

Заметки по выпуску «Ханы Таркира»

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

Дата внесения последних изменений: 22 июля 2014 г.

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

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 «Ханы Таркира» содержит 269 карт (101 обычную, 80 необычных, 53 редкие, 15 раритетных и 20 базовых земель).

Пререлизные турниры: 20–21 сентября 2014 г.

Релизные выходные: 26–28 сентября 2014 г.

Турниры Game Day: 18–19 октября 2014 г.

Выпуск «Ханы Таркира» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятница, 26 сентября 2014 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: *Терос*, *Порождения Богов*, *Путешествие в Никс*, *Magic 2015* и *Ханы Таркира*.

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

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

Тема: Пять кланов и «клинья» цветов

На Таркире за земли и превосходство сражаются пять кланов, которыми правят могущественные ханы. Драконы Таркира вымерли в незапамятные времена, но каждый из кланов воплощает одно из свойств этих чудовищ. Каждый клан связан с тремя цветами маны, расположенными «клином»: два союзных цвета и их общий враг. Например, цвета Марду — это союзники черный и красный, а также их общий враг белый. У каждого из кланов есть свое ключевое слово или слово способности. Карты, тесно связанные с каким-либо кланом, в том числе все карты с клановой механикой, отмечены символом этого клана на фоне текстового поля. Эти символы никак не влияют на ход игры.

Ключевое слово Абзана: Стойкость

Абзан — бело-черно-зеленый клан. Символ этого клана — перекрещенные чешуйки дракона. Стойкость — это новое ключевое слово, которое позволяет существам стать сильнее, чтобы подготовиться к затяжной битве.

Патруль Соляного Пути

{3}{W}

Существо — Человек Разведчик

2/5

Стойкость {1}{W} ({1}{W}, {T}: *положите один жетон +1/+1 на это существо. Используйте Стойкость только как волшебство.*)

Официальные правила для Стойкости звучат так:

702.106. Стойкость

702.106a Стойкость — это активируемая способность. «Стойкость [стоимость]» означает: «[Стоимость], {T}: *положите один жетон +1/+1 на это существо. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.*».

* В стоимость активации способности Стойкости у существа входит символ поворота ({T}). Способность Стойкости существа можно активировать только в том случае, если это существо постоянно находилось под вашим контролем с начала вашего хода.

* Несколько существ со Стойкостью также дают способности существам с жетонами +1/+1 под вашим контролем, в том числе и самим себе. Эти жетоны могут появиться в результате действия способности Стойкости, но учитываются любые жетоны +1/+1 на существе.

Ключевое слово Джеская: Искусность

Джескай — сине-красно-белый клан. Символ этого клана — око дракона. Искусность — это новое ключевое слово, которое увеличивает существо каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание.

Старейшина Джескайцев

{1}{U}

Существо — Человек Монах

1/2

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

Каждый раз, когда Старейшина Джескайцев наносит боевые повреждения игроку, вы можете взять карту. Если вы это делаете, сбросьте карту.

Официальные правила для Искусности звучат так:

702.107. Искусность

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

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

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

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

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

Ключевое слово Султая: Выкапывание

Султай — черно-зелено-синий клан. Символ этого клана — клык дракона. Выкапывание — это ранее встречавшееся ключевое слово, которое позволяет изгонять карты из кладбища, чтобы оплатить часть стоимости заклинания.

Смертельное Падение

{9}{V}

Волшебство

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

Целевой игрок жертвует два существа.

Официальные правила для Выкапывания звучат так:

702.65. Выкапывание

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

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

* С прошлого раза, когда способность Выкапывания появлялась на картах, правила для нее слегка изменились. Ранее Выкапывание снижало стоимость разыгрывания заклинания. По текущим правилам вы изгоняете карты из кладбища одновременно с оплатой стоимости заклинания. Изгнание карт в этом случае — просто другой способ оплатить стоимость.

* Выкапывание не меняет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания. Например, конвертированная мана-стоимость Смертельного Падения равна 10, даже если для его разыгрывания вы изгнали три карты.

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

* Вы не можете изгнать больше карт, чем нецветная часть стоимости заклинания с Выкапыванием. Например, при разыгрывании Смертельного Падения вы не можете изгнать из вашего кладбища больше девяти карт.

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

Слово способности Марду: Набег

Марду — красно-бело-черный клан. Символ этого клана — крылья дракона. Набег — это слово способности. Оно печатается курсивом в начале текста карт, которые становятся лучше, если в этом ходу вы атаковали существом. (Слово способности не имеет никаких связанных с ним правил.)

Марду, Пронзатель Сердец

{3}{R}

Существо — Человек Лучник

2/3

Набег — Когда Марду, Пронзатель Сердец выходит на поле битвы, если в этом ходу вы атаковали существом, Марду, Пронзатель Сердец наносит 2 повреждения целевому существу или игроку.

* Способности Набега проверяют только то, атаковали ли вы существом. Для них неважно, сколько существ пошло в атаку, или то, какого оппонента или planeswalker-а под контролем оппонента они атаковали.

* Чтобы узнать, атаковали ли вы существом, способности Набега проверяют весь ход. Существо при этом не обязательно находиться на поле битвы. Точно так же, атакованному игроку или planeswalker-у не обязательно находиться соответственно в игре или на поле битвы.

Слово способности Темура: Свирепость

Темур — зелено-сине-красный клан. Символ этого клана — когти дракона. Свирепость — это слово способности. Оно печатается курсивом в начале способностей, которые становятся мощнее, если вы контролируете существо с силой не менее 4. (Слово способности не имеет никаких связанных с ним правил.)

Упрямое Отрицание

{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое не являющееся существом заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {1}.

Свирепость — Если вы контролируете существо с силой не менее 4, вместо этого отмените то заклинание.

Рев Вызова

{2}{G}

Волшебство

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

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

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

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

Ранее встречавшееся ключевое слово: Оборотень

Все пять кланов Таркира прибегают к обману, сражаясь друг с другом. Оборотень — это ранее встречавшееся ключевое слово, позволяющее существу скрыть свою истинную природу.

Абзанская Проводница

{3}{W}{B}{G}

Существо — Человек Воин

4/4

Цепь жизни (*Повреждения, наносимые этим существом, также заставляют вас получить такое же количество жизней.*)

Оборотень {2}{W}{B}{G} (*Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.*)

За исключением незначительных изменений в терминах и новой нумерации, официальные правила для Оборотня не поменялись с прошлого раза, когда это ключевое слово встречалось на картах. Они звучат следующим образом:

702.36. Оборотень

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

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

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

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

702.36e Дополнительные сведения о разыгрывании карт с Оборотнем можно найти в правиле 707 «Заклинания и перманенты рубашкой вверх».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Новый формат верстки: Заклинания и способности с выбором режима

У заклинания или способности есть *выбор режима*, если в их тексте есть два или более вариантов, которым предшествуют слова «Выберите одно —» или нечто подобное. Каждый из этих вариантов называется *режимом*. В выпуске *Ханы Таркира* мы поменяли формат верстки текста для заклинаний и способностей с выбором режима. Теперь все режимы представлены в виде разбитого на пункты списка. Текст для старых карт будет обновлен соответствующим образом в справочнике по картам «Оракул».

Талисман Султая

{B} {G} {U}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Уничтожьте целевое одноцветное существо.
- Уничтожьте целевой артефакт или чары.
- Возьмите две карты, затем сбросьте карту.

* Это изменение затрагивает только верстку. Правила для заклинаний и способностей с выбором режима не изменились.

* Вы выбираете, какой режим заклинания или способности использовать, в момент разыгрывания заклинания или активации способности.

* Если для какого-либо режима требуется выбрать одну или несколько целей, вы выбираете эти цели, только если используется именно этот режим. Если выбранный режим не требует выбора целей, то считается, что у заклинания или способности нет целей.

* Если заклинание или способность с выбором режима копируется, у копии будет тот же режим, что у оригинала.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Акт Измены

{2} {R}

Волшебство

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

* Целью Акта Измены может быть любое существо, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.

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

Алтарь Выводка

{1}

Артефакт

Каждый раз, когда другой перманент выходит на поле битвы под вашим контролем, каждый оппонент кладет верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище.

* Если Алтарь Выводка выходит на поле битвы под вашим контролем одновременно с другими перманентами, его способность срабатывает за каждый из тех перманентов.

