

Заметки к выпуску «Борьба за Иксалан»

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

Дата внесения последних изменений: 24 октября 2017 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск *«Борьба за Иксалан»* содержит 196 карт (5 базовых земель, 70 обычных, 60 необычных, 48 редких и 13 раритетных), которые можно найти в бустерах, и еще 9 карт, доступных только в колодах Planeswalker-ов этого выпуска.

Magic Open House: 6–7 января 2018 г.

Пререлизные турниры: 13–14 января 2018 г.

Драфт-выходные: 20–21 января 2018 г.

Лига Magic: начинается 22 января 2018 г.

Standard Showdown: начинается 27 января 2018 г.

Чемпионат магазина: 7–8 апреля 2018 г.

Выпуск *«Борьба за Иксалан»* разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 19 января 2018 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: *«Каладеиш»*, *«Эфирный Бунт»*, *«Амонхет»*, *«Час Разрушения»*, *«Иксалан»* и *«Борьба за Иксалан»*. Карты из приветственных колод (и других дополнительных продуктов) с кодом выпуска W17 также разрешены к использованию в Стандартном формате.

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

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

Повороты сюжета выпуска «Борьба за Иксалан»

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

Поворот сюжета 1: Наплыв Воспоминаний
Поворот сюжета 2: Наведенная Амнезия
Поворот сюжета 3: Трофей Злого Гения

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

Новое ключевое слово: Возвышение

В начале сюжетной арки «Борьбы за Иксалан» все четыре соперничающие стороны из «Иксалана» попадают в золотой город из мифов. Теперь им предстоит сразиться за главный трофей — Бессмертное Солнце! Если вы сможете подняться в Святилище Солнца, что находится в высочайшем храме Ораски, то сможете овладеть его могуществом и переломить ход битвы в свою пользу.

Рубака Штормовой Флотилии

{1}{R}

Существо — Человек Пират

2/2

Возвышение (*Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.*)

Рубака Штормовой Флотилии имеет Двойной удар, пока у вас есть благословение города.

Гордость Покорителей

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Возвышение (*Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.*)

Существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода. Если у вас есть благословение города, те существа вместо этого получают +2/+2 до конца хода.

Официальные правила для Возвышения звучат так:

702.130 Возвышение

702.130a Возвышение на мгновенном заклинании или заклинании волшебства представляет собой способность заклинания. Это означает: «Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, и у вас нет благословения города, вы получаете благословение города до конца партии».

702.130b Возвышение на перманенте представляет собой статическую способность. Это означает: «В любой момент, когда под вашим контролем есть десять или больше перманентов, и у вас нет благословения города, вы получаете благословение города до конца партии».

702.130c Наличие благословения города — это определение, у которого нет никакого значения в рамках правил, кроме того что оно является маркером для других правил и эффектов. Благословение города может быть у любого количества игроков одновременно.

702.130d После того как игрок получает благословение города, заново применяются постоянные эффекты, и только потом игра проверяет, соответствует ли игровое состояние или предшествующие события каким-либо условиям срабатывания способностей.

* Получив благословение города, вы сохраняете его до конца партии, даже если потеряете контроль над некоторыми или всеми вашими перманентами. Само благословение города не является перманентом, и ни один эффект не может его снять.

* Перманент — это любой объект на поле битвы, в том числе фишки и земли. Заклинания в стеке и эмблемы не являются перманентами.

* Разыграв заклинание с Возвышением, вы не получаете благословение города, пока оно не разрешится. Игроки могут ответить на заклинание, пытаясь повлиять на то, получите вы благословение города или нет.

* Возвышение на перманенте — это не срабатывающая способность, и оно не использует стек. Игроки могут отвечать на заклинание, дающее вам десятый перманент, но когда десять перманентов уже у вас под контролем, никто не сможет ответить на получение благословения города. Это означает, что если ваш десятый перманент — земля, которую вы разыгрываете, то игроки не смогут ответить, и вы сразу получите благословение города.

* Если вы контролируете десять перманентов, но под вашим контролем нет перманента или разрешающегося заклинания с Возвышением, то вы не получаете благословение города. Например, если под вашим контролем есть десять перманентов, затем над одним из них вы теряете контроль, а затем разыгрываете Золотую Гибель, то у вас не будет благословения города, и заклинание подействует на существа под вашим контролем.

* Если ваш десятый перманент выходит на поле битвы, а затем какой-либо перманент покидает поле битвы сразу после этого (например, из-за «правила легендарности» или из-за того, что это существо с выносивостью 0), то вы получаете благословение города до того, как он покинет поле битвы.

* У некоторых карт есть срабатывающие способности со вставленным условным придаточным предложением со словом «если», проверяющим, есть ли у вас благословение города. Они построены по шаблону «[Условие срабатывания], если у вас есть благословение города, [эффект]». Чтобы такие способности сработали, у вас уже должно быть благословение города. В противном случае они ничего не делают. Иными словами, если у вас нет благословения города, то нет ни одного способа заставить такую способность сработать, даже если вы собираетесь получить благословение города в ответ на эту срабатывающую способность.

* У некоторых карт есть срабатывающие способности, которые проверяют, есть ли у вас благословение города, но в их тексте нет вставленного условного придаточного предложения со словом «если». Такие способности срабатывают вне зависимости от того, есть ли у вас благословение города, и проверяют это условие только при разрешении.

* Некоторые карты получают бонусы к силе и выносивости и/или новые способности, когда у вас есть благословение города. Если у другой карты есть способность, которая срабатывает, когда существо с определенными характеристиками выходит на поле битвы (как, например, у Наставника Кротких или Стихийных Уз), используйте характеристики вышедшего на поле битвы перманента после того, как у вас появляется благословение города, чтобы определить, сработает ли такая способность. Это верно даже в том случае, если выходящий на поле битвы перманент становится у вас десятым.

Знакомые темы и механики из выпуска «Иксалан»

В выпуске «Борьба за Иксалан» присутствуют механики, вернувшиеся из выпуска «Иксалан». Дополнительные сведения о «племенных» бонусах, двусторонних картах, Разведке, Неистовстве и Набеге можно найти в [заметках по выпуску «Иксалан»](#).

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Абордажница Флотилии Бездны

{2}{B}

Существо — Орк Пират

3/3

Когда Абордажница Флотилии Бездны выходит на поле битвы, вы теряете 2 жизни, если только под вашим контролем нет другого Пирата.

* Способность Абордажницы Флотилии Бездны срабатывает вне зависимости от того, контролируете ли вы другого Пирата. Наличие под вашим контролем другого Пирата проверяется только во время разрешения способности.

Авгур-Рекознатец

{3}{U}

Существо — Мерфолк Чародей

2/2

Когда Авгур-Рекознатец выходит на поле битвы, возьмите три карты, затем положите две карты из вашей руки на верх вашей библиотеки в любом порядке.

* Вы берете три карты и кладете назад две карты в процессе разрешения способности Авгура-Рекознатца. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Агрессивное Побуждение

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +1/+1 до конца хода.

Возьмите карту.

* Если к моменту разрешения Агрессивного Побуждения целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание отменяется. Вы не сможете взять карту.

Азор, Законотворец

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

Легендарное Существо — Сфинкс

6/6

Полет

Когда Азор, Законотворец выходит на поле битвы, каждый оппонент не может разыгрывать мгновенные заклинания и заклинания волшебства во время своего следующего хода.

Каждый раз, когда Азор атакует, вы можете заплатить {X}{W}{U}{U}. Если вы это делаете, то получаете X жизней и берете X карт.

* Если сразу несколько эффектов гласят, что оппонент не может разыгрывать мгновенные заклинания и заклинания волшебства во время следующего хода того игрока, то они все применяются к одному и тому же ходу.

Ангат с Огненной Цепью

{3}{B}{R}

Легендарный Planeswalker — Ангат

4

+1: каждый оппонент сбрасывает карту и теряет 2 жизни.

−3: получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните его. Оно получает Ускорение до конца хода. Пожертвуйте его в начале следующего заключительного шага, если его конвертированная мана-стоимость не больше 3.

−8: каждый оппонент теряет количество жизней, равное количеству карт в его кладбище.

* Первая способность Анграта заставляет каждого оппонента потерять 2 жизни, даже если некоторые или все из этих игроков не могут сбросить карту.

* Вы можете выбрать целью второй способности Анграта неповернутое существо и получить над ним контроль. Также вы можете развернуть существо, уже находящееся под вашим контролем, и дать ему Ускорение.

* Превышает ли конвертированная мана-стоимость целевого существа 3 или нет, проверяется только во время заключительного шага, при разрешении отложенной срабатывающей способности от второй способности Анграта.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Анграта заставляет команду соперников потерять 4 жизни, а каждого игрока той команды — сбросить по карте. Последняя способность Анграта заставляет команду соперников потерять количество жизней, равное числу карт на обоих кладбищах.

Анграта, Пират-Минотавр (*только колода Planeswalker-a*)

{4} {B} {R}

Легендарный Planeswalker — Анграта

5

+2: Анграта, Пират-Минотавр наносит по 1 повреждению целевому оппоненту и каждому существу под контролем того игрока.

