

Заметки по выпуску «Перекованная Судьба»

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

Дата внесения последних изменений: 18 ноября 2014 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 «Перекованная Судьба» содержит 185 карт (70 обычных, 60 необычных, 35 редких, 10 раритетных и 10 базовых земель).

Пререлизные турниры: 17–18 января 2015 г.

Релизные выходные: 23–25 января 2015 г.

Турниры Game Day: 14–15 февраля 2015 г.

Выпуск «Перекованная Судьба» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: 23 января 2015 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: *Терос*, *Порождения Богов*, *Путешествие в Никс*, *Magic 2015*, *Ханы Таркира* и *Перекованная Судьба*.

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.

Знакомая тема выпуска: Пять кланов и «клинья» цветов

Пять трехцветных кланов, представленных в «Ханах Таркира», возвращаются в этом выпуске. Однако события выпуска «Перекованная Судьба» переносят нас на тысячу лет в прошлое. В той эпохе кланы сражались не только друг с другом, но и с жестокими драконами, угрожающими их выживанию. Кланов из прошлого Таркира напоминают своих потомков из настоящего и используют некоторые знакомые механики и стратегии. Вы вновь увидите символы кланов на связанных с ними картах, в том числе картах с характерными клановыми способностями. Эти символы никак не влияют на ход игры.

Тема: Пять драконьих выводков и их предводители

В выпуске «Перекованная Судьба» представлен цикл из пяти двухцветных легендарных Драконов. Эти карты представляют собой предводителей пяти разных выводков драконов, повлиявших на культуры кланов этого мира. Драконы и кланы пересекаются в некоторых игровых механиках. Все карты Драконов в этом выпуске имеют на фоне текстового поля символы, такие же, как символы пяти кланов. Эти символы никак не влияют на ход игры.

Действие с ключевым словом Абзана: Подмога

Абзан — бело-черно-зеленый клан. Символ этого клана — чешуйки дракона. Дромока — дракон, воплощающий абзанский идеал выносливости.

Подмога — это новое действие с ключевым словом, которое кладет жетоны +1/+1 на самое маленькое из ваших существ, чтобы в вашей армии не осталось слабых звеньев.

Абзанский Небесный Капитан

{3}{W}

Существо — Птица Солдат

2/2

Полет

Когда Абзанский Небесный Капитан умирает, используйте Подмогу 2. *(Выберите из существ под вашим контролем существо с наименьшим значением выносливости и положите на него два жетона +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 Абзанского Небесного Капитана.

* Вы определяете, на какое существо положить жетоны, в момент разрешения заклинания или способности, предписывающих вам использовать Подмогу.

Ключевое слово Джеская: Искусность

Джескай — сине-красно-белый клан. Символ этого клана — око дракона. Оджутай — дракон, воплощающий джескайский идеал коварства.

Искусность — это ранее встречавшееся ключевое слово, которое увеличивает существо каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание. Оно не изменилось с момента своего появления в выпуске «Ханы Таркира».

Джескайский Мудрец

{1}{U}

Существо — Человек Монах

1/1

Искусность *(Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)*

Когда Джескайский Мудрец умирает, возьмите карту.

Официальные правила для Искусности звучат так:

702.107. Искусность

702.107a Искусность — это срабатывающая способность. «Искусность» означает: «Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода».

702.107b Если у существа есть несколько способностей Искусности, каждая из них срабатывает отдельно.

* Любое разыгрываемое вами заклинание, у которого нет типа «Существо», заставит Искусность сработать. Если у заклинания есть несколько типов, и один из этих типов — «Существо» (например, «Артефакт Существо»), то при его разыгрывании Искусность не сработает. Разыгрывание земли также не приводит к срабатыванию Искусности.

* Искусность срабатывает только один раз за заклинание, даже если у того заклинания есть несколько типов.

* Искусность помещается в стек поверх заклинания, которое привело к ее срабатыванию. Она разрешается раньше того заклинания.

* Как только Искусность сработала, она уже не связана с вызвавшим ее срабатывание заклинанием. Если то заклинание окажется отменено, Искусность все равно разрешится.

Ключевое слово Султая: Выкапывание

Султай — черно-зелено-синий клан. Символ этого клана — клык дракона. Силумгар — дракон, воплощающий султайский идеал безжалостности.

Выкапывание — это ранее встречавшееся ключевое слово, которое позволяет изгонять карты из кладбища, чтобы оплатить часть стоимости заклинания. Оно не изменилось с момента своего появления в выпуске «Ханы Таркира».

Жестокость Тасигура

{5}{B}

Волшебство

Выкапывание (*Каждая карта, которую вы изгоняете из вашего кладбища при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1}.*)

Каждый оппонент сбрасывает две карты.

Официальные правила для Выкапывания звучат так:

702.65. Выкапывание

702.65a Выкапывание — это статическая способность, которая действует, пока заклинание с Выкапыванием находится в стеке. «Выкапывание» означает: «Для каждой нецветной маны в общей стоимости этого заклинания вы можете изгнать карту из вашего кладбища, вместо того чтобы оплачивать эту ману». Способность Выкапывания не является дополнительной или альтернативной стоимостью и применяется только после того, как определена общая стоимость заклинания с Выкапыванием.

702.65b Несколько способностей Выкапывания у одного и того же заклинания объединяются.

* Вы изгоняете карты из кладбища одновременно с оплатой стоимости заклинания. Изгнание карт в этом случае — просто другой способ оплатить стоимость.

* Выкапывание не меняет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания. Например, конвертированная мана-стоимость Жестокости Тасигура равна 6, даже если для ее разыгрывания вы изгнали три карты.

* Вы не можете изгонять карты для оплаты цветной части стоимости заклинания с Выкапыванием.

* Вы не можете изгнать больше карт, чем нецветная часть стоимости заклинания с Выкапыванием. Например, чтобы разыграть Жестокость Тасигура, вы не можете изгнать из вашего кладбища больше пяти карт.

* Поскольку способность Выкапывания не является альтернативной стоимостью, она может использоваться в сочетании с альтернативной стоимостью.

Ключевое слово Марду: Рывок

Марду — красно-бело-черный клан. Символ этого клана — крылья дракона. Колаган — дракон, воплощающий для марду идеал стремительности.

Рывок — это ключевое слово, которое позволяет вам разыгрывать заклинания существ за альтернативную стоимость. Такие существа получают Ускорение и возвращаются в руку владельца в конце хода.

Гоблин-Пяткорез

{3}{R}

Существо — Гоблин Берсерк

3/2

Каждый раз, когда Гоблин-Пяткорез атакует, целевое существо не может блокировать в этом ходу.

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.)*

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 одну 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 Темура: Свирепость

Темур — зелено-сине-красный клан. Символ этого клана — когти дракона. Атарка — дракон, воплощающий темурский идеал свирепости.

Свирепость — это ранее встречавшееся слово способности. Оно печатается курсивом в начале способностей, которые становятся мощнее, если вы контролируете существо с силой не менее 4. (Слово способности не имеет никаких связанных с ним правил.) Оно не изменилось с момента своего появления в выпуске «Ханы Таркира».

Ветра Кэл-Сизма

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу.

Свирепость — Если вы контролируете существо с силой не менее 4, вместо этого предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу существами под контролем ваших оппонентов.

Откровение Шамана

{3}{G}{G}

Волшебство

Возьмите одну карту за каждое существо под вашим контролем.

Свирепость — Вы получаете 4 жизни за каждое существо с силой не менее 4 под вашим контролем.

* В тексте некоторых способностей Свирепости, встречающихся у мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства, есть словосочетание «вместо этого» или слово «вместо». У таких заклинаний есть улучшенный эффект, который они производят, если в момент их разрешения вы контролируете существо с силой не менее 4. В этом случае вы получаете только улучшенный эффект, а не оба эффекта.

* Способности Свирепости мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства, не содержащие словосочетания «вместо этого» или слова «вместо», произведут дополнительный эффект, если в момент разрешения заклинания вы контролируете существо с силой не менее 4.

* В разделе «Отдельные замечания по картам» представлены карты со статическими и срабатывающими способностями Свирепости и сведения о том, как они работают.

Новое действие с ключевым словом: Воплощение

В прошлом Таркира дракон-дух Уджин был живым существом, владеющим могущественной магией.

Воплощение — это новое действие с ключевым словом, которое кладет карты на поле битвы рубашкой вверх как существа 2/2, скрывая их истинную природу. Если таким образом на поле битвы кладется карта существа, вы можете в любой момент перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.

Бесформенное Вращивание

{3}{G}

Волшебство

Воплотите верхнюю карту вашей библиотеки, затем положите на нее один жетон +1/+1. (*Чтобы воплотить карту, положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.*)

Официальные правила для Воплощения звучат так:

701.31. Воплощение

701.31a «Воплотите [карту]» означает: «Положите [ту карту] на поле битвы рубашкой вверх». Такой перманент является существом 2/2 без текста, без имени, без подтипов и без мана-стоимости. Пока этот перманент находится рубашкой вверх, он является воплощенным перманентом. Эффект, задающий его характеристики, действует все время, пока карта находится рубашкой вверх, и заканчивается, когда она переворачивается рубашкой вниз.

