

## Заметки по выпуску «Час Разрушения»

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

Дата внесения последних изменений: 25 апреля 2017 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 «Час Разрушения» содержит 199 карт (15 базовых земель, 70 обычных, 60 необычных, 42 редкие и 12 раритетных), которые можно найти в бустерах, и еще 10 карт, доступных только в колодах Planeswalker-ов этого выпуска. В некоторых бустерах выпуска «Час Разрушения» встречаются карты *серии «Шедевры»* (подробности ниже).

Пререлизные турниры: 8–9 июля 2017 г.

Драфт-выходные: 14–16 июля 2017 г.

Турниры Game Day: 5–6 августа 2017 г.

Выпуск «Час Разрушения» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 14 июля 2017 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Битва за Зендикар», «Клятва Стражей», «Тени над Иннистрадом», «Луна Кошмаров», «Каладеш», «Эфирный Бунт», «Амонхет» и «Час Разрушения».

Полный перечень форматов и разрешенных выпусков можно посмотреть на странице [Magic.Wizards.com/Rules](http://Magic.Wizards.com/Rules).

Зайдите на сайт [Wizards.com/Locator](http://Wizards.com/Locator), чтобы найти ближайший к вам клуб, магазин или турнир.

-----

### Серия «Шедевры»: Заклятья Амонхета

Бог-Фараон Никол Болас вернулся на Амонхет, и начинают воплощаться в жизнь все его замыслы, в том числе пришествие трех богов разрушения. Эти боги, обладающие чудовищной силой и магической мощью, должны свергнуть богов испытаний и истребить жителей Нактамуна. *Заклятья Амонхета* позволяют вам использовать их мощь в своих сражениях, разыгрывая древние заклинания невероятной силы!

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

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

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

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

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

-----

### Повороты сюжета выпуска «Час Разрушения»

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

Поворот сюжета 1: Час Откровения

Поворот сюжета 2: Час Славы

Поворот сюжета 3: Час Завета

Поворот сюжета 4: Час Вечности

Поворот сюжета 5: Час Разрушения

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

-----

### Новая способность с ключевым словом: Увековечивание

Бог-Фараон пожелал, чтобы смерть на Амонхете не лишала возможности продолжать служение. Тем же, кто погиб славною смертью, дарована величайшая честь: рожденные смертью, они возвысятся навеки. Новая способность Увековечивания позволит достойным мертвецам послужить Николу Боласу в качестве Вековечных.

Испытанная Воительница

{U}

Существо — Человек Воин

1/1

Увековечивание {4}{U}{U} ({4}{U}{U}, изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби Человеком Воином 4/4 без мана-стоимости. Увековечивайте только как волшебство.)

Официальные правила для Увековечивания звучат так:

702.128. Увековечивание

702.128а Увековечивание — это активируемая способность, которая действует, пока карта с Увековечиванием находится на кладбище. «Увековечивание [стоимость]» означает: «[Стоимость], изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся копией этой карты, но при этом являющуюся черной, 4/4, не имеющей мана-стоимости и являющуюся Зомби в дополнение к своим другим типам. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство».

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

\* Если карта существа с Увековечиванием кладется на ваше кладбище во время вашей главной фазы, вы немедленно после этого получаете приоритет. Если вы легально можете активировать способность Увековечивания этой карты, то сможете сделать это до того, как любой другой игрок сможет попробовать ее изгнать (например, при помощи Крюка Осуждения).

\* Как только вы активируете способность Увековечивания, карта немедленно изгоняется. Оппонент не сможет попытаться остановить способность, изгнав карту каким-либо другим эффектом, например, эффектом Крюка Осуждения.

\* Фишка в точности копирует то, что было указано на исходной карте, и ничего более, за исключением характеристик, особо измененных Увековечиванием. Она не копирует никакую информацию об объекте, которым карта была до попадания на кладбище.

\* Фишка является Зомби в дополнение к своим другим типам и черной вместо своих других цветов. Значения ее базовой силы и выносливости равны 4/4. У нее нет мана-стоимости, а следовательно, ее конвертированная мана-стоимость равна 0. Все перечисленное является ее копируемыми характеристиками, которые могут быть скопированы другими эффектами.

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

\* У нескольких карт стоимость Увековечивания включает в себя указание «Сбросьте карту». Вы не можете сбросить карту с Увековечиванием, чтобы оплатить ее собственную стоимость, — карта должна уже быть на кладбище, чтобы вы могли начать активировать ее способность Увековечивания.

-----

### Новая способность с ключевым словом: **Страдание**

Воины орды Боласа несут с собой боль и страдания — особенно те, у которых есть новая одноименная способность. Страдание ставит оппонента в безвыходную ситуацию: он потеряет жизни вне зависимости от того, станет блокировать или нет.

Вековечный Хенра

{1}{B}

Существо — Зомби Шакал Воин

2/2

Страдание 1 (*Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 1 жизнь.*)

Официальные правила для Страдания звучат так:

702.129. Страдание

702.129a Страдание — это срабатывающая способность. «Страдание N» означает: «Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет N жизней».

702.129b Если у существа есть несколько способностей Страдания, каждая из них срабатывает отдельно.

\* Если существо со Страданием блокируют несколько существ, Страдание срабатывает только один раз.

\* Страдание заставляет защищающегося игрока потерять жизни; это не повреждения и не боевые повреждения.

\* Если существо атакует planeswalker-а, то игрок, контролирующий того planeswalker-а, является защищающимся игроком.

\* Страдание разрешается до того, как наносятся боевые повреждения. Если потеря жизней снижает количество жизней игрока до 0 или меньше, тот игрок немедленно проигрывает партию. Блокирующее существо с Цепью жизни не успеет нанести боевые повреждения, чтобы спасти того игрока.

-----

### **Знакомое действие с ключевым словом: Подстегнуть**

Самые могучие воины Амонхета когда-то сражались за славу в бою. Теперь они сражаются, чтобы выжить перед натиском безжалостной пустыни, наступающей на улицы Нактамуна. Действие с ключевым словом «Подстегнуть» появляется в выпуске «*Час Разрушения*» в том числе в качестве стоимости активации способностей.

Хенра-Поединщик

{2}{R}

Существо — Шакал Воин

2/3

Угроза

Вы можете подстегнуть Хенру-Поединщика в момент его атаки. Когда вы это делаете, он получает +2/+0 до конца хода. (*Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.*)

Хранительница Надежды

{1}{G}

Существо — Человек Друид

2/2

{1}, {T}: разверните целевую землю.

{1}, {T}, подстегните Хранительницу Надежды: разверните две целевые земли. (*Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.*)

\* Все карты в выпуске «*Амонхет*», которые позволяют вам подстегнуть существо, позволяют вам это сделать в момент, когда вы объявляете это существо атакующим. Так же работают и некоторые карты выпуска «*Час Разрушения*». Вы не можете сделать это позже в бою и не можете подстегнуть существо, которое кладете на поле битвы атакующим. Способности, срабатывающие при подстегивании атакующего существа, разрешаются до того, как объявляются блокирующие.

\* Некоторые карты выпуска «*Час Разрушения*» позволяют вам подстегнуть существо в качестве стоимости активации одной из его способностей. Вы можете подстегнуть существо, чтобы оплатить эту стоимость, даже если подстегивали его ранее в этом ходу. Существо, подстегнутое несколько раз, останется повернутым только во время вашего следующего шага разворота.

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

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

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

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

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

-----

### **Знакомые темы и механики из выпуска «Амонхет»**

В выпуске «Час Разрушения» присутствуют механики, вернувшиеся из выпуска «Амонхет». Дополнительные сведения о двойных картах с Последствиями, Цикле, жетонах -1/-1 и способностях, срабатывающих при сбрасывании карт, можно найти в [заметках по выпуску «Амонхет»](#).

-----

### **Цикл: боги разрушения**

Кровавый обряд Разакета пробудил ото сна трех богов разрушения, и эти чудовища поднялись из гробниц, чтобы исполнить свое зловещее предназначение.

Бог-Скорпион

{3}{B}{R}

Легендарное Существо — Бог

6/5

Каждый раз, когда существо с жетоном -1/-1 на нем умирает, возьмите карту.

{1}{B}{R}: положите один жетон -1/-1 на другое целевое существо.

Когда Бог-Скорпион умирает, верните его в руку его владельца в начале следующего заключительного шага.

\* Если это существо умирает, но покидает ваше кладбище до следующего заключительного шага, оно останется в своей новой зоне.

\* «Следующий заключительный шаг» означает следующий заключительный шаг, который происходит, а не заключительный шаг следующего хода. Если это существо умирает до заключительного шага идущего хода (например, во время боя), то оно вернется в руку владельца в начале заключительного шага того же хода.

-----

### **Цикл: гибель богов испытаний**

Испытания выполнили свое предназначение — отобрали для Боласа сноп его Вековечных. Теперь богам испытаний суждено пасть от жала Бога-Скорпиона, но они не сдадутся без последнего выброса магической мощи. Каждое такое действие сопровождается столь могучими потрясениями, что ваши земли не развернутся во время вашего следующего шага разворота.

Последняя Расплата Бонту

{1}{B}{B}

Волшебство

Уничтожьте все существа. Земли под вашим контролем не разворачиваются во время вашего следующего шага разворота.

\* Во время вашего следующего шага разворота не развернется ни одна земля под вашим контролем, в том числе и те земли, что не были повернуты, когда разрешалось это заклинание. Также не развернутся те земли, что вышли на поле битвы после разрешения этого заклинания.

\* Если несколько заклинаний гласят, что земли под вашим контролем не разворачиваются во время вашего следующего шага разворота, то во время этого шага разворота все эти эффекты прекратят свое действие. После следующего шага разворота ваши земли будут разворачиваться обычным образом.

-----

### Тема: пустыни Амонхета

Без защиты Хекмы жителям города приходится делать вылазки в неприветливые пустоши. Готовы ли вы присоединиться к ним и завладеть забытыми силами, покоящимися под песками?

Руины Рамунап

Земля — Пустыня

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

{T}, заплатите 1 жизнь: добавьте {R} в ваше хранилище маны.

{2} {R} {R}, {T}, пожертвуйте Пустыню: Руины Рамунап наносят 2 повреждения каждому оппоненту.

