# *Заметки к выпуску «Доминария»*

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

Дата внесения последних изменений: 31 января 2018 г.

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

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

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

-----

# ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

## Информация о релизе

Выпуск *«Доминария»* содержит 269 карт (20 базовых земель, 101 обычную, 80 необычных, 53 редких и 15 раритетных), которые входят в бустеры, а кроме того — 10 карт, доступных только в колодах Planeswalker-ов выпуска *«Доминария»*, и 1 уникальную промо-карту (доступную в рамках промо-кампании Buy-a-Box для выпуска *«Доминария»* в магазинах).

*Magic* Open House: 14–15 апреля 2018 г.

Пререлизные выходные: 21–22 апреля 2018 г.

Драфт-выходные: 28–29 апреля 2018 г.

*Лига Magic*: начинается 30 апреля 2018 г.

Standard Showdown: начинается 6 мая 2018 г.

Чемпионат магазина: 30 июня – 1 июля 2018 г.

Выпуск *«Доминария»* разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 27 апреля 2018 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: *«Каладеш», «Эфирный Бунт»*, *«Амонхет»*, *«Час Разрушения»*, *«Иксалан»*, *«Борьба за Иксалан»* и *«Доминария»*. Карты из приветственных колод (и других дополнительных продуктов) с кодом выпуска W17 также разрешены к использованию в Стандартном формате.

Полный перечень форматов, разрешенных выпусков и запрещенных карт можно посмотреть на странице [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules).

Зайдите на сайт [**Wizards.com/Locator**](http://www.wizards.com/locator), чтобы найти ближайший к вам клуб, магазин или турнир.

-----

## Повороты сюжета выпуска *«Доминария»*

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

Поворот сюжета 1: Разорванные Узы

Поворот сюжета 2: Последнее Прощание

Поворот сюжета 3: Сведение Счетов

Поворот сюжета 4: В Когтях Боласа

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

-----

## Новая механика: Саги

В выпуске *«Доминария»* представлена новая разновидность чар: Саги. Каждая Сага на протяжении нескольких ходов рассказывает о ключевых событиях далекого прошлого.

История Беналии

{1}{W}{W}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I, II — Создайте одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью.

III — Рыцари под вашим контролем получают +2/+1 до конца хода.

\* При выходе Саги на поле битвы контролирующий ее игрок кладет на нее один жетон знаний. Как только начинается ваша главная фаза перед боем (немедленно после вашего шага взятия карты), вы кладете еще один жетон знаний на каждую Сагу под вашим контролем. Помещение жетонов на Саги таким образом не задействует стек.

\* Каждый символ слева от текстового поля Саги представляет собой *способность главы*. Способность главы — это срабатывающая способность, которая срабатывает, когда помещенный на Сагу жетон знаний приводит к тому, что количество жетонов знаний на Саге становится равным или превышающим номер главы этой способности. Способности глав помещаются в стек, и на них можно ответить.

\* Способность главы не срабатывает, если жетон знаний кладется на Сагу, на которой уже есть количество жетонов знаний, равное или превышающее номер этой главы. Например, когда на Сагу кладется третий жетон знаний, срабатывает способность главы III, но не способности глав I и II.

\* Как только способность главы сработала и помещена в стек, на нее уже никак не повлияет добавление на Сагу жетонов знаний или их удаление, а также удаление самой Саги с поля битвы.

\* Если одновременно срабатывают несколько способностей глав, то контролирующий их игрок кладет их в стек в любом порядке. Если для каких-то из способностей требуются цели, то их нужно будет выбрать в момент помещения способностей в стек, до того, как любая из них успеет разрешиться.

\* Если с Саги снимаются жетоны, то при получении жетонов знаний соответствующие способности глав сработают вновь. Само снятие жетонов не приводит к срабатыванию способностей предыдущих глав.

\* Как только количество жетонов знаний на Саге становится равным наибольшему номеру способности главы или превышает его (в выпуске *«Доминария»* этот номер всегда равен трем), контролирующий Сагу игрок жертвует ее, как только ее способность главы покидает стек — скорее всего, потому что она разрешилась или ее отменили. Это действие, вызванное состоянием, не задействует стек.

-----

## Основная тема: легендарные перманенты

Легендарные персонажи, как старые, так и новые, играют важную роль в мире Доминарии. В каждом бустере выпуска *«Доминария»* вы найдете как минимум одно легендарное существо. Помимо существ в выпуске есть большое количество других легендарных карт.

Джодах, Вечный Архимаг

{1}{U}{R}{W}

Легендарное Существо — Человек Чародей

4/3

Полет

Вы можете заплатить {W}{U}{B}{R}{G} вместо оплаты мана-стоимости разыгрываемых вами заклинаний.

Янтарный Мокс

{0}

Легендарный Артефакт

{T}: добавьте одну ману любого из цветов среди легендарных существ и planeswalker-ов под вашим контролем.

\* Начиная с выпуска *«Доминария»*, для не являющихся planeswalker-ами легендарных карт используется специальная рамка с особо украшенной строкой имени. Это косметическое изменение, и с ним не связано никаких правил, но оно поможет вам быстрее узнавать легендарные карты в ходе игры.

\* Если под контролем игрока есть два или больше легендарных перманента с одним и тем же именем, тот игрок выбирает один из них, а остальные кладет на кладбища их владельцев. Этот принцип получил название «правило легендарности».

\* «Правило легендарности» относится к легендарным перманентам с одинаковым именем на английском языке. Например, под вашим контролем могут одновременно находиться Тефери, Сотрясатель Времен и Тефери, Герой Доминарии.

\* «Правило легендарности» не использует стек. Как только у вас под контролем оказывается два легендарных перманента с одним и тем же именем, вы не можете ничего сделать до применения «правила легендарности». Если новый легендарный перманент, выходящий на поле битвы, вызывает срабатывание каких-либо способностей, то эти способности помещаются в стек после применения «правила легендарности».

\* Помимо «правила легендарности», супертип «Легендарный» на картах перманентов не имеет никаких связанных с ним ограничений. Вы можете контролировать любое количество легендарных перманентов с различными именами, и в вашей колоде может быть сколько угодно легендарных карт (но не более четырех экземпляров с одинаковым именем).

-----

## Новая механика: легендарное волшебство

*«Доминария»* — первый выпуск, в котором появляются легендарные карты волшебства. Они воплощают в себе важнейшие моменты из прошлого персонажей. Воспользоваться этими могущественными заклинаниями можно, только если вам на вашей стороне поля битвы помогает легендарное существо или planeswalker.

Разрушительный Взрыв Урзы

{4}{W}

Легендарное Волшебство

*(Вы можете разыграть легендарное волшебство, только если контролируете легендарное существо или planeswalker-а.)*

Изгоните все не являющиеся землями перманенты, которые не являются легендарными.

\* Вы не можете разыграть легендарное волшебство, если не контролируете легендарное существо или легендарного planeswalker-а. Как только вы начинаете разыгрывать легендарное волшебство, на него уже никак не повлияет потеря вами контроля над легендарными существами или planeswalker-ами.

\* Помимо ограничения на разыгрывание, супертип «Легендарный» на картах волшебства не имеет никаких связанных с ним ограничений. Вы можете разыгрывать любое количество легендарных заклинаний волшебства за ход, и в вашей колоде может быть сколько угодно легендарных карт (но не более четырех экземпляров с одинаковым именем).

-----

## Новый термин: исторические карты

Если вы взглянете на Саги, легендарные карты и артефакты выпуска, то увидите широкий срез богатой и таинственной истории Доминарии. Некоторые карты отдают дань удивительному прошлому этого мира, награждая вас за разыгрывание этих *исторических* карт. «Исторический» — это игровой термин, которым обозначаются карты с супертипом «легендарный», типом карты «артефакт» или типом чар «Сага».

Джойра, Капитан «Везерлайта»

{2}{U}{R}

Легендарное Существо — Человек Механик

3/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете историческое заклинание, возьмите карту. *(Артефакты, легендарные карты и Саги являются историческими.)*

\* Карта, заклинание или перманент является историческим, если у него есть супертип «легендарный», тип карты «артефакт» или подтип «Сага». Если у объекта есть сразу два таких свойства, он не становится более историческим, чем другие, и не дает дополнительных бонусов: объект может быть либо историческим, либо нет.

\* Некоторые способности срабатывают «каждый раз, когда вы разыгрываете историческое заклинание». Такая способность разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

\* Способность, срабатывающая «каждый раз, когда вы разыгрываете историческое заклинание», не сработает, если историческая карта кладется на поле битвы без разыгрывания.

\* Земли не разыгрываются как заклинания, так что способности, срабатывающие «каждый раз, когда вы разыгрываете историческое заклинание», не срабатывают, когда вы разыгрываете легендарную землю. Они не срабатывают и тогда, когда карта на поле битвы трансформируется в легендарную землю, как это делают двусторонние карты из выпусков *«Иксалан»* и *«Борьба за Иксалан»*.

-----

## Ранее встречавшееся ключевое слово: Усилитель

Усилитель — это уже знакомое ключевое слово, которое позволяет заплатить немного больше, чтобы дополнительно усилить заклинание.

Балот-Пожиратель

{2}{G}{G}

Существо — Зверь

4/4

Усилитель {4} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {4}.)*

Если Балот-Пожиратель получил Усилитель, он выходит на поле битвы с тремя жетонами +1/+1 на нем.

Правила для Усилителя не изменились со времени его прошлого появления.

\* Вы не можете оплатить стоимость Усилителя более одного раза.

\* Если вы кладете перманент со способностью Усилителя на поле битвы, не разыгрывая его, то не можете использовать Усилитель.

\* Если вы копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, для которого был использован Усилитель, то у копии тоже будет использован Усилитель. Если карта или фишка выходит на поле битвы в качестве копии перманента, то у нового перманента не будет использован Усилитель, даже если он был использован у оригинала.

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

-----

## Изменение правил: повреждения не могут быть перенаправлены на Planeswalker-ов

Ранее вы могли перенаправить небоевые повреждения, которые источник под вашим контролем должен был нанести оппоненту, чтобы тот источник вместо этого нанес повреждения одному из planeswalker-ов оппонента. С выходом выпуска *«Доминария»* это правило удаляется из игры. Многие карты, наносящие определенное количество повреждений «целевому игроку», ретроактивно исправляются по следующему шаблону:

* Способности с текстом «целевому существу или игроку» меняются на «любой цели».
* Способности с текстом «целевому игроку» меняются на «целевому игроку или planeswalker-у». Если же количество повреждений рассчитывается на основе информации об игроке или объектах под его контролем, то текст способности не меняется, и теперь она сможет наносить повреждения только игроку.
* Способности с текстом «целевому оппоненту» меняются на «целевому оппоненту или planeswalker-у» с описанным выше исключением. Эти заклинания и способности смогут делать целью planeswalker-ов под вашим контролем.
* Способности, наносящие повреждения, но не требующие выбирать цели, не получают исправлений, за одним исключением (Vial Smasher the Fierce).

Помимо вышеописанных изменений, перемены касаются небольшого количества других карт, модифицирующих повреждения. Так, эффекты, предотвращающие повреждения, которые должны быть нанесены цели, ретроактивно исправляются по описанному выше шаблону.

Чародейская Молния

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше, если вы контролируете Чародея.

Чародейская Молния наносит 3 повреждения любой цели.

Всепоглощающий Огонь Джайи

{X}{R}{R}

Легендарное Волшебство

*(Вы можете разыграть легендарное волшебство, только если контролируете легендарное существо или planeswalker-а.)*

Всепоглощающий Огонь Джайи наносит X повреждений каждой из не более трех целей.

\* Если в тексте заклинания или способности упоминается «цель» без дальнейших уточнений, то этой целью может быть существо, игрок или planeswalker. Текст может звучать просто как «любой цели» или «другой цели» или упоминать число, например, «не более трех целей». Карты и перманенты, не являющиеся существами или planeswalker-ами, не могут быть выбраны целями таким образом.

\* Вследствие этого изменения около 700 карт были ретроактивно исправлены. Чтобы посмотреть новейший текст правил карты, в том числе все исправления, найдите карту в базе <http://Gatherer.Wizards.com>.