701.31b В любое время, когда у вас есть приоритет, вы можете перевернуть воплощенный перманент под вашим контролем рубашкой вниз. Это специальное действие, которое не использует стек (см. правило 115.2b). Чтобы выполнить действие, покажите всем игрокам, что представляющая тот перманент карта является картой существа, покажите ее мана-стоимость, оплатите эту стоимость, затем переверните перманент рубашкой вниз. Эффект, задающий его характеристики, когда карта находилась рубашкой вверх, заканчивается, и перманент получает свои обычные характеристики. Если представляющая тот перманент карта не является картой существа, или у нее нет мана-стоимости, ее нельзя перевернуть рубашкой вниз таким образом.

701.31c Если воплощена карта с Обратнем, контролирующий ее игрок может использовать процедуру, описанную в правиле 702.36d, чтобы перевернуть рубашкой вниз находящийся рубашкой вверх перманент с Обратнем, а не описанную выше процедуру переворачивания рубашкой вниз воплощенного перманента.

701.31d Если эффект предписывает игроку воплотить несколько карт из его библиотеки, те карты воплощаются по одной.

701.31e Находящийся рубашкой вверх перманент, представленный картой мгновенного заклинания или волшебства, не может быть перевернут рубашкой вниз. Если какой-либо эффект предписывает игроку перевернуть такой перманент рубашкой вниз, контролирующий этот перманент игрок показывает его и оставляет его лежать рубашкой вверх. Способности, срабатывающие каждый раз, когда перманент переворачивается рубашкой вниз, не работают.

701.31f Дополнительные сведения можно найти в правиле 707 «Заклинания и перманенты рубашкой вверх».

* Перманент рубашкой вверх является существом 2/2 без имени, мана-стоимости, типов существа и способностей. Он является бесцветным, а его конвертированная мана-стоимость равна 0. Другие эффекты, которые применяются к перманенту, могут дать ему или изменить любые из перечисленных характеристик.

* В любой момент, когда у вас есть приоритет, вы можете перевернуть воплощенное существо рубашкой вниз, показав, что это карта существа (при этом игнорируются все эффекты изменения типа, которые могут к ней применяться), и оплатив его мана-стоимость. Это специальное действие. Оно не задействует стек, и на него нельзя ответить.

* Если у воплощенного существа была бы способность Обратня, находись оно рубашкой вниз, то вы также можете перевернуть его рубашкой вниз, уплатив его стоимость Обратня.

* В отличие от существа рубашкой вверх, разыгранного при помощи способности Обратня, воплощенное существо, потерявшее свои способности, все равно можно перевернуть рубашкой вниз, если это карта существа.

* 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 перманенты под вашим контролем. Однако вы не можете смотреть находящиеся рубашкой вверх перманенты, которые вы не контролируете, если только какой-либо эффект не предписывает вам сделать это.

* Если находящийся рубашкой вверх перманент под вашим контролем 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 указывается при помощи меток или кубиков, или просто за счет расположения карт в порядке их появления на поле битвы. Вы также должны отслеживать то, как каждый перманент оказался рубашкой вверх (был воплощен, разыгран рубашкой вверх за способность Оборотня и т. д.).

* В выпуске *«Перекованная Судьба»* нет карт, которые переворачивают рубашкой вниз находящиеся на поле битвы рубашкой вверх карты мгновенного заклинания или волшебства, но это могут попытаться сделать некоторые старые карты. Если что-либо пытается перевернуть рубашкой вниз находящуюся на поле битвы рубашкой вверх карту мгновенного заклинания или волшебства, покажите ту карту, чтобы все игроки увидели, что это карта мгновенного заклинания или волшебства. Перманент остается на поле битвы рубашкой вверх. Способности, срабатывающие, когда перманент переворачивается рубашкой вниз, не сработают, потому что хоть вы и показали карту, она так и не была перевернута рубашкой вниз.

* В прошлых выпусках **Magic** встречались двусторонние карты, у которых с обеих сторон была напечатана лицевая сторона карты **Magic**, вместо лицевой стороны карты **Magic** с одной стороны и рубашки карты **Magic** с другой стороны. Учитывая то, что двусторонние карты теперь могут быть воплощены, правила для них слегка поменялись. Если двусторонняя карта воплощается, она кладется на поле битвы лицевой стороной вниз. Пока она находится лицевой стороной вниз, она не может трансформироваться. Если передняя лицевая сторона карты является картой существа, вы можете перевернуть ее лицевой стороной вверх, уплатив ее мана-стоимость. Если вы это делаете, карта переворачивается передней лицевой стороной вверх. Двусторонняя карта на поле битвы все равно не может быть перевернута лицевой стороной вниз.

Три «Облика»

У трех карт с типом «чары» выпуска *«Перекованная Судьба»* есть связанные с выходом на поле битвы способности, которые превращают их в Ауры, воплощают существо и прикрепляют их к воплощенному существу.

Облик Тумана

{1} {U} {U}

Чары

Когда Облик Тумана выходит на поле битвы, он становится Аурой со способностью «зачаровать существо». Воплотите верхнюю карту вашей библиотеки и прикрепите к ней Облик Тумана. *(Чтобы воплотить карту, положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, уплатив ее мана-стоимость.)*

Зачарованное существо имеет Полет и Порчеустойчивость.

* Вы воплощаете верхнюю карту вашей библиотеки даже в том случае, если «Облика» нет на поле битвы в момент разрешения его связанной с выходом на поле битвы способности.

* Если у вас нет карт в библиотеке в момент разрешения способности, «Облик» отправляется на кладбище владельца как действие, вызванное состоянием.

* Если зачарованное существо переворачивается рубашкой вниз, «Облик» продолжает его зачаровывать.

Цикл: Осады

Осады — это цикл чар, которые при выходе на поле битвы предлагают вам выбрать одну из двух сторон.

Осада Дворца

{3}{B}{B}

Чары

При выходе Осады Дворца на поле битвы выберите Ханов или Драконов.

- Хань — В начале вашего шага поддержки верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку.
- Драконы — В начале вашего шага поддержки каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

* У каждой Осады будет одна из двух напечатанных способностей, в зависимости от выбора, который вы сделали при ее выходе на поле битвы.

* Слова «Хань» и «Драконы» — это якорные слова, связывающие ваш выбор с соответствующей способностью. Якорные слова — это новая концепция в правилах. «[Якорное слово] — [Способность]» означает: «Если только вы выбрали [якорное слово] при выходе этого перманента на поле битвы, этот перманент имеет [способность]». Обратите внимание, что якорное слово «Драконы» никак не связано с типом существа Дракон.

* Каждая из двух последних способностей связана с первой способностью. Эти две способности учитывают только выбор, сделанный в результате эффекта первой способности. Если перманент выходит на поле битвы в качестве копии одной из Осад, контролирующий его игрок делает новый выбор для этой Осады. Способность, которая будет у копии, не зависит от выбора, сделанного для изначального перманента.

Цикл: Существа с предусматривающими выбор режима способностями, связанными с выходом на поле битвы

В этом выпуске представлен цикл существ со способностями, связанными с выходом на поле битвы, в которых предусмотрен выбор режима. Для каждого из этих существ вы можете выбрать: положить на существо жетон +1/+1 или получить какой-либо другой эффект.

Непокорный Огр

{5}{R}

Существо — Огр Воин

3/5

Когда Непокорный Огр выходит на поле битвы, выберите одно —

- Положите один жетон +1/+1 на Непокорного Огра.
- Уничтожьте целевой артефакт.

* Вы выбираете режим, когда помещаете способность в стек, после того как существо вышло на поле битвы. Выбрав режим, вы уже не можете его поменять, даже если существо покидает поле битвы в ответ на свою способность.

* Если одному из режимов требуется цель, а для него нет легальных целей, вы должны выбрать режим, добавляющий жетон +1/+1.

Знакомая механика: Гибридная мана

Гибридные символы маны обозначают стоимость, которую можно оплатить любым из двух изображенных цветов маны. Например, за {B/G} можно заплатить либо {B}, либо {G}. Этот символ является одновременно и символом черной маны, и символом зеленой маны.

Дагатар Непокколебимый

{3}{W}

Легендарное Существо — Человек Воин

0/0

Бдительность

Дагатар Непокколебимый выходит на поле битвы с четырьмя жетонами +1/+1 на нем.

{1}{B/G} {B/G}: переместите один жетон +1/+1 с целевого существа на второе целевое существо.

* Гибридные символы маны появляются только в стоимостях. В выпуске *«Перекованная Судьба»* эти символы присутствуют в стоимостях активируемых способностей или в стоимостях, оплачиваемых при разрешении срабатывающих способностей.

