

Заметки к выпуску «Иксалан»

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

Дата внесения последних изменений: 20 июля 2017 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск «Иксалан» содержит 279 карт (20 базовых земель, 101 обычную, 80 необычных, 63 редкие и 15 раритетных), которые можно найти в бустерах, и еще 10 карт, доступных только в колодах Planeswalker-ов выпуска «Иксалан».

Пререлизные турниры: 23–24 сентября 2017 г.

Драфт-выходные: 29 сентября – 1 октября 2017 г.

Выходные Game Day: 11–12 ноября 2017 г.

Выпуск «Иксалан» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: 29 сентября 2017 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Каладеш», «Эфирный Бунт», «Амонхет», «Час Разрушения» и «Иксалан». Карты из приветственных колод (и других дополнительных продуктов) с кодом выпуска «W17» также разрешены к использованию в Стандартном формате.

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

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

Повороты сюжета выпуска «Иксалан»

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

Поворот сюжета 1: Узы Иксалана

Поворот сюжета 2: Презрение Враски

Поворот сюжета 3: Возражение Реки

Поворот сюжета 4: Колдовской Компас
Поворот сюжета 5: Опасное Путешествие

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

Основная тема: «Племенные» бонусы

В центре событий выпуска «Иксалан» — четыре соперничающие фракции, у каждой из которых есть свой знаковый тип существ: **Вампиры** Легиона Заката, **Пираты** Бравого Союза, наездники на **Динозаврах** Империи Солнца и **Мерфолки** Речных Вестников. Многие карты выпуска «Иксалан» награждают вас за игру множеством существ определенного типа, другие же награждают за игру множеством существ того типа, который вы выберете. Выбирайте союзников с умом!

Ловчий из Отепека

{1}{R}

Существо — Человек Шаман

1/2

Разыгрываемые вами заклинания Динозавров стоят на {1} меньше.

{T}: целевой Динозавр получает Ускорение до конца хода.

Марш Утопленников

{B}

Волшебство

Выберите одно —

- Верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку.
- Верните две целевые карты Пиратов из вашего кладбища в вашу руку.

Знамя Завоевателя

{5}

Артефакт

При выходе Знамени Завоевателя на поле битвы выберите тип существа.

Находящиеся под вашим контролем существа выбранного типа получают +1/+1.

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

* Если в эффекте говорится про «заклинание [подтипа]» или «карту [подтипа]», то это относится только к заклинаниям или картам, у которых есть этот подтип. Например, Марш Утопленников — карта, которая помогает Пиратам, и на иллюстрации у нее изображены пираты, но это не карта Пирата.

* Чтобы выбрать тип существа, вы должны выбрать существующий тип существа, такой как «Вампир» или «Рыцарь». Вы не можете выбрать сразу несколько типов существ, например, «Вампир Рыцарь». Нельзя выбирать типы карт, такие как «Артефакт», или подтипы, которые не являются типами существ, такие как «Джейс», «Машина» или «Клад».

Новое действие с ключевым словом: Разведка

Разведка — это новое действие с ключевым словом, которое присутствует на тринадцати картах существ выпуска «Иксалан». Кроме того, в выпуске есть две карты со способностями, которые срабатывают «Каждый раз, когда существо под вашим контролем использует Разведку». Эта механика не привязана ни к какой из фракций, и существа с Разведкой встречаются во всех пяти цветах.

Проводница Тишаны

{2}{G}

Существо — Мерфолк Разведчик

2/2

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

Официальные правила для Разведки звучат так:

701.38. Разведка

701.38a Определенные способности предписывают перманенту использовать Разведку. Чтобы это сделать, игрок, контролирующий тот перманент, показывает верхнюю карту своей библиотеки. Если таким образом показана карта земли, тот игрок кладет ту карту в свою руку. В противном случае игрок кладет на использовавший Разведку перманент один жетон +1/+1 и может положить показанную карту на свое кладбище.

701.38b Перманент «использовал Разведку» после того, как завершается процесс, описанный в правиле 701.38a, даже если часть действий или все действия оказалось невозможно выполнить.

701.38c Если перманент переходит из одной зоны в другую до того, как эффект заставляет его использовать Разведку, то для определения того, какой объект использовал Разведку и кто его контролировал, используется последняя известная информация.

* После того как способность, заставляющая существо использовать Разведку, начинает разрешаться, ни один из игроков не может ничего сделать, пока она не закончит разрешаться. Так, оппоненты не смогут попробовать удалить использующее Разведку существо после того, как вы показали не являющуюся землей карту, но до того, как оно получило жетон.

* Если не показана ни одна карта (скорее всего, потому что библиотека игрока пуста), то использующее Разведку существо получает жетон +1/+1.

* Если разрешающееся заклинание или способность предписывает существу использовать Разведку, но существо уже покинуло поле битвы, то существо все равно использует Разведку. Если таким образом вы показываете не являющуюся землей карту, то не кладете никуда жетон +1/+1, но можете положить показанную карту на ваше кладбище. Эффекты, срабатывающие «Каждый раз, когда существо под вашим контролем использует Разведку», срабатывают в обычном порядке.

Знакомая механика: двусторонние карты

Тему исследования новых земель продолжают вернувшиеся двусторонние карты. На этот раз десять двусторонних карт изображают не существ, изменяющих облик, а инструменты первооткрывателей и истории об открытиях. 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 компаса, а на обратной лицевой стороне — символ земли. Кроме того, обратная лицевая сторона таких карт имеет новую рамку, стилизованную под географическую карту. Символы и рамки никак не влияют на ход игры и нужны только для того, чтобы различать две лицевые стороны.

Карта Сокровищ

{2}

Артефакт

{1}, {T}: предскажите 1. Положите один жетон ориентира на Карту Сокровищ. Затем, если на ней есть не менее трех жетонов ориентира, удалите те жетоны, трансформируйте Карту Сокровищ и создайте три

фишки бесцветного артефакта Клад со способностью «{Т}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

/////

Бухта Сокровищ

Земля

(Трансформируется из Карты Сокровищ.)

{Т}: добавьте {С} в ваше хранилище маны.

{Т}, пожертвуйте Клад: возьмите карту.

Правила для двусторонних карт не изменились со времени их прошлого появления в блоке *«Тени над Иннистрадом»*.

* 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 рассмотренной выше карты на кладбище есть только характеристики Карты Сокровищ, даже если на поле битвы, до того как попасть на кладбище, она была Бухтой Сокровищ. В частности это означает, что Карта Сокровищ — это карта, не являющаяся землей.

* Конвертированная мана-стоимость перманента, являющегося двусторонней картой, равна конвертированной мана-стоимости его передней лицевой стороны, даже если он находится на поле битвы обратной лицевой стороной вверх. Например, конвертированная мана-стоимость Бухты Сокровищ равна 2 несмотря на то, что это земля без мана-стоимости. (Это правило было введено вместе с релизом выпуска *«Тени над Иннистрадом»*.)

* Обратная лицевая сторона каждой двусторонней карты выпуска *«Иксалан»* является бесцветной вне зависимости от цвета ее передней лицевой стороны.

* 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. * Двустороннюю карту нельзя разыграть как землю обратной лицевой стороной вверх.

Дополнительные игровые принадлежности: Карта-список

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 *«Иксалан»*. Карта-список работает заменой двусторонней карты в закрытых зонах и там, где карта должна быть скрыта (например, в изгнании, если она изгоняется рубашкой вверх). Использование карт-списков не является обязательным, но на турнирах игроки с двусторонними картами должны пользоваться либо картами-списками, либо непрозрачными протекторами (или и тем и другим).

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

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

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

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

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

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

Новое слово способности: Неистовство

Что может быть лучше динозавра? Только динозавр, который изрядно разозлился! *Неистовство* — это слово способности, которое встречается на некоторых существах-Динозаврах. Оно обозначает способность, срабатывающую каждый раз, когда это существо получает повреждения. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Охотники с Солнечной Коронай

{4} {R} {R}

Существо — Динозавр

5/4

Неистовство — Каждый раз, когда Охотникам с Солнечной Коронай наносятся повреждения, они наносят 3 повреждения целевому оппоненту.

* Если существу со способностью Неистовства наносят повреждения несколько источников одновременно (например, потому что его заблокировало несколько существ), то способность Неистовства срабатывает только один раз.

* Если существу со способностью Неистовства наносятся смертельные повреждения, то способность срабатывает. Однако существо со способностью Неистовства покинет поле битвы до того, как способность разрешится, так что разрешившаяся способность на него никак не повлияет.

Знакомое слово способности: Набег

Набег — это ранее встречавшееся слово способности, которое есть на некоторых картах Пиратов и картах с пиратской тематикой выпуска «*Иксалан*». Каждая способность Набега проверяет, атаковали ли вы существом во время этого хода. Это слово способности ранее встречалось в выпуске «*Ханы Таркира*». Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Поджигатель Штормовой Флотилии

{4} {R}

Существо — Орк Пират

4/4

Набег — Когда Поджигатель Штормовой Флотилии выходит на поле битвы, если в этом ходу вы атаковали существом, целевой оппонент жертвует перманент.

* Способности Набега проверяют только то, атаковали ли вы существом. Для них неважно, сколько существ пошло в атаку, или то, какого оппонента или planeswalker-а под контролем оппонента они атаковали.

* Чтобы узнать, атаковали ли вы существом, способности Набега проверяют весь ход. Существо при этом не обязательно находиться на поле битвы. Точно так же, атакованному игроку или planeswalker-у не обязательно находиться соответственно в игре или на поле битвы.

* Некоторые способности Набега срабатывают в начале вашего заключительного шага. Эти способности срабатывают, если вы атаковали существом в этом ходу, даже если карты со способностью Набега не было на поле битвы, когда вы атаковали.

Знакомая механика: Машины

В выпуске «Иксалан» вновь появляется подтип артефактов «Машина». На этот раз это корабли, позволяющие вам с шиком рассекать по волнам.

Резвая Шхуна

{3}

Артефакт — Машина

4/3

Экипаж 1 (*Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 1 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.*)

Правила для Машин не изменились со времени их прошлого появления в блоке «Каладеш».

* На каждой Машине напечатаны сила и выносливость, но это не существа. Если она становится существом (вероятнее всего, в результате действия своей способности Экипажа), то у нее будут эти значения силы и выносливости.

* Если какой-либо эффект делает Машину артефактом существом с определенной силой и выносливостью, то этот эффект заменяет напечатанные значения силы и выносливости Машины.

* Машина — это тип артефакта, а не тип существа. У Машины с использованной способностью Экипажа обычно не бывает типа существа.

* Как только игрок объявляет, что активирует способность Экипажа, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость способности не будет оплачена. В частности, игроки не могут попытаться остановить способность, меняя силу существа или удаляя или поворачивая существо.

* Для оплаты стоимости Экипажа можно повернуть любое неповернутое существо под вашим контролем, в том числе и такое, которое только что оказалось под вашим контролем.

* Для активации способности Экипажа можно повернуть больше существ, чем необходимо.

* Существа, входящие в экипаж Машины, не прикрепляются к ней и никак с ней не связаны. Действующие на Машину эффекты, например, уничтожающие ее или кладущие на нее жетон +1/+1, никак не действуют на вошедших в ее Экипаж существ.

* Как только Машина становится существом, она ведет себя как любой другой артефакт существо. Она не может атаковать, если не находилась под вашим непрерывным контролем с начала хода, может блокировать, если развернута, ее можно повернуть для оплаты стоимости способности Экипажа Машины и так далее.

* Вы можете активировать способность Экипажа у Машины, даже если она уже является артефактом существом. Это не произведет никакого эффекта на Машину. Ее сила и выносливость не поменяется.

