

MAGIC
The Gathering®



АМОНХЕТ

Руководство игрока



Великая цивилизация

Автор: Итан Флейшер, ведущий дизайнер *Амонхет™*

Познакомьтесь с древней и могущественной цивилизацией Амонхет. Жители этой плодородной долины возводят монументы к вящей славе своих богов и состязаются за их благословение. Но за опрятным фасадом общества скрывается нечто злое.

Сет *Амонхет* начался с простого вопроса: что получится, если перенести **Magic™** в Древний Египет? Это будет мир с жаркими пустынями, бродячими мумиями и захватывающими дух монументами.



Звучит здорово, но как сделать этот мир еще увлекательнее? Что, если им будет править зловещий Planeswalker Никол Болас? Что, если он возглавит пантеон местных богов? Каким будет место, созданное Боласом по своему образу и подобию? Им станет жестокий и опасный мир лжи и притеснений.



Но для полноты картины не хватало еще одной детали. Что, если обитатели этого мира будут сражаться насмерть, чтобы заполучить обещанную Богом-Фараоном загробную жизнь? Пять испытаний, связанных с пятью цветами Magic, легли в основу и общества нового мира, и всего сета.



Механики сета Амонхет

Способности существ в сете *Амонхет* отражают устройство идеального общества под властью Бога-Фараона. Слава здесь — награда за усердный труд, а смерть — лишь новая возможность для службы. С этим сетом вы по-новому взглянете на кладбище: из мертвых то и дело будут подниматься зомби, а у разыгранных заклинаний появится вторая жизнь. Укрепляйте свою колоду закаленными в боях послушниками и кошмарными демонами безлюдных пустынь.

Бальзамирование

Бог-Фараон пожелал, чтобы смерть на Амонхете не становилась препятствием для службы. Новая способность Бальзамирование позволяет мертвым вернуться на поле битвы. Для ритуала бальзамирования требуется изгнать существо с Бальзамированием из вашего кладбища и заплатить нужное количество маны. Результаты превосходят все ожидания. Вы получите копию оригинального существа в виде готового сражаться Зомби. Вам даже не придется гадать, как существо могло бы выглядеть



в бинтах: для каждой карты с Бальзамированием мы подготовили соответствующую карту-фишку.



Последствия

Возвращаться в игру из кладбища будут не одни только существа. Карты со способностью Последствие — это двойные карты с уникальной особенностью. Вы начинаете с первой половины, которую можете как обычно разыграть из руки. Вторую же половину можно разыграть только из кладбища. Вам не обязательно разыгрывать обе половины в одном и том же ходу, но зачастую это будет производить потрясающий эффект.

Цикл

Спросите послушников Амонхета о том, как подготовиться к сражению, и они скажут, что вам нужно подходящее оружие в нужный момент. В партиях Magic все точно так же. Нужная карта ценнее всего в нужное время, и Цикл может вам в этом помочь. Эта уже знакомая механика позволяет заплатить стоимость и сбросить карту, чтобы взять новую карту. Цикл делает вашу колоду более гибкой. Каждая карта хороша в той или иной ситуации, но иногда лучше обменять ее на новую.



Подстегнуть

Чтобы выделиться среди послушников и завоевать желанную славу, некоторые из самых стойких воинов Амонхета выкладываются на полную. Этот выдающийся боевой дух отражен в способности Подстегнуть, которую можно использовать, когда существо атакует. Потратив все силы, существо добивается замечательных результатов, но чтобы восстановиться, ему понадобится время. Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота. Тем не менее перерыв на ход для отдыха станет справедливой ценой за бонусы от подстегнутой атаки.



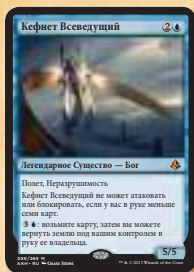
Десять лучших карт Амонхет

Автор: Брайан Хоули, дизайнер Magic

1. Нисса, Проводница Стихий

Всеми любимая волшебница, покорившая силы природы, возвращается, и в ее распоряжении теперь новые трюки — ведь вдобавок к зеленому цвету она получает синий. Кроме того, это первый Planeswalker с X в стоимости.

С какой бы верностью она ни вышла в игру, будь то один или девять, вы сможете воспользоваться ее способностями.



2. Кефнет Всеведущий

Боги Амонхета — создания более материальные, нежели другие боги Magic, и у каждого из них есть черта, которую он ценит превыше всего.

Кефнет — бог знания. Он дает вам стабильный приток ресурсов, а если выполняется его условие, то и сопернику от его атак придется несладко.

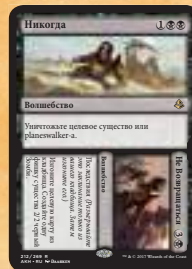
3. Испытание Сплоченности

Что может быть лучше, чем прокачать все свое войско? Только прокачать его снова! Если у вас достаточно маны, комбинации испытаний и картушей в одном ходу могут творить удивительные вещи.



4. Лилиана, Величие Смерти

На Амонхете Лилиана чувствует себя как дома. Ведь его населяет общество, одержимое смертью, и целые толпы зомби. Лилиана мастерски создает орды Зомби, одновременно давая топиаиво для... ну, новых Зомби



5. Никогда / Не Возвращаться

Последствия позволяют вам получить дополнительный эффект от разыгранных заклинаний или же просто разыграть вторую половину, если вы нашли способ отправить карту на кладбище как-то еще. Половины карты часто сочетаются. Например, разыграв Никогда, вы точно получите карту для Не Возвращаться!



6. Как Предсказано

Эти чары способны усилить ваши ходы. Они позволяют разыгрывать отменяющие заклинания, когда повернуты все земли. Наберитесь терпения, и через несколько ходов весь мир окажется у вас в руках.

7. Несущий Славу

Гроза арены, Несущий Славу, — это сила, с которой следует считаться. Отказаться от одной атаки, чтобы сжечь существо оппонента, — отличная сделка.



8. Почитаемая Гидра

Обычно Бальзамирование используется, чтобы дать существу второй шанс, но Почитаемая Гидра так и просится с ревом вырваться из кладбища в ранней игре. Если вы сможете поместить ее на кладбище в первые несколько ходов, то получите существо 6/6 с Пробивным ударом всего за четыре маны.

9. Заблудший Слуга

У зомби Амонхета много задач. Задача этого — поддерживать ваш натиск. Черно-белые колоды на Зомби обычно быстрые и агрессивные, а Заблудший Слуга — замечательный способ снять несколько последних жизней, если атаки захлебнулись.



10. Преобразующая Послушница

Преобразующая Послушница — очень необычное мановое существо. Ее запас ресурсов конечен, но в этом ее преимущество. Лишаясь своих жетонов -1/-1, она прекращает притворяться землей и превращается в воина, которым всегда мечтала стать.



Мир под названием *Амонхет*

Амонхет — мир бескрайней пустыни, населенной безжалостными мумиями, прожорливыми песчаными вурмами, коварными демонами и сонмищами невообразимых кошмаров. Некромантический феномен, названный Проклятием Скитальцев, поднимает из могил мумифицированные трупы умерших на Амонхете. Их мучает неутолимый голод и неудержимое стремление убивать все живое. Проклятие могло бы превратить весь мир в царство смерти, если бы не один сверкающий город, возвышающийся среди пустыни — Нактамун.

Нактамун защищает магическая стена, которую жители называют Хекмой. Это дар всемогущего, но оставившего мир Бога-Фараона. Стена сдерживает ужасы пустыни, и благодаря этой защите жизнь в городе процветает. Каждый день обитатели Нактамунa видят, что произошло бы с ними, если бы Хекма исчезла. Песчаные бури жестокой пустыни штурмуют прозрачный барьер. На него нападают орды проклятых мумий. Чудовища, громадные, словно монументы, тщетно обрушивают на него свои удары. Их сдерживает лишь магия и могущество богов



Это цивилизация на пике своего расцвета. Исполинские, покрытые золотом монументы возвышаются над плодородной речной долиной. Пантеон из пяти милостивых богов с головами животных дарует уверовавшим награды. Все заботы жителей взяли на себя многочисленные трудолюбивые мумии. Нактамун — это рай.

Вскоре Бог-Фараон вернется и откроет перед последователями путь к чудесной загробной жизни. Второе Солнце — магическая сфера, отсчитывающая время до возвращения Бога-Фараона, — уже почти заняло свое место между виднеющимися вдалеке рогами его монумента. Жители Нактамунa спешат подготовиться: каждый стремится пройти пять испытаний и занять место среди достойных, прежде чем пробьет последний час. Вечная жизнь ждет их!



Путь в загробную жизнь

Загробная жизнь обещана лишь тем, кто ее достоин. Цель всех обитателей Нактамуна — людей, наг, авенов, минотавров и хенра — завоевать место рядом с Богом-Фараоном.

Непосвященные

Детей пяти лет от роду нарекают непосвященными. Все непосвященные, родившиеся в один год, собираются в сноп этого года. Чтобы завершить обучение, сноп должен возвести церемониальный обелиск. Эта задача может занять больше десяти лет, и работая вместе, непосвященные укрепляют связывающие их узы дружбы. Они доказывают, что когда придет время последнего испытания, каждый будет готов оказать другому честь и даровать Славную Смерть.

Церемония Измерения

Рано или поздно сноп непосвященных призывают предстать перед пантеоном богов для Церемонии Измерения. Магия ритуала позволяет богам заглянуть в сердце каждого из непосвященных. Признанные достойными становятся послушниками Бога-Фараона или поступают на службу визирями отдельных богов. Признанных недостойными изгоняют — из снопа и из города.

Послушники

Большая часть прошедших Церемонию Измерения становится послушниками. Послушникам предстоит пройти пять испытаний, где они должны продемонстрировать пять аспектов достоинства: сплоченность, знания, сила, устремленность и рвение.

За каждое пройденное испытание послушник получает картуш — амулет, инкрустированный сверкающим синим лазотепом и зачарованный магией Бога-Фараона. Каждый новый картуш прикрепляется к предыдущему, и вместе они украшают грудь послушника вертикальной полосой. Бог-Фараон учит, что это свидетельство достижений послушника сохраняет его внутреннюю сущность и хранит жизненную силу по время путешествия в загробную жизнь.

Испытание рвения, последнее из пяти, — это сражение насмерть. Тела достойно павших, прошедших все пять испытаний, перевозятся через врата в загробную жизнь на похоронных баржах. В чудесном оазисе они будут ждать возвращения Бога-Фараона, который введет их в загробную жизнь, сделав Вековечными.



Визири

Немногих избранных на Церемонии Измерения боги выбирают для почетной службы визириями. Визири занимаются самыми разными необходимыми делами: проводят ритуалы, наблюдают за испытаниями, обучают и тренируют непосвященных и послушников, несут стражу у Хекмы и исполняют волю богов. Они не зарабатывают пять картушей, как это стремятся сделать послушники. Вместо этого каждый получает один картуш, показывающий мастерство в одном из аспектов достоинства. В награду за верную службу и преданность визири удостоиваются Славной Смерти.





Рабочие мумии

Каждый старается доказать, что достоин загробной жизни, но удается это не всем. Непосвященный может погибнуть в ходе обучения, послушник — не пережить испытания, визирь — скончаться, прежде чем ему выпадет шанс доказать преданность. Бог-Фараон обещал избавление от Проклятия Скитальцев и мучительных блужданий по пустыне всем павшим, даже не ставшим достойными. Их тела тщательно бальзамируют, умащивают и пробуждают для служения.

Каждый умащенный получает картуш, направляющий его на ту или иную работу. Мумии могут выращивать еду, строить здания, убираться и готовить, присматривать за детьми, убирать мусор, прислуживать на церемониях, сражаться в учебных боях с непосвященными, проводить тренировки послушников, грузить похоронные баржи или бальзамировать тела тех, кто пополнит их ряды. Проведя вторую жизнь в труде, они получают право прислуживать и в загробной жизни.

Недостойные инакомыслящие

Даже в таких райских оазисах, как Нактамун, находятся инакомыслящие, отрицающие учение Бога-Фараона. Они отказываются следовать пути, ведущему их в загробную жизнь. Наказание за инакомыслие суровое. Ангелы заключают уличенных в нем в особых саркофагах, зовущихся Гробницами Позора. В них ладони пленников остаются открытыми. Саркофаги выставляют на улицах Нактамуна, и каждый может поглядеть на них. Это называется Показом Маловерных. Когда показ заканчивается, ангелы уносят инакомыслящих за Хекму и бросают в пустыне, где их ждет Проклятие Скитальцев.



Пантеон богов

Пока Бог-Фараон отсутствует, Амонхетом правят пять богов. Они верят, что Бог-Фараон создал их своими помощниками и поручил им защищать горожан и направлять их через пять испытаний к загробной жизни. Если они будут усердно исполнять свой долг, то загробная жизнь откроется и для них.

У богов подобные человеческим тела и головы из живого золота, напоминающие головы животных: Окетра — кошка, Кефнет — ибис, Ронас — змей, Бонту — крокодил, Хазорет — шакал. Каждый бог — девяти метров ростом, вооружен огромным оружием. Все боги обладают исполинской силой и волшебным могуществом и практически неуязвимы.

Богов каждый день можно встретить на улицах города — они учат горожан добродетелям, которые в себе воплощают. Каждый бог отвечает за обучение послушников одному аспекту достоинства и за свое испытание. Пять испытаний проводятся в монументах — колоссальных, поражающих воображение строениях в виде голов богов, выстроившихся вдоль берега реки Лукса

Окетра Верная

Богиня сплоченности с головой кошки.
Связана с белым цветом.