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

\* Если у Пустыни есть способность со стоимостью «пожертвуйте Пустыню», то вы можете пожертвовать саму эту Пустыню, чтобы оплатить ее собственную способность.

Но преимущества Пустынь не ограничиваются тем, что вы можете пользоваться их могуществом. Некоторые карты «*Часа Разрушения*» становятся лучше, если вы контролируете Пустыню, или даже если у вас просто есть карта Пустыни на кладбище!

Изуродованный Верблюд

{1} {B}

Существо — Зомби Верблюд

2/1

Когда Изуродованный Верблюд умирает, если вы контролируете Пустыню или у вас на кладбище есть карта Пустыни, то целевой игрок сбрасывает карту.

\* Если способность проверяет, контролируете ли вы Пустыню или есть ли у вас на кладбище карта Пустыни, то количество таких карт не имеет значения. Одна у вас такая карта или пять, эффект будет одним и тем же. За то, что у вас одновременно есть Пустыня и под контролем, и на кладбище, вы также не получаете дополнительных бонусов.

\* Для способностей, срабатывающих, только если вы контролируете Пустыню или у вас на кладбище есть карта Пустыни, хотя бы одно условие должно выполняться при срабатывании способности и хотя бы одно — при ее разрешении. Однако это не обязательно должно быть одно и то же условие. Например, вы можете пожертвовать свою единственную Пустыню после срабатывания, но до разрешения способности.

-----

### ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Ангел Осуждения

{2} {W} {W}

Существо — Ангел

3/3

Полет, Бдительность

{2}{W}, {T}: изгоните другое целевое существо. Верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца в начале следующего заключительного шага.

{2}{W}, {T}, подстегните Ангела Осуждения: изгоните другое целевое существо до тех пор, пока Ангел Осуждения не покинет поле битвы. *(Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)*

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

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

\* Если Ангел Осуждения покинет поле битвы до того, как разрешится его первая активируемая способность, то целевое существо все равно изгоняется. Та карта вернется на поле битвы, даже если Ангел Осуждения покинет поле битвы до следующего заключительного шага.

\* Если Ангел Осуждения покинет поле битвы до того, как разрешится его последняя способность, целевое существо не изгоняется.

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

\* Поворот Ангела Осуждения для активации любой из его способностей, когда он атакует, не удаляет его из боя.

-----

Бескрайние Пески

Земля — Пустыня

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

{2}, {T}: изгоните целевое существо под вашим контролем.

{4}, {T}, пожертвуйте Бескрайние Пески: верните каждую карту существа, изгнанную Бескрайними Песками, на поле битвы под контролем ее владельца.

\* Последняя способность Бескрайних Песков возвращает только карты существ, изгнанные самой этой картой. Если Бескрайние Пески покинут поле битвы до того, как вы успеете активировать эту способность, то изгнанные существа потеряются в дюнах навеки.

\* Если второй способностью Бескрайних Песков вы изгоняете существо, которое не является картой существа (например, существо-фишку или землю, ставшую существом), то третья способность не вернет ту фишку или карту из изгнания.

-----

Бесчинствующий Костедробитель

{2}{B}

Существо — Зомби Минотавр

3/3

Бесчинствующий Костедробитель не может блокировать, если только под вашим контролем нет другого Зомби.

\* Наличие под вашим контролем другого Зомби проверяется только в момент объявления вами блокирующих. Бесчинствующий Костедробитель не перестанет блокировать, если после этого вы лишитесь другого Зомби.

\* Другой Зомби не обязан блокировать.

-----

Бог-Саранча

{4} {U} {R}

Легендарное Существо — Бог

4/4

Полет

Каждый раз, когда вы берете карту, создайте одну фишку существа 1/1 синее и красное Насекомое с Полетом и Ускорением.

{2} {U} {R}: возьмите карту, затем сбросьте карту.

Когда Бог-Саранча умирает, верните его в руку его владельца в начале следующего заключительного шага.

\* Если заклинание или способность предписывают вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то первая срабатывающая способность Бога-Саранчи не срабатывает.

-----

Бог-Скарабей

{3} {U} {B}

Легендарное Существо — Бог

5/5

В начале вашего шага поддержки каждый оппонент теряет X жизней, а вы предсказываете X, где X — количество Зомби под вашим контролем.

{2} {U} {B}: изгоните целевую карту существа из кладбища. Создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби 4/4.

Когда Бог-Скарабей умирает, верните его в руку его владельца в начале следующего заключительного шага.

\* Количество Зомби под вашим контролем подсчитывается, когда разрешается первая способность Бога-Скарабея. В ответ на способность игроки могут попробовать изменить это количество (например, активировав его вторую способность).

\* Фишка в точности копирует то, что было указано на исходной карте, и ничего более, за исключением особо измененных ею характеристик. Она не копирует никакую информацию об объекте, которым карта была до попадания на кладбище владельца.

\* Фишка является Зомби вместо других своих типов (в отличие от Зомби, созданных способностью Увековечивания), и является черной вместо своих других цветов. Значения ее силы и выносливости равны 4/4. Все перечисленное является ее копируемыми характеристиками, которые могут быть скопированы другими эффектами.

\* В отличие от фишек, созданных способностью Увековечивания, у этой фишки есть мана-стоимость и, как следствие, конвертированная мана-стоимость копируемой карты.

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

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Бога-Скарабея заставляет команду соперников потерять количество жизней, равное удвоенному количеству Зомби под вашим контролем, но значение «Предсказать» для вас остается равным количеству Зомби под вашим контролем.

-----

Бог-Скорпион

{3} {B} {R}

## Легендарное Существо — Бог

6/5

Каждый раз, когда существо с жетоном -1/-1 на нем умирает, возьмите карту.

{1}{B}{R}: положите один жетон -1/-1 на другое целевое существо.

Когда Бог-Скорпион умирает, верните его в руку его владельца в начале следующего заключительного шага.

\* Если умирает существо, на котором было несколько жетонов -1/-1, вы все равно берете только одну карту.

\* Если существо с жетоном -1/-1 на нем умирает одновременно с Богом-Скорпионом, вы берете карту. То же самое верно, если сам Бог-Скорпион умирает с жетоном -1/-1 на нем.

-----

## Борьба

{2}{R}

### Мгновенное заклинание

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

//

### За Выживание

{1}{G}

### Волшебство

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

Каждый игрок втасовывает свое кладбище в свою библиотеку.

\* Если в момент разрешения заклинания «За Выживание» у игрока нет карт на кладбище, тот игрок просто тасует свою библиотеку.

-----

## Брошенный Саркофаг

{3}

### Артефакт

Вы можете разыгрывать не являющиеся землями карты с Циклом из вашего кладбища.

Если карта с Циклом должна откуда-либо попасть на ваше кладбище, и ее Цикл не был использован, изгоните ее вместо этого.

\* Перманент с Циклом, являющийся фишкой, отправится на ваше кладбище, прежде чем прекратит существование. Он не будет изгнан. Не являющийся фишкой перманент, потерявший Цикл, пока он был на поле битвы, также отправится на кладбище.

\* Если вы используете Цикл карты мгновенного заклинания, то можете сразу же разыграть ее из вашего кладбища, прежде чем любой игрок сможет сделать что-либо еще. Если вы это делаете, то заклинание разрешается до способности Цикла. Если вы использовали Цикл не являющейся мгновенным заклинанием карты без Мига, то не сможете разыграть ее, пока не разрешится способность Цикла.

\* Брошенный Саркофаг не дает вам делать с картами ничего, кроме их разыгрывания. Например, вы не можете использовать Цикл не являющихся землями карт с Циклом на вашем кладбище.

-----

## Вековечная Апат

{2}{B}

### Существо — Зомби Крокодил Демон

5/5

Страдание 3 *(Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 3 жизни.)*

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание, положите один жетон -1/-1 на Вековечную Апат.

Каждый раз, когда Вековечная Апат наносит боевые повреждения игроку, удалите с нее все жетоны -1/-1.

\* Средняя способность Вековечной Амаг разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

-----

Вековечная Мантикора

{3}{R}{R}

Существо — Зомби Мантикора

5/4

Страдание 3 (*Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 3 жизни.*)

Вековечная Мантикора атакует в каждом бою, если может.

\* Если во время вашего шага объявления атакующих Вековечная Мантикора повернута или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что она не может атаковать, то она не атакует. Если для того, чтобы она атаковала, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае Вековечная Мантикора не обязана атаковать.

-----

Вековечный Пламени

{3}{R}

Существо — Зомби Шакал Священник

1/4

Страдание 4 (*Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 4 жизни.*)

Каждый раз, когда Вековечный Пламени атакует и не заблокирован, вы можете разыграть карту мгновенного заклинания или волшебства из вашей руки без уплаты ее мана-стоимости.

\* Способность, срабатывающая, когда какой-то объект «атакует и не заблокирован», срабатывает на шаге объявления блокирующих, после того как блокирующие объявлены, если (1) то существо атакует и (2) ни одно существо не объявлено его блокирующим. Она сработает, даже если существо было положено на поле битвы атакующим, а не объявлено атакующим на шаге объявления атакующих.

\* Вторая способность Вековечного Пламени разрешается до того, как наносятся боевые повреждения, и если вы хотите разыграть заклинание без уплаты мана-стоимости, то должны сделать это в этот момент. Таким образом вы можете разыграть заклинание волшебства во время шага объявления блокирующих.

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

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

-----

Вековечный Суровой Правды

{2}{U}

Существо — Зомби Священник

1/3

Страдание 2 (*Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 2 жизни.*)

Каждый раз, когда Вековечный Суровой Правды атакует и не заблокирован, возьмите карту.

\* Способность, срабатывающая, когда какой-то объект «атакует и не заблокирован», срабатывает на шаге объявления блокирующих, после того как блокирующие объявлены, если (1) то существо атакует и (2) ни одно существо не объявлено его блокирующим. Она сработает, даже если существо было положено на поле

битвы атакующим, а не объявлено атакующим на шаге объявления атакующих.

-----

### Величественный Мириарх

{4}{G}

Существо — Химера

\*/\*

Сила и выносливость Величественного Мириарха равны удвоенному количеству существ под вашим контролем.