Анафенза, Первейшая

{W} {B} {G}

Легендарное Существо — Человек Солдат

4/4

Каждый раз, когда Анафенза, Первейшая атакует, положите один жетон +1/+1 на другое целевое повернутое существо под вашим контролем.

Если карта существа должна попасть откуда-либо на кладбище оппонента, изгоните ее вместо этого.

* Для первой способности Анафензы можно выбрать целью любое повернутое существо под вашим контролем. Оно не обязательно должно атаковать.

* Пока Анафенза находится на поле битвы, не будут срабатывать способности, которые должны срабатывать каждый раз, когда умирает не являющееся фишкой существо, владельцем которого является ваш оппонент. Такие карты не будут попадать на кладбище оппонента. (Фишки существ же будут на очень короткий срок попадать на кладбище, прежде чем прекратят существование.)

* Если ваш оппонент сбрасывает карту существа, пока Анафенза находится на поле битвы, то способности, действующие при сбросе карты (например, способность Бешенства), будут работать, несмотря на то, что та карта так и не попадет на кладбище. Кроме того, заклинания или способности, которые проверяют характеристики сброшенной карты (например, первая способность Пылающей Чандры), смогут найти ту карту в зоне изгнания.

* Последняя способность Анафензы учитывает только то, чем является карта в зоне, которую она покидает, а не чем она будет на кладбище. Например, если карта земли под вашим контролем благодаря какому-либо эффекту становится существом, а затем умирает, эта карта земли будет изгнана. Но если карта существа с Даром является Аурой, когда она должна отправиться на кладбище, она окажется на кладбище.

Безмолвное Созерцание

{2}{U}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, вы можете уплатить {1}. Если вы это делаете, поверните целевое существо под контролем оппонента, и оно не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Вы решаете, будете ли платить {1}, в момент разрешения срабатывающей способности.

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

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

Бешенство Смерти

{3}{B}{G}

Волшебство

Все существа получают -2/-2 до конца хода. Каждый раз, когда существо умирает в этом ходу, вы получаете 1 жизнь.

* Вы получаете 1 жизнь за каждое существо, выносливость которого в результате эффекта Бешенства Смерти снизилась до 0 или меньше. Отложенная срабатывающая способность создается до того, как действия, вызванные состоянием, заставляют умереть существа с выносливостью 0 или меньше.

* Только те существа, которые находятся на поле битвы, когда Бешенство Смерти разрешается, получают -2/-2. Однако, если существо выходит на поле битвы позже, а потом умирает в этом ходу, вы получите за него 1 жизнь.

Богатство Злодея

{X}{B}{G}{U}

Волшебство

Целевой оппонент изгоняет X верхних карт своей библиотеки. Вы можете разыграть любое количество находящихся среди них не являющихся землями карт с конвертированной мана-стоимостью не более X без уплаты их мана-стоимости.

* Карты разыгрываются по одной во время разрешения Богатства Злодея; для каждой карты при этом выбираются режимы, цели и т. п. Карта, разыгранная последней, разрешится первой. Ограничения на время разыгрывания, связанные с типом карт, в расчет не принимаются. Другие ограничения по времени разыгрывания, такие как «Разыгрывайте [эту карту] только во время боя», должны соблюдаться.

* Поскольку вы уже будете разыгрывать карты за альтернативную стоимость (разыгрывая их без уплаты мана-стоимости), вы не сможете оплатить другие альтернативные стоимости этих карт, в том числе разыграть их рубашкой вверх с использованием способности Оборотня. Но вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карт есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.

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

* Все изгнанные карты, которые вы не разыграли таким образом, остаются в изгнании.

Боевой Крикун Марду

{3}{R}

Существо — Орк Шаман

3/3

Набег — Когда Боевой Крикун Марду выходит на поле битвы, если в этом ходу вы атаковали существом, добавьте {R}{W}{B} в ваше хранилище маны.

* Способность Набега Боевого Крикуна Марду не является мана-способностью, несмотря на то что добавляет ману в ваше хранилище маны. Она идет в стек, и на нее можно ответить.

Бродячая Гигантопах

{3}{G}{G}

Существо — Черепах

5/9

Знание Островов (*Это существо не может быть заблокировано, пока защищающийся игрок контролирует Остров.*)

Каждый раз, когда Бродячая Гигантопах атакует, изгоните ее. Верните ее на поле битвы под вашим контролем повернутой и атакующей в начале шага объявления атакующих в вашем следующем ходу.

* В момент возвращения Бродячей Гигантопах на поле битвы в результате действия отложенной срабатывающей способности вы выбираете, какого оппонента или вражеского planeswalker-а она атакует. Это не обязательно должен быть тот же самый оппонент или planeswalker оппонента, которого она атаковала, когда была изгнана.

* Если Бродячая Гигантопах выходит на поле битвы атакующей, то она не объявлялась атакующей в этом ходу. Способности, срабатывающие, когда существо атакует, в том числе ее собственная срабатывающая способность, не сработают.

* В том ходу, когда Бродячая Гигантопах атаковала и была изгнана, она будет учитываться как атаковавшее существо для способностей Набега. И наоборот, в том ходу, когда Бродячая Гигантопах выходит на поле битвы атакующей, она не учитывается для способностей Набега.

* Если вы атаковали Бродячей Гигантопахой, владельцем которой вы не являетесь, вы будете контролировать ее, когда она вернется на поле битвы.

Владыка Личей из Керу

{3}{B}{G}{U}

Существо — Зомби Чародей

4/4

В начале вашего шага поддержки вы можете заплатить {2}{B}. Если вы это делаете, верните выбранную случайным образом карту существа из вашего кладбища на поле битвы. Оно получает Полет, Пробивной удар и Ускорение. Изгоните ту карту в начале вашего следующего заключительного шага. Если она должна покинуть поле битвы, изгоните ее вместо того, чтобы поместить в какую-либо другую зону.

* Вы решаете, будете ли платить {2}{B}, в момент разрешения способности.

* Карта существа, возвращаемая на поле битвы, выбирается случайным образом в момент разрешения способности. Если кто-либо из игроков отвечает на способность, он еще не будет знать, какая карта будет возвращена.

* Поскольку способность не делает карту существа целью, на поле битвы может вернуться любая карта существа, попавшая на кладбище в ответ на способность, в том числе сам Владыка Личей из Керу.

* Способность, которая изгоняет карту в начале вашего следующего заключительного шага, является отложенной срабатывающей способностью. Если отложенная срабатывающая способность будет отменена, существо останется на поле битвы, и эта способность больше не сработает. Однако эффект замены все равно изгонит существо, если оно когда-либо покинет поле битвы.

* Владыка Личей из Керу дает Полет, Пробивной удар и Ускорение существу, которое возвращается на поле битвы. Однако «изгоняющие» способности существу не даются. Даже если существо потеряет все способности, оно все равно будет изгнано в начале вашего следующего заключительного шага, а если должно будет покинуть поле битвы, то будет изгнано вместо этого.

* Если карта существа, которую вернул на поле битвы Владыка Личей из Керу, должна покинуть поле битвы по какой-либо причине, вместо этого она изгоняется. Однако если то существо уже изгоняется, эффект замены не применяется. Если способность или заклинание, которое изгоняет его, позже возвращает его на поле битвы (как, например, может это сделать Поле Обездвиживания), то карта существа возвращается на поле битвы как новый объект, не имеющий отношения к предыдущему. Эффекты Владыки Личей из Керу больше не будут к нему применяться.

* Изгнанное существо не попадает на кладбище. Любые способности этого существа, срабатывающие, когда оно умирает, не работают.

Возвышение Марду

{R}{W}{B}

Чары

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо под вашим контролем атакует, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 красный Гоблин повернутой и атакующей.

Пожертвуйте Возвышение Марду: существа под вашим контролем получают +0/+3 до конца хода.

* При выходе фишки Гоблина на поле битвы вы выбираете, кого из оппонентов или planeswalker-ов оппонентов она атакует. Это не обязательно должен быть тот же самый оппонент или planeswalker оппонента, которого атакует изначальное существо.

* Хотя фишки атакуют, они не объявлялись атакующими существами (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).

Возмездие Древних

{B}

Чары

{B}, удалите X жетонов +1/+1 с существ под вашим контролем: целевое существо получает -X/-X до конца хода.

* Как только вы объявили, что активируете способность Возмездия Древних, игроки не смогут ничего сделать, пока вы не оплатите ее стоимость. В частности, оппонент не сможет попытаться удалить ваше существо с жетонами, чтобы не дать вам оплатить стоимость способности.

