

Заметки по выпуску «Тени над Иннистрадом»

Составители: Илай Шиффрин и Мэтт Табак, при участии Лори Чирза, Карстена Хезе, Зоуи Стивенсон и Тийса Ван Оммена

Дата внесения последних изменений: 25 января 2016 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 «Тени над Иннистрадом» содержит 297 карт (105 обычных, 100 необычных, 59 редких, 18 раритетных и 15 базовых земель).

Пререлизные турниры: 2–3 апреля 2016 г.

Релизные выходные: 8–10 апреля 2016 г.

Турниры Game Day: 30 апреля – 1 мая 2016 г.

Выпуск «Тени над Иннистрадом» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: 8 апреля 2016 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Драконы Таркира», «Magic: Истоки», «Битва за Зендикар», «Клятва Стражей» и «Тени над Иннистрадом».

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.

Знакомая механика: двусторонние карты

Двусторонние карты впервые появились в блоке *Innistrad*, и вы снова увидите их в выпуске «Тени над Иннистрадом». Вместо обычной лицевой стороны и рубашки карты **Magic** у двусторонних карт есть две лицевых стороны: передняя лицевая сторона и обратная лицевая сторона. На передней лицевой стороне такой карты в левом верхнем углу находится символ солнца, а на обратной лицевой стороне — символ луны. Символы никак не влияют на ход игры и нужны только для того, чтобы различать две лицевые стороны.

Насекомовидный Ученый

{3}{U}

Существо — Человек Насекомое

3/2

Полет

В начале вашего шага поддержки положите верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище. Если это карта мгновенного заклинания или волшебства, трансформируйте Насекомовидного Ученого.

/////

Совершенная Форма

синий

Существо — Насекомое Ужас

5/4

Полет

Правила, относящиеся к двусторонним картам, по большей части остались теми же, но небольшие поправки вы найдете в подразделе «Изменения в правилах: двусторонние карты». Следующие правила не изменились:

* У каждой лицевой стороны двусторонней карты есть свой набор характеристик: имя, типы, подтипы, 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 Насекомовидного Ученого, даже если на поле битвы, до того как попасть на кладбище, она была Совершенной Формой.

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

* На обратной лицевой стороне двусторонней карты может находиться цветовой индикатор, определяющий ее цвет. Например, Совершенная Форма является синим перманентом.

* Двустороннюю карту нельзя разыграть обратной лицевой стороной вверх.

* 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.

* Трансформирование перманента не затрагивает прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение. Все жетоны на этом перманенте останутся на нем после того, как он трансформируется. На него продолжают действовать любые постоянные эффекты от разрешившегося заклинания или способности.

* Повреждения, отмеченные на двустороннем перманенте, останутся отмеченными на нем после того, как он трансформируется.

Изменения в правилах: двусторонние карты

Появилось три новых правила, влияющих на работу двусторонних карт.

202.3b Конвертированная мана-стоимость обратной лицевой стороны двустороннего перманента вычисляется, как если бы у него была мана-стоимость передней лицевой стороны. Это изменение действовавшего ранее правила. Если перманент копирует обратную лицевую сторону двусторонней карты (даже если карта, представляющая собой эту копию, сама является двусторонней), то конвертированная мана-стоимость этого перманента равна 0.

* Например, Кралленордский Завыватель является обратной лицевой стороной Вербовщика Закатного Дозора, мана-стоимость которого — {1}{G}. Конвертированная мана-стоимость Кралленордского Завывателя равна 2.

* У существа, являющегося копией Кралленордского Завывателя, конвертированная мана-стоимость будет равна 0. Обратите внимание, что у существа, являющегося копией Вербовщика Закатного Дозора, будет мана-стоимость {1}{G} и, соответственно, конвертированная мана-стоимость 2.

711.7a Если игроку предписывается положить на поле битвы трансформированной карту, не являющуюся двусторонней, то та карта остается в своей текущей зоне. Это изменение действовавшего ранее правила.

* Предположим, что не являющаяся двусторонней карта (например, Второе Я) является копией карты со способностью, позволяющей вернуть ее на поле битвы трансформированной (например, Проклятой Ведьмы). Когда та копия умирает, срабатывающая способность, которая пытается вернуть ее поле битвы трансформированной, не произведет эффекта. Карта останется на кладбище владельца.

701.25e Если активируемая способность перманента пытается трансформировать тот перманент, то перманент трансформируется, если только он не трансформировался с момента помещения способности в стек. То же самое относится к не являющимся отложенными срабатывающим способностям перманента. Если отложенная срабатывающая способность перманента пытается трансформировать тот перманент, то перманент трансформируется, если только он не трансформировался с момента создания этой отложенной срабатывающей способности.

* Например, если вы решите активировать способность Неуловимой Мучительницы (существа со способностью «{1}, сбросьте карту: трансформируйте Неуловимую Мучительницу») четыре раза, одну в ответ на другую, то первая разрешившаяся способность трансформирует существо, а остальные три не произведут эффекта.

Дополнительные игровые принадлежности: 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 выпуска «*Тени над Иннистрадом*». 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).

* В выпуске «*Тени над Иннистрадом*» есть две карты-списка: одна для обычных и необычных карт, а вторая — для редких и раритетных. Для двусторонних карт, которыми вы хотите играть, вам нужны правильные карты-списки.

* 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).

Знакомая тема выпуска: двусторонние карты Вервольфов

Когда магия снятия проклятий Авацины начала слабеть, в Иннистраде вновь появились жестокие вервольфы. Каждое существо-Вервольф в выпуске *«Тени над Иннистрадом»* является двусторонней картой. На передней лицевой стороне каждого Вервольфа есть одна и та же срабатывающая способность, с помощью которой его можно трансформировать. На обратной лицевой стороне Вервольфов также есть одна и та же срабатывающая способность, с помощью которых их можно трансформировать обратно.

Лесоруб из Глубинки

{1}{G}

Существо — Человек Вервольф

2/1

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу не было разыграно ни одного заклинания, трансформируйте Лесоруба из Глубинки.

////

Крушительница Деревьев

зеленый

Существо — Вервольф

4/2

Пробивной удар

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу игрок разыграл не менее двух заклинаний, трансформируйте Крушительницу Деревьев.

* Эти способности учитывают весь предыдущий ход целиком, даже если Вервольф с этой способностью не находился на поле битвы какую-то часть того хода или в течение всего хода.

* Для срабатывания способности трансформирования обратной лицевой стороны один и тот же игрок должен был разыграть не менее двух заклинаний в течение предыдущего хода. Если в течение предыдущего хода несколько игроков разыграли по одному заклинанию каждый, способность не срабатывает.

Новая способность с ключевым словом: Скрытность

Скрытность — это новое ключевое слово для существ, незаметно пробирающихся мимо защитников.

702.117. Скрытность

702.117a Скрытность — это способность уклонения.

702.117b Существо со Скрытностью не может быть заблокировано существами со значением силы, большим чем у него. (См. правило 509, «Шаг объявления блокирующих».)

702.117c Несколько способностей Скрытности у одного и того же существа объединяются.

* Скрытность имеет значение, только когда выбираются блокирующие. Изменение значения силы любого из существ после выбора блокирующих не приведет к тому, что атакующее существо перестанет быть заблокированным.

* Если вы снизили значение силы существа до 0 или меньше, то для определения того, может ли оно блокировать или быть заблокированным, используйте реальное значение силы (которое может быть отрицательным). Существо со Скрытностью и силой 0 или меньше скорее всего нельзя будет заблокировать, но оно не нанесет боевых повреждений, и не вызовет срабатывания способностей, срабатывающих при нанесении боевых повреждений.

Знакомая способность с ключевым словом: Бешенство

Бешенство — это способность с ключевым словом, которая уже встречалась в блоках *Odyssey* и «*Спираль времени*». Она позволяет вам получать выгоду от сбрасывания карт. С прошлого раза, когда способность Бешенства появлялась на картах, правила для нее слегка изменились. См. подраздел «Изменения в правилах: Бешенство» ниже.

Просто Ветер

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Верните целевое существо в руку его владельца.

Бешенство {U} (*Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.*)

Официальные правила для Бешенства звучат так:

702.34. Бешенство

702.34a Бешенство — это ключевое слово, обозначающее две способности. Первая — статическая способность, действующая, пока карта с Бешенством находится в руке игрока. Вторая — срабатывающая способность, действующая, когда применяется первая способность. «Бешенство [стоимость]» означает: «Если игрок должен сбросить эту карту, тот игрок сбрасывает ее, но изгоняет, вместо того чтобы положить на свое кладбище» и «Когда эта карта изгнана таким образом, владелец может разыграть ее, оплатив [стоимость] вместо оплаты ее мана-стоимости. Если тот игрок этого не делает, он кладет эту карту на свое кладбище».

702.34b Разыгрывание заклинания с помощью его способности Бешенства выполняется в соответствии с правилами оплаты альтернативных стоимостей (см. правила 601.2b и 601.2f–h).

* В игре **Magic** карты сбрасываются только из руки игрока. Если какой-либо эффект помещает карты из библиотеки игрока на его кладбище, то это не считается сбрасыванием.

* Разыгранное за стоимость Бешенства заклинание помещается в стек обычным образом. Его можно отменить, скопировать и так далее. В момент разрешения оно кладется на поле битвы, если это карта перманента, или на кладбище владельца, если это карта мгновенного заклинания или волшебства.

* Разыгрывание заклинания за стоимость Бешенства не изменяет его мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость. Вы просто оплачиваете стоимость Бешенства вместо обычной мана-стоимости.

* Эффекты, уменьшающие или увеличивающие стоимость разыгрывания заклинания, будут действовать и на его стоимость Бешенства.

* Бешенство работает вне зависимости от того, по какой причине вы сбрасываете карту. Вы можете сбросить ее для оплаты стоимости, в результате действия заклинания или способности, или даже потому, что в конце вашего хода у вас слишком много карт в руке. Однако вы не можете сбросить карту с Бешенством, просто потому что вам захотелось.

* Когда вы разыгрываете карту за ее стоимость Бешенства, она все равно считается сброшенной. Если вы сбрасывали ее, чтобы оплатить какую-либо стоимость, эта стоимость будет оплачена. Сработают все способности, срабатывающие, когда сбрасывается карта.

* Когда разрешается срабатывающая способность Бешенства, если вы решаете не разыгрывать карту, то она отправляется на ваше кладбище. Возможности разыграть ее попозже у вас не будет.

* Если вы сбрасываете карту с Бешенством для оплаты стоимости заклинания или активируемой способности, то срабатывающая способность Бешенства той карты (и заклинание, которым станет карта, если вы решите ее разыграть), разрешатся до заклинания или способности, стоимость которой вы оплачивали путем сбрасывания карты.

* Если вы сбрасываете карту с Бешенством во время разрешения заклинания или способности, то карта сразу же отправляется в изгнание. Разрешение заклинания или способности продолжается, и в это время сброшенной карты нет на вашем кладбище. Ее срабатывающая способность Бешенства попадет в стек, как только заклинание или способность разрешатся до конца.

Изменения в правилах: Бешенство

В блоке *«Спираль времени»* вы могли решить обычным способом сбросить карту с Бешенством на кладбище. Теперь вы должны сбросить карту в изгнание, и если вы не разыграете ее, когда разрешается срабатывающая способность Бешенства, то она попадет на кладбище. Единственное решение, которое вы должны принять, – это разыгрывать или не разыгрывать заклинание в момент разрешения его способности Бешенства.

* Если вы сбрасываете карту с Бешенством во время разрешения способности Джейса, Гения из Врина из выпуска *«Magic: Истоки»*, то для удовлетворения условий способности потребуется, чтобы на вашем кладбище уже было пять карт. Вы не сможете положить карту с Бешенством напрямую на кладбище, чтобы условие было выполнено.

Новое слово способности: Буйство

В выпуске *«Тени над Иннистрадом»* мрачную атмосферу мира Иннистрад подчеркивает работа с кладбищем. Буйство — это новое слово способности, обозначающее способности, которые работают в зависимости от того, есть ли у вас на кладбище не менее четырех типов карт. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Безумный Приходской Клинок

{2}{W}

Существо — Человек Солдат

3/2

Буйство — Безумный Приходской Клинок получает +1/+0 и имеет Первый удар, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт.

* В игре **Magic** существуют следующие типы карт: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker («племенной» — тип, встречающийся на некоторых старых картах). Супертипы (такие как «легендарный» или «базовая») и подтипы (такие как «Человек» или «Снаряжение») не считаются.