* При активации активируемой способности, в стоимость которой входят гибридные символы маны, вы должны выбрать, какого цвета ману использовать для оплаты каждого гибридного символа. Это делается тогда же, когда выбираются режимы или значение X, если оно есть в мана-стоимости. Например, вы должны выбрать, как вы оплатите активацию способности Дагатара Непокколебимого: с помощью {1}{B}{B}, {1}{B}{G} или {1}{G}{G}.

* Карта, в мана-стоимости которой есть гибридные символы маны, является картой каждого цвета, изображенного на этих символах, вне зависимости от того, какого цвета мана была потрачена на ее разыгрывание. В выпуске *«Перекованная Судьба»* нет карт с гибридными символами маны в мана-стоимости.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Абзанский Укротитель

{2}{G}

Существо — Пес Шаман

2/1

В начале вашего шага поддержки возьмите карту, если вы контролируете существо с наибольшей выносливостью или с одинаковым значением наибольшей выносливости с другим существом.

* Способность проверяет существа на поле битвы в момент своего разрешения, чтобы определить, возьмете ли вы карту.

* Вы можете взять максимум одну карту, даже если у вас несколько существ с одинаковым значением наибольшей выносливости.

Авангардный Крушок

{4}{G}

Существо — Зверь

3/4

Авангардный Крушок не может быть заблокирован более чем одним существом.

Каждое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, не может быть заблокировано более чем одним существом.

* Вторая способность применяется, только в момент объявления блокирующих. Если существо под вашим контролем без жетонов +1/+1 становится заблокировано более чем одним существом, то положив на него жетон +1/+1, вы не отмените и не измените это блокирование.

Алиша, Улыбнувшаяся Смерти

{2}{R}

Легендарное Существо — Человек Воин

3/2

Первый удар

Каждый раз, когда Алиша, Улыбнувшаяся Смерти атакует, вы можете заплатить {W/B}{W/B}. Если вы это делаете, верните целевую карту существа с силой 2 или меньше из вашего кладбища на поле битвы повернутой и атакующей.

* Вы выбираете, кого из оппонентов или planeswalker-ов оппонентов атакует существо, когда кладете его на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Алиша.

* Хотя существо, которое вы возвращаете, атакует, оно не было объявлено атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).

Арашинский Боевой Зверь

{5}{G}{G}

Существо — Зверь

6/6

Каждый раз, когда Арашинский Боевой Зверь наносит боевые повреждения одному или нескольким блокирующим существам, воплотите верхнюю карту вашей библиотеки. *(Положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.)*

* Способность Арашинского Боевого Зверя срабатывает только один раз за шаг боевых повреждений, вне зависимости от того, сколько существ его блокируют.

Архидемон Порочности

{3}{B}{B}

Существо — Демон

5/4

Полет

В начале заключительного шага каждого оппонента тот игрок выбирает до двух существ под своим контролем, а затем жертвует остальные.

* Оппонент выбирает, оставить ли существ, и если да, то каких, в момент разрешения способности. Этот выбор не делает существа целями.

* Оппонент может решить оставить одно существо или не оставить ни одного существа. Если игрок не выбирает ни одно существо, он жертвует все существа под своим контролем.

Безжалостный Инстинкт

{2}{G}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Целевое не атакующее существо получает Захват и Смертельное касание до конца хода. Разверните его.
- Целевое атакующее существо получает +2/+2 и Пробивной удар до конца хода.

* Если вы выбираете первый режим, целевое существо не должно быть атакующим. Однако оно может атаковать позже в этом ходу.

Безжалостный Палач

{2} {B}

Существо — Орк Воин

3/1

Когда Безжалостный Палач выходит на поле битвы, каждый игрок жертвует существо.

* Если в момент разрешения способности Безжалостного Палача у вас под контролем нет других существ, вы должны пожертвовать Безжалостного Палача.

Бестелесная Засада

{3} {G} {U}

Мгновенное заклинание

Воплотите две верхние карты вашей библиотеки. *(Чтобы воплотить карту, положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.)*

* Карты воплощаются по одной. Игрокам должно быть ясно, какое из существ рубашкой вверх было верхней картой вашей библиотеки, а какое — второй сверху.

* Если в момент разрешения Бестелесной Засады вы играете с открытой верхней картой вашей библиотеки (например, вы контролируете карту, подобную Резвой Бегунье Круфикса), вы воплощаете верхнюю карту, открываете вторую карту (ставшую верхней) и воплощаете ее.

Боевой Раж Темуров

{1} {R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает Двойной удар до конца хода. *(Оно наносит боевые повреждения как на этапе Первого удара, так и на этапе обычных повреждений.)*

Свирепость — То существо также получает Пробивной удар до конца хода, если вы контролируете существо с силой не менее 4.

* Если все существа, которые блокируют существо с Двойным ударом и Пробивным ударом, уничтожаются во время первого шага боевых повреждений, то во время второго шага боевых повреждений существо с Двойным ударом и Пробивным ударом наносит все свои боевые повреждения защищаемому игроку или planeswalker-у.

Ветра Кэл-Сизма

{1} {G}

Мгновенное заклинание

Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу.

Свирепость — Если вы контролируете существо с силой не менее 4, вместо этого предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу существами под контролем ваших оппонентов.

* Если вы контролируете существо с силой не менее 4 в момент разрешения Ветров Кэл-Сизма, способность Свирепости подействует. Боевые повреждения, нанесенные существами под контролем ваших оппонентов,

будут предотвращаться, даже если в момент, когда они должны быть нанесены, под вашим контролем уже не будет существа с силой не менее 4.

Визгун-Громовержец

{4}{R}

Существо — Дракон

5/5

Полет, Пробивной удар, Ускорение

В начале заключительного шага владелец Визгуна-Громовержца втасовывает его в свою библиотеку.

* Владелец Визгуна-Громовержца втасовывает его в свою библиотеку, только если в момент разрешения способности он находится на поле битвы.

Власть Толпы

{4}{R}{R}

Волшебство

Выберите одно —

- Получите контроль над всеми существами с силой не менее 4 до конца хода. Разверните те существа. Они получают Ускорение до конца хода.
- Получите контроль над всеми существами с силой не более 3 до конца хода. Разверните те существа. Они получают Ускорение до конца хода.

* Вы выбираете, какой режим использовать, когда разыгрываете Власть Толпы. После того как заклинание разыграно, вы уже не можете поменять режим, даже если в ответ сила существ изменится.

* После получения контроля над существом уже не имеет значения, что случится с его силой.

* Власть Толпы может действовать на существа, уже находящиеся под вашим контролем, или на уже развернутые существа. Она развернет их, если это возможно, и даст им Ускорение.

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

Внезапное Возвращение

{3}{G}

Мгновенное заклинание

Положите четыре верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище, затем верните карту существа и карту земли из вашего кладбища в вашу руку.

* Вы выбираете, какую карту существа и карту земли вернуть в вашу руку, в момент разрешения Внезапного Возвращения. Этот выбор не делает карты целями.

* Если на вашем кладбище нет карт земель, вы все равно выбираете карту существа, которую возвращаете, и наоборот.

Воинственный Громила

{1}{B}

Существо — Орк Воин

2/2

Пока вы контролируете красный или белый перманент, Воинственный Громила получает +1/+0 и имеет Первый удар.

* Если Воинственный Громила распределяет боевые повреждения во время первого шага боевых повреждений, а затем теряет Первый удар до второго шага боевых повреждений (например, потому что вы более не контролируете красный или белый перманент), то он не будет распределять боевые повреждения еще раз во время второго шага боевых повреждений.

Воля Наги

{4} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Выкапывание (*Каждая карта, которую вы изгоняете из вашего кладбища при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1}.*)

Поверните не более двух целевых существ. Те существа не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.

* Для Воли Наги можно выбирать целями уже повернутые существа. Те существа не развернутся во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.

* Воля Наги следит за существами, а не за тем, кто из игроков их контролирует. Если до наступления следующего шага разворота контролирующего игрока контроль над любым из тех существ переходит к другому игроку, то существо не развернется во время следующего шага разворота нового игрока, под контролем которого оно находится.

* Если вы выбираете две цели, и одна из них к моменту разрешения Воли Наги становится нелегальной, то существо не станет повернутым и сможет как обычно развернуться во время следующего шага разворота контролирующего его игрока. Воля Наги никак на него не подействует.

Воплощение Мороза

{1} {U}

Существо — Элементаль

4/1

Когда Воплощение Мороза становится целью заклинания или способности, пожертвуйте его.

* Если Воплощение Мороза становится целью заклинания или способности, его способность срабатывает и помещается в стек поверх того заклинания или способности. Способность Воплощения Мороза разрешится первой (заставив пожертвовать его). Если только у заклинания или способности не было других целей, оно будет отменено в момент разрешения, поскольку у него не осталось легальных целей.

Высеченные из Камня Служители

{3}

Артефакт Существо — Голем

4/4

Разыгрывайте Высеченных из Камня Служителей, только если в этом ходу вы уже разыграли другое заклинание.