Вой Орды

{2} {R}

Волшебство

Когда вы будете разыгрывать ваше следующее мгновенное заклинание или заклинание волшебства в этом ходу, скопируйте то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

Набег — Если в этом ходу вы атаковали существом, то когда вы будете разыгрывать ваше следующее мгновенное заклинание или заклинание волшебства в этом ходу, скопируйте то заклинание еще один раз. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

* Вой Орды создает отложенную срабатывающую способность, которая срабатывает, когда вы разыгрываете ваше следующее мгновенное заклинание или заклинание волшебства в этом ходу. Способность Набега создает вторую такую же отложенную срабатывающую способность. Каждая из способностей создаст одну копию следующего мгновенного заклинания или заклинания волшебства, которое вы разыграете в этом ходу. Если вы за этот ход не разыграете больше ни одного мгновенного заклинания или заклинания волшебства, обе отложенные срабатывающие способности прекратят существование.

* Отложенные срабатывающие способности копируют любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.

* Когда любая из способностей разрешается, она создает копию мгновенного заклинания или заклинания волшебства. Вы контролируете каждую копию. Каждая копия создается в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают. Затем копия или копии разрешаются, как обычные заклинания, после того как игроки получают возможность разыграть заклинания и активировать способности.

* Если вы не выберете новые цели для копий, у них 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). Вы можете выбрать разные цели для каждой из копий.

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

* Если копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Когтей Кратера), у каждой копии будет то же значение X.

Вооруженный Корпус

{2} {W} {B} {G}

Существо — Человек Солдат

4/4

Когда Вооруженный Корпус выходит на поле битвы, распределите два жетона +1/+1 между одним или двумя целевыми существами под вашим контролем.

* Для способности Вооруженного Корпуса можно выбрать целью его самого.

* Вы выбираете, как будут распределены жетоны, в том момент, когда вы помещаете способность в стек. Обратите внимание, что если вы решите положить по одному жетону +1/+1 на каждое из двух целевых существ, а в ответ одно из существ станет нелегальной целью, то тот жетон +1/+1, который должен был быть положен на то существо, будет потерян. Его нельзя будет положить на оставшуюся легальную цель.

Воровка Заклинаний из Керу

{3} {U}

Существо — Нага Чародей

3/3

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

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)

Когда Воровка Заклинаний из Керу переворачивается рубашкой вниз, отмените целевое заклинание. Если то заклинание отменяется таким образом, изгоните его вместо того, чтобы положить его на кладбище его владельца. Вы можете разыграть ту карту заклинания без уплаты ее мана-стоимости, пока она остается в изгнании.

* Для срабатывающей способности Воровки Заклинаний из Керу можно выбрать целью заклинание под своим контролем. Это даст вам возможность позже разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости.

* Поскольку вы уже будете разыгрывать карту за альтернативную стоимость (разыгрывая ее без уплаты мана-стоимости), вы не сможете оплатить другие альтернативные стоимости этой карты, в том числе разыграть ее рубашкой вверх с использованием способности Оборотня. Но вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.

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

Всадник из Долины

{1} {R}

Существо — Человек Берсерк

2/2

Ускорение

Всадник из Долины атакует в каждом ходу, если может.

* Вы сами выбираете, какого игрока или planeswalker-а будет атаковать Всадник из Долины.

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

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

Выжигание

{4} {R}

Мгновенное заклинание

Выжигание наносит 6 повреждений целевому существу. Когда то существо умирает в этом ходу, изгоните все карты из кладбища контролирующего его игрока.

* Если существо не умирает в этом ходу, отложенная срабатывающая способность просто перестает существовать.

Высшая Стража Арашина

{3}{W}

Существо — Птица Солдат

3/4

Полет

Высшая Стража Арашина получает +1/+1 за каждое другое существо с жетоном +1/+1 под вашим контролем.

{3}{W}: положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

* Вы можете сделать целью активируемой способности саму Высшую Стражу Арашина и положить на нее жетон +1/+1.

* Высшая Стража Арашина получает +1/+1 за каждое существо, а не за каждый жетон +1/+1. Не имеет значения, сколько жетонов +1/+1 есть на другом существе под вашим контролем; главное, чтобы на нем был хотя бы один жетон.

Гибельный Треск

{R}{W}{B}

Мгновенное заклинание

Гибельный Треск наносит 2 повреждения каждому оппоненту. Каждый оппонент жертвует существо с наибольшим значением силы среди существ под его контролем.

* Если игрок контролирует два или более существа с одинаково высокой силой среди существ под его контролем, тот игрок выбирает, какое из них пожертвовать.

* Пожертвование существ не связано с нанесением повреждений. Не имеет значения, если повреждения были предотвращены или перенаправлены.

* Гибельный Треск не делает игроков и существа целями. Например, может быть пожертвовано существо с Защитой от черного.

* В игре с участием более двух игроков каждый оппонент в порядке очередности своего хода (начиная с активного игрока) выбирает, какое существо он будет жертвовать, а затем все существа приносятся в жертву одновременно. Каждый последующий игрок будет знать о том, какой выбор сделали игроки до него.

Глашатай Анафензы

{W}

Существо — Человек Солдат

1/2

Стойкость {2}{W} ({2}{W}, {T}): положите один жетон +1/+1 на это существо. Используйте Стойкость только как волшебство.)

Каждый раз, когда вы активируете способность Стойкости Глашатай Анафензы, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Воин.

* Фишка Воина создается до того, как на Глашатай Анафензы кладется жетон +1/+1.

Гоблинопад

{2}{R}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, вы можете уплатить {1}. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 красный Гоблин с Ускорением.

* Вы решаете, будете ли платить {1}, в момент разрешения способности.

Град Булыжников

{2}{R}

Волшебство

Град Булыжников наносит 1 повреждение каждому существу не под вашим контролем.

Свирепость — Если вы контролируете существо с силой не менее 4, существа не могут блокировать в этом ходу.

* Град Булыжников наносит повреждения только тем существам, которых вы не контролируете в момент его разрешения. Однако его способность Свирепости действует на все существа, в том числе на существа под вашим контролем и те, которых не было на поле битвы в момент разрешения Града Булыжников.

Дар Драконьей Чешуи

{3}{G}

Мгновенное заклинание

Положите два жетона +1/+1 на целевое существо и разверните его.

* Целью Дара Драконьей Чешуи может быть любое существо, в том числе уже развернутое.

Добыча Налетчиков

{3}{B}

Чары

Существа под вашим контролем получают +1/+0.

Каждый раз, когда Воин под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, вы можете заплатить 1 жизнь. Если вы это делаете, возьмите карту.

* Вы решаете, будете ли платить 1 жизнь, в момент разрешения срабатывающей способности. Вы можете сделать это только один раз за способность (то есть, один раз за каждого Воина, наносящего боевые повреждения игроку).

Драконий Трон Таркира

{4}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо имеет способности Защитника и «{2}, {T}: другие существа под вашим контролем получают Пробивной удар и +X/+X до конца хода, где X — сила этого существа».

Снарядить {3}

* Значение X определяется при разрешении активируемой способности. Если в этот момент снаряженного существа нет на поле битвы, для определения значения X используется значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы. Если это значение силы было отрицательным, другие существа под вашим контролем потеряют силу и выносливость. Например, если снаряженное существо было 2/2, а в ответ на активируемую способность Драконьего Трона Таркира некое заклинание дало ему -5/-5, другие существа под вашим контролем получают -3/-3 до конца хода.

Дуговая Молния

{2}{R}

Волшебство

Дуговая Молния наносит 3 повреждения, разделенные по вашему выбору между одним, двумя или тремя целевыми существами и (или) игроками.

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

* Если некоторые из существ к моменту разрешения Дуговой Молнии становятся нелегальными целями, выбранное распределение повреждений сохраняется, но нелегальные цели не получают повреждения. Если нелегальными становятся все цели, Дуговая Молния отменяется.

Задавить Конем

{R} {W}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое блокирующее существо. Существа, которые были заблокированы тем существом в этом бою, получают Пробивной удар до конца хода.

* Атакующие существа, которых блокировало уничтоженное существо, остаются заблокированными (даже если больше их не блокировало ни одно другое существо). Если атакующее существо с Пробивным ударом не блокирует ни одно существо, оно может нанести все свои боевые повреждения защищаемому игроку или planeswalker-у.

* В некоторых редких случаях блокирующее существо не было объявлено блокирующим в этом бою (например, оно вышло на поле битвы блокирующим). В таком случае атакующие существа, которых оно блокировало, не получают Пробивной удар, несмотря на то что блокирующее существо будет уничтожено.

