

Заметки по выпуску «*Magic: Истоки*»

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

Дата внесения последних изменений: 9 июня 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 «*Magic: Истоки*» содержит 272 карты (101 обычную, 80 необычных, 55 редких, 16 раритетных и 20 базовых земель).

Существует также 16 дополнительных карт с номерами с 273 по 288, которые не встречаются в бустерах «*Magic: Истоки*». 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: Истоки*», и они легальны во всех форматах, в которых легален выпуск «*Magic: Истоки*».

Эти дополнительные карты: Ангел Эгиды, Божественный Приговор, Сторожевой Орел, Ангел Серры, Навстречу Пустоте, Джинн Магамоти, Плетение Судьбы, Плоть в Прах, Гниение Разума, Кошмар, Сенгирский Вампир, Огненный Цербер, Шиванский Дракон, Стремительное Падение, Ценный Единорог и Земной Тяжелоступ.

Пререлизные турниры: 11–12 июля 2015 г.

Релизные выходные: 17–19 июля 2015 г.

Турниры Game Day: 8–9 августа 2015 г.

Выпуск «*Magic: Истоки*» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятница, 17 июля 2015 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «*Терос*», «*Порождения Богов*», «*Путешествие в Никс*», «*Magic 2015*», «*Ханы Таркира*», «*Перекованная Судьба*», «*Драконы Таркира*» и «*Magic: Истоки*».

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.

Пять знаменитых Planeswalker-ов: история становления

В выпуске «*Magic: Истоки*» рассказывается о становлении пяти самых знаменитых Planeswalker-ов игры **Magic**: Гидеона Джуря, Джейса Белерена, Лилианы Весс, Чандры Налаар и Ниссы Ревейн. В этом выпуске вы найдете карты, изображающие их жизнь в родных мирах, события, которые вели к пробуждению искры, и их первые путешествия в иные измерения. Истории пяти Planeswalker-ов легли в основу выпуска «*Magic: Истоки*», и каждый из этих персонажей появляется в выпуске на двусторонней карте.

Знакомая механика: двусторонние карты

Двусторонние карты впервые появились в блоке *Innistrad*. Вместо обычной лицевой стороны и рубашки карты **Magic** у двусторонних карт есть две лицевых стороны: передняя лицевая сторона и обратная лицевая сторона. В выпуске «*Magic: Истоки*» есть пять двусторонних карт. На передней лицевой стороне это легендарные существа — эти карты изображают раннюю жизнь персонажей. На обратной лицевой стороне это planeswalker-ы — их искры зажглись, и персонажи обрели свою истинную силу.

Джейс, Гений из Врина

{1}{U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

0/2

{T}: возьмите карту, затем сбросьте карту. Если на вашем кладбище есть не менее пяти карт, изгоните Джейса, Гения из Врина, затем верните его на поле битвы трансформированным под контролем его владельца.

Джейс, Вольный Телепат

синий

Planeswalker — Джейс

5

+1: не более чем одно целевое существо получает -2/-0 до вашего следующего хода.

-3: вы можете разыграть целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища в этом ходу. Если та карта должна быть положена на ваше кладбище в этом ходу, изгоните ее вместо этого.

-9: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целевой оппонент кладет пять верхних карт своей библиотеки на свое кладбище».

Правила, относящиеся к двусторонним картам, по большей части не изменились с выпуска *Innistrad* (за исключением взаимодействия с действием «Воплощение»; см. ниже). Обратите внимание, что ни у одной из пяти двусторонних карт выпуска «*Magic: Истоки*» нет способности трансформироваться (изменить то, какой лицевой стороной вверх лежит карта), пока она находится на поле боя. Вместо этого каждая карта изгоняется и затем выходит на поле битвы трансформированной.

* У каждой лицевой стороны двусторонней карты есть свой набор характеристик: имя, типы, подтипы, сила и выносливость, верность, способности и т. д. Пока двусторонняя карта находится на поле битвы, следует учитывать только характеристики той лицевой стороны, которая в данный момент смотрит вверх. Характеристики другой лицевой стороны в расчет не принимаются. Пока двусторонняя карта не находится на поле битвы, следует учитывать только характеристики ее передней лицевой стороны. Например, у показанной выше карты на кладбище есть только характеристики Джейса, Гения из Врина, даже если на поле битвы, до того как попасть на кладбище, она была Джейсом, Вольным Телепатом.

* Конвертированная мана-стоимость двусторонней карты, находящейся не на поле битвы, равна конвертированной мана-стоимости ее передней лицевой стороны.

* У обратной лицевой стороны двусторонней карты нет мана-стоимости. Конвертированная мана-стоимость двустороннего перманента, находящегося обратной лицевой стороной вверх, равна 0. У каждой обратной лицевой стороны есть индикатор цвета, определяющий цвет карты. Например, Джейс, Вольный Телепат является синим перманентом.

* Обратная лицевая сторона двусторонней карты (в случае с выпуском «*Magic: Истоки*», сторона planeswalker-a) не может быть разыграна.

* Несмотря на общую схожесть, «правило легендарности» и «правило уникальности planeswalker-ов» действуют на разные типы перманентов. Вы можете одновременно контролировать Джейса, Гения из Врина и Джейса, Вольного Телепата. Однако если Джейс, Гений из Врина будет изгнан и вернется на поле битвы трансформированным, то у вас под контролем окажется два planeswalker-a с одним и тем же подтипом. Вам придется выбрать одного из них, который останется на поле битвы, а второй отправится на кладбище владельца.

* По умолчанию двусторонняя карта выходит на поле битвы передней лицевой стороной вверх, если только какое-либо заклинание или способность не предписывает вам положить ее на поле битвы трансформированной. В таком случае она выходит на поле битвы обратной лицевой стороной вверх.

* Planeswalker из выпуска «*Magic: Истоки*», выходящий на поле битвы в результате действия способности на своей передней лицевой стороне, выходит с обычным количеством жетонов верности.

* В некоторых редких случаях заклинание или способность может заставить какую-то из этих пяти карт трансформироваться, пока она является существом на поле битвы (передней лицевой стороной вверх). Если это случится, у появившегося planeswalker-a не будет жетонов верности, и он, как следствие, отправится на кладбище владельца.

* Вы можете активировать одну из способностей верности planeswalker-a во время того хода, когда он вышел на поле битвы. Однако сделать это можно только во время одной из ваших главных фаз при пустом стеке. Например, если planeswalker выходит на поле битвы во время боя, то у оппонента будет возможность уничтожить его, до того как вы успеете активировать одну из его способностей.

* Если двусторонняя карта воплощается, она кладется на поле битвы рубашкой вверх (лицевой стороной вниз). Кроме того, такая карта может оказаться на поле битвы рубашкой вверх по какой-то другой причине. Обратите внимание, что понятие «рубашкой вверх» не означает «обратной лицевой стороной вверх». Воплощенная двусторонняя карта является существом 2/2 без имени, мана-стоимости, типов существа и способностей. Пока она находится рубашкой вверх (лицевой стороной вниз), она не может трансформироваться. Если передняя лицевая сторона воплощенной двусторонней карты является картой существа, вы можете перевернуть ее лицевой стороной вверх, уплатив ее мана-стоимость. Если вы это делаете, карта переворачивается передней лицевой стороной вверх. Двусторонняя карта на поле битвы не может быть перевернута лицевой стороной вниз.

Ранее встречавшиеся дополнительные материалы: карты-списки

Очень важно, чтобы карты в вашей колоде нельзя было отличить одну от другой. Чтобы обеспечить это при игре двусторонними картами, вы можете воспользоваться картами-списками, которые можно найти в некоторых бустерах и в пререлизных наборах выпуска «*Magic: Истоки*». Карта-список работает заменой двусторонней карты в закрытых зонах и там, где карта должна быть скрыта (например, в изгнании, если она изгоняется рубашкой вверх). Использование карт-списков не является обязательным, но на турнирах игроки с двусторонними картами должны пользоваться либо картами-списками, либо непрозрачными протекторами (или и тем и другим).

* У вас должна быть с собой сама двусторонняя карта, представленная картой-списком. Эту двустороннюю карту нужно держать отдельно от остальной колоды и дополнительной колоды.

* Карту-список нельзя класть в колоду, если она не представляет какую-либо двустороннюю карту.

* Вы должны четко отметить только один кружок на карте-списке, чтобы обозначить, какую именно двустороннюю карту она представляет.

* Во время игры карта-список фактически считается той двусторонней картой, которую она представляет.

* Если карта-список выходит в открытую зону (поле битвы, кладбище, стек или изгнание, если она изгоняется рубашкой вниз), используйте саму двустороннюю карту, а карту-список отложите. Если двусторонняя карта попадает в закрытую зону (руку или библиотеку), снова используйте карту-список.

* Если двусторонняя карта изгоняется рубашкой вверх или кладется на поле битвы рубашкой вверх, не показывайте, что это за карта. Используйте вместо нее карту-список, перевернутую рубашкой вверх, или пользуйтесь непрозрачным протектором (или и тем и другим).

Новое ключевое слово: Прославленность

Прославленность — это срабатывающая способность, награждающая ваши существа, поразившие соперника. Они получают славу в виде одного или нескольких жетонов +1/+1, а в некоторых случаях — и новые способности.

Хранители Валерона

{2}{G}

Существо — Человек Монах

1/3

Прославленность 2 (*Когда это существо наносит боевые повреждения игроку, если оно не прославлено, положите на него два жетона +1/+1, и оно становится прославленным.*)

Каждый раз, когда существо под вашим контролем становится прославленным, возьмите карту.

Официальные правила для Прославленности звучат так:

702.111. Прославленность

702.111a Прославленность — это срабатывающая способность. «Прославленность N» означает: «Когда это существо наносит боевые повреждения игроку, если оно не прославлено, положите на него N жетонов +1/+1, и оно становится прославленным».

702.111b «Прославленный» — это определение, у которого нет никакого значения в рамках правил, кроме того что оно является маркером для способности Прославленности и других заклинаний и способностей. Быть и становиться прославленными могут только перманенты. После того как перманент становится прославленным, он остается прославленным, пока не покинет поле битвы. Свойство «прославленный» не является способностью и не входит в копируемые значениями перманента.

702.111c Если у существа есть несколько способностей Прославленности, каждая из них срабатывает отдельно. Первая из разрешившихся способностей делает существо прославленным, и следующие способности не возымеют эффекта (см. правило 603.4).

* Прославленность не срабатывает, когда существо наносит боевые повреждения planeswalker-у или другому существу. Также она не работает, если существо наносит игроку небоевые повреждения.

* Если существо с Прославленностью наносит боевые повреждения контролирующему его игроку в результате перенаправления, Прославленность работает.

* Если способность Прославленности срабатывает, но существо покидает поле битвы до того, как она успевает разрешиться, то существо не становится прославленным. Способности, срабатывающие «каждый раз, когда существо становится прославленным», не работают.

Новое слово способности: Мастерство заклинаний

Мастерство заклинаний — это новое слово способности, встречающееся у некоторых мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства. Такие заклинания становятся лучше, если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Огненный Импульс

{R}

Мгновенное заклинание

Огненный Импульс наносит 2 повреждения целевому существу.

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, Огненный Импульс вместо этого наносит 3 повреждения тому существу.

* Проверьте, есть ли на вашем кладбище не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства в момент разрешения заклинания, чтобы определить, применяется ли Мастерство заклинаний. Само заклинание при этом не считается, поскольку в момент проверки оно все еще находится в стеке.

* Некоторые способности Мастерства заклинаний производят дополнительные эффекты, а другие заменяют все обычные эффекты заклинания или их часть. Дополнительные сведения о конкретных картах со способностями Мастерства заклинаний можно найти в разделе «Отдельные замечания по картам».

Новое ключевое слово: Угроза

Некоторые существа так ужасны, что ни одно другое существо не осмелится встать у них на пути в одиночку. Угроза — это новое ключевое слово для уже существующей способности. Существо с Угрозой не может быть заблокировано менее чем двумя существами.

