

Заметки по выпуску *Magic 2015*

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

Дата внесения последних изменений: 19 мая 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

Базовый выпуск *Magic 2015* содержит 269 карт (101 обычную, 80 необычных, 53 редкие, 15 раритетных и 20 базовых земель).

Существует также 15 дополнительных карт с номерами с 270 по 284, которые не встречаются в бустерах *Magic 2015*. Это перепечатанные из старых выпусков карты, которые содержатся в различных дополнительных продуктах, таких как учебные колоды и набор Deck Builder's Toolkit. На этих дополнительных картах присутствует символ выпуска *Magic 2015*, и они легальны во всех форматах, в которых легален выпуск *Magic 2015*.

Список дополнительных карт: Ангел Эгиды, Божественный Приговор, Вдохновенный Натиск, Ангел Серры, Отмена, Джинн Магамоти, Кошмар, Сенгирский Вампир, Ходячий Труп, Детеныш Горнилы, Сейсмический Взрыв, Шиванский Дракон, Быстроногий Кентавр, Вожак Стаи Гаррука и Земной Тяжелоступ.

Пререлизные турниры: 12–13 июля 2014 г.

Релизные выходные: 18–20 июля 2014 г.

Турниры Game Day: 9–10 августа 2014 г.

Базовый выпуск *Magic 2015* разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: в пятницу, 18 июля 2014 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: *Возвращение в Равнику*, *Незванные Гости*, *Лабиринт Дракона*, *Magic 2014*, *Терос*, *Порождения Богов*, *Путешествие в Никс* и *Magic 2015*.

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

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

Обновленная лицевая сторона карт

В базовом выпуске *Magic 2015* лицевая сторона карт и фишек претерпела определенные изменения и улучшения.

Эти изменения никак не влияют на ход игры.

* В некоторых элементах карты, таких как имя карты и строка типа, используется новый шрифт Beleren (кроме карт на русском, японском, корейском и китайском языках).

* В нижней части редких и раритетных карт теперь присутствует голографическая метка.

* Данные «под текстовым полем», такие как информация об авторском праве и коллекционный номер, теперь организованы по-новому и напечатаны на черном фоне. Сведения для коллекционеров теперь содержат код выпуска и язык, разделенные точкой на обычных картах и звездочкой на премиум-картах.

* Ширина черного бордюра вокруг рамки карты уменьшена.

Карты приглашенных разработчиков и сведения о разработчиках

Авторами четырнадцати карт в базовом выпуске *Magic 2015* стали известные в игровой индустрии люди. Пятнадцатая карта, «Без Отходов», стала итогом мероприятия [You Make the Card 4](#), которое проходило на сайте [DailyMTG.com](#). В ходе этого мероприятия игроки в *Magic* создавали карту, голосуя за различные варианты. У этих пятнадцати карт сведения об их создателях указаны в нижней части текстового поля. Сведения о создателях никак не влияют на ход игры.

Ранее встречавшееся ключевое слово: Созыв

В базовом выпуске *Magic 2015* вновь появляется способность Созыва, впервые представленная в выпуске *Равника: Город Гильдий*. Созыв — это статическая способность, позволяющая вам поворачивать существ под вашим контролем, чтобы оплатить стоимость заклинания.

Бесконечное Повиновение

{4} {B} {B}

Волшебство

Созыв (*Ваши существа могут помочь разыграть это заклинание. Каждое существо, которое вы поворачиваете при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1} или одной маны цвета того существа.*)

Положите целевую карту существа из кладбища на поле битвы под вашим контролем.

Официальные правила для Созыва звучат так:

702.50. Созыв

702.50a Созыв — это статическая способность, которая действует, пока заклинание с Созывом находится в стеке. «Созыв» означает: «Для каждой цветной маны в общей стоимости этого заклинания вы можете повернуть неповернутое существо того цвета под вашим контролем, вместо того чтобы оплачивать эту ману. Для каждой нецветной маны в общей стоимости этого заклинания вы можете повернуть неповернутое существо под вашим контролем, вместо того чтобы оплачивать эту ману». Способность Созыва не является дополнительной или альтернативной стоимостью и применяется только после того, как определена общая стоимость заклинания с Созывом.

702.50b Несколько способностей Созыва у одного и того же заклинания объединяются.

* С прошлого раза, когда способность Созыва появлялась в выпуске, правила для нее слегка изменились. Ранее Созыв снижал стоимость разыгрывания заклинания. По текущим правилам вы поворачиваете существ

в то же время, что и оплачиваете стоимости заклинания. Поворот существа в этом случае — это просто другой способ оплатить стоимость.

* Созыв не меняет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания. Например, конвертированная мана-стоимость Бесконечного Повиновения равна 6, даже если для его разыгрывания вы повернули шесть существ.

* При подсчете общей стоимости заклинания учитывайте любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости и прочие факторы, увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания. Созыв применяется после определения общей стоимости.

* Поскольку Созыв не является альтернативной стоимостью, он может использоваться в сочетании с альтернативной стоимостью.

* Повернув многоцветное существо с помощью Созыва, вы можете оплатить {1} или одну ману любого из цветов этого существа по вашему выбору.

* Если вы используете Созыв, разыгрывая заклинание с {X} в мана-стоимости, прежде всего выберите значение X. Это значение, плюс все прибавки и уменьшения стоимости заклинания, определяют его общую стоимость. После этого вы сможете поворачивать существ под вашим контролем, чтобы оплатить эту стоимость. Например, если вы разыгрываете Призывный Аккорд (заклинание с Созывом и мана-стоимостью {X} {G} {G} {G}) и выберете значение X, равное 3, общая стоимость заклинания будет {3} {G} {G} {G}. Если повернуть два зеленых существа и два красных существа, вам останется заплатить {1} {G}.

* Если у существа под вашим контролем есть мана-способность с {T} в стоимости, активация этой способности при разыгрывании заклинания с Созывом приведет к тому, что существо будет повернуто, когда вы будете оплачивать стоимости заклинания. Вы не сможете повернуть его еще раз в рамках Созыва. То же самое происходит, если при разыгрывании заклинания с Созывом вы жертвуете существо, чтобы активировать мана-способность. Этого существа не будет на поле битвы, когда вы будете оплачивать стоимости заклинания, и вы не сможете повернуть его в рамках способности Созыва.

Знакомая тема выпуска: Щепки

В базовом выпуске *Magic 2015* появилось несколько новых Щепок, популярных существ, которые делятся своими способностями, а также бонусами к силе и выносливости с другими Щепками.

Воинственная Щепка

{2} {R}

Существо — Щепка

2/2

Существа-Щепки под вашим контролем имеют способность «Это существо не может быть заблокировано менее чем двумя существами».

* В этом выпуске Щепки действуют только на существа-Щепки под вашим контролем. Они не дают бонусов Щепкам оппонентов. Таким же образом работали и Щепки из базового выпуска *Magic 2014*, в то время как Щепки из более ранних выпусков давали бонусы всем Щепкам.

* Способности и бонусы к силе и выносливости, которые дают Щепки, носят кумулятивный характер. Однако в случае таких способностей, как Неразрушимость или способность, которую дает Воинственная Щепка, наличие нескольких одинаковых способностей у одного существа не дает никаких дополнительных преимуществ.

* Если вы меняете тип существа у Щепки под вашим контролем, и оно перестает быть Щепкой, его собственная способность не будет на него действовать. Однако эта способность продолжит действовать на других существ-Щепок под вашим контролем.

Цикл: Души

Шесть существ в базовом выпуске *Magic 2015* олицетворяют собой хранителей различных миров Мультивселенной.

Душа Зендикара

{4}{G}{G}

Существо — Аватара

6/6

Захват

{3}{G}{G}: Положите на поле битвы одну фишку существа 3/3 зеленый Зверь.

{3}{G}{G}, изгоните Душу Зендикара из вашего кладбища: положите на поле битвы одну фишку существа 3/3 зеленый Зверь.

* Вы можете активировать последнюю способность, только если Душа находится на вашем кладбище.

* Изгнание Души из кладбища — часть стоимости активации последней способности. Другой игрок не может в ответ убрать Душу из кладбища, чтобы помешать вам активировать способность.

Знакомый цикл: Посохи волхвов

В этом выпуске есть цикл артефактов, каждый из которых связан с определенным цветом. Эти артефакты дают вам жизнь за разыгрывание заклинаний соответствующего цвета и за вывод на поле битвы базовых земель связанного с этим цветом типа.

Посох Волхва Солнца

{3}

Артефакт

Каждый раз, когда вы разыгрываете белое заклинание или Равнина выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 1 жизнь.

* Каждый из таких артефактов учитывает любые земли с соответствующим типом базовой земли. Например, способность Посоха Волхва Солнца срабатывает, когда на поле битвы под вашим контролем выходит любая земля с подтипом Равнина, а не только земля с именем «Равнина».

* У большинства небазовых земель нет типа базовой земли, даже если они производят цветную ману. Например, Пещеры Койлоса — это не Равнина и не Болото. Когда они выходят на поле битвы под вашим контролем, способность Посоха Волхва Солнца не срабатывает.

* Способность Посоха срабатывает и в том случае, если вы разыгрываете копию карты соответствующего цвета. Однако если вы копируете заклинание в стек, не разыгрывая копию, способность не срабатывает.

Ранее встречавшийся тип карты: Planeswalker-ы

Planeswalker-ы — могучие союзники, сражающиеся на вашей стороне. Правила для planeswalker-ов в этом выпуске не менялись.

Джейс, Воплощение Договора

{2}{U}{U}

Planeswalker — Джейс

5

+1: посмотрите две верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них на ваше кладбище.

- 3: верните другой целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца.
- 8: каждый игрок втасовывает свою руку и кладбище в свою библиотеку. Вы берете семь карт.

* Planeswalker-ы являются перманентами. Их можно разыгрывать при любой возможности разыгрывать заклинания волшебства. Когда ваше заклинание planeswalker-а разрешается, он выходит на поле битвы под вашим контролем.

* Если в любой момент под вашим контролем оказывается два или больше planeswalker-а с одним и тем же подтипом (подтип — это слово после тире в строке типа карты, например, «Джейс»), вы выбираете одного из них, который останется на поле битвы, а остальных кладете на кладбища их владельцев. Это действие, вызванное состоянием, которое называется «правилом уникальности planeswalker-ов».

* Planeswalker-ы не являются существами. На них не действуют заклинания и способности, действующие на существ.

* У planeswalker-ов есть «верность». Они выходят на поле битвы с определенным количеством жетонов верности, которое соответствует числу, указанному в правом нижнем углу карты. При активации одной из способностей planeswalker-а он может либо получить, либо потерять несколько жетонов верности. Когда planeswalker получает повреждения, с него удаляется соответствующее количество жетонов верности. Если на нем нет ни одного жетона верности, он отправляется на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием.