Заклятье Древа Родства

{B} {G}

Волшебство

Положите на поле битвы одну фишку существа X/X черный и зеленый Дух Воин, где X — наибольшее значение выносливости среди существ под вашим контролем.

* Значение X определяется только один раз, при разрешении Заклятья Древа Родства. Сила и выносливость фишки Дух Воин не будут меняться, если изменится наибольшее значение выносливости среди существ под вашим контролем.

* Если в момент разрешения Заклятья Древа Родства под вашим контролем нет существ, вы положите на поле битвы фишку 0/0. Если только что-то еще не поднимет ее выносливость выше 0, она немедленно отправится на кладбище владельца, а затем перестанет существовать. Любые способности, срабатывающие, когда существо выходит на поле битвы или умирает, сработают.

Засадный Боец Орды

{1} {R}

Существо — Человек Берсерк

2/2

Каждый раз, когда Засадный Боец Орды блокирует, он наносит вам 1 повреждение.

Оборотень — Покажите красную карту, находящуюся в вашей руке. *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)*

Когда Засадный Боец Орды переворачивается рубашкой вниз, целевое существо не может блокировать в этом ходу.

* Если вы перевернете Засадного Бойца Орды рубашкой вниз после того, как объявлены блокирующие, это не приведет к удалению существа из боя и не изменит то, как оно блокирует.

* Если находящийся рубашкой вверх Засадный Боец Орды блокирует, а затем переворачивается рубашкой вниз, его первая способность не срабатывает, поскольку ее не было в момент блока.

Звук Трубы

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Атакующие существа получают +2/+0 до конца хода.

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

Зимнее Пламя

{1}{U}{R}

Мгновенное заклинание

Выберите одно или оба —

- Поверните целевое существо.
- Зимнее Пламя наносит 2 повреждения целевому существу.

* Вы выбираете, какой режим использовать (или использовать оба режима), в момент разыгрывания заклинания. После того как выбор сделан, его нельзя изменить, пока заклинание находится в стеке.

* Если вы выберете оба режима, их целью может быть одно и то же существо или разные существа.

* Зимнее Пламя не подействует на цели, ставшие нелегальными к моменту разрешения заклинания. Если вы приняли решение использовать оба режима и обе цели стали нелегальными, то Зимнее Пламя отменяется.

Зурго Шлемобой

{2}{R}{W}{B}

Легендарное Существо — Орк Воин

7/2

Ускорение

Зурго Шлемобой атакует в каждом бою, если может.

Зурго Шлемобой имеет Неразрушимость, пока длится ваш ход.

Каждый раз, когда существо, которому Зурго Шлемобой нанес повреждения в этом ходу, умирает, положите один жетон +1/+1 на Зурго Шлемобоя.

* Вы сами выбираете, какого игрока или planeswalker-а будет атаковать Зурго Шлемобой.

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

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

* Каждый раз, когда существо умирает, проверьте, наносил ли ему повреждения когда-либо в этом ходу Зурго. Если да, то способность Зурго срабатывает. Не имеет значения, под чьим контролем находилось существо или на чье кладбище оно отправилось.

Искатель Пути

{1}{W}

Существо — Человек Воин

2/2

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

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, Искатель Пути получает Цепь жизни до конца хода.

* Несколько способностей Цепи жизни объединяются. Даже если вторая способность Искателя Пути разрешается больше одного раза за ход, вы не получите дополнительные жизни за повреждения, которые наносит Искатель Пути.

Искательница Имени Воина

{1}{R}

Существо — Человек Воин

2/1

Набег — Искательница Имени Воина выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на ней, если в этом ходу вы атаковали существом.

Искательница Имени Воина не может быть заблокирована существами с силой 1 или меньше.

* Если существо уже легально блокирует Искательницу Имени Воина, то снижение силы того существа до 1 или меньше не изменит и не отменит блокирование.

Клинок Призрачного Пламени

{1}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+2.

Снарядить {3}

Активация способности «Снарядить» Клинки Призрачного Пламени стоит на {2} меньше, если ее целью является бесцветное существо.

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

Когти Кратера

{X}{R}

Волшебство

Когти Кратера наносят X повреждений целевому существу или игроку.

Свирепость — Вместо этого Когти Кратера наносят X плюс 2 повреждения тому существу или игроку, если вы контролируете существо с силой не менее 4.

* Если вы контролируете существо с силой не менее 4, Когти Кратера с X, равным 0, нанесут 2 повреждения, с X, равным 1, нанесут 3 повреждения, и т. д.

Кошель со Взяткой

{X}

Артефакт

Кошель со Взяткой выходит на поле битвы с X жетонами самоцвета на нем.

{1}, {T}, удалите один жетон самоцвета с Кошеля со Взяткой: целевое существо не может атаковать или блокировать в этом ходу.

* Если активировать способность и выбрать целью существо, которое уже атакует или блокирует, это не удалит существо из боя и не повлияет на атаку или блок.

* Если на Кошеле со Взяткой нет жетонов самоцвета, он остается на поле битвы, но вы не сможете активировать его последнюю способность.

Кровосос из Керу

{2}{B}

Существо — Вампир

2/2

Каждый раз, когда существо под вашим контролем с выносливостью не менее 4 умирает, каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

{2}{B}, пожертвуйте другое существо: положите один жетон +1/+1 на Кровососа из Керу.

* Срабатывающая способность Кровососа из Керу сработает, когда умрет он сам, если его выносливость при этом была не менее 4.

Лавинный Бивень

{2}{G}{U}{R}

Существо — Слон Воин

6/4

Каждый раз, когда Лавинный Бивень атакует, целевое существо под контролем защищающегося игрока блокирует его в этом бою, если может.

* Если целевое существо не может блокировать Лавинного Бивня, но может блокировать другое атакующее существо, оно может блокировать то существо или не блокировать вовсе.

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

Ледяной Взрыв

{X}{U}

Мгновенное заклинание

Поверните X целевых существ.

Свирепость — Если вы контролируете существо с силой не менее 4, те существа не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующих их игроков.

* Вы проверяете, есть ли у вас под контролем существо с силой не менее 4, в момент разрешения Ледяного Взрыва. Не имеет значения, есть ли у вас такое существо во время любого из относящихся к эффекту шагов разворота.

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

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

Линза Ясности

{1}

Артефакт

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

* Линза Ясности позволяет вам смотреть верхнюю карту вашей библиотеки и находящиеся рубашкой вверх существа не под вашим контролем тогда, когда вы захотите, даже если у вас нет приоритета. Это действие не задействует стек. Знание того, что это за карты, становится частью информации, к которой у вас есть доступ, — точно так же, как вы можете просматривать карты у себя в руке.

* Линза Ясности не лишает ваших оппонентов возможности смотреть находящиеся рубашкой вверх существа под своим контролем.

* Линза Ясности не позволяет вам смотреть находящиеся рубашкой вверх заклинания в стеке не под вашим контролем.

Лук Пронзателя Сердец

{2}

Артефакт — Снаряжение

Каждый раз, когда снаряженное существо атакует, Лук Пронзателя Сердец наносит 1 повреждение целевому существу под контролем защищающегося игрока.

Снарядить {1}

* Цель срабатывающей способности выбирает игрок, контролирующий Лук Пронзателя Сердец. Источником повреждений является Лук Пронзателя Сердец, а не снаряженное существо.

* Срабатывающая способность разрешается до объявления блокирующих.

* Изредка может сложиться такая ситуация, что ваш Лук Пронзателя Сердец будет прикреплен к существу, атакующему вас или planeswalker-а под вашим контролем. В этом случае цель срабатывающей способности будете выбирать вы, но поскольку защищающимся игроком являетесь вы же, то вы должны будете выбрать целью существо под вашим контролем.

Мастер Прыжков

{1}{R}

Существо — Человек Монах

2/1

{2}{W}: Мастер Прыжков получает Полет до конца хода.

* Активация способности Мастера Прыжков после того, как он становится заблокирован, не изменит и не отменит блокирование.

Мистик Гремучих Когтей

{1}{G}

Существо — Человек Шаман

2/1

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

Оборотень {2} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)*

Когда Мистик Гремучих Когтей переворачивается рубашкой вниз, добавьте {G}{U}{R} в ваше хранилище маны.

