

Заметки к выпуску «*Клятва Стражей*»

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

Дата внесения последних изменений: 6 ноября 2015 г.

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

В разделе «Общие замечания» дается информация о релизе и объясняются механики и понятия выпуска.

Раздел «Отдельные замечания по картам» содержит ответы на самые важные, наиболее часто встречающиеся и самые сложные вопросы, которые могут возникнуть у игроков по поводу отдельных карт выпуска. В разделе «Отдельные замечания по картам» для справки приводится полный текст карт (кроме художественного). Перечислены не все карты выпуска.

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск «*Клятва Стражей*» содержит 184 карты (70 обычных, 60 необычных, 42 редкие и 12 раритетных). В некоторых бустерах выпуска «*Клятва Стражей*» также содержатся карты *Зендикарских экспедиций* (они подробно описаны ниже).

Пререлизные турниры: 16–17 января 2016 г.

Релизные выходные: 22–24 января 2016 г.

Турниры Game Day: 13–14 февраля 2016 г.

Выпуск «*Клятва Стражей*» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: 22 января 2016 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «*Ханы Таркира*», «*Перекованная Судьба*», «*Драконы Таркира*», «*Magic: Истоки*», «*Битва за Зендикар*» и «*Клятва Стражей*».

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

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

Зендикарские экспедиции

Зендикарские экспедиции позволяют вам заручиться в битве с Эльдрази помощью самой земли. В этом выпуске вы найдете зендикарские версии знаменитых земель из истории **Magic**.

* В бустерах выпуска «*Клятва Стражей*» встречается двадцать карт *Зендикарских экспедиций*. Им присвоены коллекционные номера от 26 до 45. (Первые двадцать пять таких карт можно найти в бустерах выпуска «*Битва за Зендикар*».) На картах *Зендикарских экспедиций* есть собственный символ выпуска.

* Карты *Зендикарских экспедиций* встречаются крайне редко. Вероятность найти такую карту в бустере лишь немного превышает шанс открыть фольгированную раритетную карту выпуска «*Битва за Зендикар*».

* *Зендикарскими экспедициями* можно играть на любом турнире в Ограниченном формате, если карты получены из бустера в этом турнире. Если турнир проводится в формате «Запечатанная колода», то карты должны входить в ваш набор карт. Если турнир проводится в формате «Выбор из бустеров», карту необходимо выбрать, чтобы она попала в ваш набор карт.

* В форматах с собранной колодой карты *Зендикарских экспедиций* легальны только в том случае, если такие земли уже были легальны в соответствующем формате. То, что эти земли встречаются в бустерах выпуска «*Клятва Стражей*», **не делает** их легальными в Стандартном формате.

* Все карты *Зендикарских экспедиций* напечатаны на английском языке, но встречаются в бустерах на любом из языков.

Новый символ бесцветной маны

По своей природе Эльдрази не принадлежат ни к одному из пяти цветов маны. Следствием этого стало появление в этом выпуске символа бесцветной маны. В документах с правилами он представлен значком {C}. Этот символ обозначает одну бесцветную ману, которую можно добавить в хранилище маны. Также он обозначает стоимость, которую можно оплатить только одной бесцветной маной. Символ выглядит как ромб с вогнутыми гранями внутри серого круга.

Разведчик Измерений

{1} {U}

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Миг

Полет

{1} {C}: целевой оппонент изгоняет верхнюю карту своей библиотеки. Если это карта земли, вы можете вернуть Разведчика Измерений в руку его владельца. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

* {C} в стоимости активации способности Разведчика Измерений можно оплатить только бесцветной маной. Эту стоимость нельзя оплатить, например, зеленой маной. Напротив, {1} в этой стоимости можно оплатить любой маной: белой, синей, черной, красной, зеленой или бесцветной.

* Более старые карты, на которых говорилось «Добавьте {1} в ваше хранилище маны» или нечто подобное, получают уточнение: на них будет указано «Добавьте {C} в ваше хранилище маны» или другая аналогичная формулировка. В дальнейшем числовые обозначения маны ({1}, {2} и т. д., включая переменную {X}) будут использоваться только для обозначения стоимости.

* В частности, карты выпуска «*Битва за Зендикар*», создававшие фишки Эльдрази Отпрысков, получают уточнение, меняющее способность фишек на «Пожертвуйте это существо: добавьте {C} в ваше хранилище маны».

Новая базовая земля: Пустоши

Чтобы у игроков была возможность получать необходимую им бесцветную ману, в этом выпуске появляется новая базовая земля: Пустоши.

Пустоши

Базовая Земля

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

* Мана-способность Пустошей не печатается на картах, но ее официальный текст приводится в справочнике Oracle. (Текст карты из справочника Oracle (на английском языке) можно найти в базе данных Gatherer на сайте Gatherer.Wizards.com.) На картах напечатан большой символ бесцветной маны, как это сделано на других базовых землях.

* Пустоши — базовая земля, а это значит, что в собранных колодах может быть сколько угодно экземпляров этой карты.

* На турнирах в Ограниченных форматах, в том числе «Запечатанная колода» и «Выбор из бустеров», Пустоши должны быть в вашем наборе карт, чтобы вы могли положить их в колоду. Вы не можете добавлять Пустоши в набор карт, как добавляете остальные базовые земли.

* Пустоши легальны только в тех форматах, в которых легален выпуск «*Клятва Стражей*». Например, если эта базовая земля не будет перепечатана в более поздних выпусках, то она выйдет из Стандартного формата одновременно с выпуском «*Клятва Стражей*».

* «Пустоши» не является типом земли. Если требуется назвать тип земли, «Пустоши» выбрать нельзя.

Новое слово способности: Когорта

Словом «Когорта» объединяются активируемые способности некоторых Союзников, требующие повернуть этого Союзника и другого неповернутого Союзника под вашим контролем. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Авангард Мунды

{4}{W}

Существо — Кор Рыцарь Союзник

3/3

Когорта — {T}, поверните неповернутого Союзника под вашим контролем: положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем.

* Для активации способности Когорты Союзник с этой способностью должен непрерывно находиться под вашим контролем с начала вашего последнего хода. (Если говорить неформально, у него не должно быть «болезни вызова».) Однако другой Союзник, которого вам нужно повернуть, может быть и тем, что только что оказался под вашим контролем. (Обратите внимание, что для поворота второго Союзника не используется символ поворота {T}.)

Новое ключевое слово: Всплеск

Всплеск — это новая способность с ключевым словом, усиливающая заклинания, если вы или ваш напарник уже разыгрывали заклинание в этом ходу.

Безрассудный Партизан

{2}{R}

Существо — Гоблин Воин Союзник

2/1

Всплеск {1}{R} (*Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Всплеска, если вы или ваш напарник разыграли другое заклинание в этом ходу.*)

Ускорение

Когда Безрассудный Партизан выходит на поле битвы, если его стоимость Всплеска была оплачена, другие существа под вашим контролем получают +1/+0 и Ускорение до конца хода.

Официальные правила для Всплеска звучат так:

702.115. Всплеск

702.115a Всплеск — это статическая способность, которая действует, пока заклинание с Всплеском находится в стеке. «Всплеск [стоимость]» означает: «Разыгрывая это заклинание, вы можете заплатить [стоимость] вместо оплаты мана-стоимости этого заклинания, если вы или один из ваших напарников разыграли другое заклинание в этом ходу». Оплата стоимости Всплеска заклинания подчиняется правилам оплаты альтернативных стоимостей (см. правила 601.2b и 601.2f–h).

* Для некоторых карт Всплеск является только альтернативной стоимостью — скидкой, работающей, если вы или ваш напарник разыграли другое заклинание в этом ходу. У других же карт, таких как Безрассудный Партизан, есть дополнительные способности или эффекты, действующие, если вы оплатили стоимость Всплеска.

* Другое заклинание, разыгранное вами или вашим напарником в этом ходу, может быть разрешившимся, отмененным или (для мгновенных заклинаний со Всплеском) находящимся в стеке.

* Если разыгранное за стоимость Всплеска мгновенное заклинание или заклинание волшебства копируется, то у копии не будет оплачена стоимость Всплеска. Любые дополнительные эффекты, основанные на оплате стоимости Всплеска, не применяются к копии.