Те, кто стоит перед Окетрой, испытывают благоговение и одухотворение. Она — лучница, не теряющая концентрации и всегда попадающая в цель. Ее стрелы изготовлены из света Второго Солнца, и одной раны достаточно, чтобы свалить с ног самого гигантского пустынного монстра.

Испытание сплоченности

Испытание Окетры послушники проходят в самом начале. Собратья по снопу проходят в монумент и видят в центре большого зала свой обелиск, который они вместе возводили много лет. Начиная испытание, Окетра выпускает из лука огромную стрелу в дальнюю стену зала. Пол монумента сдвигается, превращаясь в обманчивый рельеф. Появляются разнообразные противники: визири, умасненные мумии, рогатые звери и даже ангелы. Враги атакуют и послушников, и их обелиск. Сноп должен действовать слаженно, чтобы защитить обелиск и завладеть стрелой Окетры. Они побеждают или терпят поражение вместе.

«Достойные должны уважать достойных. В загробной жизни все будут едины»

—Надпись на монументе Окетры





Кефнет Всеведущий

Бог знания с головой ибиса.

Связан с синим цветом.

Кефнету ведомо все — от самых потаенных страхов в сердцах послушников до чудесных откровений загробной жизни. На своих великолепных золотых крыльях он парит над Нактамуном, наблюдая за всем и за всеми. Именно он повелевает водой и иллюзиями, поддерживающими стену Хекма, а потому он покровительствует городу.

Испытание знания

Участников своего испытания Кефнет приветствует заклинанием, подавляющим физические инстинкты. Им остается полагаться на остроту ума и волшебные способности. Участникам открывается запутанный лабиринт из воды и иллюзий. Этот лабиринт — головоломка, отрицающая законы реальности. В нем подстерегают опасности: иллюзорные ужасы, ловушки, фальшивые двери — и все они созданы, чтобы играть на страхах каждого из послушников. Послушникам нужно не только найти дорогу в лабиринте ужаса, но и понять, что в знаках на стенах сокрыт ключ к прохождению испытания — заклинание, которое откроет настоящий выход. Без этого заклинания в последней комнате они утонут. Те же послушники, которым хватило мудрости, едва промокнут

«Достойные должны воспитывать гибкость ума, дабы постичь великие чудеса, что ожидают в загробной жизни»

—Надпись на монументе Кефнета

Ронас Неукротимый


Бог силы с головой кобры.

Связан с зеленым цветом.

Для Ронаса сила превыше всего. В его понимании сила — это крепость мышц, быстрота, выносливость, скорость реакции, стойкость воли и целеустремленность. Ронас считает, что сам он достиг идеальной силы. Без тени сомнения он бросается в бой, чтобы защитить город и его жителей от ужасов пустыни. В сражении он пользуется и своим оружием, и ядовитыми зубами.

Испытание силы

Ронас не терпит слабых, поэтому проход в его монумент — испытание само по себе. Послушники должны вскарабкаться вверх по колючим лианам и спуститься по ревущему водопаду. Ронас приветствует тех, кто выжил, и рассказывает, что колючки были покрыты ядом: он лишил их способности творить заклинания, и теперь они смогут пользоваться только физической силой. Внутри монумента — кажущиеся бесконечными джунгли, населенные свирепыми зверями и ядовитыми тварями. Несколько дней послушники добираются до сердца джунглей, где видят древнего василиска. Они должны завладеть чешуйкой этого василиска: в ней — противоядие. Но это еще не конец. Послушникам предстоит пересечь оставшуюся часть джунглей.



«Достойные должны упражнять тело, чтобы выдержать безграничную энергию загробной жизни»

—Надпись на монументе Ронаса



Бонту Прославленная

Богиня устремленности с головой крокодила.

Связана с черным цветом.

Бонту любит одиночество. Большую часть времени она проводит в погребальных залах под Нактамуном. Ее долг — надзирать за подготовкой умощенных, и взамен она забирает лучших из рабочих мумий себе, чтобы те выполняли все ее желания. Бонту считает, что из всех богов именно она — наиболее достойная, и она намерена доказать это Богу-Фараону.

Испытание устремленности

Десять братьев по снопу начинают испытание устремленности, и в этот раз им предстоит состязаться друг с другом, а не сотрудничать. Чем дальше они продвигаются, тем сильнее давит на них испытание, чтобы они обратились друг против друга. В последнем зале Бонту сообщает уцелевшим, что есть три выхода, и начальное положение в последнем испытании — испытании рвения — зависит от того, через какую дверь они выйдут. Послушникам нужно действовать быстро, потому что зал заполняют пожирающие плоть скарабеи. Тот из послушников, кто откажется от дружбы ради собственных амбиций, завоеует наивысшую славу.

«Достойные должны стремиться к величию. Превосходство в жизни земной ведет к превосходству в жизни загробной»

— Надпись на монументе Бонту

Хазорет Пылкая

Богиня рвения с головой шакала.
Связана с красным цветом

Хазорет верит, что она — дочь Бога-Фараона, созданная из той же магии, что и Второе Солнце, и из огненного дыхания Бога-Фараона. В послушниках, проходящих первые четыре испытания, она видит своих детей. Перед последним испытанием она празднует вместе с ними, и именно ей предстоит даровать достойным Славную Смерть.

Испытание рвения

Те, кто дошел до последнего испытания, уже доказали, что достойны попасть в загробную жизнь. Испытание определяет, какое место займет каждый из послушников, и заканчивается Славной Смертью для всех. Испытание Хазорет проходит на арене ее монумента. В серии все более напряженных поединков послушники сходятся друг с другом. Выжившие в каждом бою поднимаются на платформу выше, взбираясь по Лестнице Сражений. Тела павших относят на похоронные баржи, отправляющиеся к воротам в загробную жизнь. Когда остается лишь один послушник, Хазорет дарует ему самую Славную Смерть своим раздвоенным посохом. Ее дар — это вечная слава.

«Достойные должны спешить к Богу-Фараону с неослабевающей устремленностью, готовые преодолеть любое препятствие»

—Надпись на монументе Хазорет





Стражи прибывают в Амонхет

После победы над Теззеретом на Каладеше пятеро Planeswalker-ов из Стражи — Гидеон Джура, Джейс Белерен, Лилиана Весс, Чандра Налаар и Нисса Ревейн — узнали, что за интригами Теззерета стоял дракон-Planeswalker Никол Болас. Он собирался создать Межмировой Мост, который стал бы смертельной угрозой для всей Мультивселенной. Без долгих колебаний они отправились на Амонхет, чтобы нанести удар Боласу, прежде чем он претворит в жизнь свои зловещие планы.

Зная, что Амонхет — твердыня Никола Боласа, Стражи ожидали попасть в преисподнюю и были поражены, когда перед их глазами возник уединенный оазис Нактамун. Гидеон близко к сердцу принял ту искреннюю заботу, с которой боги относились к горожанам. Они были гораздо добрее богов его родного Тероса. Страстно желая лучше узнать этих божественных покровителей, он решил пройти испытания.





Тем временем у Лилианы были личные причины наведаться на Амонхет. Она собиралась заручиться помощью Стражей и убить Разакета — третьего из демонов, заключивших с ней договор.

Ниссу, однако, беспокоила тьма, пропитывающая проклятую землю. Вместе с Чандрой ей удалось узнать, что все не так радужно, как кажется на первый взгляд. Тех, кто всего лишь сомневался в учениях Бога-Фараона, запирают в саркофагах и оставляют умирать. В приступе ярости Чандра освободила заключенных, среди которых была и закоренелая инакомыслящая по имени Самут.

Гидеону открылось, что вездесущее влияние Никола Боласа действует даже на богов. Дракон назвал себя Богом-Фараоном, и на Амонхете и смертные, и боги верят, что когда волшебное Второе Солнце займет свое место меж рогов статуи, он вернется, чтобы провести их в загробную жизнь. Какие бы планы Болас ни строил на обитателей этого мира, Стражи были уверены, что хорошего ждать не приходится. Они приготовились сразиться с Николом Боласом, когда тот появится, и были готовы на все, чтобы остановить его, — даже пойти против богов этого мира.

Пять моментов из сюжета сета Амонхет — так называемые «повороты сюжета» — изображены на картах. Эти карты можно определить по большому символу Planeswalker-а на фоне текстового поля. Читайте об этих моментах и саму историю сета целиком на сайте mtgstory.com.

АМОНХЕТ

Энциклопедия карт

Ангел Ограничений 3♦



Существо — Ангел ♦

Полет
 Когда Ангел Ограничений выходит на поле битвы, вы можете выбрать деловой не являющийся землей перманент под контролем оппонента до тех пор, пока Ангел Ограничений не покинет поле битвы.

Бальзамирование 5♦ (3♦, игнорируйте эту карту из вашего кладбища; создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся ботом Зомби Ангелом без маня-стоимости. Бальзамирование только как волшебство.)

052/289 B
 АКН • РУ • Min Yim

3/4

© 2017 Wizards of the Coast

Умещенная Процессия 3♦



Чары ♦

Если эффект должен создать одну или более фишек под вашим контролем, вместо этого он создаст в два раза больше таких фишек.

«Боги здесь ходят среди людей, но они — не с ними.»
 — Гидеон Джуга

052/290 B. Писатель: James Lee
 АКН • РУ • Виктор Афанасьев

1/1

© 2017 Wizards of the Coast

Жрица-Умстительница 1♦



Существо — Человек Священник ♦

Каждый раз, когда фишка существа выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 1 жизнь.

Бальзамирование 3♦ (3♦, игнорируйте эту карту из вашего кладбища; создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся ботом Зомби Человеком Священником без маня-стоимости. Бальзамирование только как волшебство.)

052/291 C
 АКН • РУ • Luke Hinz

1/3

© 2017 Wizards of the Coast

Приближение Второго Солнца 6♦



Волшебство ♦

Если Приближение Второго Солнца было разыграно из вашей руки и в этой партии вы уже разыграли другое заклинание с именем Приближение Второго Солнца, то вы выигрываете партию. В противном случае, положите Приближение Второго Солнца в библиотеку его владельца сдельной картой сверху, и вы получаете 7 жизней.

052/292 B
 АКН • РУ • Noah Bradley

2/1

© 2017 Wizards of the Coast

Воздушный Блеститель Мыслей 2♦



Существо — Птица Чародей ♦

Миг
Полет
 Если оппонент должен искать в библиотеке, тот игрок ищет в четырех верхних картах той библиотеки вместо этого.

«Мы должны задаваться лишь одним вопросом: как наилучшим образом исполнить волю Бога-Фирмиана.»

052/293 B
 АКН • РУ • Eric Deshaemers

2/1

© 2017 Wizards of the Coast

Спутывающая Мумия 1♦



Существо — Зомби ♦

Каждый раз, когда другой Зомби выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете повернуть целевой артефакт или существо.

Боги повелевают, а мумии — претворяют в жизнь.

052/294 C
 АКН • РУ • Shreeya Shetty

2/2

© 2017 Wizards of the Coast

Картуш Сплоченности

Чары — Аура Картуш

Зачаровать существо под вашим контролем. Когда Картуш Сплоченности выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 белый Воин с Бдительностью. Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Первый удар.

027/289 C
AKH • RU • KEELAN YANER

Изгнание Прочь

Чары

Миг. Когда Изгнание Прочь выходит на поле битвы, изгоните целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента до тех пор, пока Изгнание Прочь не покинет поле битвы.

Цикл (*, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

028/289 U
AKH • RU • MEGALI YELENEVA

Принудительный Отдых

Чары — Аура

Зачаровать существо. Зачарованное существо не может атаковать или блокировать. Зачарованное существо имеет способность «2, пожертвуйте это существо: вы получаете 2 жизни».

Боль смерти — ничто по сравнению с болью поражения.

029/289 C
AKH • RU • ERIC DESCHAMPS

Преданный Брат по Сиопу

Существо — Человек Воин

Вы можете подступить Преданного Брата по Сиопу в момент его атаки. Когда вы это делаете, верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы. (Подступенное существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)

3/2

010/289 U
AKH • RU • ZOLTAN BOBOS

Решимость Джеру

Мгновенное заклинание

Разверните целевое существо. Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены ему в этом ходу.

Цикл 2 (2, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

«Когда я хочу стать сильным, я упряжусь. Когда я хочу стать мудрым, я учусь. Когда я хочу отдохнуть, я начинаю все заново».

011/289 C
AKH • RU • KEELAN YANER

Носитель Опахала

Существо — Зомби

2, : поверните целевое существо.

Для отдыха порой не обойтись без веских доводов.

1/2

012/289 C
AKH • RU • ANTHONY PALMBO

Отрнуть Мирское

Мгновенное заклинание

Изгоните целевой артефакт или чары.

Цикл 2 (2, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

«К чему цепляться за мишуру? Все это — лишь инструменты для дела или пустое украшательство. Истинное богатство можно обрести только в загробной жизни».

013/289 C
AKH • RU • STEVE ABOLTE

Гидсон, Участник Испытаний

Planeswalker — Гидсон

+1: до вашего следующего хода предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены.

0: до конца вашего хода Участник Испытаний становится доверчивым. Существо 4/4 Человек Солдаты с Наружностью, которое остается развешенным. Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены ему в этом ходу.

0: вы получаете эмблему со способностью «Если вы контролируете развешенного в Битву, вы не можете проиграть партию, а ваши оппоненты не могут выиграть партию».

3

014/289 U
AKH • RU • IZZY

Вмешательство Гидеона

Чары

При выходе Вмешательства Гидеона на поле битвы выберите имя карты.

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания с выбранным именем.

Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены вам и перманентам под вашим контролем источниками с выбранным именем.