* У каждого planeswalker-а есть несколько активируемых способностей, которые называются «способностями верности». Активировать способность верности planeswalker-а, находящегося под вашим контролем, можно только при возможности разыгрывать волшебство и только при условии, что ни одна из способностей верности этого planeswalker-а еще не была активирована в данном ходу.

* Стоимость активации способности верности planeswalker-а обозначается специальным символом: стрелкой, внутри которой указывается число. Стрелке вверх соответствует положительное число, например, «+1», что значит: «Положите один жетон верности на этого planeswalker-а». Стрелке вниз соответствует отрицательное число, например, «–8», что значит: «Удалите восемь жетонов верности с этого planeswalker-а». Символ с числом «0» означает: «Положите ноль жетонов верности на этого planeswalker-а».

* Активация способности верности, имеющей стоимость 0, не меняет количество жетонов верности на planeswalker-е.

* Способность planeswalker-а с отрицательной стоимостью верности можно активировать только в том случае, если количество жетонов верности на нем не меньше значения этой стоимости.

* Planeswalker-ы не могут атаковать (за исключением тех случаев, когда под действием какого-либо эффекта planeswalker превращается в существо). Однако их самих атаковать можно. Каждое из ваших атакующих существ может атаковать либо оппонента, либо planeswalker-а под его контролем. Вы делаете этот выбор во время объявления атакующих.

* Если planeswalker-а под вашим контролем атакуют, вы можете блокировать атакующих обычным образом.

* Если атакующее planeswalker-а существо не заблокировано, оно наносит боевые повреждения этому planeswalker-у. Когда planeswalker получает повреждения, с него удаляется соответствующее количество жетонов верности.

* Если источник под вашим контролем должен нанести небоевые повреждения оппоненту, вместо этого он может нанести эти повреждения planeswalker-у, находящемуся под контролем этого оппонента. Например: несмотря на то что вы не можете выбрать planeswalker-а целью Удара Грома, вы можете выбрать целью Удара Грома вашего оппонента, а потом, в момент разрешения Удара Грома, решить, что Удар Грома нанесет свои 3 повреждения одному из planeswalker-ов оппонента. (Эти повреждения нельзя поделить

между несколькими игроками и (или) planeswalker-ами.) Если ваш Удар Грома наносит повреждения planeswalker-у, с последнего удаляются три жетона верности.

Новый термин в правилах: «Базовые сила и выносливость»

С выходом *Magic 2015* изменяется формулировка на картах, которые устанавливают силу или выносливость существа на определенные значения.

Превращение в Лягушку (старый текст)

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Целевое существо теряет все способности и становится 1/1 синей Лягушкой до конца хода.

Превращение в Лягушку

{1}{U}

Мгновенное заклинание

До конца хода целевое существо теряет все способности и становится синей Лягушкой с базовыми силой и выносливостью 1/1.

Термин «базовые сила и выносливость» делает понятнее то, что другие постоянные эффекты, меняющие силу и выносливость, такие как эффект Титанического Роста или жетон +1/+1, применяются после того, как сила и выносливость существа изменились. У ряда старых карт поменялся текст в базе Oracle, чтобы отразить это изменение. Это не функциональное изменение. Обратите внимание, что за редким исключением новая формулировка не используется на картах со способностями, «оживляющими» не являющийся существом перманент, таких как Преображающаяся Пещера и Нисса, Пробудившая Мир.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Авация, Ангел-Хранитель

{2}{W}{W}{W}

Легендарное Существо — Ангел

5/4

Полет, Бдительность

{1}{W}: предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены другому целевому существу в этом ходу источниками выбранного вами цвета.

{5}{W}{W}: предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены целевому игроку в этом ходу источниками выбранного вами цвета.

* Вы можете выбрать один из пяти цветов: белый, синий, черный, красный или зеленый. Вы не можете выбрать «артефакт», «бесцветный» или любое другое слово.

* Вы выбираете цвет для каждой активируемой способности в момент разрешения этой способности. Однако цвет источника, который должен нанести повреждения существу или игроку, проверяется только тогда, когда источник должен нанести повреждения, а не в момент разрешения способности Авации. Например, если вы выберете синий цвет, то повреждения, которые должно будет нанести синее существо, будут предотвращены, даже если то существо не было синим (или его не было на поле битвы) в момент разрешения способности Авации.

* После того как соответствующая способность разрешилась, легальность целевого существа или игрока в качестве цели больше не проверяется. Например, если существо, которое стало целью первой способности, получает защиту от белого после того, как способность разрешается, но до того как она предотвратит повреждения, эффект все равно предотвратит повреждения.

* Вторая активируемая способность не предотвращает повреждения, которые должны быть нанесены planeswalker-ам под контролем целевого игрока. Если целевой игрок — вы, то вы сможете предотвратить небоевые повреждения, которые оппонент хочет перенаправить с вас на одного из ваших planeswalker-ов. Примените эффект предотвращения данной способности к этим повреждениям первым, и перенаправлять будет нечего.

* Обе активируемые способности предотвращают все повреждения выбранного цвета, а не только боевые повреждения.

* Ни одна из активируемых способностей не действует на повреждения, которые уже были нанесены.

Аджани Непреклонный

{3}{W}

Planeswalker — Аджани

4

+1: до конца хода не более чем одно целевое существо получает +1/+1 и Первый удар, Бдительность и Цепь жизни.

—2: положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем и один жетон верности на каждого другого planeswalker-а под вашим контролем.

—7: вы получаете эмблему со способностью «Если источник должен нанести повреждения вам или planeswalker-у под вашим контролем, предотвратите все те повреждения, кроме 1».

* Вы можете активировать первую способность, выбрав ноль целей. Если вы это делаете, просто положите жетон верности на Аджани, чтобы оплатить стоимость способности.

* Если перманент под вашим контролем является и существом, и planeswalker-ом, вторая способность Аджани поместит на него и жетон +1/+1, и жетон верности.

* Способность эмблемы не обращает внимания на то, кто контролирует источник, наносящий повреждения вам или planeswalker-у под вашим контролем.

* Каждое атакующее существо является отдельным источником повреждений. Например, если два существа 3/3 атакуют вас и не заблокированы, эмблема предотвратит по 2 повреждения от каждого существа. Вы получите в общей сложности 2 повреждения.

* Если несколько эффектов изменяют то, как наносятся повреждения, то игрок, которому должны быть нанесены повреждения (или игрок, контролирующий перманент, которому должны быть нанесены повреждения), выбирает порядок, в котором применяются эти эффекты. Например, текст Веления Богов-Близнецов гласит: «Если источник должен нанести повреждения перманенту или игроку, вместо этого он наносит те повреждения тому перманенту или игроку в двойном размере». Предположим, вы должны получить 3 повреждения, и при этом у вас под контролем есть эмблема Аджани, а на поле битвы есть Веление Богов-Близнецов. Вы можете: (а) сначала предотвратить все повреждения, кроме 1, а затем дать эффекту Веления Богов-Близнецов удвоить это 1 повреждение, в результате получив 2 повреждения; или (б) удвоить повреждения до 6, а затем предотвратить все повреждения, кроме 1.

Альтакская Искательница Крови

{1}{R}

Существо — Человек Берсерк

2/1

Каждый раз, когда существо под контролем оппонента умирает, Альтакская Искательница Крови получает +2/+0, Первый удар и Ускорение до конца хода. *(Она наносит боевые повреждения раньше существ без Первого удара и может атаковать и {T}, как только попадает под ваш контроль.)*

* Если в фазе боя окажется два шага боевых повреждений (потому что есть атакующее или блокирующее существо с Первым или Двойным ударом), Альтакская Искательница Крови может получить Первый удар во время первого шага. В этом случае она распределяет боевые повреждения во время второго шага боевых повреждений вместе со всеми существами, которые не еще распределяли боевые повреждения в этом бою.

* Если способность срабатывает несколько раз за ход, бонусы к силе складываются, а дополнительные способности Первого удара и Ускорения объединяются.

Амфин-Проводник

{3}{U}

Существо — Саламандра Чародей

3/2

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

* Активация способности после объявления блокирующих не произведет никакого эффекта. Блоки не изменятся и не станут недействительными.

Благословляющий Гигант

{6}{W}

Существо — Гигант Монах

4/4

Когда Благословляющий Гигант выходит на поле битвы, вы можете найти на вашем кладбище, в руке и (или) библиотеке карту Ауры и положить ее на поле битвы прикрепленной к Благословляющему Гиганту. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

* Карта Ауры должна быть способна легально зачаровывать Благословляющего Гиганта. Например, вы не можете таким образом положить на поле битвы Ауру со способностью «зачаровать землю».

* Если Благословляющего Гиганта нет на поле битвы, когда его способность разрешается, вы не сможете положить Ауру на поле битвы. Тем не менее, вы сможете выполнить поиск в соответствующих зонах и перетасовать библиотеку, если вы в ней искали.

Божественное Покровительство

{1}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Божественное Покровительство выходит на поле битвы, вы получаете 3 жизни.

Зачарованное существо получает +1/+3.

* Если существо, ставшее целью Божественного Покровительства, является нелегальной целью в момент, когда Божественное Покровительство пытается разрешиться, Божественное Покровительство отменяется. Оно не выходит на поле битвы, и его связанная с выходом на поле битвы способность не срабатывает.

Военная Разведка

{1}{U}

Чары

Каждый раз, когда вы атакуете двумя или более существами, возьмите карту.

* Существа не обязаны атаковать одного и того же игрока или planeswalker-a.

* После того как способность сработала, не имеет значения, сколько существ продолжает атаковать, когда она разрешается.

Выдающийся Капитан

{2}{W}

Существо — Кискен Солдат

2/2

Первый удар (*Это существо наносит боевые повреждения раньше существ без Первого удара.*)

Каждый раз, когда Выдающийся Капитан атакует, вы можете положить карту существа-Солдата из вашей руки на поле битвы повернутой и атакующей.

* Вы выбираете, кого атакует Солдат, которого вы кладете на поле битвы. Он не обязан атаковать того же самого игрока или planeswalker-а, которого атакует Выдающийся Капитан.

* Способности на карте существа-Солдата, которые срабатывают «Каждый раз, когда [это существо] атакует», не сработают, потому что существо не объявлялось атакующим.

Гаррук, Высший Хищник

{5}{B}{G}

Planeswalker — Гаррук

5

+1: уничтожьте другого целевого planeswalker-а.

+1: положите на поле битвы одну фишку существа 3/3 черный Зверь со Смертельным касанием.

