

Часто задаваемые вопросы (FAQ) – базовый выпуск *Magic 2011*
Составитель: Марк Л. Готтлиб, при участии Лори Чирза, Джефа Джордана, Ли Шарпа, Эли Шиффрин и Тийса Ван Оммена.
Дата внесения последних изменений: 9 июня 2010 г.

Часто задаваемые вопросы (FAQ) – это сборник разъяснений и судебных решений относительно карт нового выпуска игры *Magic: The Gathering*(R). Его цель – сделать игру новыми картами более приятной и увлекательной путем устранения типичных ошибочных представлений и недопонимания, которые неизбежно возникают при появлении новых механик и вариантов взаимодействия карт. С выпуском новых сетов правила игры *Magic* (TM) зачастую подвергаются корректировке, что в будущем может привести к устареванию некоторой содержащейся здесь информации. Если вы не можете найти ответ на свой вопрос здесь, пожалуйста, свяжитесь с нами через сайт <www.wizards.com/customerservice>.

«Часто задаваемые вопросы» разбиты на два раздела, каждый из которых служит своим целям.

В первом разделе («Общие замечания») объясняются механики и понятия выпуска.

Второй раздел («Отдельные замечания по картам») содержит ответы на самые важные, самые часто задаваемые и самые трудные 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

Базовый выпуск *Magic 2011* содержит 249 карт (20 карт базовых земель, 101 обычную, 60 необычных, 53 редких и 15 раритетных карт).

Пререлизные турниры: 10-11 июля 2010 г.
Релизные мероприятия «Launch Party»: 16-18 июля 2010 г.

Базовый выпуск *Magic 2011* разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: 16 июля 2010 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: *Осколки Алары* (R), *Conflux* (R), *Перерожденная Алара* (R), *Magic 2010*, *Zendikar* (TM), *Пробуждение Мира* (TM), *Возрождение Эльдрази* (TM) и *Magic 2011*.

Клубы, в которых проводятся соревнования, и магазины можно найти на странице <www.wizards.com/locator>.

Ранее встречавшееся действие с ключевым словом: Предсказать

Предсказать – это действие с ключевым словом, ранее встречавшееся в выпусках *Fifth Dawn* (TM) и *Взгляд в Будущее* (R). Действия с ключевым словом обозначаются глаголами, например, «пожертвовать» или «регенерировать», которые имеют конкретное значение в рамках правил игры *Magic*. «Предсказывая», вы заглядываете в свое будущее...и даже можете им манипулировать.

Вещая Сова

{1}{U}

Существо — Птица

1/1

Полет

Когда Вещая Сова выходит на поле битвы, предскажите 3. (Чтобы предсказать 3, посмотрите три верхние карты вашей библиотеки, затем положите любые из них в низ вашей библиотеки, а остальные на верх в любом порядке.)

Официальные правила для «Предсказать» звучат так:

701.17. Предсказать

701.17a «Предсказать N» значит, что вы должны посмотреть N верхних карт вашей библиотеки, положить любые из них в низ вашей библиотеки в любом порядке и положить остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.

* Когда вы «предсказываете», вы можете положить все просмотренные карты обратно на верх вашей библиотеки, или же положить все эти карты в низ вашей библиотеки, или же положить некоторые из них на верх вашей библиотеки, а остальные — в низ.

* Вы определяете порядок для этих карт, независимо от того, куда вы решили их положить.

* Действия, указанные на карте, выполняются последовательно. Для одних заклинаний и способностей это означает, что «предсказывать» вы будете в последнюю очередь. Для других же это значит, что сначала вы «предсказываете», а затем выполняете остальные действия.

Пересмотренная способность с ключевым словом: Смертельное касание

Смертельное касание — это способность, обычно встречающаяся у существ. Принцип ее действия изменился.

Кислотная Слизь

{3}{G}{G}

Существо — Тина

2/2

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

Когда Кислотная Слизь выходит на поле битвы, уничтожьте целевой артефакт, чары или землю.

Новые правила для способности Смертельного касания звучат так:

702.2. Смертельное касание

702.2a Смертельное касание — это статическая способность.

702.2b Любое отличное от нуля количество боевых повреждений, распределенных существу источником со Смертельным касанием, считается смертельным, независимо от значения выносливости того существа. См. правило 510.1c-d.

702.2c Существо, получившее повреждения от источника со Смертельным касанием со времени последнего выполнения действий, вызванных состоянием, уничтожается как действие, вызванное состоянием. См. правило 704.

702.2d Правила способности Смертельного касания действуют не зависимо от того, из какой игровой зоны объект со Смертельным касанием наносит повреждения.

702.2e Если объект переходит из одной зоны в другую до того, как под действием эффекта он должен нанести повреждения, то наличие у него способности Смертельного касания определяется по последней известной о нем информации.

702.2f Несколько способностей Смертельного касания у одного и того же объекта объединяются.

* Если существо (независимо от того, есть у него Смертельное касание или нет) блокирует или становится заблокированным несколькими существами, то во время шага объявления блокирующих те существа должны быть выстроены в порядке распределения повреждений. После этого существо распределяет свои боевые повреждения между этими существами в соответствии с объявленной для него последовательностью распределения повреждений. Оно может выделить боевые повреждения одному из этих существ только в том случае, если каждому предшествующему существу в установленной очередности уже назначены смертельные повреждения. Если же существо со Смертельным касанием блокирует или становится заблокированным несколькими существами, то все действует по такой же схеме, с одним исключением: если такое существо распределяет хотя бы 1 повреждение другому существу, то оно считается смертельным.

Рассмотрим пример. Порядок распределения повреждений атакующей Кислотной Слизи (существа 2/2 со Смертельным касанием) таков: Шипастый Вурм (существо 5/4), затем Осадный Мастоdont (существо 3/5), затем Руннолапый Медведь (существо 2/2). Кислотная Слизь может выделить 1 повреждение Вурму и 1 повреждение Мастоdontу, или же 2 повреждения Вурму. Она не может распределить никаких повреждений Медведю. Каждое существо, которому Кислотная Слизь наносит повреждения, уничтожается.

* Если атакующее существо со Смертельным касанием и Пробивным ударом становится заблокированным, то в первую очередь оно распределяет повреждения существу или существам, которые его блокируют. После того как всем блокирующим существам выделены смертельные повреждения, любые оставшиеся повреждения распределяются по желанию контролирующего игрока между теми блокирующими существами и игроком или planeswalker-ом, которого атакует существо. Однако поскольку у него есть Смертельное касание, даже 1 распределенное другому существу повреждение считается смертельным.

Рассмотрим пример: Явимайский Вурм (существо 6/4 с Пробивным ударом) снаряжен Цепом-Горгоной (Снаряжением, которое дает снаряженному существу +1/+1 и Смертельное касание). Он атакует игрока, и его блокирует Осадный Мастоdont (существо 3/5). Явимайский Вурм должен выделить как минимум 1 повреждение Мастоdontу. Оставшиеся повреждения могут быть распределены между Мастоdontом и защищающимся игроком, как того пожелает игрок, контролирующий Вурма. В частности, Вурм может распределить 1 повреждение Мастоdontу и 6 повреждений – защищающемуся игроку. После того как Мастоdont получает это повреждение, он уничтожается.

* Если существо со Смертельным касанием и другое существо одновременно блокируют или становятся заблокированными существом, то второе существо может воспользоваться тем фактом, что любое количество боевых повреждений, наносимых существом со Смертельным касанием, является смертельным.

Рассмотрим пример: Атакующая Кислотная Слизь (существо 2/2 со Смертельным касанием) и атакующий Явимайский Вурм (существо 6/4 с Пробивным

ударом) одновременно блокируются Дворцовым Стражником (существом 1/4, которое может блокировать любое количество существ). Слизь должна отдать свои 2 повреждения Стражнику. Поскольку Стражник таким образом получает смертельные повреждения, 6 повреждений Вурма могут быть распределены по желанию контролирующего его игрока между Стражником и защищающимся игроком. В частности, Вурм может отдать все 6 повреждений защищающемуся игроку. Не имеет значения, чьи повреждения распределяются первыми; главное, чтобы окончательное распределение повреждений соответствовало всем действующим параметрам.

* Правило, согласно которому существа, получившие повреждения от источника со Смертельным касанием, уничтожаются, относится к любым повреждениям, а не только к боевым.

* Существо, получившее повреждения от источника со Смертельным касанием, может быть спасено за счет эффекта Регенерации.

* Если существо должно быть уничтожено в результате сразу нескольких действий, вызванных состоянием (потому что оно получило смертельные повреждения, а также повреждения от источника со Смертельным касанием), одного-единственного эффекта Регенерации будет достаточно, чтобы их все заменить и спасти существо.

* Если существо получает повреждения от источника со Смертельным касанием, оно уничтожается как действие, вызванное состоянием. Это значит, что с момента нанесения существу повреждений и до момента его уничтожения нет времени на то, чтобы принять какие-либо меры. Если вы хотите поместить на него регенерационный щит или пожертвовать его ради какого-либо эффекта или что-нибудь в этом роде, вы должны сделать это до фактического нанесения повреждений.

* Правила, связанные со способностью Смертельного касания, действуют не зависимо от того, где находится источник повреждений со Смертельным касанием. Иными словами, если в результате действия заклинания или способности (например, способности Selfless Exorcist) карта со Смертельным касанием, находящаяся не на поле битвы, должна нанести повреждения существу, это существо уничтожается. Это отличается от случаев, когда повреждения наносятся источником, перешедшим из одной зоны в другую; см. ниже.

* Если источник повреждений не перешел в другую зону к моменту их нанесения, то выполняется проверка его характеристик, подтверждающая, что на этот момент у него есть способность Смертельного касания. Если же к этому времени источник уже перешел в другую зону, то выполняется проверка его характеристик на последний момент его пребывания в ожидаемой зоне, подтверждающая, что тогда у него действительно было Смертельное касание.

* Если объект со Смертельным касанием получает еще одну способность Смертельного касания, то эта дополнительная способность не будет давать какого-то особого эффекта. Если такой объект наносит повреждения существу, одного-единственного эффекта Регенерации будет достаточно, чтобы его спасти.

Тип карты: Planeswalker

Planeswalker-ы являются могучими союзниками, сражающимися на вашей стороне. Правила для карт с типом «planeswalker» в этом выпуске не изменились.

Златогривый Аджани

{2}{W}{W}

Planeswalker — Аджани

4

[+1]: вы получаете 2 жизни.

[-1]: положите жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем. Те существа получают Бдительность до конца хода.

[-6]: положите на поле битвы одну фишку существа белая Аватара. У нее есть способность «Сила и выносливость этого существа равны количеству ваших жизней».

* Planeswalker-ы являются перманентами. Разыграть planeswalker-а можно при возможности разыгрывать заклинания волшебства. Когда ваше заклинание planeswalker-а разрешается, он выходит на поле битвы под вашим контролем.

* Planeswalker-ы не являются существами. На них не действуют заклинания и способности, действующие на существа.

* Если на поле битвы находятся два или более planeswalker-а с одинаковым подтипом (например, «Аджани»), все они отправляются на кладбища своих владельцев как действие, вызванное состоянием.

* У planeswalker-ов есть «верность». Они выходят на поле битвы с определенным количеством жетонов верности, которое соответствует числу, указанному в правом нижнем углу карты. При активации одной из способностей planeswalker-а он может либо получить, либо потерять несколько жетонов верности. Когда planeswalker получает повреждения, с него удаляется соответствующее количество жетонов верности. Если у него нет ни одного жетона верности, он отправляется на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием.

* У каждого planeswalker-а есть несколько активируемых способностей, которые называются «способности верности». Активировать способность верности planeswalker-а, находящегося под вашим контролем, можно только при возможности разыгрывать волшебство и только при условии, что ни одна из способностей верности этого planeswalker-а еще не была активирована в этом ходу.

* Стоимость активации способности верности planeswalker-а указывается стрелкой с числом. Стрелке вверх соответствует положительное число, например, «+1», что значит: «Положите один жетон верности на этого planeswalker-а». Стрелке вниз соответствует отрицательное число, например, «-6», что значит: «Удалите шесть жетонов верности с этого planeswalker-а». Способность planeswalker-а с отрицательной стоимостью верности можно активировать только в том случае, если на нем есть не менее такого же количества жетонов верности.

* Planeswalker-ы не могут атаковать (за исключением тех случаев, когда под действием такого эффекта, как, например, у третьей способности Гидеона Джуры, planeswalker превращается в существо). Однако их самих атаковать можно. Каждое из ваших атакующих существ может атаковать либо оппонента, либо planeswalker-а под его контролем. Вы оглашаете свой выбор во время объявления атакующих.

* Если ваших planeswalker-ов атакуют, вы можете заблокировать атакующих как обычно.

* Если атакующее planeswalker-а существо не заблокировано, оно наносит боевые повреждения этому planeswalker-у. Когда planeswalker получает повреждения, с него удаляется соответствующее количество жетонов верности.