015/289 U
AKH • RU • BILLYMAY

Стремящийся к Славе Послушник

Существо — Человек Воин

Вы можете подстегнуть Стремящегося к Славе Послушника в момент его атаки. Когда вы это сделаете, он получает +1/+3 и Цель жизни до конца хода. (Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)

«Лети через испытания, подобно стреле, и никогда не сбивайся с пути».

— Окэтра, богиня сплоченности

3/1

016/260 R
AKH • RU • DAVID PALERMO

Путник Ветра

Существо — Человек Чародей

Вы можете подстегнуть Путника Ветра в момент его атаки. Когда вы это сделаете, он получает +1/+1 и Полет до конца хода. (Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)

«Я никогда не бываю без оружия».

2/2

017/260 C
AKH • RU • JASON BAILEY

Безупречный Момент

Мгновенное заклинание

Безупречный Момент наносит 3 повреждения целевому атакующему или блокирующему существу.

Для искусного воина нет оружия смертоноснее терпения.

018/260 C
AKH • RU • KEV WALKER

Во Имя Окэтры

Мгновенное заклинание

Зомби под вашим контролем получают +2/+1 до конца хода. Другие существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода.

«Одна песчинка ни на что не способна, но песчаная буря может даже пирамиды обратить в прах. Стой плечом к плечу со своим. Стань бурей».

— Окэтра, богиня сплоченности

019/260 C
AKH • RU • NICK HAMM

Мощный Прыжок

Мгновенное заклинание

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

«Я чувствую Бога-Фараона во Втором Солнце — и поднимаюсь на его лучах».

020/260 C
AKH • RU • SHANE CHATFIELD

Окэтра Верная

Легендарное Существо — Бог

Двойной удар. Неразрушимость. Окэтра Верная не может атаковать или блокировать, если вы контролируете меньше трех других существ.

3*: создайте одну фишку существа 1/1 белый Воин с Бдительностью.

3/6

021/260 R
AKH • RU • CHAZ STONE

Служительница Окэтры

Существо — Птица Солдат

Полет

Цель 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту).

Бальзамирование 3** (3**, изложите эту карту из вашего кладбища; создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белым Зомби Шпидей Складом без мана-стоимости. Бальзамируйте только как копейство.)

3/3

022/260 R
AKH • RU • LARI BLONETT

Защита Хекмы

Чары

Если источник под контролем оппонента должен нанести вам повреждения, предотвратите 1 из тех повреждений.

Готовясь к испытаниям, непосвященные приходят в доль Хекмы и разглядывают несметные чудовища, которых сдерживает преррада Бога-Фараона.

023/260 U
AKH • RU • RIAN ALEXANDER LEE

Царственный Каракал

Существо — Кошка

Другие Кошки под вашим контролем получают +1/+1 и имеют Цель жизни.

Когда Царственный Каракал выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 1/1 белая Кошка с Целью жизни.

Доверенных вишрей Окэтры называют ее и бранными, но по праву этот титул больше подходит ее другим созданием.

3/3

024/260 R
AKH • RU • FILIP BLAGAN

Обновленная Вера 2

Мгновенное заклинание

Вы получаете 6 жизни.

Цель 1* (1*, сбросьте эту карту: возложите карту.)

Когда вы совершаете цикл Обновленной Веры, вы можете поничить 2 жизни.

«Видеть богов среди людей, а их обычных, повседневной жизни... Это очень возмущает!»

025/269 C
AKH • RU • WESLEY BIRT

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Копьеносец Снопа Рет 2

Существо — Человек Воин

Вы можете подстегнуть Копьеносца Снопа Рет в момент его атаки. Когда вы это сделаете, он получает +1/+0 в Первый удар до конца хода. (Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)

«В загробной жизни мне не нужно будет спать. А до тех пор у меня на сон нет времени.»

3/1

025/269 C
AKH • RU • DAN SCOTT

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Священная Кошка

Существо — Кошка

Цель жизни

Бальзамирование* (*, изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белой Зомби Кошкой без мана-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.)

1/1

025/269 C
AKH • RU • ZDENEK CERH

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Серафим Солнц 5

Существо — Ангел

Полет

Неразрушимость (Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают это существо. Однако если его выносливость равна 0 или меньше, оно отправляется на кладбище своего владельца.)

«Ангелы? Мои отношения к ним насколько не изменились»
— Далирий Весс

4/4

025/269 C
AKH • RU • WYONA NELSON

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Тренировочная Мумия 3

Существо — Зомби

Когда Тренировочная Мумия выходит на поле битвы, разверните целевое существо.

Стремясь завоевать свое место в загробной жизни, непосвященные упражняются каждый день, сражаясь с теми, кому не удалось заслужить это право.

3/3

025/269 C
AKH • RU • RYAN PANCOST

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Караван с Припасами 4

Существо — Верблюд

Когда Караван с Припасами выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть повернутое существо, создайте одну фишку существа 1/1 Белый Воин с Видимость.

«По дороге к загробной жизни каждый из нас должен нести свое бремя».
— Оксара, богиня сплоченности

3/5

025/269 C
AKH • RU • NILS HANSEN

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Избранный Снопа Так 3

Существо — Птица Воин

Полет

Вы можете подстегнуть Избранного Снопа Так в момент его атаки. Когда вы это сделаете, существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода. (Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)

2/2

025/269 C
AKH • RU • BOBBI VITALE

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Те, Кто Служат 2

Существо — Зомби

«Мертвецы выполняют здесь всю работу: возделывают землю, строят, обучают, даже бальзамируют новых мумий. Живым остается лишь тренироваться. Возможна ли более совершенная система?»
— Теммет, визирь Нактамуна

2/4

025/269 C
AKH • RU • YOLKAN BAGA

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Время Поразмыслить

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо, которое в этом ходу блокировало или было заблокировано Зомби.

«Порой встречаются те, кто отказывается ценить щедрые дары Бога-Фараона».
— Теммет, визирь Нактамуна

025/269 C
AKH • RU • DILKAREN

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Испытание Сплоченности 



Чары 

Когда Испытание Сплоченности выходит на поле битвы, существа под вашим контролем получают +2/+1 и Бдительность до конца хода.

Когда Каргун выходит на поле битвы под вашим контролем, верните Испытание Сплоченности в руку владельца.

«Вы любите все вместе или провалитесь поодиночке».

034/240 U
AKH • RU • DANIEL LEUNGREN

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Непреклонная Дуэлянтка 



Существо — Человек Воин 

Непреклонная Дуэлянтка может блокировать дополнительное существо в каждом бою.

Бальзамирование: **2** * (2 *, изложите эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белым Зомби Человеком Воином без мана-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.)

2/2

035/260 U
AKH • RU • JEFF

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Недрогнувший Послушник 



Существо — Человек Воин 

Бдительность

Бальзамирование: **4** * (4 *, изложите эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белым Зомби Человеком Воином без мана-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.)

3/2

036/280 C
AKH • RU • GEO ORLANDI

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Визирь Отсрочки 



Существо — Человек Священник 

Мгг

Когда Визирь Отсрочки выходит на поле битвы, вы можете изгнать целевое существо, если оно атаковало или блокировало в этом ходу. Верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца в начале следующего заключительного шага.

2/2

037/290 U
AKH • RU • DENISENO ALEXANDER

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Визирь Снадобий 



Существо — Человек Священник 

Если на существо под вашим контролем должны быть положены один или более жетонов -1/-1, вместо этого на то существо кладется на один жетон -1/-1 меньше.

«В зрящих испытаниях тебе понадобятся все твои силы».

2/1

038/290 U
AKH • RU • RANDY GALLEGGO

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Крылатый Пастух 



Существо — Ангел 

Полет, Бдительность

Цикл * (*, соберите эту карту: возьмите карту).

«Когда придет Час Завета, Бог-Фараон разрушит Хемму, ибо нам больше не нужна будет ее защита».
— «Исчисление Часов»

3/3

039/290 C
AKH • RU • CHRIS BAIN

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Древний Краб 



Существо — Краб 

Берега реки Лукса привлекают самых разнообразных хищников, но лишь самую крепкую добычу.

1/5

040/290 C
AKH • RU • JAMES PRICE

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Дрейк-Рыболов 



Существо — Дрейк 

Полет

Когда Дрейк-Рыболов выходит на поле битвы, вы можете вернуть целевое существо в руку его владельца.

Еще детенышами речных дрейков учат добывать из Луксы добычу покрупнее.

4/4

041/290 U
AKH • RU • SYDNEY YELSON

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Как Предсказано 



Чары 

В начале вашего шага поддержки положите один временной жетон на Как Предсказано. Один раз в каждом ходу вы можете заплатить 0 вместо оплаты мана-стоимости конвертируемого вами заклинания с конвертированной мана-стоимостью X или меньше, где X — количество временных жетонов на Как Предсказано.

042/290 R
AKH • RU • TOMMY ARNOLD

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Авен-Послушник 3

Существо — Птица Воин

Полет
 Бальзамирование 6 (6, изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся ботым Зомби Птицей Воином без манастойности. Бальзамируйте только как возлюбленного.)

3/2

045/269 © AKH • RU • JAMES KASPER © 2017 Wizards of the Coast

Отмена 1

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание.
«Хочу попробовать какую-нибудь головоломку Кефета. Эта задача была слишком уж простая.»

044/268 © AKH • RU • MATTHEW ROSS © 2017 Wizards of the Coast

Картуш Знаний 1

Чары — Аура Картуш

Зачаровать существо под вашим контролем. Когда Картуш Знаний выходит на поле битвы, возьмите карту.
 Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Полет.
Картуши записывают достижения послушников в испытаниях.

045/269 © AKH • RU • KEVIN TANNER © 2017 Wizards of the Coast

Цензура 1

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит 1.
 Цикл (сбросьте эту карту: возьмите карту.)
*«К чему столько вопросов?»
 — Теммет, визирь Нактамуна*

046/269 © AKH • RU • JOHN STANCO © 2017 Wizards of the Coast

Неотразимый Довод 1

Волшебство

Целевой игрок кладет пять верхних карт своей библиотеки на свое кладбище.
 Цикл (сбросьте эту карту: возьмите карту.)
*«Как можно сомневаться, глядя на эти дары собственными глазами?»
 — Ухан, визирь посвящения*

047/268 © AKH • RU • LUCAS GRACIANO © 2017 Wizards of the Coast

Таинственный Змей 5

Существо — Змей

Стоимость разыгрывания Таинственного Змея уменьшается на 1 за каждую карту мгновенного заклинания и волшебства на вашем кладбище.
Он ползает в восприятие, стискивает сознание и отправляет оиуциеия.

6/5

048/269 © AKH • RU • LUIS LEBLANCO © 2017 Wizards of the Coast

Хранитель Загадок 2

Существо — Сфинкс

Полет
 Каждый раз, когда вы совершаете Цикл другой карты или сбрасываете другую карту, прождаайте 1.
 Цикл (сбросьте эту карту: возьмите карту.)
Обратитесь за советом к сфинксу — настоящее испытание терпения. Может быть, в этом и есть суть.

4/4

049/269 © AKH • RU • CHRISTINE COOK © 2017 Wizards of the Coast

Паралич Воли 3

Мгновенное заклинание

Поверните не более двух целевых существ. Те существа не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.
*«Глаза видят только то, что возможно. Тренированный разум может изучить невозможное.»
 — Кефет, бог знания*

050/268 © AKH • RU • VINCENT PROCE © 2017 Wizards of the Coast

Убежище Дрейков 2

Чары

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, вы можете заплатить 1. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 2/2 синий Дрейк с Полетом.
*«Если ты и оправду хочешь испытать свое мастерство выживания, пройди Путем Обшиком, кода дрейск вылетают на охоту.»
 — Эна, послушница ситы Рет*

051/268 © AKH • RU • JOHN SEVERN BRASSILL © 2017 Wizards of the Coast

Разлет Эссенции 1

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание существа.

Нет ничего хуже, чем в скрупулезных исследованиях Кефнета полагаться на удачу. Весенне сияе никому не помогло выбраться из его лабиринта.

055/260 C
AKH • RU • Jossf Blas

Разлившиеся Воды 4

Волшебство

Верните не более двух целевых существ в руки их владельцев.

Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

«Обычно она кажется безмятежной, но пусть тебя это не обманывает. Река Лука — это здесь, и она способна прожечь тебя живьем».
— Непом, визирь Кефнета

055/260 C
AKH • RU • Teng Pook

Порыв Бури 2

Мгновенное заклинание

Верните целевое повернутое существо в руку его владельца.

Возьмите карту.

Мозгие крылья порождают могучие ветры.

054/260 U
AKH • RU • Mike Berke

Страж Знаков 3

Существо — Сфинкс

Полет

Каждый раз, когда Страж Знаков становится целью заклинания или способности первый раз в каждом ходу, отмените то заклинание или способность.

Бальзамирование 3 (3, сбросьте эту карту из вашего кладбища; создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся ботом Зомби Сфинксом без мана-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.)

5/3

056/260 C
AKH • RU • Chris Rain

Стражники Хекмы 2

Существо — Человек Священник

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, Стражники Хекмы получают +1/+1 до конца хода.

«Бог-Фараон создал Хекму, чтобы защитить нас от ужасов пустошей и окружить своей любовью».

2/3

054/260 C
AKH • RU • James Ryan

Светящиеся Иероглифы 3

Мгновенное заклинание

Возьмите две карты.

Цикл 4 (4, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

«Все ответы здесь. Вот он — путь через испытание».

057/260 U
AKH • RU • Rachel Vitale

Иллюзорные Биты 2

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет базовую силу и выносливость 0/2.

«Богатирская сила не поможет тебе пройти мое испытание. Ты должен быть готов отпустить свое тело и управлять разум».
— Кефнет, бог знания

058/260 C
AKH • RU • Dariuschenko Alexander

Кефнет Всеведущий 2

Легендарное Существо — Бог

Полет, Неразрушимость

Кефнет Всеведущий не может атаковать или блокировать, если у вас в руке меньше семи карт.