* Имеет значение количество типов карт, а не количество самих карт. Например, Плетеной Ведьмы (артефакт существо) вместе с Каталогизацией (мгновенное заклинание) и Благословением Капеллана (волшебство) будет достаточно для работы Буйства.

* Для двусторонней карты, которая не находится на поле битвы, следует учитывать только характеристики ее передней лицевой стороны, поэтому типы на обратной лицевой стороне двусторонних карт для Буйства не учитываются.

* В тексте некоторых способностей Буйства, встречающихся у мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства, есть словосочетание «вместо этого» или слово «вместо». У таких заклинаний есть улучшенный эффект, который они производят, если в момент их разрешения среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт. Количество проверяется только в момент разрешения, и карты не считают сами себя, поскольку в этот момент еще не находятся на кладбище. Вы получаете только улучшенный эффект, а не оба эффекта.

* Некоторые способности Буйства являются активируемыми способностями перманентов. Чтобы активировать такую способность, среди карт на вашем кладбище должно быть не менее четырех типов карт. В момент разрешения способности количество типов карт заново не проверяется.

* В тексте большинства срабатывающих способностей Буйства есть вставленное условное придаточное предложение со словом «если». Чтобы такие способности сработали, среди карт на вашем кладбище должно быть не менее четырех типов карт, иначе они не срабатывают вообще. Если типов карт недостаточно, то вы не сможете заставить способность сработать, даже если собираетесь увеличить их количество в ответ на срабатывающую способность. Количество типов карты вновь проверяется в момент разрешения срабатывающей способности, и если оно по какой-то причине стало недостаточным, то способность не производит эффекта. Если же изменились сами типы карт на вашем кладбище, но их количество все еще не меньше четырех, то срабатывающая способность Буйства разрешается.

* В некоторых редких случаях в тот момент, когда способность Буйства у объекта считает количество типов карт, у вас на кладбище может оказаться не успевшая прекратить существование фишка или копия заклинания. Поскольку фишки и копии заклинаний не являются картами, даже если копируют карты, их типы не учитываются.

Новое действие с ключевым словом: Дознание

Иннистрад погружается в безумие. Но что стало этому причиной? Если хотите раскрыть секреты и докопаться до истины, то можете использовать Дознание — новое действие с ключевым словом.

Официальные правила для Дознания звучат так:

701.33. Дознание

701.33а «Используйте Дознание» означает «Положите на поле битвы одну фишку бесцветного артефакта Улика. Она имеет способность “{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту”».

* Фишка носит имя «Улика» и имеет подтип артефакта «Улика». «Улика» не является типом существа.

* Фишки являются обычными артефактами. Например, их можно пожертвовать для разыгрывания Ангельского Очищения или выбрать целью заклинания Вырвать с Корнем.

* Если вы жертвуете Улику для оплаты стоимости другой карты или в результате действия эффекта (например, для оплаты Ангельского Очищения или оплаты способности Дневника Тамиё), то вы не можете одновременно оплатить {2} и пожертвовать ее, чтобы взять карту.

* Некоторые срабатывающие способности срабатывают каждый раз, когда вы жертвуете Улику. Эти способности срабатывают вне зависимости от того, почему Улика была пожертвована.

* Некоторые заклинания, предписывающие использовать Дознание, требуют выбрать цели. Вы не можете разыграть такое заклинание, не выбрав для него легальные цели. Если все цели становятся нелегальными, то заклинание отменяется, и вы не используете Дознание.

Цикл: «двойные земли» выпуска «Тени над Иннистрадом»

В выпуске «Тени над Иннистрадом» представлен цикл из пяти редких небазовых земель, которые выходят на поле битвы повернутыми, если только вы не показываете определенный тип карты земли из вашей руки.

Портовый Город

Земля

При выходе Портового Города на поле битвы вы можете показать карту Равнины или Острова из вашей руки. Если вы этого не делаете, Портовый Город выходит на поле битвы повернутым.

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

* Вы можете показать любую карту земли, у которой есть один или оба соответствующих подтипа. Это не обязательно должна быть базовая земля. Например, для способности Портового Города вы можете показать Дорогу Среди Крон из выпуска «Битва за Зендикар».

* Земли не имеют определенного подтипа только потому, что могут производить ману соответствующего цвета. Например, Портовый Город может производить белую и синюю ману, но сам не является ни Равниной, ни Островом. Вы не можете показать один Портовый Город, чтобы удовлетворить способность другого.

* Если карта земли с подходящим подтипом выходит на поле битвы из вашей руки одновременно с такой двойной землей, вы можете показать ту землю, чтобы двойная земля вышла на поле битвы развернутой.

* Если какой-либо эффект предписывает вам положить двойную землю на поле битвы повернутой, то она выйдет на поле битвы повернутой, даже если вы покажете карту земли из вашей руки.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Ангел Огненного Клинка

{4} {R} {R}

Существо — Ангел

4/4

Полет

Каждый раз, когда источник под контролем оппонента наносит повреждения вам или перманенту под вашим контролем, вы можете заставить Ангела Огненного Клинка нанести 1 повреждение контролирующему тот источник игроку.

* Если какой-либо источник наносит повреждения вам и (или) одному или нескольким перманентам под вашим контролем одновременно, то последняя способность Ангела Огненного Клинка сработает соответствующее количество раз. Например, если существо с Пробивным ударом наносит повреждения блокирующему существу под вашим контролем и вам, то способность Ангела Огненного Клинка сработает дважды.

* Обратите внимание, что последняя способность не является обязательной. Предположим, что у двух игроков под контролем есть по Ангелу Огненного Клинка, и источник под контролем первого игрока наносит повреждения второму игроку или перманенту под его контролем. У Ангела Огненного Клинка второго игрока сработает способность, которая может нанести повреждение первому игроку. Это приведет к срабатыванию способности Ангела Огненного Клинка под его контролем. Та способность может нанести повреждения второму игроку, и так далее. Цикл будет повторяться, пока партия не закончится, или пока один из игроков не откажется использовать способность, положив конец кровавому безумию.

Ангел Освобождения

{6}{W}{W}

Существо — Ангел

6/6

Полет

Буйство — Каждый раз, когда Ангел Освобождения наносит повреждения, если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, изгоните целевое существо под контролем оппонента.

* Если Ангел Освобождения наносит повреждения нескольким существам, игрокам или planeswalker-ам одновременно (например, его заблокировали два небольших существа), то его последняя способность срабатывает только один раз.

* Если Ангел Освобождения наносит повреждения и одновременно получает смертельные повреждения, то его способность все равно сработает.

* Если Ангел Освобождения наносит смертельные повреждения существу, то существо нельзя выбрать целью срабатывающей способности Ангела Освобождения. Оно уже будет на кладбище своего владельца.

* Если одновременно с тем, как Ангел Освобождения наносит повреждения, другое существо под вашим контролем получает смертельные повреждения, а среди карт на вашем кладбище есть три отличных от существа типа карт, то способность Ангела Освобождения не сработает. Существо еще не умрет к тому моменту, как проверяются условия срабатывания способности Ангела Освобождения.

Арлинн Корд

{2}{R}{G}

Planeswalker — Арлинн

3

+1: до конца хода не более чем одно целевое существо получает +2/+2, Бдительность и Ускорение.

0: положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 зеленый Волк. Трансформируйте Арлинн Корд.

////

Арлинн, Избранница Луны

красный, *зеленый*

Planeswalker — Арлинн

+1: существа под вашим контролем получают +1/+1 и Пробивной удар до конца хода.

—1: Арлинн, Избранница Луны наносит 3 повреждения целевому существу или игроку. Трансформируйте Арлинн, Избранницу Луны.

—6: вы получаете эмблему со способностью «Существа под вашим контролем имеют Ускорение и способность “{T}: это существо наносит целевому существу или игроку повреждения, равные своей силе”».

* «Правило уникальности planeswalker-ов» ищет planeswalker-ов, у которых есть одинаковый тип planeswalker-а. Если под вашим контролем одновременно находятся Арлинн Корд и Арлинн, Избранница Луны, то одну из карт вы должны будете положить на кладбище владельца.

* Арлинн Корд не является картой Вервольфа (т. е. у нее нет типа существа Вервольф). Заклинания и способности, в тексте которых упоминаются карты Вервольфов или Вервольфы, не будут действовать на Арлинн.

* Вы можете активировать первую способность Арлинн Корд, не выбрав цели, просто чтобы положить на нее жетон верности.

* Когда разрешается способность, трансформирующая Арлинн Корд в Арлинн, Избранницу Луны (и наоборот), количество жетонов верности на карте не меняется.

* Вы не можете активировать вторую способность Арлинн Корд, а когда она трансформируется, в том же ходу активировать способность верности Арлинн, Избранницы Луны (и наоборот).

* То, какие именно существа попадают под действие первой способности Арлинн, Избранницы Луны, определяется в момент разрешения способности. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+1 и Пробивной удар.

* Эмблема дает активируемую способность вашим существам. Для определения количества наносимых повреждений используйте значение силы существа в момент разрешения этой активируемой способности. Если в тот момент существа нет на поле битвы, используйте значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы. Обратите внимание, что эта способность работает иначе, чем действие с ключевым словом «дерется», для которого требуется, чтобы оба существа были на поле битвы.

Архангел Авацина

{3}{W}{W}

Легендарное Существо — Ангел

4/4

Миг

Полет, Бдительность

Когда Архангел Авацина выходит на поле битвы, существа под вашим контролем получают

Неразрушимость до конца хода.

Когда не являющееся Ангелом существо под вашим контролем умирает, трансформируйте Архангела Авацину в начале следующего шага поддержки.

/////

Авацина, Очистительница

красный

Легендарное Существо — Ангел

6/5

Полет

Когда это существо трансформируется в Авацину, Очистительницу, оно наносит по 3 повреждения каждому другому существу и каждому оппоненту.

* Отложенная срабатывающая способность Архангела Авацины срабатывает в начале следующего шага поддержки вне зависимости от того, чей идет ход.

* Отложенная срабатывающая способность Архангела Авацины не заставит ее трансформироваться обратно в Архангела Авацину, если она в это время уже трансформировалась в Авацину, Очистительницу (например, потому что за один ход умерло несколько существ). Дополнительные сведения см. в подразделе «Изменения в правилах: двусторонние карты» раздела «Общие замечания».

Безжалостная Решимость

{2}{B}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Безжалостной Решимости пожертвуйте существо или землю.

Возьмите две карты.

* Чтобы разыграть Безжалостную Решимость, вы должны пожертвовать ровно одно существо или одну землю. Вы не можете разыграть ее, не пожертвовав перманент, и вы не можете жертвовать дополнительные перманенты.

* Игроки могут ответить на это заклинание только после того, как оно был разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованное вами существо или землю, чтобы не позволить вам разыграть заклинание или заставить пожертвовать что-то еще.

Безумный Приходской Клинок

{2}{W}

Существо — Человек Солдат

3/2

Буйство — Безумный Приходской Клинок получает +1/+0 и имеет Первый удар, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт.

* Потеря или получение Первого удара после нанесения повреждений на этапе Первого удара не приведет к тому, что Безумный Приходской Клинок нанесет боевые повреждения дважды или не нанесет боевых повреждений.

Бешеный Укус

{1}{G}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу не под вашим контролем.

* Если к моменту разрешения Бешеного Укуса любое из целевых существ станет нелегальной целью, существо под вашим контролем не нанесет повреждения.

Бледная Всадница Тростада

{1}{B}

Существо — Дух

3/3

Скрытность (Это существо не может быть заблокировано существами с большей силой.)

Когда Бледная Всадница Тростада выходит на поле битвы, сбросьте карту.

* Вы можете разыграть Бледную Всадницу Тростада, даже если у вас нет других карт в руке. Если в момент разрешения последней способности у вас нет карт в руке, то ничего не происходит.

Бык Инквизитора

{3}{W}

Существо — Бык

2/5

Буйство — Бык Инквизитора получает +1/+0 и имеет Бдительность, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт.

* Если Бык Инквизитора получит Бдительность уже после того, как вы выбрали его атакующим, он не развернется.

Былые Времена

{4}{G}{G}

Волшебство

Верните любое количество карт с различной конвертированной мана-стоимостью из вашего кладбища в вашу руку. Положите Былые Времена в низ библиотеки их владельца.