* Если источник под вашим контролем должен нанести небоевые повреждения оппоненту, вместо этого он может нанести эти повреждения planeswalker-у, находящемуся под контролем этого оппонента. Например: несмотря на то, что Удар Молнии нельзя нацелить на planeswalker-а, его можно нацелить на вашего оппонента, а потом, в момент разрешения Удара Молнии, решить, что он нанесет свои 3 повреждения одному из planeswalker-ов оппонента. (Эти повреждения нельзя поделить между различными игроками и (или) planeswalker-ами.) Если ваш Удар Молнии наносит повреждения planeswalker-у, с последнего удаляются три жетона верности.

Цикл: Титаны

Титаны — это цикл из пяти существ, каждое из которых имеет в имени слово «Титан» и обладает особой срабатывающей способностью.

Первобытный Титан

{4}{G}{G}

Существо — Гигант

6/6

Пробивной удар

Каждый раз когда Первобытный Титан выходит на поле битвы или атакует, вы можете найти в вашей библиотеке не более двух карт земель, положить их на поле битвы повернутыми, затем перетасовать вашу библиотеку.

* Каждый раз когда Титан выходит на поле битвы, срабатывает его срабатывающая способность.

* Каждый раз когда Титан атакует, срабатывает его срабатывающая способность.

Цикл: Лучи

Лучи — это цикл из пяти чар, в имени которых есть слово «Лучи». Если в вашей начальной руке есть карта или карты Лучей, вы можете начать партию с любыми из них на поле битвы!

Лучи Наказания

{2}{R}{R}

Чары

Если Лучи Наказания находятся в вашей начальной руке, вы можете начать партию с ними на поле битвы.

Игроки не могут получать жизни.

Повреждения не могут быть предотвращены.

* «Начальная рука» — это карты в вашей руке, с которыми вы решаете начать игру (после всех пересдач).

* После того как все игроки решили, что больше не будут пересдавать, если в руке игрока, делающего в партии первый ход, есть одна или несколько карт Лучей, то он может положить все или некоторые из них на поле битвы. Затем все остальные игроки могут сделать то же самое в порядке очередности своих ходов.

* Лучи, которые в начале игры уже находятся на поле битвы, не разыгрываются как заклинания. Их нельзя отменить.

* После того как все игроки получили возможность положить Лучи на поле битвы, начинается первый ход данной партии.

Цикл: «земли с поворотом»

В базовом выпуске *Magic 2011* есть цикл земель, которые производят ману одного из двух цветов и выходят на поле битвы повернутыми, если только под вашим контролем нет определенного типа земли.

Пик Драконьего Черепа

Земля

Пик Драконьего Черепа выходит на поле битвы повернутым, если только под вашим контролем нет Болота или Горы.

{T}: Добавьте {B} или {R} в ваше хранилище маны.

* Для этих земель важно, есть ли под вашим контролем земля с любым из двух указанных типов земель, а не с такими именами. Нужные земли не обязательно должны быть базовыми. Например: если под вашим контролем есть Токовище (небазовая земля с типами Гора и Лес), Пик Драконьего Черепа выйдет на поле битвы повернутым.

* Когда такие земли выходят на поле битвы, они выполняют проверку среди земель, которые уже там находятся. Они не обращают внимания на земли, которые выходят на поле битвы одновременно с ними (например, под действием способности Первобытного Титана).

Цикл: «Талисманы удачи»

В базовом выпуске *Magic 2011* есть цикл артефактов, которые позволяют вам получать жизнь каждый раз, когда кто-нибудь из игроков разыгрывает заклинание требуемого цвета.

Глаз Кракена

{2}

Артефакт

Каждый раз когда игрок разыгрывает синее заклинание, вы можете получить 1 жизнь.

* Эта способность срабатывает каждый раз, когда любой игрок, не обязательно вы, разыгрывает заклинание нужного цвета.

* Если игрок разыгрывает заклинание необходимого цвета, способность артефакта срабатывает и помещается в стек поверх него. Она разрешится (в результате чего вы можете получить 1 жизнь) раньше того заклинания.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Адепт Эфира

{1}{U}{U}

Существо — Человек Чародей

2/2

Когда Адепт Эфира выходит на поле битвы, верните целевое существо в руку его владельца.

* Если при выходе Адепта Эфира на поле битвы других существ там нет, он должен выбрать целью самого себя.

Акт Измены

{2}{R}

Волшебство

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

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

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

Ангел, Истребитель Зла

{3}{W}{W}

Существо – Ангел

5/5

Полет, Первый удар, Цепь жизни, Защита от Демонов и от Драконов

* «Защита от Демонов и от Драконов» означает следующее:

– Ангел, Истребитель Зла не может быть заблокирован существами с типом существа Демон или с типом существа Дракон.

– Ангел, Истребитель Зла не может быть выбран целью способностей источников с типом существа Демон или с типом существа Дракон.

– Все повреждения, которые должны быть нанесены Ангелу, Истребителю Зла источниками с типом существа Демон или типом существа Дракон, предотвращаются.

– Ангел, Истребитель Зла не может быть зачарован Аурами или снаряжен Снаряжением, которые по какой-то причине получили тип существа Демон или тип существа Дракон.

Ангел-Судья

{5}{W}{W}

Существо – Ангел

5/6

Полет

Каждый оппонент, разыгравший заклинание в этом ходу, не может атаковать с помощью существ.

Каждый оппонент, атаковавший с помощью существа в этом ходу, не может разыгрывать заклинания.

* Во время вашего хода способности Ангела-Судьи никак не отражаются на игре.

* Во время хода оппонента тот игрок может либо разыгрывать заклинания, либо атаковать с помощью существ, но не может делать и то и другое (при условии, что Ангел-Судья находится на поле битвы на протяжении всего хода). Он может

выполнять другие действия, например, активировать способности и разыгрывать земли.

* Если Ангел-Судья покидает поле битвы во время хода оппонента, его способности перестают оказывать эффект на игру. Например: если оппонент разыгрывает Клинок Судьбы, чтобы уничтожить Ангела-Судью, то после этого он может атаковать с помощью существ.

* Если Ангел-Судья выходит на поле битвы во время хода оппонента, то его способности принимают во внимание действия, совершенные игроком ранее в этом же ходу, несмотря на то, что в тот момент его не было на поле битвы. Например: если оппонент разыграл заклинание, а затем с помощью способности Лучей Предвкушения вы разыгрываете Ангела-Судью, как будто у него есть Миг, то тот игрок не сможет атаковать с помощью существ в данном ходу.

* Последняя способность Ангела-Судьи применима, если в текущем ходу оппонент атаковал хотя бы с помощью одного существа.

Безопасный Проход

{2}{W}

Мгновенное заклинание

Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены вам и существам под вашим контролем в этом ходу.

* Безопасный Проход предотвращает все повреждения, которые должны быть нанесены вам и существам под вашим контролем в этом ходу, а не только боевые.

* Безопасный Проход подействует на существа, которые не были на поле битвы в момент его разрешения.

* Безопасный Проход не предотвращает повреждения, которые должны быть нанесены planeswalker-ам под вашим контролем. И хотя он не может предотвратить боевые повреждения, которые должны быть нанесены вашим planeswalker-ам, он все-таки может предотвратить небоевые повреждения, которые ваш оппонент захочет перенаправить с вас на одного из ваших planeswalker-ов. Вам только надо до этого применить к этим повреждениям эффект предотвращения Безопасного Прохода, и перенаправлять будет нечего.

Берсерки Кровавого Хребта

{4}{R}

Существо – Человек Берсерк

4/4

Берсерки Кровавого Хребта атакуют в каждом ходу, если могут.

* Если во время вашего шага объявления атакующих Берсерки Кровавого Хребта повернуты, находятся под действием заклинания или способности, гласящих, что они не могут атаковать, или же имеют «болезнь вызова», то они не атакуют. Если же для того, чтобы Берсерки Кровавого Хребта атаковали, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае Берсерки не обязаны атаковать.

* При наличии нескольких фаз боя в одном ходу Берсерки Кровавого Хребта должны атаковать только в первой фазе, в которой они могут это сделать.

Беспощадные Крысы

{1}{B}{B}

Существо — Крыса

2/2

Беспощадные Крысы получают +1/+1 за каждое другое существо на поле битвы с именем Беспощадные Крысы.

В колоде может быть любое количество карт с именем Беспощадные Крысы.

* Последняя способность Беспощадных Крыс отменяет общее правило, согласно которому в собранной колоде не должно быть больше четырех экземпляров какой-либо карты.

Болотный Недуг

{2}{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает -1/-1 за каждое Болото под вашим контролем.

* Эта способность подсчитывает количество Болот под контролем игрока, контролирующего Болотный Недуг, а не под контролем игрока, контролирующего зачарованное существо (в случае, если это разные игроки).

* Этот бонус не является фиксированным: он изменяется в соответствии с изменением количества Болот под вашим контролем.

* Для способности важны земли с типом земли Болото, а не обязательно земли с таким именем.

Буйство Чандры

{2}{R}{R}

Мгновенное заклинание

Буйство Чандры наносит 4 повреждения целевому существу и 2 повреждения игроку, контролирующему то существо.

* Повреждения наносятся игроку, контролирующему целевое существо в момент разрешения Буйства Чандры.

* Если к моменту разрешения Буйства Чандры целевое существо становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Никто из игроков повреждений не получает.

Вампир Кровавого Престола

{1}{B}

Существо — Вампир

1/1

Пожертвуйте существо: Вампир Кровавого Престола получает +2/+2 до конца хода.

* Чтобы активировать способность Вампира Кровавого Престола, можно пожертвовать его самого, но в таком случае он не сможет получить бонус, поскольку будет находиться не на поле битвы.

* Если вы жертвуете атакующее или блокирующее существо во время шага объявления блокирующих, оно не сможет нанести боевые повреждения. Если вы подождете шага боевых повреждений, а это существо получит смертельные

повреждения, оно будет уничтожено еще до того, как вы сможете его пожертвовать.

Вдохновенный Натиск

{2}{W}{W}

Мгновенное заклинание

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

* Эффект действует только на те существа, которые находятся под вашим контролем в момент, когда Вдохновенный Натиск разрешается.

Ветеран Пехоты

{W}

Существо — Человек Солдат

1/1

{T}: целевое атакующее существо получает +1/+1 до конца хода.

* «Атакующим» считается существо, которое было объявлено атакующим в этом бою или же было положено на поле битвы атакующим в этом бою. Если только такое существо не покинет бой, оно продолжает считаться атакующим существом до конца шага завершения боя.

Водный Слуга

{2}{U}{U}

Существо — Элементаль

3/4

{U}: Водный Слуга получает +1/-1 до конца хода.

{U}: Водный Слуга получает -1/+1 до конца хода.

* Вторую способность Водного Слуги можно активировать, даже если в этом случае значение его силы станет меньше 0. Если сила Водного Слуги меньше 0, то считайте ее равной 0 во всех ситуациях, кроме тех, когда ее надо снова изменить, или когда значение силы другого существа (например, Riptide Mangler) должно стать равным значению силы Водного Слуги.

Военный Священник из Туна

{1}{W}

Существо — Человек Священник

2/2

Когда Военный Священник из Туна выходит на поле битвы, вы можете уничтожить целевые чары.

* В отличие от способности Маниакального Вандала, способность Военного Священника из Туна не является обязательной. Если вы — единственный игрок, под контролем которого есть чары, вам придется выбрать целью одни из них, но вы не обязаны их уничтожить.

Вожак Стаи Гаррука

{4}{G}

Существо — Зверь

4/4

Каждый раз когда другое существо с силой 3 или больше выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете взять карту.

* Эта способность проверяет изначальное значение силы существа при его выходе на поле битвы, так что учитываются и жетоны, с которыми оно вышло на поле битвы, и статические способности, которые способны увеличить его силу на неограниченное время после его выхода на поле битвы (как, например, способность Благородства Непорочных). После того как существо уже вышло на поле битвы, увеличение значения его силы с помощью заклинания (например, Исполинского Роста), активируемой способности или срабатывающей способности не позволит его способности сработать – уже слишком поздно. После того как способность срабатывает, она разрешится независимо от того, как может измениться значение силы существа, пока способность находится в стеке.

* Если Вожак Стаи Гаррука и другое существо с силой 3 или больше одновременно выходят на поле битвы под вашим контролем, то способность срабатывает.

Вознесение в Доспехах

{3}{W}

Чары – Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 за каждую Равнину под вашим контролем и имеет Полет.

* Эта способность подсчитывает количество Равнин под контролем игрока, контролирующего Вознесение в Доспехах, а не под контролем игрока, контролирующего зачарованное существо (в случае, если это разные игроки).

* Этот бонус не является фиксированным: он изменяется в соответствии с изменением количества Равнин под вашим контролем.

* Для способности важны земли с типом земли Равнина, а не обязательно с таким именем.

Возносящийся Праведник Серры

{W}

Существо – Человек Монах

1/1

Цепь жизни (Повреждения, наносимые этим существом, также заставляют вас получить такое же количество жизней.)

Пока у вас не менее 30 жизней, Возносящийся Праведник Серры получает +5/+5 и имеет Полет.

* В игре «Двухголовый гигант», если количество ваших жизней имеет значение для какого-либо эффекта, то проверяется общее количество жизней вашей команды. (Это новое изменение правил.) Возносящийся Праведник Серры получает +5/+5 и имеет Полет, пока у вашей команды не менее 30 жизней.