3 (3, возьмите карту, затем вы можете вернуть землю под вашим контролем в руку ее владельца.)

5/5

059/260 H
AKH • RU • Chase Stone

Охранник Лабиринта 1

Существо — Иллюзия Воин

Когда Охранник Лабиринта становится целью заклинания, поверните его.

Бальзамирование 3 (3, сбросьте эту карту из вашего кладбища; создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся ботом Зомби Иллюзией Воином без мана-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.)

2/3

059/260 U
AKH • RU • Young-Hao Han

Заявка на Владение 5

Чары — Аура

Зачаровать перманент
Вы контролируете зачарованный перманент.
Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)
Послушникам нужно беспокоиться только об испытаниях. Все остальное — в руках богов.

045/249 U
AKH • RU • CHRIS RALLIS

Нага-Оракул 3

Существо — Нага Священник

Когда Нага-Оракул выходит на поле битвы, посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Положите любое количество из них на ваше кладбище, а остальные — обратно на верх вашей библиотеки в любом порядке.
«Час Откровения даст ответ на все вопросы.»

045/248 C
AKH • RU • DEBENHO ALEXANDER

Новые Перспективы 5

Чары

Когда Новые Перспективы выходят на поле битвы, возьмите три карты.
Пока у вас в руке не меньше семи карт, вы можете платить 0 вместо оплаты стоимости Цикла.
Понимание — вопрос перспективы.

045/249 R
AKH • RU • DARIK ZABROSKI

Дорога к Чудесам X

Волшебство

X целевых существ не могут быть заблокированы в этом ходу. До конца хода те существа получают способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту.»
В мире, которым правил Никол Болас, Страхи не ожидали встретить только одного — совершенства.

045/249 U
AKH • RU • TYLER ISAACSON

Трофеи из Будущего X

Мгновенное заклинание

Возьмите X карт, затем сбросьте карту.
*«Я сама решаю, когда что делать.»
— Эта, послушница свята Рет*

045/249 R
AKH • RU • SARA WINTERS

Речной Змей 5

Существо — Змей

Речной Змей не может атаковать, если на нашем кладбище меньше пяти карт.
Цикл 6 (6, сбросьте эту карту; возьмите карту.)
Река Лука несет жизнь в Нактамун, но с ней приходят и опасности.

045/249 C
AKH • RU • CHRISTOPHER MUELLER

Священные Раскопки 3

Волшебство

Верните не более двух целевых карт с Циклом из вашего кладбища в вашу руку.
Умаченные без усталы работают в рудниках — карпуны вселяют в них неутомимую целеустремленность.

045/249 U
AKH • RU • NOAH BRADLEY

Перенищица Всеведущего 2

Существо — Человек Священник

1, 0, пожертвуйте Перенищицу Всеведущего; верните целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища в вашу руку.
*«Самые лучшие ответы подходят к нескольким задачам.»
— Кефет, бог знания*

045/249 C
AKH • RU • BASTIN L. DELBAME

Искатель Озарения 1

Существо — Человек Чародей

0: возьмите карту, затем сбросьте карту. Активируйте эту способность, только если в этом ходу вы уже разыграли не являющееся существом заклинание.
Испытание Знания становится проверкой разума послушника, одновременно расширяя его границы.

045/249 C
AKH • RU • MICHAJ WILKENSKE

Дрейк Мерцающей Чешуи 



Существо — Дрейк 

Полет
Цикл 2 (2, сбросьте эту карту: возьмите карту.)
Их манит ярко-синий блеск минерала, застывающего в рудниках внизу.

078/269 C
AKH • RU • Tony Foti

3/4

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Скользкий Мечник 



Существо — Нага Бродяга 

Скользкий Мечник не может быть заблокирован.
Некоторые посланники-наги передвигаются бесшумно, словно отражения солнца на воде.

071/269 C
AKH • RU • ZZZBOO SWEN

1/2

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Боец Снопа Так 



Существо — Нага Воин 

Бальзамирование 3 ♦ (3 ♦, изложите эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белой Зомби Насой Воином без мана-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.)
Послушники живут и упражняются вместе со своим снопом — группой, начавшей испытания вместе.

074/269 C
AKH • RU • VICTOR ADAME MIREZ

2/1

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Испытание Знания 



Чары 

Когда Испытание Знания выходит на поле битвы, возьмите три карты, затем сбросьте карту.
Когда Картуш выходит на поле битвы под вашим контролем, верните Испытание Знания в руку владельца.

073/269 W
AKH • RU • VICTOR ADAME MIREZ

3

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Визирь Многих Лиц 



Существо — Имитатор Священник 

Вы можете заставить Визиря Многих Лиц выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы, но при этом, если Визирь Многих Лиц был забальзамирован, то у фишки нет мана-стоимости, она белая и является Зомби в дополнение к своим другим типам.
Бальзамирование 3 ♦ ♦ ♦

074/269 B
AKH • RU • RYAN YEZ

0/0

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Визирь Перевернувшихся Часов 



Существо — Человек Священник 

♦ — разверните другой целевой перманент.
Цикл 1 ♦ (1 ♦, сбросьте эту карту: возьмите карту.)
Когда вы совершаете цикл Визиря Перевернувшихся Часов, разверните целевой перманент.
«Время подобно реке Лукаса — оно течет в одном направлении, но его можно заставить свернуть в сторону.»

074/269 W
AKH • RU • TONY FOTI

1/3

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Ветра Укора 



Мгновенное заклинание 

Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца. Каждый игрок кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.
«Я предвидел, что вы не пройдете мое испытание.»

077/269 C
AKH • RU • MATTHEW KOLLOS

3

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Искатель Зенита 



Существо — Птица Чародей 

Полет
Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, целевое существо получает Полет до конца хода.
Льви следы снега можно в полной мере осознать, что и комары бушуют в пустынях, и слова чудеса защита Хелмы.

077/269 U
AKH • RU • SEB MCKENNON

2/2

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Архидемон Ифнра 



Существо — Демон 

Полет
Каждый раз, когда вы совершаете Цикл другой карты или сбрасываете другую карту, положите один жетон «1-1» на каждое Существо под контролем ваших оппонентов.
Цикл 2 (2, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

074/269 B
AKH • RU • SEB MCKENNON

5/4

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Гибельная Амат 2 ☹

Существо — Крокодил Демон ⚡

Цепь жизни
 Когда Гибельная Амат выходит на поле битвы, положите один жетон -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

«Не все в нашем снеге заслуживают забройной жизни. Мы должны бросить недостойных, Сажут».
 — Джеру, послушник снага Татх

082/269 U
 AKH • RU • Sea McKinnon © 2017 Wizards of the Coast

4/3

Нетопырь Порчи 2 ☹

Существо — Зомби Летучая мышь ⚡

Полет
 1: Нетопырь Порчи получает Ускорение до конца хода.

«Два солнца Амонхета не оставляют места ночной темноте, и летучие мыши летают в полумраке частых песчаных бурь».

082/268 C
 AKH • RU • Neil Rabin © 2017 Wizards of the Coast

2/1

Трупоед 3 ☹

Существо — Птица ⚡

Разыгрывание Трупоеда стоит на 3 меньше, если в этом ходу умерло существо. Полет, Смертельное касание

«Они первыми встречают инакомыслящих на пути в изгнание».

081/269 U
 AKH • RU • Young-Hao Han © 2017 Wizards of the Coast

3/2

Бонту Прославленная 2 ☹

Легендарное Существо — Бог ⚡

Угроза, Неразрушимость
 Бонту Прославленная не может атаковать или блокировать, если только в этом ходу под вашим контролем не умерло существо.

1 ☹ пожертвуйте другое существо: предскажите 1. Каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

082/269 M
 AKH • RU • Craig Stone © 2017 Wizards of the Coast

4/6

Картуш Устремленности 2 ☹

Чары — Аура Картуш ⚡

Зачаровать существо под вашим контролем
 Когда Картуш Устремленности выходит на поле битвы, вы можете положить один жетон -1/-1 на целевое существо.

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

082/268 C
 AKH • RU • Kieran Yanner © 2017 Wizards of the Coast

Жестокая Реальность 5 ☹

Чары — Аура Проклятие ⚡

Зачаровать игрока
 В начале шага поддержки зачарованного игрока тот игрок приносит в жертву существо или planeswalker-a. Если тот игрок не может этого сделать, он теряет 5 жизни.

«Лидон смотрел, как послушник убивает своего брата по слову, и его ослепленные народом Нактамуу уступают место угасу».

081/269 M
 AKH • RU • Benjamin Cramer, D.J. Mitchell, Kieran Yanner © 2017 Wizards of the Coast

Проклятый Минотавр 2 ☹

Существо — Зомби Минотавр ⚡

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

«Глади! Вот почему мы не должны отступать. Вот что ожидает нас, если мы провадимся».
 — Джеру, послушник снага Татх

082/269 M
 AKH • RU • Brian Rindano © 2017 Wizards of the Coast

3/2

Лишение Собственности 2 ☹

Волшебство ⚡

Выберите имя карты артефакта. Найдите на кладбище, в руке и в библиотеке целевого оппонента любое количество карт с выбранным именем и изгоните их. Затем тот игрок тасует свою библиотеку.

082/268 R
 AKH • RU • Mark Belm © 2017 Wizards of the Coast

Обреченный Инакомыслящий 1 ☹

Существо — Человек ⚡

Когда Обреченный Инакомыслящий умирает, создайте одну фишку существа 2/2 Черный Зомби.

«Тех, кого изгоняют из города Бога-Фараона, ожидает лишь одна участь».

081/269 C
 AKH • RU • Tony Fort © 2017 Wizards of the Coast

1/1

Кошмарный Скиталец 



Существо — Зомби Шакал 

Кошмарный Скиталец выходит на поле битвы повернутым.

2 Ф: верните Кошмарного Скитальца из вашего кладбища на поле битвы. Активируйте эту способность только при возможности разгрызывать волшебство, и только если у вас не больше одной карты в руке.

036/260 R
AKH • RU • Исак Вейт  2/1
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Дюнный Жук 



Существо — Насекомое 

Жесткие пески пустыни Шефет полируют его панцирь, а плоть проклятых — наполняет брюхо.

035/260 C
AKH • RU • Грегорио Вильямс  1/4
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Вера Преданных 



Чары 

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, вы можете заплатить 1. Если вы это делаете, каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

«Чем больше я узнаю это место, тем меньше мне хочется продолжать».
— Чандра Налаар

050/260 U
AKH • RU • Бренд Вейт  2/1
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Гниющая Мумия 



Существо — Зомби 

Когда Гниющая Мумия умирает, вы можете положить один жетон -1/-1 на целевое существо.

Чем меньше остается на костях иссохшей плоти, тем сильнее растет терзающей ее гоним.

031/260 C
AKH • RU • Стивенс Виверт  1/1
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Последняя Награда 



Мгновенное заклинание 

Изгоните целевое существо.

Тем, кто заслужил славную смерть, даруется величайшая честь. Похоронные баржи несут их через врата в загробную жизнь.

032/260 C
AKH • RU • Сиддхарт Чаттерджи  2/1
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Могильщик 



Существо — Зомби 

Когда Могильщик выходит на поле битвы, вы можете вернуть неслезную карту существа из вашего кладбища в вашу руку.

В беспокойных песках Амонхета ничто не остается похоронным надолго.

028/260 U
AKH • RU • Тони Фотт  2/2
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Зловещий Бродяга 



Существо — Ужас 

Зловещий Бродяга получает -1/-1 за каждую карту в вашей руке.

«Еще ребенком я видел, как кто-то проходит вдалеке, далеко за Хекмой — громадная темная тень, выше, чем сами боги. И по сей день она заледит в мои спина».
— Патамуу, послушник слова Неф

034/260 U
AKH • RU • Стивенс Виверт  6/6
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Ужас Смятенных Земель 



Существо — Ужас 

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл другой карты или сбрасываете другую карту, Ужас Смятенных Земель получает +2/+1 до конца хода.

Цикл  (Ф): сбросьте эту карту; возьмите карту.)

Его птица — иссохшие кости в песке и отпавшие молюбы на ветру.

037/260 C
AKH • RU • Далакен  4/4
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Открытое Сердце 



Волшебство 

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее нелегальную карту, не являющуюся землей. Тот игрок сбрасывает ту карту.

«Истинные намерения скрываются не в голове, а в сердце».
— Вонту, богиня усердственности

033/260 U
AKH • RU • Кари Корпоз  2/1
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Лилиана, Величие Смерти 3 3 3



Planeswalker — Лилиана

создайте одну фишку существа 2/2 черной Зомби. Положите две верхние карты вашей библиотеки на поле боя.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту с манной стоимостью 3 или выше, создайте одну фишку существа 1/1 черной Зомби в дополнение к своим другим приколам и тиграм.

Уничтожаете все не ваши черные Зомби существа.

108/269 M
AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Мастерство Лилианы 3 3 3



Чары

Зомби под вашим контролем получают +1/+1.

Когда Мастерство Лилианы выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 2/2 черной Зомби.

«Их так много... Они все словно ждали кого-то, кому могут служить».

108/269 R
AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Повелительница Проклятых 2 3 3



Существо — Зомби

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

1 3, 3: все Зомби получают Угрозу до конца хода.

«Проклятые Скитальцев оставляет в душе только ненависть».

108/269 U
AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Зловонная Мумия 1 3 3



Существо — Зомби Шакал

Каждый раз, когда Зловонная Мумия выходит на поле битвы, каждый игрок сбрасывает карту.

«Ее дыхание не атакует чувства. Оно разряжает разум».