* Несмотря на то что переворачивание рубашкой вниз находящегося рубашкой вверх существа с Оборотнем не задействует стек, срабатывающая способность Мистика Гремучих Когтей использует стек, и игроки могут ответить на эту способность. Обратите внимание, что вы не можете перевернуть Мистика Гремучих

Когтей рубашкой вниз во время разыгрывания заклинания или активации способности. Вам придется перевернуть Мистика Гремучих Когтей рубашкой вниз и дождаться разрешения его срабатывающей способности, прежде чем вы сможете использовать эту ману.

Мистик Тайного Пути

{4}{U}

Существо — Человек Монах

3/2

Мистик Тайного Пути не может быть заблокирован.

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

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)

* Если находящийся рубашкой вверх Мистик Тайного Пути блокируется, он остается заблокированным, если его перевернуть рубашкой вниз.

Могила Духа Дракона

Земля

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

{2}, {T}: вы получаете 1 жизнь за каждое бесцветное существо под вашим контролем.

* Для определения количества получаемых жизней посчитайте количество бесцветных существ под вашим контролем (в том числе существ рубашкой вверх) в момент разрешения последней способности.

Молниеносный Удар

{3}{R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает +1/+0 до конца хода. Оно дерется с целевым существом не под вашим контролем.

* Вы не можете разыграть Молниеносный Удар, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.

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

* Если к моменту разрешения Молниеносного Удара только существо под вашим контролем станет нелегальной целью, оно не получит +1/+0 до конца хода. Если же существо под вашим контролем останется легальной целью, а существо не под вашим контролем станет нелегальной целью, существо под вашим контролем получит +1/+0 до конца хода.

Монастырская Стая

{2}{U}

Существо — Птица

0/5

Защитник, Полет

Оборотень {U} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}). Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)*

* Если находящаяся рубашкой вверх атакующая Монастырская Стая переворачивается рубашкой вниз, она продолжает атаковать, несмотря на свою способность Защитника. Если она переворачивается рубашкой вниз до объявления блокирующих, то существа без Полета или Захвата не смогут ее заблокировать.

Мучающий Голос

{1}{R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Мучающего Голоса сбросьте карту.

Возьмите две карты.

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

Мясник Орды

{1}{R}{W}{B}

Существо — Демон

5/4

Полет

Пожертвуйте другое существо: Мясник Орды по вашему выбору получает Бдительность, Цепь жизни или Ускорение до конца хода.

* Вы выбираете, какую способность получит Мясник Орды, когда активируемая способность разрешается.

Нарсет, Просветленная Наставница

{3}{U}{R}{W}

Легендарное Существо — Человек Монах

3/2

Первый удар, Порчеустойчивость

Каждый раз, когда Нарсет, Просветленная Наставница атакует, изгоните четыре верхние карты вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыгрывать не являющиеся существами или землями карты, изгнанные Нарсет в этом ходу, без уплаты их мана-стоимости.

* Карты изгоняются рубашкой вниз. Разыгрывая не являющиеся существами или землями карты, изгнанные таким образом, соблюдайте обычные правила для разыгрывания этих карт. Вы должны соблюдать все применимые ограничения по времени. Например, если одна из изгнанных карт является картой волшебства, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

* Вы не можете разыгрывать изгнанные Нарсет карты земель.

* Поскольку вы уже будете разыгрывать карту за альтернативную стоимость (разыгрывая ее без уплаты мана-стоимости), вы не сможете оплатить другие альтернативные стоимости этой карты, в том числе разыграть ее рубашкой вверх с использованием способности Оборотня. Но вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.

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

* Все изгнанные карты, которые вы не разыграли, остаются в изгнании.

Наследник Дебрей

{1}{G}

Существо — Человек Воин

2/2

Смертельное касание

Свирепость — Каждый раз, когда Наследник Дебрей атакует, если вы контролируете существо с силой не менее 4, Наследник Дебрей получает +1/+1 до конца хода.

* У Наследника Дебрей есть срабатывающая способность Свирепости с условным придаточным предложением со словом «если». Эта способность будет проверять, есть ли у вас под контролем существо с силой не менее 4, каждый раз, когда Наследник Дебрей атакует. Если в этот момент у вас такого существа нет, способность не сработает вовсе. Если же она сработает, она снова проверит, есть ли у вас под контролем существо с силой не менее 4, в момент разрешения. Если к тому времени у вас такого существа не останется, способность ничего не сделает. Обратите внимание, что существо с силой не менее 4, которое вы контролируете при срабатывании способности, не обязательно должно быть тем же существом, которое вы контролируете при разрешении способности.

Нексус Уджина

{5}

Легендарный Артефакт

Если игрок должен начать дополнительный ход, вместо этого тот игрок пропускает тот ход.

Если Нексус Уджина должен попасть на кладбище с поля битвы, вместо этого изгоните его и сделайте дополнительный ход вслед за этим.

* «Дополнительный ход» — это любой ход, созданный заклинанием или способностью. Обратите внимание, что дополнительными ходами не считаются те добавочные ходы, что игроки делают на турнире после окончания времени раунда.

* Дополнительные ходы могут создаваться, пока Нексус Уджина находится на поле битвы. Пока дополнительный ход не начнется, его нельзя пропустить, так что если Нексус Уджина покинет поле битвы до того, как это произойдет, он не сможет помешать дополнительным ходам. В частности, если вы контролируете несколько Нексусов Уджина, все они, кроме одного, будут изгнаны, и вы получите по одному дополнительному ходу за каждый из них. Если оставшийся Нексус Уджина покинет поле битвы до того, как любой из этих дополнительных ходов начнется, вы сможете сделать эти ходы.

Обряд Змеи

{4} {B} {B}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо. Если на том существе был жетон +1/+1, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 зеленая Змея.

* Вне зависимости от того, кто контролировал целевое существо, фишку Змеи получите вы.

* Обряд Змеи создаст только одну фишку Змеи, даже если на целевом существе было несколько жетонов +1/+1.

* Если к моменту разрешения Обряда Змеи целевое существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не получите фишку Змеи.

* Если Обряд Змеи разрешается, но существо при этом не уничтожается (возможно, потому что у него есть Неразрушимость, или оно было регенерировано), вы все равно получите фишку Змеи, если на этом существе есть жетон +1/+1.

Окровавленный Поборник

{B}

Существо — Человек Воин

2/1

Окровавленный Поборник не может блокировать.

Набег — {1} {B}: верните Окровавленного Поборника из вашего кладбища на поле битвы. Активируйте эту способность, только если в этом ходу вы атаковали существом.

* Активируемую способность можно активировать, только если Окровавленный Поборник находится на вашем кладбище. Обратите внимание, что если он атаковал, а затем позже в этом же ходу умер, вы можете использовать его способность, чтобы вернуть его на поле битвы. Его собственная атака удовлетворяет условию способности.

Отражающая Ладонь

{R} {W}

Мгновенное заклинание

В следующий раз, когда выбранный вами источник должен будет нанести вам повреждения в этом ходу, предотвратите те повреждения. Если повреждения предотвращаются таким образом, Отражающая Ладонь наносит столько же повреждений игроку, контролирующему тот источник.

* Отражающая Ладонь не делает целями существа или игроков. Вы выбираете источник повреждений в момент разрешения Отражающей Ладони.

* Если к одним и тем же повреждениям требуется применить несколько эффектов предотвращения и (или) замены, то порядок их применения выбирает тот игрок, которому должны быть нанесены повреждения. В частности, если вам должны быть нанесены небоевые повреждения от источника под контролем оппонента, вы выбираете порядок, в котором применяются эффект Отражающей Ладони и эффект перенаправления planeswalker-а. Если первым вы примените эффект Отражающей Ладони, повреждения будут предотвращены (а контролирующий источник игрок получит повреждения), и эффект перенаправления planeswalker-а применен не будет.

Песчаный Взрыв

{4} {W} {B} {G}

Волшебство

Выберите не более одного существа. Уничтожьте все остальные.

* Вы выбираете, какое существо пощадить, в момент разрешения Песчаного Взрыва. Этот выбор не делает существо целью. Если вы не выбираете существо, то уничтожаются все существа.

Плащеносная Гидра

{X} {G} {G}

Существо — Змея Гидра

0/0

Плащеносная Гидра выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на ней.

Когда Плащеносная Гидра умирает, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 зеленая Змея за каждый жетон +1/+1 на ней.

Оборотень {3} {G} {G}

При переворачивании Плащеносной Гидры рубашкой вниз положите на нее пять жетонов +1/+1.