* Разыгрывание заклинания за стоимость Всплеска не изменяет его мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость.

Новое действие с ключевым словом: Содействие

Содействие — еще один способ помочь вашим существам в борьбе с Эльдрази.

Оседланный Лагак

{3}{G}

Существо — Ящер

3/1

Когда Оседланный Лагак выходит на поле битвы, используйте Содействие 2. *(Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более двух других целевых существ.)*

Плечом к Плечу

{2}{W}

Волшебство

Содействие 2. *(Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более двух целевых существ.)*

Возьмите карту.

Официальные правила для Содействия звучат так:

701.32. Содействие

701.32a «Содействие N» на перманенте означает: «Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более N других целевых существ». «Содействие N» на мгновенном заклинании или заклинании волшебства означает: «Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более N целевых существ».

* При помощи Содействия вы не можете положить на каждую отдельную цель больше одного жетона +1/+1.

* Для Содействия можно выбрать целью существо не под вашим контролем.

* Если у заклинания с Содействием есть другие способности, делающие существ целью, то те способности и способность Содействия могут делать целью одно и то же существо.

Цикл: клятвы Planeswalker-ов

После случившегося на Зендикаре четыре Planeswalker-а объединились для защиты всех миров. Это событие изображено на четырех легендарных картах чар, каждая из которых представляет собой клятву одного из Planeswalker-ов.

Клятва Гидеона

{2}{W}

Легендарные Чары

Когда Клятва Гидеона выходит на поле битвы, положите на поле битвы две фишки существа 1/1 белый Кор Союзник.

Каждый planeswalker под вашим контролем выходит на поле битвы с дополнительным жетоном верности на нем.

* Каждая из Клятв является легендарной: если под вашим контролем оказывается несколько одинаковых Клятв, то вам придется выбрать одну из них, которая останется на поле битвы, а остальные отправятся на кладбище владельца.

* «Правило легендарности» проверяет полное имя легендарного перманента. Например, под вашим контролем может быть одновременно Клятва Гидеона и Клятва Чандры.

* Даже если у вас уже есть та или иная Клятва, вы можете разыграть такую же Клятву, чтобы воспользоваться ее способностью, связанной с выходом на поле битвы. Клятва выйдет на поле битвы, и ее первая способность сработает. Затем, как указано выше, вы выберете Клятву, которая останется на поле битвы, а после этого связанная с выходом на поле битвы способность разрешится.

Знакомые механики из выпуска «Битва за Зендикар»

Дополнительные сведения о Лишении и Землепаде вы можете найти в заметках к выпуску «Битва за Зендикар» в документе http://media.wizards.com/2015/downloads/bfz/RELEASE_NOTES/RU_MTGBFZ%20RELEASENOTES.docx.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Айли, Вечная Паломница

{W}{B}

Легендарное Существо — Кор Священник

2/3

Смертельное касание

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

{1}{W}{B}, пожертвуйте другое существо: изгоните целевой не являющийся землей перманент.

Активируйте эту способность, только если количество ваших жизней превышает ваше начальное количество жизней как минимум на 10.

* Как только вы объявили одну из этих активируемых способностей, никто из игроков уже не сможет помешать вам, пытаясь каким-то образом убрать существо, которое вы приносите в жертву.

* После того как вы легально активировали последнюю способность, уже не имеет значения, что произойдет с вашим количеством 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.

Акумская Огнеискательница

{2}{R}

Существо — Человек Шаман Союзник

3/2

Когорта — {T}, поверните неповернутого Союзника под вашим контролем: сбросьте карту. Если вы это делаете, возьмите карту.

* Сброс карты является обязательной частью эффекта способности. В момент разрешения способности Когорты, если у вас есть хотя бы одна карта в руке, то вы должны ее сбросить, даже если в руке больше нет той карты, которую вы хотели сбросить, когда активировали способность.

Атака Пироманта

{3}{R}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше второе заклинание в каждом ходу, Атака Пироманта наносит 2 повреждения целевому существу или игроку.

* Способность может сработать только один раз в каждом ходу. Способность разрешается до того, как разрешается второе заклинание. Не имеет значения, разрешилось ли первое заклинание, которое вы разыграли в этом ходу, или оно было отменено или все еще находится в стеке.

Беспощадное Наказание

{3}{B}{B}

Волшебство

Целевой оппонент теряет 5 жизней, если только тот игрок не сбросит две карты или не пожертвует существо или planeswalker-а. Повторите этот процесс один раз.

* Игрок может принять решение сбросить две карты, только если у него есть хотя бы две карты в руке. Точно так же, игрок может принять решение пожертвовать существо или planeswalker-а, только если у него под контролем есть такой перманент. Это означает, что если у целевого оппонента нет ни двух карт в руке, ни существа или planeswalker-а под контролем, то он потеряет 5 жизней, а затем снова потеряет 5 жизней.

* Ни один из игроков не сможет ничего сделать между двумя повторениями процесса.

* Любые сработавшие во время разрешения Беспощадного Наказания способности будут помещены в стек, когда Беспощадное Наказание полностью закончит разрешаться.

Благословение Ионы

{3}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+2, имеет Бдительность и может блокировать дополнительное существо.

* Способности, позволяющие блокировать дополнительное существо, носят кумулятивный характер. Если существо зачаровано двумя Благословениями Ионы, оно может блокировать трех существ. (Бонусы +2/+2 тоже складываются, но это и так понятно.)

Бродячая Фумарола

Земля

Бродячая Фумарола выходит на поле битвы повернутой.

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

{2}{U}{R}: до конца хода Бродячая Фумарола становится существом 1/4 синий и красный Элементаль со способностью «{0}: поменяйте местами силу и выносливость этого существа до конца хода». При этом она остается землей.

* Эффекты, меняющие местами силу и выносливость, применяются после всех остальных изменяющих значения силы и (или) выносливости эффектов, вне зависимости от того, какие эффекты были созданы раньше.

* Если сила и выносливость меняются местами два раза (или любое четное количество раз), то существо фактически возвращается к тем значениям силы и выносливости, которые были у него до первой перестановки.

* На ставшую существом землю может действовать «болезнь вызова». Вы не можете атаковать ею и использовать ее способности, в стоимость которых входит {T} (в том числе и мана-способности), если с начала вашего последнего хода она не находилась постоянно на поле битвы под вашим контролем. Обратите внимание, что болезнь вызова следит за тем, когда перманент попал под ваш контроль, а не когда он стал существом или вышел на поле битвы.

* Пока последняя способность не даст ей цвета, эта земля является бесцветной.

* Когда земля становится существом, это не считается выходом существа на поле битвы. Перманент уже был на поле битвы, он просто сменил свой тип. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, не работают.

* Способность, превращающая землю в существо, также устанавливает значения силы и выносливости того существа. Если земля уже была существом (например, она стала целью заклинания с Пробуждением), эта способность заменит предыдущий эффект, установивший значения силы и выносливости. Эффекты, изменяющие силу и выносливость, продолжают действовать вне зависимости от того, когда они начались. То же самое относится и к меняющим значения силы и выносливости жетонам (например, к жетонам +1/+1), а также к эффектам, которые переставляют местами значения силы и выносливости. Например, если Бродячая Фумарола сделалась существом 0/0 с тремя жетонами +1/+1, то активация последней способности делает ее существом 4/7, которое продолжит быть землей.

Бродящий по Пустошам

{4}{C}

Существо — Эльдрази

4/4

(*{C}* обозначает бесцветную ману.)

Пробивной удар

Бродящий по Пустошам получает +1/+1 за каждую землю с именем Пустоши под вашим контролем.

* Последняя способность действует, только когда Бродящий по Пустошам находится на поле битвы.

Вампир из Клифхейвена

{2}{W}{B}

Существо — Вампир Воин Союзник

2/4

Полет

Каждый раз, когда вы получаете жизни, каждый оппонент теряет 1 жизнь.

* Способность срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, сколько бы жизней вы ни получили.

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

* В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание способности, несмотря на то, что она увеличивает количество жизней вашей команды.