-3: уничтожьте целевое существо. Вы получаете количество жизней, равное его выносливости.

-8: целевой оппонент получает эмблему со способностью «Каждый раз, когда существо атакует вас, оно получает +5/+5 и Пробивной удар до конца хода».

* Первая способность может сделать целью и уничтожить planeswalker-а Гаррука под контролем другого игрока.

* Если вы активировали третью способность, а к моменту ее разрешения целевое существо стало нелегальной целью, то способность отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не получите жизней.

* Способность эмблемы не срабатывает, если существо атакует planeswalker-а.

* Владельцем эмблемы и контролирующим ее игроком является игрок, ставший целью создавшей ее способности. Если в игре с участием более двух игроков владелец Гаррука покидает игру, эмблема остается.

Гидра Порождения

{X}{G}{G}

Существо — Растение Гидра

0/0

Когда вы разыгрываете Гидру Порождения, покажите X верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить на поле битвы находящуюся среди них карту не являющегося землей перманента с конвертированной мана-стоимостью не более X. Затем втасуйте остальные карты в вашу библиотеку. Гидра Порождения выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на ней.

* Первая способность Гидры Порождения разрешается до того, как разрешается сама Гидра. Это, в частности, означает, что если вы таким образом кладете на поле битвы карту Ауры, она не может зачаровать Гидру Порождения.

* Если вы таким образом кладете на поле битвы карту Ауры, вы выбираете, что она будет зачаровывать, при ее выходе на поле битвы. Перманенты или игроки при этом не делаются целями. Например, вы можете

положить на поле битвы Ауру, зачаровывающую существо с Порчеустойчивостью под контролем оппонента.

* Если в мана-стоимости карты не являющегося землей перманента есть {X}, значение X равно 0.

* Если «остальных» карт не осталось, потому что X был равен 0, или же X был равен 1 и эта карта оказалась на поле битвы, библиотека все равно перетасовывается.

Гнездо Шершней

{2}{G}

Существо — Насекомое

0/2

Защитник *(Это существо не может атаковать.)*

Каждый раз, когда Гнезду Шершней наносятся повреждения, положите на поле битвы столько же фишек существа 1/1 зеленое Насекомое с Полетом и Смертельным касанием. *(Любое количество повреждений, которое существо со Смертельным касанием наносит существу, достаточно, чтобы его уничтожить.)*

* Срабатывающая способность Гнезда Шершней сработает даже в том случае, когда ему нанесены смертельные повреждения. Например, если Гнезду Шершней наносится 7 повреждений, его способность сработает, и вы положите семь фишек существо-Насекомое на поле битвы.

Гоблин-Бабашник

{1}{R}

Существо — Гоблин Воин

1/2

В начале вашего шага поддержки положите на поле битвы одну фишку бесцветного артефакта с именем Наземная Мина и способностью «{R}, пожертвуйте этот артефакт: этот артефакт наносит 2 повреждения целевому атакующему существу без Полета». Затем подбросьте монетку. Если вы проигрываете бросок, Гоблин-Бабашник наносит 2 повреждения сам себе.

* Вы подбрасываете монетку после того, как фишка Наземной Мины создается, а не после того как вы жертвуете Наземную Мину. Фишка создается, даже если вы проигрываете бросок.

* Фишки Наземной Мины сохраняют свою способность, даже если Гоблин-Бабашник подрывает сам себя или иным способом покидает поле битвы.

Гоблин-Смутьян

{2}{R}

Существо — Гоблин Воин

2/2

Другие существа-Гоблины под вашим контролем атакуют в каждом ходу, если могут.

В начале боя во время вашего хода положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 красный Гоблин с Ускорением.

Каждый раз, когда Гоблин-Смутьян атакует, он получает +1/+0 до конца хода за каждого другого атакующего Гоблина.

* Гоблин-Смутьян не заставляет атаковать сам себя, но если под вашим контролем будет два таких Гоблина, они будут заставлять атаковать друг друга, если это возможно.

* Если во время вашего шага объявления атакующих существо, которое должно атаковать, если может, повернуто, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может атаковать, или не находилось под вашим непрерывным контролем с начала хода (и не имеет Ускорения), то оно не

атакует. Если для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

* Количество атакующих Гоблинов подсчитывается в момент разрешения последней способности, и значение бонуса после этого фиксируется.

Джаггернаут

{4}

Артефакт Существо — Джаггернаут

5/3

Джаггернаут атакует в каждом ходу, если может.

Джаггернаут не может быть заблокирован Стенами.

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

* Эффекты, которые гласят: «может быть заблокировано только Стенами» (например, эффект Невидимости), не приводят к прекращению действия последней способности Джаггернаута. Если на Джаггернаута действует такой эффект, его нельзя заблокировать.

Джалира, Мастер Изменений

{3}{U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

2/2

{2}{U}, {T}, пожертвуйте другое существо: показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту существа, не являющегося легендарным. Положите ту карту на поле битвы, а остальные в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Если в вашей библиотеке нет карт, не являющихся легендарными существами, вы показываете все карты в вашей библиотеке, а затем складываете их в случайном порядке. Технически это не является перетасовыванием библиотеки, но ни один игрок не должен знать порядок карт.

Джейс, Воплощение Договора

{2}{U}{U}

Planeswalker — Джейс

5

+1: посмотрите две верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них на ваше кладбище.

−3: верните другой целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца.

−8: каждый игрок втасовывает свою руку и кладбище в свою библиотеку. Вы берете семь карт.

* Когда разрешается первая способность, карта, которую вы не кладете на кладбище, остается на верху вашей библиотеки.

* Если в момент разрешения третьей способности у игрока нет карт в руке и нет карт на кладбище, он не будет мешать свою библиотеку.

Джорубайский Илистый Охотник

{2}{U}

Существо — Пиявка

1/3

Джорубайский Илистый Охотник получает +1/+1, пока вы контролируете Болото.

{1}{B}: целевое существо получает Цепь жизни до конца хода. *(Повреждения, наносимые тем существом, также заставляют контролирующего его игрока получить такое же количество жизней.)*

* Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же существа объединяются. Если вы дадите существу Цепь жизни более одного раза, это не даст контролирующему его игроку получить больше жизней.

Дракон-Стяжатель

{3}{R}{R}

Существо — Дракон

4/4

Полет

Когда Дракон-Стяжатель выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту артефакта, изгнать ее, затем перетасовать вашу библиотеку.

Когда Дракон-Стяжатель умирает, вы можете положить ту изгнанную карту в руку ее владельца.

* Карта артефакта изгоняется рубашкой вниз.

* Две способности Дракона-Стяжателя связаны между собой. Вторая способность относится только к карте, изгнанной первой способностью этого Дракона-Стяжателя. Другими словами, у каждого Дракона свои сокровища.

* Если Дракон-Стяжатель умирает до разрешения своей первой способности, его вторая способность сработает и не даст эффекта. Затем разрешится первая способность. Если вы решите изгнать карту артефакта из вашей библиотеки, она отправится в изгнание на неопределенный срок.

Духовные Узы

{1}{W}

Чары

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заплатить {W}. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом.

{1}{W}, пожертвуйте Духа: целевое не являющееся Духом существо получает Неразрушимость до конца хода. *(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают его.)*

* Вы решаете, будете ли платить {W}, в момент разрешения срабатывающей способности. Вы можете заплатить {W} и создать фишку Духа только один раз за каждое не являющееся фишкой существо.

* Для активации последней способности вы можете пожертвовать любого Духа, не обязательно фишку Духа, созданную Духовными Узами.

Душа Равники

{4}{U}{U}

Существо — Аватара

6/6

Полет

{5}{U}{U}: возьмите одну карту за каждый цвет среди перманентов под вашим контролем.

{5}{U}{U}, изгоните Душу Равники из вашего кладбища: возьмите одну карту за каждый цвет среди перманентов под вашим контролем.

* Чтобы определить, сколько карт вы возьмете, подсчитайте количество цветов среди перманентов под вашим контролем в момент разрешения любой из активируемых способностей. Вы возьмете от нуля до пяти карт.

Душа Шандалара

{4} {R} {R}

Существо — Аватара

6/6

Первый удар

{3} {R} {R}: Душа Шандалара наносит 3 повреждения целевому игроку и 3 повреждения не более чем одному целевому существу под контролем того игрока.

{3} {R} {R}, изгоните Душу Шандалара из вашего кладбища: Душа Шандалара наносит 3 повреждения целевому игроку и 3 повреждения не более чем одному целевому существу под контролем того игрока.

* Чтобы активировать любую из способностей, вы должны выбрать целевого игрока, но не обязаны выбирать целью существо.

Дьявол Кузницы

{R}

Существо — Дьявол

1/1

Когда Дьявол Кузницы выходит на поле битвы, он наносит 1 повреждение целевому существу и 1 повреждение вам.

* Способность Дьявола Кузницы является обязательной. Если это единственное существо на поле битвы, вы должны выбрать целью его способности его самого, и он нанесет 1 повреждение себе и 1 вам.

Жестокая Садистка

{B}

Существо — Человек Убийца

1/1

{B}, {T}, заплатите 1 жизнь: положите один жетон +1/+1 на Жестокую Садистку.

{2} {B}, {T}, удалите X жетонов +1/+1 с Жестокой Садистки: Жестокая Садистка наносит X повреждений целевому существу.

* Для активации второй способности Жестокой Садистки вы можете удалить с нее любые жетоны +1/+1, не обязательно те, что появились на ней в результате действия ее первой способности.

Заколдованные Доспехи

{4}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +4/+4.

{0}: до конца хода Заколдованные Доспехи становятся артефактом существом 4/4 Дух, которое больше не является Снаряжением. Активируйте эту способность, только если вы не контролируете ни одного существа.

Снарядить {4} ({4}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

* Несмотря на то что вы можете активировать способность «оживления» только в том случае, если у вас под контролем нет существ, появление у вас под контролем существа в ответ на эту способность не помешает ей разрешиться.

* Вы можете активировать первую активируемую способность Заколдованных Доспехов в ответ на активацию первой способности других Заколдованных Доспехов, и обе карты станут существами до конца хода.

* Вы можете активировать способность снаряжения Заколдованных Доспехов, пока они не являются Снаряжением, но эта способность не произведет эффекта. Заколдованные Доспехи не будут прикреплены к существу.

Закон об Отклонении

{2} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание. Если вы контролируете синее существо, возьмите карту, затем сбросьте карту.

* То, есть ли под вашим контролем синее существо, проверяется только во время разрешения Закона об Отклонении. Если это так, вы обязаны взять и сбросить карту. Вы не можете выбрать не делать этого.