* Чтобы Машина могла атаковать, она должна быть существом в момент начала шага объявления атакующих, так что если вы хотите использовать ее в атаке, то самое позднее, когда вы должны активировать способность Экипажа, это во время шага начала боя. Чтобы Машина могла блокировать, она должна быть существом в момент начала шага объявления блокирующих, так что если вы хотите блокировать, то самое позднее, когда вы должны активировать способность Экипажа, это во время шага объявления атакующих. В любом случае, игроки смогут предпринять какие-то действия после разрешения способности Экипажа, но до того, как Машина объявляется атакующим или блокирующим существом.

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

* Если перманент становится копией Машины, копия не будет существом, даже если копируемая Машина является артефактом существом.

Новый подтип артефактов: Клад

Клад — это новый подтип артефактов, встречающийся исключительно на фишках. Он связан с фракцией Пиратов. Существует четыре версии напечатанных фишек-Кладов. На каждой изображен сундук, полный сокровищ одной из четырех фракций.

Трофей Пирата

{3}{U}

Волшебство

Возьмите две карты. Создайте одну фишку бесцветного артефакта Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

* Некоторые заклинания, создающие фишки Клада, 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 получаете фишки Клада.

Изменение в правилах: «Правило легендарности» применяется к planeswalker-ам

Ранее для planeswalker-ов и легендарных перманентов использовались похожие, но немного разные правила. Официальные правила, входящие в правило 704, «Действия, вызванные состоянием», звучали следующим образом:

704.5j Если игрок контролирует двух или более planeswalker-ов, у которых есть одинаковый тип planeswalker-а, этот игрок выбирает одного из них, а остальные кладутся на кладбища их владельцев. Это правило называется «правилом уникальности planeswalker-ов».

704.5k Если игрок контролирует два или более легендарных перманента с одинаковым именем, этот игрок выбирает один из них, а остальные кладутся на кладбища их владельцев. Это правило называется «правилом легендарности».

С релизом выпуска «Иксалан» «правило уникальности planeswalker-ов» утрачивает силу, а все ранее изданные карты planeswalker-ов ретроактивно исправляются: им добавляется супертип «Легендарный». Все карты planeswalker-ов выпуска «Иксалан» уже имеют супертип «Легендарный».

Джейс, Хитроумный Изгой (в бустерах «Иксалана»)

{1}{U}{U}

Легендарный Planeswalker — Джейс

3

+1: каждый раз, когда одно или более существ под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку в этом ходу, возьмите карту, затем сбросьте карту.

−2: создайте одну фишку существа 2/2 синяя Иллюзия со способностью «Когда это существо становится целью заклинания, пожертвуйте его».

−5: создайте две фишки, которые являются копиями Джейса, Хитроумного Изгоя за исключением того, что они не легендарные.

Джейс, Гениальный Маг Разума (в колоде Planeswalker-а выпуска «Иксалан»)

{4}{U}{U}

Легендарный Planeswalker — Джейс

5

+1: возьмите карту.

+1: разверните все существа под вашим контролем.

−9: получите контроль над не более чем тремя целевыми существами.

* Если под вашим контролем есть два или более легендарных перманента с одинаковым именем на английском языке, выберите один из них и положите все остальные на кладбища их владельцев. Это правило называется «правилом легендарности».

* У карт «Джейс, Гениальный Маг Разума» и «Джейс, Хитроумный Изгой» имена разные, так что вы можете контролировать их одновременно.

Цикл: «проверяющие земли»

В выпуске *«Иксалан»* есть цикл двойных земель союзных цветов, помогающих вам получить все нужные цвета маны. Эти карты впервые были напечатаны в базовом выпуске *Magic 2010*.

Обвитая Корнями Скала

Земля

Обвитая Корнями Скала выходит на поле битвы повернутой, если только под вашим контролем нет Горы или Леса.

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

* Для связанных с выходом на поле битвы способностей этих двойных земель важно, есть ли под вашим контролем земля с одним из двух указанных типов земли, а не с одним из таких имен. Земли, наличие которых под вашим контролем проверяется, не обязательно должны быть базовыми. Например: если под вашим контролем есть Разрозненные Рощи (небазовая земля с типами Лес и Равнина), то Обвитая Корнями Скала выйдет на поле битвы повернутой.

* У этих двойных земель нет никакого типа земли. Например, Обвитая Корнями Скала не является Лесом. Если у вас под контролем есть только Обвитая Корнями Скала, то вторая Обвитая Корнями Скала не выйдет на поле битвы повернутой.

* При выходе на поле битвы такие земли выполняют проверку среди земель, которые уже там находятся. Они не обращают внимания на земли, которые выходят на поле битвы одновременно с ними.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Аватара Палящего Солнца

{3}{R}{R}{R}

Существо — Динозавр Аватара

6/6

Когда Аватара Палящего Солнца выходит на поле битвы, она наносит 3 повреждения целевому оппоненту и 3 повреждения не более чем одному целевому существу.

* Целью способности Аватары Палящего Солнца может быть любое существо, в том числе и то, которое контролирует не целевой оппонент.

* Если у способности Аватары Палящего Солнца было две цели, и одна из них стала нелегальной, то другой цели все равно наносятся повреждения.

Аватара Плодородного Солнца

{5}{G}{G}

Существо — Динозавр Аватара

5/5

Каждый раз, когда Аватара Плодородного Солнца или другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете количество жизней, равное выносливости того существа.

* Выносливость выходящего на поле битвы существа определяется в момент разрешения способности Аватара Плодородного Солнца. Если то существо уже покинуло поле битвы, используется его выносливость в последний момент его пребывания на поле битвы. Если выносливость существа была меньше 0, то ваше количество жизней не меняется.

Аватара Пробуждающего Солнца

{5}{W}{W}{W}

Существо — Динозавр Аватара

7/7

Когда Аватара Пробуждающего Солнца выходит на поле битвы, если вы разыграли ее из вашей руки, уничтожьте все не являющиеся Динозаврами существа.

* Если вы кладете Аватару Пробуждающего Солнца на поле битвы из вашей руки, не разыгрывая, то ее способность не сработает.

* Если вы разыграли заклинание существа, которое выходит на поле битвы в качестве копии Аватара Пробуждающего Солнца (например, Клона), то связанная с выходом на поле битвы способность сработает.

Адмирал Беккет Бравада

{1}{U}{B}{R}

Легендарное Существо — Человек Пират

3/3

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

В начале вашего заключительного шага получите контроль над целевым не являющимся землей перманентом под контролем игрока, которому в этом ходу нанесли боевые повреждения не менее трех Пиратов.

* Срабатывающая способность Адмирала Беккет Бравады проверяет, что произошло ранее в этом ходу. Для нее не имеет значения, была ли Адмирал Беккет Бравада на поле битвы, когда те Пираты наносили боевые повреждения, находятся ли те существа на поле битвы сейчас и являются ли они до сих пор Пиратами.

* Если какой-либо Пират наносил боевые повреждения несколько раз (например, у него есть Двойной удар), то для срабатывающей способности Адмирала Беккет Бравады он все равно считается только одним из трех Пиратов.

* Если три Пирата нанесли боевые повреждения более чем одному игроку, вы все равно выбираете целью только один перманент. Это может быть перманент под контролем любого из тех игроков.

* Эффект смены контроля срабатывающей способности Адмирала Беккет Бравады длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки или если вы теряете контроль над Адмиралом Беккет Бравадой.

* Если игрок покидает партию в игре с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним, а все эффекты, дающие тому игроку контроль над перманентами, немедленно заканчиваются.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» незаблокированное атакующее существо наносит свои боевые повреждения одному из игроков, которых атакует. В момент распределения боевых повреждений

атакующая команда выбирает, какой игрок это будет для каждого из существ. Боевые повреждения, которые наносят Пираты под контролем вашего напарника, будут учитываться для способности Адмирала Беккет Бравяды.

Баснословное Богатство

{4} {B}

Чары

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

В начале вашего шага поддержки, если вы контролируете не менее десяти Кладов, вы выигрываете партию.

* Если в начале вашего шага поддержки у вас под контролем не находится десяти или более Кладов, то вторая способность Баснословного Богатства не сработает. Во время вашего хода до начала шага поддержки вы не можете ничего сделать.

* Если у вас под контролем не будет десяти или более Кладов в момент разрешения второй способности Баснословного Богатства, то вы не выиграете партию.

* Если существо оппонента умирает одновременно с тем, что Баснословное Богатство уничтожается, то вы получите Клад.

* Если вторая способность Баснословного Богатства позволяет вам выиграть партию, пожалуйста, воздержитесь от того, чтобы собрать все фишки Кладов в кучу и подбросить в воздух. Это может отвлечь или поранить других игроков.

Безжалостный Негодяй

{2} {B}

Существо — Орк Пират

3/2

{2} {B}, пожертвуйте существо: создайте две фишки бесцветного артефакта Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

Пожертвуйте три Клада: возьмите карту.

* Вы можете пожертвовать Безжалостного Негодяя, чтобы оплатить стоимость его первой способности.

* Клады, которые вы жертвуете для активации последней способности Безжалостного Негодяя, нельзя одновременно пожертвовать для получения маны.

Беспутная Команда

{2} {R} {R}

Существо — Человек Пират

3/3

Пробивной удар

Когда Беспутная Команда выходит на поле битвы, возьмите три карты, затем сбросьте две случайно выбранные карты. Если таким образом сбрасываются две карты, у которых есть одинаковый тип карты, положите два жетона +1/+1 на Беспутную Команду.

* После того как срабатывающая способность Беспутной Команды начинает разрешаться, ни один из игроков не может ничего сделать, пока она не закончит разрешаться. Так, вы не можете сбросить или разыграть какие-то из взятых карт, чтобы повлиять на результаты случайного сбрасывания.

* На сброшенных картах могут быть напечатаны следующие типы карт: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker («племенной» — тип, встречающийся на некоторых старых картах). «Легендарный» — это супертип, а не тип карты.

* У сброшенных карт должен быть хотя бы один одинаковый тип карты. Например, Беспутная Команда получит два жетона +1/+1, если вы сбросите артефакт существо и чары существо.

* Беспутная Команда не получает больше двух жетонов +1/+1, если у сброшенных карт больше одного одинакового типа карты.

Бессердечный Грabeж

{2}{B}

Волшебство

Целевой оппонент сбрасывает две карты.

Набег — Если в этом ходу вы атаковали существом, создайте одну фишку бесцветного артефакта Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

* Если в этом ходу вы атаковали существом, то получите Клад, даже если целевой оппонент сбросит одну или ноль карт.

Боец Глубокого Корня

{1}{G}

Существо — Мерфолк Воин

2/2

Каждый раз, когда Боец Глубокого Корня становится заблокированным, он получает +1/+1 до конца хода.

* Если Бойца Глубокого Корня блокируют несколько существ, его способность все равно срабатывает только один раз.

Ваятель Бури

{3}{U}

Существо — Мерфолк Чародей

3/2

Ваятель Бури не может быть заблокирован.

Когда Ваятель Бури выходит на поле битвы, верните существо под вашим контролем в руку его владельца.

* Последняя способность Ваятеля Бури не делает целью существо, которое вы возвращаете в руку. Вы выбираете его в момент разрешения способности. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете существо для возвращения, и тем, как оно возвращается в руку.

* Последняя способность Ваятеля Бури является обязательной. Если Ваятель Бури является единственным существом под вашим контролем, когда способность разрешается, вы должны вернуть его в руку его владельца.

Вестник Тайных Потокaв

{3}{U}

Существо — Мерфолк Воин

2/3

Существа под вашим контролем, на которых есть жетоны +1/+1, не могут быть заблокированы.