* Для определения количества фишек Змей, которые кладутся на поле битвы, используйте количество жетонов +1/+1 на Плащеносной Гидре в последний момент ее пребывания на поле битвы.

* Последняя способность Плащеносной Гидры не является срабатывающей способностью. Это способность замены, которая меняет то, как Плащеносная Гидра переворачивается рубашкой вниз. Игроки не могут ответить на то, что Плащеносная Гидра переворачивается рубашкой вниз и получает пять жетонов +1/+1.

* Если Плащеносная Гидра находится рубашкой вверх и переворачивается рубашкой вниз по какой-то иной причине, нежели оплата стоимости Оборотня, ее последняя способность все равно применяется.

Подвиг Выносливости

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем. Оно получает Защиту от выбранного вами цвета до конца хода.

* Вы выбираете цвет в момент разрешения Подвига Выносливости.

Поймать Сущность

{G}{U}{R}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание существа. Положите два жетона +1/+1 на не более чем одно целевое существо.

* Вы не обязаны выбирать целевое существо, чтобы разыграть Поймать Сущность, но должны выбрать целью заклинание существа в стеке.

Поле Обездвиживания

{1}{W}

Чары

Когда Поле Обездвиживания выходит на поле битвы, вы можете изгнать целевое существо с выносливостью не менее 3, до тех пор пока Поле Обездвиживания не покинет поле битвы. *(То существо возвращается под контролем своего владельца.)*

* Способность Поля Обездвиживания вызывает смену зоны с определенной продолжительностью. Эта способность создает два одноразовых эффекта. Первый эффект изгоняет существо, когда способность разрешается, а второй возвращает изгнанную карту на поле битвы сразу же после того, как Поле Обездвиживания покидает поле битвы.

* Если к моменту разрешения способности целевое существо становится нелегальной целью (например потому что его выносливость снизилась), то способность отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Существо не будет изгнано, а Поле Обездвиживания останется на поле битвы.

* Если Поле Обездвиживания покидает поле битвы до того, как его связанная с выходом на поле битвы способность разрешается, целевое существо не изгоняется.

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

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

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

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

Поэтапный Рост

{3}{G}{G}

Волшебство

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо, два жетона +1/+1 на другое целевое существо и три жетона +1/+1 на третье целевое существо.

* Чтобы разыграть Поэтапный Рост, вы должны выбрать три разных цели. Вы решаете, сколько жетонов +1/+1 получит каждое существо, в момент разыгрывания заклинания.

* Если к моменту разрешения Поэтапного Роста некоторые из существ станут нелегальными целями, оставшиеся легальные цели все равно получают выбранное количество жетонов +1/+1. Если нелегальными становятся все цели, Поэтапный Рост отменяется.

Пращур из Жемчужного Озера

{5}{U}{U}

Существо — Левиафан

6/7

Миг

Пращур из Жемчужного Озера не может быть отменен.

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

Верните три земли под вашим контролем в руку их владельца: Верните Пращура из Жемчужного Озера в руку его владельца.

* Пращур из Жемчужного Озера может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Пращур из Жемчужного Озера не отменяется, но заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.

Презрительный Удар

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание с конвертированной мана-стоимостью 4 или более.

* Конвертированная мана-стоимость заклинания рубашкой вверх равна 0, и его нельзя выбрать целью Презрительного Удара.

Прекратить Битвы

{3}{W}{W}

Волшебство

Уничтожьте все существа и все прикрепленные к существам перманенты.

* Перманентами, прикрепленными к существам, могут быть Ауры и Снаряжение. Все такие перманенты уничтожаются одновременно.

Преодолеть Пески

{1}{W}

Чары

Существа под вашим контролем имеют Бдительность.

Каждое существо под вашим контролем может блокировать дополнительное существо.

* Эффект последней способности носит кумулятивный характер. Если вы контролируете второй перманент Преодолеть Пески, ваши существа смогут блокировать по три существа, и т. д.

Путь Мастера

{3}{U}{R}

Волшебство

Возьмите карту. Путь Мастера наносит целевому существу или игроку повреждения, равные количеству карт в вашей руке.

* Чтобы определить, сколько повреждений нанесет Путь Мастера целевому существу или игроку, используйте количество карт в вашей руке, после того как вы взяли карту. (Не забудьте, что Путь Мастера находится уже не в вашей руке, а в стеке.)

* Если к моменту разрешения Пути Мастера существо или игрок становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не сможете взять карту.

Раж Битвы

{3}{W}

Волшебство

Существа под вашим контролем получают +2/+1 до конца хода. Существа-Воины под вашим контролем получают Цепь жизни до конца хода. *(Повреждения, наносимые теми Воинами, также заставляют контролирующего их игрока получить такое же количество жизней.)*

* Существа-Воины, которых вы контролируете в момент разрешения Ража Битвы, получают Цепь жизни в дополнение к +2/+1.

Ракшас-Визирь

{2}{B}{G}{U}

Существо — Кошка Демон

4/4

Каждый раз, когда одна или несколько карт попадают в изгнание из вашего кладбища, положите столько же жетонов +1/+1 на Ракшаса-Визиря.

* Если карта изгоняется «вместо» того, чтобы попасть на кладбище, способность Ракшаса-Визиря не сработает.

* Изгнание карт из вашего кладбища, чтобы оплатить стоимость заклинания с Выкапыванием, — это одинарное действие. Оно приведет к одному срабатыванию способности Ракшаса-Визиря, которая положит на него столько жетонов +1/+1, сколько карт было изгнано.

Рев Вызова

{2}{G}

Волшебство

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

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

* Рев Вызова не дает существам способность блокировать целевое существо. Оно лишь заставляет существ, которые уже могут блокировать то существо, сделать это.

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

* Если в ходу будет несколько фаз боя, то существа, которые блокировали ставшее целью Рева Вызова существо в первом бою, не обязаны блокировать его снова в последующих боях.

Рок, Крылатый Собрат

{3}{W}{W}

Существо — Птица

3/4

Полет

Набег — Когда Рок, Крылатый Собрат выходит на поле битвы, если в этом ходу вы атаковали существом, положите на поле битвы одну фишку существа 3/4 белая Птица с Полетом.

Каждый раз, когда Рок, Крылатый Собрат атакует, вы получаете 1 жизнь за каждое атакующее существо.

* Для определения количества получаемых жизней посчитайте атакующие существа (в том числе самого Рока, Крылатого Собрата, если он все еще на поле битвы), когда последняя способность разрешается.

Сархан, Говорящий с Драконами

{3}{R}{R}

Planeswalker — Сархан

4

+1: до конца хода Сархан, Говорящий с Драконами становится легендарным существом 4/4 красный Дракон с Полетом, Неразрушимостью и Ускорением. *(Он не теряет верность, пока не является planeswalker-ом.)*

−3: Сархан, Говорящий с Драконами наносит 4 повреждения целевому существу.

−6: вы получаете эмблему со способностями «В начале вашего шага взятия карты возьмите две дополнительные карты» и «В начале вашего заключительного шага сбросьте вашу руку».

* Если Сархан, Говорящий с Драконами становится существом благодаря своей первой способности, это не считается выходом существа на поле битвы. Сархан уже находился на поле битвы, он просто сменил свои типы. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, не сработают.

* Жетоны верности, которые были на Сархане в момент разрешения его первой способности, сохраняются на нем, пока он является существом. Поскольку в это время он не является planeswalker-ом, эти жетоны не удаляются с него при получении повреждений.

* После разрешения первой способности Сархан перестает быть planeswalker-ом до конца хода. Если на одном из последующих этапов того же хода вы разыграете еще одного Сархана, Говорящего с Драконами, то ни один перманент не отправится на кладбище владельца. «Правило легендарности» видит только первого Сархана, а «правило уникальности planeswalker-ов» — только нового. Однако если вы активируете первую способность нового Сархана, у вас под контролем окажется два легендарных перманента с одинаковым именем. Вам придется выбрать одного из них, который останется на поле битвы, а второй отправится на кладбище владельца. Если же вы не активируете эту способность нового Сархана, первый Сархан вновь станет planeswalker-ом во время шага очистки. У вас под контролем окажется два planeswalker-а с одинаковым типом planeswalker-а. Вам придется выбрать одного из них, который останется на поле битвы, а второй отправится на кладбище владельца. Затем, перед окончанием хода, начнется еще один шаг очистки.