Засада Охотника

{2} {G}

Мгновенное заклинание

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

* Эффект предотвращения будет действовать на любые боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу незеленым существом, даже если в момент разрешения Засады Охотника то существо было зеленым или его не было на поле битвы.

Зеленое Пристанище

{2} {G}

Чары — Аура

Зачаровать землю

Когда Зеленое Пристанище выходит на поле битвы, вы получаете 2 жизни.

Каждый раз, когда зачарованная земля поворачивается для получения маны, контролирующий ее игрок добавляет одну ману любого цвета в свое хранилище маны (*в дополнение к мане, которую производит земля*).

* Если земля, ставшая целью Зеленого Пристанища, является нелегальной целью в момент, когда Зеленое Пристанище пытается разрешиться, Зеленое Пристанище отменяется. Оно не выходит на поле битвы, и его связанная с выходом на поле битвы способность не срабатывает.

Изъязвление

{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -3/-3 до конца хода. Вы теряете 3 жизни.

* Потеря жизни не является стоимостью. Если к моменту разрешения Изъязвления целевое существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не потеряете жизни.

Иллюзорный Ангел

{2} {U}

Существо — Ангел Иллюзия

4/4

Полет

Разыгрывайте Иллюзорного Ангела, только если в этом ходу вы уже разыграли другое заклинание.

* Неважно, разрешилось другое заклинание или нет. Оно могло быть отменено или, если вы каким-то образом разыграли Иллюзорного Ангела, как если бы у него был Миг, может еще находиться в стеке.

Импульсивные Действия

{2} {R}

Волшебство

Изгоните три верхние карты вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть изгнанные таким образом карты. *(Если вы разыгрываете таким образом заклинание, вы должны оплатить его стоимости. Вы можете разыграть таким образом землю, только если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.)*

* Карты изгоняются рубашкой вниз.

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

* При обычных обстоятельствах вы можете разыграть карту земли, изгнанную Импульсивными Действиями, только если в этом ходу вы еще не разыгрывали земель.

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

Инвазивные Виды

{2} {G}

Существо — Насекомое

3/3

Когда Инвазивные Виды выходят на поле битвы, верните другой перманент под вашим контролем в руку его владельца.

* Эта способность не делает перманент целью. Вы выбираете, какой перманент вернуть, когда способность разрешается. После того как способность начала разрешаться, игроки уже не могут ответить на этот выбор.

Интенсивная Разработка

{3} {R}

Чары

Вы не можете разыгрывать земли.

Пожертвуйте землю: возьмите две карты. Активируйте эту способность только один раз за ход.

* Вы можете активировать эту способность один раз за ход каждого из игроков, не только за ваш ход.

* Интенсивная Разработка не мешает класть земли на поле битвы при помощи заклинаний и способностей. Она останавливает лишь специальное действие — разыгрывание земли.

Исан, Бродячий Бард

{2} {G}

Легендарное Существо — Человек Бродяга

2/3

{2}{G}, {T}, положите один жетон стиха на Исана, Бродячего Барда: найдите в вашей библиотеке карту существа с конвертированной мана-стоимостью, равной количеству жетонов стиха на Исане, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку.

* Если Исана нет на поле битвы, когда разрешается его способность, то для определения того, какую карту существа вы можете положить на поле битвы, используйте количество жетонов стиха на Исане в последний момент его пребывания на поле битвы. Это число будет включать в себя тот жетон, который вы положили на Исана для активации способности.

Калонский Двулесничий

{5}{G}

Существо — Лесовик Воин

/

Сила и выносливость Калонского Двулесничего равны количеству Лесов под вашим контролем.

Когда Калонский Двулесничий выходит на поле битвы, положите на поле битвы одну фишку существа зеленый Лесовик Воин со способностью «Сила и выносливость этого существа равны количеству Лесов под вашим контролем».

* Способность, определяющая значение силы и выносливости Калонского Двулесничего, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.

* Сила и выносливость и Калонского Двулесничего, и созданной им фишки меняются при изменении количества Лесов под вашим контролем.

Кольцо Пламени

{1}{R}

Чары

Каждый раз, когда существо без Полета атакует вас или planeswalker-а под вашим контролем, Кольцо Пламени наносит тому существу 1 повреждение.

* Способность Кольца Пламени срабатывает, только если существо без Полета объявляется атакующим во время шага объявления атакующих. Если существо с Полетом атакует вас или planeswalker-а под вашим контролем, а затем теряет Полет, или существо без Полета кладется на поле битвы атакующим вас или planeswalker-а под вашим контролем, способность не работает.

Кольчужная Завеса

{4}

Легендарный Артефакт

В начале вашего заключительного шага, если вы не активировали способность верности planeswalker-а в этом ходу, вы теряете 2 жизни.

{4}, {T}: для каждого planeswalker-а под вашим контролем вы можете активировать одну из его способностей верности один раз в этом ходу, как если бы в этом ходу ни одна из его способностей верности не была активирована.

* Для первой способности не имеет значения, есть ли planeswalker на поле битвы, когда начинается ваш заключительный шаг. Если вы активировали одну из способностей верности в этом ходу, срабатывающая способность Кольчужной Завесы не работает.

* Поскольку последняя способность изменяет правила игры, она действует не только на planeswalker-ов, которых вы контролировали, когда она разрешилась, но и на planeswalker-ов, попавших под ваш контроль позже в этом ходу.

* После того как последняя способность разрешается, вы, по сути, сможете активировать одну из способностей верности каждого planeswalker-а под вашим контролем дважды во время вашего хода. Ограничения по времени для активации способностей верности продолжают действовать: должна идти ваша главная фаза, и стек должен быть пуст.

* Вторая способность верности, которую вы активируете, не обязательно должна совпадать с первой. Например, вы можете дважды активировать первую способность planeswalker-а, или же активировать его первую способность, а затем активировать вторую способность.

* Каждый раз, когда последняя способность Кольчужной Завесы разрешается, вы получаете возможность дополнительный раз активировать какую-либо способность верности каждого из planeswalker-ов под вашим контролем. Например, если вы активируете последнюю способность Кольчужной Завесы, разворачиваете ее, а затем активируете последнюю способность снова, вы сможете активировать способности верности каждого из planeswalker-ов под вашим контролем трижды за ход.

Короста

{1}{U}{U}

Чары — Аура

Зачаровать артефакт или существо

Зачарованный перманент не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока, а его активируемые способности не могут быть активированы.

* Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «Стоимость: эффект». Некоторые ключевые слова обозначают активируемые способности; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. Короста не действует на статические и срабатывающие способности.

Кровавый Завет

{6}{B}

Волшебство

Созыв (Ваши существа могут помочь разыграть это заклинание. Каждое существо, которое вы поворачиваете при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1} или одной маны цвета того существа.)

Кровавый Завет наносит 4 повреждения целевому существу или игроку, а вы получаете 4 жизни.

* Если к моменту разрешения Кровавого Завета целевое существо или игрок становятся нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не получите жизней. (Существа, которых вы повернули, чтобы разыграть Кровавый Завет, остаются повернутыми.)

Кровавый Хозяин

{3}{B}{B}

Существо — Вампир

3/3

{1}{B}, пожертвуйте другое существо: положите один жетон +1/+1 на Кровавого Хозяина, и вы получаете 2 жизни.

* Если Кровавого Хозяина нет на поле битвы в момент разрешения его способности, вы не сможете положить на него жетон +1/+1, но получите 2 жизни.

Кто Сильнее, Тот и Прав

{5}{R}

Чары

В начале боя во время вашего хода, если вы контролируете все существа с наибольшей силой на поле битвы, получите контроль над целевым существом под контролем оппонента до конца хода. Разверните то существо. Он получает Ускорение до конца хода. *(Оно может атаковать и {T} в этом ходу.)*

* Фраза «все существа с наибольшей силой на поле битвы» может означать и одно существо, если у всех остальных существ значение силы меньше.

* Способность срабатывает только в том случае, если вы контролируете все существа с наибольшей силой на поле битвы, когда начинается шаг начала боя. Если в это время другой игрок контролирует существо с наибольшей силой или существо с таким же значением силы, способность не сработает вовсе.

* Способность еще раз проверяет условие в момент разрешения. Если к тому времени другой игрок будет контролировать существо с наибольшей силой или существо с таким же значением силы, способность не произведет эффекта.

* Целью способности может быть любое существо под контролем оппонента, не обязательно повернутое.

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

Кулак Пожара

{1}{R}

Чары — Аура

Зачаровать существо под вашим контролем

Зачарованное существо получает +2/+0.

{R}, пожертвуйте Кулак Пожара: Кулак Пожара наносит 2 повреждения целевому существу или игроку.

* Как только Кулак Пожара покидает поле битвы, бонус к силе перестает действовать. Это означает, что если вы пожертвуете Кулак Пожара до нанесения боевых повреждений — например, чтобы уничтожить потенциального блокирующего, — то у существа, которое он зачаровывал, не останется бонуса, когда оно будет наносить боевые повреждения.

* Если другой игрок получает контроль над зачарованным существом, или если Кулак Пожара становится прикрепленным к существу под контролем другого игрока, Кулак Пожара кладется на кладбище владельца как действие, вызванное состоянием.

Куркеш, Древний Онакке

{2}{R}{R}

Легендарное Существо — Огр Дух

4/3

Каждый раз, когда вы активируете способность артефакта, если это не мана-способность, вы можете заплатить {R}. Если вы это делаете, скопируйте ту способность. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

* Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «Стоимость: эффект». Некоторые ключевые слова обозначают активируемые способности; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие.

* Мана-способность — это способность, которая: (1) может добавить ману в хранилище маны игрока, когда разрешается, (2) не является способностью верности и (3) не имеет целей.

* Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемой способности. 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 вы копируете способность с выбором режима (в которой говорится «Выберите одно —» или нечто похожее), то у копии будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.

* Если в стоимости способности есть {X}, значение X копируется.

* Если в стоимость активации способности входит пожертвование Куркеша, способность не копируется. К тому времени как способность будет считаться активированной (все стоимости полностью оплачены), Куркеша уже не будет на поле битвы.

Левиафан Штормового Прилива

{5} {U} {U} {U}

Существо — Левиафан

8/8

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

Все земли являются Островами в дополнение к своим другим типам.

Существа без Полета или Знания Островов не могут атаковать.

* Вторая способность Левиафана Штормового Прилива дает всем землям на поле битвы тип земли Остров. Следовательно, каждая земля имеет способность «{T}: добавьте {U} в ваше хранилище маны». Больше ничего в отношении тех земель не изменяется: ни их имена, ни другие подтипы, ни другие способности, ни их легендарность или базовость.