* Если существо под вашим контролем становится заблокировано, то положив на него жетон +1/+1, вы не отмените это блокирование.

Вещунья Кумены

{G}

Существо — Мерфолк Шаман

1/1

Вещунья Кумены получает +1/+1, пока вы контролируете другого Мерфолка или Остров.

* Вещунья Кумены получает от своей способности только +1/+1, сколько бы Мерфолков и Островов ни было под вашим контролем.

* Большинство небазовых земель, производящих синюю ману, не являются Островами. Например, Ледяная Крепость — это не Остров. Однако у некоторых небазовых земель (например, у Орошаемых Полей из выпуска «Амонхет») в строке типа напечатан тип базовой земли, и они могут быть Островами.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, повреждения, полученные Вещуньей Кумены в бою, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу вы потеряете контроль над всеми остальными Мерфолками и Островами.

Воды Глубокого Корня

{2}{U}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание Мерфолка, создайте одну фишку существа 1/1 синий Мерфолк с Порчеустойчивостью. *(Существо с Порчеустойчивостью не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

* Способность Вод Глубокого Корня разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

Воздушный Флибустьер

{1}{B}

Существо — Человек Пират

1/2

Полет

Когда Воздушный Флибустьер выходит на поле битвы, целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся ни существом, ни землей. Изгоните ту карту до тех пор, пока Воздушный Флибустьер не покинет поле битвы.

* Если Воздушный Флибустьер покидает поле битвы до того, как разрешится его способность, связанная с выходом на поле битвы, оппонент покажет свою руку, но карты из нее не изгоняются.

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

* Если владелец Воздушного Флибустьера покидает партию в игре с участием более двух игроков, то изгнанная карта возвращается в руку владельца. 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.

Воззвание Мрачного Капитана

{2}{B}

Волшебство

Верните карту Пирата из вашего кладбища в вашу руку, затем сделайте то же самое для Вампира, Динозавра и Мерфолка.

* Воззвание Мрачного Капитана не делает целью карты, которые возвращает в руку. Вы выбираете их, когда заклинание разрешается. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете каждую из карт, и тем моментом, когда вы возвращаете карты в вашу руку.

* Если у карты на вашем кладбище есть больше одного из указанных типов (например, Динозавр стал Вампиром Динозавром благодаря эффекту Магической Адаптации), то вы можете вернуть ее за один из этих типов, а за другой — вернуть другую карту.

* Если у вас на кладбище нет карт какого-либо из перечисленных типов существ, то вы просто переходите к следующему типу.

Воинственный Бронтодон

{5}{G}{W}

Существо — Динозавр

4/6

Каждое существо под вашим контролем распределяет боевые повреждения, равные своей выносливости, а не силе.

* Способность Воинственного Бронтодона не изменяет значение силы существа. Она изменяет только количество распределяемых им боевых повреждений. Все остальные правила и эффекты, выполняющие проверку значений силы или выносливости, используют их реальные значения. Например, Охота на Слабых не заставляет существо драться, используя его выносливость.

Воитель Глубокого Корня

{1}{G}

Существо — Мерфолк Шаман

1/1

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, положите один жетон +1/+1 на Воителя Глубокого Корня.

* Способность Воителя Глубокого Корня разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

Волшебная Подзорная Труба

{2}

Артефакт

При выходе Волшебной Подзорной Трубы на поле битвы посмотрите руку оппонента, затем выберите любое имя карты.

Активируемые способности источников с выбранным именем не могут быть активированы, если только они не являются мана-способностями.

* Вы можете выбрать имя любой карты, даже если у нее обычно нет активируемых способностей. Вы не обязаны называть имя какой-либо из карт, которые вы видели в руке оппонента.

* Вы не можете выбрать имя фишки, если только эта фишка не называется так же, как карта.

* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как «Снарядить» или «Экипаж», обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте

напоминания. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») последняя способность Волшебной Подзорной Трубы не действует.

* Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении дает вам ману, а не та, для активации которой требуется мана.

* Волшебная Подзорная Труба действует на карты, в какой бы зоне они не находились, — в том числе в руке, на кладбище и в изгнании.

Вона, Маганская Живодерка

{3}{W}{B}

Легендарное Существо — Вампир Рыцарь

4/4

Бдительность, Цепь жизни

{T}, заплатите 7 жизней: уничтожьте целевой не являющийся землей перманент. Активируйте эту способность только во время вашего хода.

* Последнюю способность Воны можно активировать в ходе любого шага или фазы вашего хода, в том числе и фазы боя. Вы можете атаковать Воной, а затем активировать ее способность до того, как объявляются блокирующие. Сделав это, вы не удалите Вону из боя.

Враска, Охотница за Реликвиями

{4}{B}{G}

Легендарный Planeswalker — Враска

6

+2: создайте одну фишку существа 2/2 черный Пират с Угрозой.

−3: уничтожьте целевой артефакт, существо или чары. Создайте одну фишку бесцветного артефакта Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

−10: количество жизней целевого игрока становится равным 1.

* Если к моменту разрешения второй способности Враски целевые чары, существо или артефакт становятся нелегальной целью, то отменяется полностью вся способность. Вы не получите Клад. Если же цель остается легальной, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы получите Клад.

* Когда количество жизней игрока становится равным 1, это случается в результате того, что этот игрок теряет (или, в некоторых редких случаях, получает) соответствующее количество жизней. Например, если в момент разрешения способности количество жизней целевого игрока равно 4, то игрок потеряет 3 жизни. Другие карты, взаимодействующие с эффектами потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

Высадка Легиона

{W}

Легендарные Чары

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

Когда вы атакуете тремя или более существами, трансформируйте Высадку Легиона.

////

Аданто, Первый Форт

Легендарная Земля

(Трансформируется из Высадки Легиона.)

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

{2}{W}, {T}: создайте одну фишку существа 1/1 белый Вампир с Цепью жизни.

* Когда вы уже атаковали тремя или более существами, Высадка Легиона трансформируется даже в том случае, если какие-то из этих существ покинут поле битвы или выйдут из боя.

* Последняя способность Высадки Легиона считает только существ, которых вы объявили атакующими существами. Существа, выходящие на поле битвы уже атакующими, не считаются.

Галеон Покорителя

{4}

Артефакт — Машина

2/10

Когда Галеон Покорителя атакует, изгоните его в конце боя, затем верните его на поле битвы трансформированным под вашим контролем.

Экипаж 4 (*Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 4 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.*)

////

Крепость Покорителя

Земля

(*Трансформируется из Галеона Покорителя.*)

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

{2}, {T}: возьмите карту, затем сбросьте карту.

{4}, {T}: возьмите карту.

{6}, {T}: верните целевую карту из вашего кладбища в вашу руку.

* Галеон Покорителя не будет изгнан, если не выживет в бою.

* В отличие от других двусторонних карт выпуска «Иксалан», Галеон Покорителя изгоняется, а затем возвращается на поле битвы трансформированным. Он будет считаться новым объектом, выходящим на поле битвы. В частности, он вернется на поле битвы неповернутым.

Гишат, Аватара Солнца

{5} {R} {G} {W}

Легендарное Существо — Динозавр Аватара

7/6

Пробивной удар, Бдительность, Ускорение

Каждый раз, когда Гишат, Аватара Солнца наносит боевые повреждения игроку, покажите столько же карт с верха вашей библиотеки. Положите любое количество находящихся среди них карт существ-Динозавров на поле битвы, а остальные в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Если у вас в библиотеке меньше карт, чем число наносимых Гишатом повреждений, то вы показываете все карты. Вы не проигрываете при этом партию, поскольку не берете карты.

Гнусные Останки

{1} {W}

Чары

Игроки не могут разыгрывать заклинания из кладбищ или активировать способности карт на кладбищах.

Каждый раз, когда существо умирает, вы получаете 1 жизнь.

* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом (такие как Бальзамирование из выпуска «Амонхет») обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») Гнусные Останки не действуют.

* Гнусные Останки не мешают игрокам разыгрывать из кладбища карты земель, если какой-либо эффект позволяет это делать.

* Если существо умирает одновременно с уничтожением Гнусных Останков, вы получите 1 жизнь.

Грабители Зоркой Флотилии

{3} {U} {B}

Существо — Человек Пират

3/3

Грабители Зоркой Флотилии получают +1/+1 за каждый артефакт под вашим контролем.

{2} {U} {B}: создайте одну фишку бесцветного артефакта Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, повреждения, полученные Грабителями Зоркой Флотилии в бою, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу артефакты под вашим контролем покинут поле битвы.

Грязный Прием

{B}

Мгновенное заклинание

До конца хода целевое существо под вашим контролем получает +1/+1, а целевое существо под контролем оппонента получает -1/-1.

* Вы не можете разыграть Грязный Прием, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.

* Если любая из целей становится нелегальной после того, как вы разыграли Грязный Прием, но до того, как он разрешается, эффект подействует соответствующим образом на оставшуюся цель.

Дар Речных Вестников

{1} {G}

Мгновенное заклинание

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо и один жетон +1/+1 на не более чем одного целевого Мерфолка.

* Вы можете выбрать одно и то же существо-Мерфолка в качестве обеих целей Дара Речных Вестников. Вы также можете выбрать два разных существа-Мерфолка.

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.

Дерзкая Диверсантка

{1} {U}

Существо — Человек Пират

2/1

{2} {U}: Дерзкая Диверсантка не может быть заблокирована в этом ходу.

Каждый раз, когда Дерзкая Диверсантка наносит боевые повреждения игроку, вы можете взять карту. Если вы это делаете, сбросьте карту.

* Активация первой способности Дерзкой Диверсантки после того, как она становится заблокированной, не приведет к тому, что она перестанет быть заблокированной.

Джейс, Гениальный Маг Разума (*только колода Planeswalker-a*)

{4} {U} {U}

Легендарный Planeswalker — Джейс

5

+1: возьмите карту.

+1: разверните все существа под вашим контролем.

−9: получите контроль над не более чем тремя целевыми существами.

* Эффект смены контроля последней способности Джейса длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки или если вы теряете контроль над Джейсом.

* Если игрок покидает партию в игре с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним, а все эффекты, дающие тому игроку контроль над перманентами, немедленно заканчиваются.

Джейс, Хитроумный Изгой

{1} {U} {U}

Легендарный Planeswalker — Джейс

3

+1: каждый раз, когда одно или более существ под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку в этом ходу, возьмите карту, затем сбросьте карту.

−2: создайте одну фишку существа 2/2 синяя Иллюзия со способностью «Когда это существо становится целью заклинания, пожертвуйте его».

−5: создайте две фишки, которые являются копиями Джейса, Хитроумного Изгоя за исключением того, что они не легендарные.

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

* Если фишка, созданная второй способностью Джейса, становится целью заклинания, ее способность срабатывает и помещается в стек поверх того заклинания. Способность разрешится первой, и при этом фишка будет пожертвована. Если у заклинания не было других целей, оно будет отменено в момент разрешения, поскольку у него не осталось легальных целей.

* Фишки, созданные последней способностью Джейса, копируют в точности то, что напечатано на Джейсе, и ничего больше. Они не копируют ни то, сколько на нем жетонов, ни прикрепленные к нему Ауры, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его цвет, типы и т. д. Каждая фишка выходит на поле битвы с тремя жетонами верности. Вы можете активировать одну способность верности каждой фишки в этом ходу.

* У фишек, созданных последней способностью Джейса, нет супертипа «легендарный». Если другой объект становится копией фишки, та копия также не будет легендарной.

* У вас под контролем может быть одновременно один легендарный Джейс, Хитроумный Изгой и любое количество нелегальных копий Джейса, Хитроумного Изгоя. См. также «Изменения в правилах: "Правило легендарности" применяется к planeswalker-ам» в разделе «Общие замечания» этого документа.