Карты, изданные в выпуске *«Доминария»* и наносящие повреждения существам и (или) игрокам, но не planeswalker-ам (например, это Чандра, Дерзкий Пиромант из колоды Planeswalker-а и промо-карта Песнь Огня и Голос Солнца), требуют выбирать цели именно так, как указывает их текст, несмотря на то, что другие подобные карты были ретроактивно исправлены.

Чандра, Дерзкий Пиромант

{4}{R}{R}

Легендарный Planeswalker — Чандра

+1: добавьте {R}{R}. Чандра, Дерзкий Пиромант наносит 2 повреждения целевому игроку.

–3: Чандра, Дерзкий Пиромант наносит 3 повреждения целевому существу или planeswalker-у.

–7: Чандра, Дерзкий Пиромант наносит 10 повреждений целевому игроку и каждому существу и planeswalker-у под его контролем.

Песнь Огня и Голос Солнца

{4}{R}{W}

Легендарное Существо — Минотавр Священник

4/6

Красные мгновенные заклинания и заклинания волшебства под вашим контролем имеют Цепь жизни.

Каждый раз, когда белое мгновенное заклинание или заклинание волшебства заставляет вас получить жизни, Песнь Огня и Голос Солнца наносит 3 повреждения целевому существу или игроку.

-----

## Новые термины: различные изменения, не влияющие на ход игры

Начиная с выпуска *«Доминария»*, мы вносим незначительные изменения в общую терминологию игры *Magic*. Это исключительно стилистические изменения, не влияющие на игровой процесс.

Словосочетание «хранилище маны» больше не используется в тексте карт. Сама концепция хранилища маны сохраняется в правилах игры. Если игроку предписывается «добавить» определенное количество маны, игрок добавляет ману в свое хранилище маны.

Лановарские Эльфы

{G}

Существо — Эльф Друид

1/1

{T}: добавьте {G}.

В тексте карт на английском языке в качестве местоимения третьего лица единственного числа для обозначения игрока теперь используется «they» вместо «he or she».

Homarid Explorer

{3}{U}

Creature — Homarid Scout

3/3

When Homarid Explorer enters the battlefield, target player puts the top four cards of their library into their graveyard.

В тексте способностей, меняющих поведение заклинания в стеке (например, дополнительная стоимость), для обозначения самого заклинания теперь используется шаблон «это заклинание» вместо имени карты.

Чародейский Отпор

{1}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше, если вы контролируете Чародея.

Отмените целевое заклинание.

Наконец, теперь на картах с текстом правил и художественным текстом эти два текста разделяет полоска, чтобы граница между ними была более заметной.

-----

## Цикл: «проверяющие земли»

В выпуске *«Доминария»*  есть цикл двойных земель вражеских цветов, помогающих вам получить все нужные цвета маны. Эти карты впервые были изданы в выпуске *«Иннистрад»*, а проверяющие земли в союзных цветах недавно были изданы в *«Иксалане»*.

Уединенная Часовня

Земля

Уединенная Часовня выходит на поле битвы повернутой, если под вашим контролем нет Равнины или Болота.

{T}: добавьте {W} или {B}.

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

\* У этих двойных земель нет никакого типа земли. Например, Уединенная Часовня не является Равниной. Если у вас под контролем есть только Уединенная Часовня, то вторая Уединенная Часовня не выйдет на поле битвы неповернутой.

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

-----

## ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Аделис, Пепельный Ветер

{1}{U}{R}

Легендарное Существо — Человек Чародей

2/2

Полет, Ускорение

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, Чародеи под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода.

\* Последняя способность Аделис действует только на Чародеев, находящихся под вашим контролем в момент ее разрешения, в том числе и на саму Аделис. Существа, которые попадают под ваш контроль или становятся Чародеями позднее в том же ходу, не получат +1/+1.

\* Последняя способность Аделис разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

-----

Адепт Огненного Кулака

{4}{R}

Существо — Человек Чародей

3/3

Когда Адепт Огненного Кулака выходит на поле битвы, он наносит X повреждений целевому существу под контролем оппонента, где X — количество Чародеев под вашим контролем.

\* Количество Чародеев под вашим контролем подсчитывается, только когда способность Адепта Огненного Кулака разрешается. Если при этом сам Адепт Огненного Кулака находится на поле битвы, способность подсчитает и его.

-----

Арвад Проклятый

{3}{W}{B}

Легендарное Существо — Вампир Рыцарь

3/3

Смертельное касание, Цепь жизни

Другие легендарные существа под вашим контролем получают +2/+2.

\* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные легендарным существом под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Арвад покинет поле битвы.

-----

Арьель, Рыцарь Виндгрейса

{2}{W}{B}

Легендарное Существо — Человек Рыцарь

4/4

Бдительность

{2}{W}, {T}: создайте одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью.

{B}, {T}, поверните X неповернутых Рыцарей под вашим контролем: уничтожьте целевое существо с силой не более X.

\* Поворот Арьель для активации любой из ее способностей, пока она атакует, не удаляет ее из боя.

\* Чтобы оплатить стоимость последней способности Арьель, вы можете повернуть любых неповернутых Рыцарей под вашим контролем, даже таких, которые не находились под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода. Однако для того, чтобы вы могли использовать любую из активируемых способностей Арьель, она должна находиться под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода.

\* Как только вы объявляете, что активируете последнюю способность Арьель, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость способности не будет оплачена. В частности, игроки не могут попытаться сделать значение X недопустимым, поворачивая или удаляя с поля битвы Рыцарей под вашим контролем.

\* Если к моменту разрешения последней способности Арьель сила целевого существа больше, чем X, то способность не разрешается. После активации способности вы не можете поворачивать дополнительных Рыцарей.

-----

Беналийский Маршал

{W}{W}{W}

Существо — Человек Рыцарь

3/3

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

\* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные существом под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Беналийский Маршал покинет поле битвы.

-----

Беспорядочный Град

{5}{R}

Чары

Когда Беспорядочный Град выходит на поле битвы, выберите четыре не являющихся чарами перманента не под вашим контролем и положите на каждый из них по одному жетону цели.

В начале вашего заключительного шага, если на двух или более перманентах не под вашим контролем есть жетоны цели, уничтожьте один из тех перманентов, выбрав его случайным образом.

\* Не являющиеся чарами перманенты, получающие жетоны цели, не становятся целями. Перманенты с Порчеустойчивостью также могут получить жетоны цели таким образом.

\* Жетоны цели взаимозаменяемы. Ваш Беспорядочный Град может уничтожить любой перманент не под вашим контролем, на котором есть жетон цели, вне зависимости от того, как этот жетон на него попал. Например, жетон мог положить второй Беспорядочный Град, разыгранный вами или другим оппонентом.

\* Игроки не смогут ничего сделать между тем моментом, когда перманент выбирается случайным образом, и тем моментом, когда он уничтожается. В частности, если случайным образом выбирается земля, ее нельзя повернуть для получения маны перед тем, как она будет уничтожена.

\* Если у одного или нескольких перманентов с жетонами цели на них есть Неразрушимость, выберите перманент для уничтожения случайным образом из других перманентов с жетонами цели, у которых нет Неразрушимости.

-----

Благословение Геи

{1}{G}

Волшебство

Целевой игрок втасовывает не более трех целевых карт из своего кладбища в свою библиотеку.

Возьмите карту.

Когда Благословение Геи попадает на ваше кладбище из вашей библиотеки, втасуйте ваше кладбище в вашу библиотеку.

\* Если у Благословения Геи нет легальных целевых карт на кладбище (например, цели стали нелегальными, или вы их не выбирали), целевой игрок все равно тасует свою библиотеку.

\* Если какой-либо эффект кладет сразу несколько карт из вашей библиотеки на ваше кладбище, положите на кладбище все эти карты, прежде чем Благословение Геи втасует ваше кладбище в вашу библиотеку.

-----

Боевой Вождь Гоблинов

{1}{R}{R}

Существо — Гоблин Воин

2/2

Разыгрываемые вами заклинания Гоблинов стоят на {1} меньше.

Гоблины под вашим контролем имеют Ускорение.

\* Эффект Боевого Вождя Гоблинов снижает только немаркированную часть общей стоимости ваших заклинаний Гоблинов. Например, он не может сделать стоимость Скиркского Старателя меньше, чем {R}.

-----

Бороться Огнем

{2}{R}

Волшебство

Усилитель {5}{R} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {5}{R}.)*

Бороться Огнем наносит 5 повреждений целевому существу. Если это заклинание получило Усилитель, то вместо этого оно наносит 10 повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целей. *(Среди этих целей могут быть игроки и planeswalker-ы.)*

\* Если заклинание Бороться Огнем получило Усилитель, то для него можно выбирать целями существа, игроков и planeswalker-ов.

\* Вы выбираете, сколько целей будет у заклинания Бороться Огнем и как будут распределены повреждения, когда помещаете заклинание в стек. Если заклинание Бороться Огнем получило Усилитель, то каждая цель должна получить хотя бы 1 повреждение.

\* Если некоторые из целей к моменту разрешения заклинания Бороться Огнем становятся нелегальными, исходно выбранное распределение повреждений сохраняется, и повреждения, которые должны были получить нелегальные цели, просто пропадают.

-----

Бэйрд, Управитель Аргива

{2}{W}{W}

Легендарное Существо — Человек Солдат

2/4

Бдительность

Существа не могут атаковать вас или planeswalker-а под вашим контролем, если только контролирующий их игрок не заплатит {1} за каждое из тех существ.

\* Если у вас под контролем Бэйрд, оппонент может выбрать не платить за атаку существом, которое «атакует, если может». Если других игроков или planeswalker-ов, которых могло бы атаковать то существо, больше нет, то оно просто не атакует.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» существа могут атаковать вашего напарника и planeswalker-ов под его контролем без уплаты маны. Это изменение действовавшего ранее правила.

-----

В Когтях Боласа

{4}{U}{U}

Легендарные Чары — Аура

Зачаровать перманент

Вы контролируете зачарованный перманент.

Зачарованный перманент является легендарным.

\* Получая контроль над перманентом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением. Они остаются прикрепленными, но эффекты Аур, которые действуют на «вас», продолжают действовать на контролирующего их игрока, контролирующий Снаряжение игрок может переместить его во время своей следующей главной фазы, и так далее.

\* Если у вас под контролем две Ауры «В Когтях Боласа», прикрепленные к двум разным перманентам с одинаковым именем, то «правило легендарности» применяется к зачарованным перманентам и к «В Когтях Боласа» одновременно. Вы можете решить сохранить ту Ауру «В Когтях Боласа», что зачаровывает перманент, который вы хотите сохранить.

\* Если у вас под контролем есть несколько перманентов с одинаковым именем, но только один из них легендарный, то «правило легендарности» к ним не применяется.

-----

Вальдук, Хранитель Огня

{2}{R}

Легендарное Существо — Человек Шаман

3/2

В начале боя во время вашего хода создайте одну фишку существа 3/1 красный Элементаль с Пробивным ударом и Ускорением за каждую Ауру и Снаряжение, прикрепленные к Вальдуку, Хранителю Огня. Изгоните те фишки в начале следующего заключительного шага.

\* Вальдук считает все прикрепленные к нему Ауры и Снаряжения, а не только те из них, которые находятся под вашим контролем.

\* Если Вальдук покидает поле битвы после того, как его способность сработала, но до того, как разрешилась, то для определения количества создаваемых фишек используйте число прикрепленных к нему Аур и Снаряжения в последний момент его пребывания на поле битвы.

\* Если Вальдук покидает поле битвы после того, как его способность разрешилась, фишки все равно изгоняются в начале следующего заключительного шага.

-----

Великий Вождь Радха

{2}{R}{G}

Легендарное Существо — Эльф Воин

3/4

Ускорение

Каждый раз, когда одно или несколько существ под вашим контролем атакуют, добавьте такое же количество маны в любой комбинации {R} и (или) {G}. До конца хода вы не теряете эту ману по окончании шагов и фаз.

\* Количество маны, которое вы добавляете, равняется числу существо, которыми вы атакуете. Существа, которых вы положили на поле битвы атакующими до разрешения срабатывающей способности Радхи, не считаются, а существа, которые атаковали, но покинули бой до разрешения срабатывающей способности, считаются.

\* После разрешения срабатывающей способности Радхи вы можете разыгрывать заклинания и активировать способности до объявления блокирующих.