Вестник Конца

{5}{C}

Существо — Эльдрази

5/5

Во время шага разворота каждого другого игрока разверните Вестника Конца.

{T}: Вестник Конца наносит 1 повреждение целевому существу или игроку.

{C}, {T}: целевое существо не может атаковать или блокировать в этом ходу.

{C}{C}, {T}: возьмите карту.

* Вестник Конца разворачивается одновременно с перманентами активного игрока. Вы не можете решить не разворачивать его в этот момент.

* Если на Вестника Конца действует эффект, не дающий ему разворачиваться во время вашего шага разворота, он не будет действовать во время шага разворота другого игрока.

* Активация второй активируемой способности после того, как существо было легально объявлено атакующим или блокирующим, не изменит и не отменит эту атаку или блокирование.

Возвращение Козилека

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Возвращение Козилека наносит 2 повреждения каждому существу.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа-Эльдрази с конвертированной мана-стоимостью не менее 7, вы можете изгнать Возвращение Козилека из вашего кладбища. Если вы это делаете,

Возвращение Козилека наносит 5 повреждений каждому существу.

* Последняя способность срабатывает, только если Возвращение Козилека находится на вашем кладбище, когда вы разыгрываете заклинание существа-Эльдрази. Эта способность разрешится до того, как разрешится то заклинание существа-Эльдрази. Другими словами, того Эльдрази еще не будет на поле битвы, и Возвращение Козилека не нанесет ему повреждения.

* Изгнание Возвращения Козилека в результате действия последней способности — не то же самое, что разыгрывание заклинания. Карты с текстом «Отмените целевое заклинание» в этом случае не сработают.

Возрождение Зендикара

{5}{G}{G}

Чары

Каждый раз, когда вы поворачиваете землю для получения маны, добавьте в ваше хранилище маны одну ману любого типа, произведенного той землей. (*Существуют следующие типы маны: белая, синяя, черная, красная, зеленая и бесцветная.*)

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, возьмите карту.

* Если мана-способность земли производит больше одного типа маны, выберите один из этих типов, чтобы определить, какую ману произведет Возрождение Зендикара.

* Последняя способность разрешается до заклинания существа, вызвавшего ее срабатывание.

Воплощение Проницательности

{4}{G}

Существо — Элементаль

4/4

Бдительность

Земли существа под вашим контролем имеют Бдительность.

Землепад — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заставить целевую землю под вашим контролем стать существом 3/3 Элементаль с Ускорением до конца хода. При этом она остается землей.

* «Земля существо» — это перманент, одновременно являющийся и землей, и существом.

* Вы можете выбрать целью уже являющуюся существом землю. Например, если вы выбираете целью землю, являющуюся существом 0/0 и имеющую три жетона +1/+1, то у вас получится земля существо 6/6.

Воплощение Ярости

{3}{R}

Существо — Элементаль

4/3

Пробивной удар

Земли существа под вашим контролем имеют Пробивной удар.

Землепад — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заставить целевую землю под вашим контролем стать существом 3/3 Элементаль с Ускорением до конца хода. При этом она остается землей.

* «Земля существо» — это перманент, одновременно являющийся и землей, и существом.

* Вы можете выбрать целью уже являющуюся существом землю. Например, если вы выбираете целью землю, являющуюся существом 0/0 и имеющую три жетона +1/+1, то у вас получится земля существо 6/6.

Восстание Элементаля

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Целевая земля под вашим контролем становится существом 4/4 Элементаль с Ускорением до конца хода.

При этом она остается землей. Она должна быть заблокирована в этом ходу, если это возможно.

* Если получившееся в итоге существо атакует, то во время шага объявления блокирующих защищающийся игрок должен назначить хотя бы одно существо блокирующим его, если под контролем того игрока есть существа, которые могли бы его блокировать.

* Вы можете выбрать целью уже являющуюся существом землю. Например, если вы выбираете целью землю, являющуюся существом 0/0 и имеющую три жетона +1/+1, то у вас получится земля существо 7/7.

Выворачиватель Истины

{2} {B} {B}

Существо — Эльдрази

6/6

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Полет

Когда Выворачиватель Истины выходит на поле битвы, изгоните все карты из вашей библиотеки рубашкой вверх, затем втасуйте все карты из вашего кладбища в вашу библиотеку.

* Игроки не могут смотреть изгнанные карты.

* Если ваш оппонент кладет одну из изгнанных рубашкой вверх карт на ваше кладбище (например, для активации способности Эльдрази Переработчика), то вы выбираете карту случайным образом. Карта показывается только после полной оплаты стоимости. То есть, оппонент не может увидеть выбранную карту и передумать (не разыгрывать заклинание, не активировать способность и т. д.).

Гамбит Электромага

{1} {R}

Волшебство

Гамбит Электромага наносит 1 повреждение каждому из не более двух целевых существ. Те существа не могут блокировать в этом ходу.

* Если у Гамбита Электромага есть две цели, и одна из них к моменту разрешения заклинания становится нелегальной, то эффект подействует только на оставшуюся легальную цель. Нелегальная цель не получит повреждений и сможет блокировать в этом ходу. Если к моменту разрешения Гамбита Электромага обе цели становятся нелегальными, то заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов.

* Если Гамбит Электромага разрешается, но повреждения предотвращаются или перенаправляются, то целевые существа все равно не смогут блокировать в этом ходу.

Генерал Тазри

{4} {W}

Легендарное Существо — Человек Союзник

3/4

Когда Генерал Тазри выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту существа-Союзника, показать ее, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

{W} {U} {B} {R} {G}: существа-Союзники под вашим контролем получают +X/+X до конца хода, где X — количество цветов среди тех существ.

* Последняя способность учитывает только Союзников под вашим контролем в момент разрешения способности. Значение X может быть от 0 до 5. «Бесцветный» — это не цвет.

* После разрешения последней способности бонус не меняется, даже если меняется количество цветов среди Союзников под вашим контролем.

Гоблины, Обитатели Тьмы

{3} {R} {R}

Существо — Гоблин

4/4

Угроза

Когда Гоблины, Обитатели Тьмы выходят на поле битвы, вы можете разыграть целевую карту мгновенного заклинания или волшебства с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища без уплаты ее мана-стоимости. Если та карта должна быть положена на ваше кладбище в этом ходу, изгоните ее вместо этого.

* Вы разыгрываете карту во время разрешения связанной с выходом на поле битвы способности, а не позже в этом ходу. Если это карта волшебства, игнорируйте ограничения по времени разыгрывания, связанные с этим типом карты. Другие ограничения по времени разыгрывания, такие как «Разыгрывайте [эту карту] только во время боя», должны соблюдаться.

* Если вы не можете разыграть целевую карту мгновенного заклинания или волшебства (например, потому что для нее нет легальных целей), или принимаете решение не разыгрывать ее, то она остается на вашем кладбище.

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

* Если в мана-стоимости карты мгновенного заклинания или волшебства есть {X}, то его значение обязательно должно быть 0.

* Если разыгранное таким образом мгновенное заклинание или заклинание волшебства отменяется, карта все равно изгоняется.

* Если разыгранная таким образом карта мгновенного заклинания или волшебства отправляется в зону, отличную от изгнания или кладбища (например, потому что одна из ее способностей предписывает положить карту в руку ее владельца), она не будет изгнана. Она не будет изгнана даже в том случае, если попадет на кладбище позже в этом же ходу.

Дар Бивней

{U}

Мгновенное заклинание

До конца хода целевое существо теряет все способности и становится зеленым Слоном с базовыми силой и выносливостью 3/3.

* 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.

* Дар Бивней 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 разрешения Дара Бивней, заменят собой его эффект.

* Дар Бивней 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 Дара Бивней, 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.

Джори-Эн, Ныряльщица в Руинах

{1}{U}{R}

Легендарное Существо — Мерфолк Чародей

2/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше второе заклинание в каждом ходу, возьмите карту.

* Способность Джори-Эн может сработать только один раз в каждом ходу. Способность разрешается до того, как разрешается второе заклинание. Не имеет значения, разрешилось ли первое заклинание, которое вы разыграли в этом ходу, или оно было отменено или все еще находится в стеке.