* Фраза «с различной конвертированной мана-стоимостью» означает, что мана-стоимости карт на вашем кладбище сравниваются между собой, а не с Былыми Временами. Вы можете вернуть карту с конвертированной мана-стоимостью 6.

* Если в мана-стоимости находящейся на вашем кладбище карты есть X, то он считается равным 0.

* Карта без мана-стоимости, например, земля, имеет конвертированную мана-стоимость 0.

* Вы выбираете, какие карты возвращать, когда Былые Времена разрешаются, а не когда вы их разыгрываете.

Вдохновляющий Капитан

{3}{W}

Существо — Человек Рыцарь

3/3

Когда Вдохновляющий Капитан выходит на поле битвы, существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода.

* То, какие именно существа попадают под действие способности Вдохновляющего Капитана, определяется в момент разрешения способности. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+1.

Ведунья Древнего Знания

{4}{G}

Существо — Человек Шаман Вервольф

/

Сила и выносливость Ведуньи Древнего Знания равны количеству карт в вашей руке.

Когда Ведунья Древнего Знания выходит на поле битвы, возьмите карту.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу не было разыграно ни одного заклинания, трансформируйте Ведунью Древнего Знания.

/////

Вервольф Древнего Голода

зеленый

Существо — Вервольф

/

Бдительность, Пробивной удар

Сила и выносливость Вервольфа Древнего Голода равны суммарному количеству карт в руках всех игроков.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу игрок разыграл не менее двух заклинаний, трансформируйте Вервольфа Древнего Голода.

* Если в момент выхода Ведуньи Древнего Знания на поле битвы у вас нет карт в руке, то она отправится на ваше кладбище до того, как разрешится ее первая срабатывающая способность. Вы возьмете карту, но Ведунья Древнего Знания на поле битвы уже не будет.

Вербовщик Закатного Дозора

{1}{G}

Существо — Человек Воин Вервольф

2/2

{2}{G}: посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту существа и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в любом порядке.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу не было разыграно ни одного заклинания, трансформируйте Вербовщика Закатного Дозора.

/////

Кралленордский Завыватель

зеленый

Существо — Вервольф

3/3

Разыгрываемые вами заклинания существ стоят на {1} меньше.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу игрок разыграл не менее двух заклинаний, трансформируйте Краалленордского Завывателя.

* Вы можете активировать первую способность Вербовщика Закатного Дозора в ответ на его срабатывающую способность.

* Первая способность Краалленордского Завывателя может снизить только немаркированную часть общей стоимости заклинания существа.

* Первая способность Краалленордского Завывателя может снизить альтернативную стоимость, например, стоимость Бешенства.

Вечная Память

{1}{W}

Волшебство

Положите целевую карту из кладбища на верх или в низ библиотеки ее владельца. Положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом.

* Вы выбираете, класть целевую карту на верх или в низ библиотеки ее владельца, в момент разрешения Вечной Памяти.

* Кто бы ни был владельцем целевой карты, фишку Духа получаете вы.

Видение Вересковых Пустошей

{1}{W}

Существо — Дух

2/2

Буйство — Видение Вересковых Пустошей имеет Полет, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт.

* Полет имеет значение только при выборе блокирующих. Если дать Видению Вересковых Пустошей Полет после выбора блокирующих, то это не сделает его незаблокированным.

Внезапное Пробуждение

{2}{U}{U}

Волшебство

Целевой оппонент кладет тринадцать верхних карт своей библиотеки на свое кладбище.

{3}{U}{U}: положите Внезапное Пробуждение из вашего кладбища на поле битвы трансформированным.

Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

////

Стойкий Кошмар

синий

Существо — Кошмар

1/1

Скрытность (*Это существо не может быть заблокировано существами с большей силой.*)

Когда Стойкий Кошмар наносит боевые повреждения игроку, верните его в руку его владельца.

* Волшебство нельзя положить на поле битвы, а перманент не может трансформироваться в волшебство. Если какой-либо эффект изгоняет Стойкий Кошмар, а затем предписывает вам вернуть его на поле битвы, то он остается передней лицевой стороной вверх в изгнании (если только эффект не предписывает вам вернуть

его на поле битвы трансформированным — в таком случае он возвращается как Стойкий Кошмар). Если какой-либо эффект предписывает вам трансформировать Стойкий Кошмар, это указание игнорируется.

Возмущение Лилианы

{X}{B}

Волшебство

Положите X верхних карт вашей библиотеки на ваше кладбище. Целевой игрок теряет 2 жизни за каждую карту существа, положенную на ваше кладбище таким образом.

* Когда у вас в библиотеке нет карт, вы не проигрываете партию до тех пор, пока вам не придется взять карту. Значение X может равняться или превосходить количество карт в вашей библиотеке, и при этом вы не проиграете партию.

Воинственный Инквизитор

{2}{W}

Существо — Человек Священник

2/3

Воинственный Инквизитор получает +1/+0 за каждое Снаряжение под вашим контролем.

* Способность Воинственного Инквизитора считает все Снаряжения под вашим контролем, вне зависимости от того, прикреплены ли они к существам.

* Способность Воинственного Инквизитора применяется в дополнение к любым эффектам от прикрепленного к нему Снаряжения.

Волк Дьявольского Разлома

{3}{R}{R}

Существо — Элементаль Волк

5/5

Каждый раз, когда Волк Дьявольского Разлома атакует, вы можете заплатить {1}{R} и сбросить карту. Если вы это делаете, Волк Дьявольского Разлома наносит целевому существу или planeswalker-у повреждения, равные конвертированной мана-стоимости сброшенной карты.

* Вы не можете решить сбросить карту, не заплатив {1}{R}.

* Если для способности Волка Дьявольского Разлома вы сбрасываете карту, в мана-стоимости которой есть {X}, этот X считается равным 0.

* Вы выбираете целевое существо или planeswalker-а, когда срабатывающая способность Волка Дьявольского Разлома помещается в стек. Решение о том, сбрасывать ли карту, и если да, то какую, вы принимаете в момент разрешения способности. Игроки могут ответить на срабатывающую способность после того, как вы выбрали цель, но никто не сможет ничего сделать между тем, как вы сбросили карту, и тем, как будут нанесены повреждения.

Волк из Воющей Стаи

{2}{R}

Существо — Волк

3/3

Волк из Воющей Стаи не может блокировать, если только под вашим контролем нет другого Волка или Вервольфа.

* Если у вас под контролем два Волка из Воющей Стаи, то они оба смогут блокировать.

Ворон Злых Вестей

{2}{B}

Существо — Зомби Птица

2/1

Полет

Когда Ворон Злых Вестей выходит на поле битвы или умирает, положите две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.

* Срабатывающая способность срабатывает и тогда, когда Ворон Злых Вестей выходит на поле битвы, и тогда, когда он умирает. Вы не можете выбрать что-то одно.

Восстать из Волн

{5}{U}

Волшебство

Положите на поле битвы повернутой одну фишку существа 2/2 черный Зомби за каждую карту мгновенного заклинания и волшебства на вашем кладбище.

* Пока заклинание Восстать из Волн не закончит разрешаться, оно не окажется на вашем кладбище. Оно не учитывается при подсчете карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище.

Второе Я

{X}{2}{G}{U}

Существо — Имитатор

0/0

Второе Я не может быть отменено.

Вы можете заставить Второе Я выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы, но при этом оно выходит с X дополнительных жетонов +1/+1 на нем.

* Второе Я 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). Оно 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 вы копируете двустороннее существо, Второе Я будет копией той лицевой стороны, которая смотрит вверх, когда Второе Я выходит на поле битвы. Поскольку Второе Я не является двусторонней картой, оно не сможет трансформироваться. Если какой-либо эффект предписывает вам вернуть его на поле битвы трансформированным, когда оно покидает поле битвы, то Второе Я не возвращается и остается в той зоне, куда оно попало.

* Если в мана-стоимости выбранного существа есть {X}, то этот X считается равным 0. Значение X в последней способности Второго Я будет равняться тому значению, которое вы выбрали для X при его разыгрывании.

* Если выбранное существо является копией чего-либо еще (например, если выбранное существо — это другое Второе Я), то ваше Второе Я выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано выбранным существом.

* Если выбранное существо — это фишка, то Второе Я копирует исходные характеристики этой фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы. При этом Второе Я не является фишкой.

* Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда Второе Я 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 Второе Я выходит на поле битвы одновременно с другим существом, то Второе Я не может стать копией того существа. Можно выбрать только такое существо, которое уже находится на поле битвы.

* Вы можете вообще ничего не копировать. В таком случае Второе Я выходит на поле битвы как существо 0/0 и, скорее всего, сразу отправляется на кладбище. Способность не успеет поместить на него жетоны +1/+1.

* X может равняться 0. В таком случае Второе Я выйдет на поле битвы без дополнительных жетонов +1/+1, просто как копия выбранного существа.

Второй Урожай

{2}{G}{G}

Мгновенное заклинание

За каждую фишку под вашим контролем положите на поле битвы одну фишку, являющуюся копией того перманента.

* Второй Урожай копирует оригинальные характеристики каждой из фишек, установленные эффектом, положившим фишку на поле битвы. Он не копирует ни положение той фишки (то есть, повернута она или нет), ни имеющиеся на ней жетоны или прикрепленные к ней Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие ее силу, выносливость, типы, цвет и т. д.

* Второй Урожай копирует все фишки, а не только фишки существ. В частности, он копирует фишки-Улики.

Выгорание

{X}{R}

Волшебство

Выгорание наносит X повреждений целевому существу или игроку. Если существу наносятся повреждения таким образом, оно теряет Неразрушимость до конца хода. Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Получившее повреждения существо будет изгнано, если оно должно умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно от нанесенных Выгоранием повреждений.

* Если Выгорание не наносит повреждений целевому существу (например, повреждения были предотвращены, или X был равен 0), то не применяется ни один из дополнительных эффектов. Существо не потеряет Неразрушимость и не будет изгнано вместо того, чтобы умереть в этом ходу.

* Целью Выгорания можно выбирать существо без Неразрушимости. Оно все равно будет изгнано, если должно будет умереть в этом ходу.

Высокая Цель

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Разверните целевое существо. Оно получает +2/+2 и Захват до конца хода. *(Оно может блокировать существа с Полетом.)*

* Целью Высокой Цели может быть существо, которое уже развернуто.

* Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

Гитрогское Чудовище

{3}{B}{G}

Легендарное Существо — Лягушка Ужас

6/6

Смертельное касание

В начале вашего шага поддержки пожертвуйте Гитрогское Чудовище, если только вы не пожертвуете землю.

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

Каждый раз, когда одна или несколько карт земель откуда угодно попадают на ваше кладбище, возьмите карту.

* Если на ваше кладбище кладется несколько карт земель одновременно, последняя способность Гитрогского Чудовища срабатывает только один раз. Такое может случиться, если какой-либо эффект (например, первой способности Ползучих Мурашек) кладет карты земель на кладбище из библиотеки одновременно, или они одновременно уничтожаются (например, две земли существа получили смертельные боевые повреждения).

Городская Сплетница

{W}

Существо — Человек

1/1

{T}, поверните неповернутое существо под вашим контролем: трансформируйте Городскую Сплетницу.

////

Рассерженный Сброд

красный

Существо — Человек

2/3

Рассерженный Сброд атакует в каждом бою, если может.

{2}: Рассерженный Сброд получает +1/+0 до конца хода.

* Чтобы оплатить стоимость активируемой способности Городской Сплетницы, вы можете повернуть любое неповернутое существо под вашим контролем, даже такое, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода. Однако саму Городскую Сплетницу вы должны контролировать непрерывно с начала вашего последнего хода.

* Игрок, контролирующий Рассерженный Сброд, сам выбирает, какого игрока или planeswalker-а он будет атаковать.

* Если во время шага объявления атакующих контролирующего его игрока Рассерженный Сброд повернут или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что он не может атаковать, то он не атакует. Если для того, чтобы Рассерженный Сброд атаковал, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае он не обязан атаковать. Обратите внимание, что при трансформации Городская Сплетница не разворачивается.

Гостя Приюта

{1}{B}

Существо — Вампир Чародей

3/1

В начале шага поддержки каждого игрока, если у того игрока в руке нет карт, вы берете одну карту и теряете 1 жизнь.