* Если Левиафан Штормового Прилива теряет все свои способности, все земли на поле битвы (в том числе и те, что вышли на поле битвы после этого) все еще будут Островами в дополнение к своим другим типам и смогут поворачиваться, чтобы дать {U}. Постоянные эффекты работают таким образом, что способность Левиафана Штормового Прилива, сменяющая тип, применяется до того, как применяется эффект, удаляющий эту способность.

* Третья способность Левиафана Штормового Прилива действует на все существа, у которых нет ни Полета, ни Знания Островов, независимо от того, под чьим контролем они находятся. Они не могут атаковать ни игроков, ни planeswalker-ов.

Ледниковый Крушитель

{4} {U} {U}

Существо — Элементаль

5/5

Пробивной удар (*Если это существо распределяет достаточно повреждений, чтобы уничтожить блокирующие его существа, вы можете заставить его распределить оставшиеся повреждения защищаемому игроку или planeswalker-у.*)

Ледниковый Крушитель не может атаковать, если только на поле битвы нет Горы.

* Не имеет значения, кто контролирует Гору.

* Если после того как Ледниковый Крушитель атакует, все имеющиеся Горы покидают поле битвы, он остается атакующим.

Личинка Гниложора

{4} {B}

Существо — Насекомое

3/5

Когда Личинка Гниложора выходит на поле битвы, изгоните целевую карту существа из кладбища. Вы получаете количество жизней, равное выносливости той карты.

* Способность Личинки Гниложора является обязательной. Если карты существа на кладбище есть только у вас, вы должны выбрать целью одну из них.

Лучи Подавления

{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать, если только контролирующий его игрок не заплатит {3}.

Активация активируемых способностей зачарованного существа стоит на {3} больше.

* Игрок, контролирующий зачарованное существо, может решить не атаковать или не блокировать им, даже если оно должно атаковать или блокировать, если это возможно. Игроков нельзя заставить оплатить какую-либо стоимость, чтобы атаковать или блокировать.

* Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «Стоимость: эффект». Некоторые ключевые слова обозначают активируемые способности; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. Лучи Подавления не действуют на статические и срабатывающие способности.

Мастер Затруднений

{3}{U}{U}

Существо — Сфинкс

4/4

Полет

Каждый раз, когда Мастер Затруднений наносит боевые повреждения игроку, выберите карту в вашей руке. Тот игрок угадывает, превышает ли значение конвертированной мана-стоимости той карты 4. Если игрок не угадал, вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости.

* Чтобы выбрать карту в вашей руке, ясно отделите ее от остальных, не показывая ее.

* Вы можете выбрать в вашей руке карту земли, но не сможете ее разыграть, даже если игрок не угадает. В английском тексте карты используется термин «cast», относящийся только к разыгрыванию заклинаний.

* Если вы не разыгрываете карту, потому что игрок угадал правильно, или потому что вы решили не разыгрывать ее, вы не обязаны показывать карту. Оппонент не узнает причины, по которой вы ее не разыграли.

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

* Вы разыгрываете карту из вашей руки как часть процесса разрешения срабатывающей способности. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты (например, если это существо или волшебство), игнорируются. Другие ограничения, такие как «Разыгрывайте [эту карту] только во время боя», должны соблюдаться.

* Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете оплачивать ее альтернативные стоимости. Например, таким образом вы не можете разыграть карту с Даром как Ауру. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.

* У двойных карт есть две конвертированных мана-стоимости, по одной для каждой половины. Если обе конвертированные мана-стоимости больше или не больше 4, оппонент будет прав, если сделает

соответствующую догадку. Если одна конвертированная мана-стоимость больше 4, а вторая — не больше, то догадка, что конвертированная мана-стоимость карты превышает 4, будет правильной, а догадка, что конвертированная мана-стоимость не превышает 4, будет неправильной. Если игрок не угадал, и вы решили разыграть двойную карту таким образом, вы можете разыграть любую половину (или обе, если у карты есть Слияние), вне зависимости от того, какая у этой половины конвертированная мана-стоимость.

Мастерство Сражения

{2}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет Двойной удар. *(Оно наносит боевые повреждения как на этапе Первого удара, так и на этапе обычных повреждений.)*

* Если существо теряет Двойной удар после нанесения боевых повреждений во время первого шага боевых повреждений, оно не сможет распределить боевые повреждения во втором шаге.

Молния Разрывного Огня

{5}{R}

Мгновенное заклинание

Молния Разрывного Огня наносит 5 повреждений целевому существу. Уничтожьте все Снаряжения, прикрепленные к тому существу.

* Целью Молнии Разрывного Огня может быть любое существо, не обязательно существо, к которому прикреплено Снаряжение. Повреждения будут нанесены существу, даже если к нему не прикреплено Снаряжение.

* Если к моменту разрешения Молнии Разрывного Огня целевое существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Снаряжение не будет уничтожено.

Морозная Рысь

{2}{U}

Существо — Элементаль Кошка

2/2

Когда Морозная Рысь выходит на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента. То существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

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

* Способность Морозной Рыси отслеживает существо, а не игрока, контролирующего существо. Таким образом, если контроль над существом переходит к другому игроку до наступления следующего шага разворота игрока, который контролировал его изначально, существо не развернется во время следующего шага разворота нового игрока, под контролем которого оно находится.

* Если существо не является повернутым во время следующего шага разворота контролирующего его игрока (например, его уже развернуло какое-либо заклинание), то способность Морозной Рыси не произведет на него никакого эффекта. Она не будет мешать существу разворачиваться в последующие ходы.

Наследие Жизни

{1}{G}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Наследия Жизни пожертвуйте существо.

Возьмите количество карт, равное силе пожертвованного существа.

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

* Игроки могут отвечать на это заклинание только после того, как оно было разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованное существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

Непоколебимый Архангел

{5} {W} {W}

Существо — Ангел

4/4

Полет

Когда Непоколебимый Архангел выходит на поле битвы, если ваше количество жизней меньше вашего начального количества жизней, оно становится равным вашему начальному количеству жизней.

* Ваше начальное количество жизней — это количество жизней, с которым вы начинали партию. В большинстве форматов для двух игроков оно равно 20. В формате «Двухголовый гигант» это количество жизней, с которым начинала партию ваша команда, обычно оно равно 30. В формате «Командир» ваше начальное количество жизней равно 40.

* Если ваше количество жизней меньше вашего начального количества жизней, вы получаете соответствующее количество жизней. Другие эффекты, взаимодействующие с эффектами получения жизней, будут взаимодействовать со способностью Непоколебимого Архангела соответствующим образом.

Нечестивый Сувенир

{1}

Артефакт

Каждый раз, когда карта существа попадает откуда-либо на кладбище оппонента, вы получаете 1 жизнь.

* Умиравшие фишки существ не вызывают срабатывание способности Нечестивого Сувенира.

* Способность Нечестивого Сувенира срабатывает, когда умирает не являющееся фишкой существо под вашим контролем, владельцем которого является оппонент.

* Если Нечестивый Сувенир отправляется на ваше кладбище, и одновременно карта существа кладется на кладбище оппонента, способность не срабатывает.

Нисса, Пробудившая Мир

{3} {G} {G}

Planeswalker — Нисса

3

+1: целевая земля под вашим контролем становится существом 4/4 Элементаль с Пробивным ударом. При этом она остается землей.

+1: разверните не более четырех целевых Лесов.

—7: найдите в вашей библиотеке любое количество карт базовых земель, положите их на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку. Те земли становятся существами 4/4 Элементаль с Пробивным ударом. При этом они остаются землями.

* У эффектов смены типа первой и третьей способности нет длительности. Они длятся бесконечно.

* Если земля, ставшая целью первой способности, вышла на поле битвы в этом ходу, она не сможет атаковать, и ее активируемые способности с {Т} в стоимости (в том числе и мана-способность) нельзя будет использовать (если только что-то не даст ей Ускорение). То же самое верно для земель, которые кладет на поле битвы третья способность.

Обелиск Урда

{6}

Артефакт

Созыв (Ваши существа могут помочь разыграть это заклинание. Каждое существо, которое вы поворачиваете при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1} или одной маны цвета того существа.)

При выходе Обелиска Урда на поле битвы выберите тип существа.

Находящиеся под вашим контролем существа выбранного типа получают +2/+2.

* Вы должны выбрать существующий тип существа.

* Вы выбираете тип существа во время выхода Обелиска Урда на поле битвы. Игроки не смогут ответить на этот выбор. Бонус начинает применяться сразу же.

Обжигающая Злоба

{4} {R}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет способность «{Т}: это существо наносит целевому существу или игроку повреждения, равные своей силе».

* Для определения количества наносимых повреждений используйте силу зачарованного существа в момент разрешения активируемой способности. Если в этот момент существа нет на поле битвы, используйте значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы. Обратите внимание, что эта способность работает иначе, чем ключевое слово «дерется», для которого требуется, чтобы оба существа были на поле битвы.

* Источником активируемой способности является зачарованное существо, а не Обжигающая Злоба. Например, если зачарованное существо зеленое, вы можете активировать способность, выбрав целью существо с Защитой от красного.

Об-Никсилис, Освобожденный

{4} {B} {B}

Легендарное Существо — Демон

4/4

Полет, Пробивной удар

Каждый раз, когда оппонент ищет в своей библиотеке, тот игрок жертвует существо и теряет 10 жизней.

Каждый раз, когда другое существо умирает, положите один жетон +1/+1 на Об-Никсилиса, Освобожденного.

* Первая срабатывающая способность Об-Никсилиса не срабатывает, если вы ищете в библиотеке оппонента, или если оппонент ищет в библиотеке другого игрока.

* Если у оппонента под контролем нет существ, когда разрешается первая срабатывающая способность, тот игрок все равно теряет 10 жизней.

* Первая срабатывающая способность не помещается в стек, пока заклинание или способность, которые заставили оппонента искать в своей библиотеке, не закончат разрешаться. Таким образом, если то

заклинание или способность вызвали срабатывание любых других способностей (например, оппонент нашел в библиотеке карту существа и положил ее на поле битвы), те способности и срабатывающая способность Об-Никсилуса отправляются в стек вместе. Активный игрок помещает все свои способности в стек в любом порядке, затем это делают остальные игроки в порядке очередности своих ходов. Способность, таким образом отправившаяся в стек последней, разрешится первой, и так далее.

Образец Сгустившегося Тумана

{3}{U}

Существо — Человек Чародей

2/2

Другие синие существа под вашим контролем получают +1/+1.

{U}, {T}: другое целевое синее существо под вашим контролем получает Полет до конца хода.

* Если существо получает Полет уже будучи заблокированным, это блокирование не изменится и не станет недействительным.

Огненная Воронка

{3}{R}{R}

Волшебство

Огненная Воронка наносит 1 повреждение целевому существу или игроку, 2 повреждения другому целевому существу или игроку и 3 повреждения третьему целевому существу или игроку.