В начале каждого боя Величественный Мириарх получает Полет до конца хода, если вы контролируете существо с Полетом. То же самое относится к Бдительности, Двойному удару, Захвату, Неразрушимости, Первому удару, Порчеустойчивости, Пробивному удару, Смертельному касанию, Угрозе, Ускорению и Цепи жизни.

\* Текст правил Величественного Мириарха был незначительно исправлен, чтобы прояснить его функциональность. Исправленный текст приведен выше.

\* Первая способность Величественного Мириарха применяется во всех зонах. Когда он на поле битвы, способность учитывает его самого, поэтому он будет как минимум 2/2.

\* Вторая способность Величественного Мириарха срабатывает в начале каждого боя, а не только боя во время вашего хода. Это не зависит от того, есть ли у вас под контролем существа с перечисленными способностями.

\* То, какие способности получает Величественный Мириарх, определяется, когда способность разрешается. Его способности не изменятся, даже если все другие существа с такими способностями покинут поле битвы, или новые существа выйдут на поле битвы или получат способности.

\* Если существо получает какую-то из перечисленных способностей до того, как разрешается срабатывающая способность Величественного Мириарха (например, в результате действия другой работавшей в начале боя способности), то Величественный Мириарх получит эту способность.

\* Если Величественный Мириарх получает несколько одних и тех же способностей, то они объединяются.

-----

### Визирь Умашенных

{3}{U}

Существо — Человек Священник

2/4

Когда Визирь Умашенных выходит на поле битвы, вы можете найти в своей библиотеке карту существа с Увековечиванием или Бальзамированием, положить ту карту на ваше кладбище, а затем перетасовать вашу библиотеку.

Каждый раз, когда вы активируете способность Увековечивания или Бальзамирования, возьмите карту.

\* Если вы активируете способность Увековечивания или Бальзамирования, то берете карту до того, как способность разрешается, но после оплаты всех стоимостей этой способности. Если для активации способности Увековечивания требуется сбросить карту, то карта для этого вам понадобится другая.

-----

### Владыка Прайда

{2}{G}

Существо — Кошка

2/2

Владыка Прайда получает +1/+1 за каждую другую Кошку под вашим контролем.

{W}, {T}, подстегните Владыку Прайда: создайте две фишки существа 1/1 белая Кошка с Цепью жизни. (Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)

\* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, повреждения, полученные Владкой Прайда в бою, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу другие Кошки под вашим контролем покинут поле битвы.

-----

Воительница Солнечных Кнутов

{2}{W}

Существо — Человек Чародей

2/3

Когда Воительница Солнечных Кнутов выходит на поле битвы, вы получаете количество жизней, равное ее силе.

Увековечивание — {2}{W}{W}, сбросьте карту. (*{2}{W}{W}, сбросьте карту, изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби Человеком Чародем 4/4 без мана-стоимости. Увековечивайте только как волшебство.*)

\* Количество получаемых жизней определяется при разрешении срабатывающей способности Воительницы Солнечных Кнутов. Игроки могут ответить на срабатывающую способность, попытавшись изменить значение силы.

\* Если Воительница Солнечных Кнутов покидает поле битвы до разрешения своей срабатывающей способности, то для определения количества получаемых жизней используется значение ее силы на последний момент ее пребывания на поле битвы. Если это значение отрицательное, то вы не получаете жизни и не теряете жизни.

-----

Воображаемые Угрозы

{2}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Существа под контролем целевого оппонента атакуют в этом ходу, если могут. Во время следующего шага разворота того игрока существа под его контролем не разворачиваются.

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

\* Во время следующего шага разворота целевого оппонента не развернется ни одно из существ под его контролем, даже если те существа не атаквали. Это включает в себя тех существ, которые вышли на поле битвы повернутыми или повернулись после разрешения этого заклинания.

\* Если оппонент подстегивает каких-либо существ под своим контролем, то подстегивание и эффект Воображаемых Угроз, не дающий им развернуться, применяются на одном и том же шаге разворота. Когда этот шаг разворота пройдет, во время следующего шага разворота того игрока существа развернутся обычным образом.

\* Если во время шага объявления атакующих того игрока существо под его контролем повернуто или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может атаковать, то оно не атакует. Если для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий существо игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

-----

Воодушевление Ниссы (*только колода Planeswalker-a*)

{4}{G}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке и на вашем кладбище карту с именем Лес, карту с именем Сплетенное из Колочек Чудище и карту с именем Нисса, Маг Порождения. Покажите те карты, положите их в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

\* Вы можете найти все карты, перечисленные на Воодушевлении Ниссы, или только часть карт. Вы даже можете не найти ни одной карты, но это будет не очень воодушевляюще.

\* С помощью Воодушевления Ниссы нельзя найти карту с типом земли Лес, имя которой не Лес (например, Укрытую Поросль из выпуска «Амонхет»).

-----

### Враждебная Пустыня

Земля — Пустыня

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

{2}, изгоните карту земли из вашего кладбища: Враждебная Пустыня становится существом 3/4 Элементаль до конца хода. При этом она остается землей.

\* Если Враждебная Пустыня становится существом в том же ходу, когда она вышла на поле битвы, то вы не сможете атаковать ей или поворачивать ее для получения маны.

-----

### Вскрывающий Удар

{2}{R}{R}

Волшебство

Вскрывающий Удар наносит 5 повреждений целевому существу. Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

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

-----

### Выносливый Хенра

{1}{G}

Существо — Шакал Чародей

2/2

Когда Выносливый Хенра выходит на поле битвы, вы можете дать целевому существу +X/+X до конца хода, где X — значение силы Выносливого Хенры.

Увековечивание {4}{G}{G} ({4}{G}{G}), изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби Шакалом Чародем 4/4 без мана-стоимости. Увековечивайте только как волшебство.)

\* Значение X определяется только при разрешении срабатывающей способности Выносливого Хенры. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется сила Выносливого Хенры.

\* Если Выносливый Хенра покидает поле битвы до разрешения его срабатывающей способности, то для определения значения X используется значение его силы на последний момент его пребывания на поле битвы.

\* Если в момент разрешения срабатывающей способности Выносливого Хенры значение его силы отрицательное, то значение X принимается равным 0. (Это изменение действовавшего ранее правила.)

-----

### Выпустить Зверинец

{X}{G}{G}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке до X карт существ с разными именами, конвертированная мана-стоимость каждой из которых равна X, покажите их, положите в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

\* Если вы разыгрываете заклинание «Выпустить Зверинец» с X, равным 0, то ищите в своей библиотеке и тасуете ее, но вы не сможете найти в ней карты.

\* Для карт в вашей библиотеке, в мана-стоимости которых есть {X}, этот X считается равным 0.

-----

Выпугавшаяся Мумия

{1}{W}{B}

Существо — Зомби

2/3

{1}{W}: целевой атакующий Зомби получает Цепь жизни до конца хода.

{1}{B}: целевой атакующий Зомби получает Смертельное касание до конца хода.

\* Способности Выпугавшейся Мумии могут сделать целью ее саму, когда она атакует.

\* Цепь жизни или Смертельное касание останутся у целевого Зомби даже после боя, когда он перестанет быть атакующим существом.

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

-----

Гадательница по Дюнам

{2}{G}

Существо — Нага Священник

2/3

{1}, поверните неповернутую Пустыню под вашим контролем: вы получаете 1 жизнь.

\* Вы не можете повернуть одну и ту же неповернутую Пустыню, чтобы заплатить и {1}, и часть стоимости «поверните неповернутую Пустыню под вашим контролем».

-----

Героический Подвиг

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Разверните целевое существо. Оно получает +2/+2 до конца хода и может блокировать дополнительное существо в этом ходу.

\* Вы можете разыграть Героический Подвиг, даже если целевое существо не сможет блокировать сразу же, — например, потому что вы атакующий игрок.

\* Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

\* Целью Героического Подвига может быть неповернутое существо. Оно все равно получит +2/+2 и сможет блокировать дополнительное существо.

\* Эффекты Героического Подвига носят кумулятивный характер. Если разрешится несколько Героических Подвигов, целью которых стало одно и то же существо, то существо сможет блокировать такое же количество дополнительных существ в этом ходу.

-----

Громыхающий Вурм

{5}{G}{G}

Существо — Вурм

7/7

Пробивной удар

Когда Громыхающий Вурм выходит на поле битвы, предскажите 3, затем покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы получаете количество жизней, равное конвертированной мана-стоимости той карты.

\* После того как срабатывающая способность Громыхающего Вурма начинает разрешаться, ни один из игроков не может ничего сделать, пока она не закончит разрешаться. В частности, оппоненты ничего не могут сделать с вашей библиотекой после того, как вы предсказали, но до того, как показываете верхнюю карту вашей библиотеки.

\* Для карт в вашей библиотеке, в мана-стоимости которых есть {X}, этот X считается равным 0.

\* Конвертированная мана-стоимость двойной карты определяется по сумме мана-стоимостей ее двух половин.

-----

Дар Бога-Фараона

{7}

Артефакт

В начале боя во время вашего хода вы можете изгнать карту существа из вашего кладбища. Если вы это делаете, создайте фишку, являющуюся копией той карты, но при этом являющуюся черным Зомби 4/4. Она получает Ускорение до конца хода.

\* Способность Дара Бога-Фараона не делает целью карту существа, которую вы изгоняете. Вы выбираете карту в момент разрешения способности. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете карту существа для изгнания, и тем моментом, когда вы создаете фишку.

\* Фишка в точности копирует то, что было указано на исходной карте, и ничего более, за исключением особо измененных ею характеристик. Она не копирует никакую информацию об объекте, которым карта была до попадания на ваше кладбище.

\* Фишка является Зомби вместо других своих типов (в отличие от Зомби, созданных способностью Увековечивания), и является черной вместо своих других цветов. Значения ее силы и выносливости равны 4/4. Все перечисленное является ее копируемыми характеристиками, которые могут быть скопированы другими эффектами.

\* В отличие от фишек, созданных способностью Увековечивания, у этой фишки есть мана-стоимость и, как следствие, конвертированная мана-стоимость копируемой карты.

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

-----

Демон Апокалипсиса

{4}{B}{B}

Существо — Демон

\*/\*

Полет

Сила и выносливость Демона Апокалипсиса равны количеству карт на вашем кладбище.

В начале вашего шага поддержки поверните Демона Апокалипсиса, если только вы не пожертвуете другое существо.