-----

Война Древностей

{3}{U}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I, II — Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту артефакта и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

III — Артефакты под вашим контролем становятся артефактами существами с базовыми силой и выносливостью 5/5 до конца хода.

\* Способность последней главы Войны Древностей действует только на артефакты, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Артефакты, попавшие под ваш контроль позднее в том же ходу, не станут существами 5/5.

\* Способность последней главы Войны Древностей заменяет собой и обычную базовую силу и выносливость артефакта существа, и действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости артефакта существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как способность разрешилась, заменят собой ее эффект.

\* Эффекты, которые изменяют силу и (или) выносливость артефакта существа, такие как эффект Титанического Роста, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и (или) выносливости существа, а также к эффектам, которые меняют местами значения его силы и выносливости.

\* Если Война Древностей каким-то образом станет артефактом чарами до того, как разрешится способность ее последней главы, то она станет артефактом чарами существом 5/5 Сага и будет пожертвована после того, как та способность разрешится.

\* Прикрепленное к существу Снаряжение, которое становится артефактом существом, открепляется от существа. Его способность снаряжения можно будет активировать, но оно не прикрепится к целевому существу.

-----

Волшебная Палочка

{1}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо имеет способность «{T}: это существо наносит 1 повреждение целевому игроку или planeswalker-у. Если это существо является Чародеем, вместо этого оно наносит 2 повреждения тому игроку или planeswalker-у».

Снарядить {3}

\* То, является ли снаряженное существо Чародеем, проверяется только в момент разрешения способности. Если то существо уже покинуло поле битвы, используйте последнюю известную о нем информацию, чтобы определить, было ли оно Чародеем.

\* Источником наносящей повреждения способности и самих повреждений является снаряженное существо, а не Волшебная Палочка.

-----

Воющий Голем

{3}

Артефакт Существо — Голем

2/3

Каждый раз, когда Воющий Голем атакует или блокирует, каждый игрок берет карту.

\* После разрешения срабатывающей способности Воющего Голема игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности до объявления блокирующих, если он атакует, или до нанесения повреждений, если он блокирует.

-----

Временной Раскол Карна

{4}{U}{U}

Легендарное Волшебство

*(Вы можете разыграть легендарное волшебство, только если контролируете легендарное существо или planeswalker-а.)*

Целевой игрок делает дополнительный ход после этого хода. Верните не более одного целевого не являющегося землей перманента в руку его владельца. Изгоните Временной Раскол Карна.

\* Если к моменту разрешения Временного Раскола Карна целевой игрок или целевой не являющийся землей перманент окажутся нелегальной целью, то на вторую цель эффект подействует обычным образом, и Временной Раскол Карна будет изгнан. Если обе цели будут нелегальными, Временной Раскол Карна не разрешится и не будет изгнан.

-----

Всепоглощающий Огонь Джайи

{X}{R}{R}

Легендарное Волшебство

*(Вы можете разыгрывать легендарное волшебство, только если контролируете легендарное существо или planeswalker-а.)*

Всепоглощающий Огонь Джайи наносит X повреждений каждой из не более трех целей.

\* Вы не можете выбрать для Всепоглощающего Огня Джайи одну и ту же цель более одного раза, чтобы нанести ей больше повреждений.

-----

Гальванический Слуга

{2}

Артефакт Существо — Конструкция

1/3

В начале вашего заключительного шага разверните целевой артефакт.

\* Способность Гальванического Слуги может делать целью артефакт существо, в том числе и самого себя.

-----

Гарна, Пламя Крови

{3}{B}{R}

Легендарное Существо — Человек Воин

3/3

Миг

Когда Гарна, Пламя Крови выходит на поле битвы, верните в вашу руку все карты существ на вашем кладбище, которые попали туда откуда угодно в этом ходу.

Другие существа под вашим контролем имеют Ускорение.

\* То, какие карты существ вернуть в вашу руку, определяется при разрешении срабатывающей способности Гарны. Если к этому моменту Гарна каким-то образом сама попадает на кладбище (например, из-за «правила легендарности»), то и она вернется в вашу руку.

-----

Гипотеза о Мирари

{4}{U}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I — Верните целевую карту мгновенного заклинания из вашего кладбища в вашу руку.

II — Верните целевую карту волшебства из вашего кладбища в вашу руку.

III — До конца хода, каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, скопируйте его. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

\* Способность последней главы Гипотезы о Мирари копирует любое разыгрываемое вами мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только те, у которых есть цели.

\* Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

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

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

\* Если вы копируете заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Всепоглощающего Огня Джайи), то у копии будет то же значение X.

\* Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями (как у получившего Усилитель заклинания «Бороться Огнем»), то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели).

\* Контролирующий копию игрок не может оплачивать альтернативные или дополнительные стоимости копии. Однако вызванные оплатой каких-либо альтернативных или дополнительных стоимостей исходного заклинания эффекты копируются, как если бы те же стоимости были оплачены и для копии.

-----

Гиту, Бегущий по Лаве

{R}

Существо — Человек Чародей

1/2

Пока на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, Гиту, Бегущий по Лаве получает +1/+0 и имеет Ускорение.

\* Если Гиту, Бегущий по Лаве теряет Ускорение после того, как уже был объявлен атакующим в том ходу, когда вы получили над ним контроль, то он продолжает атаковать. Он не удаляется из боя. Если же Гиту, Бегущий по Лаве теряет Ускорение до вашего шага объявления атакующих, то он не сможет атаковать.

-----

Глубокая Заморозка

{2}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет базовую силу и выносливость 0/4, имеет способность Защитника, теряет все остальные способности и является синей Стеной в дополнение к своим другим цветам и типам.

\* Глубокая Заморозка заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как способность разрешилась, заменят собой ее эффект.

\* Эффекты, которые изменяют силу и (или) выносливость существа, такие как эффект Титанического Роста, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и (или) выносливости существа, а также к эффектам, которые меняют местами значения его силы и выносливости.

\* Если у зачарованного существа есть способность, дающая способности другим объектам, то эффект Глубокой Заморозки заставит ее прекратить это делать. Если зачарованное существо получает какую-либо способность после разрешения Глубокой Заморозки, оно сохраняет эту способность.

-----

Гоблин с Кровавого Утеса

{1}{R}

Существо — Гоблин Воин

2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, если то заклинание получило Усилитель, Гоблин с Кровавого Утеса получает +1/+1 и Угрозу до конца хода. *(Он не может быть заблокирован менее чем двумя существами.)*

\* Последняя способность Гоблина с Кровавого Утеса разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

-----

Гоблин-Цепехлест

{R}{R}{R}

Существо — Гоблин Воин

3/3

Первый удар

Когда Гоблин-Цепехлест выходит на поле битвы, он наносит по 1 повреждению каждому оппоненту и каждому существу и planeswalker-у под их контролем.

\* Если повреждения, которые Гоблин-Цепехлест должен нанести игроку, предотвращаются, то он все равно наносит по 1 повреждению существам и planeswalker-ам под контролем того игрока.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Гоблина-Цепехлеста заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

-----

Грибковая Инфекция

{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -1/-1 до конца хода. Создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Сапролинг.

\* Если к моменту разрешения Грибковой Инфекции целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не создадите фишку Сапролинга.

\* Когда вы создадите фишку Сапролинга, целевое существо будет на поле битвы, даже если должно будет умереть от равной 0 выносливости или смертельных повреждений. Его способности могут повлиять на создание фишки или сработать, когда фишка выйдет на поле битвы. Способности, сработавшие таким образом, разрешатся после того, как целевое существо умрет.

-----

Грунн, Одинокий Король

{4}{G}{G}

Легендарное Существо — Обезьяна Воин

5/5

Усилитель {3} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {3}.)*

Если Грунн, Одинокий Король получил Усилитель, он выходит на поле битвы с пятью жетонами +1/+1 на нем.

Каждый раз, когда Грунн атакует в одиночку, удвойте его силу и выносливость до конца хода.

\* Если какой-либо эффект предписывает вам «удвоить» силу существа, то это существо получает +X/+0, где X — значение его силы. То же самое верно для выносливости.

\* Если значение силы существа меньше 0, когда его надо удвоить, то вместо этого то существо получает -X/-0, где X — то, на сколько меньше 0 его сила. Например, если какой-либо эффект дал Грунну -7/-0, так, что он стал существом -2/5, удвоение его силы и выносливости дает ему -2/+5, и до конца хода он становится -4/10.

\* Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих (при этом учитываются существа вашего напарника, если это применимо). Например, последняя способность Грунна не сработает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.

-----

Дар Роста

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Усилитель {2} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {2}.)*

Разверните целевое существо. Оно получает +2/+2 до конца хода. Если это заклинание получило Усилитель, то существо вместо этого получает +4/+4 до конца хода.

\* Если Дар Роста получил Усилитель, то целевое существо сначала разворачивается, а потом получает +4/+4.

-----

Даригааз, Переродившийся

{4}{B}{R}{G}

Легендарное Существо — Дракон

7/7

Полет, Пробивной удар, Ускорение

Если Даригааз, Переродившийся должен умереть, вместо этого изгоните его с тремя жетонами яйца на нем.

В начале вашего шага поддержки, если Даригааз находится в изгнании с жетоном яйца на нем, удалите с него один жетон яйца. Затем, если на Даригаазе нет жетонов яйца, верните его на поле битвы.

\* Если какой-либо другой эффект предписывает изгнать Даригааза, если он должен умереть, то вы можете сначала применить эффект самого Даригааза и дать ему три жетона яйца.

\* Если Даригааз окажется изгнан без жетонов яйца на нем, то его последняя способность не сработает и не вернет его на поле битвы.

-----

Демон-Владыка Бельзенлок

{4}{B}{B}

Легендарное Существо — Старейшина Демон

6/6

Полет, Пробивной удар

Когда Демон-Владыка Бельзенлок выходит на поле битвы, изгоняйте карты с верха вашей библиотеки, пока не изгоните не являющуюся землей карту, затем положите ту карту в вашу руку. Если конвертированная мана-стоимость той карты равна 4 или больше, повторите этот процесс. Демон-Владыка Бельзенлок наносит вам 1 повреждение за каждую карту, положенную в вашу руку таким образом.

\* Когда срабатывающая способность станет разрешаться, она продолжит это делать, пока вы не изгоните не являющуюся землей карту с конвертированной мана-стоимостью не более 3 или не сможете в ходе процесса изгнать ни одной не являющейся землей карты. Вы не можете самостоятельно решить, что вам больше не нужны дары Демона-Владыки Бельзенлока.

\* Все карты земель, изгнанные таким образом, остаются в изгнании.

\* Способность Демона-Владыки Бельзенлока заставляет его нанести вам все повреждения за один раз, а не наносить несколько раз по 1 повреждению.

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

\* Если у не являющейся землей карты нет мана-стоимости, то ее конвертированная мана-стоимость равна 0.

\* Конвертированная мана-стоимость двойной карты (например, карты с Последствиями из блока *«Амонхет»*) равна сумме мана-стоимостей ее двух половин.

-----

Демоническая Живучесть

{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1.

Когда зачарованное существо умирает, верните ту карту в руку ее владельца.

\* Демоническая Живучесть может зачаровывать фишку, но последняя способность не вернет фишку в руку владельца.

-----

Джаггернаут

{4}

Артефакт Существо — Джаггернаут

5/3

Джаггернаут атакует в каждом бою, если может.

Джаггернаут не может быть заблокирован Стенами.

\* Если Джаггернаут не может атаковать по любой причине (например, он повернут или попал под контроль игрока только в этом ходу), то он не атакует. Если для того, чтобы он атаковал, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае Джаггернаут не обязан атаковать.

-----

Джайя Баллард

{2}{R}{R}{R}

Легендарный Planeswalker — Джайя

5

+1: добавьте {R}{R}{R}. Тратьте эту ману только на разыгрывание мгновенных заклинаний или заклинаний волшебства.

+1: сбросьте не более трех карт, затем возьмите столько же карт.

–8: вы получаете эмблему со способностью «Вы можете разыгрывать карты мгновенных заклинаний и волшебства из вашего кладбища. Если разыгранная таким образом карта должна быть положена на ваше кладбище, изгоните ее вместо этого».