* Неважно, разрешилось другое заклинание или нет. Оно может быть отменено или, если вы каким-то образом разыграли Высеченных из Камня Служителей, как если бы у них был Миг, может еще находиться в стеке.

Вытеснение Облика

{4} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Верните целевое существо в руку его владельца. Вы кладете на поле битвы одну фишку, являющуюся копией того существа.

* Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил существа, и ничего более (если только то существо не копировало что-либо еще и не являлось фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, было оно повернуто или нет), ни имевшиеся 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 вы возвращаете в руку владельца существо рубашкой вверх, фишка будет бесцветным существом 2/2 рубашкой вниз без имени, без способностей и без типов существа. (При этом карта существа рубашкой вверх будет показана всем игрокам в момент покидания поля битвы.)

* Если в мана-стоимости скопированного существа есть $\{X\}$, этот X равен 0.

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

* Если скопированное существо — это фишка, то фишка, созданная Вытеснением Облика, 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 существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».

Генерал Чешуи Дракона

$\{3\}\{W\}$

Существо — Человек Воин

2/3

В начале вашего заключительного шага используйте Подмогу X , где X — количество повернутых существ под вашим контролем. *(Выберите из существ под вашим контролем существо с наименьшим значением выносливости и положите на него X жетонов $+1/+1$.)*

* Для определения значения X посчитайте повернутых существ под вашим контролем в момент разрешения способности.

* Существо, на которое вы кладете жетоны, не обязательно должно быть одним из повернутых существ.

Горнило Духа Дракона

Земля

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

$\{1\}$, $\{T\}$: положите один накопительный жетон на Горнило Духа Дракона.

$\{T\}$, удалите X накопительных жетонов с Горнила Духа Дракона: добавьте X маны в любом сочетании цветов в ваше хранилище маны. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинаний Драконов или на активацию способностей Драконов.

* Вы можете использовать ману, полученную от последней способности, для оплаты альтернативной стоимости (например, стоимости Рыбка) или дополнительной стоимости разыгрывания заклинания Дракона. Вам не обязательно тратить ее именно на мана-стоимость того заклинания.

* Активируемая способность указывается по следующему шаблону: «Стоимость: эффект».

* Обратите внимание, что переворачивание находящегося рубашкой вверх существа рубашкой вниз не является активируемой способностью. Если вы воплотили карту существа-Дракона или разыграли карту

существа-Дракона рубашкой вверх при помощи способности Оборотня, вы не можете использовать полученную от последней способности ману, чтобы перевернуть карту рубашкой вниз.

* Ману, полученную от последней способности, нельзя тратить на активацию способностей источников-Драконов, не находящихся на поле битвы.

Грозное Пробуждение

{4} {B}

Волшебство

Верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы. Если это Дракон, положите на него два жетона +1/+1.

* Никто из игроков не может разыгрывать заклинания и активировать способности в промежуток между возвращением карты существа на поле битвы и проверкой того, является ли оно Драконом.

Громовая Дуга

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Выберите целевое существо. Каждый раз, когда тому существу наносятся повреждения в этом ходу, оно наносит столько же повреждений каждому другому существу и каждому игроку.

* Источником новых повреждений является существо. Если вы контролируете то существо в момент, когда оно наносит повреждения, вы можете перенаправить те повреждения с оппонента на planeswalker-а под его контролем.

* Созданная Громовой Дугой отложенная срабатывающая способность сработает, даже если целевому существу наносятся смертельные повреждения. Например, если существо 3/3 становится целью Громовой Дуги, а позже в этом ходу оно блокирует существо 7/7, существо 3/3 нанесет по 7 повреждений каждому другому существу и каждому игроку.

* Повреждения, которые наносит существо в результате действия созданной Громовой Дугой способности, не являются боевыми, даже если срабатывание способности вызвали боевые повреждения.

* Если две Громовые Дуги разрешились, имея целью разных существ, и одному из существ наносятся повреждения, то отложенная срабатывающая способность заставит то существо нанести повреждения каждому другому существу и каждому игроку. Это приведет к срабатыванию отложенной срабатывающей способности от второй Громовой Дуги. Второе существо нанесет повреждения каждому другому существу и каждому игроку. Процесс будет продолжаться, пока не умрет одно или оба существа, или же пока не закончится партия. Если этого не случится (например, оба существа имеют Неразрушимость, а повреждения, которые наносятся игрокам, предотвращаются), и ни один игрок не разорвет этот замкнутый круг, партия заканчивается ничьей.

Дагатар Непокколебимый

{3} {W}

Легендарное Существо — Человек Воин

0/0

Бдительность

Дагатар Непокколебимый выходит на поле битвы с четырьмя жетонами +1/+1 на нем.

{1} {B/G} {B/G}: переместите один жетон +1/+1 с целевого существа на второе целевое существо.

* Две цели последней способности должны быть разными существами. Любое из них может быть самим Дагатаром Непокколебимым.

* Жетон +1/+1 перемещается, только если обе цели остаются легальными в момент разрешения способности.

* Для перемещения жетона с одного существа на другое жетон удаляется с первого существа и помещается на второе. Применяются все способности, для которых имеет значение помещение жетона на второе существо.

Джескайский Шпион

{2}{U}

Существо — Человек Монах

2/3

Джескайский Шпион не может быть заблокирован, пока под вашим контролем нет других существ. Когда Джескайский Шпион наносит боевые повреждения игроку, изгоните его и верхнюю карту вашей библиотеки в стопку карт рубашкой вверх, перетасуйте ту стопку, затем воплотите те карты. *(Чтобы воплотить карту, положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.)*

* Стопка перемешивается, чтобы ваши оппоненты не видели, какими именно картами являются воплощенные существа. Воплотив карты, вы можете их смотреть.

* Если в момент разрешения срабатывающей способности Джескайского Шпиона его самого не будет на поле битвы, вы воплотите только верхнюю карту вашей библиотеки.

* Информация о владельце карты всегда является публичной. Если две изгнанные вами карты принадлежат разным игрокам (например, потому что вы получили контроль над Джескайским Шпионом вашего оппонента), то ваш оппонент будет знать, где чья карта. Ему будет известно, владельцем какого из существ рубашкой вверх он является.

* Если вы воплотили карту, владельцем которой является оппонент, а затем покинули партию, карта изгоняется.

Дикий Зов

{X}{G}{G}

Волшебство

Воплотите верхнюю карту вашей библиотеки, затем положите на нее X жетонов +1/+1. *(Чтобы воплотить карту, положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.)*

* Если для значения X вы выбрали 0, вы просто воплощаете верхнюю карту вашей библиотеки.

Дипломатия Пустошей

{2}{B}

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся землей. Тот игрок сбрасывает ту карту. Если под вашим контролем есть Воин, тот игрок теряет 2 жизни.

* Если в момент разрешения Дипломатии Пустошей под вашим контролем был Воин, целевой оппонент потеряет 2 жизни, даже если не сбросит карту (например, потому что у него нет карт в руке).

Дракон Оберегающей Чешуи

{4}{W}{W}

Существо — Дракон

4/4

Полет

Пока Дракон Оберегающей Чешуи атакует, защищающийся игрок не может разыгрывать заклинания.

* «Защищающийся игрок» — это игрок, которого атакует Дракон Оберегающей Чешуи, или игрок, контролирующий planeswalker-а, которого атакует Дракон Оберегающей Чешуи. В форматах с участием более двух игроков, в которых можно атаковать несколько игроков сразу, другие ваши оппоненты смогут разыгрывать заклинания, даже если другие ваши существа атакуют тех игроков или planeswalker-ов под их контролем.

* Защищающийся игрок может активировать способности и выполнять специальные действия, например, перевернуть рубашкой вниз находящееся рубашкой вверх существо.

Драконья Ярость

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Добавьте {R} в ваше хранилище маны за каждое атакующее существо под вашим контролем. До конца хода атакующие существа под вашим контролем получают способность «{R}»: это существо получает +1/+0 до конца хода».

* Несмотря на то что Драконья Ярость может производить ману, она не является мана-способностью. Заклинание идет в стек, и на него можно ответить.

* Только атакующие в момент разрешения Драконьей Ярости существа учитываются при определении количества получаемой маны, и только эти существа получают активируемую способность «огненного дыхания». Другими словами, если разыграть Драконью Ярость до объявления атакующих, обычно ничего не произойдет.

* Не забывайте, что неиспользованная мана убирается из хранилища маны в конце каждого шага и фазы. Например, если разыграть Драконью Ярость по время шага объявления атакующих, то, за исключением очень редких случаев, созданная Драконьей Яростью мана не сохранится до шага объявления блокирующих или главной фазы после боя.

Дромока, Извечная

{3}{G}{W}

Легендарное Существо — Дракон

5/5

Полет

Каждый раз, когда Дракон под вашим контролем атакует, используйте Подмогу 2. *(Выберите из существ под вашим контролем существо с наименьшим значением выносливости и положите на него два жетона +1/+1.)*

* Каждый Дракон, которым вы атакуете, вызывает срабатывание срабатывающей способности Дромоки. Для каждой такой сработавшей способности вы определяете существо, на которое кладете жетоны +1/+1, в момент ее разрешения. Таким образом, существо под вашим контролем с наименьшим значением выносливости в момент разрешения первой способности может уже не иметь наименьшую выносливость в момент разрешения второй способности.