\* Способность, определяющая значение силы и выносливости Демона Апокалипсиса, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.

-----

Джеру, Раскрывший Глаза

{3}{W}{W}

Легендарное Существо — Человек Воин

4/3

Бдительность

Когда Джеру, Раскрывший Глаза выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту planeswalker-а, показать ее, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

Если источник должен нанести повреждения planeswalker-у под вашим контролем, предотвратите 1 из этих повреждений.

\* Если одному или нескольким planeswalker-ам под вашим контролем одновременно должны нанести повреждения несколько источников (например, несколько атакующих существ), то для каждого из этих planeswalker-ов предотвращается по 1 повреждению от каждого источника.

-----

Доведенные

{1}{G}

Волшебство

До конца хода существа под вашим контролем получают Пробивной удар и способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту».

//

До Отчаяния

{1}{B}

Волшебство

Последствия

До конца хода существа под вашим контролем получают Угрозу и способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, тот игрок сбрасывает карту».

\* Если в течение одного хода разрешится несколько экземпляров заклинаний «Доведенные» или «До Отчаяния», то ваши существа получают такое же количество соответствующих срабатывающих способностей. Каждая способность срабатывает отдельно.

\* Несколько способностей Пробивного удара или Угрозы у одного и того же существа объединяются.

\* Заклинания «Доведенные» и «До Отчаяния» действуют только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент разрешения этих заклинаний. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают ни способность с ключевым словом, ни срабатывающую способность.

-----

Дюны Мертвецов

Земля — Пустыня

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

Когда Дюны Мертвецов попадают с поля битвы на кладбище, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

\* Вторая способность Дюн Мертвецов не позволяет вам пожертвовать их когда угодно. Вы должны найти другой способ отправить Дюны Мертвецов на кладбище.

\* Если вы жертвуете Дюны Мертвецов, чтобы оплатить стоимость активации какой-либо способности, то вы создадите фишку Зомби до того, как разрешится та активируемая способность.

-----

Жестокое Проявление

{1}{B}

Существо — Ужас

0/4

Жестокое Проявление получает +1/+0 за каждую карту с Циклом на вашем кладбище.

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

\* Первая способность Жестокого Проявления только считает карты со способностью Цикла на вашем кладбище. Не имеет значения, попали они туда в результате действия способности Цикла или как-то еще.

\* Первая способность Жестокого Проявления действует, только когда оно находится на поле битвы. Во всех других зонах его сила равна 0.

-----

Жизнь Продолжается

{G}

Мгновенное заклинание

Вы получаете 4 жизни. Если в этом ходу умерло существо, вы получаете 8 жизней вместо этого.

\* Вы не получите больше 8 жизней, если в течение хода умерло несколько существ.

\* Жизнь Продолжается проверяет, умерло ли существо в этом ходу, только в момент разрешения.

-----

Жук с Каменоломни

{4} {G}

Существо — Насекомое

4/5

Когда Жук с Каменоломни выходит на поле битвы, вы можете вернуть целевую карту земли из вашего кладбища на поле битвы.

\* Эффект способности Жука с Каменоломни не считается разыгрыванием земли. Он может вернуть карту земли на поле битвы, даже если в этом ходу вы разыграли максимально возможное для вас количество земель.

-----

Засада

{2} {G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает +1/+0 до конца хода. Оно наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу под контролем оппонента.

\* Если существо под вашим контролем покидает поле битвы до того, как разрешается Засада, то Засада не производит эффектов, и повреждения не наносятся. Если же поле битвы покидает существо под контролем оппонента, то существо под вашим контролем получит +1/+0, хоть и не нанесет никаких повреждений.

-----

Земли Падальщиков

Земля — Пустыня

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

{2}, {T}, пожертвуйте Пустыню: изгоните все карты из всех кладбищ.

\* Пожертвованная Пустыня будет на вашем кладбище, и ее изгонит последняя способность Земель Падальщиков.

-----

Зеркало Миражей

{3}

Артефакт

{2}: Зеркало Миражей становится копией целевого артефакта, существа, чар или земли до конца хода.

\* После того как способность Зеркала Миражей разрешается, этой способности у него не остается.

\* Зеркало Миражей копирует напечатанные характеристики целевого перманента, а также все действующие на него эффекты копирования. Оно не копирует имеющиеся на этом перманенте жетоны или эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, оно не копирует эффекты, заставившие целевой перманент стать существом.

\* Если Зеркало Миражей копирует перманент, копирующий что-то еще, то оно становится тем объектом, который копирует цель.

\* Если вы активируете способность Зеркала Миражей несколько раз за ход в ответ на саму себя, то каждый раз при разрешении способности она будет замещать собой то, что копирует Зеркало Миражей. В итоге Зеркало Миражей останется копией того перманента, который был выбран целью последней разрешившейся способности. Когда ход закончится, все экземпляры способности прекратят свое действие одновременно.

\* Если какой-либо эффект начинает применяться к Зеркалу Миражей до того, как оно становится копией другого перманента, то этот эффект продолжит применяться. Предположим, что способность Зеркала Миражей активируется два раза в ответ на саму себя, в первый раз выбирая целью Неистового Бегемота, а во второй — Плащеносную Сандваллу. Вы можете активировать способность, имеющуюся у Зеркала Миражей, пока оно копирует Плащеносную Сандваллу, и ее эффект продолжит действовать, пока оно является копией Неистового Бегемота.

\* Если Зеркало Миражей становится существом в том же ходу, когда оно вышло на поле битвы, то вы не можете атаковать им и использовать его способности, требующие {Т} (если такие способности у него появляются), если только у него нет Ускорения.

\* Если Зеркало Миражей становится копией легендарного перманента под вашим контролем, то вы кладете одну из двух этих карт на ваше кладбище. То же самое произойдет в случае, если оно становится копией planeswalker-а существа под вашим контролем (например, Гидеона, Участника Испытаний, ставшего существом).

\* Если Зеркало Миражей становится копией Ауры, то оно кладется на кладбище владельца, если только каким-то образом уже не прикреплено к подходящему объекту или игроку. Если оно становится копией Оборудования и прикрепляется к существу, то оно открепляется от этого существа, когда перестает быть Оборудованием.

-----

Златогривый Солнечный Конь

{3}{W}{W}

Существо — Лошадь

5/5

Другие Лошади под вашим контролем имеют Неразрушимость.

В начале каждого заключительного шага, если в этом ходу вы получали жизни, создайте одну фишку существа 5/5 белая Лошадь.

\* Если существу наносятся повреждения, эти повреждения отмечаются на нем и остаются до шага очистки. Если другой Лошади под вашим контролем были нанесены смертельные повреждения, а затем позже в этом ходу Златогривый Солнечный Конь покидает поле битвы, та Лошадь будет уничтожена.

\* Срабатывающая способность Златогривого Солнечного Коня не сработает, если вы не получали жизни в течение хода до начала заключительного шага. Другой срабатывающей способности, дающей вам жизни во время заключительного шага, для ее срабатывания недостаточно.

\* Срабатывающая способность Златогривого Солнечного Коня учитывает только то, получали ли вы жизни в этом ходу, или нет. Не имеет значения, был ли Златогривый Солнечный Конь в этот момент на поле битвы.

Способность не учитывает, сколько жизней вы получили, теряли ли вы жизнь, а также тот факт, что вы могли потерять больше жизней, чем получили.

-----

Износ Разума

{2}{U}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

В начале каждого заключительного шага зачарованный игрок кладет X верхних карт своей библиотеки на свое кладбище, где X — количество карт, попавших откуда-либо на то кладбище в этом ходу.

\* Срабатывающая способность Износа Разума считает общее количество карт, попавших на кладбище зачарованного игрока во время хода. Учитываются даже те карты, что попали на то кладбище, когда Износа Разума не было на поле битвы, и те карты, что покинули кладбище.

\* Значение X определяется только при разрешении срабатывающей способности Износа Разума. Например, если к одному игроку прикреплено три Износа Разума, и на кладбище этого игрока за ход попало четыре карты, то при разрешении первой способности значение X будет равно четырем, второй — восьми, и третьей — шестнадцати.

-----

Истереть

{1}{B}

Волшебство

Положите один жетон -1/-1 на каждое из не более двух целевых существ.

//

В Прах

{3}{W}

Волшебство

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

Изгоните любое количество целевых существ, на которых есть жетоны -1/-1.

\* Вы не можете дважды выбрать целью заклинания «Истереть» одно и то же существо, чтобы дать ему два жетона -1/-1.

\* Если одно из существ, ставших целью заклинания «В Прах», теряет жетоны -1/-1, покидает поле битвы или по иной причине становится нелегальной целью до того, как заклинание разрешается, оно не изгоняется, но оставшиеся легальные цели изгоняются.

-----

Кинжал Достойных

{2}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+0 и имеет Страдание 1. *(Каждый раз, когда оно становится заблокированным, защищающийся игрок теряет 1 жизнь.)*

Снарядить {2} ({2}: прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.)

\* Если у существа есть несколько способностей Страдания, каждая из них срабатывает отдельно.

-----

Крыса с Развалин

{1}{B}

Существо — Крыса

1/1

### Смертельное касание

Когда Крыса с Развалин умирает, изгоните целевую карту из кладбища оппонента.

\* Если Крыса с Развалин умирает одновременно с другим существом (например, потому что они вместе были в бою), то ее срабатывающая способность может изгнать ту другую карту.

-----

### Лагерь Уцелевших

Земля — Пустыня

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

{T}, поверните неповернутое существо под вашим контролем: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.

\* Чтобы активировать последнюю способность, вы можете повернуть любое неповернутое существо под вашим контролем, в том числе не находившееся непрерывно под вашим контролем с начала вашего последнего хода. (Обратите внимание, что для поворота существа не используется символ поворота {T}.)

-----

### Личина Загадок

{1} {U}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, вы можете заставить Личину Загадок стать существом 3/3 Сфинкс с Полетом в дополнение к ее другим типам до конца хода.

{2} {U}: предскажите 1.

\* Первая способность Личины Загадок разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того как выбраны цели для того заклинания. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено. Это означает, что если заклинание действует на все существа или все существа под вашим контролем, то оно подействует на Личину Загадок, если вы сделаете ее существом. Однако для заклинания, которому требуется «целевое существо», выбрать Личину Загадок целью нельзя.