108/269 C
AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Гнездо Скарabeeв 2 3 3



Чары

Каждый раз, когда вы кладете на существо или несколько жетонов -1/-1, создайте такое же количество фишек существа 1/1 черное Насекомое.

«Они малы, но всегда жаждут получить больше. Учатся у них».
— Бонту, богиня устремленности

108/269 U
AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Болезненный Урок 2 3 3



Волшебство

Целевой игрок берет две карты и теряет 2 жизни.

«Ты хочешь запомнить этот урок? Я запишу тебе его».
— Сенифет, визирь Бонту

108/269 C
AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Безжалостный Визирь 3 3 3



Существо — Минотавр Священник

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, Безжалостный Визирь получает Неразрывность до конца хода (Повреждения и эффекты с указанием «уничтожает» не уничтожают его. Однако если его выносливость равна 0 или меньше, он отправляется на кладбище своего владельца.)

108/269 R
AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Моровый Изрыгатель 2 3 3



Существо — Зомби Зверь

Угроза

Каждый раз, когда Моровый Изрыгатель выходит на поле битвы, положите два жетона -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

Каждый раз, когда другой Зомби под вашим контролем умирает, каждый оппонент теряет 1 жизнь.

108/269 R
AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Безжалостный Снайпер 3 3 3



Существо — Человек Лучник

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, вы можете запатать 1. Если вы это делаете, положите один жетон -1/-1 на целевое существо.

«Вы можете почувствовать легкий укол».

108/269 U
AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Пир Скарабеев 1 2

Мгновенное заклинание

Игнорите не более трех целевых карт из одного кладбища.
Цикл **2** (2), *сбросьте эту карту: возьмите карту.*
«Лицо посредственности заматано ушачьиными бинтами. Стремись к лучшей участи».
— Этнокарт, визиры Бонту

107/260 C
AKH • RU • Tony Fot

Могильная Тень 1 2

Мгновенное заклинание

Верните в вашу руку все карты из вашего кладбища, с которыми вы совершили Цикл или сбросили в этом ходу.
«Смерть проникла во все концы этого мира. Я чувствую ее на коже, и ее вкус — как песок на зубах».
— Нисса Ревейн

107/260 R
AKH • RU • DAREK ZAVORSKI

Уязвитель Душ 3 2

Существо — Скорпион Демон

Когда Уязвитель Душ выходит на поле битвы, положите два жетона -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.
Когда Уязвитель Душ умирает, вы можете положить один жетон -1/-1 на целевое существо за каждый жетон 1/-1 на Уязвителе Душ.

4/5

104/260 C
AKH • RU • Mike Burns

Блистательная Агония 2 2

Мгновенное заклинание

Распределите два жетона -1/-1 между одним или двумя целевыми существами.
«В каждом уголке города вы можете чувствовать присутствие Бога-Фараона. Ищите в этом утешение».
— Уххат, визиры посвящения

107/260 C
AKH • RU • CLINT SLEAKEY

Возмущение Песков 4 2 2

Волшебство

Создайте три фишки существа 2/2 черный Зомби.
Цикл **3** (3), *сбросьте эту карту: возьмите карту.*
Когда вы совершаете цикл Возмущения Песков, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

117/260 U
AKH • RU • DAVID GALETT

Сверхъестественная Стойкость 2

Мгновенное заклинание

До конца хода целевое существо получает +2/+1 в стойкость. Когда это существо умирает, верните его на поле битвы повернутым под контролем его владельца.
«Никто не равен — ни в жизни, ни после смерти. В вестности избранные Бонту займут свое место на вершине».
— Селлефет, визиры Бонту

117/260 C
AKH • RU • CHRISTOPHER MOELLER

Проклятие Нарушителя 1 2

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока
Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под контролем зачарованного игрока, тот игрок теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.
«Даже в городе, где относительно безопасно, некоторые места лучше не тревожить».

117/260 C
AKH • RU • DAVID PYLEMA

Испытание Устремленности 1 2

Чары

Когда Испытание Устремленности выходит на поле битвы, целевой оппонент жертвует существо.
Когда Картузи выходит на поле битвы под вашим контролем, верните Испытание Устремленности в руку владельца.

117/260 U
AKH • RU • JONAHN BOON

Сиять Бремя 1 2 2

Волшебство

Целевой игрок сбрасывает две карты.
Цикл **2** (2), *сбросьте эту карту: возьмите карту.*
«Устремленность требует ясности ума. Если у тебя еще остались сомнения, отбрось их».
— Бонту, богины устремленности

117/260 C
AKH • RU • SYDNEY YELSON

Посмертные Блуждания 2

Волшебство

Верните не более двух целевых карт существ из вашего кладбища в вашу руку.
Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)
Вечно неупокоенные. Вечно растущие в числе.

115/269 C
AKH • RU • Sea McKinnon

Скорпион Пустошей 2

Существо — Скорпион

Смертельное касание
Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)
Лишь боги не боятся укуса скорпиона.

116/269 C
AKH • RU • Yelena-Bela Hax

Тромила Снопа Ан 2

Существо — Минотавр Воин

Ускорение
Вы можете подстегнуть Тромила Снопа Ан в момент его атаки. Когда вы это делаете, целевое существо не может блокировать в этом ходу. (Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)
«Сомнения ведут к анаксимслию. Чтобы оказаться достойным новой жизни, нельзя ослабевать назад».
— Анак, лидер Хазрет

117/269 U
AKH • RU • Sea McKinnon

Мародер с Поля Битвы 1

Существо — Шакал Бродяга

Вы можете подстегнуть Мародера с Поля Битвы в момент его атаки. (Он не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)
Каждый раз, когда вы подстегиваете существо, вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, возьмите карту.

118/269 U
AKH • RU • Dan Scott

Пылающий Залп

Волшебство

Пылающий Залп наносит 1 повреждение каждому существу под контролем ваших оппонентов.
Стрелы падали огненным дождем, и на мигновение показалось, что горит все небо.

119/269 C
AKH • RU • Zelkova Sava

Кровожадный Подстрекатель

Существо — Человек Воин

Р: целевое существо получает Ускорение до конца хода.
«К победе! К славе! К вечности!»

120/269 C
AKH • RU • Arkovny Pelymo

Вонитель Кровавой Ярости 1

Существо — Минотавр Воин

Когда Вонитель Кровавой Ярости выходит на поле битвы, сбросьте карту.
Для Хазрет все, кто сражается за нее, становятся ее возлюбленными детьми.

121/269 U
AKH • RU • Lisa Grant-West

Жестокая Сила 1

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +3/+1 и Пробивной удар до конца хода.
«Окэтра велела нашему споду построить обелиск, чтобы показать, что сила — в единении. Но я сильнее без слабых».

122/269 C
AKH • RU • Neil Rann

Силовое Решение

Волшебство

Уничтожьте X целевых артефактов.
«Инакымслие! Вашим богам и не силосы такое инакымслие, которое сейчас здесь начнется».
— Чандра Налавар

123/269 U
AKH • RU • Marcus Yellendev

Картуш Рвеня

Чары — Аура Картуш

Зачаровать существо под вашим контролем
 Когда Картуш Рвеня выходит на поле битвы, целевое существо не может блокировать в этом ходу.
 Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Ускорение.
Пышный картуш — олицетворение свидетельства славы, и его получают лишь достойные мертвецы.

124/240 C
 ACH • RU KIRILAN TANKER © 2017 Wizards of the Coast

Торжествующий Боец

Существо — Человек Воин

Если Торжествующий Боец не был подстегнут в этом ходу, вы можете подстегнуть его в момент его атаки. Когда вы это делаете, разверните все другие существа под вашим контролем, и после этой фазы идет дополнительная фаза боя. *(Подстегнутое существо не разворачивается во время следующего шага разворота.)*

4/1

125/240 H
 ACH • RU CHRIS RALLER © 2017 Wizards of the Coast

Всепоглощающий Накал

Чары — Аура

Зачаровать существо
 Зачарованное существо получает +3/+3 и имеет способность: «В начале вашего шага поддержки положите один жетон -1/-1 на это существо».
Единственный способ пройти через врата в загробную жизнь — сломать голову.

124/240 U
 ACH • RU STEVEN YELSON © 2017 Wizards of the Coast

Признать Достойным

Мгновенное заклинание

Признать Достойным наносит 7 повреждений целевому существу.
 Цикл (3 , сбросьте эту карту; возьмите карту.)
 Когда вы совершаете цикл Признать Достойным, вы можете заставить эту карту нанести 2 повреждения целевому существу.

127/240 U
 ACH • RU LISA LUCIANO © 2017 Wizards of the Coast

Пустынный Рогозуб

Существо — Зверь

Цикл (2 , сбросьте эту карту; возьмите карту.)
На бескрайних просторах окружающей Нактамуи пустыни иногда рождаются угрозы, на которые должны найти ответ сами боги.

6/4

128/240 C
 ACH • RU GREG KEENEK © 2017 Wizards of the Coast

Электрический Заряд

Мгновенное заклинание

Электрический Заряд наносит 4 повреждения целевому существу.
«Кто-то спрятался от бури. Я же радостно встретила ее, узнав ее имя».

122/240 C
 ACH • RU CRAIG SPEARING © 2017 Wizards of the Coast

Минотавр Горящего Рога

Существо — Минотавр Воин

Вы можете подстегнуть Минотавра Горящего Рога в момент его атаки. Когда вы это делаете, он получает +1/+1 и Угрозу до конца хода. *(Подстегнутое существо не разворачивается во время следующего шага разворота.)*
«Сбить меня с пути способны лишь двойное острие копья Хазорет».

4/3

127/240 H
 ACH • RU VIKTOR TOPO © 2017 Wizards of the Coast

Адепт Огненного Клинка

Существо — Шакал Воин

Угроза
 Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, Адепт Огненного Клинка получает +1/+0 до конца хода.
«Пусть жаркое пламя осветит твой путь и покажет тебе славу, к которой ты стремишься».
 — Хазорет, богиня рвеня

1/2

127/240 C
 ACH • RU TOMAS HOEHLER © 2017 Wizards of the Coast

Швырок

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разгрызания Швырка пожертвуйте существо.
 Швырок наносит целевому существу или игроку количество повреждений, равное силе пожертвованного существа.
Не отступать. Не медлить. Не бояться.

122/240 C
 ACH • RU LUCAS GRACIANO © 2017 Wizards of the Coast

Славный Конец 2

Мгновенное заклинание

Закройте ход. (Изолируйте все заклинания и способности в стеке, в том числе и эту карту. Игрок, чей ход идет в данный момент, сбрасывает карты до максимального размера своей руки. Повреждения обнуляются, и действие всех эффектов, существующих «в этом ходу» и «до конца хода», прерывается.) В начале вашего следующего заключительного шага вы проигрываете партию.

133/269 R
AKH • RU • RAYMOND SWANLAND

Несущий Славу 3

Существо — Дракон

Полет, Ускорение

Вы можете подступить Несущего Славу в момент его атаки. Когда вы это делаете, он наносит 4 повреждения целевому не являющемуся Драконом существу под контролем оппонента. (Подступитое существо не разворачивается во время вашего следующего шага Разворота.)

Одна лишь Хазорет рыщет, с кем встретится послушная в последнем испытании.

134/268 R
AKH • RU • SAM BIRLEY

Строгий Наставник 1

Существо — Человек Священник

Каждый раз, когда оппонент активирует способность артефакта, существа или земли на поле битвы, если это не мана-способность, то Строгий Наставник наносит 2 повреждения тому игроку.

«Дерись и преодолей!»

153/269 R
AKH • RU • SIBELI SHETTY

Хазорет Пылкая 3

Легендарное Существо — Бог

Неразрушимость, Ускорение

Хазорет Пылкая не может атаковать или блокировать, если у вас в руке больше одной карты.

2 ♣, сбросьте карту: Хазорет наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

136/269 R
AKH • RU • CRAIG STONE

Милость Хазорет 2

Чары

В начале боя во время вашего хода вы можете дать целевому существу под вашим контролем +2/+0 и Ускорение до конца хода. Если вы это делаете, пожертвуйте его в начале следующего заключительного шага.

Дар Хазорет можно получить лишь один раз.

137/268 R
AKH • RU • RAYMOND SWANLAND

Пронзающая Сердце Мантикора 2

Существо — Мантикора

Когда Пронзающая Сердце Мантикора выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать другое существо. Когда вы это делаете, Пронзающая Сердце Мантикора наносит повреждения, равные силе того существа, целевому существу или игроку.

Бальзамирование 5 ♣ (5 ♣, изолируйте эту карту из своего колоды: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белой Зонби Мантикорой без мана-стоимости. Бальзамируйте фишку как существо.)

138/269 R
AKH • RU • SCOTT MURPHY

Стая Гиен 2

Существо — Гиена

Падаль редко встречается в Священных Землях, и животные в пустыне лишь сбиваются для охоты в стаи.

139/269 C
AKH • RU • WISLON NELSON

Граница Сплоченности 3

Волшебство

Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода.

Цикл 2 (2, сбросьте эту карту: возьмите карту).

«Когда придет время, мое копыто удостоит чести лишь одного из вас»
— Хазорет, богиня ревния

140/268 R
AKH • RU • CRAIG SPEARING

Выброс Магмы 2

Мгновенное заклинание

Выброс Магмы наносит 2 повреждения целевому существу. Если то существо должно умереть в этом ходу, изолируйте его вместо этого.

«Пепел уже не забальзамировать»
— Нехоб, послушник сына Ан

141/280 C
AKH • RU • STEVEN YELSON

Мантикора Круга Битв 



Существо — Мантикора 

Когда Мантикора Круга Битв выходит на поле битвы, положите один жетон -1/-1 на целевое существо под вашим контролем. Мантигора Круга Битв наносит 3 повреждения целевому оппоненту.