Жестокий Вождь Орды

{3}{B}

Существо — Орк Воин

3/3

Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует, защищающийся игрок теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

{3}{R/W}{R/W}: существа под контролем ваших оппонентов блокируют в этом ходу, если могут, и вы выбираете, как те существа блокируют.

* Все объявления блокирующих должны быть легальными.

* Если для блокирования существом требуется оплатить определенную стоимость, и вы решаете заблокировать тем существом, контролирующим его игрок решает, будет он оплачивать эту стоимость или нет. Если тот игрок решает не платить стоимость, вы должны выбрать другой набор блокирующих существ.

* Вы выбираете, как блокирует каждое из существ под контролем оппонента, даже если в момент разрешения активируемой способности тех существ не было на поле битвы или они не находились под контролем оппонента.

* В игре с участием более двух игроков, если активируемую способность Жестокого Вождя Орды активировало несколько игроков за ход, то тот игрок, чья способность разрешилась последней, решает, как будут блокировать существа под контролем игроков, не разрешавших эту способность.

* Защищающиеся игроки, на которых действует эффект срабатывающей способности Жестокого Вождя Орды, определяются по тому, как атаковали существа. Например, если Жестокий Вождь Орды атаковал одного оппонента, а два других существа под вашим контролем атаковали второго оппонента, первый оппонент потеряет 1 жизнь, а второй оппонент — 2 жизни. Вы получите в общей сложности 3 жизни.

Задумчивость Мудреца

{3}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Задумчивость Мудреца выходит на поле битвы, возьмите одну карту за каждую Ауру под вашим контролем, прикрепленную к существу.

Зачарованное существо получает +1/+1 за каждую Ауру под вашим контролем, прикрепленную к существу.

* Чтобы способности Задумчивости Мудреца посчитали Ауру, у этой Ауры не обязательно должна быть способность «зачаровать существо». Например, Аура со способностью «зачаровать перманент», прикрепленная к существу, также будет подсчитана.

* Чтобы определить, сколько карт вы возьмете, подсчитайте количество прикрепленных к существам Ауры под вашим контролем в момент разрешения связанной с выходом на поле битвы способности. Если в это время Задумчивость Мудреца все еще будет на поле битвы, она также будет подсчитана.

Засадный Кратик

{5}{G}

Существо — Насекомое

5/5

Пробивной удар

Когда Засадный Кратик выходит на поле битвы, верните другое существо под вашим контролем в руку его владельца.

* Если в момент разрешения срабатывающей способности Засадного Кратика у вас под контролем нет других существ, ничего не происходит. Засадный Кратик остается на поле битвы.

* 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.

Зловещий Договор

{2}{B}

Волшебство

Каждый игрок сбрасывает все карты из своей руки, затем берет такое же количество карт минус одну.

* Если у игрока в руке была одна карта или не было карт, он не берет ни одной карты.

Знаменитый Оружейник

{1}{U}

Существо — Человек Механик

1/3

{T}: добавьте {2} в ваше хранилище маны. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинаний артефактов или на активацию способностей артефактов.

{U}, {T}: найдите в вашей библиотеке карту с именем Лук Пронзателя Сердец или Флакон Драконьего Огня, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

* Вы можете использовать ману, полученную от первой способности, на уплату альтернативной стоимости или дополнительной стоимости разыгрывания заклинания артефакта. Вам не обязательно тратить ее именно на мана-стоимость того заклинания.

* Активируемая способность указывается по следующему шаблону: «Стоимость: эффект». Некоторые ключевые слова, в том числе «снарядить», являются активируемыми способностями.

* Обратите внимание, что переворачивание находящегося рубашкой вверх существа рубашкой вниз не является активируемой способностью. Если вы воплотили карту артефакта существа или разыграли карту артефакта существа рубашкой вверх при помощи способности Оборотня, вы не можете использовать полученную от первой способности ману, чтобы перевернуть ту карту рубашкой вниз.

* Ману, полученную от первой способности, нельзя тратить на активацию способностей источников-артефактов, не находящихся на поле битвы.

* Лук Пронзателя Сердец — карта из выпуска «*Ханы Таркира*». А Флакон Драконьего Огня, похоже, еще не изобрели. Любопытно...

Изменчивая Преданность

{5}{U}

Волшебство

Поменяйте контроль над двумя целевыми перманентами, у которых есть один и тот же тип карты. (*Артефакт, существо, чары, земля и planeswalker являются типами карт.*)

* Если к моменту разрешения Изменчивой Преданности один из целевых перманентов становится нелегальной целью, обмен не происходит. Если оба перманента становятся нелегальными целями (например, у них больше нет одного и того же типа карты), Изменчивая Преданность отменяется.

* У каждой цели могут быть типы карты, которых нет у другой, пока хотя бы один тип у них совпадает. Например, вы можете выбрать целями существо и артефакт существо.

* Вы не обязаны контролировать ни один из целевых перманентов.

* Если на момент разрешения Изменчивой Преданности оба перманента находятся под контролем одного и того же игрока, ничего не происходит.

* Если вы получаете контроль над Аурой или Снаряжением, это не приводит к их перемещению, однако если вы получили контроль над Снаряжением, вы сможете потом активировать его способность «Снарядить», чтобы прикрепить его к существу под вашим контролем.

* Если другое заклинание или способность позволяет вам изменить цели Изменчивой Преданности (или, например, скопировать ее и выбрать новые цели для копии), вы можете поменять цели только таким образом, чтобы окончательные цели оставались легальными. Например, если Изменчивая Преданность имеет целью существо под вашим контролем и существо под контролем оппонента, вы не можете сменить только вторую цель на не являющийся существом перманент под контролем того игрока. Однако вы можете сменить только вторую цель на существо под контролем другого оппонента. Две новых цели могут иметь общий тип карты, отличный от общего типа карты у изначальных целей.

Клинок Героя

{2}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +3/+2.

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

Снарядить {4}

* Когда на поле битвы выходит один из Богов из блока *Терос*, срабатывающая способность сработает только в том случае, если ваша Преданность достаточно высока, чтобы Бог выходил на поле битвы уже как существо. Если Клинок Героя прикреплен к Богу, который перестает быть существом (или к любому существу, которое перестает быть существом), он открепляется.

Коварный Удар

{3}{U}{R}

Мгновенное заклинание

Коварный Удар наносит 2 повреждения целевому существу и 2 повреждения целевому игроку.

Возьмите карту.

* Вы не можете разыграть Коварный Удар, пока не выберете целями и существо, и игрока. Если к моменту разрешения Коварного Удара одна из целей (но не обе) окажется нелегальной, заклинание нанесет повреждения оставшейся легальной цели, и вы возьмете карту. Если нелегальны обе цели, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. В этом случае вы не получите карту.

Конструкция Уджина

{4}

Артефакт Существо — Конструкция

4/5

Когда Конструкция Уджина выходит на поле битвы, пожертвуйте цветной перманент.

* Если в момент разрешения способности у вас под контролем есть только бесцветные перманенты (например, базовые земли и перманенты рубашкой вверх), вы ничего не жертвуете.

Кошмарный Призыв

{5}{B}{B}

Волшебство

Изгоните все карты существ из кладбища целевого игрока в стопку карт рубашкой вверх, перетасуйте ту стопку, затем воплотите те карты. (Чтобы воплотить карту, положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.)

* Стопка перемешивается, чтобы ваши оппоненты не видели, какими именно картами являются воплощенные существа. Воплотив карты, вы можете их смотреть.

* Если вы воплотили карту, владельцем которой является оппонент, а затем покинули партию, карта изгоняется.

Мастер Огненной Души

{1}{W}

Существо — Человек Монах

2/2

Цепь жизни

Мгновенные заклинания и заклинания волшебства под вашим контролем имеют Цепь жизни.

{2}{U/R}{U/R}: в следующий раз, когда вы будете разыгрывать мгновенное заклинание или заклинание волшебства из вашей руки в этом ходу, при разрешении той карты положите ее в вашу руку вместо вашего кладбища.

* Мгновенные заклинания и заклинания волшебства с Цепью жизни заставляют контролирующего их игрока получить жизни, только если они сами были источником нанесенных повреждений. Мгновенное заклинание или заклинание волшебства с Цепью жизни, которое заставляет другой источник нанести повреждения, не позволяет получить жизни контролирующему его игроку.

* После того как вы активируете последнюю способность Мастера Огненной Души, если следующее мгновенное заклинание или заклинание волшебства, которое вы разыграете из вашей руки, будет отменено, оно не вернется к вам в руку, и этот эффект не будет применен к следующему разыгранному заклинанию.