Официальные правила для Угрозы звучат так:

702.110. Угроза

702.110a Угроза — это способность уклонения.

702.110b Существо с Угрозой не может быть заблокировано менее чем двумя существами. (См. правило 509, «Шаг объявления блокирующих».)

702.110c Несколько способностей Угрозы у одного и того же существа объединяются.

* Если атакующее существо с Угрозой уже легально заблокировано двумя или более существами, удаление одного или нескольких блокирующих из боя не изменит и не отменит блокирование.

Знакомое ключевое слово: Искусность

Начиная с выпуска «*Magic: Истоки*», Искусность становится «неустаревающей» способностью. Это означает, что она может появиться в любом выпуске **Magic** (но это не означает, что она обязательно будет встречаться во всех будущих выпусках). Впервые эта способность появилась в выпуске «*Ханы Таркира*». Искусность — это ключевое слово, которое усиливает существо каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание.

Джесская Воровка

{2}{U}

Существо — Человек Бродяга

1/3

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

Каждый раз, когда Джесская Воровка наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту.

Официальные правила для Искусности звучат так:

702.107. Искусность

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

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

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

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

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

Знакомое действие с ключевым словом: Предсказать

Начиная с выпуска «*Magic: Истоки*», действие с ключевым словом «Предсказать» становится «неустаревающим». Это означает, что оно может появиться в любом выпуске **Magic** (но это не означает, что оно обязательно будет встречаться во всех будущих выпусках). В последний раз действие с ключевым словом «Предсказать» встречалось в блоке «*Терос*». Оно позволяет вам заглянуть в будущее и, возможно, изменить его.

Гадание по Костям

{2}{B}

Волшебство

Предскажите 2, затем возьмите две карты. Вы теряете 2 жизни. *(Чтобы предсказать 2, посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них в низ вашей библиотеки, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

Официальные правила для действия «Предсказать» звучат так:

701.18. Предсказать

701.18a «Предсказать N» означает посмотреть N верхних карт вашей библиотеки, положить любое количество из них в низ вашей библиотеки в любом порядке, а оставшиеся положить на верх вашей библиотеки в любом порядке.

* Когда вы предсказываете, вы можете положить все просмотренные карты обратно на верх вашей библиотеки, можете положить все карты в низ вашей библиотеки, или можете положить часть карт на верх, а часть в низ библиотеки.

* Вне зависимости от того, куда вы кладете карты, вы выбираете порядок, в котором они кладутся.

* Вы выполняете действия в том порядке, в каком они перечислены на карте. Это означает, что с некоторыми заклинаниями и способностями вы предсказываете в последнюю очередь. С другими же вы сначала предсказываете, а затем выполняете другие действия.

* Действие «Предсказать» встречается на некоторых картах и способностях с одной или несколькими целями. Если все цели заклинания или способности к моменту разрешения становятся нелегальными, то заклинание или способность отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не сможете предсказать.

Замечание о Пробивном ударе

Начиная с выпуска «*Magic: Истоки*», у Пробивного удара меняется текст напоминания. Новый текст приведен ниже. Принцип действия Пробивного удара не изменился. Текст напоминания поменялся, став короче и понятнее.

Пробивной удар (*Атакуя, это существо может нанести избыточные боевые повреждения защищающемуся игроку или planeswalker-у.*)

Цикл: «вражеские жалящие земли»

В выпуске «*Magic: Истоки*» представлен цикл из пяти небазовых земель, которые можно повернуть и получить ману одного из двух вражеских цветов.

Лановарские Пустоши

Земля

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

{T}: добавьте {B} или {G} в ваше хранилище маны. Лановарские Пустоши наносят вам 1 повреждение.

* Нанесение вам повреждений — часть второй мана-способности. Оно не задействует стек, и на него нельзя ответить.

* Как и большинство земель, каждая земля в этом цикле является бесцветной. Повреждения вам наносятся от бесцветного источника.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Аббат Крепости Керал

{1}{R}

Существо — Человек Монах

2/1

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

Когда Аббат Крепости Керал выходит на поле битвы, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть ту карту.

* Карта, которую изгоняет способность Аббата Крепости Керал, изгоняется рубашкой вниз.

* Вы можете разыграть ту карту в том же ходу, даже если Аббат Крепости Керал уже не находится на поле битвы или под вашим контролем.

* Разыгрывая карту, изгнанную способностью Аббата Крепости Керал, вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания той карты. Вы должны полностью оплатить ее стоимости и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если это карта существа, вы можете разыграть ее, оплатив ее мана-стоимость, только во время вашей главной фазы при пустом стек.

* Вы можете разыграть изгнанную способностью Аббата Крепости Керал карту земли, только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу (если только какой-либо эффект не позволяет вам разыграть дополнительную землю).

* Если вы не разыграете карту, она останется в изгнании.

Автомат-Защитник

{4}

Артефакт Существо — Конструкция

3/3

Когда Автомат-Защитник умирает, вы получаете 3 жизни.

* Если Автомат-Защитник умирает в то же время, когда ваше количество жизней снижается до 0 или меньше, вы проигрываете партию, прежде чем разрешится срабатывающая способность.

Акт Измены

{2} {R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода. *(Оно может атаковать и {T} в этом ходу.)*

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

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

Альхаммарет, Верховный Судья

{5} {U} {U}

Легендарное Существо — Сфинкс

5/5

Полет

При выходе Альхаммарета, Верховного Судьи на поле битвы каждый оппонент показывает свою руку. Вы выбираете имя не являющейся землей карты, показанной таким образом.

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания с выбранным именем *(пока это существо находится на поле битвы)*.

* Вторая способность Альхаммарета начинает действовать, когда Альхаммарет выходит на поле битвы. Никто не может разыгрывать заклинания или активировать способности с момента называния карты и до момента, когда последняя способность Альхаммарета начинает действовать.

* Вы выбираете одно имя карты, а не одно имя за каждого оппонента.

* Несмотря на то что заклинания с выбранным именем нельзя разыгрывать, карты перманентов с этим именем можно положить на поле битвы при помощи заклинания или способности.

* Если у ваших оппонентов в руках нет не являющихся землями карт, вы не можете выбрать имя карты. В этом случае последняя способность Альхаммарета не помешает разыгрывать какие-либо заклинания.

* Ваш оппонент может разыграть карту с выбранным именем рубашкой вверх, если у нее есть способность Оборотня. Кроме того, карту с выбранным именем можно воплотить.

Ангарный Ходун

{X} {X}

Артефакт Существо — Конструкция

0/0

Ангарный Ходун выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на нем.

Когда Ангарный Ходун умирает, положите на поле битвы одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом за каждый жетон +1/+1 на Ангарном Ходуне.

{1}, {T}: положите один жетон +1/+1 на Ангарного Ходуна.

* Значения X в мана-стоимости Ангарного Ходуна должны совпадать. Например, если X равен 2, вы должны заплатить за разыгрывание Ангарного Ходуна {4}, и он выйдет на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на нем.

* Если на Ангарного Ходуна одновременно кладется количество жетонов -1/-1, достаточное, чтобы снизить его выносливость до 0 или меньше, то для определения количества полученных фишек Топтеров используется количество жетонов +1/+1, которое было на Ангарном Ходуне до того, как он получил жетоны -1/-1. Например, если на Ангарном Ходуне есть три жетона +1/+1, и он получает четыре жетона -1/-1, вы получите три фишки Топтера. Так происходит, потому что срабатывающая способность Ангарного Ходуна проверяет состояние существа непосредственно до того, как оно покинуло поле битвы, а в этот момент на Ангарном Ходуне еще есть все те жетоны.

Архангел Десятин

{1}{W}{W}{W}

Существо — Ангел

3/5

Полет

Пока Архангел Десятин развернут, существа не могут атаковать вас или planeswalker-а под вашим контролем, если только контролирующий их игрок не заплатит {1} за каждое из тех существ.

Пока Архангел Десятин атакует, существа не могут блокировать, если только контролирующий их игрок не заплатит {1} за каждое из тех существ.

* Если вы контролируете развернутого Архангела Десятин, ваш оппонент может решить не атаковать существом, которое должно атаковать, если это возможно. То же самое относится к атакующему Архангелу Десятин и существу, которое должно блокировать, если это возможно.

* В игре в формате «Двухголовый гигант», если один из игроков контролирует Архангела Десятин, существа не могут атаковать команду того игрока или planeswalker-а под его контролем, если только контролирующий их игрок не заплатит {1} за каждое такое существо под своим контролем. Существа могут атаковать planeswalker-ов под контролем напарника того игрока без оплаты этой стоимости.

Архив Альхаммарета

{5}

Легендарный Артефакт

Если вы должны получить определенное количество жизней, вы получаете их вдвое больше вместо этого.

Если вы должны взять карту помимо первой карты, которую вы берете в каждом вашем шаге взятия карты, вместо этого возьмите две карты.

* Если какой-либо эффект должен установить ваше количество жизней на определенное значение, и это значение выше вашего текущего количества жизней, то эффект приводит к тому, что вы получаете количество жизней, равное разнице значений. В этом случае Архив Альхаммарета удвоит количество жизней, которое вы должны получить в результате действия эффекта. Например, если количество ваших жизней равно 3, а некий эффект говорит, что ваше количество жизней «становится равно 10», то в результате у вас окажется 17 жизней.

* Если к событию взятия карты требуется применить несколько эффектов замены, то порядок их применения выбирает тот игрок, который берет карту.

* Поскольку Архив Альхаммарета является легендарным, маловероятно, чтобы у игрока оказалось два таких перманента. Тем не менее, если такое случится, количество получаемых игроком жизней будет умножаться на четыре. Три Архива умножают количество получаемых жизней на восемь, и так далее.

* Эффекты последней способности нескольких Архивов также складываются. Если у вас под контролем два Архива, вы возьмете в четыре реза больше карт, и так далее.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» Архив Альхаммарета действует только на контролирующего его игрока. Если жизни получает его напарник, Архив Альхаммарета ничего не сделает, несмотря на то, что полученные жизни увеличивают общее количество жизней команды.

Бесконечное Изничтожение

{1} {B} {B}

Волшебство

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

* Вы должны назвать реально существующую карту существа. Например, вы не можете назвать «Болото», даже если контролируете карту с именем Болото, превращенную в существо.

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

Благословенные Духи

{2} {W}

Существо — Дух

2/2

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание чар, положите один жетон +1/+1 на Благословенных Духов.

* Способность Благословенных Духов разрешается до заклинания чар, вызвавшего ее срабатывание.

Вал Смещения

{X} {U} {U}

Волшебство

Верните все не являющиеся землями перманенты с конвертированной мана-стоимостью не более X в руки их владельцев.

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

* Конвертированная мана-стоимость фишки равна 0, если только эта фишка ничего не копирует. Если же фишка является копией, то ее мана-стоимость такая же, как у копируемого объекта.

Великая Аврора

{6} {G} {G} {G}

Волшебство

Каждый игрок втасовывает в свою библиотеку все карты из своей руки и все перманенты, владельцем которых он является, затем берет столько же карт. Каждый игрок может положить любое количество карт земель из своей руки на поле битвы. Изгоните Великую Аврору.

* Количество карт, которые вы берете, равняется числу втасованных в библиотеку перманентов на поле битвы, сложенных с числом втасованных в библиотеку карт из вашей руки.

* Владелец фишки является тот игрок, под чьим контролем она вышла на поле битвы. Втасованные в библиотеку фишки учитываются при подсчете взятых карт, несмотря на то что они перестают существовать, как только попадают в библиотеку. Что бы вы ни использовали в качестве фишек, этот физический объект вы не втасовываете в библиотеку.

* Если игрок должен взять больше карт, чем есть в его библиотеке, он проигрывает партию. Если все игроки таким образом проигрывают партию, она заканчивается вничью.

* Когда Великая Аврора разрешается, сначала вы выбираете любое количество карт земель из своей руки, которые вы положите на поле битвы, затем все остальные игроки делают то же самое в порядке передачи хода. Земли выходят на поле битвы одновременно.

Водяная Плеть

{2}{U}

Мгновенное заклинание

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

Возьмите карту.