Воспламенение

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Воспламенение не может быть отменено заклинаниями или способностями.

Воспламенение наносит 5 повреждений целевому белому или синему существу. Эти повреждения не могут быть предотвращены.

* Воспламенение может быть целью заклинаний и способностей, которые пытаются его отменить (например, целью заклинания Отмена). Такие заклинания и способности все равно разрешатся, но часть их эффекта, которая должна отменить Воспламенение, не подействует. Все остальные эффекты таких заклинаний и способностей будут действовать как обычно.

* Если к моменту разрешения Воспламенения целевое существо становится нелегальной целью, Воспламенение отменяется по правилам игры.

* Заклинания, дающие эффекты предотвращения, которые затрагивают целевое существо, все равно могут разыгрываться, и способности, дающие эффекты предотвращения, которые затрагивают целевое существо, все равно могут активироваться. Однако щиты предотвращения повреждений (включая те, что были созданы до разыгрывания Воспламенения) не имеют никакого эффекта на повреждения, наносимые Воспламенением. Если у такого эффекта предотвращения есть какой-то дополнительный эффект, то этот дополнительный эффект подействует (если сможет).

* Если статическая способность должна предотвратить нанесение повреждений целевому существу, то она не сможет предотвратить повреждения, наносимые Воспламенением. Если у этой способности есть дополнительный эффект, который не зависит от количества предотвращенных повреждений, то этот дополнительный эффект подействует. Он применяется только один раз, в момент разрешения Воспламенения.

* Эффекты, которые заменяют или перенаправляют повреждения, не используя слово «предотвратить», не попадают под действие Воспламенения; они действуют как обычно.

* Если в результате действия Воспламенения существу наносятся смертельные повреждения, оно все равно может регенерироваться. Если оно это делает, с него удаляются отмеченные на нем повреждения.

Восстать из Могилы

{4}{B}

Волшебство

Положите находящуюся на кладбище целевую карту существа на поле битвы под вашим контролем. То существо является черным Зомби в дополнение к своим другим цветам и типам.

* Восстать из Могилы не отменяет никакие старые цвета или типы. Наоборот, оно добавляет еще один цвет и еще один подтип.

* Если целевое существо обычно является бесцветным, оно станет просто черным. Он не будет одновременно и черным, и бесцветным.

* Любой последующий эффект, изменяющий цвета затронутого существа, заменит собой эту часть эффекта Восстать из Могилы; существо станет только нового цвета. То же самое касается и эффекта, изменяющего типы или подтипы затронутого существа.

Вызывание Наугад

{5}{R}

Чары

В начале шага поддержки каждого игрока тот игрок показывает случайную карту из своей руки. Если это карта земли, игрок кладет ее на поле битвы. В противном случае игрок разыгрывает ее без уплаты ее мана-стоимости, если это возможно.

* Если игрок показывает карту, не являющуюся землей, он должен разыграть ее, если это возможно, даже если он не хочет это делать. Игрок разыгрывает карту как часть процесса разрешения способности Вызывания Наугад. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты (например, если это существо или заклинание волшебства), в расчет не принимаются. Остальные ограничения на разыгрывание остаются в силе (например: «Разыгрывайте [эту карту] только во время боя»).

* Если игрок показывает карту, не являющуюся землей, но не может ее разыграть из-за отсутствия легальных целей или из-за ограничения в игре, то карта просто остается в его руке.

* Если под действием способности Вызывания Наугад игрок разыгрывает карту «без уплаты ее мана-стоимости», то любые символы X в ее мана-стоимости будут равны 0, и игрок не может заплатить какую-либо альтернативную стоимость (например, альтернативную стоимость Демона Врат Смерти). С другой стороны, если у карты есть необязательные дополнительные стоимости (например, стоимость Усилителя или Мультиусилителя), игрок может их оплатить.

* Если при разыгрывании показанной карты требуется уплатить обязательную дополнительную стоимость (такую, как у Швырка), разыгрывающий эту карту игрок должен оплатить ее, если это возможно. Если он не может это сделать, то карта остается в его руке неразыгранной. Если в рамках обязательной дополнительной стоимости требуется заплатить ману, ситуация усложняется. Если в хранилище маны игрока достаточно маны, чтобы оплатить стоимость, то он должен это сделать. Если игрок не имеет никакой возможности оплатить эту стоимость, карта остается в его руке неразыгранной. Однако, если у игрока есть возможность произвести достаточно маны, чтобы оплатить стоимость, то у него появляется выбор: он может разыграть карту, произвести ману и оплатить стоимость. Или же игрок может решить не активировать никакие мана-способности, таким образом делая разыгрывание карты невозможным, поскольку нет возможности заплатить дополнительную ману.

* Если игрок разыгрывает не являющуюся землей карту, показанную в результате действия способности Вызывания Наугад, то она помещается в стек как заклинание, и затем способность Вызывания Наугад заканчивает разрешаться. Затем заклинание разрешится как обычно, после того как игроки получат возможность разыграть заклинания и активировать способности.

Гадатель по Внутренностям

{B}

Существо — Вампир Чародей

1/1

Пожертуйте существо: предскажите 1. (Чтобы предсказать 1, посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки, затем вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)

* Чтобы активировать способность Гадателя по Внутренностям, можно пожертвовать его самого.

* Если вы пожертвуете атакующее или блокирующее существо во время шага объявления блокирующих, оно не сможет нанести боевые повреждения. Если вы подождете шага боевых повреждений, а это существо получит смертельные повреждения, оно будет уничтожено еще до того, как вы сможете его пожертвовать.

Гаррук Дикоречивый

{2}{G}{G}

Planeswalker — Гаррук

3

[+1]: разверните две целевые земли.

[-1]: положите на поле битвы одну фишку существа 3/3 зеленый Зверь.

[-4]: существа под вашим контролем получают +3/+3 и Пробивной удар до конца хода.

* Целями первой способности могут быть любые две земли. Они не обязательно должны быть повернуты.

* Третья способность действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Она не подействует на существа, которые попадут под ваш контроль позднее в этом же ходу.

* См. также «Тип карты: Planeswalker» в приведенном выше разделе «Общие замечания».

Гоблин-Проходчик

{1}{R}

Существо — Гоблин Бродяга

1/1

{T}: целевое существо с силой 2 или меньше не может быть заблокировано в этом ходу.

* Значение силы целевого существа проверяется и тогда, когда вы выбираете его целью, и при разрешении способности. После того как способность разрешилась, существо останется неблокируемым, даже если значение его силы станет больше 2.

* Эта способность не наделяет целевое существо способностью. Он просто действует на правила игры и констатирует некий факт, который теперь является истинным в отношении данного существа. После того как способность разрешилась, существо останется неблокируемым до конца хода, даже если утратит все способности.

Гоблинский Воздушный Экипаж

{R}

Существо — Гоблин Воин

1/1

{R}: Гоблинский Воздушный Экипаж получает Полет до конца хода.

* Чтобы Полет работал как способность уклонения, способность атакующего Гоблинского Воздушного Экипажа должна быть активирована до начала шага объявления блокирующих. После того как Гоблинский Воздушный Экипаж становится заблокированным, наделение его Полетом этого не изменит.

Громовой Удар

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+0 и Первый удар до конца хода. (Оно наносит боевые повреждения раньше существ без Первого удара.)

* Целью Громового Удара может быть любое существо, даже если у него уже есть Первый удар или Двойной удар. (Если Громовой Удар действует на такое существо, то по сути он просто дает ему +2/+0.)

* Если у существа нет способности Первого удара, то если оно получает Первый удар после нанесения боевых повреждений во время шага боевых повреждений для Первого удара, это не предотвратит нанесение им боевых повреждений. Оно все равно распределяет и наносит свои боевые повреждения во время второго шага боевых повреждений.

Демон Врат Смерти

{6}{V}{V}{V}

Существо — Демон

9/9

Вы можете заплатить 6 жизней и пожертвовать три черных существа вместо уплаты мана-стоимости Демона Врат Смерти.

Полет, Пробивной удар

* Разыгрывание Демона Врат Смерти путем оплаты его альтернативной стоимости не изменяет момент времени, в который его можно разыграть. Вы можете разыграть его только при обычной возможности разыгрывать заклинания существ.

* Разыгрывание Демона Врат Смерти путем оплаты его альтернативной стоимости не изменяет ни его мана-стоимость, ни его конвертированную мана-стоимость.

* Эффекты, повышающие или снижающие стоимость разыгрывания Демона Врат Смерти, будут применимы, даже если вы решили оплатить его альтернативную стоимость.

Джаггернаут

{4}

Артефактное Существо — Джаггернаут

5/3

Джаггернаут атакует в каждом ходу, если может.

Джаггернаут не может быть заблокирован Стеной.

* Если во время вашего шага объявления атакующих Джаггернаут повернут, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что он не может атаковать, или же имеет «болезнь вызова», то он не атакует. Если же для того, чтобы Джаггернаут атаковал, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае Джаггернаут не обязан атаковать.

* При наличии нескольких фаз боя в одном ходу Джаггернаут должен атаковать только в первой фазе, в которой он может это сделать.

Джейс Белерен

{1}{U}{U}

Planeswalker — Джейс

3

[+2]: каждый игрок берет карту.

[-1]: целевой игрок берет карту.

[-10]: целевой игрок кладет двадцать верхних карт своей библиотеки на свое кладбище.

* Если в библиотеке целевого игрока меньше двадцати карт, тот игрок перемещает на кладбище все карты из своей библиотеки.

* См. также «Тип карты: Planeswalker» в приведенном выше разделе «Общие замечания».

Дракон-Стяжатель

{3}{R}{R}

Существо — Дракон

4/4

Полет

Когда Дракон-Стяжатель выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту артефакта, изгнать ее, затем перетасовать вашу библиотеку. Когда Дракон-Стяжатель попадает с поля битвы на кладбище, вы можете положить ту изгнанную карту в руку ее владельца.

* Найденная вами карта артефакта изгоняется рубашкой вниз. Ее видят все игроки.

* Если Дракон-Стяжатель попадает на кладбище до разрешения своей первой способности, его вторая способность сработает и не даст эффекта. Затем разрешится его первая способность. Если вы решаете найти в вашей библиотеке карту артефакта, она будет изгнана до конца партии.

Древний Змей

{4}{R}{R}{R}

Существо — Дракон

6/6

Полет

{R}: Древний Змей наносит 1 повреждение целевому существу под контролем защищающегося игрока. Активируйте эту способность, только если Древний Змей атакует.

* После того как Древний Змей объявляется атакующим или помещается на поле битвы атакующим, можно активировать его вторую способность. Если только Древний Змей не покинет бой, он продолжает считаться атакующим (а значит, его способность все еще можно активировать) до конца шага завершения боя.

Друид-Пробудитель

{2}{G}

Существо — Человек Друид

1/1

Когда Друид-Пробудитель выходит на поле битвы, целевой Лес становится существом 4/5 зеленый Лесовик на все время, пока Друид-Пробудитель находится на поле битвы. При этом он остается землей.

* Способность Друида-Пробудителя затрагивает землю, для которой Лес — это тип земли, а не обязательно имя.

* Способность Друида-Пробудителя является обязательной. Когда она выходит на поле битвы, вы должны выбрать целью Лес (если он имеется), даже если он находится не под вашим контролем.

* Если Друид-Пробудитель покидает поле битвы до того, как разрешится его способность, связанная с выходом на поле битвы, то при разрешении этой способности с целевым Лесом ничего не происходит. Он не становится существом.

* Если целевой Лес вышел на поле битвы в этом ходу, то когда он станет Лесовиком, у него будет «болезнь вызова». Вы не сможете использовать его для атаки или применять его активируемые способности, в стоимости которых есть {T} (включая его мана-способность).

* Если Друид-Пробудитель и созданный за счет его способности Лесовик одновременно получают смертельные повреждения, они оба уничтожаются. Однако, если Друид-Пробудитель покидает поле битвы до того, как Лесовик получит повреждения, то он немедленно становится просто землей и, таким образом, не может получить повреждения.

Запутанный Лабиринт

Земля

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

{4}, {T}: изгоните целевое атакующее существо под контролем оппонента. В начале следующего заключительного шага верните его на поле битвы повернутым под контролем его владельца.

* «Атакующим» считается существо, которое было объявлено атакующим в этом бою или же было положено на поле битвы атакующим в этом бою. Если только такое существо не покинет бой, оно продолжает считаться атакующим существом до конца шага завершения боя.

* Целевое существо не обязательно должно атаковать именно вас. Оно может атаковать planeswalker-а или, в игре с участием более двух игроков, другого игрока.

* В начале следующего заключительного шага затронутое существо возвращается на поле битвы, даже если на тот момент Запутанный Лабиринт больше не находится на поле битвы.

Земляной Слуга

{5}{R}

Существо — Элементаль

4/4

Земляной Слуга получает +0/+1 за каждую Гору под вашим контролем.

* Для способности важны земли с типом земли Гора, а не обязательно с таким именем.