−3: верните целевую карту Пирата из вашего кладбища на поле битвы.

−11: уничтожьте все существа под контролем целевого оппонента. Анграта, Пират-Минотавр наносит тому игроку повреждения, равные сумме значений силы тех существ.

* Целью первой и последней способностей Анграта является только игрок. Под их действие попадают и существа с Порчеустойчивостью под контролем того игрока.

* Последняя способность Анграта использует для определения суммы значений силу существ в последний момент их пребывания на поле битвы. Если сила существа каким-то образом опустилась ниже 0, она вычитается из суммы значений силы других существ. Если сумма значений силы тех существ равна или меньше 0, Анграта не наносит повреждений.

* Если какое-либо существо под контролем целевого оппонента не уничтожается при разрешении последней способности Анграта (например, у него есть Неразрушимость), то сила того существа все равно учитывается при расчете наносимых повреждений. Для определения суммы значений используйте его силу в текущий момент пребывания на поле битвы.

* Любые способности, срабатывающие, когда при разрешении последней способности Анграта умирают существа, не попадут в стек, пока игроку не будут нанесены повреждения. Если при этом жизнь игрока опустится до 0 или ниже, срабатывающие способности не успеют разрешиться вовремя, чтобы спасти его.

* Способности уничтоженных существ, срабатывающие, когда игроку наносятся повреждения, не сработают.

Артериальный Кровоток

{1} {B} {B}

Волшебство

Каждый оппонент сбрасывает две карты. Если вы контролируете Вампира, то каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

* Наличие под вашим контролем Вампира проверяется во время разрешения Артериального Кровотока.

* Если под вашим контролем есть Вампир, Артериальный Кровоток заставляет каждого оппонента потерять 2 жизни, даже если некоторые или все из этих игроков не могли сбросить карты.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» Артериальный Кровоток заставляет команду соперников потерять 4 жизни, а каждого игрока той команды — сбросить по две карты. Вы получаете 2 жизни.

Безжалостный Разбойник

{3} {B}

Существо — Человек Пират

1/4

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, создайте одну фишку бесцветного артефакта Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

* Если Безжалостный Разбойник и другое существо под вашим контролем умирают одновременно, то вы получаете Клад.

Безрассудная Ярость

{R}

Мгновенное заклинание

Безрассудная Ярость наносит 4 повреждения целевому существу не под вашим контролем и 2 повреждения целевому существу под вашим контролем.

* Вы не можете разыграть Безрассудную Ярость, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.

* Если на момент разрешения Безрассудной Ярости любая из двух целей окажется нелегальной, то второй цели все равно будут нанесены повреждения.

Бессмертное Солнце

{6}

Легендарный Артефакт

Игроки не могут активировать способности верности planeswalker-ов.

В начале вашего шага взятия карты возьмите дополнительную карту.

Разыгрываемые вами заклинания стоят на {1} меньше.

Существа под вашим контролем получают +1/+1.

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

Бурный Прилив

{2} {U}

Волшебство

Бурный Прилив имеет Миг, пока вы контролируете Мерфолка.

Верните целевое существо в руку его владельца.

Возьмите карту.

* После того как вы объявили, что разыгрываете Бурный Прилив, игроки уже не могут устранить вашего Мерфолка, чтобы у Бурного Прилива не было Мига, пока вы не закончите его разыгрывать. Если он теряет Миг, после того как был разыгран, то все равно разрешится, если это возможно.

* Если к моменту разрешения Бурного Прилива целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание отменяется. Вы не возьмете карту.

Водное Вторжение

{3}{U}

Чары

Когда Водное Вторжение выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 1/1 синий Мерфолк с Порчеустойчивостью. *(Они не могут быть целями заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

{3}{U}: целевой Мерфолк не может быть заблокирован в этом ходу.

* Активация последней способности Водного Вторжения после того, как Мерфолк становится заблокированным, не приведет к тому, что он перестанет быть заблокированным.

Воздушный Корсар

{1}{U}

Существо — Человек Пират

2/1

Пока Воздушный Корсар атакует, он имеет Полет.

* Воздушный Корсар имеет Полет сразу же после того, как объявляется атакующим. Это означает, что боевые ограничения для существ с Полетом (такие, как у Скопления Песчаных Вурмов) к нему не применяются, но способности, срабатывающие, когда существа с Полетом атакуют (такие, как у Сфинкса, Предсказателя Ветров), срабатывают.

Воительница Вечного Рассвета

{1}{W}{W}

Существо — Человек Солдат

2/2

Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены Воительнице Вечного Рассвета.

* Боевые повреждения могут быть назначены Воительнице Вечного Рассвета обычным образом, несмотря на то, что эти повреждения будут предотвращены. Например, если Воительница Вечного Рассвета блокирует существо 4/4 с Пробивным ударом, то атакующий игрок может назначить 2 из боевых повреждений от того существа игроку или planeswalker-у, которого оно атакует.

Враска, Коварная Горгона *(только колода Planeswalker-a)*

{4}{B}{B}

Легендарный Planeswalker — Враска

5

+2: существа под вашим контролем получают +1/+0 до конца хода.

−3: уничтожьте целевое существо.

−10: до конца хода существа под вашим контролем получают Смертельное касание и способность «Каждый раз, когда это существо наносит повреждения оппоненту, тот игрок проигрывает партию».

* Первая и последняя способности Враски действуют только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент их разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+0 и не получают способностей.

* Срабатывающая способность, которую третья способность Враски дает существам, срабатывает за любые нанесенные теми существами повреждения, в том числе и не боевые. Если попавшие под эффект

способности существа наносят повреждения нескольким игрокам одновременно, то вы выбираете порядок разрешения тех срабатывающих способностей. Если все ваши оппоненты проиграли партию, то вы выигрываете партию, прежде чем успевают разрешиться оставшиеся срабатывающие способности.

Врата Азора

{2}

Легендарный Артефакт

{1}, {T}: возьмите карту, затем изгоните карту из вашей руки. Если Вратами Азора изгнаны карты не менее чем с пятью различными конвертированными мана-стоимостями, вы получаете 5 жизней, разворачиваете Врата Азора и трансформируете их.

/////

Святилище Солнца

Легендарная Земля

(Трансформируется из Врат Азора.)

{T}: добавьте X маны одного любого цвета в ваше хранилище маны, где X — ваше количество жизней.

* Карты, которые вы изгоняете из вашей руки, изгоняются рубашкой вниз.

* Конвертированная мана-стоимость двойной карты (например, карты с Последствиями из блока «Амонхет») определяется по сумме мана-стоимостей ее двух половин. У двойной карты нет двух конвертированных мана-стоимостей.

* Если в мана-стоимости находящейся в изгнании карты есть {X}, то он считается равным 0.

* Если у какого-либо объекта нет мана-стоимости, то его конвертированная мана-стоимость равна 0. Конвертированная мана-стоимость, равная 0, также может помочь открыть Врата Азора.

* Способность Святилища Солнца является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.

Вспыхнувшая Жажда

{1}{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -2/-2 до конца хода. Вы получаете 2 жизни.

* Если к моменту разрешения Вспыхнувшей Жажды целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание отменяется. Вы не получите 2 жизни.

* Когда вы будете получать жизни, целевое существо все еще будет на поле битвы, даже если его выносливость снизилась до 0 или меньше. Если у него есть какие-то способности, взаимодействующие с получением жизни, они это сделают. Если какие-либо способности срабатывают, когда вы получаете жизни, то существо отправится на кладбище своего владельца после того, как такая способность срабатывает, но до того, как она разрешается.

Галта, Первозданный Голод

{10}{G}{G}

Легендарное Существо — Старейшина Динозавр

12/12

Стоимость разыгрывания Галты, Первозданного Голода уменьшается на {X}, где X — сумма значений силы существ под вашим контролем.

Пробивной удар

* Чтобы определить общую стоимость Галты, возьмите мана-стоимость, которую вы платите (или альтернативную стоимость, если эффект другой карты позволяет оплатить ее вместо этого), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость Галты остается неизменной, сколько бы маны вы в итоге ни потратили на его разыгрывание.

* Общая стоимость разыгрывания Галты фиксируется до того, как вы ее оплатите. Например, если вы контролируете три существа 2/2, одно из которых можно пожертвовать и добавить {C} в ваше хранилище маны, то общая стоимость Галты составит {4}{G}{G}. Затем вы можете пожертвовать то существо, когда активируете мана-способности непосредственно перед уплатой стоимости разыгрывания.

* Если сила существа каким-то образом опустилась ниже 0, она вычитается из суммы значений силы других ваших существ. Если сумма значений силы ваших существ равна или меньше 0, то стоимость Галты остается равной {10}{G}{G}.

* Первая способность Галты не может сделать его стоимость меньше, чем {G}{G}.

Гарпия Мавзолея

{4}{B}

Существо — Гарпия

3/3

Полет

Возвышение (Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.)

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, если у вас есть благословение города, положите один жетон +1/+1 на Гарпию Мавзолея.

* Если другому существу под вашим контролем наносятся смертельные повреждения в то же время, когда смертельные повреждения наносятся Гарпии Мавзолея, то Гарпия Мавзолея не будет спасена жетоном +1/+1, который должен был на ней появиться.