* Вы можете разыграть Водяную Плеть, даже когда никаких атакующих существ нет, просто чтобы взять карту.

Воплощение Зендикара

{2}{R}{G}

Существо — Элементаль

*4

Сила Воплощения Зендикара равна количеству земель под вашим контролем.

* Способность, определяющая значение силы Воплощения Зендикара, действует во всех зонах, а не только на поле битвы. Сила Воплощения Зендикара меняется вместе с количеством земель под вашим контролем.

Воспламенение Чандры

{3}{R}{R}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, каждому другому существу и каждому оппоненту.

* Источником повреждений является существо, а не Воспламенение Чандры. Например, при помощи Воспламенения Чандры можно заставить белое существо нанести повреждения существу с Защитой от красного.

* Для определения количества наносимых каждому другому существу и каждому оппоненту повреждений используйте значение силы целевого существа в момент разрешения Воспламенения Чандры.

* Если к моменту разрешения Воспламенения Чандры существо становится нелегальной целью (например, потому что оказывается под контролем другого игрока или покидает поле битвы), Воспламенение Чандры отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Повреждения никому не наносятся.

Вринский Крылатый Конь

{2}{W}

Существо — Пегас

2/1

Полет

Разыгрывание заклинаний, не являющихся существами, стоит на {1} больше.

* Способность действует на каждое заклинание, не являющееся заклинанием существа, в том числе и на ваши собственные заклинания.

* Способность влияет на то, сколько вы должны заплатить за разыгрывание не являющегося существом заклинания (его общую стоимость), но не меняет мана-стоимость и конвертированную мана-стоимость заклинания.

* При определении общей стоимости заклинания эффекты, увеличивающие стоимость, применяются перед эффектами, которые ее снижают.

Гадание по Костям

{2}{B}

Волшебство

Предскажите 2, затем возьмите две карты. Вы теряете 2 жизни. *(Чтобы предсказать 2, посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них в низ вашей библиотеки, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

* Потеря жизней является частью эффекта заклинания. Это не дополнительная стоимость. Если Гадание по Костям будет отменено, вы не потеряете жизни.

Геллион Пылающей Утробы

{3}{R}{R}

Существо — Геллион

4/5

Пробивной удар *(Атакуя, это существо может нанести избыточные боевые повреждения защищаемому игроку или planeswalker-y.)*

Если другой красный источник под вашим контролем должен нанести повреждения перманенту или игроку, вместо этого он наносит тому перманенту или игроку на 1 повреждение больше.

* Последняя способность Геллиона Пылающей Утробы не заставляет его наносить повреждения, она лишь влияет на количество повреждений, наносимых изначальным красным источником.

* Если на игрока или перманент, которому наносятся повреждения, также действует эффект предотвращения повреждений, то тот игрок или игрок, контролирующий перманент, может применить этот эффект и эффект Геллиона Пылающей Утробы в любом порядке. Если все повреждения предотвращаются, на них не действует эффект Геллиона Пылающей Утробы.

* Способности нескольких Геллионов Пылающей Утробы складываются. Если у вас под контролем есть два Геллиона, вы прибавляете 2 к повреждениям, которые наносят другие красные источники под вашим контролем. В этом случае вы также прибавляете 1 к повреждениям, которые каждый из Геллионов Пылающей Утробы наносит в бою.

Гидра, Пожирательница Маны

{2}{G}

Существо — Гидра

1/1

Пробивной удар *(Атакуя, это существо может нанести избыточные боевые повреждения защищаемому игроку или planeswalker-y.)*

Каждый раз, когда игрок разыгрывает заклинание, положите один жетон +1/+1 на Гидру, Пожирательницу Маны.

* Последняя способность Гидры, Пожирательницы Маны разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

Гирапурская Эфирная Сеть

{2}{R}

Чары

Поверните два неповернутых артефакта под вашим контролем: Гирапурская Эфирная Сеть наносит 1 повреждение целевому существу или игроку.

* Вы можете повернуть любые два неповернутых артефакта под вашим контролем, в том числе артефакты существа, которые не находились непрерывно под вашим контролем с начала вашего последнего хода.

Глашатай Пантеона

{1}{G}

Существо — Кентавр Шаман

2/2

Разыгрываемые вами заклинания чар стоят на {1} меньше.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание чар, вы получаете 1 жизнь.

* Первая способность Глашатай Пантеона не может снизить цветную часть стоимости заклинания чар.

* Если для разыгрывания заклинания чар требуется уплатить дополнительную стоимость, прибавьте эту стоимость, прежде чем применять любые снижения стоимости.

* Глашатай Пантеона может снизить альтернативную стоимость, например, стоимость Дара.

Гробница Ангела

{3}

Артефакт

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заставить Гробницу Ангела стать артефактом существом 3/3 белый Ангел с Полетом до конца хода.

* Если Гробница Ангела уже является существом, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, ее способность заменит любые эффекты, напрямую устанавливающие значения ее базовой силы и базовой выносливости, но другие изменения ее силы и выносливости (например, установленные Титаническим Ростом) продолжают действовать.

* Устанавливающие определенные значения базовой силы и базовой выносливости Гробницы Ангела эффекты, которые начали действовать после того, как Гробница Ангела стала существом, заменяют эффект Гробницы Ангела. Например, если эффект заставляет Гробницу Ангела 3/3 стать существом 0/1, она останется 0/1, пока другой эффект не изменит эти значения (это может быть, например, повторное срабатывание способности Гробницы Ангела или эффект Титанического Роста).

Громила с Магического Кольца

{1}{R}

Существо — Человек Воин

2/2

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

Громила с Магического Кольца атакует в каждом ходу, если может.

* Если во время шага объявления атакующих контролирующего его игрока Громила с Магического Кольца повернут или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что он не может атаковать, то он не атакует. Если для того, чтобы Громила с Магического Кольца атаковал, контролирующий его игрок должен уплатить некую стоимость, то он не обязан ее оплачивать. Если такая стоимость не оплачена, то Громила с Магического Кольца не атакует.

Двайнен, Даэн Златолесья

{2} {G} {G}

Легендарное Существо — Эльф Воин

3/4

Захват

Другие существа-Эльфы под вашим контролем получают +1/+1.

Каждый раз, когда Двайнен, Даэн Златолесья атакует, вы получаете 1 жизнь за каждого атакующего Эльфа под вашим контролем.

* Для определения количества получаемых жизней посчитайте количество атакующих Эльфов под вашим контролем в момент разрешения последней способности Двайнен.

Джейс, Гений из Врина

{1} {U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

0/2

{T}: возьмите карту, затем сбросьте карту. Если на вашем кладбище есть не менее пяти карт, изгоните Джейса, Гения из Врина, затем верните его на поле битвы трансформированным под контролем его владельца.

Джейс, Вольный Телепат

синий

Planeswalker — Джейс

5

+1: не более чем одно целевое существо получает -2/-0 до вашего следующего хода.

-3: вы можете разыграть целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища в этом ходу. Если та карта должна быть положена на ваше кладбище в этом ходу, изгоните ее вместо этого.

-9: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целевой оппонент кладет пять верхних карт своей библиотеки на свое кладбище».

* Активируемая способность Джейса, Гения из Врина проверяет, есть ли на вашем кладбище не менее пяти карт, после того как вы сбрасываете карту. Если вы кладете пятую карту на ваше кладбище в какой-то иной момент, Джейс не изгоняется. Точно так же он не изгоняется, если выходит на поле битвы, когда у вас на кладбище есть пять или более карт.

* Если вы активируете вторую способность Джейса, Вольного Телепата, то должны соблюдать все ограничения по времени разыгрывания для типа карты. Например, если вы выбрали целью карту волшебства, то вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Вы оплачиваете все стоимости того заклинания.

* Если вы не разыгрываете целевую карту в этом ходу, ничего не происходит. Она просто остается на кладбище.

* Карта изгоняется, только если она разыграна из кладбища и возвращается на кладбище (потому что разрешилась или была отменена). Если в какой-то момент карта попадает в закрытую зону (например, в руку или библиотеку), то эффект перестает ее отслеживать. В этом случае она не изгоняется, даже если позже в этом ходу попадет на кладбище.

Джинн Клинок Духа

{3}{U}{U}

Существо — Джинн

4/3

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода.

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

* Способность Джинна Клинок Духа помещается в стек поверх заклинания, которое привело к ее срабатыванию. Она разрешается раньше того заклинания.

Джорагский Призыв

{4}{G}{G}

Волшебство

Каждое существо под вашим контролем получает +3/+3 до конца хода и должно быть заблокировано в этом ходу, если это возможно.

* Если несколько атакующих существ должны быть заблокированы, защищающийся игрок должен назначить хотя бы одно существо блокирующим каждое из них, если это возможно. Например, если атакуют два таких существа, а у игрока есть два потенциальных блокирующих, он не может назначить их обоих блокировать одно и то же существо.

* Джорагский Призыв не принуждает какое-либо определенное существо блокировать конкретное атакующее существо. Защищающийся игрок сам выбирает, как блокируют существа под его контролем.

Дикие Инстинкты

{3}{G}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем получает +2/+2 до конца хода. Оно дерется с целевым существом под контролем оппонента. *(Эти существа наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

* Чтобы разыграть Дикие Инстинкты, вы должны выбрать целью и существо под вашим контролем, и существо под контролем оппонента.

* Если к моменту разрешения Диких Инстинктов существо под контролем оппонента станет нелегальной целью, а существо под вашим контролем останется легальной целью, существо под вашим контролем получит +2/+2, но существа не будут драться. Во время разрешения Диких Инстинктов ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.

Договор с Демонами

{2}{B}{B}

Чары

В начале вашего шага поддержки выберите одно то, что еще не было выбрано —

- Договор с Демонами наносит 4 повреждения целевому существу или игроку, а вы получаете 4 жизни.
- Целевой оппонент сбрасывает две карты.
- Возьмите две карты.
- Вы проигрываете партию.

* Вы выбираете режим в момент, когда срабатывающая способность идет в стек. Выбирать режим, для которого нужны цели, можно только при наличии легальных целей.

* Если способность отменяется (потому что ее цель становится нелегальной, или потому что заклинание или способность ее отменяет), выбранный для этой способности режим все равно считается выбранным.

* Фраза «еще не было выбрано» относится только к этому конкретному Договору с Демонами. Если вы контролируете один Договор и разыгрываете еще один, то для второго Договора при первом срабатывании способности вы можете выбрать любой режим.

* Неважно, кто выбирал тот или иной режим. Например, вы контролируете Договор с Демонами и выбрали первые два режима. Если после этого контроль над Договором получает оппонент, он сможет выбрать только третий или четвертый режим.

* Может сложиться очень необычная ситуация, в которой вы не сможете выбрать режим — например, потому что все режимы уже были выбраны, или потому что для оставшихся режимов требуются цели, а легальных целей нет. В таком случае способность просто удаляется из стека и не производит эффекта.

* Да, если четвертый режим остается последним из еще не выбранных, вы должны выбрать его. Вы же прочитали договор до конца, верно?

Закат Дня

{2} {U}

Волшебство

Каждый игрок втасовывает свои руку и кладбище в свою библиотеку, затем берет семь карт. Если идет ваш ход, закончите ход. *(Изгоните все заклинания и способности в стеке, в том числе и эту карту. Сбросьте лишние карты до максимального размера вашей руки. Повреждения обнуляются, а действие всех эффектов, существующих «в этом ходу» и «до конца хода», прекращается.)*

* Завершение хода таким образом означает, что по порядку происходит следующее: 1) Все заклинания и способности в стеке изгоняются. Это распространяется даже на те заклинания и способности, которые нельзя отменить. 2) Если какие-то существа атакуют или блокируют, они удаляются из боя. 3) Проверяются действия, вызванные состоянием. Ни один из игроков не получает приоритет, и никакие срабатывающие способности не кладутся в стек. 4) Заканчивается текущая фаза и (или) шаг. Игра сразу переходит к шагу очистки. 5) Шаг очистки выполняется полностью.