* Чтобы способность подействовала, Джори-Эн должна быть на поле битвы. Таким образом, способность не срабатывает, если вторым заклинанием в ходу вы разыгрываете Джори-Эн.

Дрон-Громила

{B}

Существо — Эльдрази Дрон

2/1

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

В начале вашего шага поддержки вы теряете 1 жизнь, если только под вашим контролем нет другого бесцветного существа.

* Наличие под вашим контролем другого бесцветного существа проверяется во время разрешения способности. Эта проверка происходит, даже если в ответ на способность Дрон-Громила покидает поле битвы.

Дрон-Культиватор

{2}{U}

Существо — Эльдрази Дрон

2/3

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

{T}: добавьте {C} в ваше хранилище маны. Тратьте эту ману только на разыгрывание бесцветного заклинания, активацию способности бесцветного перманента или оплату содержащей {C} стоимости. (*{C} обозначает бесцветную ману.*)

* Ману, полученную от Дрона-Культиватора, можно тратить на разыгрывание любых бесцветных заклинаний, в том числе большинства заклинаний артефактов, заклинаний рубашкой вверх и заклинаний с Лишением.

* Некоторые срабатывающие способности предлагают оплатить некую стоимость как часть своего разрешения. Например, часть способности Несущего Молчание гласит: «Когда вы разыгрываете Несущего Молчание, вы можете заплатить {1}{C}». Полученную от Дрона-Культиватора ману можно тратить на оплату таких способностей. Для того чтобы полностью оплатить способность Несущего Молчание, например, можно повернуть двух Дронов-Культиваторов.

Естественное Состояние

{G}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары с конвертированной мана-стоимостью 3 или меньше.

* Для артефактов и чар на поле битвы, в мана-стоимости которых есть {X}, значение X равно 0.

Зеркальный Водоем

Земля

Зеркальный Водоем выходит на поле битвы повернутым.

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

{2}{C}, {T}, пожертвуйте Зеркальный Водоем: скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

{4}{C}, {T}, пожертвуйте Зеркальный Водоем: Положите на поле битвы фишку, являющуюся копией целевого существа под вашим контролем.

* Целью (и копией) третьей способности Зеркального Водоема может быть любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.

* Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают. Затем копия разрешается, как обычное заклинание, после того как игроки получают возможность разыграть заклинания и активировать способности.

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

* Если вы копируете заклинание с выбором режима (на котором говорится «Выберите одно —» или нечто похожее), то у копии будут те же режимы. Другие режимы выбрать нельзя.

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

* Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копии. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии. Например, если игрок жертвует существо 3/3, чтобы разыграть Швырок, а вы копируете его, то копия Швырка также нанесет своей цели 3 повреждения.

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

* Например, если фишка копирует Равнину, на которую действует эффект заклинания с Пробуждением, то эта фишка будет простой землей, несмотря на то, что копируемый объект в данный момент — земля существо. То же самое верно, если у земли есть оживившая ее способность.

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

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

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

Калитас, Предатель Гетов

{2}{B}{B}

Легендарное Существо — Вампир Воин

3/4

Цепь жизни

Если не являющееся фишкой существо под контролем оппонента должно умереть, вместо этого изгоните ту карту и положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

{2}{B}, пожертвуйте другого Вампира или Зомби: положите два жетона +1/+1 на Калитаса, Предателя Гетов.

* Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо под контролем оппонента умирает, не работают, если только то существо не является фишкой (см. ниже).

* Если умирает фишка существа под контролем оппонента, то она как обычно отправляется на кладбище игрока, прежде чем перестанет существовать.

* Если Калитас умирает одновременно с существами под контролем ваших оппонентов, те карты существ изгоняются, а вы получаете столько же Зомби.

* Вы не можете пожертвовать для активации последней способности самого Калитаса, даже если он каким-то образом станет Зомби.

Клятва Джейса

{2}{U}

Легендарные Чары

Когда Клятва Джейса выходит на поле битвы, возьмите три карты, затем сбросьте две карты.

В начале вашего шага поддержки предскажите X, где X — количество planeswalker-ов под вашим контролем.

* Если в момент разрешения последней способности под вашим контролем нет planeswalker-ов, то вы не предсказываете. Способности, срабатывающие каждый раз, когда вы предсказываете, не работают.

Клятва Чандры

{1}{R}

Легендарные Чары

Когда Клятва Чандры выходит на поле битвы, она наносит 3 повреждения целевому существу под контролем оппонента.

В начале каждого заключительного шага, если во время этого хода на поле битвы под вашим контролем вышел planeswalker, Клятва Чандры наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

* Последняя способность Клятвы Чандры срабатывает, даже если вышедший на поле битвы под вашим контролем вышел planeswalker уже не находится на поле битвы, не находится под вашим контролем или не является planeswalker-ом. Также она срабатывает, если Клятвы Чандры не было на поле битвы, когда выходил planeswalker.

* Последняя способность срабатывает только один раз за ход, даже если на поле битвы под вашим контролем вышло несколько planeswalker-ов.

Когти Капитана

{2}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+0.

Каждый раз, когда снаряженное существо атакует, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Кор Союзник повернутой и атакующей.

Снарядить {1}

* Вы выбираете, какого оппонента или planeswalker-а под контролем оппонента атакует фишка, в момент ее выхода на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый оппонент или planeswalker, которого атакует снаряженное существо.

* Фишка не объявляется атакующим существом. Она выходит на поле битвы уже атакующей. Способности, срабатывающие «каждый раз, когда существо атакует», не сработают.

Козилек, Великое Искажение

{8}{C}{C}

Легендарное Существо — Эльдрази

12/12

Когда вы разыгрываете Козилека, Великое Искажение, если у вас в руке меньше семи карт, возьмите количество карт, равное разнице.

Угроза

Сбросьте карту с конвертированной мана-стоимостью X: отмените целевое заклинание с конвертированной мана-стоимостью X.

* Срабатывающая способность Козилека проверяет, меньше ли семи карт у вас в руке, когда вы его разыгрываете. В это время Козилек уже находится в стеке, а не в руке. Если карт не меньше семи, способность не сработает вовсе. Когда же она срабатывает, то вновь проверяет количество карт в момент разрешения. Если к тому времени у вас в руке будет семь или больше карт, способность ничего не сделает.

* Для активации последней способности у вас должна быть легальная цель: заклинание в стеке. Та цель определяет значение X и конвертированную мана-стоимость карты, которую необходимо сбросить. Вы не можете активировать способность, если не сможете сбросить карту с конвертированной мана-стоимостью, равной конвертированной мана-стоимости заклинания в стеке.

* Конвертированная мана-стоимость заклинания не изменяется, даже если оно разыгрывается за альтернативную стоимость (такую как стоимость Пробуждения). Например, конвертированная мана-стоимость Отвесного Падения (заклинания с мана-стоимостью {2}{W}), которое разыгрывается за его стоимость Пробуждения {5}{W}, равна 3.

* Если в мана-стоимости сбрасываемой вами карты есть {X}, значение X равно 0. Любой {X} в мана-стоимости целевого заклинания принимает значение, определенное для него при разыгрывании этого заклинания.

Кошмарный Искупитель

{2}{G}

Существо — Эльдрази

3/3

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Миг

Когда вы разыгрываете Кошмарного Искупителя, вы можете заплатить {C}. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 бесцветный Эльдрази Отпрыск за каждое не являющееся фишкой существо, умершее под вашим контролем в этом ходу. Те фишки имеют способность «Пожертвуйте это существо: добавьте {C} в ваше хранилище маны».

* Последняя способность Кошмарного Искупителя учитывает любое не являющееся фишкой существо, умершее под вашим контролем, даже если вы не были владельцем существа. Не имеет значения, где находится та карта, когда способность разрешается. Ей не обязательно до сих пор быть на кладбище.

* Последняя способность Кошмарного Искупителя не учитывает не являющиеся фишками существа, не попавшие на кладбище из-за эффекта замены (например, существа, отправившиеся в изгнание или в зону командования вместо кладбища).