* Если перманент выходит на поле битвы в качестве копии Сархана после того, как у Сархана разрешилась первая способность, копия будет planeswalker-ом Сарханом. Она выйдет на поле битвы с четырьмя жетонами верности, вне зависимости от того, сколько жетонов верности на изначальном Сархане. Таким образом у вас и в этом случае сложится описанная выше ситуация.

Сбросить Чешую

{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+0 и имеет способность «{2} {B}: регенерируйте это существо».

* Способность регенерации дается зачарованному существу. Активировать способность регенерации может только контролирующий то существо игрок.

Свирепый Удар

{1} {G}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом, не находящимся под вашим контролем.

Свирепость — Прежде чем то существо под вашим контролем дерется, оно получает +2/+2 до конца хода, если вы контролируете существо с силой не менее 4.

* Вы не можете разыграть Свирепый Удар, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.

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

* Предполагая, что условие для способности Свирепости соблюдается, если к моменту разрешения Свирепого Удара только существо под вашим контролем станет нелегальной целью, оно не получит +2/+2 до конца хода. Если же существо под вашим контролем останется легальной целью, а существо не под вашим контролем станет нелегальной целью, существо под вашим контролем получит +2/+2 до конца хода.

Сидиси, Владычица Выводка

{1} {B} {G} {U}

Легендарное Существо — Нага Шаман

3/3

Каждый раз, когда Сидиси, Владычица Выводка выходит на поле битвы или атакует, положите три верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.

Каждый раз, когда одна или несколько карт существ попадают на ваше кладбище из вашей библиотеки, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

* Вторая способность Сидиси срабатывает каждый раз, когда карты существ попадают на ваше кладбище из любого места в вашей библиотеке, не обязательно с ее верха.

* Любое указание положить несколько карт из библиотеки на кладбище, в том числе первая способность Сидиси, приводит к тому, что все карты попадают на кладбище одновременно. Например, если Сидиси выходит на поле битвы, и вы кладете на ваше кладбище три карты существ, вторая способность Сидиси срабатывает один раз, и вы кладете на поле битвы одну фишку Зомби.

Слепящие Брызги

{4} {U}

Мгновенное заклинание

Существа под контролем ваших оппонентов получают -4/-0 до конца хода.

Возьмите карту.

* Слепящие Брызги не действуют на существа, вышедшие на поле битвы или попавшие под контроль кого-либо из ваших оппонентов после того, как заклинание разрешилось.

* Вы можете разыграть Слепящие Брызги и взять карту, даже если под контролем ваших оппонентов нет существ.

Слоновья Крепость

{2}{W}{B}{G}

Существо — Слон

5/7

Разверните каждое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, во время шага разворота каждого другого игрока.

* Каждое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, разворачивается одновременно с перманентами активного игрока. Вы не можете решить не разворачивать их в этот момент.

* Эффекты, предписывающие существам под вашим контролем не разворачиваться во время вашего шага разворота, не будут действовать во время шага разворота другого игрока.

* Даже если вы контролируете несколько Слоновых Крепостей, это не дает вам права разворачивать существа больше одного раза за один шаг разворота.

Смертеглот из Керу

{4}{B}

Существо — Зомби Крокодил

4/4

Защитник

{1}{G}, пожертвуйте другое существо: вы получаете количество жизней, равное выносливости жертвованного существа.

* Для определения количества получаемых жизней используйте значение выносливости существа в последний момент его пребывания на поле битвы.

Смертельное Падение

{9}{B}

Волшебство

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

Целевой игрок жертвует два существа.

* Целевой игрок выбирает, какие существа он будет жертвовать, в момент разрешения Смертельного Падения. Если в этот момент игрок будет контролировать только одно существо, он принесет его в жертву.

* Смертельное Падение не делает существа целью. Целевой игрок может, например, пожертвовать существо с Порчеустойчивостью.

Снежнокрылый Авен

{G}{U}

Существо — Птица Шаман

2/2

Полет

Оборотень {1}{G}{U} (*Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.*)

Когда Снежнокрылый Авен переворачивается рубашкой вниз, вы можете вернуть другое целевое существо в руку его владельца.

* Если вы — единственный игрок, под контролем которого есть другие существа, когда Снежнокрылый Авен переворачивается рубашкой вниз, вы должны выбрать целью одно из них. Вы решаете, возвращать ли то существо в руку владельца, в момент разрешения способности.

Сорин, Величественный Гость

{2}{W}{B}

Planeswalker — Сорин

4

+1: до вашего следующего хода существа под вашим контролем получают +1/+0 и Цепь жизни.

-2: положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 черный Вампир с Полетом.

-6: вы получаете эмблему со способностью «В начале шага поддержки каждого оппонента тот игрок жертвует существо».

* Бонусы получают только те существа, которые уже находятся под вашим контролем в момент разрешения первой способности. Существа, которые попадут под ваш контроль после этого, не получают бонусы.

* Если у игрока под контролем нет существ, когда разрешается способность эмблемы, тот игрок ничего не жертвует.

Сосноброд

{3}{G}{G}

Существо — Элементаль

5/5

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

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)

Каждый раз, когда Сосноброд или другое существо под вашим контролем переворачивается рубашкой вниз, разверните то существо.

* Если другое находящееся рубашкой вверх существо переворачивается рубашкой вниз, и получившийся перманент не является существом, последняя способность Сосноброта не срабатывает.

Стиль Летящего Журавля

{3}{U}{R}{W}

Мгновенное заклинание

Разверните все существа под вашим контролем. Они получают Полет и Двойной удар до конца хода.

* Полет и Двойной удар получают только те существа, которых вы контролируете в момент разрешения Стиля Летящего Журавля. Существа, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу, не получают этот бонус.

Султайский Свежеватель

{3}{G}

Существо — Нага Шаман

3/4

Каждый раз, когда существо под вашим контролем с выносливостью не менее 4 умирает, вы получаете 4 жизни.

* Если Султайский Свежеватель умирает, а его выносливость все еще не менее 4, его собственная способность сработает.

Суррак Коготь Дракона

{2} {G} {U} {R}

Легендарное Существо — Человек Воин

6/6

Миг

Суррак Коготь Дракона не может быть отменен.

Заклинания существ под вашим контролем не могут быть отменены.

Другие существа под вашим контролем имеют Пробивной удар.

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

Тайные Планы

{G} {U}

Чары

Находящиеся рубашкой вверх существа под вашим контролем получают +0/+1.

Каждый раз, когда перманент под вашим контролем переворачивается рубашкой вниз, возьмите карту.

* Как только существо переворачивается рубашкой вниз, оно теряет +0/+1, полученные от Тайных Планов. Если отмеченные на этом существе повреждения станут равными или превысят его новую выносливость, существо будет уничтожено.

Талисман Абзана

{W} {B} {G}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Изгоните целевое существо с силой не менее 3.
- Вы берете две карты и теряете 2 жизни.
- Распределите два жетона +1/+1 между одним или двумя целевыми существами.

* Если вы используете третий режим, то вы выбираете, как распределяются жетоны, в момент разыгрывания заклинания. Обратите внимание, что если вы решите положить по одному жетону +1/+1 на каждое из двух целевых существ, а в ответ одно из существ станет нелегальной целью, то тот жетон +1/+1, который должен был быть положен на то существо, будет потерян. Его нельзя будет положить на вторую оставшуюся цель.

Талисман Султая

{B} {G} {U}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Уничтожьте целевое одноцветное существо.
- Уничтожьте целевой артефакт или чары.
- Возьмите две карты, затем сбросьте карту.

* У одноцветных существ ровно один цвет. Бесцветные существа не являются одноцветными.

Талисман Темура

{G} {U} {R}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Целевое существо под вашим контролем получает +1/+1 до конца хода. Оно дерется с целевым существом не под вашим контролем.
- Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {3}.

- Существа с силой 3 или меньше не могут блокировать в этом ходу.

* Вы не можете разыграть Талисман Темура, выбрав первый режим, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.

* Если был выбран первый режим, и на момент разрешения Талисмана Темура любая из двух целей стала нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.

* Если был выбран первый режим, и на момент разрешения Талисмана Темура только существо под вашим контролем стало нелегальной целью, оно не получит +1/+1 до конца хода. Если же существо под вашим контролем осталось легальной целью, а существо не под вашим контролем стало нелегальной целью, существо под вашим контролем получит +1/+1 до конца хода.

* Если был выбран третий режим, существа с силой 3 или меньше, вышедшие на поле битвы после разрешения Талисмана Темура, также не могут блокировать в этом ходу. Не сможет блокировать и существо, сила которого была равна 4 или больше, когда Талисман Темура разрешался, но к началу шага объявления блокирующих стала равна 3 или меньше.