Златогривый Аджани

{2}{W}{W}

Planeswalker — Аджани

4

[+1]: вы получаете 2 жизни.

[-1]: положите жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем. Те существа получают Бдительность до конца хода.

[-6]: положите на поле битвы одну фишку существа белая Аватара. У нее есть способность «Сила и выносливость этого существа равны количеству ваших жизней».

* Бдительность, которая появляется у существа благодаря второй способности, остается до конца хода, даже если жетон +1/+1 удаляется.

* Сила и выносливость Аватара, созданной за счет третьей способности, изменяются по мере того, как меняется ваше количество жизней.

* См. также «Тип карты: Planeswalker» в приведенном выше разделе «Общие замечания».

Змей Гавани

{4}{U}{U}

Существо – Змей

5/5

Знание Островов (Это существо не может быть заблокировано, пока защищающийся игрок контролирует Остров.)

Змей Гавани не может атаковать, если на поле битвы нет пяти или более Островов.

* Для способностей Змея Гавани важны земли с типом земли Остров, а не обязательно земли с таким именем.

* Вторая способность проверяет, сколько Островов находится на поле битвы (независимо от того, под чьим контролем), только в момент объявления атакующих. Как только Змей Гавани объявляется атакующим, он будет атаковать, даже если количество Островов на поле битвы станет меньше пяти.

Идол Сглаза

{2}

Артефакт

В начале вашего шага поддержки Идол Сглаза наносит вам 2 повреждения.

По жертвуйте существо: целевой оппонент получает контроль над Идолом Сглаза.

* Эффект смены контроля не имеет определенного срока действия. Целевой игрок сохраняет контроль над Идолом Сглаза до конца партии, пока Идол Сглаза не покинет поле битвы, или пока под действием какого-нибудь эффекта контроль над ним не перейдет к кому-либо другому (возможно, из-за того, что способность Идола Сглаза снова активируется).

* Если вы жертвуете атакующее или блокирующее существо во время шага объявления блокирующих, оно не сможет нанести боевые повреждения. Если вы подождете шага боевых повреждений, а это существо получит смертельные повреждения, оно будет уничтожено еще до того, как вы сможете его пожертвовать.

Клон

{3}{U}

Существо — Имитатор

0/0

Вы можете заставить Клона выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы.

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

* Если в мана-стоимости выбранного существа есть {X} (как, например, у Многоликой Гидры), X считается равным нулю.

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

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

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

* Если по какой-то причине Клон выходит на поле битвы одновременно с другим существом (например, под действием Массового Полиморфа или третьей способности Лилианы Весс), то он не может стать копией того существа. Можно выбрать только такое существо, которое уже находится на поле битвы.

* Вы можете вообще ничего не копировать. В таком случае Клон выходит на поле битвы как существо 0/0 и, скорее всего, сразу отправляется на кладбище.

Коллющая Боль

{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -1/-1 до конца хода. Поверните то существо.

* Целью Коллющей Боли можно выбрать любое существо. Ничего страшного, если оно уже повернуто.

* Если Коллющая Боль нацелена на развернутое существо с выносливостью 1, то существо получает -1/-1, затем поворачивается, затем (после разрешения Коллющей Боли) отправляется на кладбище как действие, вызванное состоянием. Точно так же, если Коллющая Боль нацелена на развернутое существо, на котором отмечены повреждения на 1 меньше смертельных (например, существо 3/3, на котором отмечено 2 повреждения), то это существо получает -1/-1, затем поворачивается, затем (после разрешения Коллющей Боли) уничтожается как действие, вызванное состоянием. В обоих случаях любые способности, срабатывающие при повороте того существа, сработают.

Контроль Разума

{3}{U}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Вы контролируете зачарованное существо.

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

Культивировать

{2}{G}

Волшебство

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

* Если вы решили найти только одну карту базовой земли, то вы кладете ее на поле битвы повернутой.

Ласка Лилианы

{1}{B}

Чары

Каждый раз когда оппонент сбрасывает карту, он теряет 2 жизни.

* Если оппонент сбрасывает несколько карт (под действием заклинания, способности или сбрасывая лишние карты до максимального размера руки во время своего шага очистки), то способность Ласки Лилианы срабатывает соответствующее количество раз.

Левиафан Штормового Прилива

{5}{U}{U}{U}

Существо — Левиафан

8/8

Знание Островов (Это существо не может быть заблокировано, пока защищающийся игрок контролирует Остров.)

Все земли являются Островами в дополнение к своим другим типам.

Существа без Полета или Знания Островов не могут атаковать.

* Для Знания Островов важны земли с типом земли Остров, а не обязательно земли с таким именем.

* В результате действия второй способности Левиафана Штормового Прилива каждая земля на поле битвы получает тип земли Остров. Таким образом, каждая земля имеет способность поворачиваться, чтобы добавить {U} в хранилище маны контролирующего ее игрока. Этот эффект не изменяет больше ничего в отношении тех земель: ни их имена, ни другие подтипы, ни другие способности, ни их легендарность, базовость или снежность.

* Если Левиафан Штормового Прилива утрачивает свои способности, все земли на поле битвы (включая те, что выходят на поле битвы позднее) все равно будут Островами в дополнение к своим другим типам и все равно смогут поворачиваться для производства {U}. В соответствии с принципом действия постоянных эффектов, способность Левиафана Штормового Прилива, изменяющая тип земель, применяется до применения эффекта, устранившего эту способность.

* Третья способность Левиафана Штормового Прилива действует на все существа, у которых нет ни Полета, ни Знания Островов, независимо от того, под чьим контролем они находятся. Они не могут атаковать ни игроков, ни planeswalker-ов.

Ледяная Клетка

{1}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать, и его активируемые способности нельзя активировать.

Когда зачарованное существо становится целью заклинания или способности, уничтожьте Ледяную Клетку.

* Если зачарованное существо становится целью заклинания или способности, способность Ледяной Клетки срабатывает и помещается в стек поверх того заклинания или способности. Способность Ледяной Клетки разрешается первой (уничтожая Ледяную Клетку).

Лич с Филактерией

{B}{B}{B}

Существо — Зомби

5/5

При выходе Лича с Филактерией на поле битвы положите жетон филактерии на артефакт под вашим контролем.

Лич с Филактерией не может быть уничтожен.

Когда под вашим контролем нет перманентов с жетонами филактерии на них, пожертвуйте Лича с Филактерией.

* Смертельные повреждения, повреждения от источника со Смертельным касанием и эффекты с указанием «уничтожьте» не могут отправить «неуничтожаемое» существо на кладбище. Тем не менее, существо, которое не может быть уничтожено, может оказаться на кладбище по ряду других причин. Наиболее вероятные причины, по которым Лич с Филактерией должен будет оказаться на кладбище, это если он приносится в жертву (возможно, под действием своей последней способности) или если значение его выносливости меньше или равно 0.

* Первая способность Лича с Филактерией не делает артефакт своей целью. Поэтому можно выбрать, например, артефакт со способностью Пелены.

* Если при выходе Лича с Филактерией на поле битвы под вашим контролем нет ни одного артефакта, то его первая способность не подействует. Как только он выходит на поле битвы, срабатывает его последняя способность (если только под вашим контролем нет какого-нибудь другого перманента с жетоном филактерии), и вам придется его пожертвовать.

* Если Лич с Филактерией и артефакт одновременно выходят на поле битвы под вашим контролем, вы не можете положить жетон филактерии на тот артефакт. Вы должны выбрать артефакт под вашим контролем, который уже находится на поле битвы.

* Последняя способность Лича с Филактерией является так называемым «триггером состояния». Однажды сработав, триггер состояния больше не будет срабатывать, пока способность находится в стеке. Если же способность отменяется, но

условие, вызывающее ее срабатывание, все еще действует, способность тут же сработает снова.

* Последняя способность Лича с Филактерией проверяет, есть ли под вашим контролем перманенты с жетонами филактерии на них, а не обязательно артефакты. Если артефакт с жетоном филактерии на нем по какой-то причине перестает быть артефактом, Личу с Филактерией это не важно.

* Последняя способность Лича с Филактерией проверяет наличие у ваших перманентов любых жетонов филактерии, а не только того конкретного жетона, который Лич заставил вас положить на артефакт. Рассмотрим пример: допустим, при выходе Лича с Филактерией на поле битвы вы кладете жетон филактерии на Рог Демона. Затем, при выходе другого Лича с Филактерией на поле битвы, вы кладете жетон филактерии на Хрустальный Шар. Затем Хрустальный Шар уничтожается. Поскольку вы все еще контролируете Рог Демона, ни у одного Лича с Филактерией последняя способность не срабатывает.

* В игре постоянно происходит проверка того, есть ли под вашим контролем перманент с жетоном филактерии на нем. Как только его нет, последняя способность Лича с Филактерией срабатывает. Способность больше не выполняет такую проверку, поэтому при ее разрешении вам придется пожертвовать Лича с Филактерией, даже если к этому моменту под вашим контролем каким-то образом окажется перманент с жетоном филактерии на нем.

Лучи Жизнеспособности

{2}{G}{G}

Чары

Если Лучи Жизнеспособности находятся в вашей начальной руке, вы можете начать партию с ними на поле битвы.

Существа под вашим контролем получают +0/+1.

Каждый раз когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете получить 1 жизнь.

* Если Лучи Жизнеспособности и какое-либо существо одновременно выходят на поле битвы под вашим контролем, то сработает третья способность Лучей Жизнеспособности.

Лучи Наказания

{2}{R}{R}

Чары

Если Лучи Наказания находятся в вашей начальной руке, вы можете начать партию с ними на поле битвы.

Игроки не могут получать жизни.

Повреждения не могут быть предотвращены.

* Заклинания и способности, которые обычно дают жизнь игрокам, все равно разрешатся, но эффекта фактического получения жизней не будет.

* Если получение жизней входит в стоимость (как, например, в альтернативной стоимости заклинания Invigorate), то такая стоимость не может быть уплачена.

* Эффекты, замещающие получение жизней каким-либо другим эффектом, не смогут подействовать, поскольку игроки не могут получать жизни.

* Эффекты, замещающие какое-либо событие получением жизней (как, например, в случае заклинания Words of Worship), в итоге заменят это событие на его отсутствие.

* Если какой-либо эффект требует установить количество жизней игрока на определенное значение, и оно более высокое, чем его текущее количество жизней, то эта часть эффекта просто не реализуется. (Если число ниже текущего количества жизней того игрока, то эффект подействует как обычно.)

* Щиты предотвращения повреждений не действуют. Если у эффекта предотвращения есть какой-то дополнительный эффект, то этот дополнительный эффект подействует (если это возможно). Заклинания, дающие эффекты предотвращения, все равно могут разыгрываться, а способности, дающие эффекты предотвращения, все равно могут активироваться.

* Предотвращающие повреждения статические способности (включая способности Защиты) этого не делают. Если у них есть дополнительные эффекты, которые не зависят от количества предотвращенных повреждений, эти дополнительные эффекты подействуют. Такие эффекты применяются только один раз для каждого источника повреждений.

* Эффекты, которые заменяют или перенаправляют повреждения, не используя слово «предотвратить», не попадают под действие Лучей Наказания.

* Если существу наносятся смертельные повреждения, оно все равно может регенерироваться. Если оно это делает, с него удаляются отмеченные на нем повреждения.

Лучи Пустоты

{2}{V}{V}

Чары

Если Лучи Пустоты находятся в вашей начальной руке, вы можете начать партию с ними на поле битвы.

Если карта должна попасть откуда-либо на кладбище оппонента, изгоните ее вместо этого.

* Вторая способность Лучей Пустоты не позволяет картам попадать на кладбища ваших оппонентов. Способности, которые должны срабатывать, когда те карты попадают на кладбище оппонента (например, последняя способность Дракона-Стяжателя), не сработают.

* Вторая способность Лучей Пустоты не действует на перманенты-фишки, которые должны попасть с поля битвы на кладбище оппонента. Они отправятся туда в обычном порядке (вызывая срабатывание любых применимых срабатывающих способностей), а затем перестанут существовать.

* Если ваш оппонент сбрасывает карту, пока под вашим контролем есть Лучи Пустоты, то способности, действующие при сбросе той карты (такие, как способность Ласки Лилианы, или же способность Вешенства сброшенной карты), все равно подействуют, несмотря на то что карта так и не попадет на кладбище того игрока. Кроме того, заклинания и способности, проверяющие характеристики сброшенной карты (например, первая способность Пылающей Чандры), могут найти ту карту в изгнании.

Маниакальный Вандал

{2}{R}

Существо — Человек Воин

2/2

Когда Маниакальный Вандал выходит на поле битвы, уничтожьте целевой артефакт.

* Способность Маниакального Вандала является обязательной. Если вы — единственный игрок, под контролем которого есть артефакты, вам придется выбрать целью один из них.

Массовый Полиморф

{5}{U}

Волшебство

Изгоните все существа под вашим контролем, затем показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете столько же карт существ. Положите все карты существ, показанные таким образом, на поле битвы, затем втасуйте остальные показанные карты в вашу библиотеку.

* Существа, которые вы изгоняете с помощью Массового Полиморфа, остаются изгнанными до конца партии.