Дикорастущий Шатун

{1}{G}

Существо — Элементаль

1/3

Каждый раз, когда существо под вашим контролем использует Разведку, положите один жетон +1/+1 на Дикорастущего Шатуна, и вы получаете 3 жизни.

* Если существо покидает поле битвы до того, как эффект предписывает ему заняться Разведкой, оно все равно использует Разведку. Эффекты, срабатывающие, когда существо под вашим контролем использует Разведку (такие, как эффект Дикорастущего Шатуна), срабатывают соответствующим образом.

* Если Дикорастущий Шатун покидает поле битвы, пока его срабатывающая способность находится в стеке, то вы ни на что не положите жетон +1/+1, но получите 3 жизни.

Донимание

{R}

Волшебство

Донимание наносит 1 повреждение целевому существу под вашим контролем. То существо получает Пробивной удар до конца хода.

Возьмите карту.

* Если целью Донимания становится существо с выносливостью 1, то это существо не будет уничтожено, пока вы не возьмете карту. Способности существа могут повлиять на это взятие карты или сработать при взятии карты.

* Если повреждения, которые должно было нанести Донимание, предотвращаются, то существо все равно получает Пробивной удар до конца хода.

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

Дорогая Добыча

{1}{B}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Дорогой Добычи пожертвуйте артефакт или существо. Возьмите две карты.

* Вы не можете пожертвовать Клад, чтобы одновременно оплатить и ману в стоимости Дорогой Добычи, и дополнительную стоимость ее разыгрывания.

Епископ Запятнанных Кровью

{3}{B}{B}

Существо — Вампир Священник

3/3

Когда Епископ Запятнанных Кровью выходит на поле битвы, целевой оппонент теряет 1 жизнь за каждого Вампира под вашим контролем.

* Количество Вампиров под вашим контролем подсчитывается, только когда способность Епископа Запятнанных Кровью разрешается. Если при этом Епископ Запятнанных Кровью находится на поле битвы, способность подсчитает и его.

Епископ Перерождения

{3}{W}{W}

Существо — Вампир Священник

3/4

Бдительность

Каждый раз, когда Епископ Перерождения атакует, вы можете вернуть целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища на поле битвы.

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

* Все атакующие выбираются одновременно. Вы не можете атаковать Епископом Перерождения, вернуть карту существа на поле битвы, а затем атаковать тем существом.

* Если у существа, которое возвращается на поле битвы, есть способности, срабатывающие, когда существа атакуют, то эти способности не сработают.

Жадный Поток (*только колода Planeswalker-a*)

{4}{U}

Волшебство

Верните не более двух целевых существ в руки их владельцев.

Найдите в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Джейс, Гениальный Маг Разума, покажите ее и положите в вашу руку. Если вы искали таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

* Вы можете разыграть Жадный Поток, не выбирая целевых существ. Тогда вы просто сможете найти Джейса, Гениального Мага Разума. Однако если вы выберете цели и все эти цели станут нелегальными до разрешения заклинания, то Жадный Поток будет отменен, и вы не сможете поискать в библиотеке.

Жрец Пробуждающего Солнца

{W}

Существо — Человек Священник

1/1

В начале вашего шага поддержки вы можете показать карту Динозавра из вашей руки. Если вы это делаете, вы получаете 2 жизни.

{3}{W}{W}, пожертвуйте Жреца Пробуждающего Солнца: найдите в вашей библиотеке карту Динозавра, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

* Вы не выбираете, показывать ли карту Динозавра из вашей руки, пока срабатывающая способность Жреца Пробуждающего Солнца не разрешится. Вы можете ответить на срабатывающую способность, предприняв какое-то действие, чтобы получить в руку карту Динозавра, — например, активировать вторую способность Жреца.

* Когда вы разрешаете срабатывающую способность Жреца Пробуждающего Солнца, вы не можете показать несколько карт Динозавров, чтобы получить больше жизней.

* Вы можете показывать одну и ту же карту Динозавра для нескольких Жрецов Пробуждающего Солнца или для одного и того же на протяжении нескольких ходов.

Захватчица Заложников

{2} {U} {B}

Существо — Человек Пират

2/3

Когда Захватчица Заложников выходит на поле битвы, изгоните другое целевое существо или артефакт до тех пор, пока Захватчица Заложников не покинет поле битвы. Вы можете разыграть ту карту, пока она остается в изгнании, и вы можете тратить ману на разыгрывание того заклинания, как если бы это была мана любого типа.

* Захватчица Заложников получила исправление, не позволяющее ей выбирать целью саму себя. Исправленный текст Oracle приведен выше.

* Если Захватчица Заложников покидает поле битвы до того, как ее срабатывающая способность разрешается, целевой перманент не изгоняется.

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

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

* Когда вы начинаете разыгрывать изгнанную карту, она считается новым объектом. Вы контролируете то заклинание и перманент, которым оно становится, даже если Захватчица Заложников покинет поле битвы.

* Если карта все еще в изгнании, то она возвращается на поле битвы сразу же после того, как Захватчица Заложников покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием.

* Если владелец Захватчицы Заложников покидает партию в игре с участием более двух игроков, и при этом карта, принадлежащая другому игроку, остается в изгнании, изгнанная карта возвращается на поле битвы под контролем своего владельца. 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.

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

Зеленое Перерождение

{1} {G}

Мгновенное заклинание

До конца хода целевое существо получает способность «Когда это существо умирает, верните его в руку его владельца».

Возьмите карту.

* Если к моменту разрешения Зеленого Перерождения целевое существо становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Вы не сможете взять карту.

Знамя Завоевателя

{5}

Артефакт

При выходе Знамени Завоевателя на поле битвы выберите тип существа.

Находящиеся под вашим контролем существа выбранного типа получают +1/+1.

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

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

* Последняя способность Знамени Завоевателя разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если заклинание существа отменится.

Имперская Копейщица

{W}

Существо — Человек Рыцарь

1/1

Имперская Копейщица имеет Двойной удар, пока вы контролируете Динозавра.

* Если после шага боевых повреждений Первого удара у вас под контролем не остается Динозавра, то у Имперской Копейщицы не будет Двойного удара, и она не нанесет обычных боевых повреждений.

Искательница Святилища

{2} {B} {B}

Существо — Вампир Рыцарь

3/4

Каждый раз, когда Вампир под вашим контролем атакует, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Искательницы Святилища заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вас — получить 1 жизнь.

Итлимoxские Ритуалы Роста

{2} {G}

Легендарные Чары

Когда Итлимoxские Ритуалы Роста выходят на поле битвы, посмотрите четыре 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 вашего заключительного шага, если вы контролируете не менее четырех существ, трансформируйте Итлимoxские Ритуалы Роста.

////

Итлимox, Колыбель Солнца

Легендарная Земля

(Трансформируется из Итлимoxских Ритуалов Роста.)

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

{T}: добавьте {G} в ваше хранилище маны за каждое существо под вашим контролем.

* Последняя способность Итлимoxских Ритуалов Роста не срабатывает, если в начале вашего заключительного шага вы не контролируете четырех или больше существ. Если вы не контролируете четырех или больше существ в момент ее разрешения, она не производит эффекта.

* Если вы контролируете существо, которое должно покинуть поле битвы «в начале следующего заключительного шага», вы можете разрешить способность Итлимoxских Ритуалов Роста до того, как то существо покинет поле битвы.

* Если вы получаете контроль над существом «до конца хода», или не являющийся существом перманент становится существом «до конца хода», то в течение всего заключительного шага это существо останется под вашим контролем.

Капитан Ланнери Шторм

{2}{R}

Легендарное Существо — Человек Пират

2/2

Ускорение

Каждый раз, когда Капитан Ланнери Шторм атакует, создайте одну фишку бесцветного артефакта Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

Каждый раз, когда вы жертвуете Клад, Капитан Ланнери Шторм получает +1/+0 до конца хода.

* Вы можете активировать мана-способность Клада, даже если вам не на что тратить полученную ману.

* Последняя способность Капитана Ланнери Шторм срабатывает каждый раз, когда вы приносите в жертву Клад по любой причине, не обязательно для того, чтобы активировать его мана-способность.

* Если вы жертвуете Клады, чтобы разыграть Капитана Ланнери Шторм, ее последняя способность не сработает за эти Клады.

Капитан Лютой Флотилии

{B}{R}

Существо — Орк Пират

2/2

Каждый раз, когда Капитан Лютой Флотилии атакует, он получает +1/+1 до конца хода за каждого другого атакующего Пирата.

* Для определения размера бонуса посчитайте количество других атакующих Пиратов в момент разрешения способности.

* После разрешения способности бонус во время этого хода не меняется, даже если меняется количество других атакующих Пиратов.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» атакующие Пираты под контролем вашего напарника учитываются для способности Капитана Лютой Флотилии.

Капитан Флотилии Бездны

{1}{B}

Существо — Человек Пират

2/1

Угроза

Каждый раз, когда Капитан Флотилии Бездны атакует, если вы контролируете другого не являющегося фишкой Пирата, вы можете заплатить {2}. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 2/2 черный Пират с Угрозой.

* Вы не можете заплатить {2} несколько раз, разрешая срабатывающую способность Капитана Флотилии Бездны, чтобы получить несколько фишек Пиратов.

* Срабатывающая способность Капитана Флотилии Бездны не сработает, если в момент его атаки у вас под контролем нет другого не являющегося фишкой Пирата. Если вы не контролируете другого не являющегося фишкой Пирата в момент разрешения способности, то не можете заплатить {2}.

Каравелла Теней

{2}

Артефакт — Машина

2/2

Каждый раз, когда существо под вашим контролем использует Разведку, положите один жетон +1/+1 на Каравеллу Теней.

Экипаж 2 (Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 2 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.)

* Не являющиеся существами перманенты, такие как Каравелла Теней, могут иметь на себе жетоны +1/+1. Жетоны остаются на перманенте, пока он не является существом, а если он становится существом, то жетоны применяются.

* Если разрешающееся заклинание или способность предписывает конкретному существу использовать Разведку, но существо уже покинуло поле битвы, то существо все равно использует Разведку. Эффекты, срабатывающие, когда существо под вашим контролем использует Разведку (такие, как эффект Каравеллы Теней), срабатывают соответствующим образом.

Карта Сокровищ

{2}

Артефакт

{1}, {T}: предскажите 1. Положите один жетон ориентира на Карту Сокровищ. Затем, если на ней есть не менее трех жетонов ориентира, удалите те жетоны, трансформируйте Карту Сокровищ и создайте три фишки бесцветного артефакта Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

/////

Бухта Сокровищ

Земля

(Трансформируется из Карты Сокровищ.)

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

{T}, пожертвуйте Клад: возьмите карту.

* Если третий жетон ориентира кладется на Карту Сокровищ каким-то иным образом, помимо разрешения ее первой способности (модифицированной любыми применимыми эффектами замены), то вы не сможете сразу удалить жетоны, трансформировать Карту Сокровищ или получить Клады. Вам придется подождать до того раза, как вы снова сможете активировать первую способность.

* Если Карта Сокровищ покидает поле битвы до того, как ее способность разрешится, вы не кладете на нее жетон ориентира. Однако, если до того, как она покинула поле битвы, на ней уже каким-либо образом оказалось три жетона ориентира, вы получите три Клада.

Кинжал Лозоходца

{2}

Артефакт — Снаряжение

Когда Кинжал Лозоходца выходит на поле битвы, целевой оппонент создает две фишки существа 0/2 зеленое Растение со способностью Защитника.

Снаряженное существо получает +2/+1.