\* Если Личина Загадок становится существом в том же ходу, когда она вышла на поле битвы, то вы не сможете атаковать ей или использовать ее способности, требующие {T} (если такие способности у нее появятся).

-----

### Ловкая Ограничительница

{2} {U}

Существо — Птица Чародей

3/1

Миг

Полет

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

Когда вы совершаете цикл Ловкой Ограничительницы, отмените целевую активируемую или срабатывающую способность не под вашим контролем.

\* Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «Стоимость: эффект». Некоторые способности с ключевым словом, такие как «Снарядить» или «Увековечивание», обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания.

\* Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как «Искусность» или «Страдание», являются срабатывающими способностями, и слова «когда», «каждый раз, когда» или «в» содержатся у них в тексте напоминания.

\* Если вы отменили отложенную срабатывающую способность, которая срабатывает в начале «следующего» указанного шага или фазы, то эта способность уже не сработает, когда указанный шаг или фаза наступит еще раз.

\* Мана-способности не могут стать целью. Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении добавляет ману в хранилище маны игрока, не имеет целей и не является способностью верности. Срабатывающая мана-способность — это такая способность, которая добавляет ману в хранилище маны игрока и срабатывает при разрешении активируемой мана-способности.

\* Целями не могут стать способности, создающие эффекты замены, такие как выход перманента на поле битвы повернутым или с жетонами на нем. Способности с формулировкой «При выходе [этого существа] на поле битвы» также создают эффекты замены и не могут быть целями.

-----

Лучница Пожаров

{1}{R}

Существо — Человек Лучник

2/1

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, Лучница Пожаров наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

\* Способность Лучницы Пожаров разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Лучницы Пожаров заставляет ее нанести команде соперников в общей сложности 2 повреждения.

-----

Магмарот

{3}{R}

Существо — Элементаль

5/5

В начале вашего шага поддержки положите один жетон -1/-1 на Магмарота.

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, удалите один жетон -1/-1 с Магмарота.

\* Вторая способность Магмарота разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

-----

Неминуемая Гибель

{2}{R}

Чары

Неминуемая Гибель выходит на поле битвы с одним жетоном гибели на ней.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание с конвертированной мана-стоимостью, равной числу жетонов гибели на Неминуемой Гибели, Неминуемая Гибель наносит такое же количество повреждений целевому существу или игроку. Затем положите на Неминуемую Гибель один жетон гибели.

\* Срабатывающая способность Неминуемой Гибели разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

\* Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, учитывайте выбранное для X значение при определении конвертированной мана-стоимости того заклинания.

\* Количество повреждений, которые наносит срабатывающая способность Неминуемой Гибели, равно числу жетонов на ней в момент срабатывания способности. Например, если вы разыграли Шок, а затем ответили

на срабатывающую способность Неминуемой Гибели вторым Шоком, то обе способности заставят Неминуемую Гибель нанести 1 повреждение, а в итоге на ней окажется три жетона гибели.

-----

Неугасимая Ярость Хазорет

{4}{R}{R}

Волшебство

Перетасуйте вашу библиотеку, затем изгоните четыре верхние карты. Вы можете разыграть любое количество находящихся среди них не являющихся землями карт с конвертированной мана-стоимостью не более 5 без уплаты их мана-стоимости. Земли под вашим контролем не разворачиваются во время вашего следующего шага разворота.

\* Каждое отдельное заклинание, которое вы разыгрываете таким образом, должно иметь конвертированную мана-стоимость не более 5. Общая конвертированная мана-стоимость заклинаний может быть выше.

\* Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы перетасовываете библиотеку, и моментом, когда вы изгоняете четыре верхние карты.

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

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

\* Если при разыгрывании тех карт срабатывают какие-то способности, то они не будут помещены в стек, пока вы не закончите разыгрывать все карты. Способности разрешатся раньше любого из тех заклинаний.

\* Если вы решаете разыграть любую из тех карт, вы должны сделать это в процессе разрешения Неугасимой Ярости Хазорет. Вы не можете подождать и разыграть их позже в этом ходу.

\* Если для заклинания, разыгрываемого таким образом, нужно выбрать целью другое заклинание, то вы можете выбрать целью заклинание, ранее разыгранное в ходе разрешения Неугасимой Ярости Хазорет. Также целью можно выбрать саму Неугасимую Ярость Хазорет, но она после разрешения попадет на кладбище, и цель заклинания станет нелегальной.

-----

Неустршимый Авен

{2}{W}

Существо — Птица Воин

2/1

Полет

Каждый раз, когда Неустршимый Авен атакует, разверните целевое существо под вашим контролем.

\* Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

\* Все атакующие выбираются одновременно. Вы не можете атаковать Неустршимым Авеном, развернуть повернутое существо и атаковать еще и им.

-----

Нехеб, Вековечный

{3}{R}{R}

Легендарное Существо — Зомби Минотавр Воин

4/6

Страдание 3 (Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок

*теряет 3 жизни.)*

В начале вашей главной фазы после боя добавьте {R} в ваше хранилище маны за каждую 1 жизнь, потерянную вашими оппонентами в этом ходу.

\* Повреждения, нанесенные игроку, заставляют его потерять соответствующее количество жизней.

\* Поскольку последняя способность Нехеба срабатывает в начале фазы, она не является мана-способностью. Она использует стек, и ее можно отменить эффектами, действующими на срабатывающие способности (например, эффектом Ловкой Ограничительницы).

\* Главная фаза после боя наступает в ходу, даже если ни одно существо не атаковало. Последняя способность Нехеба сработает в любом случае.

\* Если оппонент терял жизни, но Нехеб покидает поле битвы до того, как начинается главная фаза после боя, то его последняя способность не срабатывает.

\* Способность Нехеба проверяет только то, сколько жизней оппонент потерял в течение всего хода. Для нее не важно, насколько снизилось количество жизней оппонента за ход. Например, если оппонент потерял 2 жизни, а затем получил 8 жизней до вашей главной фазы после боя, то вы добавляете {R} {R} в ваше хранилище маны.

\* Если до того, как начинается ваша главная фаза после боя, оппонент потерял жизни и вследствие этого проиграл партию, то последняя способность Нехеба учтет эту потерю жизней.

\* Если каким-то образом у вас во время хода будет больше двух главных фаз, то каждая главная фаза после первой будет считаться главной фазой после боя, и последняя способность Нехеба сработает в начале каждой из них.

-----

Никол Болас, Бог-Фараон

{4} {U} {B} {R}

Planeswalker — Болас

7

+2: целевой оппонент изгоняет карты с верха своей библиотеки до тех пор, пока не изгонит карту, не являющуюся землей. До конца хода вы можете разыграть эту карту без уплаты ее мана-стоимости.

+1: каждый оппонент изгоняет две карты из своей руки.

−4: Никол Болас, Бог-Фараон наносит 7 повреждений целевому оппоненту или целевому существу под контролем оппонента.

−12: изгоните каждый не являющийся землей перманент под контролем ваших оппонентов.

\* Карты, которые изгоняют первая и вторая способности Никола Боласа, изгоняются рубашкой вниз.

\* Вы можете разыграть изгнанную первой способностью Никола Боласа не являющуюся землей карту в том же ходу, даже если Никол Болас уже не находится на поле битвы или под вашим контролем.

\* Разыгрывая карту, изгнанную первой способностью Никола Боласа, вы должны соблюдать обычные правила относительно времени разыгрывания той карты. Например, если это карта существа, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

\* Если в этом ходу вы не разыгрываете карту, изгнанную первой способностью Никола Боласа, то она остается в изгнании.

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

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

\* При разрешении второй способности Никола Боласа каждый оппонент выбирает, какие карты изгнать из своей руки. Любой оппонент, у которого в руке две или меньше карт, изгоняет всю свою руку.

\* Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все карты заклинаний и перманентов, которые вы контролируете при помощи первой способности Никола Боласа, изгоняются.

-----

Никол Болас, Обманщик (*только колода Planeswalker-a*)

{5} {U} {B} {R}

Planeswalker — Болас

5

+3: каждый оппонент теряет 3 жизни, если только тот игрок не пожертвует не являющийся землей перманент или не сбросит карту.

−3: уничтожьте целевое существо. Возьмите карту.

−1 1: Никол Болас, Обманщик наносит 7 повреждений каждому оппоненту. Вы берете семь карт.

\* При разрешении первой способности Никола Боласа ваш оппонент выбирает, не показывая, карту для сброса, выбирает не являющийся землей перманент для жертвования, или выбирает не делать ни одного из этих действий. Затем тот игрок сбрасывает ту карту, жертвует тот перманент или теряет 3 жизни. Оппонент всегда может выбрать потерять 3 жизни, даже если у него есть карты для сброса или не являющиеся землей перманенты для жертвования.

\* В игре с участием более двух игроков каждый оппонент в порядке передачи хода делает выбор для первой способности Никола Боласа, затем все действия совершаются одновременно. Делая выбор, оппонент будет знать, какое решение приняли оппоненты до него, однако карты, выбранные таким образом для сброса, показываются, только когда сбрасываются.

\* Если цель второй способности Никола Боласа становится нелегальной, то способность отменяется, и вы не берете карту. Если цель легальна, но ее нельзя уничтожить (например, потому что у нее есть Неразрушимость), вы все равно возьмете карту.

\* Если третья способность Никола Боласа оставляет всех ваших оппонентов с 0 или меньше жизней, но одновременно заставляет вас взять больше карт, чем есть у вас в библиотеке, партия заканчивается вничью.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Никола Боласа заставляет каждого оппонента пожертвовать не являющийся землей перманент, сбросить карту или потерять 3 жизни. Ваши оппоненты могут выбрать одну и ту же попытку или разные. Его последняя способность всегда наносит команде соперников 14 повреждений, однако вы все равно берете только семь карт.

-----

Нисса, Маг Порождения (*только колода Planeswalker-a*)

{5} {G} {G}

Planeswalker — Нисса

5

+2: разверните не более двух целевых существ и не более двух целевых земель.

−3: целевое существо получает +5/+5 до конца хода.