Тысяча Ветров

{4} {U} {U}

Существо — Элементаль

5/6

Полет

Оборотень {5} {U} {U} (Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}.

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)

Когда Тысяча Ветров переворачивается рубашкой вниз, верните все другие повернутые существа в руки их владельцев.

* Не имеет значения, будет ли Тысяча Ветров повернутым или развернутым (и будет ли вообще на поле битвы), когда разрешится его последняя способность. Все повернутые существа, за исключением Тысячи Ветров, вернутся в руки владельцев.

Увечающий Холод

{2} {U}

Мгновенное заклинание

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

Возьмите карту.

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

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

Увидеть Ненаписанное

{4} {G} {G}

Волшебство

Покажите восемь верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить на поле битвы находящуюся среди них карту существа. Положите остальные карты на ваше кладбище.

Свирепость — Если вы контролируете существо с силой не менее 4, вы можете положить на поле битвы две карты существ вместо одной.

* Вы определяете, действует ли способность Свирепости, до того, как карты существ попадают на поле битвы. Если таким образом вы кладете на поле битвы две карты существ, эти существа выходят на поле битвы одновременно.

* Поскольку вы не разыгрываете карты существ, вы не можете оплатить их дополнительную или альтернативную стоимость. Вы не можете положить карты на поле битвы рубашкой вверх.

* Если вы кладете на поле битвы карту, в мана-стоимости которой есть {X}, этот X считается равным 0.

Удар Мыслей

{X} {U} {R}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {X}. Удар Мыслей наносит X повреждений игроку, контролирующему то заклинание.

* Если контролирующий целевое заклинание игрок заплатит {X}, заклинание не будет отменено. Однако Удар Мыслей все равно нанесет тому игроку повреждения.

* Если целевое заклинание в момент разрешения Удара Мыслей является нелегальной целью (например, оно было отменено другим заклинанием или способностью), Удар Мыслей отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Повреждения никому не наносятся.

Удар Поющего Колокола

{1} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Удар Поющего Колокола выходит на поле битвы, поверните зачарованное существо.

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

Зачарованное существо имеет способность «{6}: разверните это существо».

* Удар Поющего Колокола можно разыграть, выбрав целью любое существо, в том числе уже повернутое.

* Активируемая способность, разворачивающая существо, дается зачарованному существу. Ее может активировать только игрок, контролирующий то существо.

Укрепленная Чешуя

{G}

Чары

Если на существо под вашим контролем должны быть помещены один или более жетонов +1/+1, вместо этого на то существо помещается столько же плюс один жетон +1/+1.

* «Помещены на существо под вашим контролем» — это, в том числе, и тот случай, когда существо выходит на поле битвы с жетонами +1/+1 на нем. Если существо должно выйти на поле битвы под вашим контролем с определенным количеством жетонов +1/+1, пока вы контролируете Укрепленную Чешую, то существо выходит на поле битвы с таким количеством жетонов плюс один.

* Каждая новая Укрепленная Чешуя под вашим контролем будет дополнительно увеличивать количество помещаемых на существо жетонов +1/+1 на один.

Умелый Подражатель
{2} {U} {U}
Существо — Имитатор
0/0

Вы можете заставить Умелого Подражателя выйти на поле битвы в качестве копии любого не являющегося землей перманента на поле битвы.

* Вы выбираете то, будет ли Умелый Подражатель копировать какой-либо не являющийся землей перманент, и какой именно перманент это будет, при выходе Умелого Подражателя на поле битвы. Не являющийся землей перманент при этом не становится целью.

* Не забывайте, что если под вашим контролем оказывается два или более легендарных перманента с одинаковым именем или два или более planeswalker-а с одним и тем же подтипом, вы выбираете один из них, который останется на поле битвы, а остальные кладете на кладбища их владельца.

* Если Умелый Подражатель выходит на поле битвы в качестве копии planeswalker-а, он выходит на поле битвы с жетонами верности на нем, количество которых равно значению верности, напечатанному в правом нижнем углу карты planeswalker-а. Он не копирует количество жетонов верности на самом planeswalker-е.

* Умелый Подражатель в точности копирует то, что указано в тексте правил выбранного перманента, и ничего более (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Он не копирует ни положение того перманента (то есть, повернут он или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет, способности и т. д.

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

* Если выбранный перманент уже является копией чего-либо еще (например, если выбранный перманент — это другой Умелый Подражатель), то ваш Умелый Подражатель выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано выбранным перманентом.

* Если выбранный перманент — это фишка, то Умелый Подражатель копирует исходные характеристики этой фишки в том виде, в котором они были определены эффектом, поместившим ее на поле битвы. Умелый Подражатель не является фишкой.

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

* Если Умелый Подражатель выходит на поле битвы одновременно с другим перманентом, то он не может стать копией того перманента. Можно выбрать только такой не являющийся землей перманент, который уже находится на поле битвы.

* Вы можете вообще ничего не копировать. В таком случае Умелый Подражатель выходит на поле битвы как существо 0/0 и сразу отправляется на кладбище (если только что-либо не поднимет его выносливость выше 0).

Феникс Пепельного Облака
{2} {R} {R}
Существо — Феникс
4/1

Полет

Когда Феникс Пепельного Облака умирает, верните его на поле битвы рубашкой вверх.

Оборотень {4}{R}{R} (Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)

Когда Феникс Пепельного Облака переворачивается рубашкой вниз, он наносит по 2 повреждения каждому игроку.

* Если Феникс Пепельного Облака находится рубашкой вверх, вы можете перевернуть его рубашкой вниз за его стоимость Оборотня, даже если вы не разыгрывали Феникса Пепельного Облака рубашкой вверх при помощи его способности Оборотня.

* Если Феникс Пепельного Облака покидает кладбище до того, как разрешится связанная с его смертью способность, он не вернется на поле битвы.

* После того как Феникс Пепельного Облака возвращается на поле битвы рубашкой вверх, каждый игрок будет знать, что это за существо рубашкой вверх. Вы не можете перемешивать его с другими перманентами, находящимися рубашкой вверх, чтобы это скрыть.

Хватка Дракона

{2}{R}

Чары — Аура

Свирепость — Если вы контролируете существо с силой не менее 4, вы можете разыграть Хватку Дракона, как если бы у нее был Миг. (Вы можете разыграть ее при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания.)

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+0 и имеет Первый удар.

* Если вы используете способность Свирепости, чтобы разыграть Хватку Дракона, как если бы у нее был Миг, вы должны контролировать существо с силой не менее 4 только в тот момент, когда вы начинаете разыгрывание и кладете Хватку Дракона в стек. Если вы потеряете контроль над этим существом либо во время разыгрывания Хватки Дракона (например, пожертвуете его, чтобы активировать мана-способность), либо в ответ на Хватку Дракона, это никак не повлияет на Хватку Дракона в стеке.

* Если вы хотите воспользоваться Первым ударом в бою, то самое позднее, когда вы должны разыграть Хватку Дракона, — во время шага объявления блокирующих, после того как блокирующие объявлены.

Черепной Архив

{2}

Артефакт

{2}, изгоните Черепной Архив: целевой игрок втасовывает свое кладбище в свою библиотеку. Возьмите карту.

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

Чтец Дыма

{1}{G}

Существо — Человек Шаман

2/2

{1}{U}: посмотрите целевое существо, находящееся рубашкой вверх.

* Способность Чтеца Дыма позволяет вам посмотреть существо в момент ее разрешения. Она не позволяет вам смотреть на это существо потом, но вам должно быть предоставлено достаточное количество времени, чтобы на него посмотреть. В игре с участием нескольких игроков не показывайте эту карту другим игрокам.

* Вы можете выбрать целью способности Чтеца Дыма существо под вашим контролем, но это не даст вам никаких преимуществ. Вы и так можете в любое время смотреть находящиеся рубашкой вверх заклинания в стеке под вашим контролем и перманенты рубашкой вверх под вашим контролем.

Язвительный Подстрекатель

{1}{R}

Существо — Гоблин Бродяга

2/1

Оборотень {2}{R} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)*

Когда Язвительный Подстрекатель переворачивается рубашкой вниз, если идет ваш ход, получите контроль над другим целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода.

* Целью последней способности Язвительного Подстрекателя может быть любое существо, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.

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

Magic: The Gathering, Magic, Ханы Таркира, Терос, Порождения Богов и Путешествие в Никс являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2014 Wizards.