Тренируясь в Круге Битв, послушники невольно осваивают самые смертоносные приемы.

143/280 C
AKH • RU • JAMES PRICE

5/4

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Меткий Минотавр 



Существо — Минотавр Лучник 

Захват (*Это существо может блокировать существа с Полетом.*)

1 : Меткий Минотавр получает +1/+0 до конца хода.

«Эти крылья — вовсе не преимущество. Я припилю их к своуду Хексмы.»

143/280 C
AKH • RU • JOSEF MELKIN

2/3

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Опугователь Снопа Неп 



Существо — Человек Воин 

Пробивной удар

Вы можете подстергнуть Опугователя Снопа Неп в момент его атаки. Когда вы это делаете, он получает +1/+2 до конца хода. (Подстергнутое существо не разворочивается во время вашего следующего вылаза разлорота.)

«Если ты не чувствуешь аларта битвы, горючего, словно пламя, то никогда не достигнешь триумфа.»

144/280 C
AKH • RU • DAN SCOTT

2/1

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Хенра Ловкого Клинка 



Существо — Шакал Воин 

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

«В Час Славы и богам, и тем, кто еще не прошел испытания, придется доказать Богу-Фараону, что они достойны.»

— Исчисление Часов»

145/280 C
AKH • RU • TOMASZ HERCZAK

1/3

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Прокладывающая Путь Послушница 



Существо — Человек Чародей 

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

«Обычный путь через испытания слишком уж уютноиселен.»

145/280 C
AKH • RU • JOSEF MELKIN

2/1

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Погоня за Славой 



Мгновенное заклинание 

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

Цикл 2 (2, сбросьте эту карту: возьмите карту).

«Бой — это тоже ритуал поклонения, а зовут стали — торжественная молитва.»

— Пшамун, послушник снопа Неп»

147/280 C
AKH • RU • POLAN BOON

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Маг-Душегубитель 



Существо — Человек Чародей 

Искусность

Если источник под вашим контролем должен нанести небоевые повреждения существу под контролем оппонента, вместо этого положите на то существо такое же количество жетонов -1/-1.

148/280 B
AKH • RU • STEVE ARNOLD

1/2

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Знойные Солнца 



Волшебство 

Знойные Солнца наносят 3 повреждения каждому существу.

Цикл 3 (3, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

Хекма оставляет бурю и чудовищ, но ничто не в силах сдержать жар солнца.

148/280 B
AKH • RU • RAYMOND SHANLAND

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Ящер-Молотильщик 



Существо — Ящер 

Ящер-Молотильщик получает +1/+2, пока у вас в руке не больше одной карты.

Ступь его чешуйчатого хвоста по камням в пустыне легко ступать с топотом гораздо более крупного хищника.

152/280 C
AKH • RU • CRAIG SPEARING

3/2

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Мучающий Голос 1

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разрывания Мучающего Голоса сбросьте карту.

Возьмите две карты.

«Ты не заслуживаешь заработной жизни. Тебе никогда не поспеть в объятия Бога-Фараона.»

153/269 © AKH • RU • ALLEN WILLIAMS ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Испытание Рвения 2

Чары

Когда Испытание Рвения выходит на поле битвы, оно наносит 3 повреждения целевому существу или игроку.

Когда Каргуш выходит на поле битвы под вашим контролем, верните Испытание Рвения в руку владельца.

«Вечная слава ожидает тебя, дитя.»

153/269 U AKH • RU • STEVEN YELSON ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Непреклонные Близнецы 4

Существо — Шакал Воин

Вы можете подстегнуть Непреклонных Близнецов в момент их атаки. *(Они не разворачиваются во время вашего следующего хода разворота.)*

Каждый раз, когда вы подстегиваете существо, существо под вашим контролем получает +1/+0 до конца хода.

«Плечом к плечу — до тех пор, пока клинок не обратится против клинка.»

4/4

153/269 U AKH • RU • MATT STEWART ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Жестокий Удар 3

Волшебство

Уничтожьте целевой артефакт или землю.

Цикл 2 (2, сбросьте эту карту; возьмите карту.)

«Посушки дождя умеют даже в тылу битвы приспосабливаться к меняющимся условиям.»

154/269 © AKH • RU • JASON RAINVILLE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Копьеносец Огня Войны 3

Существо — Минотавр Воин

Когда Копьеносец Огня Войны выходит на поле битвы, он наносит X повреждений целевому существу под контролем оппонента, где X — количество карт мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства на вашем кладбище.

«Минотаврам нравятся магия, проваляющаяся в виде опеченного пламенем оружия.»

2/3

155/269 U AKH • RU • YULIYAN SHERZADZ ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Благоволение Ронаса 2

Волшебство

Покажите пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить находящуюся среди них карту существа и (или) карту чар в вашу руку. Положите остальные карты на ваше кладбище.

«Долг богов — помочь всякому заслужить заработную плату.»

155/269 © AKH • RU • TOMMY ANDERSON ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Воин Клинка Горечи 1

Существо — Шакал Воин

Вы можете подстегнуть Воина Клинка Горечи в момент его атаки. Когда вы это делаете, он получает +1/+0 и Смертельное касание до конца хода. *(Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего хода разворота.)*

«Визирь ядов учит той силе, что привычка немощна.»

2/2

157/269 © AKH • RU • SLOANER MANIAK ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Каргуш Силы 2

Чары — Аура Каргуш

Зачаровать существо под вашим контролем.

Когда Каргуш Силы выходит на поле битвы, вы можете заставить зачарованное существо драться с целевым существом под контролем оппонента. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Пробивной удар.

157/269 © AKH • RU • KEVIN YANKEE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Поборница Ронаса 3

Существо — Шакал Воин

Вы можете подстегнуть Поборницу Ронаса в момент ее атаки. Когда вы это делаете, вы можете положить карту существа из вашей руки на поле битвы. *(Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего хода разворота.)*

«Успешно завершить испытания систем можно лишь с чужьей высылка в руках.»

3/3

158/269 © AKH • RU • WINDAN NELSON ™ & © 2017 Wizards of the Coast

Преобразующая Послушница 



Существо — Человек Друид 

Когда Преобразующая Послушница выходит на поле битвы, положите три жетона -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

• удалите один жетон -1/-1 с Преобразующей Послушницы; добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.

160/260 R
AKH • RU • YOUNG CUBO  © 2017 Wizards of the Coast

3/4

Колосоножка 



Существо — Насекомое 

«Если она больше, тебе нужно быть быстрее. Если она сильнее, тебе нужно быть хитрее. Не справишься — и тебе не видать места в идеальной загробной жизни Бога-Фараона.»
— Ронас, бог силы

161/260 C
AKH • RU • JASON KING  © 2017 Wizards of the Coast

5/5

Крокодил Переправы 



Существо — Крокодил 

Ускорение

Когда Крокодил Переправы выходит на поле битвы, положите один жетон -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

«В этом испытании у каждого есть зубы. Ты или победил, или станешь пищей.»
— Ронас, бог силы

162/260 U
AKH • RU • KEV WALKER  © 2017 Wizards of the Coast

5/4

Непokoрный Проглот 



Существо — Бегемот 

Когда Непokoрный Проглот выходит на поле битвы, положите два жетона -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

Каждый раз, когда вы кладете один или несколько жетонов -1/-1 на Непokoрного Проглота, удалите один жетон -1/-1 с другого целевого существа под вашим контролем.

162/260 R
AKH • RU • DAVENPORT ALEXANDER  © 2017 Wizards of the Coast

4/5

Освобождение Инакомыслящей 



Мгновенное заклинание 

Уничтожьте целевой артефакт.

Цикл : сбросьте эту карту; возьмите карту.)

«Когда исчезнут все сомнения, достойные встретят Час Вечности, и наградой им станет место в царстве Бога-Фараона.»
— «Исчисление Часов»

164/260 C
AKH • RU • DAVENPORT L. DELANEY  © 2017 Wizards of the Coast

Образец Силы 



Существо — Человек Воин 

Когда Образец Силы выходит на поле битвы, положите три жетона -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

Каждый раз, когда Образец Силы атакует, удалите с него один жетон -1/-1. Если вы это делаете, вы получаете 1 жизнь.

«Никто не рождается достойным.»

162/260 U
AKH • RU • SARA WINTERS  © 2017 Wizards of the Coast

4/4

Гигантский Паук 



Существо — Паук 

Захват (Это существо может блокировать существа с Полетом.)

Смятенные Земли усыяны останками погибших цивилизаций и населены очень болезненными коигарами.

167/260 C
AKH • RU • AARON MILLER  © 2017 Wizards of the Coast

2/4

Дарованный Рай 



Чары — Аура 

Зарывать землю

Когда Дарованный Рай выходит на поле битвы, вы получаете 3 жизни.

Зарываемая земля имеет способность «•»: добавьте две маны любого одного цвета в ваше хранилище маны.»

167/260 C
AKH • RU • RYAN PANICOAT  © 2017 Wizards of the Coast

Гигантский Песчаный Вурм 



Существо — Вурм 

Гигантский Песчаный Вурм не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше.

Цикл  (2): сбросьте эту карту; возьмите карту.)

Песчаный вурм может содами недвизимо ходить, зарывшись в песок, пока чуть заметная тропка земли не возвестит о приближении жертвы.

167/260 C
AKH • RU • STEVEN WILCOX  © 2017 Wizards of the Coast

7/7

Метка Хапарты 



Мгновенное заклинание 

Целевое существо под вашим контролем получает Порезуемость до конца хода. Удадите с него все жетоны -1/-1. (Существо с Порезуемостью не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)

«Ты боишься ядов? Это потому, что ты ничего не знаешь о них».
— *Алпарт, визирь ядов*

162/249 R
AKH • RU • LINDSEY LORR

Сезон Жатвы  



Волшебство 

Найдите в вашей библиотеке до X карт базовых земель, где X — количество повернутых существ под вашим контролем, и положите те карты на поле битвы повернутыми. Затем перетасуйте вашу библиотеку.

Истинный образ природы: смерть, вскармливающая жизнь.

170/248 R
AKH • RU • SHEBA SHEET

Дымка из Пыльцы  



Мгновенное заклинание 

Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу.

Цикл 3 (3, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

Нельзя способам устоять перед таким бесстрашным натиском спокойствия.

171/249 C
AKH • RU • MARK ZIC

Почитаемая Гидра  



Существо — Змея Гидра 

Пробивной уязр
Бальзамирование 3   , изгоните эту карту из вашего кладбища: *собирайте фишки, являющиеся ее копией, но при этом являющиеся белой Зомби Змеей Гидрой без маны-стоимости. Бальзамируйте только как волшебство.*

Даже у богов есть питомцы.

6/6

172/249 R
AKH • RU • TODD LOCKWOOD

Капюшонный Боец  



Существо — Нага Воин 

Вы можете подступить Капюшонного Бойца в момент его атаки. Когда вы это делаете, он получает +2/+2 до конца хода. (Подступитое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)

Вооруженные двумя клинками наши мастераски владеют техникой боя, известной как «Узус Ронаса».

3/2

173/248 C
AKH • RU • DALANER

Спутник Послушника  



Существо — Кошка 

Каждый раз, когда Спутник Послушника наносит боевые повреждения игроку, разверните целевое существо или землю.

«Я хотела бы сказать, что это наш питомец, но, пожалуй, обратное утверждение ближе к правде».
— *Иксор, послушница слона Рет*

3/1

174/249 C
AKH • RU • DAN SCOTT

Разломорог  



Существо — Зверь 

Когда Разломорог выходит на поле битвы, вы можете уничтожить целевой артефакт. Артефакты под контролем ваших оппонентов выходят на поле битвы повернутыми.

«Если слишком полагаться на оружие, то твои мечти могут распылаться у тебя в руках».
— *Ронас, бог силы*

2/2

175/249 R
AKH • RU • LUIS LUCIANO

Нага-Жизнеродительница  



Существо — Нага Друид 

: добавьте в ваше хранилище маны одну ману любого типа, который могла бы провозвести земля под вашим контролем.

«Земли Бога-Фараона наполнены его дыханием».

1/2

176/248 C
AKH • RU • HANES RYMAN

Воздвигательница из Оашры 



Существо — Человек Друид 

2   , пожертвуйте Воздвигательницу из Оашры: найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, положите ее на поле битвы повернутой, затем перетасуйте вашу библиотеку.

«Как плоды в поле, нас соберут, когда придет время».

0/3

177/248 C
AKH • RU • SARA WINTERS

Норовистый Куду 2

Существо — Антилопа

Когда Норовистый Куду выходит на поле битвы, положите один жетон -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

Среди визирей не утаскает споры о том, чем является сравнение рогов куду с рогоми Бога-Фараона: богохульство или проявление почтения.

179/249 C
AKH • RU • DENISENKO ALEXANDER

3/4

Бросающийся Гепард 2

Существо — Кошка

Миг

В моменте Ронаса проживает больше разных существ, чем где бы то ни было в Накмалу, но большинство послушников не способны оценить это по достоинству.

179/249 C
AKH • RU • MAT STEWART

3/2

Охотничий Змеепард 1

Существо — Конка Змея

Охотничий Змеепард не может быть отменен.

Заклинания существ под вашим контролем не могут быть отменены.

Визирь на службе у бога сил Ронаса ухвативают за его змеином, где содержится змеиное для испытания.

182/249 D
AKH • RU • TILER ISACSON

4/3

Тяжеловоз с Каменоломни 3

Существо — Верблюд

Когда Тяжеловоз с Каменоломни выходит на поле битвы, за каждый вид жетонов на целевом перманенте положите на него еще один жетон такого вида или удалите с него один такой жетон.