* Если количество изгнанных вами существ превышает количество карт существ, оставшихся в вашей библиотеке, то в итоге вы покажете всю вашу библиотеку, положите все показанные таким образом карты существ на поле битвы и затем перетасуете библиотеку.

* Все существа, которые вы помещаете на поле битвы с помощью Массового Полиморфа, выходят на поле битвы одновременно.

* Все способности, срабатывающие во время разрешения Массового Полиморфа (такие, как способность существа, связанная с выходом на поле битвы), будут ждать своего помещения в стек, до тех пор пока Массовый Полиморф не закончит разрешаться. Игрок, чей ход идет в данный момент, кладет все свои срабатывающие способности в стек в любом порядке, а затем все остальные игроки делают то же самое в порядке очередности своих ходов. (Способность, которая кладется в стек последней, разрешается первой.)

Мерфолк-Владыка

{1}{U}{U}

Существо — Мерфолк

2/2

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

{T}: целевое существо-Мерфолк не может быть заблокировано в этом ходу.

* Чтобы активируемая способность Мерфолка-Владыки дала эффект, она должна быть активирована до начала шага объявления блокирующих. После того как существо становится заблокированным, эффект, гласящий, что оно не может быть заблокировано, ничего не изменит.

Мерфолк-Шпион

{U}

Существо — Мерфолк Бродяга

1/1

Знание Островов (Это существо не может быть заблокировано, пока защищающийся игрок контролирует Остров.)

Каждый раз когда Мерфолк-Шпион наносит боевые повреждения игроку, тот игрок показывает случайную карту из своей руки.

* Для Знания Островов важны земли с типом земли Остров, а не обязательно земли с таким именем.

* Вторая способность срабатывает только один раз каждый раз, когда Мерфолк-Шпион наносит боевые повреждения игроку, не зависимо от их количества.

* После того как вторая способность разрешается, показанная карта перестает показываться из руки ее владельца.

* В следующий раз, когда Мерфолк-Шпион наносит боевые повреждения тому же игроку, случайная показываемая карта может быть той же самой или другой картой.

Мечь Геи

{5}{G}{G}

Существо — Элементаль

8/5

Мечь Геи не может быть отменена.

Ускорение

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

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

* Заклинание Мечь Геи может быть целью заклинаний и способностей, которые пытаются его отменить (например, целью заклинания Отмена). Такие заклинания и способности все равно разрешатся, но часть их эффекта, которая должна отменить Мечь Геи, не подействует. Все остальные эффекты таких заклинаний и способностей будут действовать как обычно.

* Последняя способность Мести Геи относится ко всем незеленым заклинаниям и способностям от незеленых источников, в том числе и к тем, что находятся под вашим контролем. Например, вы не можете сделать Мечь Геи целью снаряжающей способности какого-либо Снаряжения под вашим контролем (если только каким-то образом это Снаряжение не стало зеленым).

Многоликая Гидра

{X}{G}

Существо — Гидра

0/0

Многоликая Гидра выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на ней.

Если Многоликой Гидре должны быть нанесены повреждения, предотвратите эти повреждения и удалите с нее такое же количество жетонов +1/+1.

Каждый раз когда с Многоликой Гидры удаляется жетон +1/+1, положите на нее два жетона +1/+1 в начале следующего заключительного шага.

* Все повреждения, которые должны быть нанесены Многоликой Гидре, предотвращаются, даже если на ней нет такого количества жетонов +1/+1. Это так даже в том случае, если на Многоликой Гидре вообще нет жетонов +1/+1 (но она все-таки остается на поле битвы благодаря какому-либо другому эффекту,

увеличивающему ее выносливость). Если количество повреждений, которые должны быть нанесены Многоликой Гидре, превышает количество жетонов +1/+1 на ней, с нее удаляются все жетоны +1/+1.

* Если Многоликой Гидре наносятся непредотвратимые повреждения, ее вторая способность выполнит неудачную попытку их предотвратить (то есть эти повреждения все-таки дадут свои обычные результаты), и помимо этого с Гидры будет удалено соответствующее количество жетонов +1/+1.

* Последняя способность Многоликой Гидры срабатывает каждый раз, когда с нее удаляется жетон +1/+1 по любой причине, а не только за счет действия ее второй способности.

* Если с Многоликой Гидры одновременно удаляется несколько жетонов +1/+1, ее последняя способность сработает соответствующее количество раз.

* Если на Многоликую Гидру помещается жетон -1/-1 в то время, когда на ней есть жетоны +1/+1, тот жетон -1/-1 и один из жетонов +1/+1 удаляются с нее как действие, вызванное состоянием. Это вызовет срабатывание последней способности Многоликой Гидры.

* Если сколько-нибудь жетонов +1/+1 удаляется с Многоликой Гидры во время заключительного шага, ее последняя способность сработает и создаст отложенную срабатывающую способность, которая сработает в начале следующего заключительного шага (то есть под конец следующего хода).

Молчание

{W}

Мгновенное заклинание

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания в этом ходу. (Это не распространяется на заклинания, разыгранные до разрешения этой способности.)

* Молчание не подействует на заклинания, разыгранные вашими оппонентами до того, как вы разыграли Молчание. (Иными словами, его нельзя использовать как Отмену, действующую «задним числом».) Молчание также не может запретить вашим оппонентам разыгрывать заклинания с момента, когда вы его разыграли, и до момента, когда оно разрешится.

* Действие Молчания заключается только в том, что оно не дает вашим оппонентам разыгрывать заклинания. Они по-прежнему могут активировать способности, включая способности карт, находящихся в руке (например, Цикл). Их срабатывающие способности действуют как обычно, они по-прежнему могут разыгрывать земли, и т. д.

Мощный Прыжок

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 и Полет до конца хода.

* Целью Мощного Прыжка можно выбирать любое существо. Ничего страшного, если у этого существа уже есть Полет.

* Чтобы Полет работал как способность уклонения, Мощный Прыжок должен быть разыгран до начала шага объявления блокирующих. После того как существо становится заблокированным, наделение его Полетом этого не изменит.

Мстительный Архонт

{4}{W}{W}{W}

Существо — Архонт

7/7

Полет

{X}: предотвратите следующие X повреждений, которые должны быть нанесены вам в этом ходу. Если повреждения предотвращаются таким образом, Мстительный Архонт наносит столько же повреждений целевому игроку.

* Единственной целью способности Мстительного Архонта является игрок, которому он может нанести повреждения. Цель выбирается во время активации способности, а не в момент, когда она предотвращает повреждения.

* Если к моменту разрешения способности целевой игрок становится нелегальной целью, то отменяется полностью вся способность. Повреждения не предотвращаются.

* Способность Мстительного Архонта не позволяет вам выбрать источник повреждений. Она применяется к следующим X повреждениям, которые должны быть нанесены вам в этом ходу, не зависимо от того, откуда исходят эти повреждения. Должны ли эти повреждения быть нанесены все сразу или постепенно, не имеет значения. Например: если X равен 4 и вы должны получить 3 повреждения от Удара Молнии, то эти 3 повреждения предотвращаются, и Мстительный Архонт наносит 3 повреждения целевому игроку. Эффект предотвращения все еще будет применен к следующему 1 повреждению, которое вы должны будете получить в этом ходу.

* Эффект способности Мстительного Архонта не является эффектом перенаправления. Если Мстительный Архонт предотвращает повреждения, то он (а не источник тех повреждений) наносит повреждения целевому игроку в рамках этого эффекта предотвращения. Источником новых повреждений является Мстительный Архонт, так что характеристики исходного источника (например, его цвет или наличие у него Цепи жизни или Смертельного касания) не влияют на эти повреждения. Новые повреждения не являются боевыми, даже если предотвращенные повреждения были таковыми. Поскольку источник новых повреждений находится под вашим контролем, то если вы выбрали оппонента целью способности Мстительного Архонта, вы можете заставить Мстительного Архонта нанести его повреждения одному из planeswalker-ов под контролем того оппонента.

* После разрешения способности Мстительного Архонта больше не проверяется, остается ли целевой игрок легальной целью. Например: если игрок, являющийся целью способности Мстительного Архонта, кладет на поле битвы Лучи Святости (которые гласят: «Вы не можете быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов») после того, как способность разрешилась, но до того, как она предотвращает повреждения, способность все равно предотвратит повреждения и нанесет повреждения тому игроку. Если Мстительный Архонт не может нанести повреждения целевому игроку (например, потому что в игре с участием более двух игроков этот игрок уже вышел из игры), он все равно предотвратит повреждения. Просто он сам не нанесет никаких повреждений.

* Если способность Мстительного Архонта не предотвращает повреждения (может, потому что к повреждениям, которые должны быть нанесены вам, применяется другой эффект предотвращения, или потому что эти повреждения являются непредотвратимыми), то сам Мстительный Архонт не нанесет никаких повреждений.

* Если способность Мстительного Архонта предотвращает повреждения, то Мстительный Архонт наносит свои повреждения сразу после этого, в рамках того же самого эффекта предотвращения. Это происходит до проверки действий, вызванных состоянием, и до того, как кто-либо из игроков сможет разыграть заклинания или активировать способности. Если повреждения должны были быть нанесены под действием заклинания или способности, это происходит до того, как то заклинание или способность продолжит разрешаться.

* Если вы должны получить боевые повреждения от нескольких атакующих существ, вы выбираете, какие из этих повреждений предотвратить. Например: если X равен 3 и вам должны нанести боевые повреждения Похититель Свитков 1/3 и Осадный Мастодронт 3/5, то вы можете решить предотвратить 1 повреждение от Похитителя Свитков и 2 повреждения от Осадного Мастодронта. Решение принимается в момент, когда существа должны нанести свои повреждения.

* Если количество повреждений, которые вы должны получить, превышает количество повреждений, которые может предотвратить способность Мстительного Архонта, тот источник наносит вам оставшиеся повреждения в то же самое время, когда остальные из них предотвращаются. Затем Мстительный Архонт наносит свои повреждения.

* Если несколько эффектов изменяют порядок нанесения повреждений, игрок, которому должны быть нанесены повреждения, определяет порядок применения этих эффектов. Например: допустим, вы активировали способность Мстительного Архонта с $X = 3$, выбрав целью игрока А, и активировали способность Мстительного Архонта с $X = 1$, выбрав целью игрока В. Вам наносятся 2 повреждения. Вы можете применить первый эффект предотвращения (нанося 2 повреждения игроку А), или же вы можете применить второй эффект предотвращения (нанося 1 повреждение игроку В) и вслед за ним применить первый эффект предотвращения (нанося 1 повреждение игроку А). Неиспользованные части эффектов предотвращения сохраняются.

Навязчивое Эхо

{3}{V}{V}

Волшебство

Изгоните все карты из кладбища целевого игрока, не являющиеся картами базовых земель. За каждую карту, изгнанную таким образом, найдите в библиотеке того игрока все карты с таким же именем, как у нее, и изгоните их. Затем тот игрок тасует свою библиотеку.

* Когда вы ищете в библиотеке игрока, вы не обязаны найти все карты с таким же именем, как у изгнанной, если вы не хотите. Вы можете оставить любые из них в библиотеке того игрока.

Небесное Очищение

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевой черный или красный перманент.

* Земли бесцветны (даже если их рамки выполнены с использованием какого-либо цвета). Целью Небесного Очищения нельзя выбрать Болото, Гору или какую-либо другую землю (если только эта земля не стала черной или красной под действием какого-нибудь эффекта).

Некротическая Чума

{2}{V}{V}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет способность «В начале вашего шага поддержки пожертвуйте это существо».

Когда зачарованное существо попадает на кладбище, контролировавший его игрок выбирает целевое существо под контролем одного из своих оппонентов. Верните Некротическую Чуму из кладбища ее владельца на поле битвы прикрепленной к тому существу.

* Некротическая Чума наделяет способностью жертвования то существо, которое она зачаровывает. Это значит, что способность срабатывает в начале шага поддержки игрока, контролирующего то существо (а не обязательно игрока, под контролем которого находится Некротическая Чума).

* Последняя способность Некротической Чумы срабатывает, когда зачарованное существо попадает на кладбище по любой причине, а не только когда оно приносится в жертву в рамках способности, которой Чума наделяет то существо. Она срабатывает, если и Некротическая Чума, и зачарованное ею существо одновременно отправляются на кладбище, или же если зачарованное ею существо попадает на кладбище, а сама Чума нет. (Во втором случае Некротическая Чума отправляется после этого на кладбище как действие, вызванное состоянием.)

* Игрок, контролирующий Некротическую Чуму в момент, когда зачарованное существо попадает на кладбище, является игроком, контролирующим последнюю способность (несмотря на то, что цель для нее выбирает игрок, контролировавший то существо). Первый игрок возвращает Некротическую Чуму на поле битвы под своим контролем, не зависимо от того, на чье кладбище она попала. Обратите внимание на то, что эта способность является обязательной: необходимо, если это возможно, выбрать цель, а Некротическая Чума должна быть возвращена, если это возможно, на поле битвы.