Герольд Союза

{2}{B}

Существо — Человек Пират

2/2

Когда Герольд Союза выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту Пирата, показать ее, затем перетасовать вашу библиотеку и положить ту карту на верх вашей библиотеки.

Каждый раз, когда другой Пират выходит на поле битвы под вашим контролем, каждый оппонент теряет 1 жизнь.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Герольда Союза заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

Голод Воны

{2}{B}

Мгновенное заклинание

Возвышение (Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.)

Каждый оппонент жертвует существо. Если у вас есть благословение города, вместо этого каждый оппонент жертвует половину существ под своим контролем с округлением в большую сторону.

* Когда Голод Воны разрешается, первым выбирает существо или существа, которые он жертвует, тот игрок, чей ход идет в данный момент (если этот игрок — оппонент), затем все остальные оппоненты делают

то же самое в порядке передачи хода, затем все выбранные существа приносятся в жертву одновременно. Делая выбор, игрок будет знать, какое решение приняли игроки до него.

Гордость Покорителей

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Возвышение (*Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.*)

Существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода. Если у вас есть благословение города, те существа вместо этого получают +2/+2 до конца хода.

* Гордость Покорителей действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают бонус.

* То, как Гордость Покорителей действует на ваши существа, определяется в момент разрешения. Если позже в этом ходу вы получите благословение города, бонус у ваших существ останется +1/+1.

Драгоценный Детеныш

{1}{G}

Существо — Динозавр

2/1

Когда Драгоценный Детеныш умирает, вы можете разыгрывать заклинания Динозавров в этом ходу, как будто у них есть Миг, и каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание Динозавра в этом ходу, оно получает способность «Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете заставить его драться с другим целевым существом».

* В течение хода, в котором Драгоценный Детеныш умер, вы можете разыгрывать любое количество Динозавров, как будто у них есть Миг.

* Вы должны уплатить все стоимости разыгрываемых таким образом заклинаний. Если у заклинания Динозавра есть альтернативная стоимость, которую можно оплатить вместо мана-стоимости, вы можете оплатить эту стоимость.

* Если цель срабатывающей способности, которую получил выходящий на поле битвы Динозавр, к моменту разрешения способности стала нелегальной, или если вышедший на поле битвы Динозавр покинул поле битвы, то ни одно из существ не наносит и не получает повреждений.

* Цель для срабатывающей способности, которую получает выходящий на поле битвы Динозавр, вы выбираете, когда способность помещается в стек, но то, будут ли те существа драться, вы решаете только в момент разрешения способности.

Дриада Нежных Ростков

{4}{G}

Существо — Дриада

2/2

Возвышение (*Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.*)

В начале каждого шага поддержки создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Сапролинг.

Сапролинги под вашим контролем получают +2/+2, пока у вас есть благословение города.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные Сапролингом под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Дриада Нежных Ростков покинет поле битвы.

Епископ Связывания

{3}{W}

Существо — Вампир Священник

1/1

Когда Епископ Связывания выходит на поле битвы, изгоните целевое существо под контролем оппонента до тех пор, пока Епископ Связывания не покинет поле битвы.

Каждый раз, когда Епископ Связывания атакует, целевой Вампир получает +X/+X до конца хода, где X — значение силы изгнанной карты.

* Если Епископ Связывания покинет поле битвы до того, как попытается разрешиться его первая срабатывающая способность, то целевое существо не изгоняется.

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

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

* Значение X определяется только при разрешении второй способности Епископа Связывания. Оно не изменится, если позже во время хода карта покинет изгнание.

* Если к моменту разрешения последней способности Епископа Связывания в изгнании нет карты (например, пока способность была в стеке, Епископ Связывания покинул поле битвы), то X считается равным 0. То же самое верно, если у изгнанной карты нет силы (например, это была не являющаяся существом карта, которая стала существом).

* Если Епископ Связывания изгнал Машину, то для определения значения X используется напечатанная на ней сила.

Жуткая Участь

{2}{B}

Волшебство

Каждый оппонент теряет по 1 жизни за каждое существо под вашим контролем.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» Жуткая Участь заставляет команду соперников потерять 2 жизни за каждое существо под вашим контролем.

Закаленная Воительница

{1}{G}

Существо — Человек Воин

2/2

Пока длится ваш ход, Закаленная Воительница получает +0/+2.

* Закаленная Воительница получает +0/+2 на всю продолжительность вашего хода. Если она получит повреждения или -X/-X до конца хода, то избавится от этого до того, как ваш ход закончится.

Золотая Гибель

{1}{B}{B}

Волшебство

Возвышение (*Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.*)

Все существа получают -2/-2 до конца хода. Если у вас есть благословение города, то вместо этого только существа под контролем ваших оппонентов получают -2/-2 до конца хода.

* Золотая Гибель действует только на существ, находящихся на поле битвы в момент разрешения заклинания. Существа, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу, не получают -2/-2. Точно так же, если у вас есть благословение города, то существа, которые попадут под контроль вашего оппонента позднее в том же ходу, не получают -2/-2.

Золотой Страж

{4}

Артефакт Существо — Гolem

4/4

Защитник

{2}: Золотой Страж дерется с другим целевым существом под вашим контролем. Когда Золотой Страж умирает в этом ходу, верните его на поле битвы трансформированным под вашим контролем.

////

Гарнизон Золотой Литейной

Земля

(Трансформируется из Золотого Стража.)

{T}: добавьте две маны одного любого цвета в ваше хранилище маны.

{4}, {T}: создайте одну фишку артефакта существа 4/4 бесцветный Golem.

* Если к моменту разрешения активируемой способности Золотого Стража ее цель стала нелегальной или Золотой Страж покинул поле битвы, то ни одно из существ не наносит и не получает повреждений.

* После того как активируемая способность Золотого Стража разрешается, он возвращается на поле битвы трансформированным, если умрет во время этого хода по любой причине.

* Если Золотой Страж покидает поле битвы до того, как разрешается его активируемая способность, он не вернется на поле битвы, когда способность разрешится.

Изгнание из Ораски

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Возвышение (*Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.*)

Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца. Если у вас есть благословение города, вы можете вместо этого положить тот перманент на верх библиотеки его владельца.

* Если у вас есть благословение города, и вы решаете не класть целевой не являющийся землей перманент на верх библиотеки его владельца, то он возвращается в руку владельца.

Изменчивый Налетчик

{1}{U}{R}

Существо — Имитатор Пират

2/2

Набег — Если в этом ходу вы атаковали существом, то вы можете заставить Изменчивого Налетчика выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы.

* Изменчивый Налетчик в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Он не копирует ни

положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.

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

* Если выбранное существо является копией чего-либо еще (например, если выбранное существо — это другой Изменчивый Налетчик), то ваш Изменчивый Налетчик выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано выбранным существом.

* Если выбранное существо — это фишка, то Изменчивый Налетчик копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом. Сам Изменчивый Налетчик при этом не является фишкой.

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

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

Имперский Цератопс

$\{4\}\{W\}$

Существо — Динозавр

3/5

Неистовство — Каждый раз, когда Имперскому Цератопсу наносятся повреждения, вы получаете 2 жизни.

* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Имперскому Цератопсу наносятся повреждения, то вы проиграете партию до того, как его способность Неистовства успеет разрешиться.

Истребление Сильных

$\{1\}\{W\}\{W\}$

Волшебство

Каждый игрок выбирает любое количество существ под своим контролем с суммарной силой 4 или менее, затем жертвует все остальные существа под своим контролем.

* Истребление Сильных заставляет каждого игрока выбрать любое количество существ, а затем проверяет, что суммарная сила существ, выбранных таким образом каждым игроком, равна 4 или меньше. Например, вы можете спасти двух существ 2/2 или существа 1/1 и 3/3, но не все четыре существа.

* Если сила существа каким-то образом опустилась ниже 0, то она вычитается из суммы значений силы других существ, выбранных контролирующим его игроком. Таким образом могут выжить существа с силой 5 или больше.

* Сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает соответствующее количество существ, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов. После этого все оставшиеся существа приносятся в жертву одновременно. Делая выбор, игрок будет знать, какое решение приняли игроки до него.

Капитанский Крюк

$\{3\}$

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+0, имеет Угрозу и является Пиратом в дополнение к своим другим типам существа.

Каждый раз, когда Капитанский Крюк открепляется от перманента, уничтожьте тот перманент.

Снарядить {1}

* Капитанский Крюк открепляется от снаряженного им существа, если вы снаряжаете им новое существо, если Капитанский Крюк покидает поле битвы, если снаряженное существо прекращает быть существом, или если Капитанский Крюк перестает быть Снаряжением. (Кроме того, он открепляется, если снаряженное существо покидает поле битвы, но в этом случае срабатывающая способность ничего не сделает.)

Капканозубый Тиран

{3}{W}{W}

Существо — Динозавр

5/5

Неистовство — Каждый раз, когда Капканозубому Тирану наносятся повреждения, изгоните целевое существо под контролем оппонента до тех пор, пока Капканозубый Тиран не покинет поле битвы.