Они трудятся вместе с умашенными, возводя колоссальные памятники Пастапуна.

182/249 H
AKH • RU • DAVID GALLET

4/3

Ронас Неукротимый 2

Легендарное Существо — Бог

Смертельные касание, Неразрушимость

Ронас Неукротимый не может атаковать или блокировать, если только вы не контролируете другое существо с силой не менее 4.

2: другое целевое существо получает +2/+0 и Пробивной удар до конца хода.

182/249 H
AKH • RU • CHRIS STONE

5/5

Скопление Песчаных Вурмов 6

Чары

Существа с Полетом не могут атаковать вас или planeswalker-ов под вашим контролем.

В начале вашего заключительного шага создайте одну фишку существа 3/5 зеленый Вурм.

Злобные и жестоко защищающие свои угодья вурмы приволокли себе даже небо над дюнами.

182/249 D
AKH • RU • SLOVOMIR MANIAK

3/5

Чешуйчатый Испосин 4

Существо — Крокодил

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

Пережить встречу с этим хищником — достаточное доказательство того, что послушник тоток к истинному силе.

182/249 D
AKH • RU • MARCO NELLO

6/7

Сбросить Слабость 1

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 до конца хода. Вы можете удалить с него один жетон -1/-1.

Чтобы подготовиться к испытанию силе, наши сбрасывают старую кожу, а с ней — свои шрамы, сомнения и страхи.

182/249 C
AKH • RU • CHRISTINE CROSS

3/1

Шефетский Варан 5

Существо — Ящер

Цикл 3 (3: сбросьте эту карту; возьмите карту.)

Когда вы совершаете цикл Шефетского Варана, вы можете найти в вашей библиотеке карту базовой земли или Пустыни, положить ее на поле битвы, затем перетасовать вашу библиотеку. (Сделайте это до того, как возьмете карту.)

182/249 D
AKH • RU • VIKTORIY TROY

6/5

Шестое Чувство 2 ♣

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет способность «Каждый раз, когда это существо наносит повреждение игроку, вы можете взять карту».

Инстинкты порождают самые надежные озарения.

183/269 U
AKH • RU • Zoltan Boros

Паучья Хватка 2 ♣

Мгновенное заклинание

Разверните целевое существо. Оно получает +2/+4 и Захват до конца хода. (Оно может блокировать существа с Полетом.)

Через испытание силы нет безопасного пути.

183/269 C
AKH • RU • Dale Scott

Жалящий Выстрел 2 ♣

Мгновенное заклинание

Положите три желтона -1/-1 на целевое существо с Полетом.

Цикл 2 (2 сбросьте эту карту: возьмите карту).

Послушники должны тренироваться, привыкая к естественным ядам, применяющимся в качестве оружия.

183/269 C
AKH • RU • Scott Meyers

Одновременный Удар 2 ♣

Мгновенное заклинание

Разверните не более двух целевых существ. Каждое из них получает +2/+2 до конца хода.

Хенра почти всегда рождалась близнецами. Их природная связь лежит в основе их любимого стиля боя.

183/269 U
AKH • RU • David Palumbo

Испытание Силы 2 ♣

Чары

Когда Испытание Силы выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 4/2 зеленого Зверя.

Когда Картуш выходит на поле битвы под вашим контролем, верните Испытание Силы в руку владельца.

«Инстинкты — чтобы вести. Сила — чтобы преодолеть».

183/269 U
AKH • RU • Kieran Yanner

Визирь Зверинца 3 ♣

Существо — Нага Священник

Когда Визирь Зверинца выходит на поле битвы, вы можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки. (Вы можете сделать это в любое время.)

Вы можете разыграть верхнюю карту вашей библиотеки, если это карта существа, не являющаяся землей.

Вы можете тратить ману на разыгрывание заклинаний существ, как будто это мана любого типа.

3/4

183/269 M
AKH • RU • Victor Adams, Mingzhi

Нага-Наблюдатель 2 ♣

Существо — Нага Чародей

Вы можете подстегнуть Нагу-Наблюдателя в момент его атаки. Когда вы это делаете, возьмите карту. (Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)

Раздвоенный язык наги способен уловить мимолетные следы запихов из прошлого, настоящего, и иногда — из будущего.

2/2

183/269 U
AKH • RU • Anastasia Owen-Brown

Поборник Снопа Ан 2 ♣

Существо — Человек Воин

Вы можете подстегнуть Поборника Снопа Ан в момент его атаки. Когда вы это делаете, разверните все другие существа под вашим контролем. (Подстегнутое существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота.)

«Второе Солнце уже в конце своего пути! Пусть же оно осветит и наш путь!»

4/4

183/269 U
AKH • RU • Craig T. Spurling

Авен, Проводник Ветра 2 ♣

Существо — Птица Воин

Полет, Бдительность

Фишка существ под вашим контролем имеет Полет и Бдительность.

Бальзамирование ♣♣♣ (4♣♣, изложите эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся белым Замбий Птицей Воином без маня-стоимости. Бальзамировать только как коллестство.)

2/3

183/269 U
AKH • RU • Sorabete Creativer

Щедрость Луксы 2

Чары

В начале вашей преобоевой главной фазы удалите все жетоны загромождения с Щедрости Луксы. Если таким образом не было удалено ни одного жетона, положите один жетон загромождения на Щедрость Луксы и возьмите карту. В противном случае добавьте $\diamond \spadesuit$ в ваше хранилище маны.

197/269 U
AKH • RU • TONAS DE BO

Жук-Истребитель 3

Существо — Насекомое

Когда Жук-Истребитель выходит на поле битвы, положите один жетон -1/-1 на целевое существо под вашим контролем.

Каждый раз, когда Жук-Истребитель атакует, удалите один жетон -1/-1 с целевого существа под вашим контролем и положите один жетон -1/-1 на не более чем одно целевое существо под контролем защищающегося игрока.

4/5

197/269 U
AKH • RU • ABBIAN MANKER

Дрейк Загадок 1

Существо — Дрейк

Полет

Сила Дрейка Загадок равна количеству карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище.

Многие послушники думают, что он хранит тайны, которые ведают лишь самому Келбиту. Многие стали его пищей, пытаясь их выследить.

197/269 U
AKH • RU • STEVE ABZIE

Хапагра, Визирь Ядов

Легендарное Существо — Человек Священник

Каждый раз, когда Хапагра, Визирь Ядов наносит боевые повреждения игроку, вы можете положить один жетон -1/-1 на целевое существо.

Каждый раз, когда вы кладете на существо один или более жетонов -1/-1, создайте одну фишку существа 1/1 зеленая Боец со Смертельным касанием.

Ее едва заметная улыбка пропитана ядом.

2/2

197/269 U
AKH • RU • TYLER HOLLOW

Почтенный Капитан Снопа

Существо — Человек Воин

Каждый раз, когда Почтенный Капитан Снопа атакует, другие атакующие существа получают +1/+0 до конца хода.

Ее слова вдохновляют на действие. Ее действия вдохновляют на победу.

3/2

200/269 U
AKH • RU • SARA WINTERS

Хенра-Колесничий 1

Существо — Шакал Воин

Пробивной удар

Другие существа под вашим контролем имеют Пробивной удар.

«Мы не сверочиваем», — девиз колесничих снопа Тая

3/3

201/269 U
AKH • RU • STEVE BATES

Безжалостная Копейщица 2

Существо — Минотавр Воин

2, сбросьте карту: положите один жетон -1/-1 на целевое существо. То существо не может блокировать в этом ходу.

«Мой разум — оплот спокойствия среди буйи, а мое копье — молния.»

4/2

202/269 U
AKH • RU • NICK BANE

Нехеб, Достойный 1

Легендарное Существо — Минотавр Воин

Первый удар

Другие Минотавры под вашим контролем имеют Первый удар.

Пока у вас не больше одной карты в руке, Минотавры под вашим контролем получают +2/+0.

Каждый раз, когда Нехеб, Достойный наносит боевые повреждения игроку, каждый игрок сбрасывает карту.

2/2

203/269 U
AKH • RU • CHRIS RAIN

Нисса, Гроводница Стихий X

Planeswalker — Нисса

+2, переключайте 2.

0, исследуйте архивы карт вашей библиотеки. Если это карта имеет две карты с уникальной маной (зеленой, белой или черной) или уникальную ману (зелено-белую, белую-черную, черную-белую), вы можете положить эту карту на кладбище.

-6, разорвите не более двух зеленых жетонов под вашим контролем. Они становятся существами 0/0. Зеленых жетонов и зеленых жетонов в конце хода. Три жетона остаются неизменными.

204/269 U
AKH • RU • HOWARD BION

Самут, Голос Инакомыслия 3



Легендарное Существо — Человек Воин

Мг
Двойной удар. Бительность. Ускорение
Другие существа под вашим контролем ищут Ускорение.
* * *: разверните другое целевое существо.
«Я больше не буду сражаться за великую честь умереть. Загробная жизнь подождет.»

205/260 H
AKH • RU • ALEXIS VISCOT

Визирь Темных Бурь



Существо — Человек Священник

Полет
Каждый раз, когда вы совершаете Цикл или сбрасываете карту, Визирь Темных Бурь получает +1/+1 до конца хода.
Она может наматывать ветер на палец, как шарфок, — или сплести в аркан.

206/268 U
AKH • RU • YOUNG CHOI

Теммет, Визирь Нактамуна



Легендарное Существо — Человек Священник

В начале боя во время вашего хода целевое фишка существа под вашим контролем получает +1/+1 до конца хода и не может быть заблокирована в этом ходу.
Бальзамирование 3♦♦♦ (3♦♦♦, используйте эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, копирующую ее копией, но при этом не копируются белая Зомби, Человекок Священником без знака спешности. Бальзамируйте только как волшебство.)

207/268 R
AKH • RU • ANJA STEINBERG

Заблудший Слуга



Существо — Зомби

Каждый раз, когда другой Зомби выходит на поле битвы под вашим контролем, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.
Если кто-то из умаченных отказывается служить и беспрекословно подчиняться приказам, его всегда готова принять пустыня.

207/268 R
AKH • RU • ANTHONY PLUMBO

Плетельщица Течений



Существо — Нага Друид

*: добавьте ♦♦ в ваше хранилище маны.
«Твои воды кормят живых и несут мертвых. Могушая Лукса, да потечет через меня твоя сила!»

209/268 U
AKH • RU • WILSON NELSON

Закат



Волшебство

Уничтожьте все существа с силой 3 или больше.

Расчет

Волшебство
Повеления (Playframe)
Повеления (Playframe) можно использовать только из кладбища (создайте копию заклинания).
Волшебство
Расчет
Волшебство
Повеления (Playframe)
Повеления (Playframe) можно использовать только из кладбища (создайте копию заклинания).
Расчет
Волшебство
Расчет

210/280 B
AKH • RU • NOAH BEALEY

Сохранить



Мгновенное заклинание

Пожоите целевое заклинание или не являющуюся землей перманент в библиотеку его владельца вторым сверху.

Каждый игрок платывает свои ресурсы и вешает в конце своей игры фишку сохранения. Если игрок платывает фишку сохранения, он платывает свои ресурсы и вешает в конце своей игры.

В Памяти

Волшебство
Повеления (Playframe)
Повеления (Playframe) можно использовать только из кладбища. Заманка (заклинание соев).
Каждый игрок платывает свои ресурсы и вешает в конце своей игры.

211/280 B
AKH • RU • RYAN ALEXANDER LEE

Никогда



Волшебство

Уничтожьте целевое существо или planeswalker-a.

Не Возвращается 3♦♦

Волшебство
Повеления (Playframe)
Повеления (Playframe) можно использовать только из кладбища. Заманка (заклинание соев).
Каждый игрок платывает свои ресурсы и вешает в конце своей игры фишку сохранения. Если игрок платывает фишку сохранения, он платывает свои ресурсы и вешает в конце своей игры.

212/280 B
AKH • RU • DALBERG

Оскорбление



Волшебство

Повреждения не могут быть пресотрашены в этом ходу. Если источник под вашим контролем должен нанести повреждения в этом ходу, вместо этого он наносит те повреждения в двойном размере.

Расчет

Волшебство
Повеления (Playframe)
Повеления (Playframe) можно использовать только из кладбища (создайте копию заклинания).
Расчет
Волшебство
Расчет

213/280 B
AKH • RU • LUCAS GRASLAND

Изрубить 1

Волшебство

Изрубить наносит 4 повреждения целевому существу.

Иллюзия (Разыгрывая это заклинание, вы можете выбрать заклинание.)
Каждый оппонент переносит X жетонов.

224/269 R
AKH • RU • RAYMOND SWANLAND

С Неба

Мгновенное заклинание

С Неба наносит X повреждений каждому существу с Полетом.

Волшебство (Разыгрывая это заклинание, вы можете выбрать заклинание.)
На каждое оппонент X повреждений каждому существу с полетом.

На Землю

224/268 R
AKH • RU • TORUK DE RO

Монумент Бонту 3

Легендарный Артефакт

Разыгрываемые вами заклинания черных существ стоят на 1 меньше.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

«Достоинство должно стремиться к величью. Превосходство в жизни земной ведет к превосходству в жизни загробной.»
— *Индис* на монументе.

224/269 U
AKH • RU • TORUK DE RO

Здание Власти 3

Артефакт

1. **☞** целевое существо не может атаковать в этом ходу. Поставьте один жетон кирпича на Здание Власти.

1. **☞** до вашего следующего хода целевое существо не может атаковать или блокировать, и его активируемые способности не могут быть активированы. Активируйте эту способность, только если на Здании Власти есть не менее трех жетонов кирпича.