Бешенство {1}{B} (Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)

* Шаг поддержки следует сразу после шага разворота, перед шагом взятия карты. Если у активного игрока нет карт в руке, то первая способность Гостыи Приюта срабатывает и разрешается до того, как он возьмет карту во время своего шага взятия карты.

* Срабатывающая способность Гостыи Приюта проверяет количество карт в руке активного игрока в начале шага поддержки и в момент своего разрешения. Если к моменту разрешения способности в руке того игрока появится карта, вы не возьмете карту и не потеряете 1 жизнь. В частности, если во время вашего шага поддержки вы контролируете несколько Гостей Приюта, то первая из разрешившихся первых способностей Гостей Приюта не даст остальным первым способностям реализовать любой свой эффект (если только вы не найдете способ избавиться от взятой карты до разрешения следующей способности).

* Во время хода оппонента срабатывающие способности под вашим контролем разрешаются до срабатывающих способностей перманентов под контролем оппонента, если они сработали одновременно. Это означает, что если во время шага поддержки оппонента и у вас, и у него под контролем есть по Гостье Приюта, и у оппонента нет карт в руке, то вы возьмете карту до того, как у оппонента появится карта в руке.

Греховный Подстрекатель

{2}{R}

Существо — Дьявол

3/2

Угроза

В начале вашего шага поддержки покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Любой оппонент может заставить вас положить ту карту на ваше кладбище. Если игрок это делает, то Греховный Подстрекатель наносит тому игроку повреждения, равные конвертированной мана-стоимости той карты. В противном случае положите ту карту в вашу руку.

* Начиная с оппонента, идущего после вас в порядке очередности ходов, каждый оппонент в порядке очередности ходов может решить заставить вас положить ту карту на ваше кладбище. Как только кто-то из игроков это делает, Греховный Подстрекатель немедленно наносит тому игроку повреждения, равные конвертированной мана-стоимости той карты, и его срабатывающая способность заканчивает работу.

Дар Грифа

{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+0 и имеет Полет.

{3}{W}: верните Дар Грифа из вашего кладбища на поле битвы прикрепленным к целевому существу.

Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

* Если вы активируете последнюю способность Дара Грифа, а в ответ целевое существо становится нелегальной целью, то способность отменяется и Дар Грифа остается на вашем кладбище.

Двойной Выстрел

{R}

Мгновенное заклинание

Двойной Выстрел наносит по 1 повреждению каждому из не более двух целевых существ.

* Вы не можете дважды выбрать одно и то же существо целью, чтобы Двойной Выстрел нанес ему 2 повреждения.

Демон, Крушитель Разума

{2}{B}{B}

Существо — Демон

4/5

Полет, Пробивной удар

Когда Демон, Крушитель Разума выходит на поле битвы, положите четыре верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.

Буйство — В начале вашего шага поддержки вы теряете 4 жизни, если только среди карт на вашем кладбище нет не менее четырех типов карт.

* Срабатывающая способность Буйства Демона, Крушителя Разума не содержит вставленного условного придаточного предложения со словом «если». Способность срабатывает в начале вашего шага поддержки вне зависимости от количества типов карт на вашем кладбище и проверяет это количество в момент разрешения, чтобы определить, теряете ли вы 4 жизни или нет.

Дерзкий Сыщик

{1}{U}

Существо — Человек Бродяга

2/1

Когда вы жертвуете Улику, трансформируйте Дерзкого Сыщика.

////

Носитель Гнетущих Истин

синий

Существо — Человек Чародей

3/2

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

Каждый раз, когда Носитель Гнетущих Истин наносит боевые повреждения игроку, используйте Дознание. (Положите на поле битвы одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)

* Если способность Дерзкого Сыщика до разрешения срабатывает несколько раз, то только первая разрешившаяся способность заставит его трансформироваться. Дополнительные сведения см. в подразделе «Изменения в правилах: двусторонние карты» раздела «Общие замечания».

Джейс, Раскрывающий Секреты

{3}{U}{U}

Planeswalker — Джейс

5

+1: предскажите 1, затем возьмите карту.

–2: верните целевое существо в руку его владельца.

–8: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда оппонент разыгрывает свое первое заклинание в каждом ходу, отмените то заклинание».

* Срабатывающая способность эмблемы отменяет первое заклинание, которое оппонент разыгрывает в каждом ходу, а не только в своем.

* Если срабатывающая способность эмблемы Джейса не отменила первое заклинание, которое разыграл оппонент (например, это заклинание не может быть отменено), то она уже не сработает в том же ходу, чтобы отменить второе заклинание того игрока.

* Если у вас несколько оппонентов, то эмблема Джейса в каждом ходу может сработать по одному разу за каждого оппонента.

Добродушная Незнакомка

{2}{V}

Существо — Человек

2/3

Буйство — {2}{V}: трансформируйте Добродушную Незнакомку. Активируйте эту способность, только если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт.

////

Одержимая Демоном Ведьма

черный

Существо — Человек Шаман

4/3

Когда это существо трансформируется в Одержимую Демоном Ведьму, вы можете уничтожить целевое существо.

* Активация способности Добродушной Незнакомки дважды не приведет к тому, что она трансформируется обратно в Добродушную Незнакомку после того, как она уже трансформировалась в Одержимую Демоном Ведьму. Дополнительные сведения см. в подразделе «Изменения в правилах: двусторонние карты» раздела «Общие замечания».

Дозорная Тернового Пути

{3}{G}

Существо — Человек Воин

3/3

Каждый раз, когда Дозорная Тернового Пути наносит повреждения одному или нескольким существам, используйте Дознание. (*Положите на поле битвы одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».*)

В начале каждого заключительного шага, если в этом ходу вы пожертвовали не менее трех Улик, вы можете положить карту существа из вашей руки на поле битвы.

* Первая способность Дозорной Тернового Пути срабатывает только один раз за шаг боевых повреждений вне зависимости от того, какому количеству существ она нанесла повреждения.

* Вторая способность Дозорной Тернового Пути учитывает весь ход, даже если какую-то часть хода Дозорная Тернового Пути не находилась на поле битвы. Она учитывает Улики, пожертвованные по любой причине, а не только за свою собственную способность.

Долго и Счастливо

{4}{V}{V}

Волшебство

Верните не более двух целевых карт существ из вашего кладбища на поле битвы. Каждое из тех существ является черным Зомби в дополнение к своим другим цветам и типам. Положите Долго и Счастливо в низ библиотеки владельца.

* Если целевая карта существа обычно бесцветная, она просто становится черной. Она не будет одновременно черной и бесцветной.

Дриада Глины

{G}

Существо — Дриада Ужас

1/2

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

* Чтобы оплатить стоимость активируемой способности Дриады Глины, вы можете повернуть любое неповернутое существо под вашим контролем, даже такое, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода. Однако саму Дриаду Глины вы должны контролировать непрерывно с начала вашего последнего хода.

Дрогскольские Всадники

{5}{W}{W}

Существо — Дух Рыцарь

4/4

Полет

Каждый раз, когда другой Дух выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 2 жизни.

{3}{W}: положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом.

* Созданные Дрогскольскими Всадниками фишки Духов приведут к срабатыванию второй способности — точно так же, как любые другие разыгранные вами Духи и фишки Духов, которые вы кладете на поле битвы иным способом.

Духовное Наставление

{2}{W}

Волшебство

Существа под вашим контролем получают +2/+1 до конца хода.

* То, какие именно существа попадают под действие Духовного Наставления, определяется в момент разрешения заклинания. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +2/+1.

Жуткая Интерлюдия

{2}{W}

Мгновенное заклинание

Изгоните любое количество целевых существ под вашим контролем. Верните те карты на поле битвы под контролем их владельца в начале следующего заключительного шага.

* 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.

* Если изгоняется двусторонняя карта, то она возвращается передней лицевой стороной вверх.

Жуткий Вальс

{1}{B}

Волшебство

Верните до двух целевых карт существ из вашего кладбища в вашу руку, затем сбросьте карту.

* Если у вас нет других карт в руке, то вам придется сбросить одну из тех карт существ, что вы вернули в руку.

* Вы можете разыграть Жуткий Вальс, выбрав целью одну или ноль карт существ. Даже если вы выбрали целью ноль карт существ, вы все равно должны будете сбросить карту.

Забытое Наследство

{1}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1.

Когда снаряженное существо трансформируется, трансформируйте Забытое Наследство.

Снарядить {1}

/////

Клинок Пепельной Пропasti

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +3/+3 и имеет Первый удар.

Снарядить {3}

* Когда Забытое Наследство трансформируется, оно остается прикрепленным к тому существу, к которому было прикреплено. Если снаряженное существо трансформируется в не являющийся существом перманент, то Забытое Наследство открепляется от него, до того как трансформируется в Клинок Пепельной Пропasti.

Забытое Творение

{3}{U}

Существо — Зомби Ужас

3/3

Скрытность (*Это существо не может быть заблокировано существами с большей силой.*)

В начале вашего шага поддержки вы можете сбросить все карты из вашей руки. Если вы это делаете, возьмите столько же карт.

* Шаг поддержки следует сразу после шага разворота, перед шагом взятия карты. Если у вас нет карт в руке, вы не сможете взять карту в начале хода, а затем сбросить ее и взять новую — к этому моменту последняя способность Забытого Творения уже сработает и разрешится.

Заклятье Святого Трафта

{1}{W}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет способность «Каждый раз, когда это существо атакует, положите на поле битвы одну фишку существа 4/4 белый Ангел с Полетом повернутой и атакующей. Изгоните ту фишку в конце боя».

* Вы объявляете, кого из игроков или planeswalker-ов атакует фишка, когда кладете ее на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует зачарованное существо.

* Хотя фишка атакует, она не была объявлена атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).

* Если какой-либо эффект дает фишке Бдительность, фишка все равно выходит на поле битвы повернутой.

* Удаление Заклятья Святого Трафта или зачарованного существа с поля битвы не помешает отложенной срабатывающей способности изгнать фишку Ангела в конце боя.

Заявление в Камне

{1}{W}

Волшебство

Изгоните целевое существо и все другие существа с тем же именем, что у него, под контролем контролирующего его игрока. Тот игрок использует Дознание за каждое не являющееся фишкой существо, изгнанное таким образом.

* У Заявления в Камне есть только одна цель. Другие существа с тем же именем не являются целями. Например, существо с Порчеустойчивостью будет изгнано, если оно имеет то же имя, что и целевое существо.

* Если к моменту разрешения Заявления в Камне целевое существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Ни одно существо не будет изгнано, включая существа с таким же именем, что и у целевого существа.

* Игрок может контролировать существо и не являющийся существом перманент с одним и тем же именем — например, два экземпляра земли, одна из которых стала землей существом. Заявление в Камне изгоняет только существа с тем именем.

* У существ рубашкой вверх (например, разыгранных с помощью способности Мегаоборотня из выпуска «Драконы Таркира») нет имени, они не могут иметь то же имя, что и какое-либо другое существо.

* За исключением тех случаев, когда фишка является копией или создавший ее эффект присвоил ей имя, имя фишки — это подтипы, которые она получила в момент создания.

Злобный Шепот

{3}{R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает +2/+0 и Ускорение до конца хода.

Бешенство {3}{R} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

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

* Получив контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами и Снаряжением, хотя они остаются прикрепленными к существу.

Зов Рода

{1}{B}

Чары

{1}, сбросьте карту: положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 черный Вампир Рыцарь с Цепью жизни. Активируйте эту способность только один раз за ход.

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

Идущее Расследование

{1}{U}

Чары

Каждый раз, когда одно или более существ под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку, используйте Дознание. *(Положите на поле битвы одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

{1}{G}, изгоните карту существа из вашего кладбища: используйте Дознание. Вы получаете 2 жизни.

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

Изобличение Зла

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Поверните не более двух целевых существ.

Используйте Дознание. *(Положите на поле битвы одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

* Вы можете разыграть Изобличение Зла без целей, если просто хотите использовать Дознание.

Инвазивная Операция

{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание волшебства.

Буйство — Если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, найдите на кладбище, в руке и в библиотеке контролирующего то заклинание игрока любое количество карт с таким же именем, что у того заклинания, и изгоните их, затем тот игрок тасует свою библиотеку.

* Условия для способности Буйства Инвазивной Операций проверяются только после того, как заклинание волшебства было отменено. Если это заклинание попало на ваше кладбище, оно будет подсчитано.

Интриги Нахири

{1}{W}

Чары

В начале боя во время вашего хода целевое существо под вашим контролем получает Неразрушимость до конца хода.