Крикун Козилека

{2}{B}

Существо — Эльдрази Дрон

3/2

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

{C}: Крикун Козилека получает +1/+0 и Угрозу до конца хода. (*Он не может быть заблокирован менее чем двумя существами. {C} обозначает бесцветную ману.*)

* Если Крикун Козилека получит Угрозу после того, как будет легально заблокирован одним существом, он останется заблокированным.

* Несколько способностей Угрозы у одного и того же существа объединяются.

Крушитель Реальности

{4}{C}

Существо — Эльдрази

5/5

(*{C} обозначает бесцветную ману.*)

Пробивной удар, Ускорение

Каждый раз, когда Крушитель Реальности становится целью заклинания под контролем оппонента, отмените то заклинание, если только контролирующий его игрок не сбросит карту.

* Последняя способность срабатывает от любого заклинания под контролем оппонента, делающего целью Крушителя Реальности, в том числе заклинания Ауры.

Лесной Заступник

{1}{G}

Существо — Эльф Друид Союзник

2/3

Бдительность

Пока вы контролируете не менее шести земель, Лесной Заступник и земли существа под вашим контролем получают +2/+2.

* «Земля существо» — это перманент, одновременно являющийся и землей, и существом.

* Повреждения остаются отмеченными на существах до конца хода. Если способность Лесного Заступника перестанет действовать (потому что Лесной Заступник покинет поле битвы, или потому что у вас под контролем больше не будет шести земель), то земли существа, которым нужен был бонус к выносливости, чтобы остаться в живых, будут уничтожены.

Лианы Отшельника

{G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +1/+2 и Захват до конца хода. Разверните его. (*Существо с Захватом может блокировать существа с Полетом.*)

* Целью Лиан Отшельника может быть неповернутое существо. Оно все равно получит остальные бонусы.

Линвала, Охранительница

{4}{W}{W}

Легендарное Существо — Ангел

5/5

Полет

Когда Линвала, Охранительница выходит на поле битвы, если у оппонента больше жизней, чем у вас, вы получаете 5 жизней.

Когда Линвала выходит на поле битвы, если под контролем оппонента больше существ, чем у вас, положите на поле битвы одну фишку существа 3/3 белый Ангел с Полетом.

* Для каждой срабатывающей способности игра проверяет условие в тот момент, когда способность должна сработать. Если условие не соблюдается, способность не срабатывает вовсе. Если же она срабатывает, то условие еще раз проверяется в момент разрешения способности. Если к тому времени оно не соблюдается, то способность ничего не делает.

* В игре с участием более двух игроков условие может соблюдаться сначала для одного оппонента, а потом для другого.

Маг Отражений

{1}{W}{U}

Существо — Человек Чародей

2/3

Когда Маг Отражений выходит на поле битвы, верните целевое существо под контролем оппонента в руку его владельца. Владелец того существа не может разыгрывать заклинания с таким же именем, что у того существа, до вашего следующего хода.

* Способность Мага Отражений не мешает игрокам разыгрывать земли (если возвращенное существо также было землей).

* В некоторых случаях имя возвращаемого в руку существа не совпадает с именем карты, после того как она возвращается в руку владельца. Например, если карта копировала другое существо, то в руке владельца у нее, скорее всего, будет другое имя, и ее можно будет снова разыграть до вашего следующего хода. Это же касается возвращенных таким образом в руку двусторонних карт, когда они находились обратной лицевой стороной вверх.

* Если у возвращенного существа не было имени, пока оно было на поле битвы (скорее всего, потому что оно находилось рубашкой вверх), то его владелец все равно сможет разыгрывать заклинания существ с Оборотнем или Мегаоборотнем рубашкой вверх или ту же карту рубашкой вниз до вашего следующего хода.

Мастерица из Каменного Убежища

{1}{W}

Существо — Кор Механик Союзник

2/2

Снаряженные существа под вашим контролем получают +1/+1.

Каждый раз, когда снаряженное существо под вашим контролем умирает, возьмите карту.

* Бонусы, которые дают способности Мастерницы из Каменного Убежища, прибавляются к бонусам от Снаряжения.

* Снаряженные существа получают от Мастерницы из Каменного Убежища +1/+1, вне зависимости от того, сколько к ним прикреплено Снаряжений. Последняя способность также срабатывает только один раз за снаряженное существо.

* В данном контексте слова «снаряженные существа под вашим контролем» и «снаряженное существо под вашим контролем» относятся к любым существам под вашим контролем, к которым прикреплено

Снаряжение. Если в крайне маловероятном случае Мастерца из Каменного Убежища сама станет Снаряжением, значение ее способностей не изменится. Бонусы будут продолжать относиться к любому снаряженному существу под вашим контролем. Они будут применяться не только к тому существу, к которому прикреплен Мастерца из Каменного Убежища.

Мина и Денн, Дикорожденные

{2} {R} {G}

Легендарное Существо — Эльф Союзник

4/4

Вы можете разыгрывать одну дополнительную землю в каждом из ваших ходов.

{R} {G}, верните землю под вашим контролем в руку ее владельца: целевое существо получает Пробивной удар до конца хода.

* Как только вы объявили, что активируете последнюю способность, никто из игроков уже не сможет помешать вам, каким-то образом пытаясь убрать возвращаемую в руку землю.

Наездники на Болоторогах

{5} {G} {G}

Существо — Эльф Рыцарь

6/6

Когда Наездники на Болоторогах выходят на поле битвы, используйте Содействие 6. (*Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более шести других целевых существ.*)

Каждый раз, когда существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, умирает, вы получаете 2 жизни.

* Если Наездники на Болоторогах умирают одновременно с существом под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, то их способность сработает.

* Если Наездники на Болоторогах каким-то образом получают жетон +1/+1, то их способность сработает при их собственной смерти.

* Вы получаете 2 жизни за существо, а не за каждый жетон +1/+1.

Несущий Молчание

{1} {B}

Существо — Эльдрази

2/1

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Когда вы разыгрываете Несущего Молчание, вы можете заплатить {1} {C}. Если вы это делаете, целевой оппонент приносит в жертву существо. (*{C} обозначает бесцветную ману.*)

Полет

Несущий Молчание не может блокировать.

* Целью срабатывающей способности Несущего Молчание является только игрок, а не существа. Например, игрок может пожертвовать существо с Порчеустойчивостью.

* Игроки могут ответить на срабатывающую способность, но как только она начинает разрешаться и вы решаете, платить {1} {C} или нет, отвечать уже поздно.

Неясное Вмешательство

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {1}. Вы кладете на поле битвы одну фишку существа 1/1 бесцветный Эльдрази Отпрыск. Она имеет способность «Пожертвуйте это существо: добавьте {C} в ваше хранилище маны». (*{C} обозначает бесцветную ману.*)

* Вы получаете Эльдрази Отпрыска, даже если контролирующий заклинание игрок заплатит {1}.

Область Изоляции

{2}{W}{W}

Чары

Когда Область Изоляции выходит на поле битвы, изгоните целевое существо или чары под контролем оппонента до тех пор, пока Область Изоляции не покинет поле битвы. (*Тот перманент возвращается под контролем своего владельца.*)

* Если Область Изоляции покидает поле битвы до того, как ее срабатывающая способность разрешается, целевое существо или чары не изгоняются.

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

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

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

* Если владелец Области Изоляции 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.

Обманщик Облика

{6}{C}

Существо — Эльдрази

8/8

(*{C} обозначает бесцветную ману.*)

В начале боя во время вашего хода покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если таким образом показывается карта существа, вы можете заставить существа под вашим контролем, кроме Обманщика Облика, стать копиями той карты до конца хода. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.

* Вы можете положить карту в низ вашей библиотеки, что бы в итоге ни произошло. Не имеет значения, является ли эта карта существом. Если это карта существа, то не имеет значения, захотите ли вы применить эффект копирования.

* Если это применимо, существа под вашим контролем копируют напечатанные характеристики показанной карты существа. Они сохраняют все имеющиеся на них жетоны. Прикрепленные к ним Ауры и Снаряжение также сохраняются.

* Любые не копируемые эффекты, действующие на существо под вашим контролем, в том числе изменившие его силу и (или) выносливость, продолжают действовать.

* Если существо под вашим контролем становится копией показанной карты существа, не считается, что оно вышло или покинуло поле битвы. Никакие способности, связанные с выходом на поле битвы или с покиданием поля битвы, не работают.