* Если Капканозубый Тиран покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешится (например, потому что получил смертельные повреждения), то целевое существо не будет изгнано.

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

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

Красная Пелена

{1}{R}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+1 и имеет Первый удар.

В начале вашего заключительного шага, если вы не атаковали существом в этом ходу, пожертвуйте Красную Пелену.

* Последняя способность Красной Пелены удовлетворяется атакой любого существа, точно так же, как способности Набега. Вам не обязательно было атаковать именно зачарованным существом.

Кровавое Солнце

{2}{R}

Чары

Когда Кровавое Солнце выходит на поле битвы, возьмите карту.

Все земли теряют все способности, кроме мана-способностей.

* Мана-способность — это способность, которая производит ману, а не способность, для применения которой требуется заплатить ману.

* Эффект не действует на карты земель, не находящиеся на поле битвы.

* Если у земли есть способность, которая срабатывает, «когда» земля выходит на поле битвы, то она потеряет эту способность, прежде чем та успеет сработать.

* Если у земли есть способность, которая заставляет ее выйти на поле битвы повернутой, то она потеряет эту способность, прежде чем та успеет примениться. То же самое верно для любых других способностей земель, меняющих то, как они выходят на поле битвы, или применяющихся «при выходе на поле битвы», таких как первая способность Незведанных Земель.

* Если земля получает способность после того, как Кровавое Солнце вышло на поле битвы, она сохраняет эту способность.

* Если у земли есть способность, постоянно меняющая типы остальных земель (как, например, у Урборга, Могилы Ягмота), такая способность применяется до того, как Кровавое Солнце лишает эту землю способностей. Если у земли есть способность, дающая способности другим объектам, то Кровавое Солнце не даст ей это сделать.

Кумена, Тиран Ораски

{1}{G}{U}

Легендарное Существо — Мерфолк Шаман

2/4

Поверните другого неповернутого Мерфолка под вашим контролем: Кумена, Тиран Ораски не может быть заблокирован в этом ходу.

Поверните трех неповернутых Мерфолков под вашим контролем: возьмите карту.

Поверните пять неповернутых Мерфолков под вашим контролем: положите один жетон +1/+1 на каждого Мерфолка под вашим контролем.

* Чтобы активировать способности Кумены, вы можете повернуть любого неповернутого Мерфолка под вашим контролем, в том числе не находившегося непрерывно под вашим контролем с начала вашего последнего хода. (Обратите внимание, что для поворота существа не используется символ поворота {T}.) Для второй и третьей способности Кумены это включает самого Кумену.

* Активация первой способности Кумены после того, как он становится заблокированным, не приведет к тому, что он перестанет быть заблокированным.

Лейтенант Легиона

{W}{B}

Существо — Вампир Рыцарь

2/2

Другие Вампиры под вашим контролем получают +1/+1.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные другим Вампиром под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Лейтенант Легиона покинет поле битвы.

Лучезарная Судьба

{2}{W}

Чары

Возвышение (Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.)

При выходе Лучезарной Судьбы на поле битвы выберите тип существа.

Существа выбранного типа под вашим контролем получают +1/+1. Пока у вас есть благословение города, они также имеют Бдительность.

* Если существо получит Бдительность уже после того, как вы выбрали его атакующим, то оно не развернется, а если потеряет Бдительность — то не повернется.

Мародер с Боевым Змеем

{1}{U}

Существо — Человек Пират

2/1

Полет

Каждый раз, когда Мародер с Боевым Змеем атакует, целевое существо под контролем защищающегося игрока теряет все способности и имеет базовую силу и выносливость 0/1 до конца хода.

* Способность Мародера с Боевым Змеем 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 способность разрешилась, заменят собой ее эффект.

* Если попавшее под действие эффекта существо получает какую-либо способность после разрешения способности Мародера с Боевым Змеем, оно сохраняет ту способность. Если у попавшего под действие эффекта существа есть способность, дающая способности другим объектам, то эффект Мародера с Боевым Змеем заставит ее прекратить это делать.

* 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.

Мерфолк-Повелительница Тумана

{G}{U}

Существо — Мерфолк Шаман

2/2

Другие Мерфолки под вашим контролем получают +1/+1.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные другим Мерфолком под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Мерфолк-Повелительница Тумана покинет поле битвы.

Момент Триумфа

{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 до конца хода. Вы получаете 2 жизни.

* Если к моменту разрешения Момента Триумфа целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание отменяется. Вы не получите 2 жизни.

Мятеж

{R}

Волшебство

Целевое существо под контролем оппонента наносит повреждения, равные своей силе, другому целевому существу под контролем того игрока.

* Если одна или обе цели к моменту разрешения Мятежа становятся нелегальными, то ни одно из существ не нанесет и не получит повреждений.

Наведенная Амнезия

{2} {U}

Чары

Когда Наведенная Амнезия выходит на поле битвы, целевой игрок изгоняет все карты из своей руки рубашкой вверх, затем берет столько же карт.

Когда Наведенная Амнезия попадает с поля битвы на кладбище, верните изгнанные карты в руку их владельца.

* Никто из игроков не может смотреть изгнанные карты.

* Если Наведенная Амнезия покидает поле битвы, но не попадает на кладбище, то изгнанные карты теряются навсегда. Они не вернутся и в том случае, если на кладбище попадет другая Наведенная Амнезия, даже если эта Наведенная Амнезия будет представлена той же самой картой.

* Если Наведенная Амнезия покидает поле битвы до разрешения своей первой способности, ее вторая способность сработает (если это применимо) и не даст эффекта. Затем разрешится ее первая способность, и изгнанные карты окажутся изгнаны навсегда.

Нападающий Бивнедон

{3} {R} {R}

Существо — Динозавр

4/4

Пробивной удар

Если Нападающий Бивнедон должен нанести боевые повреждения игроку, вместо этого он наносит те повреждения тому игроку в двойном размере.

* Если Нападающий Бивнедон должен нанести игроку повреждения от Пробивного удара, такие повреждения распределяются на основании его действительной силы, а удваиваются только когда наносятся. Например: если Нападающего Бивнедона блокирует существо 3/3, атакующий игрок может распределить 1 повреждение защищаемому игроку, а затем Нападающий Бивнедон нанесет тому игроку 2 повреждения.

* Удвоенные повреждения, которые наносит Нападающий Бивнедон, все еще являются боевыми повреждениями.

Находчивая Карманница

{3} {U}

Существо — Человек Пират

2/2

Миг

Когда Находчивая Карманница выходит на поле битвы, каждая фишка, которая должна быть создана под контролем оппонента в этом ходу, создается под вашим контролем вместо этого.

* Эффект замены Находчивой Карманницы применяется до любых других эффектов замены, которые также меняют то, как фишка выходит на поле битвы. Например, если под контролем оппонента есть Умощенная Процессия, эффект вашей Находчивой Карманницы применяется до эффекта той Умощенной Процессии, и вы не получите в два раза больше фишек.

* Находчивая Карманница не позволяет вам получить контроль над теми фишками, что уже вышли на поле битвы.

* Если фишка должна быть создана повернутой и атакующей, но игрок, контролирующий фишку, не является атакующим игроком, та фишка создается повернутой, но не атакующей. Если фишка должна быть создана блокирующей существо, но игрок, контролирующий фишку, не является защищаемым игроком, та фишка создается, но не блокирует.

* Если эффект, создающий фишку, также создает отложенную срабатывающую способность, Находчивая Карманница не меняет игрока, контролирующего эту способность. Например, если ваш оппонент активирует способность Kiki-Jiki, Mirror Breaker, тот оппонент будет контролировать отложенную срабатывающую способность. Когда способность сработает, тот игрок не сможет пожертвовать фишку, так что она останется на поле битвы.

* Если же эффект, создающий фишку, дает срабатывающую способность самой фишке, контролировать ту способность будет игрок, под чьим контролем находится фишка в момент срабатывания способности. Например, если ваш оппонент активирует вторую способность Джейса, Хитроумного Изгоя, у фишки будет способность. Если эта способность сработает, контролировать ее будете вы, и вам придется пожертвовать фишку.

* Если двое или более игроков разрешили срабатывающую способность Находчивой Карманницы, и должна быть создана фишка, то игрок, под чьим контролем фишка должна выйти на поле битвы, выбирает один из применимых эффектов Находчивой Карманницы. Этот эффект применяется. Затем новый игрок, под чьим контролем фишка должна выйти на поле битвы теперь, повторяет этот процесс, выбирая из оставшихся эффектов Находчивой Карманницы, и так далее, пока применимых эффектов больше не останется. Каждый эффект может примениться к фишке таким образом только один раз.

* Описанная выше процедура означает, что если в игре с участием двух игроков каждый игрок разрешил по срабатывающей способности Находчивой Карманницы, и кто-то из них должен создать фишку, то эта фишка действительно выйдет на поле битвы под контролем этого игрока. Изначально фишка должна будет выйти на поле битвы под контролем игрока А, так что на нее подействует эффект игрока Б. Теперь она должна выйти на поле битвы под контролем игрока Б, и на нее подействует эффект игрока А. Оба эффекта замены окажутся использованы, так что фишка выйдет на поле битвы под контролем игрока А.

