{U} (*Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}.*

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Мегаоборотня и положите на нее один жетон +1/+1.)

* После того как первая способность Элементалю Прибоя возвращает его на поле битвы, он считается новым объектом, никак не связанным с Элементом Прибоя, покинувшим поле битвы. Он не будет находиться в бою и не будет иметь никаких дополнительных способностей, которые могли у него быть, когда он покидал поле битвы. Все жетоны +1/+1 и прикрепленные к нему Ауры будут удалены.

* Вы выбираете, получит Элементаль Прибоя +1/-1 или -1/+1, в момент разрешения последней активируемой способности.

Ярость Сархана

{4}{R}

Мгновенное заклинание

Ярость Сархана наносит 5 повреждений целевому существу или игроку. Если под вашим контролем нет Драконов, Ярость Сархана наносит 2 повреждения вам.

* Ярость Сархана проверяет, есть ли под вашим контролем Дракон, в момент разрешения.

Magic: The Gathering, Magic, Драконы Таркира, Перекованная Судьба, Ханы Таркира, Терос, Порождения Богов и Путешествие в Никс являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2015 Wizards.