{1}{R}: Интриги Нахири наносят 1 повреждение целевому блокирующему существу.

* Игроки могут ответить на срабатывающую способность Интриг Нахири, уничтожив выбранное целью существо, прежде чем способность разрешится и даст ему Неразрушимость.

* Уничтожение блокирующего существа не позволяет заблокированному им существу стать незаблокированным.

Капитан Ханвирского Ополчения

{1}{W}

Существо — Человек Солдат

2/2

В начале вашего шага поддержки, если под вашим контролем есть не менее четырех существ, трансформируйте Капитана Ханвирского Ополчения.

////

Глава Вествальского Культа

белый

Существо — Человек Священник

/

Сила и выносливость Главы Вествальского Культа равны количеству существ под вашим контролем.

В начале вашего заключительного шага положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый и черный Человек Священник.

* Если в момент, когда начинается ваш шаг поддержки, под вашим контролем нет хотя бы четырех существ (включая самого Капитана Ханвирского Ополчения), то его способность не срабатывает. Вы не можете подождать, пока другие эффекты во время вашего шага поддержки дадут вам существ.

* Если под вашим контролем нет хотя бы четырех существ в момент разрешения способности Капитана Ханвирского Ополчения, то он не трансформируется.

* Как только Капитан Ханвирского Ополчения трансформировался в Главу Вествальского Культа, он уже не трансформируется обратно, если у вас под контролем останется меньше четырех существ.

* Первая способность Главы Вествальского Культа учитывает его самого, так что обычно существо будет как минимум 1/1.

Кессигская Хозяйка Кузни

{1}{R}

Существо — Человек Шаман Вервольф

2/1

Каждый раз, когда Кессигская Хозяйка Кузни блокирует существо или становится заблокирована существом, Кессигская Хозяйка Кузни наносит тому существу 1 повреждение.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу не было разыграно ни одного заклинания, трансформируйте Кессигскую Хозяйку Кузни.

////

Вервольф Огненного Сердца

красный

Существо — Вервольф

3/2

Каждый раз, когда Вервольф Огненного Сердца блокирует существо или становится заблокирован существом, Вервольф Огненного Сердца наносит тому существу 2 повреждения.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу игрок разыграл не менее двух заклинаний, трансформируйте Вервольфа Огненного Сердца.

* Первая способность Кессигской Хозяйки Кузни срабатывает один раз за каждое блокирующее или заблокированное ей существо. Способность разрешается и наносит повреждения существу до того, как наносятся боевые повреждения. Если эти повреждения уничтожают блокирующее Кессигскую Хозяйку Кузни существо, то Кессигская Хозяйка Кузни не становится незаблокированной. То же самое относится к первой способности Вервольфа Огненного Сердца.

Кессигский Лютовепрь

{4}{G}{G}

Существо — Вепрь Ужас

6/6

Буйство — Кессигский Лютовепрь имеет Пробивной удар, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт.

* Пробивной удар учитывается только в момент распределения боевых повреждений, до того как они наносятся. Если во время распределения боевых повреждений у Кессигского Лютовепря не было Пробивного удара, то даже если он получит Пробивной удар после того, как какое-либо существо умрет от боевых повреждений, ничего не произойдет.

Колосс с Места Резни

{2}{B}

Существо — Зомби Гигант

2/2

Колосс с Места Резни выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем за каждую карту Зомби на вашем кладбище.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание Зомби, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 черный Зомби повернутой.

* Если Колосс с Места Резни выходит на поле битвы из вашего кладбища, то его первая способность посчитает его самого среди карт Зомби на вашем кладбище. Точно так же, если он выходит на поле битвы одновременно с другой картой Зомби, выходящей на поле битвы из вашего кладбища, то способность посчитает ту карту Зомби.

* Последняя способность Колосса с Места Резни не срабатывает, когда вы разыгрываете его самого, потому что его еще нет на поле битвы.

Корпеть над Страницами

{3}{U}{U}

Волшебство

Возьмите три карты, разверните не более двух земель, затем сбросьте карту.

* Вы выбираете, какие земли развернуть, после того как взяли три карты. Таким образом можно развернуть земли под контролем любого из игроков.

Крылья Призрака

{1}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Полет.

Сбросьте карту: верните зачарованное существо в руку его владельца.

* Вы контролируете Крылья Призрака, даже если они зачаровывают существо оппонента. Только вы можете активировать последнюю способность Крыльев Призрака.

* После того как последняя способность Крыльев Призрака разрешается, этот перманент становится не прикрепленной к существу Ауры на поле битвы и немедленно отправляется на кладбище владельца.

* Если Крылья Призрака покидают поле битвы до того, как разрешается их активируемая способность, то в руку владельца вернется существо, бывшее зачарованным Крыльями Призрака непосредственно до того, как они покинули поле битвы (если существо еще находится на поле битвы).

* Вы можете активировать последнюю способность несколько раз, чтобы сбросить несколько карт. Однако эффект произведет лишь первая разрешившаяся способность.

Кульг Растущей Луны

{4}{G}

Существо — Человек Шаман

5/4

Каждый раз, когда перманент под вашим контролем трансформируется в не являющееся Человеком существо, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 зеленый Волк.

* Считается, что перманент трансформируется в не являющееся Человеком существо, если он трансформируется и после трансформирования является существом без типа существа Человек. Не имеет значения, был ли он существом-Человеком (или вообще существом) до трансформации. Например, и Вествальское Аббатство, и Трейбенская Горгулья при трансформации заставят способность Культа Растущей Луны работать.

* Не являющееся Человеком существо, которое положили на поле битвы трансформированным (например, Вылинявший), не заставляет сработать способность Культа Растущей Луны.

Кусачий Дождь

{2}{B}{B}

Волшебство

Все существа получают -2/-2 до конца хода.

Бешенство {2}{B} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

* То, какие именно существа попадают под действие Кусачего Дождя, определяется в момент разрешения заклинания. Существа, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу, не получают -2/-2.

Ламбхольтская Пацифистка

{1}{G}

Существо — Человек Шаман Вервольф

3/3

Ламбхольтская Пацифистка не может атаковать, если только вы не контролируете существо с силой не менее 4.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу не было разыграно ни одного заклинания, трансформируйте Ламбхольтскую Пацифистку.

////

Ламбхольтская Душегубка

зеленый

Существо — Вервольф

4/4

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу игрок разыграл не менее двух заклинаний, трансформируйте Ламбхольтскую Душегубку.

* Если значение силы Ламбхольтской Пацифистки вырастет до 4 или больше, то она станет удовлетворять собственным условиям и сможет атаковать.

Лейтенант Талии

{1}{W}

Существо — Человек Солдат

1/1

Когда Лейтенант Талии выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на каждого другого Человека под вашим контролем.

Каждый раз, когда другой Человек выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на Лейтенанта Талии.

* Если Лейтенант Талии выходит на поле битвы одновременно с другим Человеком, сработает каждая из способностей Лейтенанта Талии. Вы положите по одному жетону +1/+1 на обе карты.

Лихорадочные Видения

{1}{U}{R}

Чары

В начале заключительного шага каждого игрока тот игрок берет карту. Если тот игрок является вашим оппонентом, и у него в руке не менее четырех карт, Лихорадочные Видения наносят ему 2 повреждения.

* Никто из игроков не сможет ничего сделать между двумя шагами срабатывающей способности Лихорадочных Видений, так что если у вашего оппонента после взятия карты окажется четыре или более карт в руке, то Лихорадочные Видения обязательно нанесут ему 2 повреждения.

Магмовая Расселина

{1}{R}

Волшебство

Существа без Полета не могут блокировать в этом ходу.

* Поскольку эффект Магмовой Расселины не меняет характеристики перманентов, то какие именно существа попадают под действие этого эффекта, определяется в каждый конкретный момент. Существа без Полета, вышедшие на поле битвы позже в этом ходу, не смогут блокировать.

Маскарад в Стенсии

{2}{R}

Чары

Атакующие существа под вашим контролем имеют Первый удар.

Каждый раз, когда Вампир под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, положите на него один жетон +1/+1.

Бешенство {2}{R} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

* Потеря или получение Первого удара после нанесения повреждений на этапе Первого удара не приведет к тому, что существо нанесет боевые повреждения дважды или не нанесет боевых повреждений.

Мерзкое Варев

{B}

Чары

{B}, заплатите 1 жизнь, положите верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище, сбросьте карту, пожертвуйте Мерзкое Варев: уничтожьте целевое существо.

* Вы можете оплачивать стоимости способности Мерзкого Варева в любом порядке. Однако как только вы решили активировать способность и увидели верхнюю карту вашей библиотеки, передумать вы уже не можете.

Мертвый Скакун

{4}{B}

Существо — Зомби Лошадь

4/4

{2}{B}, сбросьте две карты: верните Мертвого Скакуна из вашего кладбища на поле битвы повернутым.

* Способность Мертвого Скакуна можно активировать, только пока он находится на вашем кладбище.

Миссионеры Аваины

{3}{W}

Существо — Человек Священник

3/3

В начале вашего заключительного шага, если Миссионеры Аваины снаряжены, трансформируйте их.

////

Инквизиторы Лунархов

белый

Существо — Человек Священник

4/4

Когда это существо трансформируется в Инквизиторов Лунархов, вы можете изгнать другое целевое существо до тех пор, пока Инквизиторы Лунархов не покинут поле битвы.

* Прикрепленное к Миссионерам Авацины Снаряжение остается прикрепленным и после трансформации.

* Если Инквизиторы Лунархов покидают поле битвы до того, как их срабатывающая способность разрешается, целевое существо не изгоняется.

* Если Инквизиторы Лунархов каким-то образом трансформируются в Миссионеров Авацины, существо остается в изгнании. Если после этого Миссионеры Авацины покинут поле битвы, существо вернется на поле битвы.

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

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

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

Могильный Камень Порчи

{2}

Артефакт

Могильный Камень Порчи выходит на поле битвы повернутым.

{T}: выберите цвет карты на вашем кладбище. Добавьте одну ману того цвета в ваше хранилище маны.

* У бесцветных карт нет цвета, так что вы не сможете добавить {C} в ваше хранилище маны таким образом.

* На мана-способности нельзя отвечать, так что ни один игрок не сможет ничего предпринять, чтобы помешать вам получить нужный цвет маны, после того как вы уже объявили способность.

Мозг в Банке

{2}

Артефакт

{1}, {T}: положите один жетон заряда на Мозг в Банке, затем вы можете разыграть из вашей руки карту мгновенного заклинания или волшебства с конвертированной мана-стоимостью, равной количеству жетонов заряда на Мозге в Банке, без уплаты ее мана-стоимости.

{3}, {T}, удалите X жетонов заряда с Мозга в Банке: предскажите X.

* Когда вы разрешаете первую способность Мозга в Банке, новый жетон заряда учитывается при определении доступных для разыгрывания заклинаний. Ни один из игроков не сможет предпринять никаких действий между помещением жетона и выбором, какое заклинание разыграть.

* Если Мозг в Банке покидает поле битвы до разрешения своей первой способности, используйте для определения доступных для разыгрывания заклинаний то количество жетонов, которое было на Мозге в Банке в момент, когда он покидал поле битвы. Это количество не изменится, поскольку вы не сможете положить на Мозг в Банке новый жетон.

* Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете оплачивать ее альтернативные стоимости, например, стоимость Пробуждения. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Топора Молний), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

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

Моркрутский Некропод

{5}{B}

Существо — Слизень Ужас

7/7

Угроза (*Это существо не может быть заблокировано менее чем двумя существами.*)

Каждый раз, когда Моркрутский Некропод атакует или блокирует, пожертвуйте другое существо или землю.

* Когда Моркрутский Некропод атакует, его срабатывающая способность не разрешается, пока не выбраны все атакующие. То же самое верно и для блокирования. Это означает, что другое существо, например, зачарованное Заклятием Святого Трафта, может атаковать или блокировать вместе с ним, а затем вы принесете его в жертву. Такое пожертвование блокирующего существа не позволяет заблокированному им существу стать незаблокированным.

* В тех редких случаях, когда у вас под контролем не будет других существ или земель, последняя способность ничего не сделает. Моркрутский Некропод сможет атаковать и блокировать безнаказанно.

Мучительное Уничтожение

{1}{W}{B}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевой не являющийся землей перманент. Вы теряете 3 жизни.