* Заклинание, которое предписывает вам изгнать его (например, Временное Нарушение), не вернется к вам в руку, поскольку при разрешении не кладется на кладбище.

Мастодонт Пограничья

{2}{G}

Существо — Слон

3/2

Свирепость — Мастодонт Пограничья выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем, если вы контролируете существо с силой не менее 4.

* Способность Свирепости Мастодонта Пограничья проверяет, контролируете ли вы существо с силой не менее 4, при выходе Мастодонта Пограничья на поле битвы. Поскольку в этот момент самого Мастодонта Пограничья еще нет на поле битвы, способность не будет его учитывать.

Месть Предков

{B}{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Месть Предков выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

Зачарованное существо получает -1/-1.

* Если к моменту разрешения Мести Предков существо, бывшее целью способности «зачаровать существо», становится нелегальной целью, Месть Предков отменяется. Она не выходит на поле битвы, и ее связанная с выходом на поле битвы способность не срабатывает.

* Если Месть Предков снижает выносливость зачарованного существа до 0, то существо и Месть Предков отправляются на кладбища своих владельцев. В этом случае связанная с выходом на поле битвы способность все равно срабатывает.

Меткий Орк

{3}{B}

Существо — Орк Лучник

4/2

Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, целевое существо под контролем оппонента получает -1/-1 до конца хода.

* Если Меткий Орк выходит на поле битвы под вашим контролем одновременно с другим существом, его способность срабатывает за это существо.

Монастырский Наставник

{2}{W}

Существо — Человек Монах

2/2

Искусность *(Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)*

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Монах с Искусностью.

* Разыгрывание не являющегося существом заклинания вызовет срабатывание и способности Искусности, и второй способности Монастырского Наставника. Вы можете поместить эти способности в стек в любом порядке. Способность, попавшая в стек последней, разрешается первой.

* Заклинание, вызывающее срабатывание второй способности Монастырского Наставника, не приводит к срабатыванию способности Искусности полученной фишки Монаха.

Мрачный Поединок

{1}{B}{G}

Мгновенное заклинание

Выберите целевое существо под вашим контролем и целевое существо под контролем оппонента. Каждое из тех существ наносит другому повреждения, равные своей выносливости.

* Если на момент разрешения Мрачного Поединка любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.

Ненасытный Йети

{4}{R}

Существо — Йети

4/4

Пока вы контролируете зеленый или синий перманент, вы можете разыграть Ненасытного Йети, как будто у него есть Миг. *(Вы можете разыграть его при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания.)*

* Ненасытный Йети проверяет, есть ли под вашим контролем зеленый или синий перманент, только когда вы начинаете его разыгрывать. После того как вы начали разыгрывать Ненасытного Йети, как будто у него есть Миг, уже не имеет значения, что случится с зелеными или синими перманентами под вашим контролем.

Огонь по Своим

{3}{R}

Мгновенное заклинание

Контролирующий целевое существо игрок показывает случайно выбранную карту из своей руки. Огонь по Своем наносит тому существу и тому игроку повреждения, равные конвертированной мана-стоимости показанной карты.

* У не имеющих мана-стоимости карт, таких как карты земли, конвертированная мана-стоимость равна 0.

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

Оджутай, Дух Зимы

{5}{W}{U}

Легендарное Существо — Дракон

5/6

Полет, Бдительность

Каждый раз, когда Дракон под вашим контролем атакует, поверните целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента. Тот перманент не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Целью срабатывающей способности может быть не являющийся землей перманент, который уже повернут. Тот перманент не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Способность следит за перманентом, а не за тем, кто из игроков его контролирует. Если до наступления следующего шага разворота контролирующего игрока контроль над перманентом переходит к другому игроку, перманент не развернется во время следующего шага разворота нового игрока, под контролем которого он находится.

* Способность применяется только во время следующего шага разворота контролирующего перманент игрока, даже если этот перманент был целью срабатывающей способности Оджутая больше одного раза. Перманент не будет оставаться повернутым в течение нескольких шагов разворота.

Осада Аванпоста

{3}{R}

Чары

При выходе Осады Аванпоста на поле битвы выберите Ханов или Драконов.

• Ханы — В начале вашего шага поддержки изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть ту карту.

• Драконы — Каждый раз, когда существо под вашим контролем покидает поле битвы, Осада Аванпоста наносит 1 повреждение целевому существу или игроку.

* Карта, изгоняемая способностью «Ханы», изгоняется рубашкой вниз. Разыгрывая карту, изгнанную способностью «Ханы», вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания той карты. Вы должны полностью 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.

* Если при помощи способности «Ханы» вы изгнали карту земли, то вы можете разыграть ее только в том случае, если у вас есть возможность разыграть землю в этом ходу. Обычно это означает, что вы можете разыграть эту землю, только если в этом ходу еще не разыгрывали земель.

* Если не являющаяся существом карта была воплощена, а затем покидает поле битвы, способность «Драконы» срабатывает.

Осада Монастыря

{2} {U}

Чары

При выходе Осады Монастыря на поле битвы выберите Ханов или Драконов.

- Хань — В начале вашего шага взятия карты возьмите дополнительную карту, затем сбросьте карту.
- Драконы — Разыгрываемые вашими оппонентами заклинания, целью которых являетесь вы или перманент под вашим контролем, стоят на {2} больше.

* Способность «Хань» применяется после того, как вы возьмете карту, которую вы обычно берете во время вашего шага взятия карты. Та карта и дополнительная карта будут у вас в руке, когда вам нужно будет сбросить карту.

* Способность «Драконы» прибавляет {2} к стоимости заклинания один раз, а не за каждую цель. Даже если целью заклинания являетесь и вы, и перманент под вашим контролем, или же несколько перманентов под вашим контролем, способность не увеличит стоимость разыгрывания заклинания больше чем на {2}.

Осада Пограничья

{3} {G}

Чары

При выходе Осады Пограничья на поле битвы выберите Ханов или Драконов.

- Хань — В начале каждой вашей главной фазы добавьте {G} {G} в ваше хранилище маны.
- Драконы — Каждый раз, когда существо с Полетом выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заставить его драться с целевым существом не под вашим контролем.

* Способность «Хань» срабатывает и в начале вашей главной фазы перед боем, и в начале вашей главной фазы после боя. Неиспользованная мана убирается из хранилища маны в конце каждого шага и фазы.

* Для способности «Драконы» вы решаете, будет ли существо с Полетом драться с целевым существом не под вашим контролем, в момент разрешения способности.

Отражение Вреда

{5} {W}

Мгновенное заклинание

Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу вам и перманентам под вашим контролем источниками, которые вы не контролируете. Если повреждения предотвращаются таким образом, вы можете заставить Отражение Вреда нанести столько же повреждений целевому существу.

* Единственная цель Отражения Вреда — существо, которому оно может нанести повреждения. Вы выбираете цель при разыгрывании Отражения Вреда, а не в момент, когда оно предотвращает повреждения.

* Если к моменту разрешения Отражения Вреда целевое существо является нелегальной целью, заклинание отменяется полностью. Повреждения не предотвращаются.

* После того как Отражение Вреда разрешилось, легальность целевого существа уже не проверяется. Повреждения все равно будут предотвращаться, даже если Отражение Вреда не сможет нанести повреждения тому существу.

* Эффект Отражения Вреда не является эффектом перенаправления. Если он предотвращает повреждения, вы можете заставить Отражение Вреда (а не изначальный источник) нанести повреждения существу как часть эффекта предотвращения. Источником новых повреждений является Отражение Вреда, так что характеристики изначального источника повреждений (такие, как цвет и наличие Цепи жизни или Смертельного касания) не влияют на эти новые повреждения. Новые повреждения не являются боевыми, даже если предотвращенные повреждения ими были.

* Вы можете выбрать целью существо под вашим контролем. Если вы это делаете, повреждения, которые Отражение Вреда нанесет тому существу, не будут предотвращены.

* Если два игрока разыграют по Отражению Вреда, выбрав целью существа под контролем друг друга, и источник под контролем одного игрока должен нанести повреждения второму игроку или перманенту под его контролем, одно Отражение Вреда предотвратит те повреждения и попыбует нанести повреждения существу под контролем первого игрока. Тогда Отражение Вреда того игрока предотвратит эти повреждения и попыбует нанести повреждения существу под контролем второго игрока. Таким образом получится замкнутый круг, который может разорвать любой игрок, решив не наносить повреждения Отражением Вреда. Не имеет значения, какой из игроков разорвет замкнутый круг, поскольку в любом случае повреждения не будут нанесены.

Охота на Слабых

{3}{G}

Волшебство

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем. Затем то существо дерется с целевым существом не под вашим контролем. *(Эти существа наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

* Вы не можете разыграть Охоту на Слабых, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.

* Если на момент разрешения Охоты на Слабых любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.

* Если на момент разрешения Охоты на Слабых существо под вашим контролем будет нелегальной целью, вы не сможете положить на него жетон +1/+1. Если это существо будет легальной целью, а существо не под вашим контролем — нелегальной, вы все равно положите жетон +1/+1 на существо под вашим контролем.