* Если для последней способности Некротической Чумы нельзя выбрать легальную цель, то она просто остается на кладбище своего владельца. Точно так же, если к моменту разрешения способности целевое существо становится нелегальной целью, то способность отменяется и Некротическая Чума остается на кладбище своего владельца.

Носильщик Горящих Углей

{R}{R}

Существо — Гоблин

2/2

{1}, пожертвуйте Носильщика Горящих Углей: Носильщик Горящих Углей наносит 2 повреждения целевому существу или игроку.

* В стоимости активации активируемой способности Носильщика Горящих Углей была допущена опечатка. Чтобы устранить эту ошибку, для карты было внесено исправление; правильный текст способности звучит так: «{1}, пожертвуйте Носильщика Горящих Углей: Носильщик Горящих Углей наносит 2 повреждения целевому существу или игроку».

Образцовый Рыцарь

{1}{W}{W}

Существо — Человек Рыцарь

2/2

Первый удар (Это существо наносит боевые повреждения раньше существ без Первого удара.)

Другие существа-Рыцари под вашим контролем получают +1/+1 и не могут быть уничтожены. (Смертельные повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают их.)

* Смертельные повреждения, повреждения от источника со Смертельным касанием и эффекты с указанием «уничтожьте» не могут отправить «неуничтожаемое» существо на кладбище. Тем не менее, существо, которое не может быть уничтожено, может оказаться на кладбище по ряду других причин. Вот наиболее вероятные из них: если оно приносится в жертву; если оно легендарное, и другое легендарное существо с тем же именем находится на поле битвы; или если его выносливость меньше или равна 0.

* Если какой-нибудь эффект должен одновременно уничтожить Образцового Рыцаря и другое существо-Рыцаря под вашим контролем, то уничтожается только Образцовый Рыцарь.

* Если другое существо-Рыцарь под вашим контролем получает смертельные повреждения, то оно не уничтожается, но на нем остаются нанесенные повреждения. Если на одном из последующих этапов хода Образцовый Рыцарь больше не находится под вашим контролем или теряет свои способности, то другое существо-Рыцарь перестает быть «неуничтожаемым» и будет уничтожено.

* Если под вашим контролем есть два Образцовых Рыцаря, то они дают друг другу +1/+1 и делают друг друга неуничтожаемыми.

Огнемет Чандры

{2}{R}

Существо — Элементаль

1/3

Полет

Каждый раз когда оппоненту наносятся небоевые повреждения, Огнемет Чандры получает +3/+0 до конца хода.

* Боевыми являются повреждения, автоматически наносящиеся атакующими и блокирующими существами, даже если они при этом перенаправляются (например, за счет действия Пути Беды). Все остальные повреждения являются небоевыми (как правило, они наносятся в результате действия заклинания или способности).

* Способность срабатывает только один раз для каждого события, в котором оппоненту наносятся небоевые повреждения, не зависимо от того, сколько повреждений он получает. Например: если Топор из Лавы наносит оппоненту 5 повреждений, то Огнемет Чандры получает всего +3/+0.

* В игре с участием более двух игроков, если такой источник, как Землетрясение, наносит повреждения нескольким оппонентам сразу, то способность сработает соответствующее количество раз.

Огненный Слуга

{3}{R}{R}

Существо — Элементаль

4/3

Если красное мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем должно нанести повреждения, вместо этого оно наносит те повреждения в двойном размере.

* Способность Огненного Слуги действует не зависимо от того, кому или чему должны быть нанесены повреждения: существу, игроку или planeswalker-у.

* Если повреждения наносятся под действием красного мгновенного заклинания или заклинания волшебства, то это заклинание всегда обозначает источник повреждений. В большинстве случаев, источником является само заклинание. Например, заклинание Удар Молнии гласит: «Удар Молнии наносит 3 повреждения целевому существу или игроку». Такое заклинание попадает под действие способности Огненного Слуги. Если же источником повреждений является что-либо другое (как, например, в случае заклинания Огонь Души, которое гласит: «Находящееся на поле битвы целевое существо под вашим контролем наносит целевому существу или игроку повреждения, равные своей силе»), то оно не попадает под действие способности Огненного Слуги.

* Если несколько эффектов изменяют порядок нанесения повреждений, игрок, которому должны быть нанесены повреждения, или игрок, контролирующий перманент, которому должны быть нанесены повреждения, определяет порядок применения этих эффектов. Например, заклинание Умелые Руки гласит: «Предотвратите следующие 4 повреждения, которые будут нанесены целевому существу или игроку в этом ходу», а Топор из Лавы – это красное волшебство, гласящее: «Топор из Лавы наносит 5 повреждений целевому игроку». Предположим, Топор из Лавы, находящийся под контролем того же игрока, что и Огненный Слуга, должен нанести 5 повреждений игроку, разыгравшему Умелые Руки, нацеленные на него самого. Игрок, который должен получить повреждения, может: (a) сначала предотвратить 4 повреждения и затем дать Огненному Слуге возможность удвоить оставшееся 1 повреждение, получая таким образом 2 повреждения, или (b) удвоить повреждения так, что их станет 10, и затем предотвратить 4 из них, получая всего 6 повреждений.

* Если красное мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем делит повреждения между несколькими получателями (как, например, это делает Огненный Шар), повреждения делятся до того, как эффект Огненного Слуги их удвоит.

* Если под вашим контролем находится более одного Огненного Слуги, их эффекты носят кумулятивный характер. Два таких эффекта вызовут четырехкратное увеличение повреждений от красных мгновенных заклинаний или заклинаний волшебства под вашим контролем; три таких эффекта вызовут восьмикратное увеличение повреждений от красных мгновенных заклинаний или заклинаний волшебства под вашим контролем.

Огненный Шар

{X}{R}

Волшебство

Огненный Шар наносит X повреждений, разделенных поровну (и округленных в меньшую сторону) между любым количеством целевых существ и (или) игроков. Для каждой цели после первой разыгрывание Огненного Шара стоит на {1} больше.

* Если, например, X равен 5, и вы выбираете три целевые существа, общая стоимость Огненного Шара будет равна {7}{R} (несмотря на то, что его мана-стоимость составляет всего {5}{R}). Если при разрешении Огненного Шара те

существа все еще остаются легальными целями, он наносит по одному повреждению каждому из них.

* Наносимые Огненным Шаром повреждения делятся, когда он разрешается, а не тогда, когда он разыгрывается, поскольку при разыгрывании нет возможности выполнить выбор распределения повреждений. При разделе повреждений учитываются только те цели, которые в этот момент все еще легальны.

* Вы имеете право выбрать целью более X существ и (или) игроков. Однако, если количество легальных целей во время разрешения Огненного Шара превышает X, ни одна из них не получает никаких повреждений.

Осуждение

{W}

Мгновенное заклинание

Положите целевое атакующее существо в низ библиотеки его владельца.

Контролирующий его игрок получает количество жизней, равное его выносливости.

* Выносливость затронутого существа определяется путем проверки этого значения на последний момент его пребывания на поле битвы.

Очищение Джейса

{1}{U}

Чары

Каждый раз когда вы берете карту, вы можете заставить целевого игрока положить верхнюю карту его библиотеки на его кладбище.

* Если под действием какого-нибудь заклинания или способности вы берете несколько карт, способность Очищения Джейса срабатывает такое же количество раз. (То заклинание или способность заканчивает разрешаться до того, как вы поместите способности Очищения Джейса в стек.)

* Если в тексте заклинания или способности, под действием которых вы кладете в руку карты, нет конкретного слова «возьмите» или «берете», то способность Очищения Джейса не работает.

Первобытный Титан

{4}{G}{G}

Существо – Гигант

6/6

Пробивной удар

Каждый раз когда Первобытный Титан выходит на поле битвы или атакует, вы можете найти в вашей библиотеке не более двух карт земель, положить их на поле битвы повернутыми, затем перетасовать вашу библиотеку.

* Вы можете найти любую карту земли, не обязательно карту базовой земли.

Первородный Кокон

{G}

Чары – Аура

Зачаровать существо

В начале вашего шага поддержки положите один жетон +1/+1 на зачарованное существо.

Когда зачарованное существо атакует или блокирует, пожертвуйте Первородный Кокон.

* Первая срабатывающая способность Первородного Кокон срабатывает в начале шага поддержки игрока, контролирующего Первородный Кокон (а это не обязательно игрок, контролирующий зачарованное существо).

* Жетоны помещаются на существо, а не на Первородный Кокон. Они останутся на существе даже после того, как Первородный Кокон будет принесен в жертву или перестанет зачаровывать то существо по какой-либо другой причине.

Перенацеливание

{U}{U}

Мгновенное заклинание

Вы можете выбрать новые цели для целевого заклинания.

* Можно изменить любое количество целей — от всех до нуля. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, она остается прежней (даже если является нелегальной).

* Если в целевом заклинании предусмотрен выбор режима (то есть на нем указано «Выберите одно —» или что-то похожее), другой режим выбрать нельзя.

* Если вы разыгрываете Перенацеливание, выбрав целью заклинание, которое в свою очередь нацелено на заклинание в стеке (как, например, это делает Отмена), вы не можете изменить цель того заклинания на него самого. Однако вы можете изменить цель того заклинания на Перенацеливание. Если вы это делаете, то заклинание отменится, когда оно должно будет разрешиться, поскольку Перенацеливание к тому времени больше не будет находиться в стеке.

* Целью Перенацеливания может быть любое заклинание, не обязательно являющееся мгновенным заклинанием или волшебством. Например, с его помощью можно изменить цель заклинания Ауры. Однако, если у целевого заклинания нет целей (например, если это мгновенное заклинание или заклинание волшебства, в котором не указано конкретное слово «цель», или же если это заклинание существа), то Перенацеливание на него не подействует.

Пирогенный Ритуал

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Добавьте {R}{R}{R} в ваше хранилище маны.

* Пирогенный Ритуал не является мана-способностью и не действует по принципу мана-способности. Он разыгрывается как заклинание и отправляется в стек. На него можно ответить и его можно отменить.

* Точно так же, разыграть Пирогенный Ритуал можно только тогда, когда можно разыграть любое другое мгновенное заклинание, а не тогда, когда вы можете активировать мана-способность. Например: Пирогенный Ритуал нельзя разыграть в ходе разыгрывания другого заклинания; в таком случае, вы должны разыграть Пирогенный Ритуал первым.

Платиновый Ангел

{7}

Артефактное Существо — Ангел

4/4

Полет

Вы не можете проиграть партию, а ваши оппоненты не могут выиграть партию.

* Пока вы контролируете Платинового Ангела, ни один эффект в игре не может привести к тому, что вы проиграете партию, или к тому, что кто-либо из оппонентов одержит победу. При этом не имеет значения, что количество ваших жизней может быть равным нулю или меньше, что вы можете быть вынуждены взять карту, когда ваша библиотека пуста, что у вас может быть десять или более жетонов яда, что Фейдж Неприкасаемая нанесла вам боевые повреждения, что у вашего оппонента есть Смертный Бой и двадцать или более карт существ на его кладбище, и т. п. Вы продолжаете играть.

* Тем не менее, другие обстоятельства могут привести к тому, что вы проиграете партию. Вы проигрываете, если сдаетесь, если во время санкционированного турнира вас объявляют проигравшим партию или матч в штрафном порядке за нарушение правил DCI, или если истекает отведенное вам игровое время в *Magic Online*.

* Эффекты, объявляющие, что партия заканчивается вничью, такие как карта *Divine Intervention* из выпуска *Legends*, не попадают под воздействие Платинового Ангела. Они остаются в силе.

* Если вы контролируете Платинового Ангела во время игры в формате «Двухголовый гигант», ваша команда не может проиграть, а противоположная команда не может одержать победу.

Пленительная Сирена

{1}{U}

Существо — Сирена

1/1

{T}: целевое существо под контролем оппонента атакует вас в этом ходу, если может.

* После разрешения способности целевое существо атакует вас, только если может это сделать в момент начала шага объявления атакующих в этом ходу. Если же в этот момент существо повернуто, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может атаковать, или же имеет «болезнь вызова», атаковать оно не может. Если же для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

* Если целевое существо способно атаковать либо вас, либо planeswalker-а под вашим контролем, оно должно атаковать именно вас, а не planeswalker-а.

* Активация этой способности во время хода вашего оппонента, после того как объявлены атакующие, не даст никакого эффекта. То же самое касается и активации этой способности во время вашего собственного хода.

Пленительный Вампир

{1}{V}{V}

Существо — Вампир

2/2

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

Поверните пять неповернутых Вампиров под вашим контролем: получите контроль над целевым существом. Оно становится Вампиром в дополнение к своим другим типам.

* Поскольку в стоимости активируемой способности Пленительного Вампира нет символа поворота, то чтобы оплатить стоимость ее активации, вы можете повернуть Вампира (включая самого Пленительного Вампира), который не обязательно находился под вашим контролем с начала вашего последнего хода.

* Эффект активируемой способности Пленительного Вампира не имеет определенного срока действия. Вы сохраняете контроль над затронутым существом до конца партии, пока существо не покинет поле битвы, или пока под действием какого-нибудь эффекта контроль над ним не перейдет к кому-либо другому. Остается Пленительный Вампир на поле битвы или нет, не имеет значения. И, соответственно, затронутое существо остается Вампиром в дополнение к своим другим типам до конца партии, пока оно не покинет поле битвы, или пока под действием какого-нибудь эффекта не изменятся его типы или подтипы.