Каждый раз, когда снаряженное существо наносит боевые повреждения игроку, вы можете трансформировать Кинжал Лозоходца.

Снарядить {2}

/////

Затерянная Долина

Земля

(Трансформируется из Кинжала Лозоходца.)

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

* Атака снаряженным существом не заставляет прикрепленное к нему Снаряжение поворачиваться. В обычных условиях Кинжал Лозоходца будет развернут, когда он трансформируется в Затерянную Долину.

Кладбищенские Переговоры

{5} {B} {B}

Волшебство

Изгоните не более пяти целевых карт существ из кладбищ. Оппонент делит те карты на две стопки.

Положите все карты из выбранной вами стопки на поле битвы под вашим контролем, а остальные — на кладбища их владельцев.

* Карты существ могут быть из разных кладбищ.

* Вы (а не ваш оппонент) выбираете, какую стопку положить на поле битвы, а какую вернуть на кладбища.

* Одна из стопок может не содержать в себе карт. В таком случае, вы выбираете, куда положить все изгнанные карты — на поле битвы или на кладбища.

* В форматах с участием более двух игроков вы выбираете оппонента, который разделит карты на стопки, когда способность будет разрешаться. Оппонент при этом не становится целью. Поскольку карты показываются, все игроки могут их видеть и высказывать свои мнения.

* Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все существа, которых вы контролируете при помощи эффекта Кладбищенских Переговоров, изгоняются.

Колдовской Компас

{2}

Артефакт

{3}, {T}: найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

В начале вашего заключительного шага, если вы контролируете не менее семи земель, трансформируйте Колдовской Компас.

/////

Шпили Ораски

Земля

(Трансформируется из Колдовского Компаса.)

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

{T}: разверните целевое атакующее существо под контролем оппонента и удалите его из боя.

* Удаление существа из боя не отменяет того факта, что оно атаковало, хоть оно и перестает быть атакующим существом. В частности, это означает, что даже если удалить из боя всех атакующих существ, способности Набега все равно будут работать.

Команда Молниеметателей

{2} {R}

Существо — Гоблин Пират

0/5

{T}: Команда Молниеметателей наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание Пирата, разверните Команду Молниеметателей.

* Вторая способность Команды Молниеметателей разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» активируемая способность Команды Молниеметателей заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

Копалла, Хранитель Волн

{1}{U}{U}

Легендарное Существо — Мерфолк Чародей

2/2

Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний, целью которых является Мерфолк под вашим контролем, стоит на {2} больше.

Активация вашими оппонентами способностей, целью которых является Мерфолк под вашим контролем, стоит на {2} больше.

* Чтобы определить общую стоимость заклинания оппонента, целью которого является Мерфолк под вашим контролем, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую платит тот игрок, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, сколько бы маны в итоге ни было потрачено на его разыгрывание.

* Активируемые способности записываются с двосточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]».

* Способности Копаллы не действуют на срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в»), целью которых является Мерфолк под вашим контролем.

* Разыгрывание или активация заклинаний и способностей, целью которых являются несколько Мерфолков под вашим контролем, стоит больше только на {2}.

Кровавое Таинство

{X}{W}{W}

Мгновенное заклинание

Вы получаете количество жизней, равное удвоенному значению X. Положите Кровавое Таинство в низ библиотеки его владельца.

* Кровавое Таинство заставляет вас получить количество жизней, равное удвоенному значению, выбранному для X, и это считается одним событием получения жизней. Все способности, которые срабатывают «каждый раз, когда вы получаете жизни», работают только один раз.

Кровавый Пост Аргуэля

{1}{B}

Легендарные Чары

{1}{B}, заплатите 2 жизни: возьмите карту.

В начале вашего шага поддержки, если у вас не более 5 жизней, вы можете трансформировать Кровавый Пост Аргуэля.

////

Храм Акласопа

Легендарная Земля

(Трансформируется из Кровавого Поста Аргуэля.)

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

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

* Если в начале вашего шага поддержки ваше количество жизней равняется 6 или больше, то вторая способность Кровавого Поста Аргуэля не работает. Во время вашего хода до начала шага поддержки вы не можете ничего сделать.

* Если ваше количество жизней равняется 6 или больше, когда вторая способность Кровавого Поста Аргуэля пытается разрешиться, то она ничего не сделает.

* Как только вы объявили последнюю способность Храма Акласоца, никто из игроков уже не сможет помешать вам, пытаясь каким-то образом убрать существо, которое вы приносите в жертву.

* Для определения количества получаемых жизней в рамках последней способности Храма Акласоца используйте значение выносливости существа в последний момент его пребывания на поле битвы.

Ловчий из Отепека

{1}{R}

Существо — Человек Шаман

1/2

Разыгрываемые вами заклинания Динозавров стоят на {1} меньше.

{T}: целевой Динозавр получает Ускорение до конца хода.

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

Лучник из Ацокана

{2}{G}

Существо — Человек Лучник

1/4

Захват

Когда Лучник из Ацокана выходит на поле битвы, вы можете заставить его драться с другим целевым существом. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

* Вы должны выбрать другое целевое существо (если это возможно), когда срабатывающая способность Лучника из Ацокана помещается в стек. Будут ли существа драться, вы выбираете, когда способность разрешается.

* Если Лучника из Ацокана уже нет на поле битвы к моменту разрешения его срабатывающей способности, или же цель той способности стала нелегальной, то ни одно из существ не наносит и не получает повреждений.

* Целью способности Лучника из Ацокана может быть другое существо под вашим контролем (например, Динозавр со способностью Неистовства).

Маврен Фейн, Апостол Заката

{2}{W}

Легендарное Существо — Вампир Священник

2/2

Каждый раз, когда один или несколько не являющихся фишками Вампиров под вашим контролем атакуют, создайте одну фишку существа 1/1 белый Вампир с Цепью жизни.

* Как только вы атаковали одним или несколькими не являющимися фишками Вампирами, способность Маврена Фейна создаст фишку Вампира даже в том случае, если какие-то или все из этих Вампиров покинут поле битвы или выйдут из боя.

Магическая Адаптация

{2} {U}

Чары

При выходе Магической Адаптации на поле битвы выберите тип существа.

Существа под вашим контролем обладают выбранным типом в дополнение к своим другим типам. То же самое относится к заклинаниям существ под вашим контролем и картам существ, которыми вы владеете и которые не находятся на поле битвы.

* Эффекты замены, которые изменяют существ определенного типа в момент их выхода на поле битвы, применяются после применения эффекта Магической Адаптации. Это изменение действовавшего ранее правила. Если под вашим контролем есть Магическая Адаптация и карта Металлический Подражатель из выпуска «*Эфирный Бунт*», и для них выбран один и тот же тип существа, то каждое существо под вашим контролем будет выходить на поле битвы с дополнительным жетоном +1/+1 на нем.

Мародеры Анграта

{5} {R} {R}

Существо — Человек Пират

4/4

Если источник под вашим контролем должен нанести повреждения перманенту или игроку, вместо этого он наносит те повреждения тому перманенту или игроку в двойном размере.

* Если, пока вы контролируете Мародеров Анграта, существо с Пробивным ударом под вашим контролем должно будет нанести боевые повреждения блокирующему существу, вы должны назначить не измененные повреждения. Например, если существо 3/3 с Пробивным ударом заблокировано существом 2/2, вы можете назначить защищаемому игроку максимум 1 повреждение. Затем существо нанесет 4 повреждения блокирующему существу и 2 — защищаемому игроку.

* Если какой-либо эффект (например, эффект Пироспирали Чандры) предписывает вам разделить повреждения между целями, вы должны разделить не измененные повреждения, прежде чем их удваивать.

* Если под вашим контролем есть два существа «Мародеры Анграта», то повреждения от источников под вашим контролем умножаются на 4. Если их три, то повреждения умножаются на 8, и т. д.

Метка Вампира

{3} {B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+2 и имеет Цепь жизни.

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

Наскок

{1} {G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

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

Неистовый Свиреподон

{2} {R}

Существо — Динозавр

3/3

Угроза

Игроки не могут получать жизни.

Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы, Неистовый Свиреподон наносит 1 повреждение игроку, контролирующему то существо.

* Пока Неистовый Свиреподон находится на поле битвы, заклинания и способности, дающие игрокам жизни, все равно разрешаются. Игроки не получают жизни, но заклинание или способность произведет все остальные свои эффекты.

* Если, пока Неистовый Свиреподон находится на поле битвы, какой-либо эффект предпишет установить количество жизней игрока на определенное значение, большее, чем его текущее количество жизней, то количество жизней игрока не изменится.

* Последняя способность Неистового Свиреподона срабатывает каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под контролем любого игрока, в том числе и вас самих.

* Если другое существо выходит на поле битвы одновременно с Неистовым Свиреподоном, то его последняя способность срабатывает.

Неожиданный Рост

{3}{G}

Волшебство

Целевое существо получает +5/+5 до конца хода и должно быть заблокировано в этом ходу, если это возможно.

* Если целевое существо атакует, то во время шага объявления блокирующих защищающийся игрок должен назначить хотя бы одно существо блокирующим его, если под контролем того игрока есть существа, которые могли бы его блокировать. Другие существа могут также блокировать его, блокировать другие существа или не блокировать вовсе.

Непоколебимый Армазавр

{3}{W}

Существо — Динозавр

2/3

Бдительность

{1}{W}, {T}: Непоколебимый Армазавр наносит количество повреждений, равное своей выносливости, целевому блокирующему его или заблокированному им существу.

* Поворот атакующего или блокирующего существа не удаляет его из боя. Если цель способности Непоколебимого Армазавра переживет повреждения, то Непоколебимый Армазавр как обычно нанесет и получит боевые повреждения от этого существа.

* Если к моменту разрешения своей способности Непоколебимый Армазавр уже не находится на поле битвы, то для определения количества наносимых повреждений используется значение его выносливости в последний момент его пребывания на поле битвы.

Неумирающий Древний

{4}{B}{B}

Существо — Вампир Рыцарь

4/4

Полет

Поверните трех повернутых Вампиров под вашим контролем: верните Неумирающего Древнего из вашего кладбища в вашу руку.

* Последнюю способность Неумирающего Древнего можно активировать, только пока он находится на вашем кладбище.

* Как только вы объявляете, что активируете последнюю способность Неумирающего Древнего, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость способности не будет оплачена. В частности, игроки не могут попытаться остановить способность, поворачивая или удаляя с поля битвы Вампиров под вашим контролем.

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

Нефритовый Стражник

{3}{G}

Существо — Мерфолк Шаман

2/2

Порчеустойчивость (*Это существо не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.*)

Когда Нефритовый Стражник выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевого Мерфолка под вашим контролем.

* Нефритовый Стражник может быть целью своей собственной способности.

Новые Горизонты

{2}{G}

Чары — Аура

Зачаровать землю

Когда Новые Горизонты выходят на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

Зачарованная земля имеет способность «{T}: добавьте две маны любого одного цвета в ваше хранилище маны».

* Вы можете разыграть Новые Горизонты, даже если не контролируете ни одного существа.

* Если к моменту разрешения Новых Горизонтов земля, которую должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.

Оборотень Тилоналли

{2}{R}

Существо — Человек Шаман

0/1

Ускорение

Каждый раз, когда Оборотень Тилоналли атакует, он становится копией другого целевого не являющегося легендарным атакующего существа до конца хода.

* Если цель способности Оборотня Тилоналли становится нелегальной целью, то Оборотень Тилоналли не станет ничьей копией. Он останется атакующим существом 0/1.

* Оборотень Тилоналли копирует напечатанные характеристики целевого существа, а также все действующие на него эффекты копирования. Он не копирует имеющиеся на этом существе жетоны или эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.