Несааль, Первозданный Прилив

{5}{U}{U}

Легендарное Существо — Старейшина Динозавр

7/7

Несааль, Первозданный Прилив не может быть отменен.

Размер вашей руки неограничен.

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает не являющееся существом заклинание, возьмите карту.

Сбросьте три карты: изгоните Несааля. Верните его на поле битвы повернутым под контролем его владельца в начале следующего заключительного шага.

* Максимальный размер вашей руки проверяется только во время шага очистки в вашем ходу. Если последнюю способность Несааля активировать до заключительного шага в вашем ходу, то он вернется до вашего следующего шага очистки, и размер вашей руки будет неограничен.

* Срабатывающая способность Несааля разрешается до не являющегося существом заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

* Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность Несааля разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание. Так, взятой картой вы можете отменить то заклинание, или вы можете сбросить ее, чтобы активировать последнюю способность Несааля.

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

Несущийся Гребнерог

{4}{R}

Существо — Динозавр

4/4

Несущийся Гребнерог имеет Ускорение, пока вы контролируете другого Динозавра.

* Если в том ходу, когда вы получили контроль над Несущимся Гребнерогом, он теряет Ускорение после того, как он уже был объявлен атакующим, то он продолжает атаковать. Он не удаляется из боя. Если же Несущийся Гребнерог теряет Ускорение до вашего шага объявления атакующих, то он не сможет атаковать.

Неутомимый Раптор

{R}{W}

Существо — Динозавр

3/3

Бдительность

Неутомимый Раптор атакует или блокирует в каждом бою, если может.

* Если защищающийся игрок каким-то образом получает контроль над Неутомимым Раптором после того, как он атаковал, то он должен им блокировать, если может.

Нечестивая Процессия

{1}{W}{B}

Легендарные Чары

{3}{W}{B}: изгоните целевое существо. Затем, если Нечестивой Процессией изгнано не менее трех карт, трансформируйте ее.

/////

Гробница Розы Заката

Легендарная Земля

(Трансформируется из Нечестивой Процессии.)

{T}: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.

{2}{W}{B}, {T}: положите карту существа, изгнанную этим перманентом, на поле битвы под вашим контролем.

* Способность Нечестивой Процессии может изгонять фишки существ. Они не будут учитываться в числе карт, изгнанных Нечестивой Процессией.

* Если Нечестивая Процессия или Гробница Розы Заката изгнали карты каким-то образом, помимо способности Нечестивой Процессии, то эти изгнанные карты не будут привязаны ко второй способности Гробницы Розы Заката. Эта способность не сможет положить те карты на поле битвы.

* Если у вас достаточно маны, то вы можете активировать способность Нечестивой Процессии несколько раз, прежде чем любая из этих активаций разрешится. Как только какая-то из активаций изгонит третью карту, Нечестивая Процессия трансформируется. Дальнейшие активации, которые ожидают разрешения, не приведут к тому, что Гробница Розы Заката трансформируется обратно в Нечестивую Процессию, однако изгонят существ, которых Гробница Розы Заката сможет вернуть.

* Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все перманенты, которые вы контролируете при помощи способности Гробницы Розы Заката, изгоняются.

Норовистый Мечезуб

{2}{G}

Существо — Динозавр

5/5

Возвышение *(Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.)*

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

Норовистый Мечезуб не может атаковать или блокировать, если только у вас нет благословения города.

* Если вы контролируете более одного Норовистого Мечезуба, то эффекты их средних способностей носят кумулятивный характер. Они также складываются с другими эффектами, позволяющими вам разыграть дополнительные земли, например, с эффектом Шага в Неизвестность.

Облапошить

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание существа. Вы создаете одну фишку бесцветного артефакта Клад со способностью «{oT}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

* Для заклинания Облапошить можно выбрать целью заклинание, которое не может быть отменено, такое как Несааль, Первозданный Прилив. Когда Облапошить разрешится, такое целевое заклинание не будет отменено, но вы все равно получите Клад.

Обличье Динозавра

{4} {R} {R}

Чары

Когда Обличье Динозавра выходит на поле битвы, ваше количество жизней становится равным 15.

В начале вашего шага поддержки Обличье Динозавра наносит 15 повреждений целевому существу под контролем оппонента, а то существо наносит повреждения, равные своей силе, вам.

* Чтобы ваше количество жизней стало равным 15, вы получаете или теряете соответствующее количество жизней. Например, если количество ваших жизней во время разрешения первой способности Обличья Динозавра равно 4, то вы получите 11 жизней, а если оно равно 40, то вы потеряете 25 жизней. Другие карты, взаимодействующие с эффектами получения или потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

* Последняя способность Обличья Динозавра является обязательной. Если есть легальные цели, то вы должны начать драку с существом оппонента. Если то существо покидает поле битвы после того, как стало целью способности Обличья Динозавра, но до ее разрешения, то вы не получите повреждений.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Обличья Динозавра делает количество жизней вашей команды равным 15. При этом получаете или теряете жизни только вы.

Оракул Морского Дна

{2} {U} {U}

Существо — Мерфолк Чародей

2/3

Каждый раз, когда Мерфолк под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту.

* Если Оракул Морского Дна получает смертельные повреждения одновременно с тем, как Мерфолк под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, вы берете карту.

Охота на Слабых

{3} {G}

Волшебство

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

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

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

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

Охотник на Динозавров

{1}{B}

Существо — Человек Пират

2/2

Каждый раз, когда Охотник на Динозавров наносит повреждения Динозавру, уничтожьте то существо.

* Если у Динозавра оппонента есть способность Неистовства, и ваш Охотник на Динозавров наносит ему повреждения во время вашего хода, то та способность разрешается до того, как способность Охотника на Динозавров успевает уничтожить Динозавра. Если идет ход того оппонента, то сначала уничтожается Динозавр, но его способность Неистовства после этого все равно разрешается.

Паладин Искупления

{1}{W}

Существо — Вампир Рыцарь

1/1

В начале каждого шага поддержки, если вы потеряли жизни в прошлом ходу, положите один жетон +1/+1 на Паладина Искупления.

Когда Паладин Искупления умирает, вы получаете количество жизней, равное его выносливости.

* Первая способность Паладина Искупления учитывает только то, теряли ли вы жизни в прошлом ходу, или нет. Не имеет значения, был ли Паладин Искупления в этот момент на поле битвы. Способность не учитывает, сколько жизней вы потеряли, получали ли вы жизни, а также тот факт, что вы могли получить больше жизней, чем потеряли.

* Для определения количества получаемых жизней для последней способности Паладина Искупления используйте значение его выносливости в последний момент его пребывания на поле битвы. Если его выносливость была меньше 0, вы не получите жизни. (Впрочем, вы их и не потеряете.)

Плащеносный Ядоплюй

{2}{R}

Существо — Динозавр

3/2

Неистовство — Каждый раз, когда Плащеносному Ядоплюю наносятся повреждения, он наносит 2 повреждения целевому оппоненту.

* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Плащеносному Ядоплюю наносятся повреждения, то вы проиграете партию до того, как его способность Неистовства успеет разрешиться.

Поборник Заката

{3}{B}{B}

Существо — Вампир Рыцарь

4/4

Когда Поборник Заката выходит на поле битвы, вы берете X карт и теряете X жизней, где X — количество Вампиров под вашим контролем.

* Количество Вампиров под вашим контролем подсчитывается, только когда способность Поборника Заката разрешается. Если при этом сам Поборник Заката еще находится на поле битвы, способность подсчитает и его.

Поклявшийся Вампир

{1}{B}

Существо — Вампир Рыцарь

2/2

Поклявшийся Вампир выходит на поле битвы повернутым.

Вы можете разыграть Поклявшегося Вампира из вашего кладбища, если вы получали жизни в этом ходу.

* Последняя способность Поклявшегося Вампира учитывает только то, получали ли вы жизни в этом ходу, или нет. Не имеет значения, был ли Поклявшийся Вампир в этот момент на вашем кладбище. Способность не учитывает, сколько жизней вы получили, теряли ли вы жизнь, а также тот факт, что вы могли потерять больше жизней, чем получили.

* Разыгрывая Поклявшегося Вампира из вашего кладбища, вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания этой карты. Вы должны полностью оплатить ее стоимости и соблюдать ограничения на время разыгрывания.

Полираптор

{6}{G}{G}

Существо — Динозавр

5/5

Неистовство — Каждый раз, когда Полираптору наносятся повреждения, создайте одну фишку, являющуюся копией Полираптора.

* У фишки будет способность Полираптора. Она также будет обладать способностью создавать копии самой себя.

* Фишка не копирует ни имеющиеся на Полирапторе жетоны или повреждения, ни какие-либо другие эффекты, изменившие силу Полираптора, его выносливость, типы, цвет и т. д. Чаще всего это означает, что фишка будет обычным Полираптором. Но если на исходного Полираптора действуют какие-либо эффекты копирования, то они учитываются.

* Если Полираптор покидает поле битвы до того, как разрешится его срабатывающая способность (например, потому что он получил смертельные повреждения), то фишка все равно выйдет на поле битвы в качестве копии Полираптора и будет использовать его копируемые характеристики на последний момент его пребывания на поле битвы.