Охотник с Реки Маранг

{2}{U}

Существо — Человек Бродяга

2/1

Охотник с Реки Маранг не может блокировать и не может быть заблокирован.

Вы можете разыграть Охотника с Реки Маранг из вашего кладбища, пока вы контролируете черный или зеленый перманент.

* Способность Охотника с Реки Маранг никак не влияет на то, когда вы можете разыграть его. Вы все равно должны оплатить стоимости заклинания.

* Охотник с Реки Маранг проверяет, есть ли под вашим контролем черный или зеленый перманент, только когда вы начинаете его разыгрывать. После того как вы начали разыгрывать Охотника с Реки Маранг из вашего кладбища, уже не имеет значения, что случится с черными или зелеными перманентами под вашим контролем.

Пиротехника

{4}{R}

Волшебство

Пиротехника наносит 4 повреждения, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых существ и (или) игроков.

* Вы должны выбрать для Пиротехники не меньше одной и не больше четырех целей. Вы выбираете, как разделить повреждения, когда разыгрываете заклинание, а не тогда, когда оно разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение.

* Если некоторые из целей Пиротехники (но не все цели) становятся нелегальными, вы не можете изменить то, каким образом были поделены повреждения. Повреждения, которые должны быть нанесены нелегальным целям, просто не наносятся.

* Вы не можете нанести с помощью Пиротехники повреждения одновременно игроку и planeswalker-у под контролем того игрока. Вы также не можете нанести повреждения нескольким planeswalker-ам под контролем одного игрока. Если вы принимаете решение перенаправить повреждения, которые наносятся игроку, на его planeswalker-а, вы должны перенаправить все повреждения на одного planeswalker-а.

* Если какой-либо эффект создает копию Пиротехники, количество целей и разделение повреждений изменить нельзя. Однако создающий копию эффект может позволить вам изменить сами цели.

Пламенный Наездник

{4} {R}

Существо — Человек Воин

3/3

Каждый раз, когда Пламенный Наездник атакует, положите на поле битвы повернутой и атакующей одну фишку, являющуюся копией другого целевого атакующего существа. Изгоните ту фишку в конце боя. Рывок {2} {R} {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 выбираете, кого из оппонентов или planeswalker-ов оппонентов атакует фишка, когда кладете ее на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Пламенный Наездник.

* Хотя фишка атакует, она не была объявлена атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).

* 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 имеющиеся на существе жетоны, ни прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, она не копирует эффекты, которые превращают не являющийся существом перманент в существо. Если фишка не является существом при выходе на поле битвы, она не атакует.

* Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, этот X равен 0.

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

* Если скопированное существо — это фишка, то фишка, созданная Пламенным Наездником, 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 существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».

* Если другое существо становится копией или выходит на поле битвы в качестве копии той фишки, то существо не изгоняется в конце боя. Однако если Пламенный Наездник создаст несколько фишек в

результате действия эффекта замены (например, эффекта Сезона Удвоения), вы изгоняете каждую из тех фишек.

Плод Первого Древа

{3}{G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда зачарованное существо умирает, вы получаете X жизней и берете X карт, где X — выносливость того существа.

* Чтобы определить значение X, используйте значение выносливости существа в момент, когда оно покинуло поле битвы. Если это значение равно 0 или меньше, вы не получите жизни и не возьмете карты. (Однако вы не потеряете жизни, и вам не придется сбрасывать карты.)

* Плод Первого Древа может зачаровывать любое существо, но получает жизни и берет карты игрок, контролирующий Плод Первого Древа.

Презрение Ракшаса

{2}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {1} за каждую карту на вашем кладбище.

* Чтобы определить, сколько маны должен заплатить контролирующий целевое заклинание игрок, чтобы не дать его отменить, подсчитайте количество карт на вашем кладбище в момент разрешения Презрения Ракшаса. В это время Презрение Ракшаса будет находиться в стеке и не войдет в их число.

Преимущество Абзана

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Целевой игрок жертвует чары. Подмога 1. *(Выберите из существ под вашим контролем существо с наименьшим значением выносливости и положите на него один жетон +1/+1.)*

* Вы можете выбрать целью Преимущества Абзана любого игрока, даже если игрок не контролирует чары.

* Когда вы используете Подмогу 1, чар уже не будет на поле битвы.

Прорвать Ряды

{1}{R}

Чары

{R}: целевое существо с силой 2 или меньше получает Ускорение до конца хода и не может быть заблокировано в этом ходу.

* Если к моменту разрешения активируемой способности сила существа становится больше 2, то способность отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Однако если сила этого существа становится больше 2 после разрешения способности, то у него останется Ускорение, и его все еще нельзя будет заблокировать в этом ходу.

Рунная Метка Джеская

{2}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+2.

Зачарованное существо имеет Полет, пока вы контролируете красный или белый перманент.

* Есть ли у существа Полет, проверяется в момент объявления блокирующих. После того как зачарованное существо блокирует или становится заблокированным, потеря Полета не изменит и не отменит блокирование.

Рунная Метка Марду

{2} {R}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+2.

Зачарованное существо имеет Первый удар, пока вы контролируете белый или черный перманент.

* Если зачарованное существо распределяет боевые повреждения во время первого шага боевых повреждений, а затем теряет Первый удар до второго шага боевых повреждений, то оно не будет распределять боевые повреждения еще раз во время второго шага боевых повреждений.

Свежеватель Душ

{4} {B} {B}

Существо — Демон

4/4

Выкапывание (*Каждая карта, которую вы изгоняете из вашего кладбища при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1}.*)

Если способностью Выкапывания Свежевателя Душ была изгнана карта существа с Полетом, Свежеватель Душ имеет Полет. То же самое относится к Первому удару, Двойному удару, Смертельному касанию, Ускорению, Порчеустойчивости, Неразрушимости, Цепи жизни, Захвату, Пробивному удару и Бдительности.

* Карты существ со способностями, которые дают самим этим картам перечисленные способности с ключевым словом, не считаются. Например, если способностью Выкапывания Свежевателя Душ изгнать Воинственного Громилу (существо со способностью «Пока вы контролируете красный или белый перманент, Воинственный Громила получает +1/+0 и имеет Первый удар»), Свежеватель Душ не получит Первый удар, даже если под вашим контролем есть красный или белый перманент.

* Вы не можете изгнать из вашего кладбища больше карт, чем требуется для оплаты нецветной части стоимости Свежевателя Душ. В большинстве случаев это означает, что вы не сможете изгнать больше четырех карт, даже если хотите сделать это, чтобы дать Свежевателю Душ больше способностей.

Свирепый Выпад

{R}

Мгновенное заклинание

Свирепость — Если вы контролируете существо с силой не менее 4, повреждения не могут быть предотвращены в этом ходу.

Свирепый Выпад наносит 2 повреждения целевому существу или игроку.

* Способность Свирепости у Свирепого Выпада применяется ко всем повреждениям, которые должны быть нанесены в этом ходу, в том числе повреждениям от самого Свирепого Выпада.

* Если вы контролируете существо с силой не менее 4 в момент разрешения Свирепого Выпада, способность Свирепости действует. Повреждения, нанесенные в этом ходу, не будут предотвращаться,

даже если в момент, когда они должны быть нанесены, под вашим контролем уже не будет существа с силой не менее 4.

Свиток Мастеров

{2}

Артефакт

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

{3}, {T}: целевое существо под вашим контролем получает +1/+1 до конца хода за каждый жетон знаний на Свитке Мастеров.

* Чтобы определить размер бонуса, который получает целевое существо, подсчитайте количество жетонов знаний на Свитке Мастеров в момент разрешения активируемой способности. Если в этот момент Свитка Мастеров уже нет на поле битвы, используйте количество жетонов знаний, которое было на нем, когда он покидал поле битвы.

* После разрешения активируемой способности изменение количества жетонов знаний на Свитке Мастеров уже никак не повлияет на полученный бонус.

Сделать Явью

{2} {U}

Волшебство

Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки. Воплотите одну из тех карт, затем положите вторую на верх или в низ вашей библиотеки. *(Чтобы воплотить карту, положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.)*

* Другие игроки не будут знать, воплощаете ли вы верхнюю карту библиотеки или вторую сверху.

* Если вы играете с открытой верхней картой вашей библиотеки, вы воплощаете одну из карт, затем другая карта будет показана, затем вы можете выбрать: положить ту карту в низ вашей библиотеки или оставить ее наверху.

Силумгар, Парящая Смерть

{4} {U} {B}

Легендарное Существо — Дракон

3/7

Полет, Порчеустойчивость

Каждый раз, когда Дракон под вашим контролем атакует, существа под контролем защищающегося игрока получают -1/-1 до конца хода.