\* Ману, которую производит первая способность Джайи, можно тратить на любое количество мгновенных заклинаний и (или) заклинаний волшебства.

\* Вы выбираете, сколько карт сбрасывать, в момент разрешения второй способности Джайи. Если хотите, вы можете выбрать сбросить таким образом ноль карт (и затем взять ноль карт).

\* Эмблема Джайи не разрешает вам делать что-либо с картами мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище, кроме разыгрывания. Например, вы не можете использовать Цикл карт мгновенных заклинаний и волшебства с Циклом на вашем кладбище.

-----

Джинн Бури

{U}{U}{U}

Существо — Джинн

0/4

Полет

Джинн Бури получает +1/+0 за каждый базовый Остров под вашим контролем.

\* Способность Джинна Бури, которая изменяет его силу, действует только, пока Джинн Бури находится на поле битвы. Во всех других зонах это карта существа 0/4.

-----

Джодах, Вечный Архимаг

{1}{U}{R}{W}

Легендарное Существо — Человек Чародей

4/3

Полет

Вы можете заплатить {W}{U}{B}{R}{G} вместо оплаты мана-стоимости разыгрываемых вами заклинаний.

\* Способность Джодаха — это альтернативная стоимость для разыгрывания заклинания. Вы не можете сочетать ее с другой альтернативной стоимостью, например, Воспоминанием. Вместе с этой альтернативной стоимостью вы можете заплатить дополнительные стоимости, такие как стоимость Усилителя.

\* Если вы применяете альтернативную стоимость Джодаха к заклинанию, в мана-стоимости которого есть {X}, значение X равно 0.

\* Если вы разыгрываете заклинание, для которого можно тратить ману, как если бы это была мана любого цвета, то вы можете разыграть его за альтернативную стоимость от Джодаха и все еще потратить ману, как если бы это была мана любого цвета.

-----

Древняя Вражда

{1}{G}

Мгновенное заклинание

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

\* Вы не можете разыграть Древнюю Вражду, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.

\* Существо под вашим контролем не обязательно должно быть легендарным. Если оно не легендарное, оно просто не получит жетон +1/+1 перед тем, как драться.

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

\* Если на момент разрешения Древней Вражды существо под вашим контролем будет нелегальной целью, вы не сможете положить на него жетон +1/+1. Если это существо будет легальной целью, а существо не под вашим контролем — нелегальной, вы все равно положите жетон +1/+1 на существо под вашим контролем, если оно легендарное.

-----

Друидский Обет Камаля

{X}{G}{G}

Легендарное Волшебство

*(Вы можете разыгрывать легендарное волшебство, только если контролируете легендарное существо или planeswalker-а.)*

Посмотрите X верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить на поле битвы любое количество находящихся среди них карт земель и (или) легендарных перманентов с конвертированной мана-стоимостью не более X. Положите остальные карты на ваше кладбище.

\* Для карт в вашей библиотеке, в мана-стоимости которых есть {X}, этот Х считается равным 0.

\* Все перманенты, которые вы кладете на поле битвы таким образом, выходят на поле битвы одновременно. Если у каких-либо из этих перманентов есть срабатывающие способности, которые срабатывают при выходе на поле битвы чего-то еще, то они будут видеть друг друга.

-----

Едкая Тина

{1}{G}

Существо — Тина

2/2

Каждый раз, когда Едкая Тина блокирует или становится заблокированной снаряженным существом, в конце боя уничтожьте все Снаряжение, прикрепленное к тому существу.

\* То, какое именно Снаряжение будет уничтожено, определяется только в момент разрешения отложенной срабатывающей способности Едкой Тины в конце боя. Снаряжение будет уничтожено, даже если Едкая Тина покинет поле битвы до этого момента.

\* Если существо, которое блокировало или было заблокировано Едкой Тиной, покидает поле битвы, то в конце боя, в момент разрешения отложенной срабатывающей способности Едкой Тины, будет уничтожено то Снаряжение, которое было прикреплено к тому существу непосредственно перед тем, как оно покинуло поле битвы.

-----

Залп Гоблинов

{3}{R}

Волшебство

Усилитель — Пожертвуйте артефакт или Гоблина. *(Вы можете пожертвовать артефакт или Гоблина в дополнение к оплате любых других стоимостей при разыгрывании этого заклинания.)*

Залп Гоблинов наносит 4 повреждения целевому существу. Если это заклинание получило Усилитель, оно также наносит 4 повреждения целевому игроку или planeswalker-у.

\* Вы не можете разыграть Залп Гоблинов, не выбрав целью существо, даже если он получил Усилитель. Однако вы можете выбрать целью Гоблина или артефакт существо под вашим контролем, а затем пожертвовать его, чтобы оплатить стоимость Усилителя. Целевому игроку или planeswalker-у будут нанесены 4 повреждения.

-----

Запечатать

{1}{W}

Чары

Миг

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

\* Если Запечатать покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, целевое существо не изгоняется.

\* Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана.

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

-----

Защитник Геи

{3}{G}

Существо — Элементаль Воин

4/2

Защитник Геи должен быть заблокирован, если это возможно.

\* Только одно существо обязано блокировать Защитника Геи. Другие существа могут также блокировать его, блокировать другие существа или не блокировать вовсе.

\* Какое именно существо будет блокировать Защитника Геи, выбирает защищающийся игрок, а не вы.

\* Если ни одно существо под контролем защищающегося игрока по какой-то причине не может блокировать (например, они все повернуты), то Защитник Геи не блокируется. Если для того, чтобы существо блокировало Защитника Геи, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае Защитника Геи не обязательно блокировать.

-----

Зеленая Сила

{5}{G}{G}{G}

Существо — Элементаль

7/7

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

\* Способность Зеленой Силы срабатывает в начале каждого шага поддержки, а не только вашего.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Зеленой Силы срабатывает только один раз за шаг поддержки команды.

-----

История Беналии

{1}{W}{W}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I, II — Создайте одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью.

III — Рыцари под вашим контролем получают +2/+1 до конца хода.

\* Способность последней главы Истории Беналии действует только на Рыцарей, находящихся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, которые попадают под ваш контроль или становятся Рыцарями позднее в том же ходу, не получат +2/+1.

-----

Казаров, Чистокровный Сенгир

{5}{B}{B}

Легендарное Существо — Вампир

4/4

Полет

Каждый раз, когда существу под контролем оппонента наносятся повреждения, положите один жетон +1/+1 на Казарова, Чистокровного Сенгира.

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

\* Если Казарову наносятся повреждения одновременно с нанесением повреждений существу под контролем оппонента, то Казаров должен пережить повреждения, чтобы получить жетон +1/+1.

\* Срабатывающая способность Казарова срабатывает один раз за каждое существо, которому единовременно наносятся повреждения.

\* Если существу наносится некоторое количество повреждений «за каждое» что-либо, то все эти повреждения наносятся единовременно, и срабатывающая способность Казарова сработает только один раз.

-----

Карн, Детище Урзы

{4}

Легендарный Planeswalker — Карн

5

+1: покажите две верхние карты вашей библиотеки. Оппонент выбирает одну из них. Положите ту карту в вашу руку и изгоните другую с одним жетоном серебра на ней.

−1: положите принадлежащую вам карту с жетоном серебра на ней из изгнания в вашу руку.

−2: создайте одну фишку артефакта существа 0/0 бесцветная Конструкция со способностью «Это существо получает +1/+1 за каждый артефакт под вашим контролем».

\* Фишка, созданная последней способностью Карна, считает сама себя, так что она будет как минимум 1/1.

\* Карн бесцветный, но не является артефактом. Фишки Конструкции, созданные последней способностью Карна, не считают Карна.

-----

Квенди, Гордость Фемерефа

{3}{W}

Легендарное Существо — Человек Рыцарь

2/2

Двойной удар

Существа с Первым ударом под вашим контролем имеют Двойной удар.

\* Существо с Первым ударом и Двойным ударом наносит боевые повреждения точно так же, как существо просто с Двойным ударом. Оно не наносит повреждения трижды или до остальных существ с Первым ударом.

\* Если существо под вашим контролем получает Первый удар после того, как Квенди вышел на поле битвы, то существо также получит Двойной удар.

\* Если существо теряет Двойной удар после того, как нанесены повреждения Первого удара, то оно не нанесет обычные боевые повреждения.

-----

Келдонский Завывала

{1}{R}

Существо — Человек Воин

2/2

Каждый раз, когда Келдонский Завывала атакует, положите один жетон знаний на целевую Сагу под вашим контролем.

\* Способность соответствующей главы целевой Саги срабатывает и разрешается до объявления блокирующих.

-----

Келдонский Надсмотрщик

{2}{R}

Существо — Человек Воин

3/1

Усилитель {3}{R} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {3}{R}.)*

Ускорение

Когда Келдонский Надсмотрщик выходит на поле битвы, если он получил Усилитель, получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода.

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

-----

Клинок Пращура

{3}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +3/+0 и имеет Бдительность и Пробивной удар.

Каждый раз, когда снаряженное существо умирает, прикрепите Клинок Пращура к целевому существу под вашим контролем.

Снарядить {3}

\* Если для срабатывающей способности Клинка Пращура нет цели, или цель способности становится нелегальной, то Клинок Пращура остается на поле битвы неприкрепленным.

-----

Клятва Тефери

{3}{W}{U}

Легендарные Чары

Когда Клятва Тефери выходит на поле битвы, изгоните другой целевой перманент под вашим контролем. Верните его на поле битвы под контролем его владельца в начале следующего заключительного шага.

Вы можете активировать способности верности planeswalker-ов под вашим контролем дважды в каждом ходу, а не один раз.

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

\* Изгнанная карта возвращается на поле битвы в начале следующего заключительного шага, даже если в тот момент Клятвы Тефери уже не будет на поле битвы.

\* Если изгнанной картой является Аура, то ее владелец выбирает, что она будет зачаровывать в момент возвращения на поле битвы. Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, ничего не делает целью (так что, например, ее можно прикрепить к перманенту оппонента с Порчеустойчивостью), но ее способность зачаровывания накладывает ограничения на то, к чему ее можно прикрепить. Если допустимого объекта, к которому можно было бы легально прикрепить Ауру, нет, то она остается в изгнании.

\* Для второй способности Клятвы Тефери вы можете активировать одну и ту же способность planeswalker-а два раза или активировать две разные способности того planeswalker-а.

\* Если у вас под контролем каким-то образом окажется две Клятвы Тефери, вы не сможете активировать способности верности своих planeswalker-ов больше двух раз за ход.

-----

Колония Крыс

{1}{B}

Существо — Крыса

2/1

Колония Крыс получает +1/+0 за каждую другую Крысу под вашим контролем.

В колоде может быть любое количество карт с именем Колония Крыс.

\* Последняя способность Колонии Крыс позволяет вам игнорировать только «правило четырех карт». Она не позволяет вам игнорировать легальность карты в формате.

-----

Командир Осадчиков

{3}{R}{R}

Существо — Гоблин

2/2

Когда Командир Осадчиков выходит на поле битвы, создайте три фишки существа 1/1 красный Гоблин.

{1}{R}, пожертвуйте Гоблина: Командир Осадчиков наносит 2 повреждения любой цели.

\* Для активации активируемой способности Командира Осадчиков вы можете пожертвовать любого Гоблина под вашим контролем, а не только тех, что появились на поле битвы в результате действия срабатывающей способности. Вы можете пожертвовать даже самого Командира Осадчиков.

-----

Компас Штурмана

{1}

Артефакт

Когда Компас Штурмана выходит на поле битвы, вы получаете 3 жизни.

{T}: до конца хода целевая земля под вашим контролем становится типом базовой земли по вашему выбору в дополнение к своим другим типам.

\* Получив тип базовой земли, целевая земля получает и соответствующую мана-способность. Поскольку новый тип базовой земли получен «в дополнение» к другим типам, земля сохраняет и те способности, что были у нее раньше.

-----

Лановарский Разведчик

{1}{G}

Существо — Эльф Разведчик

1/3

{T}: вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы.

\* Эффект способности Лановарского Разведчика не считается разыгрыванием земли. Он может положить карту земли на поле битвы, даже если в этом ходу вы разыграли максимально возможное для вас количество земель, или сейчас идет чужой ход.

-----

Ледяной Манипулятор

{4}

Артефакт

{1}, {T}: поверните целевой артефакт, существо или землю.