* Если в процессе срабатывают какие-либо срабатывающие способности, они кладутся в стек во время шага очистки. В таком случае игроки получают возможность разыграть заклинания и активировать способности, а затем перед окончанием хода проходит еще один шаг очистки.

* Несмотря на то что остальные изгнанные заклинания и способности не смогут разрешиться, они не считаются отмененными.

* Все способности, срабатывающие «в начале следующего заключительного шага», не срабатывают в этом ходу, поскольку заключительный шаг пропускается. Такие способности сработают в начале заключительного шага в следующем ходу. То же самое относится к способностям, срабатывающим в начале других фаз и шагов.

* Если в момент начала разрешения Заката Дня ваша рука и кладбище будут пусты, вы все равно должны будете перетасовать библиотеку, прежде чем взять семь карт.

Залп в Небо

{G}

Мгновенное заклинание

Залп в Небо наносит 3 повреждения, разделенные по вашему выбору между одним, двумя или тремя целевыми существами с Полетом.

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

* Если некоторые, но не все цели к моменту разрешения Залпа в Небо становятся нелегальными, выбранное распределение повреждений сохраняется, но нелегальные цели не получают повреждения. Если нелегальными становятся все цели, Залп в Небо отменяется.

Заразная Кровожадность

{1}{R}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+1, имеет Ускорение и атакует в каждом ходу, если может.

Когда зачарованное существо умирает, вы можете найти в вашей библиотеке карту с именем Заразная Кровожадность, показать ее, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

* Если во время шага объявления атакующих контролирующего зачарованное существо игрока то существо повернуто или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может атаковать, то оно не атакует. Если для того, чтобы то существо атаковало, контролирующий его игрок должен уплатить некую стоимость, то он не обязан ее оплачивать. Если такая стоимость не оплачена, то существо не атакует.

Звездное Небо Никса

{4}{W}

Чары

В начале вашего шага поддержки вы можете вернуть целевую карту чар из вашего кладбища на поле битвы. Пока вы контролируете не менее пяти чар, каждые другие не являющиеся Аурами чары под вашим контролем являются существом в дополнение к своим другим типам с базовой силой и базовой выносливостью, равными их конвертированной мана-стоимости.

* Если первая способность возвращает карту Ауры на поле битвы, то вы выбираете, что эта Аура будет зачаровывать, при ее выходе на поле битвы. Если Аура не может ничего легально зачаровывать, она остается на кладбище.

* Обратите внимание, что если Аура возвращается на поле битвы таким образом, то тот объект, который эта Аура зачаровывает, не становится ни целью способности Звездного Неба Никса, ни самой карты Ауры. Например, так вы можете положить на поле битвы Ауру, зачаровывающую существо с Порчеустойчивостью под контролем оппонента.

* Не являющийся существом перманент, который стал существом, может атаковать, а его требующие {T} способности могут быть активированы, только если он находился под непрерывным контролем контролирующего его игрока с начала его последнего хода. Не имеет значения, как долго перманент пробыл существом.

Зов Полной Луны

{1}{R}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +3/+2 и имеет Пробивной удар. (Атакуя, оно может нанести избыточные боевые повреждения защищаемому игроку или planeswalker-y.)

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу игрок разыграл не менее двух заклинаний, пожертвуйте Зов Полной Луны.

* Последняя способность Зова Полной Луны будет учитывать весь предыдущий ход, даже если Зов Полной Луны не находился на поле битвы какую-то часть того хода или в течение всего хода. Например, если вы разыграете Зов Полной Луны и другое заклинание в одном и том же ходу, то в начале шага поддержки следующего хода вы должны будете пожертвовать Зов Полной Луны.

* Чтобы последняя способность Зова Полной Луны сработала, не менее двух заклинаний за предыдущий ход должен разыграть один игрок. Если в течение предыдущего хода несколько игроков разыграли по одному заклинанию каждый, способность не сработает.

Изысканное Мастерство Пламени

{1}{R}{R}

Волшебство

Изысканное Мастерство Пламени наносит 4 повреждения целевому существу или игроку.

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, Изысканное Мастерство Пламени не может быть отменено заклинаниями или способностями.

* Даже если применяется Мастерство заклинаний, Изысканное Мастерство Пламени можно делать целью заклинаний и способностей, которые бы его отменили. Та часть их эффекта, которая должна отменить заклинание, ничего не сделает, но при наличии у таких заклинаний или способностей других эффектов, эти эффекты сработают.

Касание Луноцвета

{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает +1/+0 и Смертельное касание до конца хода. Каждый раз, когда существо, которому то существо нанесло повреждения, умирает в этом ходу, контролирующий его игрок теряет 2 жизни. *(Любое количество повреждений, которое существо со Смертельным касанием наносит существу, достаточно, чтобы его уничтожить.)*

* 2 жизни теряет игрок, контролирующий существо, получившее повреждения от целевого существа, а не тот, кто контролирует целевое существо.

Китеон, Герой Акроса

{W}

Легендарное Существо — Человек Солдат

2/1

В конце боя, если Китеон, Герой Акроса и не менее двух других существ атаковали в этом бою, изгоните Китеона, затем верните его на поле битвы трансформированным под контролем его владельца.

{2}{W}: Китеон получает Неразрушимость до конца хода.

Гидеон, Закаленный в Битвах

белый

Planeswalker — Гидеон

3

+2: не более чем одно целевое существо под контролем оппонента атакует Гидеона, Закаленного в Битвах во время следующего хода контролирующего его игрока, если это возможно.

+1: целевое существо получает Неразрушимость до вашего следующего хода. Разверните то существо.

0: до конца хода Гидеон, Закаленный в Битвах становится существом 4/4 Человек Солдат с Неразрушимостью, которое остается planeswalker-ом. Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены ему в этом ходу.

* Первая способность Китеона учитывает и те существа, которые атаковали, но уже не находятся на поле битвы (например, потому что не пережили нанесенных боевых повреждений). Однако она не учитывает существа, которые были положены на поле битвы атакующими, поскольку эти существа не объявлялись атакующими.

* Первая способность Гидеона заставляет существо атаковать его, если это возможно. Если во время шага объявления атакующих игрока, контролирующего существо, то существо повернуто, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может атаковать, или не находилось под непрерывным контролем того игрока с начала хода, то оно не атакует. Если для того, чтобы то существо атаковало, контролирующий его игрок должен уплатить некую стоимость, то он не обязан ее оплачивать. Если такая стоимость не оплачена, то существо не атакует.

* Если Гидеон не может быть атакован (например, потому что он покинул поле битвы до следующей фазы боя контролирующего существо игрока), то существо может атаковать вас или другого planeswalker-а под вашим контролем, или же контролирующий его игрок может решить вовсе не атаковать им.

* Если контроль над существом, ставшим целью первой способности Гидеона, перейдет к другому игроку, до того как у существа будет возможность атаковать Гидеона, эффект способности применится к существу во время следующего хода нового контролирующего игрока.

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

* Третья способность Гидеона делает его существом с типами существа Человек и Солдат. Он остается planeswalker-ом с типом planeswalker-а Гидеон. (Также он сохраняет все остальные типы и подтипы карт, которые у него могли быть.) Каждый подтип относится к соответствующему типу карты: Гидеон — это только тип planeswalker-а (а не тип существа), а Человек и Солдат — только типы существа (а не тип planeswalker-а).

* Если вы активируете третью способность Гидеона, а затем ему наносятся повреждения, которые не могут быть предотвращены, эти повреждения вызовут все применимые результаты. В частности, повреждения будут отмечены на Гидеоне (поскольку он является существом), и эти повреждения приведут к удалению с Гидеона такого же количества жетонов верности (поскольку он является planeswalker-ом). Если на Гидеоне не остается ни одного жетона верности, он отправляется на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием. (Пока у него остается Неразрушимость, отмеченные повреждения не уничтожают его.)

* Предположим, вы активировали третью способность Гидеона, а затем перед боем оппонент получил над ним контроль. Вы можете заставить любое количество своих существ атаковать Гидеона (поскольку он все еще является planeswalker-ом). Затем Гидеон может блокировать (поскольку он является существом). Он может блокировать любое допустимое атакующее существо, даже то, которое атакует его. Во время боя он ведет себя соответствующим образом как атакуемый planeswalker и (или) блокирующее существо. Например, он наносит боевые повреждения тем существам, которых он блокирует, но не наносит боевые повреждения атакующим его незаблокированным существам.

Клаустрофобия

{1}{U}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Клаустрофобия выходит на поле битвы, поверните зачарованное существо.

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

* Клаустрофобия может выбирать целью и зачаровывать как повернутое, так и не повернутое существо.

* Зачарованное существо все равно может быть развернуто другими способами. Клаустрофобия останется прикрепленной к нему, и оно не будет разворачиваться во время шага разворота контролирующего его игрока.

Колдун Злоключений

{3}{B}

Существо — Человек Чародей

2/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание чар, вы можете дать целевому существу -2/-2 до конца хода.

* Способность Колдуна Злоключений разрешается до заклинания чар, вызвавшего ее срабатывание.

* Если в момент срабатывания способности Колдуна Злоключений существа есть только под вашим контролем, вы должны выбрать одно из тех существ в качестве цели, однако не обязаны давать ему -2/-2.

Котофед, Стяжатель Душ

{4}{B}{B}

Легендарное Существо — Демон

6/6

Полет

Каждый раз, когда перманент, владельцем которого является другой игрок, попадает с поля битвы на кладбище, вы берете карту и теряете 1 жизнь.

* Не имеет значения, кто контролировал перманент, когда он отправился на кладбище.

* Срабатывающая способность является обязательной. Вы не можете отказаться брать карту и потерять жизнь, даже если хотите этого.

Лесной Ревун

{4}{G}{G}

Существо — Зверь

6/5

Когда Лесной Ревун выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту не являющегося легендарным зеленого существа с конвертированной мана-стоимостью не более 3, положить ее на поле битвы, затем перетасовать вашу библиотеку.

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

Лириана, Целитель-Еретик

{1}{B}{B}

Легендарное Существо — Человек Священник

2/3

Цепь жизни

Каждый раз, когда другое не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, изгоните Лириану, Целителя-Еретика, затем верните ее на поле битвы трансформированной под контролем ее владельца. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

Лириана, Дерзкий Некромант

черный

Planeswalker — Лилиана

3

+2: каждый игрок сбрасывает карту.

—X: верните целевую карту не являющегося легендарным существа с конвертированной мана-стоимостью X из вашего кладбища на поле битвы.

—8: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда существо умирает, верните его на поле битвы под вашим контролем в начале следующего заключительного шага».

* Если несколько не являющихся фишками существ под вашим контролем умирают одновременно, то способность Лилианы, Целителя-Еретика сработает соответствующее количество раз. Однако, поскольку Лилиану можно будет изгнать и вернуть на поле битвы только один раз, только первая из разрешившихся способностей создаст фишку Зомби. Остальные способности разрешатся, но ничего не сделают.

* Когда первая способность Лилианы, Дерзкого Некроманта разрешается, сначала карту для сброса выбираете вы, затем это делают все остальные игроки в порядке очередности своих ходов, и после этого все карты сбрасываются одновременно. Принимая решение о том, какую карту сбросить, никто не видит, какие карты сбрасывают другие игроки.

Ловушка Лиан

{2}{G}

Мгновенное заклинание

Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу существами с силой не более 4.

* Чтобы определить, предотвращаются повреждения или нет, проверяйте силу каждого существа в момент, когда оно должно нанести эти боевые повреждения. Не имеет значения, какой была сила существ в момент разрешения Ловушки Лиан.

Ломающая Волю

{3}{U}{U}

Существо — Человек Чародей

2/3

Каждый раз, когда существо под контролем оппонента становится целью заклинания или способности под вашим контролем, получите контроль над тем существом на все время, пока вы контролируете Ломающую Волю.

* Если Ломающая Волю покидает поле битвы, вы больше не контролируете ее, и ее эффект смены контроля заканчивается.

* Если вы потеряете контроль над Ломающей Волю до того, как ее способность разрешится, вы вообще не получите контроль над существом.