−10: посмотрите десять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить любое количество находящихся среди них карт существ и (или) земель на поле битвы. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

\* Вы можете активировать первую способность Ниссы, выбрав меньше четырех целей. Например, вы можете выбрать целью одно существо и две земли или ноль существ и две земли. Вы даже можете вообще не выбирать целей.

\* При разрешении последней способности Ниссы все существа и земли, которые таким образом кладутся на поле битвы, выходят на поле битвы одновременно. Если у каких-либо из этих перманентов есть срабатывающие способности, которые срабатывают при выходе на поле битвы чего-то еще, то они будут видеть друг друга.

-----

Обращение

{G}

Волшебство

До конца хода целевое существо получает Пробивной удар и +X/+X, где X — количество существ под вашим контролем.

//

К Авторитетам

{1}{W}

Волшебство

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

Поверните не более двух целевых существ под контролем ваших оппонентов. Существа под вашим контролем получают Бдительность до конца хода.

\* Значение X определяется только один раз, при разрешении Обращения. В дальнейшем в том же ходу оно не изменится, даже если поменяется количество существ под вашим контролем.

\* Вы можете разыграть К Авторитетам, не выбирая целевых существ. Существа под вашим контролем все равно получают Бдительность до конца хода. Однако если вы выберете цели и все эти цели станут нелегальными до разрешения заклинания, то К Авторитетам будет отменено, и ваши существа не получают Бдительность.

-----

Оса Горькой Погибели *(только колода Planeswalker-a)*

{1}{B}

Существо — Насекомое Ужас

2/1

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание planeswalker-a Боласа, вы можете пожертвовать Осу Горькой Погибели. Если вы это делаете, уничтожьте целевое существо.

\* Вы выбираете цель для срабатывающей способности Осы Горькой Погибели сразу после того, как разыгрываете заклинание planeswalker-a Боласа, но решаете, жертвовать Осу Горькой Погибели или нет, только когда способность разрешается. Если целевое существо становится нелегальной целью, то вся способность отменяется, и вы не сможете пожертвовать Осу Горькой Погибели.

-----

Оставить

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Верните любое количество целевых перманентов, владельцем которых вы являетесь, в вашу руку.

//

Шансы

{3}{R}

Волшебство

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

Сбросьте любое количество карт, затем возьмите столько же карт.

\* Вы являетесь владельцем перманента, если карта этого перманента в начале партии была в вашей колоде, или если это фишка, вышедшая на поле битвы под вашим контролем. Для заклинания «Оставить» можно выбрать целью перманент, которым вы владеете, но не контролируете.

-----

Отказаться

{3}{R}

Мгновенное заклинание

Отказаться наносит контролирующему целевое заклинание игроку повреждения, равные конвертированной мана-стоимости того заклинания.

//

Сотрудничать

{2}{U}

Мгновенное заклинание

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

Скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства. Вы можете выбрать новые цели для этой копии.

\* Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, учитывайте выбранное для X значение при определении конвертированной мана-стоимости того заклинания.

\* Заклинание «Сотрудничать» может скопировать любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.

\* Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

\* Если вы копируете заклинание, то копию контролируете вы. Она разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.

\* Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, она остается прежней (даже если является нелегальной).

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

\* Если вы копируете заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Пытки Огненным Градом), то у копии будет то же значение X.

\* Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями (как у Пиропирали Чандры), то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели).

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

-----

Ошеломляющее Великолепие

{6}{W}{W}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

Существа под контролем зачарованного игрока теряют все способности и имеют базовую силу и выносливость 1/1.

Зачарованный игрок не может активировать способности, не являющиеся мана-способностями или способностями верности.

\* Ошеломляющее Великолепие заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости какого-либо существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать на существо после того, как к контролирующему его игроку прикрепляется Ошеломляющее Великолепие, заменят собой его эффект. Например, Личина Загадок зачарованного игрока станет существом 3/3, если игрок разыграет не являющееся существом заклинание.

\* Эффекты, которые изменяют силу и (или) выносливость существ, такие как эффект Титанического Роста, будут применяться к существам вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и (или) выносливости.

\* Если какой-либо эффект даст существу способность, после того как Ошеломляющее Великолепие становится прикрепленным к контролирующему его игроку, то существо не потеряет эту способность.

\* Если не являющийся существом перманент становится существом, он теряет все способности, которые у него были. Однако если эффект, делающий перманент существом, дает ему какую-либо способность, то эта способность у него сохранится. Например, Личина Загадок зачарованного игрока, став существом, будет иметь Полет.

\* Если существо выходит на поле битвы под контролем зачарованного игрока, любые способности этого существа с формулировкой «Когда [это существо] выходит на поле битвы» не сработают. Однако способности существа, гласящие «при выходе [этого существа] на поле битвы» или «[это существо] выходит на поле битвы с», будут действовать.

\* Если Ошеломляющее Великолепие покидает поле битвы одновременно с существом под контролем зачарованного игрока, любые способности этого существа, гласящие «Когда [это существо] [умирает или покидает поле битвы]», не сработают.

\* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как «Снарядить» или «Увековечивание», обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз когда» или «в») не являющихся существами перманентов последняя способность Ошеломляющего Великолетия не действует.

\* Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении дает вам ману, а не та, для активации которой требуется мана. Способность верности — это способность planeswalker-а, в стоимости которой указано, сколько жетонов верности дать planeswalker-у или удалить с него.

\* Зачарованный игрок может активировать мана-способности и способности верности, однако у существ под контролем этого игрока обычно не будет таких способностей, которые можно было бы активировать.

-----

Паук Обелисков

{1}{B}{G}

Существо — Паук

1/4

Захват

Каждый раз, когда Паук Обелисков наносит боевые повреждения существу, положите один жетон -1/-1 на то существо.

Каждый раз, когда вы кладете один или несколько жетонов -1/-1 на существо, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

\* Первая срабатывающая способность Паука Обелисков кладет только один жетон -1/-1 на существо, вне зависимости от того, сколько он нанес боевых повреждений.

\* Если Паук Обелисков наносит боевые повреждения существу, но этого существа нет на поле битвы, когда первая срабатывающая способность Паука Обелисков разрешается (например, потому что Паук Обелисков уже убил это существо), то способность не положит на существо жетоны -1/-1.

\* Повреждения остаются отмеченными на существе и удаляются только в конце хода. Поэтому жетон -1/-1, который первая срабатывающая способность Паука Обелисков кладет на существо, может сделать ранее отмеченные повреждения смертельными.

\* Если Паук Обелисков наносит боевые повреждения существу, и одновременно Пауку Обелисков наносятся смертельные повреждения, то первая срабатывающая способность Паука Обелисков успеет положить жетон -1/-1 на другое существо. Однако поскольку Паук Обелисков покинет поле битвы до того, как эта способность разрешится, его последняя способность не сработает.

\* Если вы кладете один или несколько жетонов -1/-1 на несколько существ сразу, последняя способность Паука Обелисков работает по одному разу за каждое из тех существ.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Паука Обелисков заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вы получаете 1 жизнь.

-----

Пляска Клинков

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Положите один жетон -1/-1 на целевое существо. Пляска Клинков наносит 2 повреждения игроку, контролирующему то существо.

\* Если к моменту разрешения Пляски Клинков целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Пляска Клинков не нанесет повреждений игроку.

-----

Поборница Разума

{2}{U}

Существо — Нага Чародей

2/1

Когда Поборница Разума выходит на поле битвы, вы можете взять количество карт, равное ее силе. Если вы это делаете, сбросьте две карты.

Увековечивание {5}{U}{U} ({5}{U}{U}), изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби Нагой Чародем 4/4 без мана-стоимости. Увековечивайте только как волшебство.)

\* Используйте силу Поборницы Разума в момент разрешения первой способности, чтобы определить, хотите ли вы использовать способность, и сколько в этом случае брать карт. Если вы используете способность, то сбрасываете две карты вне зависимости от того, сколько карт взяли. Если Поборница Разума покидает поле битвы до разрешения своей первой способности, используйте последнее известное значение ее силы.

-----

Поборница Ронаса

{1}{G}

Существо — Человек Воин

2/2

Вы можете подстегнуть Поборницу Ронаса в момент ее атаки. Когда вы это делаете, она получает +1/+1 до

конца хода и не может быть заблокирована существами с силой 2 или меньше в этом ходу. (*Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.*)

\* После того как существо с силой 3 или больше заблокировало подстегнутую Поборницу Ронаса, уменьшение значения силы блокирующего существа не приведет к тому, что Поборница Ронаса станет незаблокированной.

-----

Погибель

{2}{B}

Волшебство

Выберите одно —

- Целевой оппонент изгоняет существо под своим контролем.
- Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся землей. Изгоните ту карту.

\* Если вы выбираете первый режим Погибели, то целевой оппонент сам выбирает, какое существо изгонять. То существо не становится целью, так что таким образом можно изгнать существо с Порчеустойчивостью.

\* Если вы выбираете второй режим Погибели, то вы должны изгнать не являющуюся землей карту из руки игрока, если это возможно. Если вы не можете этого сделать (например, потому что в руке у игрока только земли), то ничего не происходит. Игрок не должен будет вместо этого изгнать существо под своим контролем.

-----

Поражение Ниссы

{2}{G}

Волшебство

Уничтожьте целевой(-ые, -ого) Лес, зеленые чары или зеленого planeswalker-а. Если тот перманент был planeswalker-ом Ниссой, возьмите карту.

\* Большинство небазовых земель, производящих зеленую ману, не являются Лесами. Например, Пустыня Неукротимого не является Лесом. Однако у некоторых небазовых земель (например, у Укрытой Поросли из выпуска «Амонхет») в строке типа напечатан тип базовой земли, и они могут быть Лесами.

-----

Последнее Слово Кефнета

{2}{U}{U}

Волшебство

Получите контроль над целевым артефактом, существом или чарами. Земли под вашим контролем не разворачиваются во время вашего следующего шага разворота.

\* Эффект смены контроля Последнего Слова Кефнета длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки.

\* Если к моменту разрешения Последнего Слова Кефнета целевой перманент становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Ваши земли развернутся во время вашего следующего шага разворота обычным образом.

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

\* Если игрок покидает партию в игре с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним, а все эффекты, дающие тому игроку контроль над перманентами, немедленно

заканчиваются.