Оружейный Учитель

{R} {W}

Существо — Человек Солдат Союзник

3/2

Другие существа под вашим контролем получают +1/+0, пока вы контролируете Снаряжение.

* Способность действует, даже если Снаряжение ни к чему не прикреплено.

Ослепительное Отражение

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Вы получаете количество жизней, равное силе целевого существа. В следующий раз, когда то существо должно будет нанести повреждения в этом ходу, предотвратите те повреждения.

* Вы получаете жизни, как только Ослепительное Отражение разрешается, а не когда предотвращаются повреждения.

* Если в одном ходу разрешаются два Ослепительных Отражения, целью которых было одно существо, то в следующий раз, когда то существо должно будет нанести повреждения, применяется только один эффект предотвращения. Второй эффект будет применен, если позже в этом ходу существо еще раз должно будет нанести повреждения.

Острые Шпили

Земля

Острые Шпили выходят на поле битвы повернутыми.

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

{2} {R} {W}: Острые Шпили становятся существом 2/1 красный и белый Элементаль с Двойным ударом до конца хода. При этом они остаются землей.

* На ставшую существом землю может действовать «болезнь вызова». Вы не можете атаковать ею и использовать ее способности, в стоимость которых входит {T} (в том числе и мана-способности), если с начала вашего последнего хода она не находилась постоянно на поле битвы под вашим контролем. Обратите внимание, что болезнь вызова следит за тем, когда перманент попал под ваш контроль, а не когда он стал существом или вышел на поле битвы.

* Пока последняя способность не даст ей цвета, эта земля является бесцветной.

* Когда земля становится существом, это не считается выходом существа на поле битвы. Перманент уже был на поле битвы, он просто сменил свой тип. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, не работают.

* Способность, превращающая землю в существо, также устанавливает значения силы и выносливости того существа. Если земля уже была существом (например, она стала целью заклинания с Пробуждением), эта способность заменит предыдущий эффект, установивший значения силы и выносливости. Эффекты, изменяющие силу и выносливость, продолжают действовать вне зависимости от того, когда они начались. То же самое относится и к меняющим значения силы и выносливости жетонам (например, к жетонам +1/+1), а также к эффектам, которые переставляют местами значения силы и выносливости. Например, если Острые Шпили сделались существом 0/0 с тремя жетонами +1/+1, то активация последней способности сделает их существом 5/4, которое продолжит быть землей.

Отец Циклонов

{4} {U}

Существо — Элементаль

3/4

Полет

Когда Отец Циклонов умирает, вы можете положить три жетона +1/+1 на целевую землю под вашим контролем. Если вы это делаете, та земля становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением, которое при этом остается землей.

* Если целью срабатывающей способности Отца Циклонов вы выбираете уже являющуюся существом землю, то базовая сила и выносливость этой земли существа становится 0/0, заменяя предыдущие значения базовой силы и выносливости. Другие эффекты, изменяющие силу и (или) выносливость (в том числе новые и уже имевшиеся жетоны +1/+1), продолжают применяться.

Охотник из Бездны

{5} {U}

Существо — Эльдрази

4/4

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, вы можете взять карту.

{3} {C}: целевое существо не может быть заблокировано в этом ходу. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

* Активация последней способности Охотника из Бездны после того, как существо было легально заблокировано, не изменит и не отменит блокирование. Чтобы способность возымела эффект, вы должны активировать ее не позднее, чем во время шага объявления атакующих.

Падение Титанов

{X} {X} {R}

Мгновенное заклинание

Всплеск {X} {R} (*Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Всплеска, если вы или ваш напарник разыграли другое заклинание в этом ходу.*)

Падение Титанов наносит X повреждений каждому из не более двух целевых существ и (или) игроков.

* Если одной из целей является игрок, то вы можете перенаправить нанесенные Падением Титанов повреждения planeswalker-у под контролем того игрока. Однако Падение Титанов не может нанести повреждения одновременно и игроку, и planeswalker-у под контролем того игрока (если только не применяется отдельный эффект перенаправления).

* Конвертированная мана-стоимость Падения Титанов рассчитывается на основе мана-стоимости {X} {X} {R}, даже если вы разыгрываете его за стоимость Всплеска. Например, если вы разыгрываете Падение Титанов за его стоимость Всплеска и выбираете X, равный 4, то конвертированная мана-стоимость заклинания будет равна 9.

Первопроходец Козилека

{6}

Существо — Эльдрази

5/5

{C}: целевое существо не может блокировать Первопроходца Козилека в этом ходу. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

* Активация способности после того, как Первопроходец Козилека был легально заблокирован, не изменит и не отменит это блокирование.

Переплетение Щупалец

{4}{U}{U}

Волшебство

Всплеск {3}{U}{U} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Всплеска, если вы или ваш напарник разыграли другое заклинание в этом ходу.)*

Верните все перманенты, не являющиеся землями, в руки их владельцев. Если была оплачена стоимость Всплеска Переплетения Щупалец, положите на поле битвы одну фишку существа 8/8 синий Спрут.

* К тому времени, как будет создана фишка Спрута, все другие не являющиеся землями перманенты уже окажутся в руках их владельцев. Срабатывающие и другие способности, которые могли бы повлиять на эту фишку, уже не произведут эффектов.

Поглощающая Воронка

{3}{R}

Мгновенное заклинание

Лишение *(У этой карты нет цвета.)*

Выберите одно —

- Изгоните целевую землю существо.
- Поглощающая Воронка наносит 4 повреждения целевому игроку.

* «Земля существо» — это перманент, одновременно являющийся и землей, и существом.

Поглощающее Пламя

{2}{R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Поглощающего Пламени верните землю под вашим контролем в руку ее владельца.

Поглощающее Пламя наносит 5 повреждений целевому существу или planeswalker-у.

* Как только вы объявили, что разыгрываете Поглощающее Пламя, никто из игроков уже не сможет помешать вам, каким-то образом пытаясь убрать возвращаемую в руку землю.

Порченный Перекресток

Земля

{T}: добавьте {C} в ваше хранилище маны. *(C обозначает бесцветную ману.)*

{T}, заплатите 1 жизнь: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания с Лишением.

* Ману, произведенную последней способностью, можно тратить на бесцветное заклинание, только если у него есть способность Лишения.

Посланница Вампиров

{2}{B}

Существо — Вампир Священник Союзник

1/4

Полет

Каждый раз, когда Посланница Вампиров становится повернутой, вы получаете 1 жизнь.

* Последняя способность Посланницы Вампиров срабатывает, когда она становится повернутой по любой причине, в том числе при атаке. Однако если Посланница Вампиров по какой-то причине выйдет на поле битвы повернутой, то способность не работает.

Правосудие Ниссы

{4} {G}

Волшебство

Содействие 2. *(Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более двух целевых существ.)*

Выберите не более одного целевого существа под контролем оппонента. Каждое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, наносит тому существу повреждения, равные своей силе.

* Применение Содействия заканчивается до того, как существа наносят повреждения. Те существа, которые в результате получили жетоны +1/+1, также смогут нанести повреждения существу под контролем оппонента.

* Если к моменту разрешения Правосудия Ниссы хотя бы одна его цель остается легальной, заклинание разрешится и подействует только на легальные цели. Если же легальных целей не осталось, оно отменится и не произведет ни одного из эффектов.

Преобразователь Материи

{2} {C}

Существо — Эльдрази

3/2

({C} обозначает бесцветную ману.)

Когда Преобразователь Материи умирает, покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту на поле битвы, если это карта перманента с конвертированной мана-стоимостью 3 или меньше. В противном случае положите ту карту в вашу руку.

* Если вы таким образом кладете на поле битвы карту Ауры, то выбираете, что она будет зачаровывать, при ее выходе на поле битвы. Вы должны будете выбрать легального игрока или перманент, или не сможете положить Ауру на поле битвы.

* Если по какой-либо причине вы не кладете ту карту на поле битвы, то вы кладете ее к себе в руку.