* Вы должны выбрать три разные цели.

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

Одушевление Артефакта

{1}{U}

Чары — Аура

Зачаровать артефакт

Зачарованный артефакт является существом с базовыми силой и выносливостью 5/5 в дополнение к своим другим типам.

* Артефакт сохраняет все свои типы, подтипы и супертипы. Обратите внимание, что если Снаряжение становится артефактом существом, то его нельзя прикрепить к другому существу. Если же оно было прикреплено к существу, то оно открепляется.

* Если артефакт уже был существом, его базовая сила и выносливость становятся равны 5. Это заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости того существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как Одушевление Артефакта прикрепляется к артефакту, заменят собой этот эффект.

* Эффекты, которые меняют силу и (или) выносливость существа, такие как эффект Титанического Роста или жетон +1/+1, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и (или) выносливости существа, а также к эффектам, которые меняют местами значения его силы и выносливости.

* Получившееся артефакт существо сможет атаковать в вашем ходу, если оно находилось под вашим непрерывным контролем с начала хода. Не имеет значения, как долго оно было существом — главное, когда оно оказалось на поле битвы.

Охота на Слабых

{3}{G}

Волшебство

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

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

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

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

Падальщик Подлеска

{3}{G}

Существо — Плесень Ужас

0/0

Падальщик Подлеска выходит на поле битвы с количеством жетонов +1/+1 на нем, равном количеству карт существ на всех кладбищах.

* Если Падальщик Подлеска выходит на поле битвы из кладбища, он засчитывает сам себя при определении количества жетонов +1/+1, с которыми он выходит на поле битвы.

Первая Помощь

{3}{W}

Чары

В начале каждого шага поддержки, если вы потеряли жизнь(-и) в прошлом ходу, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Солдат.

* Повреждения, которые вам наносятся, заставляют вас потерять такое же количество жизней.

* Первая Помощь принимает во внимание весь прошлый ход, чтобы определить, сработает ли способность. Не имеет значения, была ли Первая Помощь на поле битвы, когда вы потеряли жизнь.

* Первая Помощь проверяет только то, теряли ли вы жизнь(-и) в течение хода, а не то, как изменилось ваше общее количество жизней за ход. Например, если в прошлом ходу вы потеряли 2 жизни, а затем получили 8 жизней, способность Первой Помощи сработает.

* Вне зависимости от того, сколько жизней было потеряно, на поле битвы кладется только один Солдат.

* Солдат не сможет атаковать в том ходу, в котором он был создан (если только что-то не даст ему Ускорение).

Переменчивый Самозванец

{4}{U}

Существо — Имитатор

0/0

Вы можете заставить Переменчивого Самозванца выйти на поле битвы в качестве копии любого существа под вашим контролем, но при этом он получает способность «{2} {U} {U}: верните это существо в руку его владельца».

* Способность Переменчивого Самозванца не делает выбранное существо целью.

* Активируемая способность, которую Переменчивый Самозванец дает сам себе, становится частью его копируемых характеристик. Если только эту способность не уберет какой-либо другой эффект копирования, существо, которое станет копией Переменчивого Самозванца, будет иметь эту способность.

* Переменчивый Самозванец в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа, и ничего более (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Он не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем какие-либо жетоны или прикрепленные к нему Ауры, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. Например, если Переменчивый Самозванец выходит на поле битвы в качестве копии Нечестивого Сувенира с прикрепленным Одушевлением Артефакта, Переменчивый Самозванец будет не являющимся существом Нечестивым Сувениром с добавленной активируемой способностью Переменчивого Самозванца.

* Если в мана-стоимости выбранного существа есть {X} (как у Гидры Порождения), X равен 0.

* Если выбранное существо является копией чего-либо еще (например, если выбранное существо — это другой Переменчивый Самозванец), то Переменчивый Самозванец выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано выбранным существом (плюс все способности, полученные в процессе копирования, если это применимо).

* Если выбранное существо — это фишка, то Переменчивый Самозванец копирует исходные характеристики этой фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы. Переменчивый Самозванец не является фишкой, даже если копирует фишку.

* Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда Переменчивый Самозванец выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности выбранного существа, гласящие: «при выходе [этого существа] на поле битвы» или «[это существо] выходит на поле битвы с».

* Если по какой-то причине Переменчивый Самозванец выходит на поле битвы одновременно с другим существом, то он не может стать копией того существа. Можно выбрать только такое существо, которое уже находится на поле битвы.

* Вы можете вообще ничего не копировать. В таком случае Переменчивый Самозванец выходит на поле битвы как существо-Имитатор 0/0 и, скорее всего, сразу отправляется на кладбище.

Пилигрим Гелиода

{2} {W}

Существо — Человек Священник

1/2

Когда Пилигрим Гелиода выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту Ауры, показать ее, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

* Чары Существа с Даром из блока *Терос* не являются картами Ауры, когда они находятся в вашей библиотеке. Такие карты нельзя найти с помощью Пилигрима Гелиода.

Пир Павших

{2} {B}

Чары

В начале каждого шага поддержки, если оппонент потерял жизнь(-и) в прошлом ходу, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

* Повреждения, нанесенные оппоненту, заставляют его потерять соответствующее количество жизней.

* Пир Павших принимает во внимание весь прошлый ход, чтобы определить, сработает ли способность. Не имеет значения, был ли Пир Павших на поле битвы, когда оппонент потерял жизнь.

* Пир Павших проверяет только то, терял ли оппонент жизнь(-и) в течение хода, а не то, как изменилось общее количество жизней игрока за ход. Например, если оппонент в прошлом ходу потерял 2 жизни, а затем получил 8 жизней, способность Пира Павших сработает.

* Вне зависимости от того, сколько жизней было потеряно, на целевое существо будет положен только один жетон +1/+1.

Повелитель Щепок

{W}{U}{B}{R}{G}

Легендарное Существо — Щепка

5/5

Существа-Щепки под вашим контролем имеют Неразрушимость. *(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают их.)*

* Повреждения, которые наносятся Щепке с Неразрушимостью, отмечаются на этом существе. Если на Щепке будут отмечены смертельные повреждения, и она потеряет Неразрушимость (например, потому что Повелитель Щепок покинет поле битвы), Щепка будет уничтожена.

Поглощающий Свет

{1}{W}{W}

Мгновенное заклинание

Созыв (Ваши существа могут помочь разыграть это заклинание. Каждое существо, которое вы поворачиваете при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1} или одной маны цвета того существа.)

Изгоните целевое атакующее или блокирующее существо.

* Для разыгрывания Поглощающего Света вы можете поворачивать неповернутые атакующие или блокирующие существа под вашим контролем. Это не заставляет их покинуть бой.

* Шаг объявления блокирующих — последняя возможность разыграть Поглощающий Свет, прежде чем существа нанесут боевые повреждения. Однако существо остается атакующим или блокирующим существом в течение шага боевых повреждений и шага завершения боя. Поглощающий Свет можно разыграть, выбрав целью такое существо, во время этих шагов, после того как существо нанесло боевые повреждения.

Помутнение Рассудка

{4}{B}

Волшебство

Созыв (Ваши существа могут помочь разыграть это заклинание. Каждое существо, которое вы поворачиваете при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1} или одной маны цвета того существа.)

Назовите карту, не являющуюся землей. Найдите на кладбище, в руке и в библиотеке целевого игрока любое количество карт с тем именем и изгоните их. Затем тот игрок тасует свою библиотеку.

* Вы можете оставить любое количество карт с тем именем в зоне, в которой они находятся. Вы не обязаны их изгонять.

Превращение в Лягушку

{1}{U}

Мгновенное заклинание

До конца хода целевое существо теряет все способности и становится синей Лягушкой с базовыми силой и выносливостью 1/1.

* Существо потеряет все другие цвета и типы существ, но сохранит все другие типы карт (например, артефакт) и супертипы (например, легендарное), которые у него могут быть.

* Превращение в Лягушку заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как Превращение в Лягушку разрешилось, заменят собой его эффект.

* Превращение в Лягушку не отменяет способности, которые уже сработали или были активированы. В частности, при помощи этого заклинания вы не сможете помешать сработать способностям существа с текстом «В начале вашего шага поддержки», «Когда это существо выходит на поле битвы» и т. п.

* Если попавшее под действие эффекта существо получает какую-либо способность после разрешения Превращения в Лягушку, оно сохраняет эту способность.

* Эффекты, которые изменяют силу и (или) выносливость существа, такие как эффект Титанического Роста, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и (или) выносливости существа, а также к эффектам, которые меняют местами значения его силы и выносливости.

* Если какой-либо из Богов блока *Терос* попадет под действие эффекта Превращения в Лягушку, он станет легендарными чарами существом 1/1 синия Лягушка без способностей. Если он перестанет быть существом, например, потому что ваша Преданность его цвету или цветам снизилась, он станет легендарными синими чарами без способностей. Постоянные эффекты работают таким образом, что способность Бога, сменяющая тип, применяется до того, как применяется эффект, удаляющий эту способность.

Радужный Оберег

{3}{W}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+2 и имеет Защиту от всех цветов. Этот эффект не снимает Ауры.

(Никакие белые, синие, черные, красные или зеленые объекты не могут блокировать то существо, делать его своей целью и наносить ему повреждения.)

* Защита, которую дает Радужный Оберег, не заставляет никакие Ауры отправиться на кладбища их владельцев, в том числе и сам Радужный Оберег. Однако если зачарованное существо получит Защиту от белого каким-то еще способом, Радужный Оберег отправится на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием.

* Несмотря на то что Радужный Оберег не действует на уже прикрепленные к существу Ауры, зачарованное существо не сможет стать целью для новых заклинаний Ауры, имеющих хотя бы один цвет.

Разрыв Шрапнели

{1}{R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Разрыва Шрапнели пожертвуйте артефакт. Разрыв Шрапнели наносит 5 повреждений целевому существу или игроку.

* Вы должны пожертвовать ровно один артефакт для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав артефакт, и не можете пожертвовать дополнительные артефакты.

* Игроки могут отвечать на это заклинание только после того, как оно было разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованный артефакт, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

Рассеивающая Щепка

{1}{U}

Существо — Щепка

1/1

Каждый раз, когда существо-Щепка под вашим контролем становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если только контролирующий его (ее) игрок не заплатит {2}.

* Полученная способность применяется к любым заклинаниям (в том числе, к заклинаниям Ауры), активируемым способностям и срабатывающим способностям, которые находятся под контролем оппонента и делают целью Щепку под вашим контролем.

Ревущий Перводокс

{3}{G}

Существо — Зверь

4/4

В начале вашего шага поддержки верните существо под вашим контролем в руку его владельца.