* Если не являющийся землей перманент становится нелегальной целью, то Мучительное Уничтожение отменяется. Вы не потеряете 3 жизни.

На Заклание

{2}{B}

Мгновенное заклинание

Целевой игрок приносит в жертву существо или planeswalker-a.

Буйство — Если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, вместо этого тот игрок приносит в жертву существо и planeswalker-a.

* Если применяется способность Буйства, то игрок должен пожертвовать и существо, и planeswalker-a, если это возможно. В тех редких случаях, когда у игрока под контролем есть перманент, одновременно являющийся существом и planeswalker-ом, тот игрок также должен пожертвовать другое существо или planeswalker-a (за исключением случаев, когда у него под контролем нет ни других существ, ни других planeswalker-ов).

Набожный Проповедник

{2}{W}

Существо — Человек Священник

2/2

Каждый раз, когда Набожный Проповедник или другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 1 жизнь.

{2}, {T}, пожертвуйте другой перманент: трансформируйте Набожного Проповедника.

////

Заблудший Ученик

черный

Существо — Человек Священник

2/4

Каждый раз, когда Заблудший Ученик или другое существо под вашим контролем умирает, целевой оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

* Если Набожный Проповедник выходит на поле битвы одновременно с другим существом под вашим контролем, то способность Набожного Проповедника сработает один раз за то существо и один раз за себя самого.

* Если Заблудший Ученик умирает одновременно с другим существом под вашим контролем, то его способность сработает один раз за то существо и один раз за себя самого.

Назойливые Мысли

{1}{U}

Волшебство

Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.

Бешенство {1}{U} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

* Если в вашей библиотеке осталась всего одна карта, вы положите ее в вашу руку. Когда у вас в библиотеке нет карт, вы не проигрываете партию до тех пор, пока вам не придется взять карту.

Нападение на Грешников

{4}{W}{W}

Волшебство

Изгоните все существа.

Буйство — Положите на поле битвы одну фишку существа 4/4 белый Ангел с Полетом, если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт.

* Если в момент разрешения Нападения на Грешников среди карт на вашем кладбище есть три отличных от волшебства типа карт, вы не получите фишку Ангела. Пока Нападение на Грешников не закончит разрешаться, оно не окажется на вашем кладбище.

* Если какое-то из существ было зачаровано, его Аура не окажется на кладбище игрока, пока Нападение на Грешников не закончит разрешаться. Если владельцем этой Ауры был контролирующий Нападение на Грешников игрок, то он не сможет учесть Ауру для способности Буйства — ее еще не будет на кладбище.

Нарастающий Ужас

{3}{B}

Чары

В начале вашего шага поддержки каждый игрок сбрасывает одну карту. Каждый оппонент, сбросивший карту, у которой есть такой же тип карты, как у сброшенной вами, теряет 3 жизни. *(Игроки показывают сброшенные карты одновременно.)*

* Когда заклинание или способность заставляет каждого игрока сбросить карту, то начиная с игрока, чей ход идет в данный момент, каждый игрок по порядку очередности ходов выбирает карту из своей руки и откладывает ее в сторону, не показывая. Затем все те карты показываются и сбрасываются одновременно.

* Способность Нарастающего Ужаса учитывает следующие типы карт: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker («племенной» — тип, встречающийся на

некоторых старых картах). Супертипы (такие как «легендарный» или «базовая») и подтипы (такие как «Человек» или «Снаряжение») не считаются.

* Если у игрока нет карт в руке, то он не сбрасывает карты, а все остальные сбрасывают. Если вы не сбрасывали карту, то никто из игроков не мог сбросить карту, у которой есть такой же тип карты, что у сброшенной вами, а следовательно, никто из игроков не теряет 3 жизни.

* Если оппонент сбрасывает карту, у которой есть два таких же типа карт, как у сброшенной вами (например, артефакт существо), то тот игрок все равно теряет только 3 жизни.

* Для двусторонней карты, которая не находится на поле битвы, следует учитывать только характеристики ее передней лицевой стороны. Поэтому у двусторонней карты с различными типами карт на двух сторонах (например, у Проникновения под Кожу) только передняя лицевая сторона сравнивается с другими сброшенными картами.

Насекомовидный Ученый

{3}{U}

Существо — Человек Насекомое

3/2

Полет

В начале вашего шага поддержки положите верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище. Если это карта мгновенного заклинания или волшебства, трансформируйте Насекомовидного Ученого.

////

Совершенная Форма

синий

Существо — Насекомое Ужас

5/4

Полет

* Между двумя шагами срабатывающей способности Насекомовидного Ученого ни один из игроков не сможет ничего сделать. Если положенная на ваше кладбище карта является мгновенным заклинанием или волшебством, Насекомовидный Ученый трансформируется до того, как кто-либо из игроков сможет что-то предпринять.

* Если эффект замены заставляет верхнюю карту вашей библиотеки отправиться не на кладбище, а в какую-либо иную зону, то Насекомовидный Ученый все равно трансформируется, если карта была мгновенным заклинанием или волшебством.

Нахири, Предвестница

{2}{R}{W}

Planeswalker — Нахири

4

+2: вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, возьмите карту.

−2: изгоните целевые(−ой, −ое) чары, повернутый артефакт или повернутое существо.

−8: найдите в вашей библиотеке карту артефакта или существа, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку. То существо или артефакт получает Ускорение. Верните его в вашу руку в начале следующего заключительного шага.

* Вы можете активировать первую способность Нахири без всякого намерения сбрасывать карту, просто чтобы добавить Нахири верности.

* Если при помощи третьей способности Нахири вы находите не являющийся существом артефакт, он все равно получит Ускорение, хотя это ни к чему и не приведет (если только артефакт не станет существом).

* Если артефакт или существо, попавшее на поле битвы при помощи третьей способности Нахири, покидает поле битвы до следующего заключительного шага, оно не вернется вам в руку из новой зоны.

Нелепая Мутация

{1}{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +3/+1 и Цепь жизни до конца хода. *(Повреждения, наносимые тем существом, также заставляют контролирующего его игрока получить такое же количество жизней.)*

* Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же существа объединяются.

Ненасытный Искатель Крови

{1}{R}

Существо — Вампир Берсерк

1/3

Сбросьте карту: Ненасытный Искатель Крови получает +2/-2 до конца хода.

* Вы можете активировать способность Ненасытного Искателя Крови сколько угодно раз, чтобы сбросить несколько карт. Как только его выносливость снизится до 0 или меньше, он отправится на кладбище владельца. Оставшиеся в стеке экземпляры способности разрешатся, не дав эффекта.

Неуловимая Мучительница

{2}{B}{B}

Существо — Вампир Чародей

4/4

{1}, сбросьте карту: трансформируйте Неуловимую Мучительницу.

/////

Коварный Туман

синий

Существо — Элементаль

0/1

Порчеустойчивость, Неразрушимость

Коварный Туман не может блокировать и не может быть заблокирован.

Каждый раз, когда Коварный Туман атакует и не заблокирован, вы можете заплатить {2}{B}. Если вы это делаете, трансформируйте его.

* Вы можете активировать способность Неуловимой Мучительницы несколько раз, чтобы сбросить несколько карт. Только первая разрешившаяся способность заставит ее трансформироваться.

* В течение одного хода вы можете атаковать Неуловимой Мучительницей, трансформировать ее в Коварный Туман до объявления блокирующих и трансформировать его назад, когда разрешится срабатывающая способность, чтобы нанести 4 боевых повреждения.

* После того как блокирующие выбраны, трансформация Неуловимой Мучительницы в Коварный Туман не приведет к тому, что она станет незаблокированной.

Неумолимый Пузырь

{2}{G}

Существо — Тина

3/3

Буйство — Каждый раз, когда Неумолимый Пузырь атакует, если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, положите на поле битвы одну фишку существа 3/3 зеленая Тина повернутой и атакующей.

* Вы объявляете, кого из игроков или planeswalker-ов атакует фишка, когда кладете ее на поле битвы. * Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Неумолимый Пузырь.

* Хотя фишка атакует, она не была объявлена атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).

* Если какой-либо эффект дает фишке Бдительность, фишка все равно выходит на поле битвы повернутой.

Неуправляемая Толпа

{1}{W}

Существо — Человек

1/1

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, положите один жетон +1/+1 на Неуправляемую Толпу.

* Если Неуправляемая Толпа и другое существо под вашим контролем умирают одновременно (например, потому что они оба атаковали или блокировали), то Неуправляемой Толпы не будет на поле битвы в момент разрешения ее срабатывающей способности. Ее нельзя спасти жетоном +1/+1, который должен был на ней появиться.

Обряд Криптолита

{1}{G}

Чары

Существа под вашим контролем имеют способность «{T}: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

* Если у существа есть несколько мана-способностей со стоимостью {T} (например, вы контролируете два Обряда Криптолита), то вы можете активировать только одну из них. Вы не получаете больше маны за поворот существа.

Одрик, Маршал-Лунарх

{3}{W}

Легендарное Существо — Человек Солдат

3/3

В начале каждого боя существа под вашим контролем получают Первый удар до конца хода, если у находящегося под вашим контролем существа есть Первый удар. То же самое относится к Бдительности, Двойному удару, Захвату, Неразрушимости, Полету, Порчеустойчивости, Пробивному удару, Скрытности, Смертельному касанию, Угрозе, Ускорению и Цепи жизни.

* Способность Одрика срабатывает в начале каждого боя, а не только боя во время вашего хода. Это не зависит от того, есть ли у вас под контролем существа с перечисленными способностями. Если существо получает какую-то из перечисленных способностей до того, как разрешается срабатывающая способность Одрика (например, в результате действия другой сработавшей в начале боя способности), то существа под вашим контролем получают эту способность.

* То, какие именно существа попадают под действие способности Одрика, и как способность на них действует, определяется в момент разрешения способности. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают никаких способностей и не добавляют способности другим существам. Полученные способности не пропадут, даже если изначально имевшие их существа покинут поле битвы.

* Если Одрик дает существам несколько одних и тех же способностей, они объединяются.

Оливия, Готовая к Войне

{1}{B}{R}

Легендарное Существо — Вампир Рыцарь

3/3

Полет

Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, положите один жетон +1/+1 на то существо, оно получает Ускорение до конца хода и становится Вампиром в дополнение к своим другим типам.

* Вы решаете, будете ли сбрасывать карту, в момент разрешения срабатывающей способности Оливии, Готовой к Войне. Если вы сбрасываете карту, то остальные эффекты способности происходят до того, как кто-то из игроков успеет что-либо предпринять.

* Если вышедшее на поле битвы существо покидает поле битвы до того, как разрешится срабатывающая способность Оливии, Готовой к Войне, вы все равно сможете сбросить карту. Оставшаяся часть способности не произведет эффекта.

* Если вы сбрасываете карту, то существо получает Ускорение только до конца хода, но жетон +1/+1 и подтип Вампир остаются на неопределенный срок.

Отшельник Болтливых Холмов

{2}{G}

Существо — Человек Вервольф

2/3

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание во время вашего хода, возьмите карту.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу не было разыграно ни одного заклинания, трансформируйте Отшельника Болтливых Холмов.

/////

Волк-Одиночка Болтливых Холмов

зеленый

Существо — Вервольф

3/5

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание во время вашего хода, возьмите две карты.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу игрок разыграл не менее двух заклинаний, трансформируйте Волка-Одиночку Болтливых Холмов.

* Первые способности Отшельника Болтливых Холмов и Волка-Одиночки Болтливых Холмов разрешаются, даже если заклинание, которое разыгрывает ваш оппонент, отменяется.

* После того как первая способность Отшельника Болтливых Холмов или Волка-Одиночки Болтливых Холмов уже разрешилась, а заклинание, вызвавшее ее срабатывание, еще нет, вы можете разыгрывать заклинания и активировать способности.

Очистка Мозга

{2}{B}

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее не являющуюся землей карту и изгоняете ту карту.

Буйство — Если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, найдите на кладбище, в руке и в библиотеке того игрока любое количество карт с таким же именем, что у изгнанной карты, и изгоните их, затем тот игрок тасует свою библиотеку.

* Если вы не можете выбрать не являющуюся землей карту, но среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, вы все равно ищете в библиотеке игрока, хоть и не можете найти там никаких карт. Ту библиотеку затем следует перетасовать.

Палач Золотой Ночи

{2} {R} {R}

Существо — Ангел

4/9

Полет, Ускорение

Если источник должен нанести вам повреждения, вместо этого он наносит вам те повреждения в двойном размере.