-----

Последняя Милость Окетры

{1}{W}{W}

Волшебство

Ваше количество жизней становится равным вашему начальному количеству жизней. Земли под вашим контролем не разворачиваются во время вашего следующего шага разворота.

\* Чтобы ваше количество жизней стало равным вашему начальному количеству жизней (обычно 20), вы получаете или теряете соответствующее количество жизней. Например, если количество ваших жизней по время разрешения Последней Милости Окетры равно 4, то вы получите 16 жизней, а если оно равно 25, то вы потеряете 5 жизней. Другие карты, взаимодействующие с эффектами получения или потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» Последняя Милость Окетры делает количество жизней команды равным ее начальному количеству жизней (обычно 30), но получаете или теряете жизни только вы.

-----

Причина

{U}

Волшебство

Предскажите 3.

//

Верить

{4}{G}

Волшебство

Последствия

Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта существа, вы можете положить ее на поле битвы. Если вы этого не делаете, положите ее в вашу руку.

\* При разрешении заклинания «Верить» вы кладете верхнюю карту вашей библиотеки в вашу руку, если не кладете ее на поле битвы по любой причине — потому что это не карта существа, или потому что вы просто не хотите класть ее на поле битвы.

\* Если вы не кладете верхнюю карту вашей библиотеки на поле битвы, то вы не показываете ее, прежде чем положить себе в руку.

-----

Пробиться

{R}

Волшебство

Существа под вашим контролем получают Пробивной удар до конца хода.

Возьмите карту.

\* Заклинание «Пробиться» действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают Пробивной удар.

-----

Проклятая Орда

{3}{B}

Существо — Зомби

3/3

{1}{B}: целевой атакующий Зомби получает Неразрушимость до конца хода. *(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают его. Однако если его выносливость равна 0 или меньше, он отправляется на кладбище своего владельца.)*

\* Способность Проклятой Орды может сделать целью ее саму, когда она атакует.

\* Целевой атакующий Зомби получает Неразрушимость на весь остаток хода, даже когда он перестает быть атакующим существом.

-----

Противостоящий Ветер

{2} {U}

Мгновенное заклинание

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

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

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

-----

Пустотелый

{5}

Артефакт Существо — Голем

4/4

Разыгрывание Пустотелого стоит на {2} меньше за каждую карту, которую вы сбросили или Цикл которой использовали в этом ходу.

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

\* Стоимость Пустотелого снижается, даже если карты, которые вы сбросили или Цикл которых использовали, не находятся на вашем кладбище.

\* Если вы сбросили три карты, стоимость разыгрывания Пустотелого будет равна {0}. Она не остановится на {1} и не примет отрицательные значения.

\* Первая способность Пустотелого не позволяет вам сбрасывать карты. Для этого вам понадобится другой эффект, предписывающий или позволяющий это сделать.

-----

Пытка Огненным Градом

{X} {B} {B}

Волшебство

Повторите следующий процесс X раз. Каждый оппонент теряет 3 жизни, если только тот игрок не пожертвует не являющийся землей перманент или не сбросит карту.

\* Если X равен 0, то Пытка Огненным Градом разрешается, но не производит эффекта.

\* При разрешении Пытки Огненным Градом ваш оппонент выбирает, не показывая, карту для сброса, выбирает не являющийся землей перманент для жертвования, или выбирает не делать ни одного из этих действий. Затем тот игрок сбрасывает ту карту, жертвует тот перманент или теряет 3 жизни, а затем этот процесс повторяется, если он еще не повторился X раз. Оппонент всегда может выбрать потерять 3 жизни, даже если у него есть карты для сброса или не являющиеся землей перманенты для жертвования.

\* Каждое повторение процесса производится отдельно. Например, если оппонент жертвует существо со способностью, которая срабатывает, когда другое существо умирает, то оно увидит существа, пожертвованные до него, но не те, что будут жертвованы после.

\* Между повторениями процесса не проверяются действия, вызванные состоянием, так что состояние игры во время выбора может быть немного необычным. Например, игрок может сначала пожертвовать существо, а потом — Ауру, которая была прикреплена к этому существу.

\* В игре с участием более двух игроков каждый оппонент в порядке передачи хода делает свой выбор один раз, затем все действия совершаются одновременно, затем этот процесс повторяется, если он еще не повторился X раз. Делая выбор, оппонент будет знать, какое решение приняли оппоненты до него, однако карты, выбранные таким образом для сброса, показываются, только когда сбрасываются.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» Пытка Огненным Градом заставляет обоих оппонентов пожертвовать не являющийся землей перманент, сбросить карту или потерять 3 жизни X раз. Каждый раз ваши оппоненты могут выбирать одинаковую пытку или разные.

-----

#### Пытка Отравой

{2}{B}{B}

Мгновенное заклинание

Положите три жетона -1/-1 на целевое существо. Контролирующий его игрок теряет 3 жизни, если только не пожертвует другой не являющийся землей перманент или не сбросит карту.

\* Если к моменту разрешения Пытки Отравой целевое существо становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Игроку, контролирующему существо, не придется проходить через пытку.

\* Во время разрешения Пытки Отравой не выполняются действия, вызванные состоянием, так что целевое существо еще будет на поле битвы, когда контролирующего его игрока будут пытать. Если к тому существу прикреплена Аура, эту Ауру можно пожертвовать.

\* При разрешении Пытки Отравой контролирующий целевое существо игрок выбирает, не показывая, карту для сброса, выбирает не являющийся землей перманент для пожертвования, или выбирает не делать ни одного из этих действий. Затем тот игрок сбрасывает ту карту, жертвует тот перманент или теряет 3 жизни. Тот игрок всегда может выбрать потерять 3 жизни, даже если у него есть карты для сброса или не являющиеся землей перманенты для пожертвования.

-----

#### Пытка Скарабеями

{3}{B}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

В начале шага поддержки зачарованного игрока тот игрок теряет 3 жизни, если только не пожертвует не являющийся землей перманент или не сбросит карту.

\* При разрешении срабатывающей способности Пытки Скарабеями зачарованный игрок выбирает, не показывая, карту для сброса, выбирает не являющийся землей перманент для пожертвования, или выбирает не делать ни одного из этих действий. Затем тот игрок сбрасывает ту карту, жертвует тот перманент или теряет 3 жизни. Тот игрок всегда может выбрать потерять 3 жизни, даже если у него есть карты для сброса или не являющиеся землей перманенты для пожертвования.

-----

#### Разум Роя

{6}{U}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, вы можете скопировать то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

\* Разум Роя может скопировать любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.

\* Разум Роя может скопировать заклинание, даже если оно отменяется до разрешения срабатывающей способности Разума Роя.

\* Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний (например, способность самого Разума Роя), не работают.

\* Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, она остается прежней (даже если является нелегальной).

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

\* Если вы копируете заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Пытки Огненным Градом), то у копии будет то же значение X.

\* Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями (как у Пироспирали Чандры), то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели).

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

-----

Рамунапская Гидра

{3} {G}

Существо — Змея Гидра

3/3

Бдительность, Захват, Пробивной удар

Рамунапская Гидра получает +1/+1, пока вы контролируете Пустыню.

Рамунапская Гидра получает +1/+1, пока у вас на кладбище есть карта Пустыни.

\* В отличие от других карт из этого выпуска, для которых важно, что вы контролируете Пустыню или у вас на кладбище есть карта Пустыни, способности Рамунапской Гидры награждают вас отдельно за каждое из условий. Если у вас одновременно есть одна или несколько Пустынь под контролем и одна или несколько Пустынь на кладбище, то Рамунапская Гидра получает +2/+2.

-----

Рамунапский Землекоп

{2} {G}

Существо — Нага Священник

2/3

Вы можете разыгрывать карты земель из вашего кладбища.

\* Рамунапский Землекоп не меняет время, когда вы можете разыгрывать те карты земель. Вы все еще можете разыгрывать только одну землю за ход, когда у вас есть приоритет во время вашей главной фазы, а стек пуст.

\* Рамунапский Землекоп не позволяет вам активировать активируемые способности (такие, как Цикл) карт земель на вашем кладбище.

-----

Решительные Уцелевшие

{1}{R}{W}

Существо — Человек Воин

3/3

Вы можете подстегнуть Решительных Уцелевших в момент их атаки. *(Они не развернутся во время вашего следующего шага разворота.)*

Каждый раз, когда вы подстегиваете существо, Решительные Уцелевшие наносят 1 повреждение каждому оппоненту, а вы получаете 1 жизнь.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Решительных Уцелевших заставляет их нанести команде соперников в общей сложности 2 повреждения, а вы получаете 1 жизнь.

-----

Руины Рамунап

Земля — Пустыня

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

{T}, заплатите 1 жизнь: добавьте {R} в ваше хранилище маны.

{2}{R}{R}, {T}, пожертвуйте Пустыню: Руины Рамунап наносят 2 повреждения каждому оппоненту.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Руин Рамунап заставляет их нанести команде соперников в общей сложности 4 повреждения.

-----

Самут, Испытанная

{2}{R}{G}

Planeswalker — Самут

4

+1: не более одного целевого существа получает Двойной удар до конца хода.

−2: Самут, Испытанная наносит 2 повреждения, разделенные по вашему выбору между одним или двумя целевыми существами и (или) игроками.

−7: найдите в вашей библиотеке не более двух карт существ и (или) planeswalker-ов, положите их на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку.

\* Вы делите повреждения, когда активируете вторую способность Самут, а не тогда, когда она разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. Другими словами, когда вы активируете способность, вы решаете, нанесет ли она 2 повреждения одной цели или по 1 повреждению двум целям.

\* Если у второй способности Самут было две цели, и одна из них стала нелегальной, то оставшейся цели наносится 1 повреждение, а не 2.

\* При разрешении последней способности Самут все существа и planeswalker-ы, которые таким образом кладутся на поле битвы, выходят на поле битвы одновременно. Если у каких-либо из этих перманентов есть срабатывающие способности, которые срабатывают при выходе на поле битвы чего-то еще, то они будут видеть друг друга.

-----

Служительница Бога-Фараона

{W}

Существо — Человек Чародей

0/4

Каждый раз, когда вы разыгрываете синее, черное или красное заклинание, вы получаете 1 жизнь.

\* Если вы разыгрываете заклинание двух или трех этих цветов, вы все равно получаете только 1 жизнь.