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

Подстрекание

{R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо становится красным до конца хода и атакует в этом ходу, если может.

* Подстрекание заменяет собой все старые цвета целевого существа, делая его только красным. Его предыдущие цвета не имеют значения (даже если, к примеру, раньше оно было красным и зеленым).

* Целью Подстрекания можно выбирать любое существо. Ничего страшного, если это существо уже красное. Кроме того, не страшно, если оно не может атаковать в этом ходу.

* Если во время шага объявления атакующих контролирующего его игрока существо, на которое действует Подстрекание, повернуто, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может атаковать, или же имеет «болезнь вызова», то это существо не атакует. Если же для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

* При наличии нескольких фаз боя в одном ходу существо, на которое действует Подстрекание, должно атаковать только в первой фазе, в которой оно может это сделать.

Покровительство Дриады

{G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет Знание Лесов. (Оно не может быть заблокировано, пока защищающийся игрок контролирует Лес.)

* Для Знания Лесов важны земли с типом земли Лес, а не обязательно с таким именем.

Покрывало Осени

{G}

Мгновенное заклинание

Заклинания под вашим контролем не могут быть отменены синими или черными заклинаниями в этом ходу, а существа под вашим контролем не могут быть целями синих или черных заклинаний в этом ходу.

* Само Покрывало Осени может быть отменено синими или черными заклинаниями. Его эффект начинает действовать только после того, как заклинание разрешится.

* После разрешения Покрывала Осени любое заклинание, находящееся под вашим контролем в этом ходу, все равно может быть целью заклинаний, пытающихся его отменить (таких, как Отмена), независимо от их цвета. Если те заклинания на момент разрешения являются синими или черными, то они разрешатся, но часть их эффекта, которая должна отменить заклинание под вашим контролем, просто не подействует. Любые другие эффекты таких заклинаний будут действовать как обычно.

* Если существо под вашим контролем является целью заклинания в момент разрешения Покрывала Осени, то ничего сразу не происходит. Когда то заклинание должно разрешиться, тогда проверяется его цвет. Если оно синее или черное, то существо считается для него нелегальной целью и не сможет попасть под действие его эффекта. Если все цели заклинания становятся нелегальными к моменту его разрешения, оно отменяется.

* После разрешения Покрывала Осени в этом ходу больше нельзя разыграть новые синие или черные заклинания, выбрав их целью существо под вашим контролем.

* Помните о том, что целью заклинания Ауры является перманент, который она собирается зачаровывать (однако Аура на поле битвы не нацелена на перманент, к которому она прикреплена).

* Покрывало Осени действует на все заклинания и существа, оказывающиеся под вашим контролем в любой момент до окончания хода, а не только на те, которые находятся под вашим контролем в момент его разрешения. Это происходит потому, что Покрывало Осени не наделяет те заклинания или существа способностью, а просто действует на правила игры и констатирует некий факт, который теперь является истинным в отношении тех заклинаний и существ.

* Покрывало Осени не действует на способности. После его разрешения заклинания под вашим контролем могут быть отменены способностями от синих или черных источников, а существа под вашим контролем могут становиться целями таких способностей.

Помешанный на Крови Гоблин

{R}

Существо — Гоблин Берсерк

2/2

Помешанный на Крови Гоблин не может атаковать, если оппонент не получил повреждений в этом ходу.

* Чтобы Помешанный на Крови Гоблин мог атаковать, оппонент должен был получить повреждения в этом ходу до начала шага объявления атакующих. Это должны были быть какие-либо небоевые повреждения, или же это были боевые повреждения и была создана дополнительная фаза боя.

* Не важно, каким образом оппонент получил повреждения, не важно даже то, под чьим контролем находился источник повреждений.

* Если повреждения должны были быть нанесены оппоненту, но все они были предотвращены, перенаправлены или заменены каким-либо иным образом, Помешанный на Крови Гоблин не сможет атаковать.

* Способность Помешанного на Крови Гоблина проверяет только факт нанесения повреждений оппоненту. Получение жизней тем оппонентом не имеет никакого значения. Например: если оппонент получил 4 повреждения и 6 жизней в этом ходу, то в результате количество жизней этого игрока будет больше, чем в начале хода, и тем не менее Помешанный на Крови Гоблин все равно сможет атаковать.

* Если Помешанный на Крови Гоблин атакует, он не обязательно должен атаковать оппонента, получившего повреждения. Он может атаковать planeswalker-а. В игре с участием более двух игроков он может атаковать другого оппонента.

Похититель Свитков

{2}{U}

Существо — Мерфолк Бродяга

1/3

Каждый раз когда Похититель Свитков наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту.

* Способность срабатывает только один раз каждый раз, когда Похититель Свитков наносит боевые повреждения игроку, не зависимо от их количества.

* Эта способность является обязательной. Когда она разрешается, вы обязаны взять карту.

Призрачный Зверь

{3}{U}

Существо — Иллюзия Зверь

4/5

Когда Призрачный Зверь становится целью заклинания или способности, пожертвуйте его.

* Если Призрачный Зверь становится целью заклинания или способности, его способность срабатывает и помещается в стек поверх того заклинания или способности. Способность Призрачного Зверя разрешается первой (в результате чего он приносится в жертву). Если у того заклинания или способности нет другой цели, оно будет отменено при попытке разрешиться из-за отсутствия легальных целей.

Прочесывание Тома

{U}

Волшебство

Целевой игрок кладет пять верхних карт своей библиотеки на свое кладбище.

* Если в библиотеке целевого игрока меньше пяти карт, тот игрок перемещает на кладбище все карты из своей библиотеки.

Пятнистый Вепрь

{2}{G}

Существо – Вепрь

2/2

Пожертвуйте Пятнистого Вепря: вы получаете 4 жизни.

* Если вы жертвуете атакующего или блокирующего Пятнистого Вепря во время шага объявления блокирующих, он не сможет нанести боевые повреждения. Если вы подождете шага боевых повреждений, а Пятнистый Вепрь получит смертельные повреждения, он будет уничтожен еще до того, как вы сможете его пожертвовать.

Разложение

{5}{B}

Волшебство

Разложение наносит целевому существу или игроку повреждения, равные количеству Болот под вашим контролем. Вы получаете столько жизней, сколько повреждений было нанесено таким образом.

* Количество получаемых вами жизней равно количеству повреждений, нанесенных Разложением, а не обязательно Болот под вашим контролем (в случае если, например, все повреждения или некоторые из них предотвращаются).

* Количество повреждений, наносимых существу, не ограничивается значением его выносливости, а количество повреждений, наносимых игроку, не ограничивается количеством жизней того игрока. Например: если Разложение наносит 6 повреждений существу 2/2, то вы получите 6 жизней.

Разрушительная Сила

{5}{R}{R}

Волшебство

Каждый игрок жертвует пять земель. Разрушительная Сила наносит 5 повреждений каждому существу.

* Сначала игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает, какие пять земель он пожертвует, затем все остальные игроки делают то же самое в порядке очередности своих ходов, затем все выбранные земли приносятся в жертву одновременно. После этого Разрушительная Сила наносит 5 повреждений каждому существу.

Реверберация

{R}{R}

Мгновенное заклинание

Скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства. Вы можете выбрать новые цели для этой копии.

* Целью (и копией) Реверберации может быть любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели. Не имеет значения, под чьим контролем оно находится.

* Когда Реверберация разрешается, она создает копию заклинания. Вы контролируете созданную копию. Эта копия создается в стеке, следовательно она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие, когда игрок разыгрывает заклинание, не сработают. Затем копия разрешится как обычное заклинание, после того как игроки получают возможность разыграть заклинания и активировать способности.

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

* Если в заклинании, которое копируется Реверберацией, предусмотрен выбор режима (то есть на нем указано «Выберите одно —» или что-то похожее), то у его копии будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.

* Если в заклинании, которое копируется Реверберацией, есть X, значение которого было выбрано при разыгрывании (как у Землетрясения), значение X копии будет таким же.

* Вы не можете заплатить какие-либо дополнительные стоимости для этой 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 для того чтобы разыграть Швырок, игрок приносит в жертву существо 3/3, и вы копируете Швырок с помощью Реверберации, копия Швырка также нанесет 3 повреждения своей цели.

* Если на копии сказано, что под ее воздействием оказываетесь «вы», она действует на игрока, контролирующего копию, а не исходное заклинание. Точно так же, если на копии сказано, что под ее воздействием оказывается «опponent», она действует на опponentа игрока, контролирующего копию, а не на опponentа игрока, контролирующего исходное заклинание.

Сейф Волшебника

{4}

Артефакт

{2}, {T}: подбросьте монету. Если вы выигрываете бросок, пожертвуйте Сейф Волшебника и возьмите три карты.

* Если вы проигрываете бросок, ничего не происходит.

* Если к моменту, когда вы выигрываете бросок, вы больше не контролируете Сейф Волшебника, то вы не сможете его пожертвовать. При этом вы все равно возьмете три карты.

Сокрушительный Бег Табуна

{3}{G}{G}

Волшебство

До конца хода существа под вашим контролем получают Пробивной удар и +X/+X, где X — наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем. (Если существо под вашим контролем распределяет достаточно повреждений, чтобы уничтожить блокирующие его существа, вы можете заставить его распределить оставшиеся повреждения защищающемуся игроку или planeswalker-у.)

* Проверка значений силы ваших существ выполняется при разрешении Сокрушительного Бега Табуна. Например: если под вашим контролем в этот момент есть существо 2/1, существо 2/2, существо 2/4, существо 4/1, существо 5/5 и существо 5/6, то каждое из ваших существ получает +5/+5 и Пробивной удар до конца хода.

Сон

{2}{U}{U}

Волшебство

Поверните все существа под контролем целевого игрока. Те существа не разворачиваются во время следующего шага разворота того игрока.

* Вторая часть эффекта Сна распространяется на все существа, находящиеся под контролем целевого игрока во время разрешения Сна, а не только на те, которые были повернуты благодаря Сну.

* В отличие от Стены Инея, Сон отслеживает то, что происходит и с игроком, и с существами. Если одно из существ, находящееся под контролем целевого игрока во время разрешения Сна, переходит под контроль другого игрока, то во время следующего шага разворота этого нового контролирующего его игрока оно развернется как обычно.

Соплеменник Аджани

{1}{W}

Существо — Кошка Солдат

2/2

Каждый раз когда вы получаете жизнь (-и), вы можете положить один жетон +1/+1 на Соплеменника Аджани. (Например, если под действием какого-либо эффекта вы получаете 3 жизни, вы можете положить один жетон +1/+1 на это существо.)

* Способность срабатывает только один раз при каждом получении жизни, будь то 1 жизнь от Пера Ангела или 4 жизни от Пятнистого Вепря.

* Если несколько находящихся под вашим контролем существ с Цепью жизни одновременно наносят боевые повреждения, то наносимые каждым из них повреждения считаются отдельным событием получения жизней, и способность Соплеменника Аджани работает соответствующее количество раз.

* Если находящееся под вашим контролем существо с Цепью жизни наносит повреждения сразу нескольким существам и (или) игрокам, то способность срабатывает всего один раз. Наносимые этим существом повреждения являются одним событием получения жизней.

Стальной Надсмотрщик

{2}

Артефактное Существо — Конструкция

1/1

{T}: положите один жетон +1/+1 на каждое артефактное существо под вашим контролем.

* Способность Стального Надсмотрщика действует на него самого (при условии, что к моменту разрешения способности он все еще находится под вашим контролем и его типы не изменились). Вы кладете жетон +1/+1 на Стального Надсмотрщика, а также на все остальные артефактные существа под вашим контролем.

Стена Инея

{1}{U}{U}

Существо – Стена

0/7

Защитник (Это существо не может атаковать.)

Каждый раз, когда Стена Инея блокирует существо, то существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* В отличие от Сна, для срабатывающей способности Стены Инея важно существо, а не игрок, под контролем которого оно находится. Если существо переходит из-под контроля одного игрока к другому до наступления следующего шага разворота первого игрока, то оно не разворачивается во время следующего шага разворота нового игрока, под контролем которого оно находится.

Строптивный Балот

{2}{G}{G}

Существо – Зверь

4/4

Когда Строптивный Балот выходит на поле битвы, вы получаете 4 жизни.

Если заклинание или способность под контролем оппонента заставляет вас сбросить Строптивного Балота, положите его на поле битвы вместо того, чтобы положить его на ваше кладбище.

* Если заклинание или способность под контролем оппонента заставляет вас сбросить Строптивного Балота, и при этом способность Строптивного Балота и другая способность (например, способность заклинания оппонента Лучи Пустоты) дают вам указание положить Балота в какую-то другую зону вместо вашего кладбища, вы выбираете, какую из них применить.

* Если вы сбрасываете Строптивного Балота и в итоге кладете его на поле битвы, все равно считается, что вы его сбросили. Способности, которые срабатывают, когда вы сбрасываете карту (как, например, у Ласки Лилианы), все равно сработают.