* В частности, Оборотень Тилоналли не копирует эффекты, заставившие не являющийся существом перманент стать существом. Если в результате Оборотень Тилоналли перестанет быть существом, он будет удален из боя.

* Если Оборотень Тилоналли копирует существо, копирующее что-то еще, то он становится тем объектом, который копируется целью.

* Если какой-либо эффект от разрешающегося заклинания или способности (такой, как эффект Сплачивающего Рыка) начинает применяться к Оборотню Тилоналли до того, как он становится копией другого существа, то этот эффект продолжит применяться.

* Поскольку атакующие уже были объявлены, любые скопированные Оборотнем Тилоналли способности, срабатывающие, когда он или другие существа атакуют, не сработают.

* После того как способность Оборотня Тилоналли разрешается, его новые характеристики не изменятся, если изменятся характеристики скопированного существа или скопированное существо покинет поле битвы.

* Оборотень Тилоналли остается копией существа до окончания заключительного шага. Повреждения снимаются с него в тот же момент, что он перестает быть копией.

Объезженный Гребнерог

{3}{R}

Существо — Динозавр

5/5

Объезженный Гребнерог не может атаковать или блокировать в одиночку.

* Если вы контролируете несколько Объезженных Гребнерогов, они могут атаковать или блокировать вместе, даже если другие существа не атакуют или не блокируют.

* Несмотря на то что Объезженный Гребнерог не может атаковать в одиночку, другие существа, назначенные атакующими вместе с ним, не обязаны атаковать того же игрока или planeswalker-a. Например, Объезженный Гребнерог может атаковать оппонента, а другое существо — planeswalker-a под контролем того оппонента. Таким же образом другие блокирующие существа не обязательно должны блокировать то же существо, которое блокирует Объезженный Гребнерог.

* После того как Объезженный Гребнерог был объявлен атакующим или блокирующим, он останется в бою, даже если у вас под контролем больше не будет другого атакующего или блокирующего существа.

* Если какой-либо эффект гласит, что Объезженный Гребнерог атакует или блокирует, если может, и у вас под контролем есть другое существо, способное атаковать или блокировать, то вы должны атаковать или блокировать Объезженным Гребнерогом и тем существом.

* В игре «Двухголовый гигант» Объезженный Гребнерог может атаковать или блокировать вместе с существом под контролем вашего напарника, даже если под вашим контролем больше никто не атакует или не блокирует.

Одержимый Кровью Паладин

{1}{B}

Существо — Вампир Рыцарь

1/1

Миг

Одержимый Кровью Паладин выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем за каждое существо, умершее в этом ходу.

* Последняя способность Одержимого Кровью Паладина считает все существа, попавшие на любое кладбище с поля битвы в этом ходу, в том числе существа-фишки и не являющиеся существом карты, которые были существами, когда покидали поле битвы. Она не проверяет, находятся ли они до сих пор на кладбище.

* Последняя способность Одержимого Кровью Паладина не учитывает существа, напрямую попавшие в какую-то отличную от кладбища зону (например, существа, в результате эффекта замены отправившиеся в изгнание вместо кладбища, или командиры, отправившиеся в зону командования в формате «Командир»).

Опасное Путешествие

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Верните целевой не являющийся землей перманент, который не находится под вашим контролем, в руку его владельца. Если его конвертированная мана-стоимость была 2 или меньше, предскажите 2.

* Если к моменту разрешения Опасного Путешествия целевой перманент становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Вы не сможете предсказать.

* Для определения того, будете ли вы предсказывать, используйте конвертированную мана-стоимость перманента в момент его пребывания на поле битвы.

* Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.

Опустошитель Лютой Флотилии

{3}{B}{B}

Существо — Орк Пират Чародей

4/4

Угроза, Смертельное касание

Когда Опустошитель Лютой Флотилии выходит на поле битвы, каждый игрок теряет треть своих жизней с округлением в большую сторону.

* Например, если у вас 13 жизней, вы теряете 5 жизней.

* Если у игрока 1 жизнь, он теряет 1 жизнь. Если после этого у всех игроков остается 0 жизней, то партия заканчивается вничью.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» каждый игрок теряет треть общего количества жизней команды с округлением в большую сторону. Например, если у команды 13 жизней, то каждый игрок команды теряет по 5 жизней, и команда в результате теряет 10 жизней.

Ось Бренности

{4}{W}{W}

Чары

В начале вашего шага поддержки вы можете заставить двух целевых игроков обменяться количеством жизней.

* Если к моменту разрешения срабатывающей способности Оси Бренности один из целевых игроков становится нелегальной целью, то обмен не происходит. Количество жизней ни у одного из игроков не меняется.

* При обмене количеством жизней каждый из игроков теряет или получает соответствующее количество жизней, необходимое для того, чтобы сравняться с предыдущим количеством жизней второго игрока. Например, если до обмена у игрока А было 5 жизней, а у игрока Б было 3 жизни, то игрок А потеряет 2 жизни, а игрок Б получит 2 жизни. Эффекты замены могут модифицировать такое получение и потерю жизней, а срабатывающие способности при этом могут срабатывать.

* Если игрок не может получать жизни, то такой игрок не может обмениваться количеством жизней с игроком, у которого больше жизней. Если же игрок не может терять жизни, то такой игрок не может обмениваться количеством жизней с игроком, у которого меньше жизней. В любом из таких случаев количество жизней ни у одного из игроков не меняется.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» количество жизней у каждого игрока считается таким же, как у его команды. Если два выбранных целями игрока находятся в разных командах, то те игроки получают или теряют соответствующее количество жизней, так что в итоге количеством жизней меняются команды. Если два выбранных целями игрока — товарищи по команде, то они не могут обмениваться количеством жизней.

Отчаянные Изгои

{1}{B}

Существо — Человек Пират

2/3

Отчаянные Изгои не могут атаковать, если под вашим контролем нет артефакта.

* После того как Отчаянные Изгои были объявлены атакующими, они останутся в бою, даже если у вас под контролем больше не будет артефакта.

Охотники с Солнечной Коронай

{4}{R}{R}

Существо — Динозавр

5/4

Неистовство — Каждый раз, когда Охотникам с Солнечной Коронай наносятся повреждения, они наносят 3 повреждения целевому оппоненту.

* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Охотникам с Солнечной Коронай наносятся повреждения, то вы проиграете партию до того, как их способность Неистовства успеет разрешиться.

Палящие Пушки Вэнс

{3}{R}

Легендарные Чары

В начале вашего шага поддержки изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Если это не являющаяся землей карта, вы можете разыграть ее в этом ходу.

Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше третье заклинание в ходу, вы можете трансформировать Палящие Пушки Вэнс.

////

Огнедышащий Бастион

Легендарная Земля

(Трансформируется из Палящих Пушек Вэнс.)

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

{2}{R}, {T}: Огнедышащий Бастион наносит 3 повреждения целевому существу или игроку.

* Карта, изгоняемая первой способностью Палящих Пушек Вэнс, изгоняется рубашкой вниз.

* Разыгрывая изгнанную карту, вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания той карты. Вы должны оплатить ее стоимости и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если вы изгнали таким образом карту существа, то должны будете дождаться своей главной фазы, чтобы разыграть ее.

* Если вы не разыгрываете изгнанную карту, она остается в изгнании.

* Вторая способность Палящих Пушек Вэнс разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

* Вторая способность Палящих Пушек Вэнс считает все заклинания, которые вы разыграли, в том числе и сами Палящие Пушки Вэнс, если вы разыграли их в этом ходу. Способность не сработает, если Палящих Пушек Вэнс не будет на поле битвы в тот момент, когда вы разыгрываете третье заклинание в ходу.

Первобытный Амулет

{4}

Артефакт

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

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, положите один жетон заряда на Первобытный Амулет. Затем, если на нем есть не менее четырех жетонов заряда, вы можете удалить те жетоны и трансформировать его.

/////

Первобытный Источник

Земля

(Трансформируется из Первобытного Амулета.)

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

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

* Эффекты, снижающие стоимость заклинания в немаркированной мане, не могут снизить требования в части уплаты цветной маны.

* Последняя способность Первобытного Амулета срабатывает, как только вы закончили разыгрывать заклинание. Следовательно, вы не можете использовать Первобытный Источник, чтобы оплатить заклинание, дающее Первобытному Амулету четвертый жетон.

* Если четвертый жетон заряда кладется на Первобытный Амулет каким-то иным образом, помимо разрешения его срабатывающей способности (модифицированной любыми применимыми эффектами замены), то вы не сможете сразу удалить жетоны и трансформировать его. Вам придется дождаться следующего раза, когда вы будете разыгрывать мгновенное заклинание или заклинание волшебства.

* Ману, которую дает Первобытный Источник, можно тратить на что угодно, а не только на мгновенные заклинания или заклинания волшебства.

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

* Отложенная срабатывающая способность от мана-способности Первобытного Источника работает даже в том случае, если Первобытный Источник покинет поле битвы до того, как вы потратите ту ману.

* Если на разыгрывание одного мгновенного заклинания или заклинания волшебства тратится больше одной маны, полученной от Первобытного Источника, то срабатывают отложенные срабатывающие способности, связанные с каждой из единиц маны. Будет создано столько копий, сколько маны потрачено. Не имеет значения, произведена эта мана одними или несколькими Первобытными Источниками.

* Отложенная срабатывающая способность Первобытного Источника может скопировать заклинание, даже если то заклинание отменяется до разрешения способности.

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

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

* Если вы копируете заклинание с выбором режима (на котором говорится «Выберите одно —» или нечто похожее), то у копии будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.

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

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

Пиратская Сабля

{3}

Артефакт — Снаряжение

Когда Пиратская Сабля выходит на поле битвы, прикрепите ее к целевому Пирату под вашим контролем.

Снаряженное существо получает +2/+1.

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

* Вы можете разыграть Пиратскую Саблю, даже если не контролируете ни одного Пирата.

Пленительная Команда

{3}{R}

Существо — Человек Пират

4/3

{3}{R}: получите контроль над целевым существом под контролем оппонента до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

* Вы можете таким образом выбрать целью неповернутое существо и получить над ним контроль.

Плетельщица Водяных Ловушек

{2}{U}

Существо — Мерфолк Чародей

2/2

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

* Целью способности Плетельщицы Водяных Ловушек может быть существо, которое уже повернуто. Оно не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Побуждение Уатли (*только колода Planeswalker-a*)

{R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+0 до конца хода. Если вы контролируете planeswalker-a Уатли, то существо получает вместо этого +4/+0 до конца хода.

* Наличие под вашим контролем planeswalker-a Уатли проверяется только в момент разрешения Побуждения Уатли. Сила существа не изменится позже в этом ходу, если у вас под контролем не останется Уатли или Уатли попадет под ваш контроль.

Погонщик Гигантов

{1}{G}

Существо — Человек Друид

1/1

Погонщик Гигантов получает +2/+2, пока вы контролируете Динозавра.

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

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, повреждения, полученные Погонщиком Гигантов в бою, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу вы потеряете контроль над всеми Динозаврами.

Подстроенное Крушение

{2}{W}{W}

Мгновенное заклинание

Изгоните все атакующие существа под контролем целевого игрока. Тот игрок может найти в своей библиотеке такое же количество карт базовых земель, положить те карты на поле битвы повернутыми, затем перетасовать свою библиотеку.

* Целью Подстроенного Крушения является только игрок. Существа с Порчеустойчивостью под контролем того игрока точно так же будут изгнаны при разрешении заклинания.

* Игрок может найти меньше карт базовых земель, чем было изгнано существ, — потому что он так хочет или потому что у него не осталось столько карт базовых земель.