* Если другой игрок получает контроль над Ломающей Волю, ее эффект смены контроля заканчивается. Даже вернув себе контроль над Ломающей Волю, вы не вернете контроль над существом.

Мародер Могильного Клинка

{2}{B}

Существо — Человек Воин

1/4

Смертельное касание (Любое количество повреждений, которое этот объект наносит существу, достаточно, чтобы его уничтожить.)

Каждый раз, когда Мародер Могильного Клинка наносит боевые повреждения игроку, тот игрок теряет количество жизней, равное количеству карт существ на вашем кладбище.

* Для определения количества потерянных жизней посчитайте количество карт существ на вашем кладбище в момент разрешения способности. Обратите внимание, что в это число войдут все ваши существа, которые умерли во время боя, в том числе, возможно, и сам Мародер Могильного Клинка.

Мгновенная Расплата

{1}{W}

Волшебство

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, вы можете разыграть Мгновенную Расплату, как будто у нее есть Миг. *(Вы можете разыграть ее при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания.)*

Уничтожьте целевое повернутое существо.

* Количество карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства на вашем кладбище имеет значение, только когда вы начинаете разыгрывать Мгновенную Расплату. Когда заклинание уже разыграно, это количество перестает иметь значение и не оказывает никакого влияния на разрешение Мгновенной Расплаты.

Медаль Доблести

{2}

Артефакт — Снаряжение

Каждый раз, когда снаряженное существо атакует в одиночку, оно получает +1/+1 до конца хода за каждое другое существо под вашим контролем.

Снарядить {1} (*{1}*): *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*

* Чтобы определить размер бонуса, посчитайте количество существ под вашим контролем, не учитывая само снаряженное существо, в момент разрешения способности Медали Доблести. После разрешения способности бонус не меняется, даже если меняется количество существ под вашим контролем.

* Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих (при этом учитываются существа вашего напарника, если это применимо). Например, способность Медали Доблести не сработает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.

Медаль Пустого Трона

{3}{W}{W}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание чар, положите на поле битвы одну фишку существа 4/4 белый Ангел с Полетом.

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

* Когда вы разыгрываете заклинание Ауры, вы должны выбрать для нее цель, прежде чем эта способность сможет положить на поле битвы фишку Ангела. Другими словами, вы не можете разыграть заклинание Ауры, намереваясь зачаровать ею Ангела, полученного в результате.

* Разыгрывание Медали Пустого Трона не вызывает срабатывания ее собственной способности. Чтобы способность сработала, Медаль Пустого Трона должна быть на поле битвы.

Месть Геи

{5} {G} {G}

Существо — Элементаль

8/5

Месть Геи не может быть отменена.

Ускорение

Месть Геи не может быть целью незеленых заклинаний или способностей от незеленых источников.

* Первая способность Мести Геи работает, только когда заклинание находится в стеке. Последняя способность Мести Геи работает, только пока она находится на поле битвы.

* Заклинание Месть Геи можно делать целью заклинаний и способностей, которые бы его отменили. Та часть их эффекта, которая должна отменить Месть Геи, ничего не делает, но при наличии у таких заклинаний или способностей других применимых эффектов, эти эффекты сработают.

* Последняя способность Мести Геи применяется ко всем незеленым заклинаниям и способностям от незеленых источников, в том числе и находящимся под вашим контролем. Например, вы не можете сделать ее целью способности «Снарядить» Снаряжения под вашим контролем (если только это Снаряжение каким-то образом не стало зеленым).

* Если у заклинания есть несколько цветов, и один из этих цветов — зеленый, то это заклинание может сделать целью Месть Геи.

Метательный Кинжал

{2}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+0.

Каждый раз, когда снаряженное существо атакует, вы можете пожертвовать Метательный Кинжал. Если вы это делаете, Метательный Кинжал наносит 2 повреждения целевому существу или игроку.

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

* Срабатывающая способность Метательного Кинжала срабатывает до объявления блокирующих. Если вы используете эту способность и уничтожите целевое существо смертельными повреждениями, то оно уже не сможет блокировать.

* Источником повреждений от срабатывающей способности является сам Метательный Кинжал. Например, вы можете пожертвовать Метательный Кинжал и нанести 2 повреждения существу с Защитой от красного, даже если им было снаряжено красное существо.

Меч Анимиста

{2}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1.

Каждый раз, когда снаряженное существо атакует, вы можете найти в вашей библиотеке карту базовой земли, положить ее на поле битвы повернутой, затем перетасовать вашу библиотеку.

Снарядить {2}

* Снарядив Мечом Анимиста Ниссу, Провидицу Широкоleysя, вы не получите никаких дополнительных бонусов, но зато это очень круто! Если вам удастся такое повернуть, обязательно выложите фотку в Twitter с тегом #EquippedNissa.

Миззиевый Сумасброд

{2} {U}

Существо — Ведалкен Чародей

1/4

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

Когда Миззиевый Сумасброд выходит на поле битвы, вы можете сменить цель целевого заклинания или способности на Миззиевого Сумасброда.

* Если смена одной из целей заклинания или способности на Миззиевого Сумасброда приведет к тому, что остальные цели этого заклинания или способности станут нелегальными, то никакие цели не меняются.

* Если в тексте заклинания или способности слово «цель» встречается несколько раз, то вы выбираете, какую из целей вы меняете на Миззиевого Сумасброда, в момент разрешения его способности.

* Цель заклинания или способности не изменится, если Миззиевый Сумасброд не отвечает всем необходимым условиям для цели. Если у заклинания или способности есть несколько целей (как, например, у Усыпления), то на Миззиевого Сумасброда можно сменить только одну из этих целей.

* Если количество целей у заклинания или способности является переменной величиной, вы не можете изменить это количество.

* Если Миззиевый Сумасброд покидает поле битвы до того, как его способность разрешится, цели не меняются.

* Срабатывающая способность Миззиевого Сумасброда может сделать целью заклинание или способность, даже если сам Миззиевый Сумасброд не может быть легальной целью для этого заклинания или способности. Однако в таком случае цель заклинания или способности не изменится.

* Если срабатывающая способность Миззиевого Сумасброда делает целью заклинание или способность без целей, ничего не происходит.

Мощный Прыжок

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 и Полет до конца хода. *(Оно может быть заблокировано только существами с Полетом или Захватом.)*

* Если существо получает Полет уже будучи заблокированным, это блокирование не изменится и не станет недействительным. Чтобы Полет повлиял на то, кто может заблокировать существо, вы должны разыграть Мощный Прыжок не позднее шага объявления атакующих.

Мучительные Мысли

{2} {B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Мучительных Мыслей пожертвуйте существо. Целевой игрок сбрасывает количество карт, равное силе пожертвованного существа.

* Чтобы разыграть Мучительные Мысли, вы должны пожертвовать ровно одно существо. Вы не можете разыграть их, не пожертвовав существо, и вы не можете жертвовать 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 жертвуемое вами существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

Мятежный Маг Пустоты

{3}{U}

Существо — Человек Чародей

2/2

Когда Мятежный Маг Пустоты выходит на поле битвы, вы можете вернуть целевое существо в руку его владельца.

* Для способности Мятежного Мага Пустоты можно выбрать целью его самого.

Наставничество Сфинкса

{2}{U}

Чары

Каждый раз, когда вы берете карту, целевой оппонент кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище. Если обе карты не являются землями и у них есть один и тот же цвет, повторите этот процесс.

{5}{U}: возьмите карту, затем сбросьте карту.

* «Бесцветный» не является цветом, так что если вы кладете на кладбище две бесцветные карты, процесс не повторяется.

* Процесс будет повторяться, пока у двух карт есть один и тот же цвет, и ни одна из них не является картой земли.

Небесная Вспышка

{W}{W}

Мгновенное заклинание

Целевой игрок жертвует атакующее или блокирующее существо.

* Целью Небесной Вспышки является только игрок, а не существа. Таким образом, например, может быть принесено в жертву существо с Порчеустойчивостью или Защитой от белого.

* Если игрок приносит в жертву блокирующее существо, любое атакующее существо, которое оно блокировало, остается заблокированным. Если только у этого существа нет Пробивного удара, или его не блокирует другое существо, оно не нанесет боевые повреждения.

* Существа остаются атакующими или блокирующими существами до шага завершения боя включительно. Игрок может разыграть Небесную Вспышку во время фазы боя, но после того, как нанесены боевые повреждения (то есть, во время шага боевых повреждений или шага завершения боя). В этом случае принесены в жертву могут быть только те атакующие или блокирующие существа, которые выжили после нанесения боевых повреждений.

Неживой Слуга

{3}{B}

Существо — Зомби

3/2

Когда Неживой Слуга выходит на поле битвы, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 черный Зомби за каждую карту с именем Неживой Слуга на вашем кладбище.

* Для определения числа фишек, которые кладутся на поле битвы, посчитайте количество карт с именем Неживой Слуга на вашем кладбище в момент разрешения способности. Если Неживой Слуга умирает в ответ на свою срабатывающую способность и оказывается на вашем кладбище, когда способность разрешается, он будет учтен при определении числа получаемых вами Зомби.

Нелюдимый Механик

{2}{U}{R}

Существо — Человек Механик

2/3

Ускорение (*Это существо может атаковать и {T}, как только оно попадает под ваш контроль.*)

Когда Нелюдимый Механик выходит на поле битвы, вы можете заставить его нанести целевому существу повреждения, равные количеству артефактов под вашим контролем.

* Для определения количества наносимых повреждений посчитайте количество артефактов под вашим контролем в момент разрешения срабатывающей способности Нелюдимого Механика.

* Если в момент срабатывания второй способности Нелюдимого Механика существа есть только под вашим контролем, вы должны выбрать одно из тех существ в качестве цели, однако не обязаны наносить ему повреждения.

Нисса, Провидица Широколесья

{2}{G}

Легендарное Существо — Эльф Разведчик

2/2

Когда Нисса, Провидица Широколесья выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту базового Леса, показать ее, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, если вы контролируете не менее семи земель, изгоните Ниссу, затем верните ее на поле битвы трансформированной под контролем ее владельца.

Нисса, Премудрый Анимист

зеленый

Planeswalker — Нисса

3

+1: покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта земли, положите ее на поле битвы. В противном случае, положите ее в вашу руку.

–2: положите на поле битвы одну фишку легендарного существа 4/4 зеленый Элементаль с именем Ашайя, Пробужденный Мир.

–7: разверните не более шести целевых земель. Они становятся существами 6/6 Элементаль. При этом они остаются землями.

* Фишка, которую создает вторая способность Ниссы, Премудрого Анимиста, носит только имя «Ашайя, Пробужденный Мир». У нее нет имени «Элементаль».

* Вы можете активировать вторую способность Ниссы, Премудрого Анимиста, даже если у вас под контролем уже есть Ашайя, Пробужденный Мир. Сразу после того как вторая фишка будет создана, вы должны будете выбрать, какая из двух останется на поле битвы. Другая фишка отправится на ваше кладбище и после этого перестанет существовать.

* Если земля становится существом, но при этом она не находилась под непрерывным контролем контролирующего ее игрока с начала его последнего хода, то она не сможет атаковать или активировать способности, в стоимости которых есть {T} (в том числе и мана-способности). Другими словами, вы должны смотреть на то, как давно перманент находится под вашим контролем, а не как давно он стал существом.

Оболочка Нантуко

{2}{B}

Существо — Зомби Насекомое

2/2

Пожертвуйте существо: Оболочка Нантуко получает +2/+2 до конца хода.

* Вы можете пожертвовать саму Оболочку Нантуко для активации ее способности. Однако это приведет лишь к тому, что Оболочка Нантуко окажется на кладбище.

Огненное Завершение

{1} {R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Огненного Завершения пожертвуйте существо.

Огненное Завершение наносит 5 повреждений целевому существу.

* Чтобы разыграть Огненное Завершение, вы должны пожертвовать ровно одно существо. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо, и вы не можете жертвовать 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.