Преданность Оруженосца

{2}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Цепь жизни.

Когда Преданность Оруженосца выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 белый Вампир с Цепью жизни.

* Чтобы разыграть Преданность Оруженосца, вы должны выбрать целью существо. Она никак не сможет выйти на поле битвы, прикрепленной к созданной ею же фишке Вампира.

* Если к моменту разрешения Преданности Оруженосца существо, которое должна зачаровать Аура, становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.

Призывательница Тилоналли

{1}{R}

Существо — Человек Шаман

1/1

Возвышение (*Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.*)

Каждый раз, когда Призывательница Тилоналли атакует, вы можете заплатить {X}{R}. Если вы это делаете, создайте X фишек существа 1/1 красный Элементаль повернутыми и атакующими. В начале следующего заключительного шага изгоните те фишки, если только у вас нет благословения города.

* При выходе каждой фишки Элементаля на поле битвы вы выбираете, кого из оппонентов или planeswalker-ов оппонентов она атакует. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Призывательница Тилоналли.

* Есть у вас благословение города или нет, проверяется только во время заключительного шага, при разрешении отложенной срабатывающей способности. Фишки, которые вы создаете, могут помочь вашему Возвышению.

Пробужденный Сплав

{4}

Артефакт Существо — Голем

/

Сила и выносливость Пробужденного Сплава равны количеству земель с разными именами под вашим контролем.

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

* Чтобы определить количество земель с разными именами под вашим контролем, посчитайте каждую землю под вашим контролем один раз, если ее имя на английском языке не совпадает ни с одним из имен уже посчитанных таким образом земель. Например, если под вашим контролем есть четыре земли с именем Равнина, две — с именем Остров и одна — с именем Затопленная Катакомба, то Пробужденный Сплав является существом 3/3.

Провидец из Ацокана

{1}{G}{W}

Существо — Человек Друид

2/3

{T}: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.

Пожертвуйте Провидца из Ацокана: верните целевую карту Динозавра из вашего кладбища в вашу руку.

* В стоимость второй способности Провидца из Ацокана не входит символ {T}. Вы можете активировать эту способность даже в том случае, если Провидец из Ацокана уже повернут (например, потому что вы уже активировали его первую способность).

Прорицательница Сумерек

{2}{B}{B}

Существо — Вампир Священник

2/4

Полет

Возвышение (Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.)

В начале вашего шага поддержки, если у вас есть благословение города, покажите верхнюю карту вашей библиотеки и положите ее в вашу руку. Каждый оппонент теряет X жизней, а вы получаете X жизней, где X — конвертированная мана-стоимость той карты.

* Если в мана-стоимости показанной карты есть {X}, X считается равным 0.

* Если у показанной карты нет мана-стоимости (например, потому что это карта земли), ее конвертированная мана-стоимость равна 0.

* Конвертированная мана-стоимость двойных карт (таких, как карты с Последствиями из блока «Амонхет») определяется по сумме мана-стоимостей их двух половин.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Прорицательницы Сумерек заставляет команду соперников потерять количество жизней, равное X, умноженному на два, а вы получаете X жизней.

Пустить по Ветру

{2}{U}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевой не являющийся землей перманент. Пока та карта остается в изгнании, ее владелец может разыграть ее без уплаты ее мана-стоимости.

* Если таким образом изгоняется фишка, ее нельзя разыграть.

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

* Разыгрывая изгнанную карту, вы должны соблюдать обычные ограничения на время разыгрывания той карты. Например, если это карта существа, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

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

Путешествие в Вечность

{1}{B}{G}

Легендарные Чары — Аура

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда зачарованное существо умирает, верните его на поле битвы под вашим контролем, затем верните

Путешествие в Вечность на поле битвы трансформированным под вашим контролем.

////

Ацаль, Пещера Вечности

Легендарная Земля

(Трансформируется из Путешествия в Вечность.)

{T}: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.

{3}{B}{G}, {T}: верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы.

* Если другой игрок получает контроль над зачарованным существом, Путешествие в Вечность отправляется на ваше кладбище.

* Если Путешествие в Вечность и зачарованное существо отправляются на кладбища одновременно, то способность Путешествия в Вечность вернет обе карты на поле битвы.

* Если Путешествие в Вечность зачаровывает не принадлежащее вам существо под вашим контролем, то существо после смерти вернется на поле битвы под вашим контролем из кладбища своего владельца. Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все существа, которых вы контролируете при помощи эффекта Путешествия в Вечность, изгоняются.

Путь Бесстрашия

{R}{W}

Легендарные Чары

Когда Путь Бесстрашия выходит на поле битвы, он наносит 1 повреждение каждому существу, у которого нет Первого удара, Двойного удара, Бдительности или Ускорения.

Каждый раз, когда вы атакуете как минимум двумя существами, у которых есть Первый удар, Двойной удар, Бдительность и (или) Ускорение, трансформируйте Путь Бесстрашия.

/////

Мецали, Башня Триумфа

Легендарная Земля

(Трансформируется из Пути Бесстрашия.)

{T}: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.

{1}{R}, {T}: Мецали, Башня Триумфа наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

{2}{W}, {T}: выберите случайным образом существо, которое атаковало в этом ходу. Уничтожьте то существо.

* Первая способность Пути Бесстрашия наносит 1 повреждение каждому существу, у которого нет хотя бы одной из четырех перечисленных способностей. Она не наносит по 1 повреждению за каждую отсутствующую у существа способность.

* Чтобы последняя способность Пути Бесстрашия сработала, у каждого из любых двух атакующих существ под вашим контролем должна быть хотя бы одна из четырех перечисленных способностей. Не обязательно, чтобы способности были одинаковыми. Например, если атакует Часовая Солнца (существо с Бдительностью) и Фанатик-Поджигатель (существо с Ускорением), то способность Пути Бесстрашия сработает. То же самое случится, если атакуют две Часовые Солнца.

* Последнюю способность Мецали можно активировать до выбора блокирующих.

* Последнюю способность Мецали можно активировать после того, как были нанесены боевые повреждения. Вы выберете случайным образом существо, которое атаковало в этом ходу и пережило боевые повреждения.

* Случайным образом может быть выбрано существо с Неразрушимостью. Оно не будет уничтожено.

* Случайным образом может быть выбрано существо с Порчеустойчивостью. Оно будет уничтожено.

* Существо, которое положили на поле битвы атакующим, не атаковало, так что оно не может быть выбрано случайным образом.

* Существо, которое атаковало и было удалено из боя (например, способностью Шпилей Ораски), тем не менее атаковало, так что может быть выбрано случайным образом.

* Игроки не могут выполнять никаких действий между выбором существа случайным образом и уничтожением его.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» вторая способность Мецали заставляет команду соперников потерять 4 жизни.

Путь Открытий

{3}{G}

Чары

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, оно использует Разведку.

(Покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если та карта является землей, положите ее в вашу руку. В противном случае положите на то существо один жетон +1/+1, затем положите ту карту назад или положите ее на ваше кладбище.)

* Срабатывающая способность Пути Открытий срабатывает вместе с любыми другими способностями, гласящими, что существо использует Разведку, когда выходит на поле битвы. В частности, это относится к способностям самого существа и способностям других Путей Открытий. Между разрешениями способностей Разведки можно предпринимать какие-либо действия.

Пытливая Одержимость

{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, вы можете взять карту».

В начале вашего заключительного шага, если вы не атаковали существом в этом ходу, пожертвуйте Пытливую Одержимость.

* Последняя способность Пытливой Одержимости удовлетворяется атакой любого существа, точно так же, как способности Набега. Вам не обязательно было атаковать именно зачарованным существом.

Разведчица Нефритового Света

{1}{G}{G}

Существо — Мерфолк Разведчик

2/1

Когда Разведчица Нефритового Света выходит на поле битвы, она использует Разведку, затем она использует Разведку еще раз. *(Покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если та карта является землей, положите ее в вашу руку. В противном случае положите на это существо один жетон +1/+1, затем положите ту карту назад или положите ее на ваше кладбище. Затем повторите этот процесс.)*

* Если вы покажете не являющуюся землей карту, когда Разведчица Нефритового Света использует Разведку в первый раз, и оставите ту карту на верху вашей библиотеки, то покажете эту же карту при втором использовании Разведки. Притворитесь, что удивлены, или вы смертельно обидите Разведчицу Нефритового Света.

Разгорающийся Феникс

{2} {R} {R}

Существо — Феникс

4/3

Полет

Когда Разгорающийся Феникс умирает, создайте одну фишку существа 0/1 красный Элементаль со способностью «В начале вашего шага поддержки пожертвуйте это существо и верните целевую карту с именем Разгорающийся Феникс из вашего кладбища на поле битвы. Она получает Ускорение до конца хода».

* Если на вашем кладбище нет карты с именем Разгорающийся Феникс, то способность фишки Элементаля после срабатывания немедленно удаляется из стека, и вы не жертвуете фишку. Если цель становится нелегальной после того, как способность срабатывает, но до ее разрешения, вы также не жертвуете фишку Элементаля. В любом случае, способность снова сработает в начале вашего следующего шага поддержки.