* Игрок может найти столько земель, сколько было изгнано атакующих существ, даже если какие-то из этих существ были фишками, не были картами существа или не попали в изгнание (например, это был командир, который отправился в зону командования игрока в формате «Командир»).

Пожиратель Флотилий

{5}{U}{U}

Существо — Рыба

6/6

Каждый раз, когда Пожиратель Флотилий атакует, целевой игрок кладет верхнюю половину своей библиотеки, округленную в большую сторону, на свое кладбище.

* Срабатывающая способность Пожирателя Флотилий может сделать целью любого игрока, не обязательно того, кого он атакует.

* Если атакуют два Пожирателя Флотилий, то каждая срабатывающая способность определяет верхнюю половину библиотеки целевого игрока отдельно. Например, если у целевого игрока в библиотеке пятнадцать карт, то игрок сначала кладет на кладбище восемь верхних карт, а потом еще четыре.

Поиски Асканты

{1}{U}

Легендарные Чары

В начале вашего шага поддержки посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ее на ваше кладбище. Затем, если у вас на кладбище не менее семи карт, вы можете трансформировать Поиски Асканты.

////

Асканта, Затонувшие Руины

Легендарная Земля

(Трансформируется из Поисков Асканты.)

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

{2}{U}, {T}: посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них не являющуюся существом или землей карту и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в любом порядке.

* Если седьмая карта кладется на ваше кладбище не в ходе разрешения срабатывающей способности Поисков Асканты, а каким-то иным образом, то вы не сможете их сразу трансформировать. Вам придется подождать до вашего следующего шага поддержки.

* Если у вас на кладбище не менее семи карт, то вы можете трансформировать Поиски Асканты, разрешая их срабатывающую способность, даже если решите не класть верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище.

* Если вы решите не класть верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище, разрешая срабатывающую способность Поисков Асканты, то карта останется на верху библиотеки (и вы, вероятно, возьмете ее во время шага взятия карты).

Почетный Караул Токатли

{1}{W}

Существо — Человек Солдат

1/3

Выходящие на поле битвы существа не вызывают срабатывания способностей.

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

* Эта способность не влияет на эффекты замены, такие как выход перманента на поле битвы повернутым или с жетонами на нем. Способности с формулировкой «При выходе [этого существа] на поле битвы» также являются эффектами замены.

* Способность Почетного Караула Токатли останавливает собственные способности существа, срабатывающие при выходе на поле битвы, а также другие срабатывающие способности, которые сработали бы, когда существо выходит на поле битвы. В том числе это те способности, которые сработали бы, когда сам Почетный Караул Токатли выходит на поле битвы.

* В условии срабатывания способности не обязательно должно быть указано, что на поле битвы выходит «существо». Например, способность Главаря Контрабандистов гласит: «Каждый раз, когда артефакт

выходит на поле битвы под вашим контролем, предскажите 1». Если на поле битвы под вашим контролем выходит артефакт существо, эта способность не сработает. Если же на поле битвы под вашим контролем выйдет не являющийся существом артефакт, то способность сработает.

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

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

Праведный Запрет

{3}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Праведный Запрет выходит на поле битвы, вы получаете 2 жизни.

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать.

* Если к моменту разрешения Праведного Запрета существо, которое должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Праведный Запрет не выйдет на поле битвы, и его способность не сработает.

Презрение Враски

{2}{B}{B}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо или planeswalker-a. Вы получаете 2 жизни.

* Если к моменту разрешения Презрения Враски целевое существо или planeswalker становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Вы не получите жизни.

Призыв Солнечной Птицы

{5}{R}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание из вашей руки, покажите X верхних карт вашей библиотеки, где X — конвертированная мана-стоимость того заклинания. Вы можете разыграть одну показанную таким образом карту заклинания с конвертированной мана-стоимостью X или меньше без оплаты ее мана-стоимости. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Разыгрывание Призыва Солнечной Птицы не приводит к срабатыванию ее собственной способности.

* Способность Призыва Солнечной Птицы разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено. Если в ходе разрешения способности вы разыгрываете заклинание, то оно разрешается до заклинания, вызвавшего срабатывание способности.

* Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.

* Если конвертированная мана-стоимость заклинания равна 0, то в ходе разрешения способности Призыва Солнечной Птицы вы ничего не делаете.

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

* Если вы решаете разыграть одну из показанных карт, то должны сделать это в процессе разрешения срабатывающей способности. Вы не можете подождать и разыграть ее позже в этом ходу. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются, но другие ограничения (такие как «Разыгрывайте [эту карту] только во время боя») должны соблюдаться.

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

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

Призыватель Штормов

{2}{U}{U}

Существо — Мерфолк Чародей

2/3

Когда Призыватель Штормов выходит на поле битвы, поверните все существа под контролем целевого оппонента.

* Целью способности Призывателя Штормов является только игрок. Существа с Порчеустойчивостью под контролем того игрока точно так же будут повернуты при разрешении способности.

Призывательница Кинхалли

{W}

Существо — Человек Священник

0/3

Разыгрываемые вами заклинания Динозавров стоят на {1} меньше.

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

Пробуждающая Дебри

{2}{G}{G}

Существо — Мерфолк Шаман

3/3

{X}{G}{G}: положите X жетонов +1/+1 на целевую землю под вашим контролем. Та земля становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей.

* Эффект оживления земли действует неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки или если вы теряете контроль над Пробуждающей Дебри.

* Если целью способности становится уже являющаяся существом земля, то базовая сила и выносливость этой земли существа становится 0/0, заменяя предыдущие значения базовой силы и выносливости. Другие эффекты, изменяющие силу и (или) выносливость (в том числе любые имеющиеся жетоны +1/+1), продолжают применяться.

Прожорливый Кинжалозуб

{2} {G}

Существо — Динозавр

3/2

Неистовство — Каждый раз, когда Прожорливому Кинжалозубу наносятся повреждения, вы получаете 2 жизни.

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

Рассеивание Дозорной

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание Рассеивания Дозорной стоит на {1} меньше, если вы контролируете Пирата.

Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {4}.

* Как только вы объявляете, что разыгрываете Рассеивание Дозорной, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. Это значит, что игроки не смогут попробовать увеличить стоимость заклинания, удаляя ваших Пиратов.

Рассечь Надвое

{2} {G} {G}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары.

Возьмите карту.

* Если к моменту разрешения заклинания «Рассечь Надвое» целевые чары или артефакт становятся нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Вы не сможете взять карту. Если же цель остается легальной, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы возьмете карту.

Расхитительница Руин

{2} {B}

Существо — Орк Пират

3/2

Набег — В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу вы атаковали существом, покажите верхнюю карту вашей библиотеки и положите ту карту в вашу руку. Вы теряете количество жизней, равное конвертированной мана-стоимости той карты.

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

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

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

Рвение Вампира

{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 до конца хода. Если это Вампир, он получает Первый удар до конца хода.

* Если существо является Вампиром, оно получает +2/+2 и Первый удар. Если существо становится Вампиром позже в этом ходу, оно не получит Первый удар.

Ревун Песни Грез

{2}{U}{U}

Существо — Сирена Пират

3/3

Миг

Полет

Ревун Песни Грез может блокировать только существ с Полетом.

Когда Ревун Песни Грез выходит на поле битвы, если вы контролируете другого Пирата, поверните не более двух целевых не являющихся землями перманентов.

* Последняя способность Ревуна Песни Грез не сработает, если в момент его выхода на поле битвы у вас под контролем не было другого Пирата. Если до разрешения способности вы потеряете контроль над всеми другими Пиратами, то способность ничего не сделает.

Ревун, Укротитель Бурь

{U}

Существо — Сирена Пират Чародей

1/1

Полет

{U}, пожертвуйте Ревуна, Укротителя Бурь: отмените целевое заклинание или способность, целью которых являетесь вы или существо под вашим контролем.

* Активируемая способность Ревуна, Укротителя Бурь может сделать целью заклинание или способность с несколькими целями, если хотя бы одной целью того заклинания или способности являетесь вы или существо под вашим контролем.

Ревущий Эгизавр

{5}{W}

Существо — Динозавр

3/5

Неистовство — Каждый раз, когда Ревущему Эгизавру наносятся повреждения, положите один жетон +1/+1 на каждое другое существо под вашим контролем.

* Если другому существу под вашим контролем наносятся смертельные повреждения в то же время, когда наносятся повреждения Ревущему Эгизавру, то другое существо не будет спасено жетоном +1/+1, который должен был на нем появиться.

Рыскающая Чупакабра

{3}{B}

Существо — Зверь Ужас

2/3

Каждый раз, когда существо под вашим контролем использует Разведку, целевое существо под контролем оппонента получает -2/-2 до конца хода.

* Вы не выбираете цель способности Рыскающей Чупакабры, пока ваше существо не закончит Разведку.

* Если разрешающееся заклинание или способность предписывает конкретному существу использовать Разведку, но существо уже покинуло поле битвы, то существо все равно использует Разведку. Эффекты,

срабатывающие, когда существо под вашим контролем использует Разведку (такие, как эффект Рыскающей Чупакабры), срабатывают соответствующим образом.

Рыцарь Тилоналли

{1}{R}

Существо — Человек Рыцарь

2/2

Каждый раз, когда Рыцарь Тилоналли атакует, если вы контролируете Динозавра, то Рыцарь Тилоналли получает +1/+1 до конца хода.

* Если вы не контролируете Динозавра в момент атаки Рыцаря Тилоналли, его способность не сработает вовсе. Если вы не контролируете Динозавра в момент разрешения способности Рыцаря Тилоналли, то способность не производит эффекта.

* Если вы контролируете одного или нескольких Динозавров и способность Рыцаря Тилоналли разрешается, то Рыцарь Тилоналли получает +1/+1 до конца хода, даже если позже в этом ходу у вас под контролем не останется Динозавров.

Самодельные Снаряды

{1}{R}

Чары

{1}, пожертвуйте артефакт или существо: Самодельные Снаряды наносят 1 повреждение целевому существу или игроку.

* Вы не можете пожертвовать один и тот же Клад и для оплаты {1}, и для стоимости «пожертвуйте артефакт или существо».

Свирепый Топот

{2}{G}

Волшебство

Разыгрывание Свирепого Топота стоит на {2} меньше, если его целью является Динозавр под вашим контролем.

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

* Вы не можете разыграть Свирепый Топот, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.

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

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

Силовые Переговоры

{2}{B}

Волшебство

Покажите три верхние карты вашей библиотеки. Для каждой из тех карт, положите ту карту в вашу руку, если только любой оппонент не заплатит 3 жизни. Затем изгоните оставшиеся.

* Вы показываете все три карты до того, как оппоненты решают, платить ли жизни за какие-то из них.

* В игре с участием более двух игроков каждый оппонент в порядке очередности своего хода выбирает, платить ли жизнь за одну из карт. Затем оппоненты переходят к следующей карте. Вы выбираете порядок, в котором идут карты, но прежде чем делать выбор, оппоненты могут обсудить все три карты. Делая выбор, оппонент будет знать, какое решение приняли оппоненты до него.

Следопыт Зоркой Флотилии

{B}

Существо — Человек Пират

1/1

{1}{B}, {T}: изгоните две целевые карты из кладбища оппонента. Следопыт Зоркой Флотилии использует Разведку. *(Покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если та карта является землей, положите ее в вашу руку. В противном случае положите на это существо один жетон +1/+1, затем положите ту карту назад или положите ее на ваше кладбище.)*

* Вы не можете активировать способность Следопыта Зоркой Флотилии, не выбрав целями две карты на кладбище одного оппонента.