Одержимый Скааб

{3} {U} {B}

Существо — Зомби

3/2

Когда Одержимый Скааб выходит на поле битвы, верните целевую карту мгновенного заклинания, волшебства или существа из вашего кладбища в вашу руку.

Если Одержимый Скааб должен умереть, изгоните его вместо этого.

* Последняя способность Одержимого Скааба применяется вне зависимости от того, что заставило его умереть (смертельные повреждения, пожертвование, достаточное количество жетонов -1/-1 и т. д.). Одержимый Скааб не попадет на кладбище. С поля битвы он сразу отправится в изгнание. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо умирает, не сработают.

Озарение Магмы

{R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Озарения Магмы сбросьте карту земли.

Возьмите две карты.

* Чтобы разыграть Озарение Магмы, вы должны сбросить ровно одну карту земли. Вы не можете разыграть его, не сбросив карту земли, и вы не можете сбрасывать дополнительные карты.

Оковы Подавления

{3} {W}

Чары — Аура

Зачаровать не являющийся землей перманент

Зачарованный перманент не может атаковать или блокировать, и его активируемые способности не могут быть активированы.

* Оковы Подавления могут заcharовать любой не являющийся землей перманент, не обязательно существо.

* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые ключевые слова обозначают активируемые способности; в таких

случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. Способности верности у planeswalker-ов являются активируемыми способностями.

Освящение Кровью

{2}{B}{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+2 и имеет Полет и способность «Пожертвуйте два других существа: регенерируйте это существо». *(В следующий раз при уничтожении того существа в этом ходу оно не уничтожается. Вместо этого поверните его, снимите с него все повреждения и удалите его из боя.)*

* Если активировать способность Регенерации, прежде чем будут нанесены боевые повреждения, два жертвованных существа не нанесут боевых повреждений. Однако вы должны регенерировать существо до того, как оно будет уничтожено. Если вы дождетесь нанесения боевых повреждений, зачарованное существо может оказаться уничтоженным, до того как у вас появится возможность его регенерировать.

Откровение Ниссы

{5}{G}{G}

Волшебство

Предскажите 5, затем покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта существа, вы берете количество карт, равное ее силе, и получаете количество жизней, равное ее выносливости.

* Если верхняя карта вашей библиотеки не является картой существа или это существо с силой 0 или меньше, то вы не возьмете карт. В противном случае показанная вами карта будет первой, которую вы возьмете.

Очки Пироманта

{5}

Легендарный Артефакт

{T}: добавьте {R} в ваше хранилище маны. Когда та мана тратится на разыгрывание красного мгновенного заклинания или волшебства, скопируйте то заклинание, и вы можете выбрать новые цели для копии.

* Ману, которую дают Очки Пироманта, можно тратить на что угодно, а не только на красное мгновенное заклинание или волшебство.

* Скопировано будет любое красное мгновенное заклинание или заклинание волшебства, на которое вы тратите ту ману. У него не обязательно должны быть цели.

* Отложенная срабатывающая способность сработает вне зависимости от того, находятся ли Очки Пироманта на поле битвы.

* Если на разыгрывание одного красного мгновенного заклинания или заклинания волшебства тратится больше одной красной маны, полученной от Очков Пироманта, то срабатывают отложенные срабатывающие способности, связанные с каждой из единиц маны. Будет создано столько копий, сколько маны потрачено. Не имеет значения, произведена эта красная мана одним или несколькими Очками Пироманта.

* Если создается копия, то ее контролируете вы. 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 будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.

* Если вы копируете заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании, то 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 вы жертвуете существо 3/3, чтобы разыграть Швырок, и копируете его, то копия Швырка также нанесет своей цели 3 повреждения.

* Если на копии говорится, что она действует на «вас», она действует на игрока, контролирующего копию, а не на игрока, контролирующего исходное заклинание. Точно так же, если на копии говорится, что она действует на «оппонента», она действует на оппонента игрока, контролирующего копию, а не на оппонента игрока, контролирующего исходное заклинание.

Паломничество Ниссы

{2}{G}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке не более двух карт базовых Лесов, покажите те карты и положите одну из них на поле битвы повернутой, а остальные — в вашу руку. Затем перетасуйте вашу библиотеку.

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, найдите в вашей библиотеке не более трех карт базовых Лесов вместо двух.

* Если вы найдете только один Лес, то его нужно будет положить на поле битвы повернутым. Вы не сможете положить его в руку, даже если захотите.

* Если применяется Мастерство заклинаний, и вы находите три карты базовых Лесов, то один из них вы положите на поле битвы повернутым, а два других — в вашу руку.

Порабощающий Завоеватель

{3}{R}

Существо — Человек Воин

3/2

Когда Порабощающий Завоеватель выходит на поле битвы, получите контроль над целевым существом с силой 2 или меньше под контролем оппонента до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода. *(Оно может атаковать и {T} в этом ходу.)*

* После того как способность Порабощающего Завоевателя разрешилась и вы получили контроль над существом, повышение силы этого существа до значения больше 2 уже не приведет к тому, что вы потеряете над ним контроль. Не имеет значения и то, останется ли Порабощающий Завоеватель на поле битвы или под вашим контролем. Вы сохраните контроль над ставшим целью способности существом до конца хода.

* Целью способности Порабощающего Завоевателя может быть существо, которое уже развернуто. Вы все равно получите над ним контроль, а оно получит Ускорение.

Порченное Лекарство

{2}{B}

Чары

Если оппонент должен получить жизни, вместо этого тот игрок теряет столько же жизней.

* Если к одному событию получения жизней применяется несколько эффектов замены, то порядок их применения выбирает игрок, который должен получить жизни. Например, если под контролем игрока есть Архив Альхаммарета, и он должен получить 3 жизни, когда на поле битвы есть Порченное Лекарство, то этот игрок может выбрать сначала удвоить 3 жизни до 6 жизней, а затем потерять 6 жизней. Также игрок может решить сначала применить Порченное Лекарство и превратить получение 3 жизней в потерю 3 жизней. В этом случае способность Архива Альхаммарета не применяется.

* Наличие на поле битвы нескольких Порченных Лекарств не оказывает никакого заметного влияния на получение жизней. Как только применяется эффект одного Порченного Лекарства, для остальных уже не остается события получения жизней.

Послушник Адского Пламени

{2}{R}

Существо — Человек Монах

3/1

Прославленность 1 (*Когда это существо наносит боевые повреждения игроку, если оно не прославлено, положите на него один жетон +1/+1, и оно становится прославленным.*)

Каждый раз, когда Послушник Адского Пламени становится заблокирован существом, он наносит тому существу 2 повреждения.

* Последняя способность Послушника Адского Пламени срабатывает по одному разу за каждое блокирующее его существо. Каждому из тех существ будет нанесено 2 повреждения.

* Последняя способность Послушника Адского Пламени срабатывает и разрешается до нанесения боевых повреждений. Если это приведет к тому, что все блокирующие его существа будут уничтожены, Послушник Адского Пламени останется заблокированным, но не получит и не нанесет боевых повреждений.

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.

Привязавшаяся Конструкция

{1}

Артефакт Существо — Конструкция

2/1

Привязавшаяся Конструкция не может атаковать в одиночку.

* Привязавшаяся Конструкция может быть объявлена атакующей, только если другое существо объявляется атакующим одновременно с ней.

* Если вы контролируете несколько существ, которые не могут атаковать в одиночку, они могут атаковать вместе, даже если другие существа не атакуют.

* Несмотря на то что Привязавшаяся Конструкция не может атаковать в одиночку, другие существа, назначенные атакующими вместе с ней, не обязаны атаковать того же игрока или planeswalker-a. Например, Привязавшаяся Конструкция может атаковать оппонента, а другое существо — planeswalker-a под контролем того оппонента.

* Если существо, которое не может атаковать в одиночку, также должно атаковать, если может, то контролирующий его игрок должен атаковать им и другим существом, если это возможно.

* В игре «Двухголовый гигант» (или в любом другом формате с общим ходом команды) Привязавшаяся Конструкция может атаковать вместе с существом под контролем вашего напарника, даже если под вашим контролем больше никто не атакует.

Призрак Мертвеца

{4}{B}

Существо — Дух

/

Полет

Сила и выносливость Призрака Мертвеца равны количеству карт существ на вашем кладбище.

* Способность, определяющая значение силы и выносливости Призрака Мертвеца, действует во всех зонах, а не только на поле битвы. Если Призрак Мертвеца находится на вашем кладбище, его способность посчитает его самого.

Призыв Огненной Тени

{3}{R}

Чары

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заплатить {R}. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку, являющуюся копией того существа. Та фишка получает Ускорение. Изгоните ее в начале следующего заключительного шага.

* Фишка 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.

* 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».

* Фишка изгоняется в начале следующего заключительного шага вне зависимости от того, кто ее тогда контролирует.

* Если способность разрешается во время заключительного шага хода, то фишка будет изгнана в начале заключительного шага следующего хода.

* Если фишка не изгоняется в начале следующего заключительного шага (например, потому что отложенная срабатывающая способность отменена), то она остается на поле битвы на неопределенный срок. У нее остается Ускорение.

* Если другое существо становится копией или выходит на поле битвы в качестве копии этой фишки, у того существа не будет Ускорения, и оно не изгоняется.

Пробуждение Анимиста

{X}{G}

Волшебство

Покажите X верхних карт вашей библиотеки. Положите все находящиеся среди них карты земель на поле битвы повернутыми, а остальные в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, разверните те земли.

* Ни один игрок не должен знать, в каком порядке кладутся карты в низ вашей библиотеки. На практике это означает, что карты должны быть перетасованы (однако это не является игровым действием «перетасовать»).

* Если способность Мастерства заклинаний применяется, вы разворачиваете только земли, положенные на поле битвы Пробуждением Анимиста.

* Если в вашей библиотеке X или менее карт, вы показываете все карты библиотеки, кладете все находящиеся среди них карты земель на поле битвы повернутыми, а затем кладете остальные карты обратно в библиотеку в случайном порядке. (Фактически это означает, что вы тасуете свою библиотеку, однако это не является игровым действием «перетасовать».)

Прозрение Механика

{2}{U}

Мгновенное заклинание

Возьмите две карты. Если под вашим контролем нет артефактов, сбросьте карту.

* Если под вашим контролем есть хотя бы один артефакт, вы не можете сбросить карту, даже если хотите.

Просчитанный Отказ

{2}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {3}.

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, предскажите 2. (Чтобы предсказать 2, посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них в низ вашей библиотеки, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)

* Если способность Мастерства заклинаний применяется, вы предсказываете 2, даже если контролирующий заклинание игрок заплатит {3}.

* Может сложиться необычная ситуация, в которой вы разыграете Просчитанный Отказ, выбрав целью мгновенное заклинание или заклинание волшебства под своим контролем, когда у вас на кладбище будет одна карта мгновенного заклинания или волшебства. В этом случае, если вы решите не платить {3}, заклинание отменится и отправится на ваше кладбище. После этого применится способность Мастерства заклинаний, и вы предскажете 2.

Психический Отпор

{1} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого являетесь вы.

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, вы можете скопировать отмененное таким образом заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

* У целевого мгновенного заклинания или заклинания волшебства могут быть и другие цели — главное, чтобы хотя бы одной целью были вы.

* Если применяется Мастерство заклинаний, вы создаете копию мгновенного заклинания или заклинания волшебства, только если Психический Отпор отменяет то заклинание. Если заклинание не может быть отменено заклинаниями или способностями, вы не получите копию.

* Если Психический Отпор создает копию заклинания, то вы контролируете эту копию. 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 будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.

* Если вы копируете заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании, то 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.

* Если на копии говорится, что она действует на «вас», она действует на игрока, контролирующего копию, а не на игрока, контролирующего исходное заклинание. Точно так же, если на копии говорится, что она действует на «оппонента», она действует на оппонента игрока, контролирующего копию, а не на оппонента игрока, контролирующего исходное заклинание.

Разбойница с Махолетами

{2} {U} {U}

Существо — Человек Бродяга Механик

2/2

Когда Разбойница с Махолетами выходит на поле битвы, положите на поле битвы две фишки артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом.