\* Как только игрок объявляет, что разыгрывает заклинание или активирует способность, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания или способности не будет оплачена. В частности, другие игроки не смогут попробовать повернуть перманенты того игрока, чтобы не дать ему оплатить стоимость {T} или произвести достаточно маны.

-----

Лесное Пробуждение

{2}{G}

Волшебство

До вашего следующего хода все земли под вашим контролем становятся существами 2/2 Элементаль с Захватом, Неразрушимостью и Ускорением. При этом они остаются землями.

\* Лесное Пробуждение не разворачивает земли, ставшие существами.

\* Лесное Пробуждение действует только на земли, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Земли, попадающие к вам под контроль после этого и до начала вашего следующего хода, не станут существами.

\* Земли, попавшие под действие эффекта Лесного Пробуждения, прекращают быть существами в момент начала вашего следующего шага разворота, до того, как вы разворачиваете ваши перманенты. Если это приводит к каким-то действиям, вызванным состоянием, или срабатыванию способностей, то они будут обработаны во время вашего шага поддержки.

-----

Лира, Приносящая Рассвет

{3}{W}{W}

Легендарное Существо — Ангел

5/5

Полет, Первый удар, Цепь жизни

Другие Ангелы под вашим контролем получают +1/+1 и имеют Цепь жизни.

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

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

-----

Лучистая Молния

{3}{R}

Мгновенное заклинание

Лучистая Молния наносит 3 повреждения целевому игроку и 1 повреждение каждому существу под контролем того игрока.

\* Целью Лучистой Молнии является только игрок. Существа с Порчеустойчивостью под контролем того игрока получают от нее повреждения.

-----

Маг-Подмастерье Гиту

{2}{R}

Существо — Человек Чародей

3/2

Когда Маг-Подмастерье Гиту выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть другой Чародей, Маг-Подмастерье Гиту наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

\* Способность Мага-Подмастерья Гиту не срабатывает, если непосредственно после его выхода на поле битвы у вас под контролем нет другого Чародея. Если она срабатывает, но в момент ее разрешения вы не контролируете другого Чародея, она не производит эффекта.

\* Срабатывающая способность Мага-Подмастерья Гиту не наносит больше повреждений, если у вас под контролем больше одного другого Чародея.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Мага-Подмастерья Гиту заставляет команду соперников потерять 4 жизни.

-----

Маг-Подмастерье из Академии

{4}{U}

Существо — Человек Чародей

3/2

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше, если вы контролируете Чародея.

Когда Маг-Подмастерье из Академии выходит на поле битвы, верните целевое существо под контролем оппонента в руку его владельца.

\* Если под вашим контролем находится больше одного Чародея, стоимость Мага-Подмастерья из Академии снижается только на {1}.

\* Как только вы объявляете, что разыгрываете Мага-Подмастерье из Академии, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. Это значит, что игроки не смогут попробовать увеличить стоимость заклинания, удаляя ваших Чародеев.

-----

Манипуляции со Временем *(только колода Planeswalker-а)*

{2}{U}

Волшебство

Верните целевое существо в руку его владельца. Если под вашим контролем есть артефакт, возьмите карту.

\* То, есть ли у вас под контролем артефакт, проверяется только после возвращения целевого существа в руку владельца. Если целевое существо было единственным артефактом под вашим контролем, вы не возьмете карту.

\* Если к моменту разрешения Манипуляций со Временем целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту.

-----

Манускрипт Урзы

{2}

Артефакт

{3}, {T}: возьмите карту. Затем сбросьте карту, если только вы не изгоните историческую карту из вашего кладбища. *(Артефакты, легендарные карты и Саги являются историческими.)*

\* Вы выбираете, сбросить карту или изгнать карту из вашего кладбища, только после того, как увидите взятую карту.

\* Вы можете решить сбросить карту, даже если у вас на кладбище есть историческая карта, которую можно изгнать.

-----

Марвин, Питающая

{2}{G}

Легендарное Существо — Эльф Друид

1/1

Каждый раз, когда другой Эльф выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на Марвин, Питающую.

{T}: добавьте количество {G}, равное силе Марвин.

\* Активируемая способность Марвин является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.

-----

Мастерство Лича

{3}{B}{B}{B}

Легендарные Чары

Порчеустойчивость

Вы не можете проиграть партию.

Каждый раз, когда вы получаете жизни, возьмите такое же количество карт.

Каждый раз, когда вы теряете жизни, изгоните перманент под вашим контролем или карту из вашей руки или вашего кладбища за каждую 1 потерянную жизнь.

Когда Мастерство Лича покидает поле битвы, вы проигрываете партию.

\* Даже когда вы не можете проиграть партию, ваши оппоненты могут выиграть партию, если какой-либо эффект предписывает им это сделать.

\* Пока вы контролируете Мастерство Лича, ваше количество жизней продолжает меняться. Эффекты Мастерства Лича не заменяют получение жизней или потерю жизней.

\* Вам не обязательно изгонять все карты из одного и того же места. Например, если источник наносит вам 5 повреждений, вы можете изгнать один перманент, две карты из руки и две карты из вашего кладбища.

\* Если у вас закончились другие перманенты, карты в руке и карты на кладбище, то вам придется изгнать Мастерство Лича и проиграть партию.

\* Если вы получаете больше повреждений, чем можете изгнать карт, то вы просто изгоняете все, что можете.

-----

Мгновение Ока

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Усилитель {1}{U} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {1}{U}.)*

Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца. Если это заклинание получило Усилитель, возьмите карту.

\* Если к моменту разрешения Мгновения Ока целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту, если оно получило Усилитель.

-----

Мерфолк-Проказница

{U}{U}

Существо — Мерфолк Чародей

2/2

Миг

Когда Мерфолк-Проказница выходит на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента. Оно теряет все способности до конца хода.

\* Как только вы объявляете, что разыгрываете заклинание или активируете способность, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания или способности не будет оплачена. В частности, игроки не могут попытаться удалить активируемые способности с перманента, чтобы не дать им активироваться. Активированная способность в стеке разрешится, даже если существо потеряет эту способность.

\* Если у целевого существа есть способность, срабатывающая, когда оно поворачивается, то эта способность сработает до того, как существо потеряет все способности.

\* Если сила и выносливость целевого существа обозначены как \*/\*, а их значения определяются способностью существа, то при потере всех способностей сила и выносливость существа становятся 0/0. Если сила и выносливость обозначены как \*/\*+1, существо становится 0/1 и т. д.

-----

Муки Цепника

{3}{B}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I, II — Муки Цепника наносят 2 повреждения каждому оппоненту, а вы получаете 2 жизни.

III — Создайте одну фишку существа X/X черный Кошмар Ужас, где X — половина вашего количества жизней, округленная в большую сторону. Она наносит вам X повреждений.

\* Если какой-либо другой эффект меняет силу или выносливость фишки Кошмар Ужас на значение, отличное от X, сразу же после того, как она выходит на поле битвы, то фишка все равно наносит вам X повреждений, а не значение, равное измененной силе или выносливости.

\* Если какой-либо эффект (например, эффект Умащенной Процессии) заставляет способность последней главы Мук Цепника создать две фишки Кошмара Ужаса, то каждая фишка наносит вам X повреждений.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» каждая из способностей первых двух глав Мук Цепника заставляет команду соперников потерять 4 жизни, а вас — получить 2 жизни.

-----

Мулдрота, Могильный Прилив

{3}{B}{G}{U}

Легендарное Существо — Элементаль Аватара

6/6

Во время каждого из ваших ходов вы можете разыграть не более одной карты перманента каждого из типов перманента из вашего кладбища. *(Если у карты несколько типов перманента, выберите один из них при разыгрывании.)*

\* Например, вы можете разыграть одну карту артефакта существа как карту артефакта, а вторую карту артефакта существа как карту существа.

\* Разыгрывая карты из вашего кладбища, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания. Например, вы не можете использовать Мулдроту, чтобы разыграть дополнительную землю или разыграть planeswalker-а во время вашего заключительного шага.

\* Чтобы разыграть таким образом карту заклинания, вы должны уплатить все ее стоимости. Если у нее есть альтернативная стоимость, вы можете разыграть ее за эту стоимость.

\* Как только вы начали разыгрывать карту заклинания, потеря контроля над Мулдротой уже никак не повлияет на заклинание.

\* Если вы уже разыграли карту из вашего кладбища, а потом под вашим контролем в том же ходу оказался новый Мулдрота, то вы в этом же ходу можете разыграть еще одну карту того же типа из вашего кладбища.

\* Если карта перманента попадает на ваше кладбище во время вашей главной фазы и при пустом стеке, то вы сможете разыграть ее, прежде чем кому-либо из игроков представится возможность удалить ее из вашего кладбища.

\* Если разыграть карту из вашего кладбища вам позволяют несколько эффектов — например, Мулдроты и Джизы и Геральфа, — вы должны объявить, чье разрешение вы используете, когда начинаете разыгрывать карту.

-----

Мултани, Аватара Явимайи

{4}{G}{G}

Легендарное Существо — Элементаль Аватара

0/0

Захват, Пробивной удар

Мултани, Аватара Явимайи получает +1/+1 за каждую землю под вашим контролем и каждую карту земли на вашем кладбище.

{1}{G}, верните две земли под вашим контролем в руки их владельцев: верните Мултани из вашего кладбища в вашу руку.

\* Способность Мултани, которая изменяет его силу и выносливость, действует только, пока Мултани находится на поле битвы. Во всех других зонах это карта существа 0/0.

\* Чтобы активировать последнюю способность Мултани, вы должны вернуть земли под вашим контролем с поля битвы в руки владельцев. Карты земель из вашего кладбища таким образом вернуть нельзя.

-----

На Крыльях Серры

{3}{W}

Легендарные Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо является легендарным, получает +1/+1 и имеет Полет, Бдительность и Цепь жизни.

\* Несколько способностей Полета, Бдительность и (или) Цепи жизни у одного и того же существа объединяются.

\* Если у вас под контролем две Ауры «На Крыльях Серры», прикрепленные к двум разным существам под вашим контролем с одинаковым именем, то «правило легендарности» применяется к зачарованным существам и к «На Крыльях Серры» одновременно. Вы можете решить сохранить ту Ауру «На Крыльях Серры», что зачаровывает существо, которое вы хотите сохранить.

\* Если у вас под контролем есть два перманента с одинаковым именем, но только один из них легендарный, то «правило легендарности» к ним не применяется.

-----

Набан, Декан Итераций

{1}{U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

2/1

Если выходящий на поле битвы под вашим контролем Чародей вызывает срабатывание срабатывающей способности перманента под вашим контролем, та способность срабатывает дополнительный раз.

\* Набан действует на собственные способности Чародея, срабатывающие при выходе на поле битвы, а также на другие срабатывающие способности, которые срабатывают, когда тот Чародей выходит на поле битвы. Текст таких срабатывающих способностей начинается со слов «когда» или «каждый раз, когда».

\* Первая способность Набана не действует на эффекты замены. Например, Чародей, который выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем, не получит дополнительный жетон +1/+1.

\* Также она не влияет на способности с формулировкой «при выходе [этого существа] на поле битвы» — например, на выбор имени карты для Вмешивающейся Волшебницы.

\* Эффект Набана не копирует срабатывающую способность, он только заставляет ее срабатывать два раза. Любые решения, которые вы принимаете, когда кладете способность в стек, такие как выбор режимов и целей, принимаются отдельно для каждого экземпляра этой способности. Любые решения, которые принимаются в момент разрешения, — например, класть ли жетоны на перманент, — также принимаются отдельно.

\* В условии срабатывания способности не обязательно должны упоминаться «Чародеи». Например, способность, срабатывающая «каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем», сработает дважды, если выходящее существо — Чародей.

\* Чтобы определить, сработают ли срабатывающие способности несколько раз, смотрите на каждый перманент в том виде, в каком он существует на поле битвы, принимая во внимание постоянные эффекты. Например, если вы контролируете Магическую Адаптацию с выбранным типом существа Чародей, то выходящий на поле битвы Руннолапый Медведь заставит все срабатывающие при этом способности сработать дважды.