* Если к моменту разрешения способности Следопыта Зоркой Флотилии одна из целевых карт становится нелегальной целью, то оставшаяся легальная цель изгоняется, а Следопыт Зоркой Флотилии использует Разведку.

* Если к моменту разрешения способности Следопыта Зоркой Флотилии нелегальными становятся обе цели, то вся способность отменяется. Следопыт Зоркой Флотилии не использует Разведку.

Слепящий Туман

{2}{G}

Мгновенное заклинание

Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены существам в этом ходу. Существа под вашим контролем получают Порчеустойчивость до конца хода. *(Они не могут быть целями заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

* Слепящий Туман предотвращает все повреждения, которые должны быть нанесены существам, а не только боевые повреждения.

* Повреждения существам, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу, также будут предотвращены. Однако существа, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу, не получают Порчеустойчивость.

Соблазнительный Клад

{3}{R}

Чары

Каждый оппонент должен атаковать вас или planeswalker-а под вашим контролем хотя бы одним существом в каждом бою, если это возможно.

В начале вашего заключительного шага создайте одну фишку бесцветного артефакта Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

* Каждый оппонент должен атаковать вас или planeswalker-а под вашим контролем хотя бы одним существом, а не одним существом вас и еще по одному на каждого вашего planeswalker-а. Другие существа могут атаковать других игроков, других planeswalker-ов или не атаковать вовсе.

* Если существо по любой причине не может атаковать вас или planeswalker-а под вашим контролем (например, оно повернуто, когда начинается шаг объявления атакующих контролирующего его игрока, или

страдает от «болезни вызова»), то существо не обязано атаковать. Если ни одно существо под контролем игрока не может атаковать вас или planeswalker-а под вашим контролем, то требование Соблазнительного Клада в эту фазу боя не действует. Если для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий существо игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» каждый из ваших двух оппонентов должен атаковать вашу команду или planeswalker-а под вашим контролем хотя бы одним существом, если это возможно. Атаковав planeswalker-а под контролем вашего напарника, игрок не выполнит требования Соблазнительного Клада. Боевые повреждения от существ, атакующих вашу команду, можно назначить вашему напарнику.

Солнцекрыл Кинхалли

{2}{W}

Существо — Динозавр

2/3

Полет

Существа под контролем ваших оппонентов выходят на поле битвы повернутыми.

* Если существо выходит на поле битвы под контролем оппонента одновременно с тем, как Солнцекрыл Кинхалли выходит на поле битвы под вашим контролем, то эффект Солнцекрыла Кинхалли не применяется к существу вашего оппонента.

Сплачивающий Рык

{2}{W}

Мгновенное заклинание

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

* Сплачивающий Рык действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+1.

* Неповернутые существа под вашим контролем получают +1/+1 несмотря на то, что Сплачивающий Рык их не разворачивает.

Сторож Храма Огня

{R}

Существо — Элементаль

1/1

Угроза

{7}{R}, {T}, пожертвуйте Сторожа Храма Огня: он наносит по 3 повреждения каждому из не более двух целевых существ

* Вы не можете дважды выбрать одно и то же существо целью, чтобы Сторож Храма Огня нанес ему 6 повреждений.

Стянуть Заклинание

{3}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание. Создайте X фишек бесцветного артефакта Клад, где X — конвертированная мана-стоимость того заклинания. У них есть способность «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

* Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.

* Вы можете выбрать целью заклинание, которое не может быть отменено. Когда Стянуть Заклинание разрешится, оно не подействует на целевое заклинание, но вы получите фишки Клада.

Табун Динозавров

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Атакующие существа получают +2/+0 до конца хода. Динозавры под вашим контролем получают Пробивной удар до конца хода.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» атакующие существа под контролем вашего напарника получают +2/+0, но только Динозавры под вашим контролем получают Пробивной удар.

Темное Насыщение

{4}{B}

Мгновенное заклинание

Темное Насыщение наносит 3 повреждения целевому существу или игроку. Вы получаете 3 жизни.

* Если к моменту разрешения Темного Насыщения целевое существо или целевой игрок становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Вы не получите жизни.

Тишана, Голос Грома

{5}{G}{U}

Легендарное Существо — Мерфолк Шаман

/

Сила и выносливость Тишаны, Голоса Грома равны количеству карт в вашей руке.

Размер вашей руки неограничен.

Когда Тишана выходит на поле битвы, возьмите одну карту за каждое существо под вашим контролем.

* Количество существ под вашим контролем подсчитывается, только когда последняя способность Тишаны разрешается. Если при этом сама Тишана находится на поле битвы, способность подсчитает и ее.

* Если Тишана выходит на поле битвы, когда у вас нет карт в руке, то в связи с тем, что ее выносливость равна 0, она отправится на ваше кладбище до того, как разрешится ее срабатывающая способность.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, повреждения, полученные Тишаной в бою, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу у вас в руке останется меньше карт, — например, вы разыграете их во время вашей главной фазы после боя.

Трупожор-Падальщик

{2}{G}

Существо — Динозавр

3/2

Каждый раз, когда Трупожор-Падальщик выходит на поле битвы или атакует, вы можете изгнать целевую карту из кладбища. Если таким образом изгоняется карта существа, вы получаете 2 жизни. Если таким образом изгоняется не являющаяся существом карта, Трупожор-Падальщик получает +1/+1 до конца хода.

* Получить оба бонуса в ходе разрешения способности Трупожора-Падальщика невозможно. Если таким образом изгоняется карта артефакта существа, то она считается картой существа и не считается не являющейся существом картой.

Уатли, Воительница-Стихотворец

{3}{R}{W}

Легендарный Planeswalker — Уатли

3

+2: вы получаете количество жизней, равное наибольшему значению силы среди существ под вашим контролем.

0: создайте одну фишку существа 3/3 зеленый Динозавр с Пробивным ударом.

—X: Уатли, Воительница-Стихотворец наносит X повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых существ. Существа, которым таким образом были нанесены повреждения, не могут блокировать в этом ходу.

* Наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем определяется в момент разрешения первой способности Уатли. Если это значение отрицательное, то вы не получаете и не теряете жизни.

* Вы можете активировать первую способность Уатли, даже если под вашим контролем нет существ. Вы просто не получите жизни.

* Вы делите повреждения между целевыми существами, когда активируете последнюю способность Уатли. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. Если X равен 0, вы не выбираете цели.

* Если некоторые, но не все цели становятся нелегальными, выбранное распределение повреждений сохраняется, но нелегальные цели не получают повреждений. Если нелегальными становятся все цели, то способность отменяется.

Уатли, Рыцарь на Динозавре (*только колода Planeswalker-a*)

{4}{R}{W}

Легендарный Planeswalker — Уатли

4

+2: положите два жетона +1/+1 на не более чем одного целевого Динозавра под вашим контролем.

—3: целевой Динозавр под вашим контролем наносит равные своей силе повреждения целевому существу не под вашим контролем.

—7: Динозавры под вашим контролем получают +4/+4 до конца хода.

* Если к моменту разрешения второй способности Уатли любое из целевых существ станет нелегальной целью, то существо под вашим контролем не нанесет повреждения.

* Последняя способность Уатли действует только на Динозавров, находящихся под вашим контролем в момент ее разрешения. Динозавры, которые попадают под ваш контроль позднее в том же ходу, или существа, которые становятся Динозаврами позднее в том же ходу, не получают +4/+4.

Убежище Заклинателей

{G}

Чары

Каждый раз, когда существо под вашим контролем становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, вы можете взять карту.

* Срабатывающая способность Убежища Заклинателей разрешается до заклинания или способности, вызвавшей ее срабатывание.

* Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность Убежища Заклинателей разрешится, но до того, как это сделает заклинание или способность, вызвавшая ее срабатывание. Так, взятой картой вы можете отменить то заклинание или способность.

Убийство по Найму

{3}{B}{B}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо. Создайте две фишки бесцветного артефакта Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

* Если к моменту разрешения Убийства по Найму целевое существо становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Вы не получите фишки Клада. Если же целевое существо является легальной целью, но не уничтожается (например, потому что у него есть Неразрушимость), то вы получите фишки Клада.

Угон

{1}{R}{R}

Волшебство

Получите контроль над целевым артефактом или существом до конца хода. Разверните его. Он(о) получает Ускорение до конца хода.

* Вы можете таким образом выбрать целью неповернутое существо или артефакт и получить над ним контроль. Также вы можете развернуть артефакт или существо под вашим контролем и дать ему Ускорение.

Узы Иксалана

{3}{W}

Чары

Когда Узы Иксалана выходят на поле битвы, изгоните целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента до тех пор, пока Узы Иксалана не покинут поле битвы.

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания с таким же именем, как у изгнанной карты.

* Если Узы Иксалана покидают поле битвы до того, как их срабатывающая способность разрешается, целевой перманент не изгоняется.

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

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

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

* Если у карты в изгнании имя отличается от того, что было у нее на поле битвы, Узы Иксалана запрещают игрокам разыгрывать заклинания с тем именем, что есть у карты в изгнании.

* Если изгнанная карта — это карта земли, которая была не являющимся землей перманентом, Узы Иксалана не смогут запретить игрокам разыгрывать земли с таким именем.

* Если изгнанной карты нет (например, изгнанный перманент был фишкой или командиром, который перешел в зону командования в формате «Командир»), то Узы Иксалана не смогут запретить игрокам разыгрывать какие-либо заклинания.

* Если владелец Уз Иксалана покидает партию в игре с участием более двух игроков, а изгнанная карта принадлежит другому игроку, то изгнанная карта возвращается на поле битвы под контролем своего владельца. 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.

Уловка Ревуны

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо под вашим контролем, затем верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца. Если таким образом был изгнан Пират, возьмите карту.

* Когда изгнанное существо возвращается, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше. 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.

* Вернувшееся существо не будет целью тех заклинаний и способностей, которые делали его целью до этого. Однако любые заклинания, которые не делают его целью, такие, как Звезда Вымирания, все еще будут на него действовать.

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

* Вы возьмете карту, если существо было Пиратом в момент изгнания, даже если оно не вернется на поле битвы (например, потому что это фишка) или вернется на поле битвы уже не Пиратом (например, потому что копирует что-то другое).

Уныние Изгоя (*только колода Planeswalker-a*)

{3}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Уныние Изгоя выходит на поле битвы, поверните зачарованное существо.

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

* Целью Уныния Изгоя может быть существо, которое уже повернуто.

Чародейка Волшебных Лиан

{2}{G}

Существо — Мерфолк Шаман

1/3

Когда Чародейка Волшебных Лиан выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на каждого из не более двух целевых Мерфолков под вашим контролем.

* Вы не можете дважды выбрать целью одного и то же Мерфолка, чтобы дать ему два жетона +1/+1.

* Чародейка Волшебных Лиан может быть целью своей собственной способности.

Чарующая Мелодия

{X}{U}{U}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом с конвертированной мана-стоимостью X.

* Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.

* Эффект смены контроля Чарующей Мелодии длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки.

* Если игрок покидает партию в игре с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним, а все эффекты, дающие тому игроку контроль над перманентами, немедленно заканчиваются.

Яркий Отпор

{4} {W}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое атакующее существо.

Возьмите карту.

* Если к моменту разрешения Яркого Отпора целевое существо становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Вы не сможете взять карту. Если же целевое существо является легальной целью, но не уничтожается (например, потому что у него есть Неразрушимость), то вы возьмете карту.

Magic: The Gathering, Magic, Иксалан, Каладеш, Эфирный Бунт, Амонхет, Час Разрушения, Тени над Иннистрадом, Ханы Таркира и Колода Planeswalker-а являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2017 Wizards.