Сфинкс Головоломок

{2}{U}{U}

Существо – Сфинкс

4/4

Полет

Каждый раз когда Сфинкс Головоломок атакует, каждый игрок называет карту.

Затем каждый игрок показывает верхнюю карту своей библиотеки. Если показанная игроком карта является картой, которую он назвал, он кладет ее в свою руку. Если нет, тот игрок кладет ее в низ своей библиотеки.

* Сначала карту называет игрок, чей ход идет в данный момент, а затем все остальные игроки делают то же самое в порядке очередности своих ходов. Затем все игроки одновременно показывают верхнюю карту своей библиотеки.

* Если показанная таким образом карта является картой, которую назвал этот игрок, то он обязан положить ее в свою руку. В противном случае он обязан положить ее в низ своей библиотеки, даже если это карта, которую назвал

другой игрок. В любом случае игрок не может оставить показанную карту на верху своей библиотеки.

Темное Наставничество

{2}{B}

Чары

В начале вашего шага поддержки покажите верхнюю карту вашей библиотеки и положите ту карту в вашу руку. Вы теряете количество жизней, равное ее конвертированной мана-стоимости.

* Конвертированная мана-стоимость показанной карты определяется исключительно по символам маны, указанным в ее правом верхнем углу. Конвертированная мана-стоимость — это общее количество маны в стоимости, независимо от цвета.

Например: конвертированная мана-стоимость карты с мана-стоимостью {3}{U}{U} равняется 5.

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

* Если в правом верхнем углу показанной карты нет символов маны (например, потому что это карта земли), то ее конвертированная мана-стоимость равна 0.

Титан Инея

{4}{U}{U}

Существо — Гигант

6/6

Каждый раз когда Титан Инея становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если только контролирующий его (ее) игрок не заплатит {2}.

Каждый раз когда Титан Инея выходит на поле битвы или атакует, поверните целевой перманент. Он не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Первая способность Титана Инея действует на все заклинания (включая заклинания Ауры), активируемые способности и срабатывающие способности под контролем оппонента, целью которых становится Титан Инея.

* Для второй способности Титана Инея можно выбрать целью любой перманент. Ничего страшного, если тот перманент уже повернут.

* Если перманент, на который действует вторая способность Титана Инея, развернут на момент начала следующего шага разворота игрока, контролирующего тот перманент, последняя часть второй способности Титана Инея не действует.

* Если контроль над перманентом, находящимся под действием второй способности Титана Инея, переходит к другому игроку до наступления следующего шага разворота ранее контролировавшего его игрока, вторая способность Титана Инея теперь предотвратит его разворот во время следующего шага разворота нового контролирующего игрока.

Титан Преисподней

{4}{R}{R}

Существо — Гигант

6/6

{R}: Титан Преисподней получает +1/+0 до конца хода.

Каждый раз когда Титан Преисподней выходит на поле битвы или атакует, он наносит 3 повреждения, разделенные по вашему выбору между одним, двумя или тремя целевыми существами и (или) игроками.

* Наносимые повреждения делятся, когда вы помещаете срабатывающую способность Титана Преисподней в стек, а не тогда, когда она разрешается. На каждую цель необходимо выделить как минимум 1 повреждение. (Иными словами, помещая способность в стек, вы решаете, нанесет ли она все 3 повреждения одной цели, или же 2 повреждения одной и еще 1 повреждение — другой цели, или же по 1 повреждению каждой из трех целей.)

Титан Солнца

{4}{W}{W}

Существо — Гигант

6/6

Бдительность

Каждый раз когда Титан Солнца выходит на поле битвы или атакует, вы можете вернуть целевую карту перманента с конвертированной мана-стоимостью 3 или меньше из вашего кладбища на поле битвы.

* Карта перманента — это карта артефакта, существа, чар, земли или planeswalker-а.

* Конвертированная мана-стоимость карты на вашем кладбище определяется исключительно по символам маны, указанным в ее правом верхнем углу. Конвертированная мана-стоимость — это общее количество маны в стоимости, независимо от цвета. Например: конвертированная мана-стоимость карты с мана-стоимостью {3}{U}{U} равняется 5.

* Если в мана-стоимости карты на вашем кладбище есть значок {X}, X считается равным 0.

* Если в правом верхнем углу карты на вашем кладбище нет символов маны (например, потому что это карта земли), то ее конвертированная мана-стоимость равна 0.

Торжественное Приношение

{2}{W}

Волшебство

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Вы получаете 4 жизни.

* Если к моменту разрешения Торжественного Приношения целевой перманент становится нелегальной целью, то отменяется полностью все заклинание. Жизней вы не получаете.

Трискелион

{6}

Артефактное Существо — Конструкция

1/1

Трискелион выходит на поле битвы с тремя жетонами +1/+1 на нем.

Удалите один жетон +1/+1 с Трискелиона: Трискелион наносит 1 повреждение целевому существу или игроку.

* Если вы активируете способность атакующего или блокирующего Трискелиона во время шага объявления блокирующих, то в результате этого он нанесет меньше боевых повреждений. Если вы подождете шага боевых повреждений, а Трискелион получит смертельные повреждения, он будет уничтожен еще до того, как вы сможете активировать его способность.

* Если на Трискелионе отмечены повреждения, то при активации его способности эти повреждения могут стать смертельными. Например: допустим, Трискелион с двумя жетонами +1/+1 получил 2 повреждения ранее в этом же ходу. Если вы активируете его способность, удаляя с него один жетон +1/+1, то теперь значение его выносливости становится равным 2, и Трискелион уничтожается как действие, вызванное состоянием. Вы не сможете удалить с него второй жетон +1/+1, чтобы снова активировать его способность. Первая же активация способности все равно разрешится.

Троль с Дубиной

{2}{G}{G}

Существо – Троль

4/3

{G}: регенерируйте Троля с Дубиной. (В следующий раз при уничтожении этого существа в этом ходу, оно не уничтожается. Вместо этого поверните его, снимите с него все повреждения и удалите его из боя.)

* При активации способности Троля с Дубиной для него создается так называемый «регенерационный щит». В следующий раз, когда Троль с Дубиной должен быть уничтожен в этом ходу, вместо этого используется регенерационный щит. Он подействует, только если Троль с Дубиной получает смертельные повреждения, повреждения от источника со Смертельным касанием или же попадает под действие заклинания или способности, которые велят его «уничтожить». Остальные эффекты, под действием которых Троль с Дубиной попадает на кладбище (такие, как снижение его выносливости до 0 или принесение в жертву), не уничтожают его, поэтому Регенерация его не спасет. Неиспользованный регенерационный щит пропадает по окончании хода.

* Чтобы регенерационный щит подействовал, он должен быть создан до того, как Троль с Дубиной будет уничтожен. Как правило, это означает, что его способность должна быть активирована во время шага объявления блокирующих или в ответ на заклинание или способность, которые должны его уничтожить.

* Если Троль с Дубиной получает смертельные повреждения и повреждения от источника со Смертельным касанием в течение одного и того же шага боевых повреждений, то одного регенерационного щита будет достаточно, чтобы его спасти.

Уменьшение

{U}

Мгновенное заклинание

Целевое существо становится 1/1 до конца хода.

* Уменьшение заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости целевого существа. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для его силы и выносливости, которые начинают действовать после того, как Уменьшение разрешится, заменят собой его эффект.

* Эффекты, изменяющие значения силы и выносливости целевого существа, такие как эффекты Исполинского Роста или Благородства Непорочных, будут применимы к нему независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам, которые изменяют значения силы и выносливости существа (например, жетоны +1/+1), а также к эффектам, которые переставляют местами значения его силы и выносливости.

Хрупкая Фигурка

{1}

Артефакт

{4}, {T}, изгоните Хрупкую Фигурку: изгоните целевое существо.

* Хрупкая Фигурка изгоняется в рамках уплаты стоимости активации ее способности, а не как часть ее эффекта. Если к моменту разрешения способности целевое существо становится нелегальной целью, то способность отменяется, но Хрупкая Фигурка остается в изгнании.

Ценный Единорог

{3}{G}

Существо — Единорог

2/2

Все существа, способные блокировать Ценного Единорога, блокируют его.

* Ценный Единорог не дает существу способность блокировать его. Он просто вынуждает делать это существа, которые уже способны его блокировать. Например: он не может заставить блокировать себя существо, которое повернуто или находится под действием заклинания или способности, гласящей, что оно не может блокировать. Если же для того, чтобы существо блокировало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий это существо игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать Ценного Единорога.

* Если существо под контролем защищающегося игрока не может блокировать Ценного Единорога, оно может блокировать любое атакующее существо или вообще не блокировать.

* Если атакуют два Ценных Единорога, то каждое существо под контролем защищающегося игрока может блокировать любого из них. (Выбор делает защищающийся игрок.) Существо, способное блокировать сразу несколько существ, как Дворцовый Стражник, обязано блокировать обоих Единорогов.

Циклоп-Гладиатор

{1}{R}{R}{R}

Существо — Циклоп Воин

4/4

Каждый раз когда Циклоп-Гладиатор атакует, вы можете заставить его нанести повреждения, равные его силе, целевому существу под контролем защищающегося игрока. Если вы это делаете, то существо наносит повреждения, равные своей силе, Циклопу-Гладиатору.

* Способность Циклопа-Гладиатора срабатывает и разрешается во время шага объявления атакующих, до объявления блокирующих. Если он выживает, то продолжает атаковать (скорее всего, имея некое количество повреждений) и может быть заблокирован.

* Если целевое существо покидает поле битвы (или каким-то образом становится нелегальной целью) до того, как способность разрешится, эта способность отменяется. Повреждения Циклопу-Гладиатору не наносятся.

* С другой стороны, если Циклоп-Гладиатор покидает поле битвы до того, как способность разрешится, то способность продолжит разрешаться. Циклоп-Гладиатор наносит целевому существу повреждения, равные своей силе в последний момент пребывания на поле битвы.

Чандра Налаар

{3}{R}{R}

Planeswalker — Чандра

6

[+1]: Чандра Налаар наносит 1 повреждение целевому игроку.

[-X]: Чандра Налаар наносит X повреждений целевому существу.

[-8]: Чандра Налаар наносит 10 повреждений целевому игроку и каждому существу под его контролем.

* Чтобы активировать вторую способность, вы должны выбрать значение X, не превышающее количество жетонов верности на Чандре Налаар. Вы можете выбрать 0. Нельзя выбрать отрицательное число.

* См. также «Тип карты: Planeswalker» в приведенном выше разделе «Общие замечания».

Швырок

{1}{R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Швырка пожертвуйте существо. Швырок наносит целевому существу или игроку количество повреждений, равное силе пожертвованного существа.

* Сила пожертвованного существа определяется путем проверки этого значения на последний момент его пребывания на поле битвы.

* Если вы жертвуете атакующее или блокирующее существо во время шага объявления блокирующих, оно не сможет нанести боевые повреждения. Если вы подождете шага боевых повреждений, а это существо получит смертельные повреждения, оно будет уничтожено еще до того, как вы сможете его пожертвовать.

Шиванские Объятия

{2}{R}{R}

Чары — Аура

Зачаровать существо

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

{R}: зачарованное существо получает +1/+0 до конца хода.

* Только игрок, контролирующий Шиванские Объятия (а он не обязательно является игроком, контролирующим зачарованное существо), может активировать их активируемую способность.

* Когда активируемая способность Шиванских Объятий разрешается, существо, зачаровываемое Шиванскими Объятиями в этот момент, получает +1/+0 (не зависимо от того, какое существо зачаровывали Шиванские Объятия в момент активации способности). Если к тому времени Шиванские Объятия уже покинули поле битвы, +1/+0 получит то существо, которое они зачаровывали в момент покидания поля битвы.

Эликсир Бессмертия

{1}

Артефакт

{2}, {T}: вы получаете 5 жизней. Втащите Эликсир Бессмертия и ваше кладбище в вашу библиотеку.

* Оплата стоимости активации способности Эликсира Бессмертия не вынуждает его покинуть поле битвы. Если вы найдете способ его развернуть, то можете неоднократно активировать эту способность в ответ на саму себя.

* При разрешении способности Эликсир Бессмертия втасовывается в вашу библиотеку непосредственно с поля битвы, если он все еще там находится. Если к тому времени он уже переместился на ваше кладбище, в итоге вы все равно втасуете его в вашу библиотеку, поскольку туда втасовывается все кладбище целиком. Если же к тому времени он находится в какой-либо другой зоне, то он остается в ней, а вы втасовываете в библиотеку только ваше кладбище. (В результате вы тасуете библиотеку, даже если на вашем кладбище нет ни одной карты.)

Эльфийский Архидруид

{1}{G}{G}

Существо — Эльф Друид

2/2

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

{T}: добавьте {G} в ваше хранилище маны за каждого Эльфа под вашим контролем.

* Первая способность Эльфийского Архидруида действует только на других Эльфов под вашим контролем. А вот вторая его способность учитывает всех Эльфов под вашим контролем, включая самого Архидруида.

Все торговые марки являются собственностью Wizards of the Coast LLC в США и других странах. (c)2010 Wizards.