\* Если у вас под контролем каким-то образом оказались два Набана, то при выходе на поле битвы Чародея срабатывающие способности срабатывают три раза, а не четыре. Третий Набан заставляет способности срабатывать четыре раза, четвертый — пять раз, и так далее.

\* Если Чародей, выходящий на поле битвы под вашим контролем одновременно с Набаном (или сам Набан), вызывает срабатывание способности перманента под вашим контролем, та способность срабатывает дополнительный раз.

\* Если срабатывающая способность связана со второй способностью, дополнительные срабатывания той способности также связаны с этой второй способностью. Если в тексте второй способности упоминается «изгнанная карта», это относится ко всем картам, изгнанным срабатываниями способности.

\* В некоторых случаях, возникающих при наличии связанных способностей, способности требуется информация об «изгнанной карте». Когда такое происходит, способность получает несколько ответов. Если эти ответы используются для определения значения переменной, используется их сумма. Например, если связанная с выходом на поле битвы способность Элитного Арканиста срабатывает дважды, то в изгнание отправляются две карты. Значение X в стоимости активации другой способности Элитного Арканиста равняется сумме значений конвертированной мана-стоимости двух карт. При разрешении способности вы создаете копии обеих карт, и можете разыграть ноль, одну или обе копии в любом порядке.

-----

Нару Меха, Верховная Волшебница

{2}{U}{U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

3/3

Миг

Когда Нару Меха, Верховная Волшебница выходит на поле битвы, скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

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

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

\* Срабатывающая способность Нару может скопировать любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.

\* Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

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

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

\* Если вы копируете заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Всепоглощающего Огня Джайи), то у копии будет то же значение X.

\* Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями (как у получившего Усилитель заклинания «Бороться Огнем»), то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели).

\* Контролирующий копию игрок не может оплачивать альтернативные или дополнительные стоимости копии. Однако вызванные оплатой каких-либо альтернативных или дополнительных стоимостей исходного заклинания эффекты копируются, как если бы те же стоимости были оплачены и для копии.

-----

Натиск

{W}

Мгновенное заклинание

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

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

-----

Неистовый Циклоп

{3}{R}

Существо — Циклоп

4/4

Неистовый Циклоп получает -2/-0, пока его блокируют два или более существа.

\* Если все кроме одного существа, блокирующие Неистового Циклопа, удаляются из боя, то эффект Неистового Циклопа немедленно прекращает снижать его силу.

-----

Неутомимый Стражник

{2}{B}

Существо — Скелет Воин

2/1

{3}: поверните Неутомимого Стражника. Он получает Неразрушимость до конца хода. *(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают его.)*

\* Вы можете активировать способность Неутомимого Стражника даже в том случае, если он уже повернут. Он все равно получит Неразрушимость.

-----

Оберег Куратора

{2}{U}

Чары — Аура

Зачаровать перманент

Зачарованный перманент имеет Порчеустойчивость.

Когда зачарованный перманент покидает поле битвы, если он был историческим, возьмите две карты. *(Артефакты, легендарные карты и Саги являются историческими.)*

\* Если Оберег Куратора прикреплен к историческому перманенту не под вашим контролем, то когда тот перманент покидает поле битвы, две карты берете вы, а не игрок, контролировавший перманент.

\* Если вы даете Порчеустойчивость перманенту оппонента (например, зачаровав его Оберегом Куратора), тот игрок все равно сможет делать перманент целью, а вы не сможете.

-----

Огонь Келда

{1}{R}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I — Сбросьте вашу руку.

II — Возьмите две карты.

III — Если красный источник под вашим контролем должен нанести повреждения перманенту или игроку в этом ходу, вместо этого он наносит тому перманенту или игроку на 2 повреждения больше.

\* Если несколько эффектов замены должны изменить способ нанесения повреждений, то игрок, которому должны быть нанесены повреждения (или игрок, контролирующий перманент, которому должны быть нанесены повреждения) выбирает порядок, в котором применяются эти эффекты.

\* Если повреждения, которые наносятся контролируемым вами источником, одновременно делятся или распределяются между несколькими перманентами под контролем оппонента или между оппонентом и одним или несколькими перманентами под его контролем, разделите исходное количество повреждений, а потом добавьте к ним по 2. Например, если вы атакуете красным существом 5/5 с Пробивным ударом, а ваш оппонент блокирует существом 2/2, вы можете распределить 2 повреждения блокирующему существу и 3 повреждения — защищающемуся игроку. Затем эти значения меняются на 4 и 5 повреждений соответственно.

-----

Осколок Камня Силы

{3}

Артефакт

{T}: добавьте {C} за каждый артефакт с именем Осколок Камня Силы под вашим контролем.

\* Активируемая способность Осколка Камня Силы является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.

-----

Отважная Телохранительница

{W}

Существо — Человек Рыцарь

2/1

При выходе Отважной Телохранительницы на поле битвы выберите другое существо под вашим контролем.

Пожертвуйте Отважную Телохранительницу: выбранное существо получает Неразрушимость до конца хода.

\* Первая способность Отважной Телохранительницы — это не срабатывающая способность, и она не использует стек. Игроки не могут ответить на ваш выбор существа для защиты.

\* Если Отважная Телохранительница выходит на поле битвы одновременно с другим существом, то существо нельзя выбрать для ее способности.

\* Если выбранное существо покидает поле битвы, вы не можете выбрать новое существо, которое будет защищать Отважная Телохранительница. В этом случае, если активировать ее последнюю способность, то ни одно существо не получит Неразрушимость.

-----

Падение Транов

{5}{W}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I — Уничтожьте все земли.

II, III — Каждый игрок возвращает две карты земель из своего кладбища на поле битвы.

\* Если к моменту разрешения любой из способностей двух последних глав Падения Транов у игрока каким-то образом осталась на кладбище только одна карта земли, тот игрок возвращает ту карту на поле битвы.

-----

Первое Извержение

{2}{R}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I — Первое Извержение наносит 1 повреждение каждому существу без Полета.

II — добавьте {R}{R}.

III — Пожертвуйте Гору. Если вы это делаете, Первое Извержение наносит 3 повреждения каждому существу.

\* Во время разрешения способности последней главы Первого Извержения вы должны пожертвовать одну Гору, если это возможно. Вы не можете пожертвовать несколько Гор, чтобы нанести больше повреждений.

-----

Перекованный Черный Меч

{2}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1 за каждую землю под вашим контролем.

Снарядить легендарное существо {3}

Снарядить {7}

\* «Снарядить [качество] существо» — это разновидность ключевого слова «Снарядить». «Снарядить [качество] существо [стоимость]» означает: «[Стоимость]: прикрепите это Снаряжение к целевому [качество] существу под вашим контролем. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство».

\* То, является ли целевое существо легендарным, проверяется только при активации первой способности снаряжения Перекованного Черного Меча и при ее разрешении. Если позже существо каким-то образом перестанет быть легендарным, Перекованный Черный Меч останется к нему прикреплен.

-----

Перерождение Древнейшего

{4}{B}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I — Каждый оппонент жертвует существо или planeswalker-а.

II — Каждый оппонент сбрасывает карту.

III — Положите целевую карту существа или planeswalker-а из кладбища на поле битвы под вашим контролем.

\* Когда способность первой главы Перерождения Древнейшего разрешается, то следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, — тот оппонент) выбирает существо или planeswalker-а под своим контролем, затем все остальные оппоненты (если они есть) делают то же самое в порядке передачи хода. После этого все выбранные перманенты жертвуются одновременно. Делая выбор, каждый игрок будет знать, какое решение приняли игроки до него.

\* Когда способность второй главы Перерождения Древнейшего разрешается, то следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, — тот оппонент) выбирает карту в своей руке, не показывая ее, затем все остальные оппоненты (если они есть) делают то же самое в порядке передачи хода. После этого все выбранные карты сбрасываются одновременно.

\* Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то перманент, который вы контролировали при помощи способности последней главы Перерождения Древнейшего, изгоняется.

-----

Песнь о Фреализ

{1}{G}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I, II — До вашего следующего хода существа под вашим контролем получают способность «{T}: добавьте одну ману любого цвета».

III — Положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем. Те существа получают Бдительность, Пробивной удар и Неразрушимость до конца хода.

\* Каждая из способностей глав Песни о Фреализ действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получат способностей и жетонов +1/+1.

-----

Песнь Огня и Голос Солнца *(промо-карта для программы Buy-a-Box)*

{4}{R}{W}

Легендарное Существо — Минотавр Священник

4/6

Красные мгновенные заклинания и заклинания волшебства под вашим контролем имеют Цепь жизни.

Каждый раз, когда белое мгновенное заклинание или заклинание волшебства заставляет вас получить жизни, Песнь Огня и Голос Солнца наносит 3 повреждения целевому существу или игроку.

\* Если источник под вашим контролем с Цепью жизни наносит вам же повреждения, то вы одновременно теряете и получаете одинаковое количество жизней. Общее количество ваших жизней не изменится.

\* Целью последней способности Песни Огня и Голоса Солнца нельзя выбирать planeswalker-а.

\* Заклинание заставляет вас получить жизни, если его стоимость или эффект предписывают вам получить жизни, или если инструкцию в его стоимости или эффекте изменяет эффект замены, и измененный эффект предписывает вам получить жизни. Если стоимость или эффект заклинания предписывают источнику с Цепью жизни под вашим контролем нанести повреждения, то это заклинание также заставляет вас получить жизни.

\* Если получить жизни вас заставляет белое мгновенное заклинание или заклинание волшебства не под вашим контролем, последняя способность Песни Огня и Голоса Солнца срабатывает.

\* Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются единовременно, и последняя способность Песни Огня и Голоса Солнца сработает только один раз.

\* Последняя способность Песни Огня и Голоса Солнца не срабатывает, если получить жизни вас заставляет карта белого мгновенного заклинания или волшебства, не являющаяся заклинанием в стеке, — например, когда это срабатывающая способность Обновленной Веры при использовании Цикла.

\* Если красное и белое заклинание под вашим контролем наносит повреждения нескольким объектам, но в тексте слово «наносит» встречается только один раз, то и последняя способность Песни Огня и Голоса Солнца сработает только один раз. Если же эффект красного и белого заклинания наносит повреждения одному объекту, а затем наносит еще повреждения, когда слово «наносит» встречается в тексте еще раз, то последняя способность Песни Огня и Голоса Солнца сработает два раза — и так далее.

\* Если красное и белое заклинание под вашим контролем наносит повреждения и предписывает вам получить жизни, то последняя способность Песни Огня и Голоса Солнца сработает дважды.

-----

Питомец Джойры

{4}

Артефакт Существо — Птица

2/2

Полет

Разыгрываемые вами исторические заклинания стоят на {1} меньше. *(Артефакты, легендарные карты и Саги являются историческими.)*

\* Последняя способность Питомца Джойры не снижает его собственную стоимость, когда вы его разыгрываете.

-----

Поборник Стального Листа

{G}{G}{G}

Существо — Эльф Рыцарь

5/4

Поборник Стального Листа не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше.

\* После того как существо с силой 3 или больше заблокировало Поборника Стального Листа, уменьшение силы блокирующего существа не приведет к тому, что он станет незаблокированным.

-----

Поле Прорицания

{3}{U}

Чары

Вы можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки. *(Вы можете делать это в любое время.)*

Вы можете разыграть верхнюю карту вашей библиотеки, если это карта мгновенного заклинания или волшебства.

{3}: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки.

\* Поле Прорицания позволяет вам смотреть верхнюю карту вашей библиотеки в любой момент, когда вы захотите (с одним ограничением, см. ниже), даже если у вас нет приоритета. Это действие не задействует стек. Знание того, что это за карта, становится частью информации, к которой у вас есть доступ, — точно так же, как вы можете просматривать карты у себя в руке.

\* Если в процессе разыгрывания заклинания или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не можете смотреть новую верхнюю карту, пока не закончите разыгрывать то заклинание или активировать ту способность. Это означает, что если вы разыгрываете верхнюю карту вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую, пока не закончите оплачивать то заклинание.

\* Разыгрывая карты из вашей библиотеки, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания.

\* Вы все равно должны оплатить все стоимости того заклинания, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, например, стоимость, которую дал Джодах, Вечный Архимаг.

\* Верхняя карта вашей библиотеки не находится в вашей руке, так что вы не можете совершить ее Цикл, сбросить ее или активировать любую из ее активируемых способностей.