* Способность Ревущего Перводокса является обязательной. Когда она разрешается, если Ревущий Перводокс является единственным существом под вашим контролем, вы должны вернуть его в руку владельца.

* Эта способность не делает существо целью. Вы выбираете, какое существо вернуть, когда способность разрешается. После того как способность начала разрешаться, игроки уже не могут ответить на этот выбор.

Рыбы-Коршуны Капшо

{4}{U}{U}

Существо — Рыба

3/3

Полет

Каждый раз, когда Рыбы-Коршуны Капшо или другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, поверните целевое существо под контролем оппонента.

* Срабатывающая способность сработает для любого существа, которое выходит на поле битвы под вашим контролем одновременно с Рыбами-Коршунами Капшо.

Самоотверженный Катар

{W}

Существо — Человек Священник

1/1

{1}{W}, пожертвуйте Самоотверженного Катара: существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода.

* Под действие эффекта попадают только те существа, которые находятся под вашим контролем в момент разрешения способности. Эффект не распространяется на существа, которые выходят на поле битвы или над которыми вы получаете контроль позднее в том же ходу.

* Вы можете активировать способность Самоотверженного Катара, даже если под вашим контролем нет других существ.

Серафим Народа

{5}{W}{W}

Существо — Ангел

/

Созыв (Ваши существа могут помочь разыграть это заклинание. Каждое существо, которое вы поворачиваете при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1} или одной маны цвета того существа.)

Полет

Сила и выносливость Серафима Народа равны количеству существ под вашим контролем.

* Способность, определяющая значение силы и выносливости Серафима Народа, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.

* Пока Серафим Народа находится на поле битвы, его способность засчитывает его самого.

Слуга-Генератор

{1}{R}

Существо — Элементаль

2/1

{T}, пожертвуйте Слугу-Генератор: добавьте {2} в ваше хранилище маны. Если та мана тратится на заклинание существа, то существо получает Ускорение до конца хода. *(Оно может атаковать и {T}, как только оно попадает под ваш контроль.)*

* Если ману потратить на два разных заклинания существа, каждое из этих заклинаний (и, соответственно, существ) получит Ускорение до конца хода.

* Если мана тратится на дополнительную или альтернативную стоимость заклинания существа, то существо все равно получит Ускорение.

* Мгновенное заклинание или волшебство не является заклинанием существа, даже если это заклинание создает фишки существа.

Снисходительный Мучитель

{3}{B}{B}

Существо — Демон

5/3

Полет

В начале вашего шага поддержки возьмите карту, если только целевой оппонент не пожертвует существо или не заплатит 3 жизни.

* Оппонент выбирает, будет ли он жертвовать существо, платить 3 жизни или позволит вам взять карту. Игрок не может сделать невозможный выбор, такой как пожертвовать существо, когда у него под контролем нет существ.

* Если для способности нет легальных целей, например, потому что у всех ваших оппонентов есть Порчеустойчивость, способность убирается из стека и не производит эффектов. Вы не сможете взять карту. То же самое происходит, если целевой оппонент становится нелегальной целью в ответ на способность.

Соплеменник Аджани

{1}{W}

Существо — Кошка Солдат

2/2

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), вы можете положить один жетон +1/+1 на Соплеменника Аджани.

* Эта способность срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, будь то 1 жизнь от Целителя Душ или 8 жизней от Головоломки Медитации.

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

Сплетение Лиан

{G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1.

{4}{G}: верните Сплетение Лиан из вашего кладбища в вашу руку.

* Вы можете активировать последнюю способность, только если Сплетение Лиан находится на вашем кладбище.

Старший Инженер

{1}{U}

Существо — Ведалкен Механик

1/3

Заклинания артефактов, которые вы разыгрываете, имеют Созыв. *(Ваши существа могут помочь разыграть те заклинания. Каждое существо, которое вы поворачиваете при разыгрывании заклинания артефакта, считается оплатой {1} или одной маны цвета того существа.)*

* Несколько способностей Созыва у одного и того же заклинания объединяются.

Стена Инея

{1}{U}{U}

Существо — Стена

0/7

Защитник *(Это существо не может атаковать.)*

Каждый раз, когда Стена Инея блокирует существо, то существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Способность Стены Инея отслеживает существо, а не игрока, контролирующего существо. Таким образом, 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.

* Если существо не является повернутым во время следующего шага разворота контролирующего его игрока (например, его уже развернуло какое-либо заклинание), то способность Стены Инея не произведет на него никакого эффекта. Она не будет мешать существу разворачиваться в последующие ходы.

Стена Конечностей

{2}{B}

Существо — Зомби Стена

0/3

Защитник (*Это существо не может атаковать.*)

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), положите один жетон +1/+1 на Стену Конечностей.

{5}{B}{B}, пожертвуйте Стену Конечностей: целевой игрок теряет X жизней, где X — значение силы Стены Конечностей.

* Эта способность срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, будь то 1 жизнь от Целителя Душ или 8 жизней от Головоломки Медитации.

* Для определения значения X используйте значение силы Стены Конечностей в последний момент ее пребывания на поле битвы, учитывая жетоны +1/+1, которые на ней были.

* Если вы получаете жизни, и одновременно Стене Конечностей наносятся смертельные повреждения (например, вы контролируете блокирующее существо с Цепью жизни), срабатывающая способность Стены Конечностей сработает, но Стена Конечностей будет уничтожена до того, как способность разрешится.

Стена Сущности

{1}{W}

Существо — Стена

0/4

Защитник (*Это существо не может атаковать.*)

Каждый раз, когда Стене Сущности наносятся боевые повреждения, вы получаете такое же количество жизней.

* Срабатывающая способность Стены Сущности сработает даже в том случае, если ей нанесены смертельные повреждения. Например, если ей наносится 7 боевых повреждений, ее способность сработает, и вы получите 7 жизней.

Страж Запредельности

{2}{W}

Существо — Человек Чародей

2/2

Бдительность (*Атакуя, это существо не поворачивается.*)

Страж Запредельности получает +2/+2, пока оппонент является владельцем карты в изгнании.

* Страж Запредельности может получить от своей последней способности максимум +2/+2, вне зависимости от того, сколько ваших оппонентов являются владельцами карт в изгнании, и сколько у них карт в изгнании.

Стремительная Машина Смерти

{6}

Артефакт Существо — Конструкция

6/6

Стремительная Машина Смерти не может быть заблокирована существами с силой 2 или меньше. Когда Стремительная Машина Смерти умирает, она наносит 6 повреждений целевому оппоненту.

* Если существо уже блокирует Стремительную Машину Смерти, то снижение силы того существа до 2 или меньше не изменит и не отменит блокирование.

Таящийся в Разломе

{2}{U}

Существо — Кальмар Ужас

1/1

Каждый раз, когда вы берете карту, положите один жетон +1/+1 на Таящегося в Разломе.

Когда Таящийся в Разломе умирает, положите на поле битвы X фишек существа 1/1 синий Кальмар со Знанием Островов, где X — количество жетонов +1/+1 на Таящемся в Разломе. *(Они не могут быть заблокированы, пока защищающийся игрок контролирует Остров.)*

* Если вы берете несколько карт, первая способность сработает столько же раз. Каждая из этих сработавших способностей положит на Таящегося в Разломе по одному жетону +1/+1.

* Если на Таящегося в Разломе одновременно кладется количество жетонов -1/-1, достаточное, чтобы снизить его выносливость до 0 или меньше, то для определения количества полученных фишек Кальмаров используется количество жетонов +1/+1, которое было на Таящемся в Разломе до того, как он получил жетоны -1/-1. Например, если на Таящемся в Разломе есть два жетона +1/+1, и он получает три жетона -1/-1, вы получите две фишки Кальмара.

Тихокрылый Гриф

{2}{W}

Существо — Гиппогриф

2/1

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

Полет

Выходящие на поле битвы существа не вызывают срабатывания способностей.

* Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в начале». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]».

* Способность Грифа не влияет на способности, создающие эффекты замены, такие как выход перманента на поле битвы повернутым или с жетонами на нем.

* Также она не влияет на способности с формулировкой «При выходе [этого существа] на поле битвы», такие как выбор существа для копирования Переменчивым Самозванцем.

* Способность Тихокрылого Грифа останавливает собственные способности существа, срабатывающие при выходе на поле битвы, а также другие срабатывающие способности, которые сработали бы, когда существо выходит на поле битвы.

* В условии срабатывания способности не обязательно должно быть указано, что на поле битвы выходит «существо». Например, способность Амулета Жизненности гласит: «Каждый раз, когда перманент выходит на поле битвы повернутым и под вашим контролем, разверните его». Если существо выходит на поле битвы повернутым и под вашим контролем, способность Амулета Жизненности не сработает. Если же на поле битвы повернутой и под вашим контролем выходит земля (которая одновременно не является существом), способность Амулета Жизненности сработает.

* Чтобы определить, сработают срабатывающие способности или нет, смотрите на перманент в том виде, в каком он существует на поле битвы, принимая во внимание постоянные эффекты. Например, если под вашим контролем есть Шествие Машин, которое, помимо прочего, гласит: «Каждый не являющийся существом артефакт является артефактом существом», каждый артефакт при выходе на поле битвы будет существом и не вызовет срабатывания способностей.

* Если Тихокрылый Гриф и другое существо выходят на поле битвы одновременно, ни одно из этих выходящих на поле битвы существ не вызовет срабатывания срабатывающих способностей.

Торжественное Приношение

{2}{W}

Волшебство

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Вы получаете 4 жизни.

* Если к моменту разрешения Торжественного Приношения целевой перманент становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не получите жизней.

Удушающая Щепка

{5}{W}

Существо — Щепка

3/3

Существа-Щепки под вашим контролем имеют способность «Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете изгнать целевое существо под контролем оппонента до тех пор, пока это существо не покинет поле битвы».

* Удушающая Щепка дает Щепкам под вашим контролем способность, которая вызывает смену зоны с определенной продолжительностью. Это новый стиль способностей, чем-то напоминающий такие старые карты, как Кольцо Забвения. Однако, в отличие от способностей Кольца Забвения, 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 Щепка покидает поле битвы.

* Когда Удушающая Щепка выходит на поле битвы, срабатывает способность, которую она дала сама себе.

* Источником изгоняющей существо способности является Щепка, которая выходит на поле битвы. Например, если на поле битвы под вашим контролем выходит синяя Щепка, способность может сделать целью и изгнать существо с Защитой от белого.

* Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев (если только это не карты из блока *Терос* со способностью Дара). Снаряжение, прикрепленное к изгоняемому существу, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.