224/269 U
AKH • RU • FLORENIA DE GREENCOURT

Инструменты Бальзамировщика 2

Артефакт

Активация активируемых способностей карт существ на вашем кладбище стоит на 1 меньше.

Поворните неповоротного Зомби под вашим контролем: целевой игрок кладет верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище.

«Может, они и мертвы, но эти мумии — мастера своего дела.»
— *Дрейк Веллер*

227/268 U
AKH • RU • ARIELAN MARINAK

Врата в Загробную Жизнь 3

Артефакт

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, вы получаете 1 жизнь. Затем вы можете взять карту. Если вы это делаете, сбросьте карту.

2. **☞** поверните Врата в Загробную Жизнь: найдите на вашем кладбище в руке и (или) в библиотеке карту с именем *Бар Юва-Фурона* и позовите ее на поле битвы. Если вы видите такой образчик в вашей библиотеке, перекутите ее. Активируйте эту способность, только если на вашем кладбище есть не менее шести карт существ.

228/269 U
AKH • RU • CHRISTINE COO

Монумент Хазорот 3

Легендарный Артефакт

Разыгрываемые вами заклинания красных существ стоят на 1 меньше.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, возьмите карту.

«Достоинство должно стремиться к Божественности с несбыточной устремленностью, чтобы предать любовь предшественнику.»
— *Индис* на монументе.

224/269 R
AKH • RU • VICTOR WINGAT

Отточенный Хопеш 1

Артефакт — снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1.

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

Хопеш и храбрость — неразлучные спутники.

220/268 C
AKH • RU • ALAN MILLER

Монумент Кефнета 3

Легендарный Артефакт

Разыгрываемые вами заклинания синих существ стоят на 1 меньше.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, целевое существо под контролем оппонента не развивается во время следующего шага развития контролирующего его игрока.

«Достоинство должно воспитывать слабость ума, дабы носить великие чресла, что ожидают их.»
— *Индис* на монументе.

231/269 R
AKH • RU • TITUS LUTER

Храм на Реке Лукса 3

Артефакт

1, ♣: вы получаете 1 жизнь. Положите один жетон кирпича на Храм на Реке Лукса.
 ♠: Вы получаете 2 жизни. Активируйте эту способность, только если на Храме на Реке Лукса есть не менее трех жетонов кирпича.
Без Бога-Фараона не было бы Луксы. Без Луксы не было бы жизни.

235/260 U
 AKN • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Монумент Окетры 3

Легендарный Артефакт

Разыгрываемые вами заклинания белых существ стоят на 1 меньше.
 Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, создайте одну фишку существа 1/1 Белый Воин с Бдительностью.
*«Достойные должны уважать достойных. В заgrabной жизни все будут едины».
 — надпись на монументе*

235/260 U
 AKN • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Сокровищница Оракула 4

Артефакт

2, ♣: ищите первую карту вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть ту карту. Положите один жетон кирпича на Сокровищницу Оракула.
 ♠: ищите первую карту вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости. Активируйте эту способность, только если на Сокровищнице Оракула есть не менее трех жетонов кирпича.

234/260 R
 AKN • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Пирамида Пантеона 1

Артефакт

2, ♣: добавляе одну ману любого цвета в ваше хранилище маны. Положите один жетон кирпича на Пирамиду Пантеона.
 ♠: добавляе три маны любого одного цвета в ваше хранилище маны. Активируйте эту способность, только если на Пирамиде Пантеона есть не менее трех жетонов кирпича.
Пять богов, одно предназначение.

236/260 R
 AKN • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Монумент Ронаса 3

Легендарный Артефакт

Разыгрываемые вами заклинания зеленых существ стоят на 1 меньше.
 Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, целевое существо под вашим контролем получает +2/+2 и Пробивной удар до конца хода.
*«Достойные должны уважать тело, чтобы одержать бесстрашную энергию забравной жизни».
 — надпись на монументе*

236/260 U
 AKN • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Трон Бога-Фараона 2

Легендарный Артефакт

В начале вашего заключительного шага каждый оппонент теряет количество существ, равное количеству повернутых существ под вашим контролем.
*«Когда Второе Солнце окажется меж рогов на горизонте, начнется Час Откровения. За ним придет Час Славы, потом Час Завета, и наконец — Час Вечности».
 — «Исчисление Часов»*

237/260 R
 AKN • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Стражи Мертвых 2

Артефакт Существо — Конка

Игоните Стражей Мертвых: каждый оппонент выбирает две карты на своем кладбище и игонет остальные.
Им поручено охранять вход в залы бальзамирования.

238/260 U
 AKN • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Топь в Каньоне

Земля — Болото Гора

(♣: добавьте ♣ или ♠ в ваше хранилище маны.)
 Топь в Каньоне выходит на поле битвы повернутой.
 Цикл 2 (2, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

239/260 R
 AKN • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Каскад Водопадов

Земля

Неразрушимость
 ♠: добавляе ♠ в ваше хранилище маны.
 ♠, ♣: добавляе пять ман в любой комбинации претов в ваше хранилище маны.
*«Здесь течет могучая сила, это правда. Но где же ее источник?»
 — Нисса Ревен*

240/260 R
 AKN • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Колыбель Проклятых

Земля — Пустыня

☉: добавьте ♦ в ваше хранилище маны.
 3, ☉, поверните Колыбель Проклятых: создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби. Активируйте эту способность только при возможности разыграть волшебство. В пустынных землях, возмущая Ифниром, есть множество таких монументов.

243/249 © AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Перерождающиеся Дебри

Земля

☉, поверните Перерождающиеся Дебри: найдите в вашей библиотке карту базовой земли и положите ее на поле битвы повернутой. Затем перетасуйте вашу библиотку.
*«Ты когда-нибудь задумывался о том, что лежит за Хесмой? Далеко, куда не достает взор богов? За реками на границах?»
 — Самут, послушница сына Тих*

243/249 © AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Зловонные Озера

Земля — Остров Болото

(☉: добавьте ♠ или ♣ в ваше хранилище маны.)
 Зловонные Озера выходят на поле битвы повернутыми.
 Цикл 2 (2, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

243/249 © AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Хищные Дюны

Земля — Пустыня

☉: добавьте ♦ в ваше хранилище маны.
 1, ☉, поверните Хищные Дюны: положите один жетон -1/-1 на целевое существо. Активируйте эту способность только при возможности разыграть волшебство.

243/249 © AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Орошаемые Поля

Земля — Равнина Остров

(☉: добавьте * или ♠ в ваше хранилище маны.)
 Орошаемые Поля выходят на поле битвы повернутыми.
 Цикл 2 (2, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

243/249 © AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Цветные Скалы

Земля — Пустыня

☉: добавьте ♣ в ваше хранилище маны.
 1, ☉: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.
 За долгие века песок изрезал и отполировал скалистые утесы пустыни Шефет.

243/249 © AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Разрозненные Рощи

Земля — Лес Равнина

(☉: добавьте ♣ или * в ваше хранилище маны.)
 Разрозненные Рощи выходят на поле битвы повернутыми.
 Цикл 2 (2, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

243/249 © AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

Укрытая Поросья

Земля — Гора Лес

(☉: добавьте ♣ или ♠ в ваше хранилище маны.)
 Укрытая Поросья выходит на поле битвы повернутой.
 Цикл 2 (2, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

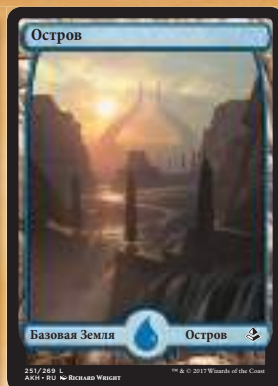
243/249 © AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast

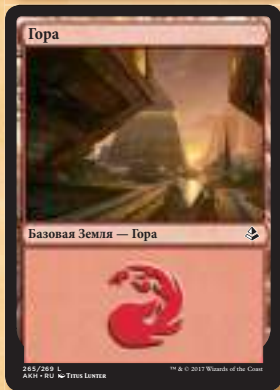
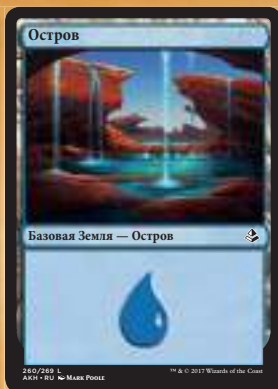
Выжженная Солнцем Пустыня

Земля — Пустыня

Когда Выжженная Пустыня выходит на поле битвы, она наносит 1 повреждение целевому игроку.
 ☉: добавьте ♦ в ваше хранилище маны.
 Здесь лишь миражи улаживают взглед.

243/249 © AKH • RU • © 2017 Wizards of the Coast







Карты с номерами 270 и больше не появляются в бустерах. Эти встречающиеся только в колодах Planeswalker-ов карты и обычные «двойные земли» легальны в турнирах всех форматов, в которые входит сет *Амонхет*.



Грациозная Кошка 2*

Существо — Кошка

Каждый раз, когда Грациозная Кошка атакует, она получает +1/+1 до конца хода.

Кошек почитают как живой символ Окстры, но у них редко можно встретить признаки этой болине чувство сплоченности.

2/2

214/268 C
AKH • RU • JOHN STANKO

Каменолюмия

Земля

Каменолюмия выходит на поле битвы повернутой.

*: добавьте ♣ или * в ваше хранилище маны.

Мумии без устали трудятся в поисках лазитенных жил, оставляя за собой целые долины в горах.

214/268 C
AKH • RU • FLORIAN DE GEHENCOURT

Лилиана, Несущая Гибель 5♣♠

Planeswalker — Лилиана

+2: положите один жетон -1/-1 на не более чем одно целевое существо.

-3: уничтожьте целевое существо с жетоном -1/-1 на нем.

-10: верните все карты существ из вашего кладбища на поле битвы.

5

276/268 H
AKH • RU • CLAY STABLEY

Иссохий Нага 2♣

Существо — Зомби Нага

3♣: целевой оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни. Активируйте эту способность, только если вы контролируете planeswalker-а Лилиану.

«Сама сущность этого мира такова, что управлять мертвыми мне здесь проще простого».
— Лилиана Весс

3/2

216/268 H
AKH • RU • STEVEN YELDER

Влияние Лилианы 4♣♠

Волшебство

Положите один жетон -1/-1 на каждое существо не под вашим контролем. Вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Лилиана, Несущая Гибель, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

277/268 B
AKH • RU • WYNONA NELSON

Растрепанная Мумия 1♣

Существо — Зомби Шакал

Когда Растрепанная Мумия умирает, каждый оппонент теряет 2 жизни.

Мертвецы, бродящие за безопасными пределами города, жаждут лишь зарезать других своим проклятием.

1/2

278/268 C
AKH • RU • SLAVOMIR MANAK

Нечестивый Сад

Земля

Нечестивый Сад выходит на поле битвы повернутым.

*: добавьте ♣ или ♠ в ваше хранилище маны.

На Амонхете смерть — вездесущая часть жизни.

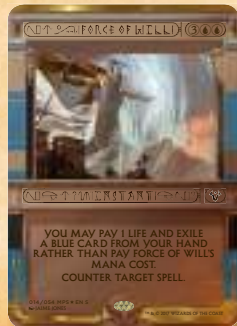
279/268 C
AKH • RU • MARK POOLE



Призовите волю богов

Амонхетом правит пантеон богов, а во главе этого пантеона стоит Бог-Фараон. Ритуалы Амонхета предоставляют в ваше распоряжение всю мощь пантеона: богов, их преданных последователей и могущество их благословений и кар.

Ритуалы Амонхета можно найти в бустерах *Амонхет*, но встречаются они крайне редко. У этих карт особое фольгированное покрытие, уникальная рамка и символ сета. Карты 1–30 встречаются в бустерах *Амонхет*, а 31–54 появятся в бустерах нового сета, *Час Опустошения*.



- o 1 Austere Command
- o 2 Aven Mindcensor
- o 3 Containment Priest
- o 4 Loyal Retainers
- o 5 Oketra the True
- o 6 Worship
- o 7 Wrath of God
- o 8 Consecrated Sphinx
- o 9 Counterbalance
- o 10 Counterspell
- o 11 Cryptic Command
- o 12 Daze
- o 13 Divert
- o 14 Force of Will
- o 15 Kefnet the Mindful
- o 16 Pact of Negation
- o 17 Spell Pierce
- o 18 Stifle
- o 19 Attrition
- o 20 Bontu the Glorified
- o 21 Dark Ritual
- o 22 Diabolic Intent
- o 23 Entomb
- o 24 Mind Twist
- o 25 Aggravated Assault
- o 26 Chain Lightning
- o 27 Hazoret the Fervent
- o 28 Rhonas the Indomitable
- o 29 Maelstrom Pulse
- o 30 Vindicate

MAGIC™ DUELS

Больше карт. Больше стратегии.
Грандиозный сюжет.



Играйте бесплатно на любимом устройстве!
Magic.Wizards.com/Duels

© Wizards of the Coast LLC, 2017 г. PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Проводитель: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Официальный представитель: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge Middlesex, UB11 1ET, UK. Все товарные знаки, включая имена и отличительный облик персонажей, символ Planeswalker и символы WUUBRGCT, являются собственностью Wizards в США и других странах. Патент США № RE 37957. Сохраните данные нашей компании на случай необходимости



ВСТАНЬ СРЕДИ ДОСТОЙНЫХ

A photograph of a man and a woman sitting at a black table in a store, playing Magic: The Gathering. The man is on the right, wearing a blue shirt and a grey vest, looking at his cards. The woman is on the left, wearing a green vest over a black shirt, also looking at her cards. The background shows shelves filled with Magic: The Gathering products. The floor is made of dark wood.

FRIDAY NIGHT
MAGIC

Wizards.com/FNM

#MTGFNM