Поверните два неповернутых артефакта под вашим контролем: целевое существо не может быть заблокировано в этом ходу.

* Вы можете повернуть любые два неповернутых артефакта под вашим контролем, в том числе артефакты существа, которые не находились непрерывно под вашим контролем с начала вашего последнего хода.

* Активация второй способности Разбойницы с Махолетами после того, как существо становится заблокированным, не приведет к тому, что оно перестанет быть заблокированным.

Разбойничий Проход

Земля

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

{4}, {T}: целевое существо не может быть заблокировано в этом ходу.

* Активация второй способности Разбойничьего Прохода после того, как существо становится заблокированным, не приведет к тому, что оно перестанет быть заблокированным.

Разнести в Щепки

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт. Разнести в Щепки наносит 3 повреждения игроку, контролирующему тот артефакт.

* Целью заклинания «Разнести в Щепки» является только артефакт, а не игрок. Если к моменту разрешения заклинания «Разнести в Щепки» тот артефакт становится нелегальной целью, то заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Повреждения никому не наносятся.

Расследование Убийства

{1}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда зачарованное существо умирает, положите на поле битвы X фишек существа 1/1 белый Солдат, где X — значение его силы.

* Для определения количества фишек Солдат, которые кладутся на поле битвы, используйте значение силы зачарованного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.

* Если другой игрок получает контроль над Расследованием Убийства или над зачарованным существом (но не над тем и другим одновременно), Расследование Убийства будет зачаровывать нелегальный перманент. Аура отправится на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием.

Рыцарская Доблесть

{4}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Рыцарская Доблесть выходит на поле битвы, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью. (*Атакуя, оно не поворачивается.*)

Зачарованное существо получает +2/+2 и имеет Бдительность.

* Вы должны выбрать целью существо, чтобы разыграть Рыцарскую Доблесть. Если к моменту разрешения Рыцарской Доблести то существо становится нелегальной целью, она отменяется и не выходит на поле битвы. Вы не получите фишку Рыцаря.

Рыцарь Белой Орхидеи

{W}{W}

Существо — Человек Рыцарь

2/2

Первый удар

Когда Рыцарь Белой Орхидеи выходит на поле битвы, если под контролем оппонента больше земель, чем под вашим контролем, вы можете найти в вашей библиотеке карту Равнины, положить ее на поле битвы, затем перетасовать вашу библиотеку.

* Срабатывающая способность Рыцаря Белой Орхидеи содержит условное придаточное предложение со словом «если». Это означает, что: (1) если ни у кого из ваших оппонентов под контролем не будет больше земель, чем у вас, то способность не сработает вовсе, и (2) способность ничего не сделает, если к моменту ее разрешения под вашим контролем окажется по меньшей мере столько же земель, сколько у каждого из оппонентов.

* Равнина, которую вы ищете, не обязательно должна быть базовой. Например, вы можете найти и положить на поле битвы Священную Кузню.

Рыцарь Проклятой Крови

{1}{W}{B}

Существо — Вампир Рыцарь

3/2

Пока вы контролируете чары, Рыцарь Проклятой Крови получает +1/+1 и имеет Цепь жизни. *(Повреждения, наносимые этим существом, также заставляют вас получить такое же количество жизней.)*

* Если вы разыграете Ауру, целью которой является существо под контролем оппонента, Аура останется под вашим контролем. Способность Рыцаря Проклятой Крови будет ее учитывать.

Священница Ордена Авангарда

{1}{W}

Существо — Человек Священник

2/2

Когда Священница Ордена Авангарда выходит на поле битвы, вы получаете 2 жизни за каждое существо с именем Священница Ордена Авангарда под вашим контролем.

* Для определения количества получаемых жизней посчитайте количество существ с именем Священница Ордена Авангарда под вашим контролем в момент разрешения способности. Если Священница Ордена Авангарда со сработавшей способностью все еще находится на поле битвы, то она посчитает саму себя.

Священный Свет Луны

{1}{W}

Мгновенное заклинание

До конца хода, если существо должно выйти на поле битвы и оно не было разыграно как заклинание, изгоните его вместо этого.

Возьмите карту.

* Если после разрешения Священного Света Луны на поле битвы должна быть положена фишка существа, то вместо этого она отправляется в изгнание и перестает существовать. Фишки существ не считаются разыгранными, даже если вы разыгрываете создающее их заклинание.

* Священный Свет Луны не действует на любое существо, разыгранное как заклинание, вне зависимости от того, из какой зоны оно было разыграно и оплачивалась ли его мана-стоимость.

Сейсмический Элементаль

{3}{R}{R}

Существо — Элементаль

4/4

Когда Сейсмический Элементаль выходит на поле битвы, существа без Полета не могут блокировать в этом ходу.

* Ни одно существо без Полета не сможет блокировать в этом ходу, в том числе и те существа, которые потеряли Полет после разрешения способности Сейсмического Элементаля, и существа без Полета, вышедшие на поле битвы после разрешения способности Сейсмического Элементаля.

Сила Масс

{G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +1/+1 до конца хода за каждое существо под вашим контролем.

* Бонус рассчитывается в момент разрешения Силы Масс. Он не изменится, если позже во время хода изменится количество существ под вашим контролем.

* Если целью Силы Масс вы выбрали существо под вашим контролем, не забудьте посчитать его, когда будете определять бонус.

Силки Ночи

{3}{B}

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы можете выбрать из нее карту, не являющуюся землей. Если вы это делаете, тот игрок сбрасывает ту карту. Если вы этого не делаете, тот игрок сбрасывает две карты.

* Если вы не выбираете не являющуюся землей карту, которую должен сбросить игрок, он сам выбирает две любые карты и сбрасывает их.

Скачок Эволюции

{1}{G}

Чары

{G}, пожертвуйте существо: показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту существа. Положите ту карту в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Ни один игрок не должен знать, в каком порядке кладутся карты в низ вашей библиотеки. На практике это означает, что карты должны быть перетасованы (однако это не является игровым действием «перетасовать»).

* Если у вас в библиотеке нет карт существ, то вы покажете все карты из библиотеки, а затем положите их обратно в библиотеку в случайном порядке. (Фактически это означает, что вы тасуете свою библиотеку, однако это не является игровым действием «перетасовать».)

Сомбервальдский Вожак

{3}{G}

Существо — Волк

3/2

Каждый раз, когда существо под вашим контролем становится заблокированным, оно получает +1/+1 до конца хода.

{1}{G}: целевое существо под вашим контролем получает Пробивной удар до конца хода. (*Атакуя, оно может нанести избыточные боевые повреждения защищающемуся игроку или planeswalker-у.*)

* Первая способность Сомбервальдского Вожака дает +1/+1 до конца хода каждому существу под вашим контролем, которое становится заблокированным. Не имеет значения, сколько именно существ оппонента блокируют каждое из ваших существ.

Сосуд Алхимика

{2}

Артефакт

Когда Сосуд Алхимика выходит на поле битвы, возьмите карту.

{1}, {T}, пожертвуйте Сосуд Алхимика: целевое существо не может атаковать или блокировать в этом ходу.

* Если активировать последнюю способность Сосуда Алхимика и выбрать целью существо, которое уже атакует или блокирует, это не заставит существо прекратить атаковать или блокировать. В некоторых редких случаях это не даст существу атаковать или блокировать в дополнительных фазах боя, которые могут быть в этом ходу.

Стихийные Узы

{2}{G}

Чары

Каждый раз, когда существо с силой 3 или больше выходит на поле битвы под вашим контролем, возьмите карту.

* У существа должна быть сила не менее 3, когда оно выходит на поле битвы, иначе способность Стихийных Уз не сработает. При этом учитываются статические способности, увеличивающие (или уменьшающие) силу существа. Однако вы не можете вывести на поле битвы существо с силой 2 или меньше, а потом попробовать увеличить его силу при помощи заклинания, активируемой способности или срабатывающей способности.

Стражник Магического Кольца

{7}

Артефакт Существо — Гolem

7/7

Стражник Магического Кольца не разворачивается во время вашего шага разворота.

{7}: разверните Стражника Магического Кольца.

Каждый раз, когда Стражник Магического Кольца атакует, он наносит 7 повреждений целевому существу под контролем защищающегося игрока.

* Последняя способность срабатывает и разрешается до объявления блокирующих. Если целевое существо будет уничтожено повреждениями, его не будет на поле битвы во время блокирования.

Сферы Оберега

{5}

Артефакт

Вы имеете Порчеустойчивость. *(Вы не можете быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

Если существо должно нанести вам повреждения, предотвратите 1 из этих повреждений.

* Пока у вас есть Порчеустойчивость, ваши оппоненты не могут выбирать вас целью заклинаний, наносящих повреждения, или способностей, заставляющих свои источники наносить повреждения, даже если они собираются перенаправить повреждения planeswalker-у под вашим контролем.

* Сферы Оберега не предотвратят повреждения, которые существа наносят planeswalker-у под вашим контролем. Однако, если существо под контролем оппонента должно нанести вам небоевые повреждения, вы можете применить эффект Сфер Оберега и предотвратить 1 из тех повреждений, прежде чем оппонент сможет решить перенаправить повреждения planeswalker-у под вашим контролем.

* Эффекты предотвращения повреждений от нескольких Сфер Оберега складываются.

Талант Телепата

{2} {U} {U}

Волшебство

Целевой оппонент показывает семь верхних карт своей библиотеки. Вы можете разыграть находящуюся среди них карту мгновенного заклинания или волшебства без уплаты ее мана-стоимости. Затем тот игрок кладет оставшиеся карты на свое кладбище.

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, вы можете разыграть до двух показанных карт мгновенных заклинаний или волшебства вместо одной.

* Если применяется Мастерство заклинаний, вы разыгрываете две карты по порядку. Заклинание, разыгранное последним, разрешается первым.

* Вы разыгрываете карты мгновенных заклинаний и (или) волшебства из библиотеки вашего оппонента, пока Талант Телепата разрешается. Ограничения на время разыгрывания, связанные с типом карты, в расчет не принимаются. Другие ограничения по времени разыгрывания, такие как «Разыгрывайте [эту карту] только во время боя», должны соблюдаться.

* После разрешения карты отправляются на кладбище владельца, а не на ваше.

* Если вы не можете разыграть ни одну из карт мгновенного заклинания или волшебства (например, потому что для нее нет легальных целей), или принимаете решение не разыгрывать ее, то Талант Телепата заканчивает разрешаться. Показанные карты, которые вы не разыграли, отправляются на кладбище игрока.

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

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

Таранный Каток

{3}

Артефакт Существо — Джаггернаут

2/3

Таранный Каток атакует в каждом ходу, если может.

Таранный Каток получает +2/+0, пока вы контролируете другой артефакт.

* Если во время шага объявления атакующих контролирующего его игрока Таранный Коток повернут или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что он не может атаковать, то он не атакует. Если для того, чтобы Таранный Коток атаковал, контролирующий его игрок должен уплатить некую стоимость, то он не обязан ее оплачивать. Если такая стоимость не оплачена, то Таранный Коток не атакует.

Темное Орошение

{2} {B}

Мгновенное заклинание

Регенерируйте целевое существо. Возьмите карту. *(В следующий раз при уничтожении того существа в этом ходу оно не уничтожается. Вместо этого поверните его, снимите с него все повреждения и удалите его из боя.)*

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, также регенерируйте каждое другое существо под вашим контролем.

* Вы берете карту, когда Темное Орошение разрешается, а не когда существо регенерируется.

* Вне зависимости от того, применяется Мастерство заклинаний или нет, целью Темного Орошения является только одно существо. Если к моменту разрешения Темного Орошения то существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Ни одно существо не регенерируется, и вы не возьмете карту.

Тени Прошлого

{1} {B}

Чары

Каждый раз, когда существо умирает, предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

{4} {B}: каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни. Активируйте эту способность, только если на вашем кладбище есть не меньше четырех карт существ.

* После того как вы легально активировали последнюю способность, уже не имеет значения, сколько карт существ останется на вашем кладбище, когда она разрешится.