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

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

* Если Щепка под вашим контролем покидает поле битвы, на поле битвы вернется только карта, изгнанная этой конкретной Щепкой. Карты, изгнанные другими Щепками, останутся в изгнании, пока те Щепки не покинут поле битвы.

* Изгнанная карта возвращается на поле битвы сразу же после того, как Щепка покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием. Два существа не оказываются на поле битвы в один и тот же момент. Например, если на поле битвы

возвращается Переменчивый Самозванец, он не может выйти на поле битвы в качестве копии изгнавшей его Щепки.

* Изгнанная карта возвращается на поле битвы под контролем своего владельца.

* Изгнанная карта возвращается, даже если у изгнавшей ее Щепки больше нет этой способности (например, потому что Удушающей Щепки уже нет на поле битвы).

* Если владелец Щепки 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.

Улей Щепок

Земля

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

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

{5}, {T}: положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 бесцветная Щепка. Активируйте эту способность, только если вы контролируете Щепку.

* То, есть под вашим контролем Щепка или нет, проверяется только при активации последней способности, а не в момент ее разрешения. Если в момент разрешения способности под вашим контролем нет Щепок, вы все равно получите фишку Щепки.

Урборг, Могила Ягмота

Легендарная Земля

Каждая земля является Болотом в дополнение к своим другим типам земли.

* Урборг, Могила Ягмота не является Болотом, пока он не находится на поле битвы.

* Способность Урборга дает всем землям на поле битвы тип земли Болото. Следовательно, каждая земля имеет способность «{T}: добавьте {B} в ваше хранилище маны». Больше ничего в отношении тех земель не изменяется: ни их имена, ни другие подтипы, ни другие способности, ни их легендарность или базовость.

* Если Урборг теряет все способности (например, он становится существом, а затем становится целью Превращения в Лягушку), все земли на поле битвы, включая Урборг, продолжают быть Болотами, но у Урборга не будет способности «Каждая земля является Болотом в дополнение к своим другим типам земли». Кроме того, Урборг не сможет поворачиваться, чтобы дать {B}, но другие земли смогут (в том числе и те, которые вышли на поле битвы позже в этом ходу). Постоянные эффекты работают таким образом, что способность Урборга, сменяющая тип, применяется до того, как применяется эффект, удаляющий и сменяющую тип способность, и мана-способность Урборга.

Фирексийский Отзываетель

{2}

Артефакт Существо — Ужас

2/1

При выходе Фирексийского Отзываетеля на поле битвы назовите не являющуюся землей карту.

Активируемые способности источников с выбранным именем не могут быть активированы.

* Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «Стоимость: эффект». Некоторые ключевые слова обозначают активируемые способности; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. Статические и срабатывающие способности источников с выбранным именем не затрагиваются.

* Способность Фирексийского Отзывателя действует на источники с выбранным именем вне зависимости от того, в какой зоне они находятся. Например, если вы выбрали имя «Душа Равники», ее способность, изгоняющую ее из кладбища игрока, нельзя будет активировать.

Фитотитан

{4} {G} {G}

Существо — Растение Элементаль

7/2

Когда Фитотитан умирает, верните его на поле битвы повернутым под контролем его владельца в начале его следующего шага поддержки.

* Способность Фитотитана вернет его на поле битвы только в том случае, если он все еще находится на кладбище в момент разрешения отложенной срабатывающей способности. Если его там не будет, он не вернется на поле битвы.

Хранительница Выводка

{3} {R}

Существо — Человек Шаман

2/3

Каждый раз, когда к Хранительнице Выводка прикрепляется Аура, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 красный Дракон с Полетом. Эта фишка имеет способность «{R}: это существо получает +1/+0 до конца хода».

* Способность Хранительницы Выводка срабатывает каждый раз, когда Аура выходит на поле битвы прикрепленной к Хранительнице Выводка, и каждый раз, когда Аура на поле битвы, прикрепленная к другому объекту, становится прикрепленной к Хранительнице Выводка.

* Если к Хранительнице Выводка прикрепляется Аура, которая дает над ней контроль другому игроку, тот игрок будет контролировать срабатывающую способность, создающую Дракона.

Цитадель Темной Стали

Артефакт Земля

Неразрушимость (*Эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают эту землю.*)

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

* Несмотря на то что Цитадель Темной Стали является артефактом, вы не можете разыграть ее как заклинание. Разыгрывая ее, следуйте обычным правилам для разыгрывания земель.

Чандра, Пиромастер

{2} {R} {R}

Planeswalker — Чандра

4

+1: Чандра, Пиромастер наносит 1 повреждение целевому игроку и 1 повреждение не более чем одному целевому существу под контролем того игрока. То существо не может блокировать в этом ходу.

0: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

−7: изгоните десять верхних карт вашей библиотеки. Выберите карту мгновенного заклинания или волшебства, изгнанную таким образом, и скопируйте ее три раза. Вы можете разыграть те копии без уплаты их мана-стоимости.

* Чтобы активировать первую способность, вы должны выбрать целевого игрока, но не обязаны выбирать целью существо.

* Если первая способность разрешается, но повреждения предотвращаются или перенаправляются, целевое существо все равно не сможет блокировать в этом ходу.

* Карта, изгоняемая второй способностью, изгоняется рубашкой вниз. Разыгрывая ее, следуйте обычным правилам для разыгрывания этой карты. Вы должны полностью оплатить ее стоимости и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если это карта существа, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

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

* В третьей способности указание «изгнанную таким образом» означает одну из тех карт, которые вы только что изгнали в результате разрешения способности. Карты, изгнанные второй способностью или предыдущими активациями третьей способности, не подходят.

* Разрешая третью способность, вы создаете копии карты в изгнании и разыгрываете их из изгнания. Вы можете разыграть ноль, одну, две или все три копии. Сама карта не разыгрывается. Она остается в изгнании.

* Когда вы разыгрываете копии, созданные третьей способностью, ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты (например, существо или волшебство), игнорируются. Другие ограничения, такие как «Разыгрывайте [это заклинание] только во время боя», должны соблюдаться.

* Поскольку вы разыгрываете копии «без уплаты их мана-стоимости», вы не можете оплачивать альтернативные стоимости для этих копий. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у копий есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.

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

Часы-Жернова

{2}

Артефакт

{T}: положите один жетон заряда на Часы-Жернова.

{T}: целевой игрок кладет X верхних карт своей библиотеки на свое кладбище, где X — количество жетонов заряда на Часах-Жерновах.

* Если Часы-Жернова не находятся на поле битвы, когда разрешается их последняя способность, то для определения числа карт, которые кладутся на кладбище, используйте количество жетонов заряда на Часах-Жерновах в последний момент их пребывания на поле битвы.

Шустрик

{1}{U}

Существо — Фея Бродяга

2/2

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

Полет

Когда Шустрик выходит на поле битвы, пожертвуйте его, если только вы не вернете другое существо под вашим контролем в руку его владельца.

* Если у вас под контролем нет других существ, когда связанная с выходом на поле битвы способность разрешается, вы должны будете пожертвовать Шутрика.

Шутка Мастера Изменений

{1}{U}{U}

Мгновенное заклинание

До конца хода каждое существо под контролем целевого игрока теряет все способности и становится синей Лягушкой с базовыми силой и выносливостью 1/1.

* Эффект не действует на существа, которые выходят на поле битвы или попадают под контроль целевого игрока после разрешения Шутки Мастера Изменений.

* Существа потеряют все другие цвета и типы существа, но сохраняют все другие типы карты (например, артефакт) и супертипы (например, легендарное), которые у них могут быть.

* Шутка Мастера Изменений заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существ. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как Шутка Мастера Изменений разрешилась, заменят собой ее эффект.

* Шутка Мастера Изменений не отменяет способности, которые уже сработали или были активированы. В частности, при помощи этого заклинания вы не сможете помешать сработать способностям существа с текстом «В начале вашего шага поддержки», «Когда это существо выходит на поле битвы» и т. п.

* Если попавшее под действие эффекта существо получает какую-либо способность после разрешения Шутки Мастера Изменений, оно сохраняет эту способность.

* 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 существ, а также к эффектам, которые меняют местами значения их силы и выносливости.

* Если какой-либо из Богов блока *Терос* попадет под действие эффекта Шутки Мастера Изменений, он станет легендарными чарами существом 1/1 синяя Лягушка без способностей. Если он перестанет быть существом, например, потому что ваша Преданность его цвету или цветам снизилась, он станет легендарными синими чарами без способностей. Постоянные эффекты работают таким образом, что способность Бога, сменяющая тип, применяется до того, как применяется эффект, удаляющий эту способность.

Щит Воплощения

{1}

Артефакт — Снаряжение

Если источник должен нанести повреждения снаряженному существу, предотвратите X из этих повреждений, где X — количество существ под вашим контролем.

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

* Чтобы определить, столько повреждений предотвращать, используйте количество существ под вашим контролем, когда повреждения должны быть нанесены, в том числе и снаряженное существо. Так, если повреждения должны быть нанесены нескольким существам одновременно, вы считаете количество существ под вашим контролем до того, как эти повреждения будут нанесены.

* Если несколько эффектов изменяют то, как наносятся повреждения, то игрок, которому должны быть нанесены повреждения (или игрок, контролирующий перманент, которому должны быть нанесены

повреждения), выбирает порядок, в котором применяются эти эффекты. Например, текст Веления Богов-Близнецов гласит: «Если источник должен нанести повреждения перманенту или игроку, вместо этого он наносит те повреждения тому перманенту или игроку в двойном размере». Предположим, что снаряженное существо должно получить 3 повреждения, и при этом на поле битвы есть Веление Богов-Близнецов, а у вас под контролем есть два существа. Вы можете: (а) сначала предотвратить 2 повреждения, а затем применить эффект Веления Богов-Близнецов, и в результате снаряженное существо получит 2 повреждения; или (б) удвоить повреждения до 6, а затем предотвратить 2 из них, в результате чего существо получит 4 повреждения.

Эфирные Смерчи

{3}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Владелец каждого из атакующих существ кладет то существо на верх или в низ своей библиотеки.

* Владелец каждого из атакующих существ выбирает, положить то существо на верх или в низ своей библиотеки. Первым все необходимые решения принимает активный игрок (тот игрок, чей идет ход), а за ним — все остальные игроки в порядке очередности ходов.

* Если какой-либо эффект кладет несколько карт на верх или в низ библиотеки одновременно, владелец этих карт может положить их в любом порядке. Владелец библиотеки не показывает, в каком порядке он кладет карты в библиотеку.

Magic: The Gathering, Magic, Возвращение в Равнику, Незванные Гости, Лабиринт Дракона, Терос, Порождения Богов, Путешествие в Никс и Равника: Город Гильдий являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2014 Wizards.