* Если Разгорающегося Феникса копирует другая карта (например, Изменчивый Налетчик), то срабатывающая способность фишки Элементаля все равно будет искать карту с именем Разгорающийся Феникс, а не с именем этой другой карты. Это верно даже в том случае, если карта, которая копирует Разгорающегося Феникса, сохраняет свое имя, копируя его (как это делает, например, Лазав, Вдохновитель Димиров).

Рубака Штормовой Флотилии

{1} {R}

Существо — Человек Пират

2/2

Возвышение (*Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.*)

Рубака Штормовой Флотилии имеет Двойной удар, пока у вас есть благословение города.

* Если Рубака Штормовой Флотилии получает Двойной удар после того, как наносит обычные боевые повреждения, то он не вернется назад во времени, чтобы нанести еще и повреждения Первого удара. С другой стороны, если он каким-то образом получит Первый удар, а после того как нанесет боевые повреждения Первого удара, получит еще и Двойной удар, то нанесет и обычные боевые повреждения тоже.

Рыцарь Бешеного Натиска

{3} {G}

Существо — Человек Рыцарь

2/4

Разыгрываемые вами заклинания Динозавров стоят на {2} меньше.

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

Сакама, Первозданная Напасть

{6} {R} {G} {W}

Легендарное Существо — Старейшина Динозавр

9/9

Бдительность, Захват, Пробивной удар

Когда Сакама, Первозданная Напасть выходит на поле битвы, если вы разыграли ее, разверните все земли под вашим контролем.

{2} {R}: Сакама наносит 3 повреждения целевому существу.

{2} {G}: уничтожьте целевой артефакт или чары.

{2} {W}: вы получаете 3 жизни.

* Срабатывающая способность Сакамы срабатывает, если вы разыгрываете ее из любой зоны. Она не срабатывает, если вы положили Сакаму на поле битвы, не разыгрывая.

* Способность Сакамы, наносящую повреждения, можно активировать во время боя — например, выбрав целью блокирующее ее существо. Если все блокирующие Сакаму существа уничтожены, то ее боевые повреждения благодаря Пробивному удару наносятся игроку или planeswalker-у, которого она атакует. Если блокирующим существам наносятся несмертельные повреждения, то они учитываются при назначении повреждений от Пробивного удара.

Сетальпа, Первозданная Заря

{6} {W} {W}

Легендарное Существо — Старейшина Динозавр

4/8

Полет, Двойной удар, Бдительность, Пробивной удар, Неразрушимость

* Если атакующее существо с Двойным ударом и Пробивным ударом уничтожает всех блокирующих его существ боевыми повреждениями Первого удара, то все его обычные боевые повреждения наносятся игроку или planeswalker-у, которого атакует существо.

Скользкая Прохвостка

{2} {U}

Существо — Человек Пират

2/2

Возвышение (Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.)

Пока у вас есть благословение города, Скользкая Прохвостка имеет Порчеустойчивость и не может быть заблокирована.

* Если Скользкая Прохвостка становится заблокирована, то, получив благословение города, вы уже не отмените это блокирование.

Следопытка Золоченой Роши

{1} {G}

Существо — Мерфолк Воин

2/1

Следопытка Золоченой Роши не может быть заблокирована существами с силой 2 или меньше.

* После того как существо с силой 3 или больше заблокировало Следопытку Золоченой Роши, уменьшение силы блокирующего существа не приведет к тому, что Следопытка Золоченой Роши станет незаблокированной.

Солнцеперый Птеродон

{4} {W}

Существо — Динозавр

2/5

Полет

Солнцеперый Птеродон имеет Бдительность, пока вы контролируете другого Динозавра.

* Если Солнцеперый Птеродон получит Бдительность уже после того, как вы выбрали его атакующим, то он не развернется, а если потеряет Бдительность — то не повернется.

Сорвиголова Лютой Флотилии

{1}{R}

Существо — Человек Пират

2/1

Первый удар

Когда Сорвиголова Лютой Флотилии выходит на поле битвы, изгоните целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из кладбища оппонента. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу, и вы можете тратить ману на разыгрывание того заклинания, как если бы это была мана любого типа. Если та карта должна быть положена на кладбище в этом ходу, изгоните ее вместо этого.

* Эффект Сорвиголовы Лютой Флотилии не влияет на то, в какой момент вы можете разыграть изгнанную карту. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

* Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.

Сребролатные Свиреподоны

{5}{R}{R}

Существо — Динозавр

8/5

Неистовство — Каждый раз, когда Сребролатным Свиреподоном наносятся повреждения, каждый оппонент жертвует по перманенту.

* Если существа под контролем оппонента получают смертельные повреждения одновременно с тем, как Сребролатным Свиреподоном наносятся боевые повреждения, то те существа будут уничтожены, прежде чем игрок сможет выбрать, какой перманент пожертвовать.

* Когда срабатывающая способность Сребролатных Свиреподонов разрешается, первым перманент для пожертвования выбирает тот игрок, чей ход идет в данный момент (если этот игрок — оппонент), затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода, затем все выбранные перманенты приносятся в жертву одновременно. Делая выбор, игрок будет знать, какое решение приняли игроки до него.

Сундук Мертвеца

{1}{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо под контролем оппонента

Когда зачарованное существо умирает, изгоните равное значению его силы количество карт с верха библиотеки его владельца. Вы можете разыгрывать находящиеся среди них не являющиеся землями карты, пока они остаются в изгнании, и вы можете тратить ману на разыгрывание тех заклинаний, как если бы это была мана любого типа.

* Если вы получите контроль над зачарованным существом, Сундук Мертвеца отправляется на ваше кладбище.

* Если Сундук Мертвеца и зачарованное существо отправляются на кладбища одновременно, последняя способность Сундука Мертвеца все равно срабатывает.

* Для определения количества карт для изгнания используйте значение силы зачарованного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.

* Вы являетесь владельцем существа, если карта этого существа в начале партии была в вашей колоде, или если это фишка, вышедшая на поле битвы под вашим контролем. Если Сундук Мертвеца зачаровывает существо, владельцем которого являетесь вы, но которое находится под контролем оппонента, вы изгоните карты из вашей библиотеки.

* Эффект Сундука Мертвеца не влияет на то, в какой момент вы можете разыграть изгнанные карты. Например, если вы изгнали карту существа без Мига, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

* Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.

* Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все заклинания и перманенты, которые вы контролируете при помощи способности Сундука Мертвеца, изгоняются.

Тецимок, Первозданная Смерть

{4} {B} {B}

Легендарное Существо — Старейшина Динозавр

6/6

Смертельное касание

{B}, покажите Тецимока, Первозданную Смерть из вашей руки: положите один жетон добычи на целевое существо. Активируйте эту способность только во время вашего хода.

Когда Тецимок выходит на поле битвы, уничтожьте каждое существо под контролем ваших оппонентов с жетоном добычи на нем.

* Вы можете активировать активируемую способность Тецимока больше одного раза за свой ход.

* Для срабатывающей способности Тецимока не имеет значения, как жетон добычи попал на существо под контролем оппонента, и чей Тецимок положил тот жетон на существо. Тецимок с радостью сожрет любую добычу, которую увидит у оппонента.

Тихое Надгробие

{1}

Артефакт

Карты на кладбищах не могут быть целями заклинаний или способностей.

{4}, {T}: изгоните Тихое Надгробие и все карты из всех кладбищ. Возьмите карту.

* Способность влияет только на заклинания и способности, целями которых должны быть карты, находящиеся на кладбищах. Заклинания и способности, которые действуют на карты на кладбищах, не делая их целью (например, способность Extract from Darkness), продолжают действовать на те карты.

* Тихое Надгробие не изгоняется, пока не разрешится его активируемая способность.

Тревожный Исход

{1} {W}

Чары

Когда Тревожный Исход выходит на поле битвы, изгоните целевое существо под контролем оппонента с конвертированной мана-стоимостью не более 3.

Когда Тревожный Исход покидает поле битвы, целевой оппонент создает одну фишку существа 3/3 зеленый Динозавр с Пробивным ударом.

* Две способности Тревожного Исхода связаны атмосферно, но с игровой точки зрения они независимы. Если первая способность не разрешилась (например, цель получила Порчеустойчивость), то вторая все равно создаст фишку Динозавра, когда Тревожный Исход покинет поле битвы.

* В игре с участием более двух игроков целевой оппонент, создающий фишку Динозавра, не обязательно должен быть тем самым, чье существо отправилось в изгнание.

Трофей Злого Гения

{2}{B}{B}

Волшебство

Выберите одно —

- Найдите в вашей библиотеке карту, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.
- Выберите принадлежащую вам карту вне игры и положите ее в вашу руку.

* В любительской игре картой вне игры может быть любая карта из вашей личной коллекции. На официальных турнирах принадлежащая вам карта вне игры должна входить в вашу дополнительную колоду. Вы всегда можете посмотреть, что за карты входят в вашу дополнительную колоду.

Уатли, Лучезарная Поборница

{2}{G}{W}

Легендарный Planeswalker — Уатли

3

+1: положите один жетон верности на Уатли, Лучезарную Поборницу за каждое существо под вашим контролем.