Титан Эреба

{1} {B} {B} {B}

Существо — Гигант

5/5

Пока у ваших оппонентов под контролем нет существ, Титан Эреба имеет Неразрушимость. *(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают его.)*

Каждый раз, когда карта существа покидает кладбище оппонента, вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, верните Титана Эреба из вашего кладбища в вашу руку.

* Повреждения, которые наносятся существу с Неразрушимостью, все равно отмечаются на этом существе. Если на Титане Эреба будут отмечены смертельные повреждения и он потеряет Неразрушимость (например, потому что у вашего оппонента под контролем сначала не было существ, а потом появились), то Титан Эреба будет уничтожен.

* Последняя способность срабатывает, только если Титан Эреба находится на вашем кладбище.

* В игре с участием нескольких игроков последняя способность не сработает, когда игрок с картой существа на кладбище покидает партию.

Трагическое Высокомерие

{3}{W}{W}

Волшебство

Для каждого игрока вы выбираете из перманентов под контролем того игрока артефакт, существо, чары и planeswalker-а. Затем каждый игрок жертвует все остальные не являющиеся землями перманенты под своим контролем.

* Ни один из выбранных перманентов не становится целью Трагического Высокомерия.

* Если у перманента есть несколько требуемых типов, его можно учитывать в качестве любого из них. Например, вы можете выбрать артефакт существо в качестве артефакта, который вы оставляете, другой артефакт существо в качестве существа, и чары существо в качестве чар. Также вы можете выбрать, например, чары существо в качестве и чар, и существа, которые вы оставляете, даже если под контролем игрока есть другие чары и (или) другие существа.

Трупный Куль-Мародер

{2}{B}

Существо — Зомби Воин

3/1

Когда Трупный Куль-Мародер выходит на поле битвы, каждый игрок жертвует существо.

* Когда способность разрешается, вы можете пожертвовать самого Трупного Куля-Мародера. Если под вашим контролем нет других существ, вам придется пожертвовать Трупного Куля-Мародера.

* Когда способность Трупного Куля-Мародера разрешается, сначала существо для пожертвования выбираете вы, затем это делают все остальные игроки в порядке очередности своих ходов, и после этого все существа жертвуются одновременно.

Убежище Джейса

{3}{U}

Чары

Разыгрываемые вами мгновенные заклинания и заклинания волшебства стоят на {1} меньше.

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

* Первая способность Убежища Джейса не может снизить цветную часть стоимости мгновенного заклинания или заклинания волшебства.

* Если для разыгрывания мгновенного заклинания или волшебства требуется уплатить дополнительную стоимость, прибавьте эту стоимость, прежде чем применять любые снижения стоимости.

* Убежище Джейса может снизить альтернативную стоимость, например, стоимость Чуда или Перегрузки.

* Способность Предсказать у Убежища Джейса разрешается до того, как разрешается вызвавшее ее срабатывание мгновенное заклинание или волшебство.

Ужас Глубин

{4}{U}{U}

Существо — Змей

6/6

Ужас Глубин не может атаковать, если на вашем кладбище меньше семи карт.

* Способность Ужаса Глубин проверяет количество карт на вашем кладбище только во время объявления атакующих. Когда Ужас Глубин уже легально атакует, уменьшение этого количества не приведет к тому, что он прекратит атаковать.

Усыпление

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Поверните не более двух целевых существ.

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, те существа не разворачиваются во время следующих шагов разворота контролируемых их игроков.

* Если применяется Мастерство заклинаний, а существо, попавшее под действие Усыпления, переходит под контроль другого игрока до наступления следующего шага разворота игрока, контролировавшего его до этого, Усыпление предотвратит разворот существа во время следующего шага разворота нового контролирующего его игрока.

* Целью Усыпления могут быть повернутые существа. Если целевое существо в момент разрешения заклинания было уже повернуто (и применяется Мастерство заклинаний), то существо остается повернутым и не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Если вы выбираете две цели, и одна из них к моменту разрешения Усыпления становится нелегальной, то существо не станет повернутым и сможет как обычно развернуться во время следующего шага разворота контролирующего его игрока (если применяется Мастерство заклинаний). Усыпление никак на него не подействует.

Фаланга Гидеона

{5}{W}{W}

Мгновенное заклинание

Положите на поле битвы четыре фишки существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью.

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, существа под вашим контролем получают Неразрушимость до конца хода.

* Если применяется Мастерство заклинаний, четыре фишки существа Рыцарь также получают Неразрушимость до конца хода.

Фея-Злоумышленница

{U}

Существо — Фея Бродяга

1/1

Полет (*Это существо может быть заблокировано только существами с Полетом или Захватом.*)

Когда Фея-Злоумышленница выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть другое существо с именем Фея-Злоумышленница, возьмите карту.

* Срабатывающая способность Феи-Злоумышленницы проверяет, есть ли под вашим контролем другое существо с именем Фея-Злоумышленница, в тот момент, когда новая Фея-Злоумышленница выходит на поле битвы. Если у вас такого существа нет, способность не сработает вовсе. Способность еще раз проверяет это условие в момент разрешения. Если в это время у вас под контролем не окажется другого существа с именем Фея-Злоумышленница, способность не произведет эффекта.

* Если несколько Фей-Злоумышленниц выходит на поле битвы одновременно, то сработают все их срабатывающие способности.

Хватка Иероманта

{1}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет способность «Каждый раз, когда это существо атакует, поверните целевое существо под контролем защищающегося игрока».

* Срабатывающая способность, которую получает зачарованное существо, поворачивает целевое существо, до того как объявляются блокирующие.

* Источником срабатывающей способности является зачарованное существо, а не Хватка Иероманта. Например, если зачарованное существо не является белым, то способность может делать целью существо с Защитой от белого.

Хиксус, Тюремный Надзиратель

{3}{W}{W}

Легендарное Существо — Человек Солдат

4/4

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

Каждый раз, когда существо наносит вам боевые повреждения, если Хиксус, Тюремный Надзиратель вышел на поле битвы в этом ходу, изгоните то существо до тех пор, пока Хиксус не покинет поле битвы. (*То существо возвращается под контролем своего владельца.*)

* Способность Хиксуса вызывает смену зоны с определенной продолжительностью. Это разновидность способностей, чем-то напоминающая такие старые карты, как Кольцо Забвения. Однако, в отличие от Кольца Забвения, такие карты, как Хиксус, обладают одной способностью, создающей два одноразовых эффекта. Первый эффект изгоняет существо, когда способность разрешается, а второй возвращает изгнанную карту на поле битвы сразу же после того, как Хиксус покидает поле битвы.

* Если Хиксус покидает поле битвы до того, как разрешается его срабатывающая способность, то существо, которое нанесло вам боевые повреждения, не изгоняется.

* Ауры, прикрепленные к изгоняемым существам, отправятся на кладбища своих владельцев. Снаряжение, прикрепленное к изгоняемым существам, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемых существах имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.

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

* Изгнанные карты возвращаются на поле битвы сразу же после того, как Хиксус покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием.

* Если владелец Хиксуса покидает партию в игре с участием более двух игроков, то изгнанные карты возвращаются на поле битвы. Поскольку одноразовый эффект, возвращающий карты, не является использующей стек способностью, он не прекращает существование вместе с находящимися в стеке заклинаниями и способностями покидающего партию игрока.

Чандра, Огонь Каладеша

{1}{R}{R}

Легендарное Существо — Человек Шаман

2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете красное заклинание, разверните Чандру, Огонь Каладеша.

{T}: Чандра, Огонь Каладеша наносит 1 повреждение целевому игроку. Если Чандра нанесла не менее 3 повреждений в этом ходу, изгоните ее, затем верните ее на поле битвы трансформированной под контролем ее владельца.

Чандра, Ревущее Пламя

красный

Planeswalker — Чандра

4

+1: Чандра, Ревущее Пламя наносит 2 повреждения целевому игроку.

–2: Чандра, Ревущее Пламя наносит 2 повреждения целевому существу.

–7: Чандра, Ревущее Пламя наносит 6 повреждений каждому оппоненту. Каждый игрок, которому были таким образом нанесены повреждения, получает эмблему со способностью «В начале вашего шага поддержки эта эмблема наносит вам 3 повреждения».

* Активируемая способность Чандры, Огня Каладеша учитывает все повреждения, нанесенные Чандрой в течение хода любым перманентам или игрокам, в том числе боевые повреждения.

* Последнее предложение в активируемой способности Чандры, Огня Каладеша не является отдельной способностью. Эта проверка проводится только в момент разрешения активируемой способности. Вы должны активировать способность, чтобы изгнать Чандру и вернуть ее на поле битвы трансформированной, даже если Чандра уже нанесла 3 или больше повреждений за ход.

* Созданная Чандрой, Ревущим Пламенем эмблема является бесцветной. Повреждения, которые она наносит, наносятся бесцветным источником.

* Эмблему получают только те игроки, которым третья способность Чандры, Ревущего Пламени на самом деле нанесла повреждения. Если все эти повреждения предотвращаются, тот игрок не получает эмблему. Если какая-либо часть тех повреждений перенаправляется игроку, контролирующему Чандру, то эмблему получает и тот игрок.

* Каждый игрок, получающий эмблему Чандры, является владельцем той эмблемы. В партии с участием более двух игроков эмблема останется в игре, пока в игре остается ее владелец, даже если владелец Чандры покинет игру.

Шаман Стаи

{1}{B}{G}

Существо — Эльф Шаман

3/2

Когда Шаман Стаи выходит на поле битвы, целевой оппонент теряет количество жизней, равное количеству Эльфов под вашим контролем.

* Для определения количества потерянных жизней посчитайте количество Эльфов под вашим контролем (в том числе и самого Шамана Стаи, если он все еще находится на поле битвы) в момент разрешения способности.

Шлем Богов

{1}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1 за каждые чары под вашим контролем.

Снарядить {1} ({1}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

* Если вы разыграете Ауру, целью которой является перманент под контролем оппонента, Аура останется под вашим контролем.

Шпионская Сеть Топтеров

{2}{U}{U}

Чары

В начале вашего шага поддержки, если под вашим контролем есть артефакт, положите на поле битвы одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом.

Каждый раз, когда один или более артефактов существ под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку, возьмите карту.

* В первой способности Шпионской Сети Топтеров есть условное придаточное предложение со словом «если». Это означает, что: (1) если в начале вашего шага поддержки под вашим контролем нет артефакта, то способность не сработает вовсе, и (2) способность ничего не делает, если к моменту ее разрешения у вас под контролем не будет артефакта.

* Последняя способность обычно сможет сработать один раз за шаг боевых повреждений. Однако, если хотя бы у одного артефакта существа под вашим контролем есть Первый удар, а у других нет, или если у артефакта существа под вашим контролем есть Двойной удар, то способность может сработать дважды за бой: по одному разу во время каждого шага боевых повреждений.

Шрамы Преисподней

{1}{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+0 и имеет способность «Когда это существо умирает, возьмите карту».

* Карту берет тот игрок, который контролировал существо, когда оно умерло.

Яростная Вспышка

{X}{R}{R}

Мгновенное заклинание

Яростная Вспышка наносит X повреждений целевому существу.

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, Яростная Вспышка также наносит X повреждений игроку, контролирующему то существо.

* Целью Яростной Вспышки является только существо. Она не делает целью игрока, даже если применяется Мастерство заклинаний.

* Если к моменту разрешения Яростной Вспышки существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Ни существо, ни контролирующий его игрок не получают повреждений.

Ярость Чандры

{4}{R}

Мгновенное заклинание

Ярость Чандры наносит 4 повреждения целевому игроку и 1 повреждение каждому существу под контролем того игрока.

* Целью Ярости Чандры может быть только игрок, а не его существа. Например, Ярость Чандры способна нанести 1 повреждение существу с Порчеустойчивостью.

Magic: The Gathering, Magic, Magic: Истоки, Ханы Таркира, Перекованная Судьба, Драконы Таркира, Терос, Порождения Богов, Путешествие в Никс и Zendikar являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2015 Wizards.