Принуждение к Службе

{4} {R}

Волшебство

Содействие 2. *(Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более двух целевых существ.)*

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

* Последней целью Принуждения к Службе может быть любое существо, даже развернутое, уже находящееся под вашим контролем или являющееся целью способности Содействия этого заклинания.

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

* Если к моменту разрешения Принуждения к Службе хотя бы одна его цель остается легальной, заклинание разрешится и подействует только на легальные цели. Если же легальных целей не осталось, оно отменится и не произведет ни одного из эффектов.

Пробуждение Трупа

{1}{B}

Мгновенное заклинание

Положите три верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище, затем вы можете вернуть карту существа из вашего кладбища в вашу руку.

* Пробуждение Трупа не делает карту существа на вашем кладбище целью. Вы можете выбрать одну из тех трех карт, что вы положили туда из библиотеки.

Развалины Мореграда

Земля

{T}: добавьте {C} в ваше хранилище маны. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

{2}{C}, {T}: возьмите карту. Активируйте эту способность, только если у вас в руке нет карт.

* Не имеет значения, сколько карт у вас в руке в момент разрешения последней способности. Например, если у вас нет карт в руке, а под контролем два экземпляра Развалин Мореграда, вы можете активировать последние способности обоих из них. При разрешении каждой из способностей вы возьмете по карте.

Разведчик Измерений

{1}{U}

Существо — Эльдрази

2/1

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Миг

Полет

{1}{C}: целевой оппонент изгоняет верхнюю карту своей библиотеки. Если это карта земли, вы можете вернуть Разведчика Измерений в руку его владельца. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

* Вы решаете, возвращать ли Разведчика Измерений в руку владельца, в момент разрешения его способности. Если изгнана карта земли, то вы не можете подождать и вернуть Разведчика Измерений позже.

Разрушитель Миров

{6}{G}

Существо — Эльдрази

5/7

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Когда вы разыгрываете Разрушителя Миров, изгоните целевой артефакт, чары или землю.

Захват

{2}{C}, пожертвуйте землю: верните Разрушителя Миров из вашего кладбища в вашу руку. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

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

Руины Оран-Рифа

Земля

Руины Оран-Рифа выходят на поле битвы повернутыми.

{T}: добавьте {C} в ваше хранилище маны. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

{T}: положите один жетон +1/+1 на целевое бесцветное существо, которое вышло на поле битвы в этом ходу.

* Существо, выбранное целью последней способности, не обязательно должно было быть бесцветным, когда выходило на поле битвы в этом ходу. Однако оно должно быть бесцветным в момент активации способности, чтобы его можно было выбрать легальной целью.

Сдерживающая Оболочка

{2}{U}

Чары — Аура

Всплеск {U} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Всплеска, если вы или ваш напарник разыграли другое заклинание в этом ходу.)*

Зачаровать существо

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

* Сдерживающая Оболочка может сделать целью и прикрепиться к развернутому существу. Она просто не произведет никаких эффектов, пока существо не повернется.

* Зачарованное существо можно развернуть другими заклинаниями и способностями.

Собиратель Мыслей

{3}{U}

Существо — Эльдрази Дрон

2/4

Лишение *(У этой карты нет цвета.)*

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете бесцветное заклинание, целевой оппонент изгоняет верхнюю карту своей библиотеки.

* Карта изгоняется рубашкой вниз.

* Срабатывающая способность разрешается до бесцветного заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

* У бесцветных карт существ из выпуска «Битва за Зендикар» Пастух Чумы и Переработчик Разрушений есть способность, срабатывающая, когда вы их разыгрываете, и позволяющая положить принадлежащую оппоненту карту из изгнания на кладбище того игрока. Эта способность и способность Собирателя Мыслей срабатывают одновременно, поэтому вы можете поместить их в стек в любом порядке. Если способность Собирателя Мыслей разрешается первой (то есть, она была отправлена в стек последней), то изгнанную этой способностью карту можно «переработать» второй способностью.

Созыватель Ничтожеств

{3}{B}

Существо — Вампир Шаман

2/4

{3}{B}, изгоните карту существа из вашего кладбища: положите одну фишку существа 2/2 черный Зомби на поле битвы повернутой.

* Как только вы активировали способность, никто из игроков уже не сможет помешать вам, пытаясь каким-то образом убрать карту существа из вашего кладбища.

Сопряжение Эдров

{2}{U}

Чары

Порчеустойчивость

В начале вашего шага поддержки вы можете показать вашу руку. Если вы это делаете, то выигрываете партию, если являетесь владельцем карты с именем Сопряжение Эдров в изгнании, в вашей руке, на вашем кладбище и на поле битвы.

{1}{U}: предскажите 1.

* Сопряжение Эдров должно быть в изгнании рубашкой вниз. Если оно в изгнании рубашкой вверх, то оно не считается, даже если вы можете на него смотреть.

Стена Возрождения

{2}{W}

Существо — Стена

0/6

Защитник

Когда Стена Возрождения выходит на поле битвы, вы можете положить три жетона +1/+1 на целевую землю под вашим контролем. Если вы это делаете, та земля становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением, которое при этом остается землей.

* Если целью срабатывающей способности Стены Возрождения вы выбираете уже являющуюся существом землю, то базовая сила и выносливость этой земли существа становится 0/0, заменяя предыдущие значения базовой силы и выносливости. Другие эффекты, изменяющие силу и (или) выносливость (в том числе новые и уже имевшиеся жетоны +1/+1), продолжают применяться.

Страж Семян

{2}{G}{G}

Существо — Элементаль

3/4

Захват

Когда Страж Семян умирает, положите на поле битвы одну фишку существа X/X зеленый Элементаль, где X — количество карт существ на вашем кладбище.

* Для определения значения X посчитайте количество карт существ на вашем кладбище в момент разрешения способности. Если в это время Страж Семян все еще будет на вашем кладбище, он также будет подсчитан.

* Когда Элементаль уже создан, изменение количества карт существ на вашем кладбище не повлечет за собой изменения значений его силы и выносливости.

Сфинкс Последнего Слова

{5}{U}{U}

Существо — Сфинкс

5/5

Сфинкс Последнего Слова не может быть отменен.

Полет, Порчеустойчивость

Мгновенные заклинания и заклинания волшебства под вашим контролем не могут быть отменены заклинаниями или способностями.

* Заклинание, которое не может быть отменено, может быть выбрано целью заклинаний и способностей, пытающихся его отменить. Та часть их эффекта, которая должна отменить заклинание, ничего не делает, но при наличии у таких заклинаний или способностей других эффектов, эти эффекты действуют.

* Принципиальной разницы между формулировками «не может быть отменено» и «не может быть отменено заклинаниями или способностями» нет. Вторая формулировка используется для заклинаний, которым может

потребоваться цель. Заклинания с целями могут быть отменены правилами игры, если все их цели до разрешения станут нелегальными.

Троль-Сборщик

{3}{G}

Существо — Троль

2/3

Когда Троль-Сборщик выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать существо или землю. Если вы это делаете, положите два жетона +1/+1 на Троля-Сборщика.

* Игроки могут ответить на срабатывающую при выходе на поле битвы способность (пока Троль-Сборщик будет еще 2/3), но когда она начинает разрешаться, отвечать уже поздно. Вы не выбираете, какое существо или землю жертвовать, и жертвовать ли вообще, до момента разрешения способности.

Ужасный Осквернитель

{6}{B}

Существо — Эльдрази

6/8

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

{3}{C}, изгоните карту существа из вашего кладбища: целевой оппонент теряет количество жизней, равное силе изгнанной карты. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

* Для определения количества потерянных жизней используйте значение силы карты в последний момент ее пребывания на вашем кладбище.

* Фишка существа не является картой существа. Когда фишка умирает, она на короткое время попадает на кладбище, но прекращает существование, до того как вы сможете что-нибудь сделать.

Узреть Конец

{3}{B}

Волшебство

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Целевой оппонент изгоняет две карты из своей руки и теряет 2 жизни.

* Если у того игрока только одна карта в руке, эта карта будет изгнана. Если у игрока нет карт в руке, то карты не будут изгнаны, но игрок все равно потеряет 2 жизни.

Узы Смертности

{1}{G}

Чары

Когда Узы Смертности выходят на поле битвы, возьмите карту.