–1: целевое существо получает +X/+X до конца хода, где X — количество существ под вашим контролем.

–8: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете взять карту».

* Если вы активируете первую способность Уатли, когда под вашим контролем нет существ, она получит один жетон верности за стоимость активации способности, а при ее разрешении не получит жетонов.

* Количество существ под вашим контролем подсчитывается, только когда первая или вторая способность Уатли разрешается. После разрешения ее второй способности бонус не меняется, даже если позже во время хода количество существ под вашим контролем изменится.

Указ Сфинкса

{1}{W}

Волшебство

Каждый оппонент не может разыгрывать мгновенные заклинания и заклинания волшебства во время своего следующего хода.

* Если сразу несколько эффектов гласят, что оппонент не может разыгрывать мгновенные заклинания и заклинания волшебства во время своего следующего хода, то они все применяются к одному и тому же ходу.

Упряжь Бродяжника

{3}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1 и имеет Ускорение.

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

* Если существо выходит на поле битвы под вашим контролем и получает Ускорение, но затем до атаки теряет его, то оно не сможет атаковать в этом ходу. Это означает, что вы не можете использовать одну Упряжь Бродяжника, чтобы позволить двум новым существам атаковать в одном и том же ходу.

Храмовый Альтизавр

{4} {W}

Существо — Динозавр

3/4

Если источник должен нанести повреждения другому Динозавру под вашим контролем, предотвратите все те повреждения, кроме 1.

* Боевые повреждения могут быть назначены другим Динозаврам под вашим контролем обычным образом, несмотря на то, что большая часть этих повреждений будет предотвращена. Например, если Динозавр 3/3 под вашим контролем блокирует существо 5/5 с Пробивным ударом, то атакующий игрок может назначить 2 боевых повреждения от того существа игроку или planeswalker-у, которого атакует, а Храмовый Альтизавр предотвратит 2 из 3 повреждений, назначенных блокирующему Динозавру.

* Если другому Динозавру под вашим контролем одновременно должны нанести повреждения несколько источников, то от каждого источника предотвращаются все повреждения, кроме 1.

* Эффекты двух Храмовых Альтизавров не приведут к тому, что повреждения от одного источника опустятся ниже 1.

* Если к повреждениям, которые должны быть нанесены Динозавру под вашим контролем, требуется применить несколько эффектов замены и (или) предотвращения, то порядок их применения выбираете вы. Например, если другой эффект должен предотвратить 1 повреждение, которое должно быть нанесено Динозавру, то вы можете применить эффект Храмового Альтизавра первым, чтобы предотвратить все повреждения, кроме 1, а затем применить другой эффект, чтобы предотвратить последнее 1 повреждение.

Шаг в Неизвестность

{G}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем использует Разведку. *(Покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если та карта является землей, положите ее в вашу руку. В противном случае положите на то существо один жетон +1/+1, затем положите ту карту назад или положите ее на ваше кладбище.)* Вы можете разыграть одну дополнительную землю в этом ходу.

* Эффект Шага в Неизвестность позволяет вам разыграть дополнительную землю во время вашей главной фазы. При этом вы должны соблюдать обычные ограничения на время разыгрывания земель.

* Эффекты нескольких Шагов в Неизвестность, разыгранных в одном ходу, носят кумулятивный характер. Они также складываются с другими эффектами, позволяющими вам разыграть дополнительные земли, например, с эффектом Норовистого Мечезуба.

* Если вы каким-либо образом смогли разыграть Шаг в Неизвестность во время чужого хода, то после его разрешения целевое существо использует Разведку, но вы не сможете разыграть землю в этом ходу.

* Если к моменту разрешения Шага в Неизвестность целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание отменяется. Существо не использует Разведку, а вы не сможете разыграть дополнительную землю в этом ходу.

Штурм Сокровищницы

{2} {U} {R}

Легендарные Чары

Каждый раз, когда одно или несколько существ под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку, создайте одну фишку бесцветного артефакта Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

В начале вашего заключительного шага, если вы контролируете не менее пяти артефактов, трансформируйте Штурм Сокровищницы.

/////

Сокровищница Катлакана

Легендарная Земля

(Трансформируется из Штурма Сокровищницы.)

{T}: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.

{T}: добавьте {U} в ваше хранилище маны за каждый артефакт под вашим контролем.

* Первая способность Штурма Сокровищницы может сработать больше одного раза за ход. Это случается, если существа под вашим контролем наносят боевые повреждения несколько раз за ход (вероятнее всего, потому что у кого-то из существ есть Первый удар), или если существа под вашим контролем наносят боевые повреждения нескольким игрокам одновременно.

* Последняя способность Штурма Сокровищницы не срабатывает, если в начале вашего заключительного шага вы не контролируете пять или больше артефактов. Если она срабатывает, но в момент ее разрешения вы не контролируете пять или больше артефактов, она не производит эффекта.

* Если в игре в формате «Двухголовый гигант» у вас под контролем есть несколько атакующих существ, то вы можете заставить их нанести повреждения разным оппонентам, и первая способность Штурма Сокровищницы сработает дважды.

Эленда, Роза Заката

{2}{W}{B}

Легендарное Существо — Вампир Рыцарь

1/1

Цепь жизни

Каждый раз, когда другое существо умирает, положите один жетон +1/+1 на Эленду, Розу Заката.

Когда Эленда умирает, создайте X фишек существа 1/1 белый Вампир с Цепью жизни, где X — значение силы Эленды.

* Если Эленда умирает одновременно с другим существом, обе ее срабатывающие способности срабатывают. Однако первая способность не произведет эффекта, поскольку вы не сможете положить на Эленду жетон +1/+1.

* Для определения количества создаваемых фишек Вампиров используйте значение силы Эленды в последний момент ее пребывания на поле битвы.

* Если Эленда должна умереть, и она является вашим командиром в игре в формате «Командир», вы можете вместо этого положить ее в зону командования. Однако если вы спасаете Эленду таким образом, то она не умирает, и вы не создаете фишки Вампиров.

Элита Глубокого Корня

{1}{G}

Существо — Мерфолк Воин

1/1

Каждый раз, когда другой Мерфолк выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на целевого Мерфолка под вашим контролем.

* Для способности Элиты Глубокого Корня можно выбрать целью того Мерфолка, который вызвал ее срабатывание. Также для нее можно выбрать целью саму Элиту Глубокого Корня.

Этали, Первозданная Буря

{4} {R} {R}

Легендарное Существо — Старейшина Динозавр

6/6

Каждый раз, когда Этали, Первозданная Буря атакует, изгоните верхнюю карту из библиотеки каждого из игроков, затем вы можете разыграть любое количество не являющихся землями карт, изгнанных таким образом, без уплаты их мана-стоимости.

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

* Если вы решаете разыграть любую из изгнанных карт, то должны сделать это в процессе разрешения срабатывающей способности. Вы не можете подождать и разыграть их позже в этом ходу. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются, и заклинания разрешаются до объявления блокирующих.

* Если вы разыгрываете больше одной изгнанной карты, то выбираете порядок, в котором их разыгрывать. Одно заклинание, разыгранное таким образом, может быть целью другого заклинания, разыгранного позже него. Однако заклинания перманентов, разыгранные таким образом, не разрешатся, пока вы не закончите разыгрывать все заклинания. Перманенты, которыми они становятся, не могут быть целями других разыгранных таким образом заклинаний. Например, если вы изгнали Парный Бросок и Удар Грома, вы можете разыграть Удар Грома, а затем Парный Бросок, выбрав его целью. Если же вы изгнали карту существа и карту Ауры, то не можете разыграть Ауру, выбрав целью то существо.

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

* Все не разыгранные карты, в том числе карты земель, остаются в изгнании. Их нельзя будет разыграть во время последующих ходов, даже если Этали атакует снова.

* Поскольку все атакующие существа выбираются одновременно, разыгранное таким образом существо не сможет атаковать в том же бою, что и Этали, даже если у него есть Ускорение.

* Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все заклинания и перманенты, которые вы контролируете при помощи способности Этали, изгоняются.

Яростный Регизавр

{2} {R} {G}

Существо — Динозавр

4/4

Каждый раз, когда Яростный Регизавр атакует, он наносит 1 повреждение целевому существу или игроку.

* Повреждения, которые наносит срабатывающая способность Яростного Регизавра, не являются боевыми повреждениями.

Ярость Анграта (*только колода Planeswalker-a*)

{3} {B} {R}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо. Ярость Анграта наносит 3 повреждения целевому игроку. Вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Анграт, Пират-Минотавр, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

* Вы не можете разыграть Ярость Анграта, пока не выберете и целевое существо, и целевого игрока.

* Если любая из целей становится нелегальной после того, как вы разыграли Ярость Анграта, но до того, как оно разрешается, эффект подействует соответствующим образом на оставшуюся цель, и вы сможете найти Анграта. Однако если обе цели становятся нелегальными, то заклинание отменяется, и вы ничего не ищете.

Magic: The Gathering, Magic, Борьба за Иксалан, Каладеш, Эфирный Бунт, Амонхет, Час Разрушения, Иксалан и Колода Planeswalker-а являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2018 Wizards.