\* Карта, которую вы изгоняете с верха вашей библиотеки, определяется в момент разрешения последней способности Поля Прорицания. Возможно, что это будет не та карта, которая была на верху библиотеки, когда вы активировали способность.

-----

Посвящение

{2}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+2, имеет Первый удар и является Рыцарем в дополнение к своим другим типам.

\* Посвящение может зачаровать существо, уже являющееся Рыцарем. Оно получит +2/+2 и будет иметь Первый удар, но более Рыцарем от этого не станет.

-----

Призыв к Божественному

{2}{W}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Вы получаете 4 жизни.

\* Если к моменту разрешения Призыва к Божественному целевой артефакт или чары становятся нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите жизней.

-----

Разорванные Узы

{1}{G}

Волшебство

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы.

\* Вы не можете разыграть Разорванные Узы, не выбрав целью артефакт или чары.

\* Эффект Разорванных Уз не считается разыгрыванием земли. Он может положить карту земли на поле битвы, даже если в этом ходу вы уже разыграли свою землю за ход.

\* Если к моменту разрешения Разорванных Уз целевой артефакт или чары становятся нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не положите на поле битвы карту земли.

-----

Рона, Ученица Гикса

{1}{U}{B}

Легендарное Существо — Человек Механик

2/2

Когда Рона, Ученица Гикса выходит на поле битвы, вы можете изгнать из вашего кладбища целевую историческую карту. *(Артефакты, легендарные карты и Саги являются историческими.)*

Вы можете разыгрывать не являющиеся землями карты, изгнанные Роной.

{4}, {T}: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки.

\* Если Рона покинет поле битвы, изгнанные карты останутся в изгнании навсегда. Если Рона снова выйдет на поле битвы, она уже не будет связана с карами, изгнанными «другой» Роной. Первой и последней способностями новая Рона будет изгонять уже новые карты. Только эти карты можно будет разыграть при помощи средней способности новой Роны.

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

\* После того как последняя способность Роны разрешается, если идет ваш ход, то вы получаете приоритет. Вы сможете разыграть изгнанную карту заклинания (если это легально можно сделать) до того, как другие игроки смогут что-либо предпринять.

\* Разыгрывая карты из изгнания, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания.

\* Вы все равно должны оплатить все стоимости того заклинания, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, например, стоимость, которую дал Джодах, Вечный Архимаг.

\* Изгнанные карты не находятся в вашей руке, так что вы не можете совершить их Цикл, сбросить их или активировать любые из их активируемых способностей.

\* Как только вы начали разыгрывать карту, потеря контроля над Роной уже никак не повлияет на заклинание.

\* Карта, которую вы изгоняете с верха вашей библиотеки, определяется в момент разрешения последней способности Роны. Возможно, что это будет не та карта, которая была на верху библиотеки, когда вы активировали способность.

-----

Рыцарь Злобы

{1}{B}

Существо — Человек Рыцарь

2/2

Первый удар

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

Рыцарь Злобы получает +1/+0, пока под контролем любого игрока есть белый перманент.

\* Порчеустойчивость от [качества] — это разновидность способности Порчеустойчивости. «Порчеустойчивость от белого» означает «Этот перманент не может быть целью белых заклинаний под контролем ваших оппонентов и способностей белых источников под контролем ваших оппонентов».

\* Если какой-либо эффект говорит, что существо теряет Порчеустойчивость или может быть целью, как если бы у него не было Порчеустойчивости, то это относится и к Порчеустойчивости от белого.

\* Если под контролем любого игрока есть белый перманент, Рыцарь Злобы получает только +1/+0, вне зависимости от общего количества белых перманентов под контролем игроков.

-----

Рыцарь Милости

{1}{W}

Существо — Человек Рыцарь

2/2

Первый удар

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

Рыцарь Милости получает +1/+0, пока под контролем любого игрока есть черный перманент.

\* Порчеустойчивость от [качества] — это разновидность способности Порчеустойчивости. «Порчеустойчивость от черного» означает «Этот перманент не может быть целью черных заклинаний под контролем ваших оппонентов и способностей черных источников под контролем ваших оппонентов».

\* Если какой-либо эффект говорит, что существо теряет Порчеустойчивость или может быть целью, как если бы у него не было Порчеустойчивости, то это относится и к Порчеустойчивости от черного.

\* Если под контролем любого игрока есть черный перманент, Рыцарь Милости получает только +1/+0, вне зависимости от общего количества черных перманентов под контролем игроков.

-----

Саблекрылая Верикс

{2}{R}{R}

Легендарное Существо — Дракон

4/4

Усилитель {3} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {3}.)*

Полет

Когда Саблекрылая Верикс выходит на поле битвы, если она получила Усилитель, создайте Саблекрылого Карокса, фишку легендарного существа 4/4 красный Дракон с Полетом.

\* На карте Саблекрылой Верикс используется новый шаблон для создания легендарных фишек. Функционально он идентичен тексту «создайте одну фишку легендарного существа 4/4 красный Дракон с Полетом с именем Саблекрылый Карокс».

-----

Самосборщик Мишры

{5}

Артефакт Существо — Рабочий-Сборщик

2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете историческое заклинание, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, создайте одну фишку, являющуюся копией Самосборщика Мишры. *(Артефакты, легендарные карты и Саги являются историческими.)*

\* У фишки будет способность Самосборщика Мишры. Она также сможет создавать копии самой себя.

\* При разрешении срабатывающей способности Самосборщика Мишры вы не можете заплатить {1} несколько раз, чтобы создать больше одной фишки. Однако если у вас под контролем есть несколько Самосборщиков Мишры, то вы сможете заплатить {1} за каждую из их способностей.

\* Фишка не копирует ни имеющиеся на Самосборщике Мишры жетоны или повреждения, ни какие-либо другие эффекты, изменившие силу Самосборщика Мишры, его выносливость, типы, цвет и т. д. Чаще всего это означает, что фишка будет обыкновенным Самосборщиком Мишры, но если на исходного Самосборщика Мишры действуют какие-либо эффекты копирования, то они учитываются.

\* Если Самосборщик Мишры покидает поле битвы до того, как разрешится его срабатывающая способность, фишка все равно выйдет на поле битвы в качестве копии Самосборщика Мишры и будет использовать его копируемые характеристики на последний момент его пребывания на поле битвы.

-----

Сбить с Толку

{2}{U}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -4/-0 до конца хода.

Возьмите карту.

\* Если к моменту разрешения заклинания Сбить с Толку целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту.

-----

Сведение Счетов

{2}{B}{B}

Волшебство

Изгоните целевое существо. Положите два жетона верности на planeswalker-а под вашим контролем.

\* Если к моменту разрешения Сведения Счетов целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете положить жетоны верности на planeswalker-а.

\* Оба жетона верности кладутся на одного planeswalker-а.

\* Вы не выбираете, на какого planeswalker-а положить жетоны верности, пока Сведение Счетов не начнет разрешаться. Если в этот момент у вас под контролем нет planeswalker-а, вы просто изгоняете целевое существо и ни на что не кладете жетоны верности.

-----

Скви, Бессмертный

{1}{R}{R}

Легендарное Существо — Гоблин

2/1

Вы можете разыграть Скви, Бессмертного из вашего кладбища или из изгнания.

\* Способность Скви не мешает вам разыграть его из любой другой зоны.

\* Разыгрывая Скви из вашего кладбища или из изгнания, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания и оплатить его стоимость.

-----

Скиззик

{3}{R}

Существо — Элементаль

5/3

Усилитель {R} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {R}.)*

Пробивной удар, Ускорение

В начале заключительного шага, если Скиззик не получил Усилитель, пожертвуйте его.

\* Способность Скиззика проверяет, получил ли он Усилитель при разыгрывании, в начале каждого заключительного шага. Однако это не означает, что вам нужно платить стоимость Усилителя в каждом ходу (впрочем, вы бы и не смогли это сделать, даже если бы очень захотели).

-----

Славное Возрождение Первозданных

{5}{W}{B}

Легендарное Волшебство

*(Вы можете разыгрывать легендарное волшебство, только если контролируете легендарное существо или planeswalker-а.)*

Верните все карты легендарных перманентов из вашего кладбища на поле битвы.

\* Вы должны вернуть все карты легендарных перманентов на поле битвы, даже если «правило легендарности» тут же заставит положить часть из них обратно на ваше кладбище. Если легендарные перманенты, выходящие на поле битвы, вызывают срабатывание каких-либо способностей, то эти способности помещаются в стек после применения «правила легендарности».

\* Все перманенты, которые вы кладете на поле битвы таким образом, выходят на поле битвы одновременно. Если у каких-либо из этих перманентов есть срабатывающие способности, которые срабатывают при выходе на поле битвы чего-то еще, то они будут видеть друг друга.

-----

Слизеног, Незваный Пассажир

{1}{B}{G}

Легендарное Существо — Плесень

2/3

Каждый раз, когда Сапролинг под вашим контролем умирает, Слизеног, Незваный Пассажир наносит 1 повреждение каждому оппоненту, а вы получаете 1 жизнь.

{4}: создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Сапролинг.

\* Если Сапролинг под вашим контролем умирает одновременно со Слизеногом, то Слизеног нанесет повреждения, а вы получите жизнь.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Слизенога заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вас – получить 1 жизнь.

-----

Стражник Жемчужного Трезубца

{4}{U}

Существо — Мерфолк Солдат

3/3

Миг

Когда Стражник Жемчужного Трезубца выходит на поле битвы, вы можете изгнать целевой исторический перманент под вашим контролем. Если вы это делаете, верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца в начале следующего заключительного шага. *(Артефакты, легендарные карты и Саги являются историческими.)*

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

\* Изгнанная карта возвращается на поле битвы в начале следующего заключительного шага, даже если в этот момент Стражника Жемчужного Трезубца уже не будет на поле битвы.

\* Если изгнанной картой является Аура, то ее владелец выбирает, что она будет зачаровывать в момент возвращения на поле битвы. Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, ничего не делает целью (так что, например, ее можно прикрепить к перманенту оппонента с Порчеустойчивостью), но ее способность зачаровывания накладывает ограничения на то, к чему ее можно прикрепить. Если допустимого объекта, к которому можно было бы легально прикрепить Ауру, нет, то она остается в изгнании.

\* Если Стражник Жемчужного Трезубца выходит на поле битвы во время заключительного шага хода, то изгнанная карта не вернется на поле битвы до начала заключительного шага следующего хода.

-----

Сфера Подавления

{2}

Артефакт

Если земля поворачивается для получения более чем одной маны, она производит {C} вместо любых других типов и количества.

Разыгрывание игроком каждого заклинания стоит на {1} больше за каждое другое заклинание, разыгранное тем игроком в этом ходу.

\* Если несколько эффектов замены должны изменить то, какую ману производит способность под вашим контролем, сначала выберите один из эффектов и примените его. Затем определите, могут ли теперь применяться какие-либо из остальных эффектов. Каждый эффект замены может применяться таким образом к событию только один раз.

\* Вторая способность Сферы Подавления учитывает заклинания, разыгранные за ход, даже если самой Сферы Подавления не было на поле битвы, когда их разыгрывали. Например, если сама Сфера Подавления стала вашим третьим заклинанием за ход, то разыгрывание следующего заклинания для вас будет стоить на {3} больше.

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

-----

Таллид Грибного Венца

{1}{G}

Существо — Плесень

2/2

Каждое другое существо под вашим контролем, являющееся Плесенью или Сапролингом, получает +1/+1.

\* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные Плесенью или Сапролингом под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Таллид Грибного Венца покинет поле битвы.

\* Если существо каким-то образом является одновременно Плесенью и Сапролингом, то способность Таллида Грибного Венца дает ему только +1/+1.

-----

Таллид-Предсказатель

{3}{B}

Существо — Плесень

2/3

{2}, пожертвуйте существо: возьмите карту.

\* Вы можете пожертвовать Таллида-Предсказателя, чтобы оплатить стоимость его собственной способности.

-----

Темная Сделка

{3}{B}

Мгновенное заклинание

Посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Положите две из них в вашу руку, а оставшуюся — на ваше кладбище. Темная Сделка наносит вам 2 повреждения.