\* Срабатывающая способность Служительницы Бога-Фараона разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

-----

### Смертоносное Жало

{2}{B}

#### Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Смертоносного Жала положите один жетон -1/-1 на существо под вашим контролем.

Уничтожьте целевое существо.

\* Если у вас под контролем нет существ, или вы не можете положить жетон -1/-1 ни на одно существо под вашим контролем, то вы не можете разыграть Смертоносное Жало.

-----

### Сотрясающий Землю Хенра

{1}{R}

Существо — Шакал Воин

2/1

#### Ускорение

Когда Сотрясающий Землю Хенра выходит на поле битвы, целевое существо, сила которого меньше или равна силе Сотрясающего Землю Хенры, не может блокировать в этом ходу.

Увековечивание {4}{R}{R} (*{4}{R}{R}, изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби Шакалом Воином 4/4 без мана-стоимости. Увековечивайте только как волшебство.*)

\* Сила целевого существа проверяется в первый раз, когда вы выбираете его целью способности Сотрясающего Землю Хенры, и во второй — когда та способность разрешается. Когда способность разрешилась, целевое существо не сможет блокировать, даже если его сила вырастет, а сила Сотрясающего Землю Хенры снизится.

\* Заклинания, активируемые способности и срабатывающие способности не могут увеличить силу Сотрясающего Землю Хенры до того, как вы должны будете выбрать цель для его способности. Однако статические способности (например, способность Повелительницы Проклятых) увеличат его силу вовремя, и вы сможете выбрать целью существо побольше.

-----

### Спасительная Милость

{1}{W}

Чары — Аура

Миг

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Спасительная Милость выходит на поле битвы, все повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу вам и перманентам под вашим контролем, наносятся вместо этого зачарованному существу. Зачарованное существо получает +0/+3.

\* Способность Спасительной Милости не влияет на повреждения, нанесенные ранее в этом ходу.

\* Если Спасительная Милость покидает поле битвы во время хода, в котором разрешилась ее срабатывающая способность, то повреждения продолжают перенаправляться существу, которое она зачаровывала до того, как покинуть поле битвы. Если в тот момент, когда должны быть нанесены повреждения, последнее существо, к которому была прикреплена Спасительная Милость, уже покинуло поле битвы или не является существом, то повреждения не перенаправятся.

\* Зачарованному существу может быть перенаправлено больше повреждений, чем значение его выносливости, если все эти повреждения наносятся одновременно (как боевые повреждения).

\* Применение эффекта перенаправления Спасительной Милости не меняет ни источник повреждений, ни то, являются повреждения боевыми или нет.

\* Если в одном ходу у вас вышло на поле битвы несколько Спасительных Милостей, то все повреждения, которые должны быть нанесены за один раз вам и (или) перманентам под вашим контролем, наносятся вместо этого одному из зачарованных существ по вашему выбору. Они не наносятся всем существам, и вы не можете разделить повреждения между существами.

\* Если planeswalker-у под вашим контролем должны быть нанесены небоевые повреждения, эффект перенаправления planeswalker-а и эффект перенаправления Спасительной Милости применяются в таком порядке, в каком вы захотите. Но вне зависимости от того, в каком порядке они применены, повреждения вместо этого получит зачарованное существо.

-----

Страстная Возродительница *(только колода Planeswalker-a)*

{2}{G}

Существо — Человек Друид

2/2

{T}: добавьте {G} или {U} в ваше хранилище маны. Если под вашим контролем есть planeswalker Нисса, вы получаете 2 жизни.

\* Вы можете активировать способность Страстной Возродительницы, даже если вам не на что тратить ману. Вы все равно получите 2 жизни, если под вашим контролем есть planeswalker Нисса.

\* Способность Страстной Возродительницы является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить. Вы немедленно добавляете ману в ваше хранилище маны и получаете 2 жизни, если это применимо.

-----

Торжественность

{2}{W}

Чары

Игроки не могут получать жетоны.

Жетоны не могут быть положены на артефакты, существа, чары или земли.

\* Торжественность не удаляет никакие жетоны, которые уже могли быть на игроках или перманентах.

\* Торжественность не дает поместить жетоны на артефакты, существа, чары или земли и в момент их выхода на поле битвы, и в любой момент после этого.

\* Если в стоимость способности или в дополнительную стоимость заклинания входит указание положить жетоны на артефакт, существо, чары или землю, то эту стоимость нельзя оплатить. Если разрешающееся заклинание или способность говорит, что игрок может положить жетоны на любой из таких объектов, то игрок не сможет сделать такой выбор.

\* Если эффект замены позволяет игроку изменить или полностью заменить событие помещением жетонов на артефакт, существо, чары или землю, то игрок может применить этот эффект замены. На объект не будут помещены жетоны, но если изначальное событие заменяется полностью (как в случае с эффектом замены Мага-Душегубителя), то это изначальное событие не произойдет.

\* Если артефакт, существо, чары или земля должны выйти на поле битвы с жетонами на них одновременно с выходом на поле битвы Торжественности, то Торжественность не помешает им получить эти жетоны.

-----

Трагический Урок

{2}{U}

#### Мгновенное заклинание

Возьмите две карты. Затем сбросьте карту, если только вы не вернете землю под вашим контролем в руку ее владельца.

\* Вы выбираете, какую землю вернуть в руку владельца, и сбрасывать ли вместо этого карту, когда уже увидите две взятые карты.

-----

#### Унеш, Владыка Криосфинксов

{4} {U} {U}

Легендарное Существо — Сфинкс

4/4

Полет

Разыгрываемые вами заклинания Сфинксов стоят на {2} меньше.

Каждый раз, когда Унеш, Владыка Криосфинксов или другой Сфинкс выходит на поле битвы под вашим контролем, покажите четыре верхние карты вашей библиотеки. Оппонент делит те карты на две стопки.

Положите одну стопку в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.

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

\* Снижающая стоимость способность Унеша не снижает стоимость разыгрывания его самого.

\* Вы (а не ваш оппонент) выбираете, какую стопку положить в руку, а какую на кладбище.

\* Стопка может не содержать в себе карт. В таком случае, вы выбираете, куда положить все показанные карты — в вашу руку или на ваше кладбище.

\* В форматах с участием более двух игроков вы выбираете оппонента, который разделит карты на стопки, когда способность будет разрешаться. Оппонент при этом не становится целью. Поскольку карты показываются, все игроки могут их видеть и высказывать свои мнения.

-----

#### Упорный Охотник

{2} {G} {G}

Существо — Крокодил

4/4

Пока на каком-либо существе есть жетон -1/-1, Упорный Охотник имеет Бдительность и Смертельное касание.

\* Для способности Упорного Охотника подходит существо с жетоном -1/-1 на нем под контролем любого из игроков.

\* Если Упорный Охотник теряет Бдительность после атаки, то он остается развернутым.

-----

#### Хватка Пустыни

{2} {W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Хватка Пустыни выходит на поле битвы, если вы контролируете Пустыню или у вас на кладбище есть карта Пустыни, то вы получаете 3 жизни.

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать, и его активируемые способности нельзя активировать.

\* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом обозначают активируемые способности; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») последняя способность Хватки Пустыни не действует.

-----

#### Час Вечности

{X}{X}{U}{U}{U}

##### Волшебство

Изгоните X целевых карт существ из вашего кладбища. За каждую изгнанную таким образом карту создайте фишку, являющуюся копией той карты, но при этом являющуюся черным Зомби 4/4.

\* Каждая фишка в точности копирует то, что было указано на исходной карте, и ничего более, за исключением особо измененных ею характеристик. Она не копирует никакую информацию об объекте, которым карта была до попадания на ваше кладбище.

\* Фишки являются Зомби вместо других своих типов (в отличие от Зомби, созданных способностью Увековечивания), и являются черными вместо своих других цветов. Значения их силы и выносливости равны 4/4. Все перечисленное является их копируемыми характеристиками, которые могут быть скопированы другими эффектами.

\* В отличие от фишек, созданных способностью Увековечивания, у этих фишек есть мана-стоимость и, как следствие, конвертированная мана-стоимость копируемых карт.

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

-----

#### Час Завета

{4}{G}

##### Волшебство

Найдите в вашей библиотеке не более двух карт земель, положите их на поле битвы повернутыми, затем перетасуйте вашу библиотеку. Затем, если вы контролируете не менее трех Пустынь, создайте две фишки существа 2/2 черный Зомби.

\* Когда Час Завета подсчитывает количество Пустынь под вашим контролем, он учитывает и те Пустыни, что вы могли найти ранее этим же Часом Завета.

-----

#### Час Откровения

{3}{W}{W}{W}

##### Волшебство

Разыгрывание Часа Откровения стоит на {3} меньше, если на поле битвы есть не менее десяти не являющихся землями перманентов.

Уничтожьте все перманенты, не являющиеся землями.

\* Вы определяете стоимость разыгрывания Часа Откровения, прежде чем оплачиваете эту стоимость. Например, если единственными не являющимися землями перманентами на поле битвы являются ваш Теззерет Интриган и девять созданных им Эфириевых Батарей, то разыгрывание Часа Откровения будет стоить {W}{W}{W}. Вы можете пожертвовать три Эфириевых Батарей, чтобы оплатить эту стоимость, несмотря на то, что после получения {W}{W}{W} на поле битвы будет уже меньше десяти не являющихся

землями перманентов.

-----

#### Час Разрушения

{3}{R}{R}

Волшебство

Все существа теряют Неразрушимость до конца хода. Час Разрушения наносит 5 повреждений каждому существу и каждому не являющемуся Боласом planeswalker-у.

\* Существа с Неразрушимостью, вышедшие на поле битвы после разрешения Часа Разрушения, сохраняют свою Неразрушимость.

\* После того как Час Разрушения начинает разрешаться, ни один из игроков не может ничего сделать, пока он не закончит разрешаться. В частности, игроки не смогут попробовать вновь дать существам Неразрушимость, чтобы спасти их от повреждений.

-----

#### Час Славы

{3}{B}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо. Если то существо было Богом, контролировавший его игрок показывает свою руку и изгоняет из нее все карты с тем же именем, что у того существа.

\* Если к моменту разрешения Часа Славы целевое существо становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Игрок не показывает свою руку и не изгоняет из нее карты.

-----

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