Если источник должен нанести повреждения Палачу Золотой Ночи, вместо этого он наносит Палачу Золотой Ночи те повреждения в двойном размере.

* Если к повреждениям, которые должны быть нанесены вам или Палачу Золотой Ночи, требуется применить несколько эффектов замены, то порядок их применения выбираете вы. В частности, если вам должны быть нанесены небоевые повреждения от источника под контролем оппонента, а у вас под контролем есть planeswalker, то вы можете заставить того оппонента выбрать, будут ли повреждения перенаправлены на того planeswalker-а или нет, прежде чем они будут удвоены. Если вы это сделаете, то перенаправленные на planeswalker-а повреждения не удваиваются.

* Если у вас под контролем есть два Палача Золотой Ночи, и источник должен нанести вам повреждения, то вместо этого он наносит вам в четыре раза больше повреждений. Если Палачей Золотой Ночи у вас три, то источник наносит вам в восемь раз больше повреждений и так далее. Повреждения, которые наносятся Палачу Золотой Ночи, всегда только удваиваются, вне зависимости от того, сколько таких существ на поле битвы.

Пламенный Пес

{3} {R}

Существо — Элементаль Пес

2/3

Пробивной удар

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, положите один жетон +1/+1 на Пламенного Пса.

* Срабатывающая способность Пламенного Пса разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

Плащ Привидений

{3}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо имеет Бдительность, Пробивной удар и Ускорение.

Снарядить {1}

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

Подрезать Крылья

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Каждый оппонент жертвует существо с Полетом.

* Вы можете разыграть заклинание Подрезать Крылья, даже если кто-то из ваших оппонентов или никто из них не контролирует существ с Полетом. Контролирующие таких существ игроки должны будут выбрать по существу для пожертвования, а на не контролируемых — заклинание не произведет эффекта.

Ползучие Мурашки

{2}{G}

Чары

В начале вашего шага поддержки вы можете положить две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.

Каждый раз, когда одна или несколько карт земель откуда угодно попадают на ваше кладбище впервые в каждом ходу, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 зеленое Насекомое.

* Если на ваше кладбище кладется несколько карт земель одновременно, последняя способность Ползучих Мурашек срабатывает только один раз. Такое может случиться, если какой-либо эффект (например, первой способности Ползучих Мурашек) кладет карты земель на кладбище из библиотеки одновременно, или они одновременно уничтожаются (например, две земли существа получили смертельные боевые повреждения).

Помешанный Скорняк

{1}{G}

Существо — Человек Бродяга

1/1

Когда Помешанный Скорняк выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

Буйство — В начале шага поддержки каждого оппонента, если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

* Обе способности Помешанного Скорняка могут делать целью его самого.

Посланница Неспящих

{4}{W}

Существо — Дух

2/4

Полет

Когда Посланница Неспящих выходит на поле битвы, если в этом ходу умерло существо, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом.

* Последняя способность Посланницы Неспящих просто проверяет, умерло ли какое-либо существо ранее в этом же ходу. Карта умершего существа не обязательно должна все еще находиться на кладбище.

* Уничтоженные или отправленные с поля битвы на кладбище по другой причине существа-фишки умирают — они попадают на кладбище владельца, прежде чем прекратить существование.

* Последняя способность Посланницы Неспящих не создает больше фишек Духов, если в этом ходу умерло несколько существ.

Поток Сущности

{U}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо под вашим контролем, затем верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца. Если это Дух, положите на него один жетон +1/+1.

* Поток Сущности проверяет, является ли существо Духом, после того как оно возвращается из изгнания.

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

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

* Если изгоняется двусторонняя карта, то она возвращается передней лицевой стороной вверх.

Почивший Епископ

{2}{W}

Существо — Дух Священник

2/3

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа с конвертированной мана-стоимостью 3 или меньше, используйте Дознание. *(Положите на поле битвы одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

* Разыгрывание заклинания за альтернативную стоимость, например, за стоимость Бешенства, не изменяет его конвертированную мана-стоимость. Например, разыгрывание Близняшек из Поместья Маурер (карта с мана-стоимостью {4}{B} и стоимостью Бешенства {2}{B}) за стоимость Бешенства не приведет к срабатыванию способности Почившего Епископа.

Правосудие Аваины

{1}{R}

Волшебство

Бешенство {X}{R} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

Правосудие Аваины наносит 2 повреждения, разделенные по вашему выбору между любым количеством целевых существ и (или) игроков. Если стоимость Бешенства Правосудия Аваины была оплачена, вместо этого оно наносит X повреждений, разделенных по вашему выбору между теми существами и (или) игроками.

* Вы объявляете, как будут распределены повреждения, когда разыгрываете Правосудие Аваины. Каждая выбранная цель должна получить хотя бы 1 повреждение.

* Вы можете перенаправить повреждения, которые Правосудие Аваины должно нанести оппоненту, planeswalker-у под контролем того игрока. Однако Правосудие Аваины не может одновременно нанести повреждения и planeswalker-у, и игроку, под контролем которого он находится.

* Если у Правосудия Аваины несколько целей, и некоторые из них, но не все, оказываются нелегальными целями на момент разрешения Правосудия Аваины, то Правосудие Аваины нанесет повреждения оставшимся легальными целям в соответствии с изначальным распределением повреждений.

Превращение в Прах

{4}{R}

Волшебство

Превращение в Прах наносит 5 повреждений целевому существу. Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Превращение в Прах изгоняет целевое существо, если оно должно умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно от смертельных повреждений.

Прием в Паству

{2}{U}{U}

Волшебство

Бешенство {X}{U}{U} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

Получите контроль над целевым существом, если его выносливость равна 2 или меньше. Если стоимость Бешенства Приема в Паству была оплачена, вместо этого получите контроль над тем существом, если его выносливость равна X или меньше.

* Выносливость существа проверяется только во момент разрешения Приема в Паству. Не имеет значения, была его выносливость выше в момент разыгрывания Приема в Паству, или стала выше после его разрешения.

Призрачный Заряд

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Призрачный Заряд наносит 2 повреждения целевому существу или игроку.

{2}{U}, изгоните Призрачный Заряд из вашего кладбища: скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем. Вы можете выбрать новые цели для этой копии.

* Способность Призрачного Заряда может скопировать любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.

* Когда способность Призрачного Заряда разрешается, она создает копию мгновенного заклинания или заклинания волшебства. Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают. Затем копия разрешается, как обычное заклинание. Это происходит до разрешения заклинания-оригинала, но 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), у копии будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.

* Если копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как в стоимости Бешенства у Правосудия Авадины), то у копии будет то же значение X.

* Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями (опять же, как у Правосудия Авадины), то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели).

* Если за заклинание была уплачена альтернативная стоимость, например, стоимость Бешенства или Всплеска, то считается, что за копию была уплачена та же альтернативная стоимость.

Проклятая Ведьма

{3}{B}

Существо — Человек Шаман

4/2

Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний, целью которых является Проклятая Ведьма, стоит на {1} меньше.

Когда Проклятая Ведьма умирает, верните ее на поле битвы под вашим контролем трансформированной и прикрепленной к целевому оппоненту.

////

Заразное Проклятие

черный

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

Разыгрывание вами заклинаний, целью которых является зачарованный игрок, стоит на {1} меньше.

В начале шага поддержки зачарованного игрока тот игрок теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

* Первая способность Проклятой Ведьмы действует на все разыгрываемые вашими оппонентами заклинания, целью которых она является, в том числе на заклинания Аур и заклинания с дополнительными целями. Она не действует на способности. То же самое относится к способности Заразного Проклятия и разыгрываемым вами заклинаниям, целью которых является зачарованный игрок.

* Если какой-либо эффект заставляет Проклятую Ведьму трансформироваться на поле битвы, а не покинуть его и вернуться трансформированной, то Заразное Проклятие не прикрепится к игроку и отправится на кладбище. При этом не сработают способности, срабатывающие, когда существо покидает поле битвы.

Проникновение под Кожу

{R}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо атакует в каждом бою, если может.

Когда зачарованное существо умирает, верните Проникновение под Кожу на поле битвы под вашим контролем трансформированным.

////

Вылинявший

Существо — Насекомое Ужас

3/4

* Проникновение под Кожу трансформированным возвращает на поле битвы игрок, контролировавший Проникновение под Кожу, а не зачарованное существо.

* Игрок, контролирующий зачарованное существо, сам выбирает, какого игрока или planeswalker-а будет атаковать это существо.

* Если во время вашего шага объявления атакующих зачарованное 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, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий существо игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

Разбойница с Гайерской Полосы

{2} {R}

Существо — Человек Бродяга Вервольф

3/2

Ускорение

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу не было разыграно ни одного заклинания, трансформируйте Разбойницу с Гайерской Полосы.

////

Вожак Вильдинской Стаи

красный

Существо — Вервольф

4/3

Каждый раз, когда Вервольф выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете трансформировать его.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу игрок разыграл не менее двух заклинаний, трансформируйте Вожака Вильдинской Стаи.

* Если у вас под контролем есть три Вожака Вильдинской Стаи, и на поле битвы под вашим контролем выходит Вервольф, вы можете трансформировать его, трансформировать еще раз, а затем трансформировать в третий раз. Может показаться, что это противоречит правилу 701.25e, однако в данном случае обстоятельства другие: способность, трансформирующая существо, не принадлежит тому существу. Дополнительные сведения см. в подразделе «Изменения в правилах: двусторонние карты» раздела «Общие замечания».

* Если существо с Ускорением трансформируется и теряет Ускорение в том же ходу, в котором оно попало под ваш контроль (например, у вас под контролем есть Вожак Вильдинской Стаи, а вы разыграли Разбойницу с Гайерской Полосы), то это существо не сможет атаковать в этом ходу.

Разводчик Поганок

{1}{G}

Существо — Человек Друид

2/1

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

Буйство — Разводчик Поганок имеет Смертельное касание, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт.

* Если одновременно с тем, как Разводчик Поганок наносит повреждения, другое существо под вашим контролем получает смертельные повреждения, а среди карт на вашем кладбище есть три отличных от существа типа карт, то наносимые Разводчиком Поганок повреждения не будут от источника со Смертельным касанием.

Раздоры в Войсках

{3}{R}{R}

Мгновенное заклинание

Целевое блокирующее существо дерется с другим целевым блокирующим существом.

* Уничтожение блокирующего существа не позволяет заблокированному им атакующему существу стать незаблокированным.

Рехнувшаяся Переписчица

{1}{U}

Существо — Человек Чародей

0/3

Когда Рехнувшаяся Переписчица выходит на поле битвы, каждый оппонент кладет три верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

Буйство — В начале шага поддержки каждого оппонента, если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, тот игрок кладет три верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

* Шаг поддержки следует сразу после шага разворота, перед шагом взятия карты. Способность Буйства Рехнувшей Переписчицы убирает карты из библиотеки оппонента до того, как тот игрок берет карту на шаге взятия карты.

Сигарда, Милость Цапли

{3}{G}{W}

Легендарное Существо — Ангел

4/5

Полет

Вы и перманенты с типом Человек под вашим контролем имеете Порчеустойчивость.

{2}, изгоните карту из вашего кладбища: положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Человек Солдат.

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

Сила Оружия

{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 до конца хода. Если вы контролируете Снаряжение, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Человек Солдат.

* Снаряжение под вашим контролем не обязательно должно быть прикреплено к существу.

Силбурлиндский Кусака

{5}{U}

Существо — Черепаха

6/6

Силбурлиндский Кусака не может атаковать, если только вы не разыграли не являющееся существом заклинание в этом ходу.

* Не имеет значения, разрешилось ли не являющееся существом заклинание, или оно было отменено. Достаточно того, что вы его разыграли.

Скааб Сшитых Крыльев

{3}{U}

Существо — Зомби Ужас

3/1

Полет

{1}{U}, сбросьте две карты: верните Скааба Сшитых Крыльев из вашего кладбища на поле битвы повернутым.

* Последнюю способность Скааба Сшитых Крыльев можно активировать, только пока он находится на вашем кладбище.

Сорин, Мрачный Мститель

{4}{W}{B}

Planeswalker — Сорин

6

+1: покажите верхнюю карту вашей библиотеки и положите ту карту в вашу руку. Каждый оппонент теряет количество жизней, равное ее конвертированной мана-стоимости.