{G}: существа под контролем ваших оппонентов теряют Порчеустойчивость и Неразрушимость до конца хода.

* Последняя способность заставляет существа под контролем ваших оппонентов потерять Порчеустойчивость и Неразрушимость в момент ее разрешения. Эффекты, дающие существам эти способности после этого момента, действуют, как обычно.

* Повреждения, которые наносятся существу с Неразрушимостью, отмечаются на этом существе. Если существо теряет Неразрушимость, и на нем отмечены смертельные повреждения, то существо уничтожается. Однако такое существо не уничтожается, если ему нанесло повреждения существо со Смертельным касанием, а потом оно потеряло Неразрушимость.

Уклоняющееся Поселение

Земля

{T}: добавьте {C} в ваше хранилище маны. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

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

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

Хватка Великого Вала

{2}{U}

Мгновенное заклинание

Всплеск {1}{U} (*Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Всплеска, если вы или ваш напарник разыграли другое заклинание в этом ходу.*)

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

Возьмите карту.

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

* Хватка Великого Вала отслеживает существо, а не контролирующего его игрока. Если контроль над существом переходит к другому игроку до наступления следующего шага разворота того игрока, который контролировал его изначально, существо не развернется во время следующего шага разворота нового игрока, под контролем которого оно находится.

Чандра, Заклинательница Огня

{4}{R}{R}

Planeswalker — Чандра

4

+1: положите на поле битвы две фишки существа 3/1 красный Элементаль с Ускорением. Изгоните их в начале следующего заключительного шага.

0: сбросьте все карты в вашей руке, затем возьмите столько же карт плюс одну.

—X: Чандра, Заклинательница Огня наносит X повреждений каждому существу.

* Вы можете активировать вторую способность Чандры, когда у вас нет карт в руке. В таком случае вы возьмете одну карту.

Шедевр Кователя Камней

{1}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1 за каждое другое существо под вашим контролем, у которого есть такой же тип существа, как у него.

Снарядить {2}

* Каждое попадающее под действие бонуса существо получает только +1/+1, даже если несколько его типов существа совпадают со снаряженным существом. Например, если снаряженное существо — Человек Шаман, и у вас под контролем есть Человек Воин, Гоблин Шаман и еще один Человек Шаман, то снаряженное существо получит +3/+3.

* Бонус меняется, по мере того как меняются существа под вашим контролем. Это может привести к тому, что выносливость снаряженного существа снизится, и оно умрет от полученных ран в ходе повреждений.

Шипящая Трясина

Земля

Шипящая Трясина выходит на поле битвы повернутой.

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

{1}{B}{G}: Шипящая Трясина становится существом 2/2 черный и зеленый Элементаль со Смертельным касанием до конца хода. При этом она остается землей.

* На ставшую существом землю может действовать «болезнь вызова». Вы не можете атаковать ею и использовать ее способности, в стоимость которых входит {T} (в том числе и мана-способности), если с начала вашего последнего хода она не находилась постоянно на поле битвы под вашим контролем. Обратите внимание, что болезнь вызова следит за тем, когда перманент попал под ваш контроль, а не когда он стал существом или вышел на поле битвы.

* Пока последняя способность не даст ей цвета, эта земля является бесцветной.

* Когда земля становится существом, это не считается выходом существа на поле битвы. Перманент уже был на поле битвы, он просто сменил свой тип. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, не сработают.

* Способность, превращающая землю в существо, также устанавливает значения силы и выносливости того существа. Если земля уже была существом (например, она стала целью заклинания с Пробуждением), эта способность заменит предыдущий эффект, установивший значения силы и выносливости. Эффекты, изменяющие силу и выносливость, продолжают действовать вне зависимости от того, когда они начались. То же самое относится и к меняющим значения силы и выносливости жетонам (например, к жетонам +1/+1), а также к эффектам, которые переставляют местами значения силы и выносливости. Например, если Шипящая Трясина сделалась существом 0/0 с тремя жетонами +1/+1, то активация последней способности сделает ее существом 5/5, которое продолжит быть землей.

Щупальца Свежевателя

{1}{B}{B}

Волшебство

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Все существа получают -2/-2 до конца хода. Если существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* -2/-2 получают только те существа, которые находятся на поле битвы, когда Щупальца Свежевателя разрешаются. Однако изгоняться будут все существа, которые должны умереть в этом ходу — даже те, которые в момент разрешения Щупалец Свежевателя не находились на поле битвы или не были существом.

* Существа, умирающие от Щупалец Свежевателя, изгоняются вместо этого. Игра не проверяет, какие существа умирают, пока Щупальца Свежевателя не закончат разрешаться.

Эльдрази-Агрессор

{2}{R}

Существо — Эльдрази Дрон

2/3

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Эльдрази-Агрессор имеет Ускорение, пока вы контролируете другое бесцветное существо.

* Если в том ходу, когда вы получили контроль над Эльдрази-Агрессором, он теряет Ускорение, когда уже объявлен атакующим, то он продолжает атаковать. Он не удаляется из боя.

Эльдрази-Обездвиживатель

{1}{R}

Существо — Эльдрази Дрон

2/1

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

{2}{C}: каждое существо со значением выносливости, превышающим значение силы, не может блокировать в этом ходу. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

* Вы сравниваете силу и выносливость, когда объявляете блокирующих, а не когда разрешается способность Эльдрази-Обездвиживателя. Например, если во время разрешения способности вы контролируете существо 3/3, а позже в том же ходу оно получает +0/+1 и во время объявления блокирующих становится 3/4, то оно не сможет блокировать.

* Если существо уже было легально объявлено блокирующим, то способность Эльдрази-Обездвиживателя не изменит и не отменит это блокирование.

Эльдрази-Подражатель

{2}

Существо — Эльдрази

2/1

Каждый раз, когда другое бесцветное существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете изменить значения базовой силы и выносливости Эльдрази-Подражателя на значения базовой силы и выносливости того существа до конца хода.

* Для определения значений базовой силы и выносливости Эльдрази-Подражателя используйте значения силы и выносливости нового существа в момент разрешения способности. Если в этот момент существо больше не находится на поле битвы, используются значения его силы и выносливости, когда оно покидало поле битвы. (Обратите внимание, что эти значения могут быть отрицательными, если, например, покинуть поле битвы существо заставило такое заклинание, как Искривление Пространства, давшее ему +3/-3.)

* Способность Эльдрази-Подражателя заменяет любые другие эффекты, устанавливающие значения его базовой силы и выносливости. Если такие эффекты начинают действовать после разрешения способности, то они таким же образом заменяют эффект способности. Эффекты же, которые меняют силу и (или) выносливость Эльдрази-Подражателя, не устанавливая конкретных базовых значений, продолжают действовать вне зависимости от того, когда начали применяться. То же самое верно для любых жетонов +1/+1, которые у него могут быть.

Эльдрази-Поработитель

{2}{R}

Существо — Эльдрази

3/1

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

Когда вы разыгрываете Эльдрази-Поработителя, вы можете заплатить {1}{C}. Если вы это делаете, получите контроль над целевым существом до конца хода, разверните то существо, и оно получает Ускорение до конца хода. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

Ускорение

* Целью срабатывающей способности Эльдрази-Поработителя может быть любое существо, в том числе развернутое или уже находящееся под вашим контролем.

Эльдрази-Сместитель

{2}{W}

Существо — Эльдрази

3/3

Лишение (*У этой карты нет цвета.*)

{2}{C}: изгоните другое целевое существо, затем верните его на поле битвы повернутым под контролем его владельца. (*{C}* обозначает бесцветную ману.)

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

* После того как существо возвращается на поле битвы, оно считается новым объектом, никак не связанным с тем существом, что было изгнано. Оно не будет находиться в бою и не будет иметь никаких дополнительных способностей, которые могли у него быть, когда оно было изгнано. Все жетоны +1/+1 и прикрепленные Ауры будут удалены, а прикрепленное Снаряжение открепится.

Magic: The Gathering, Magic, Клятва Стражей, Битва за Зендикар, Magic: Истоки, Ханы Таркира, Перекованная Судьба, Драконы Таркира и Zendikar являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2016 Wizards.