* Существа, на которых действует эффект срабатывающей способности Силумгара, определяются по тому, как атаковали Драконы. Например, если Силумгар атаковал одного оппонента, а два других Дракона атаковали другого оппонента, существа под контролем первого оппонента получают -1/-1 до конца хода, а существа под контролем второго оппонента получают -2/-2 до конца хода. В игре в формате «Двухголовый гигант» при разрешении каждой способности выберите одного из игроков противостоящей команды.

Смиренный Отступник

{1} {R}

Существо — Человек Бродяга

2/1

{T}: возьмите две карты. Целевой оппонент получает контроль над Смирненным Отступником. Активируйте эту способность только во время вашего хода.

* Способность Смирненного Отступника можно активировать в любой момент вашего хода, в том числе в ответ на заклинание или способность.

* Если Смирненного Отступника нет на поле битвы в момент разрешения его способности, но целевой игрок остается легальной целью, способность разрешится. Вы возьмете две карты, несмотря на то что оппонент не получит контроль над Смирненным Отступником.

* Если Смирненного Отступника контролирует игрок, не являющийся его владельцем, и этот игрок покидает партию, то эффект, дающий тому игроку контроль над Смирненным Отступником, заканчивается. Смирненный Отступник возвращается под контроль участвующего в партии игрока, который контролировал его до этого.

Сопутствующий Ущерб

{R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Сопутствующего Ущерба пожертвуйте существо. Сопутствующий Ущерб наносит 3 повреждения целевому существу или игроку.

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

* Вы должны пожертвовать ровно одно существо для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо, и не можете пожертвовать дополнительные существа.

* Игроки могут ответить на Сопутствующий Ущерб только после того, как он был разыгран, и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованное существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

Тасигур, Золотой Клык

{5} {B}

Легендарное Существо — Человек Шаман

4/5

Выкапывание (*Каждая карта, которую вы изгоняете из вашего кладбища при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1}.*)

{2} {G/U} {G/U}: положите две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище, затем верните не являющуюся землей карту по выбору оппонента из вашего кладбища в вашу руку.

* Последняя способность не делает карту или игрока целями. Вы выбираете оппонента в момент разрешения способности, а тот игрок выбирает не являющуюся землей карту.

* Выбранный оппонент может выбрать любую не являющуюся землей карту на вашем кладбище, не обязательно одну из тех карт, что только что туда попали. Если на вашем кладбище есть хотя бы одна не являющаяся землей карта, игрок обязан ее выбрать.

Темурский Саблезуб

{2} {G} {G}

Существо — Кошка

4/3

{1}{G}: вы можете вернуть другое существо под вашим контролем в руку его владельца. Если вы это делаете, Темурский Саблезуб получает Неразрушимость до конца хода.

* Вы выбираете, возвращать ли существо, и если да, то какое существо возвращать, в момент разрешения активируемой способности. Никакие существа не становятся ее целями.

Тлетворный Дракон

{4}{B}{B}

Существо — Дракон

4/4

Полет

Когда Тлетворный Дракон умирает, вы можете уничтожить целевое существо с конвертированной мана-стоимостью 3 или меньше.

* У существа рубашкой вверх конвертированная мана-стоимость равна 0. Однако его конвертированная мана-стоимость меняется, когда оно переворачивается рубашкой вниз. Таким образом, если ставшее целью способности Тлетворного Дракона существо в ответ на это переворачивается рубашкой вниз, оно может стать нелегальной целью.

Убийца в Капюшоне

{2}{B}

Существо — Человек Убийца

1/2

Когда Убийца в Капюшоне выходит на поле битвы, выберите одно —

- Положите один жетон +1/+1 на Убийцу в Капюшоне.
- Уничтожьте целевое существо, которое получило повреждения в этом ходу.

* Если существо получило повреждения в этом ходу, но было регенерировано (что снимает с него все повреждения), оно все равно будет легальной целью для второго режима срабатывающей способности.

Уджин, Дух Дракона

{8}

Planeswalker — Уджин

7

+2: Уджин, Дух Дракона наносит 3 повреждения целевому существу или игроку.

—X: изгоните каждый цветной перманент с конвертированной мана-стоимостью не более X.

—10: вы получаете 7 жизней, берете семь карт, затем кладете до семи карт перманентов из вашей руки на поле битвы.

* Если при помощи третьей способности вы кладете на поле битвы карты перманентов с Обратном, вы должны положить их на поле битвы рубашкой вниз.

* Уджин, Дух Дракона не является картой Дракона — у него нет типа существа Дракон. Заклинания и способности, в тексте которых упоминаются карты Драконов или Драконы, не будут действовать на Уджина.

Феникс Огненного Следа

{1}{R}{R}

Существо — Феникс

2/2

Полет, Ускорение

Феникс Огненного Следа атакует в каждом ходу, если может.

Свирепость — В начале боя во время вашего хода, если вы контролируете существо с силой не менее 4, вы можете заплатить {R}. Если вы это делаете, верните Феникса Огненного Следа из вашего кладбища на поле битвы.

* Способность Свирепости Феникса Огненного Следа срабатывает, только если в начале боя во время вашего хода Феникс Огненного Следа находится на вашем кладбище и вы контролируете существо с силой не менее 4. Кроме того, способность проверит, есть ли у вас под контролем существо с силой не менее 4, в момент разрешения. Если такого существа у вас нет, способность не произведет эффекта.

* Вы сами выбираете, какого игрока или planeswalker-а будет атаковать Феникс Огненного Следа.

* Если во время вашего шага объявления атакующих Феникс Огненного Следа повернут или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что он не может атаковать, то он не атакует. Если для того, чтобы Феникс Огненного Следа атаковал, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае он не обязан атаковать.

* Если Феникс Огненного Следа выходит на поле битвы до фазы боя, он атакует в этом ходу, если сможет. Если же он выходит на поле битвы после фазы боя, он не сможет атаковать в этом ходу и обычно сможет блокировать в следующем.

Хранитель Первого Древа

{G}

Существо — Человек

1/1

{1}{W/B}: Хранитель Первого Древа становится Человеком Воином с базовыми силой и выносливостью 3/3.

{2}{W/B}{W/B}: если Хранитель Первого Древа является Воином, он становится Человеком Духом Воином с Пробивным ударом и Цепью жизни.

{3}{W/B}{W/B}{W/B}: если Хранитель Первого Древа является Духом, положите на него пять жетонов +1/+1.

* Ни у первой, ни у второй способности нет продолжительности. Если любая из них разрешается, ее эффект продолжает действовать, пока Хранитель Первого Древа не покинет поле битвы, либо какой-либо другой эффект не изменит его характеристики.

* Первая и вторая активируемые способности заставляют Хранителя Первого Древа потерять все другие типы существа, которые у него были. Однако он сохраняет все типы и супертипы карты, которые могли у него быть.

* Первая способность заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как первая способность разрешилась, заменят собой ее эффект.

* Эффекты, которые меняют силу или выносливость Хранителя Первого Древа, такие как эффект Титанического Роста, будут применяться к нему вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам +1/+1 на Хранителе Первого Древа, а также к эффектам, которые меняют местами значения его силы и выносливости.

Элементаль Потока

{4}{U}

Существо — Элементаль

3/5

Полет

Каждый раз, когда Элементаль Потока атакует, поверните все существа под контролем защищающегося игрока.

{3}{B/G}{B/G}: положите Элементаля Потока из изгнания на поле битвы повернутым. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

* «Защищающийся игрок» — это игрок, которого атакует Элементаль Потока, или игрок, контролирующий planeswalker-а, которого атакует Элементаль Потока. В форматах с участием более двух игроков, в которых можно атаковать несколько игроков сразу, существа под контролем других игроков не поворачиваются, даже если другие ваши существа атакуют тех игроков или planeswalker-ов под их контролем. В игре в формате «Двухголовый гигант» вы выбираете одного игрока из противостоящей команды в момент разрешения срабатывающей способности.

Элементаль Шепчущего Леса

{3}{G}{G}

Существо — Элементаль

4/4

В начале вашего заключительного шага воплотите верхнюю карту вашей библиотеки. *(Положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.)*

Пожертвуйте Элементаля Шепчущего Леса: до конца хода не являющиеся фишками существа рубашкой вниз под вашим контролем получают способность «Когда это существо умирает, воплотите верхнюю карту вашей библиотеки».

* Последняя способность дает указанную способность не являющимся фишками существам рубашкой вниз под вашим контролем в момент своего разрешения. Существа, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу, не получают эту способность.

Ясва Коготь Дракона

{2}{G}

Легендарное Существо — Человек Воин

4/2

Пробивной удар

В начале боя во время вашего хода вы можете заплатить {1}{U/R}{U/R}. Если вы это делаете, получите контроль до конца хода над целевым существом под контролем оппонента с силой меньше, чем сила Ясвы Когтя Дракона, разверните то существо, и оно получает Ускорение до конца хода.

* Сила целевого существа и сила Ясвы Когтя Дракона проверяются при помещении способности в стек, а затем еще раз, в момент разрешения способности. После того как способность разрешилась, не имеет значения, что произойдет с силой любого из двух существ.

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

Magic: The Gathering, Magic, 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.