—X: Сорин, Мрачный Мститель наносит X повреждений целевому существу или planeswalker-у, а вы получаете X жизней.

—9: положите на поле битвы фишки существа 1/1 черный Вампир Рыцарь с Цепью жизни, количество которых равно наибольшему количеству жизней среди всех игроков.

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

* В игре в формате «Двухголовый гигант» наибольшее количество жизней среди всех игроков равно наибольшему количеству жизней среди команд.

Сосуд Зловредности

{1}{B}

Чары

{1}{B}, пожертвуйте Сосуд Зловредности: целевой оппонент изгоняет две карты из своей руки.

Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

* Вы не видите руку оппонента, когда разрешается способность Сосуда Зловредности. Тот игрок выбирает две карты, изгоняет их рубашкой вниз, и только тогда вы видите, какие карты изгнаны.

Спутник Катара

{2}{W}

Существо — Пес

3/1

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, Спутник Катара получает Неразрушимость до конца хода. *(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают его.)*

* Срабатывающая способность Спутника Катара разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

Схватка с Неизвестным

{G}

Мгновенное заклинание

Используйте Дознание, затем целевое существо получает +1/+1 до конца хода за каждую Улику под вашим контролем. *(Чтобы использовать Дознание, положите на поле битвы одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{02}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

* Ни один из игроков не сможет ничего сделать между двумя шагами Схватки с Неизвестным, так что целевое существо получит как минимум +1/+1.

Тварь во Льду

{1}{U}

Существо — Ужас

0/4

Защитник

Тварь во Льду выходит на поле битвы с четырьмя жетонами льда на ней.

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, удалите один жетон льда с Твари во Льду. Затем, если на ней нет жетонов льда, трансформируйте ее.

////

Пробудившийся Ужас

синий

Существо — Кракен Ужас

7/8

Когда это существо трансформируется в Пробудившийся Ужас, верните все не являющиеся Ужасами существа в руки их владельцев.

* Когда срабатывающая способность Твари во Льду удаляет с нее последний жетон, способность Пробудившегося Ужаса срабатывает и разрешается до заклинания, вызвавшего срабатывание последней способности Твари во Льду.

* Удаление с Твари во Льду всех жетонов льда каким-то иным способом не заставляет ее трансформироваться. Вы должны разыграть мгновенное заклинание или заклинание волшебства и вызвать срабатывание последней способности.

Твердость Воли

{3}{W}

Мгновенное заклинание

Существа под вашим контролем получают +1/+1 и Цепь жизни до конца хода. Разверните те существа.

* То, какие именно существа попадают под действие Твердости Воли, определяется в момент разрешения заклинания. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+1 и Цепь жизни.

* Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же существа объединяются.

Топор Молний

{R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Топора Молний сбросьте карту или заплатите {5}.

Топор Молний наносит 5 повреждений целевому существу.

* Конвертированная мана-стоимость Топора Молний равна 1, какую бы дополнительную стоимость вы ни заплатили.

Трискайдекафобия

{3}{B}

Чары

В начале вашего шага поддержки выберите одно —

- Каждый игрок, у которого ровно 13 жизней, проигрывает партию, затем каждый игрок получает 1 жизнь.
- Каждый игрок, у которого ровно 13 жизней, проигрывает партию, затем каждый игрок теряет 1 жизнь.

* Вы выбираете режим, даже если при этом никто не проиграет партию. Игроки все равно получают или потеряют жизни.

* Если вы выбираете второй режим Трискайдекафобии и он начинает разрешаться, когда у оппонента 13 жизней, а ваше количество жизней равно 1, то тот оппонент проиграет партию до того, как вы потеряете 1 жизнь.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» каждая имеющая 13 жизней команда проиграет партию, а затем каждый игрок в каждой команде получит или потеряет 1 жизнь, и таким образом общее количество жизней команды увеличится или уменьшится на 2.

* Если в момент разрешения способности Трискайдекафобии у каждого игрока по 13 жизней, партия закончится вничью.

Убедительное Устрашение

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца. Затем тот игрок сбрасывает карту, если под вашим контролем есть Зомби.

* Карта, возвращаемая в руку владельца, может быть той картой, которую он сбрасывает. Если это единственная карта в руке того игрока, он должен ее сбросить.

* Целью Убедительного Устрашения является только не являющийся землей перманент. Если тот перманент становится нелегальной целью, Убедительное Устрашение отменяется, и игрок не сбрасывает карту.

* Если вы выбираете целью Убедительного Устрашения единственного Зомби под вашим контролем, то вы не сбросите карту.

Узы Лунного Серебра

{2}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может атаковать, блокировать или трансформироваться.

Пожертвуйте другой перманент: прикрепите Узы Лунного Серебра к целевому существу. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство и только один раз за ход.

* Активируемые и срабатывающие способности зачарованного существа, которые заставляют его трансформироваться, все равно могут сработать или быть активированы. Если у этих способностей есть какие-то другие эффекты, эти эффекты будут действовать.

* Вы контролируете Узы Лунного Серебра, даже если они зачаровывают существо оппонента. Только вы можете активировать их последнюю способность.

Укрощение Бури

{2}{R}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства из вашей руки, вы можете разыграть целевую карту с тем же именем, что у того заклинания, из вашего кладбища. *(Вы должны оплатить ее стоимости.)*

* Вы должны выбрать цель для способности Укрощения Бури (если такая есть) сразу же после разыгрывания мгновенного заклинания или волшебства. Например, если то заклинание было отменено, вы не сможете дождаться, пока оно попадет на кладбище, и тогда выбрать его целью Укрощения Бури.

* Вы решаете, разыгрывать целевую карту или нет, в момент разрешения способности. Вы не можете подождать и разыграть ее позже, и ваши оппоненты никак не смогут создать ситуацию, в которой вы не хотите разыгрывать карту, но должны это сделать.

* Если заклинание, которое вы разыграли из вашей руки, отменяется в ответ на срабатывающую способность Укрощения Бури, то вы все равно сможете разыграть целевую карту в момент разрешения способности.

* Поскольку вы оплачиваете стоимости заклинания, вы можете оплатить альтернативные стоимости, такие как стоимость Пробуждения или стоимость Всплеска из блока «Битва за Зендикар». Также вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть обязательная дополнительная стоимость (например, как у Топора Молний), то вы должны оплатить ее, чтобы разыграть карту.

* Для заклинания, которое вы разыгрываете из вашего кладбища, можно выбрать целью заклинание, которое вы разыгрываете из вашей руки.

* Заклинание, которое вы разыгрываете из кладбища, разрешается раньше заклинания, которое вы разыгрываете из руки. После разрешения оно отправляется на ваше кладбище.

Упорный Мертвец

{B} {B}

Существо — Зомби

2/2

Угроза (*Это существо не может быть заблокировано менее чем двумя существами.*)

Когда Упорный Мертвец умирает, вы можете заплатить {B}. Если вы это делаете, верните его в руку владельца.

Когда Упорный Мертвец умирает, вы можете заплатить {X}. Если вы это делаете, верните другую целевую карту существа-Зомби с конвертированной мана-стоимостью X из вашего кладбища на поле битвы.

* Последние две способности Упорного Мертвеца срабатывают одновременно, и вы можете поместить их в стек в любом порядке. Способность, попавшая в стек первой, разрешится последней.

* Вы решаете, платить ли за каждую из срабатывающих способностей, когда они разрешаются. Если вы платите, то остальной эффект способности имеет действие до того, как кто-либо из игроков успеет что-то предпринять.

Упрямая Надежда

{2} {W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 за каждое существо под вашим контролем.

Пока зачарованное существо является Человеком, у него есть Первый удар.

* Вторая способность Упрямой Надежды считает зачарованное существо, так что обычно это существо получит как минимум +1/+1.

Ускользающие Воспоминания

{2} {U}

Чары

Когда Ускользающие Воспоминания выходят на поле битвы, используйте Дознание. (*Положите на поле битвы одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».*)

Каждый раз, когда вы жертвуете Улику, целевой игрок кладет три верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

* Если вы жертвуете Улику для оплаты стоимости заклинания или способности, вторая способность Ускользающих Воспоминаний разрешится до того заклинания или способности.

Фалькенратский Пожиратель

{R}

Существо — Вампир Берсерк

2/1

Каждая принадлежащая вам карта существа-Вампира, не находящаяся на поле битвы, имеет Бешенство.

Стоимость Бешенства равна ее мана-стоимости. (*Если вы сбрасываете карту с Бешенством, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.*)

* Способность Фалькенратского Пожирателя применяется, только пока он находится на поле битвы. Если вы его сбросите, то он не даст сам себе Бешенство.

* Если Фалькенратский Пожиратель покидает поле битвы до того, как разрешается срабатывающая способность Бешенства у карты Вампира, получившей ее за счет действия способности Фалькенратского Пожирателя, то у Вампира уже не будет Бешенства, но способность Бешенства все равно позволит вам разыграть ту карту Вампира за соответствующую стоимость.

* Если вы сбрасываете карту существа-Вампира, у которой уже есть способность Бешенства, то сами выбираете, какая способность Бешенства его изгоняет. Вы можете выбрать ту способность, что у нее была, или ту, что она получил от Фалькенратского Пожирателя.

Фарбогский Пес

{4} {B}

Существо — Зомби Пес

5/3

Буйство — Фарбогский Пес имеет Угрозу, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт. (Существо с Угрозой не может быть заблокировано менее чем двумя существами.)

* Угроза имеет значение только при выборе блокирующих. Если дать Фарбогскому Псу Угрозу после выбора блокирующих, то это не сделает его незаблокированным.

Ценный Конгломерат

{1} {U} {B}

Существо — Зомби

3/3

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, если оно вышло из вашего кладбища или вы разыграли его из вашего кладбища, верните Ценный Конгломерат из вашего кладбища на поле битвы повернутым в начале следующего заключительного шага.

* Карта, разыгранная с помощью своей способности Бешенства, разыгрывается из изгнания, а не из вашего кладбища.

* Способность Ценного Конгломерата срабатывает, только если он находится на вашем кладбище непосредственно после того, как существо вышло на поле битвы из вашего кладбища или вы разыграли существо из вашего кладбища. Ценный Конгломерат, который уже находится на поле битвы, не вернется в начале следующего заключительного шага, если попадет на кладбище позже.

Через Уленвальд

{G}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

Буйство — Если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, вместо этого найдите в вашей библиотеке карту существа или земли, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

* Способность Буйства заклинания Через Уленвальд позволяет вам найти карту небазовой земли.

Шаркающее Возвращение

{B}

Волшебство

Изгоните целевую карту существа из кладбища. Положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 черный Зомби. Вы получаете 2 жизни.

* Если карта существа становится нелегальной целью, то Шаркающее Возвращение отменяется. Оно не даст ни одного из эффектов.

Шедевр Геральфа

{3}{U}{U}

Существо — Зомби Ужас

7/7

Полет

Шедевр Геральфа получает -1/-1 за каждую карту в вашей руке.

{3}{U}, сбросьте три карты: верните Шедевр Геральфа из вашего кладбища на поле битвы повернутым.

* Последнюю способность Шедевра Геральфа можно активировать, только пока он находится на вашем кладбище.

* Если заклинание или способность предписывает вам взять карты, а затем сбросить карты, то пока вы выбираете, какие карты сбросить, выносливость Шедевра Геральфа может быть равна 0. Если после разрешения такого заклинания или способности его выносливость будет не меньше 1, то он выживет.

Щедрый Аристократ

{B}

Существо — Вампир

1/1

Цепь жизни

{2}, пожертвуйте существо: положите один жетон +1/+1 на каждого Вампира под вашим контролем.

* Вы можете пожертвовать Щедрого Аристократа, чтобы оплатить стоимость его собственной активируемой способности.

Явление на Кладбище Кораблей

{X}{U}

Мгновенное заклинание

Покажите X плюс одну верхнюю карту вашей библиотеки и разделите их на две стопки. Оппонент выбирает одну из тех стопок. Положите ту стопку в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.

* X может быть равен 0, а стопки могут быть пустыми. Если X равен 0, то вы показываете одну карту, и одна стопка будет пустой. Оппонент может выбрать пустую стопку, и вы ничего не положите в руку.

Magic: The Gathering, Magic, Тени над Иннистрадом, Драконы Таркира, Magic: Истоки, Битва за Зендикар, Клятва Стражей, Innistrad, Odyssey и Спираль Времени являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2016 Wizards.