\* Если у вас в библиотеке меньше трех карт, то вы кладете в вашу руку их все, и не кладете ни одну на ваше кладбище.

-----

Территориальный Аллозавр

{2}{G}{G}

Существо — Динозавр

5/5

Усилитель {2}{G} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {2}{G}.)*

Когда Территориальный Аллозавр выходит на поле битвы, если он получил Усилитель, он дерется с другим целевым существом.

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

\* Целью способности Территориального Аллозавра может быть другое существо под вашим контролем (например, Динозавр со способностью Неистовства). Если вы использовали Усилитель, но у вашего оппонента нет существ в качестве легальных целей для способности, то вы должны выбрать целью одно из своих других существ. Усиливая Динозавров, думайте наперед.

-----

Тефери, Герой Доминарии

{3}{W}{U}

Легендарный Planeswalker — Тефери

4

+1: возьмите карту. В начале следующего заключительного шага разверните две земли.

−3: положите целевой не являющийся землей перманент в библиотеку его владельца третьим сверху.

–8: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда вы берете карту, изгоните целевой перманент под контролем оппонента».

\* Вы не решаете, какие именно две земли развернуть, до следующего заключительного шага.

\* Вы выбираете цель для срабатывающей способности эмблемы Тефери после того, как увидели взятую карту.

-----

Тешар, Апостол Прародительницы

{3}{W}

Легендарное Существо — Птица Священник

2/2

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете историческое заклинание, верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища на поле битвы. *(Артефакты, легендарные карты и Саги являются историческими.)*

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

-----

Тиана, Корабельный Механик

{3}{R}{W}

Легендарное Существо — Ангел Механик

3/3

Полет, Первый удар

Каждый раз, когда Аура или Снаряжение под вашим контролем попадает на кладбище с поля битвы, вы можете вернуть ту карту в руку ее владельца в начале следующего заключительного шага.

\* Последняя способность Тианы срабатывает и создает отложенную срабатывающую способность, позволяющую вам вернуть Ауру или Снаряжение во время следующего заключительного шага. Она это сделает, даже если до следующего заключительного шага Тиана покинет поле битвы.

\* Если Аура под вашим контролем кладется на кладбище сразу после того, как Тиана покидает поле битвы (например, Тиана покинула поле битвы, а Аура отправилась на кладбище как действие, вызванное состоянием, потому что не была ни к чему прикреплена), то последняя способность Тианы не сработает.

\* Если Аура или Снаряжение вашим контролем кладется на кладбище одновременно с Тианой (например, какой-либо эффект уничтожил все не являющиеся землями перманенты), то вы сможете вернуть ту карту в руку ее владельца в начале следующего заключительного шага.

\* Если Аура или Снаряжение кладется на ваше кладбище во время заключительного шага, то вы сможете вернуть ее в руку владельца в начале следующего заключительного шага, а не этого.

\* Если Аура или Снаряжение покидает кладбище после вызова срабатывания последней способности Тианы, та карта не вернется в руку владельца во время разрешения отложенной срабатывающей способности.

-----

Торгаар, Воплощение Голода

{6}{B}{B}

Легендарное Существо — Аватара

7/6

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете пожертвовать любое количество существ. Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше за каждое существо, пожертвованное таким образом.

Когда Торгаар, Воплощение Голода выходит на поле битвы, количество жизней не более чем одного целевого игрока становится равным половине его начального количества жизней, округленной в меньшую сторону.

\* Первая способность Торгаара не может сделать его стоимость меньше, чем {B}{B}. Вы можете пожертвовать любое количество существ, даже если они не могут больше снижать стоимость Торгаара.

\* Чтобы ваше количество жизней стало равным половине вашего начального количества жизней (обычно это 10, половина от 20), вы получаете или теряете соответствующее количество жизней. Например, если во время разрешения способности Торгаара, сделавшей вас целью, количество ваших жизней равно 4, то вы получите 6 жизней, а если оно равно 25, то вы потеряете 15 жизней. Другие карты, взаимодействующие с эффектами получения или потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Торгаара делает количество жизней команды равным половине ее начального количества жизней (обычно это 15, половина от 30), но получает или теряет жизни только целевой игрок.

-----

Тренировочная Конструкция

{1}

Артефакт Существо — Конструкция

1/1

Когда Тренировочная Конструкция умирает, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

\* Если другому существу наносятся смертельные повреждения одновременно с Тренировочной Конструкцией, способность Тренировочной Конструкции не успеет положить на то существо жетон +1/+1, чтобы его спасти.

-----

Триумф Джерарда

{1}{W}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I, II — Положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем с наибольшим значением силы.

III — Целевое существо под вашим контролем с наибольшим значением силы получает Полет, Первый удар и Цепь жизни до конца хода.

\* Каждая из способностей глав Триумфа Джерарда делает своей целью любое существо под вашим контролем с наибольшим значением силы среди находящихся под вашим контролем существ. Если до разрешения способности сила другого существа под вашим контролем становится больше, то цель становится нелегальной.

-----

Тэцуко Умезава, Беглянка

{1}{U}

Легендарное Существо — Человек Бродяга

1/3

Существа под вашим контролем с силой или выносливостью 1 или меньше не могут быть заблокированы.

\* Если существо под вашим контролем уже заблокировано, то снизив его силу до 1 или меньше, нельзя отменить это блокирование. Снижение его выносливости до 1 также не приведет к отмене блокирования, а снижение выносливости ниже 1 приведет к тому, что существо умрет.

-----

Ургорос, Пустотелый

{4}{B}{B}

Легендарное Существо — Призрак

4/3

Полет

Каждый раз, когда Ургорос, Пустотелый наносит боевые повреждения игроку, тот игрок сбрасывает одну случайно выбранную карту. Если игрок не может этого сделать, вы берете карту.

\* Если у того игрока только одна карта в руке, он сбрасывает ее случайным образом (хоть в итоге это получается и не особенно случайным). Вы не возьмете карту.

-----

Феникс Боевого Клича

{3}{R}

Существо — Феникс

2/2

Полет, Ускорение

Каждый раз, когда вы атакуете тремя или более существами, вы можете заплатить {2}{R}. Если вы это делаете, верните Феникса Боевого Клича из вашего кладбища на поле битвы повернутым и атакующим.

\* В момент возвращения Феникса Боевого Клича на поле битвы в результате действия срабатывающей способности вы выбираете, какого оппонента или вражеского planeswalker-а он атакует. Это не обязательно должен быть тот же самый оппонент или planeswalker оппонента, которого атакуют другие ваши существа.

\* Если Феникс Боевого Клича выходит на поле битвы атакующим, то он не объявлялся атакующим в этом ходу. Способности, срабатывающие, когда существо атакует, не сработают.

-----

Фирексийские Писания

{2}{B}{B}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I — Положите один жетон +1/+1 на не более чем одно целевое существо. То существо становится артефактом в дополнение к своим другим типам.

II — Уничтожьте все не являющиеся артефактами существа.

III — Изгоните все карты из кладбищ всех оппонентов.

\* Эффект способности первой главы Фирексийских Писаний длится бесконечно долго. Он не прекращается, когда Фирексийские Писания покидают поле битвы.

-----

Халлар, Пламенная Стрела

{1}{R}{G}

Легендарное Существо — Эльф Лучник

3/3

Пробивной удар

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, если то заклинание получило Усилитель, положите один жетон +1/+1 на Халлара, Пламенную Стрелу, затем Халлар наносит повреждения, равные числу жетонов +1/+1 на нем, каждому оппоненту.

\* Последняя способность Халлара разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

\* Если Халлар покидает поле битвы после срабатывания его последней способности, но до ее разрешения, то вы не сможете положить на него жетон +1/+1 в момент разрешения способности, но каждому оппоненту будут нанесены повреждения — для определения их количества используйте число жетонов +1/+1 на Халларе в последний момент его пребывания на поле битвы.

\* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Халлара заставляет команду соперников потерять 2 жизни за каждый жетон +1/+1 на нем.

-----

Целительная Милость

{W}

Мгновенное заклинание

Предотвратите следующие 3 повреждения, которые должны быть нанесены любой цели в этом ходу источником по вашему выбору. Вы получаете 3 жизни.

\* Целительная Милость делает целью только существо, planeswalker-а или игрока, который получает «щит» предотвращения повреждений. Источник повреждений не становится целью.

\* Вы выбираете только один источник, даже если тот источник не нанесет 3 повреждения.

\* Вы получаете 3 жизни, когда Целительная Милость разрешается, даже если никаких повреждений для предотвращения нет.

-----

Чандра, Дерзкий Пиромант  *(только колода Planeswalker-а)*

{4}{R}{R}

Легендарный Planeswalker — Чандра

5

+1: добавьте {R}{R}. Чандра, Дерзкий Пиромант наносит 2 повреждения целевому игроку.

–3: Чандра, Дерзкий Пиромант наносит 3 повреждения целевому существу или planeswalker-у.

–7: Чандра, Дерзкий Пиромант наносит 10 повреждений целевому игроку и каждому существу и planeswalker-у под его контролем.

\* Для первой способности Чандры нельзя выбрать целью planeswalker-а.

\* Последняя способность Чандры делает целью только игрока. Существа и planeswalker-ы с Порчеустойчивостью под контролем того игрока получают от нее повреждения.

-----

Чародейская Молния

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше, если вы контролируете Чародея.

Чародейская Молния наносит 3 повреждения любой цели.

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

-----

Чародейский Отпор

{1}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше, если вы контролируете Чародея.

Отмените целевое заклинание.

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

-----

Шанна, Наследие Сисэй

{G}{W}

Легендарное Существо — Человек Воин

0/0

Шанна, Наследие Сисэй не может быть целью способностей под контролем ваших оппонентов.

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

\* Заклинания под контролем ваших оппонентов могут делать Шанну целью.

\* Способность Шанны, которая изменяет ее силу и выносливость, действует только, пока Шанна находится на поле битвы. Во всех других зонах это карта существа 0/0.

\* Пока Шанна находится на поле битвы, ее последняя способность будет считать ее саму, так что Шанна будет как минимум 1/1.

\* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные Шанной, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу другие существа под вашим контролем покинут поле битвы.

-----

Шепот, Литургист Крови

{3}{B}

Легендарное Существо — Человек Священник

2/2

{T}, пожертвуйте два существа: верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы.

\* Шепот может быть одним из существ, пожертвованных для активации способности.

\* Ни одно из пожертвованных существ не может быть целью способности Шепота.

-----

Шлем Умножения

{4}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

В начале боя во время вашего хода создайте одну фишку, являющуюся копией снаряженного существа, за исключением того, что фишка не легендарная, если снаряженное существо является легендарным. Та фишка получает Ускорение.

Снарядить {5}

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

\* Фишка не является легендарной, и это исключение копируется. Если впоследствии что-либо станет копией этой фишки, то копия также не будет легендарной. Если у вас под контролем есть несколько перманентов с одинаковым именем, но только один из них легендарный, то «правило легендарности» к ним не применяется.

\* Фишка получает Ускорение навсегда, но этот эффект не копируется. Если впоследствии что-либо станет копией этой фишки, то у копии не будет Ускорения.

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

\* Если скопированное существо — это фишка, то созданная фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.

\* Если скопированное существо является копией чего-либо еще (например, если скопированное существо — это Клон), то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано тем существом.

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

\* Если снаряженное существо покидает поле битвы до того, как разрешается срабатывающая способность Шлема Умножения, или если снаряженного существа нет, то фишка не создается. Если же сам Шлем Умножения покидает поле битвы, пока его срабатывающая способность находится в стеке, то создается фишка, копирующая существо, которое он снаряжал последним. Если то существо также покинуло поле битвы, то для определения характеристик фишки используется последняя известная о нем информация.

-----

Щит Царства

{2}

Артефакт — Снаряжение

Если источник должен нанести повреждения снаряженному существу, предотвратите 2 из этих повреждений.

Снарядить {1}

\* Если снаряженному существу одновременно должны нанести повреждения несколько источников (например, несколько блокирующих существ), предотвращается по 2 повреждения от каждого источника.

\* Если существо снаряжено двумя Щитами Царства, предотвращаются 4 повреждения. Три Щита Царства предотвращают 6 повреждений, и так далее.

\* Если несколько эффектов замены должны изменить способ нанесения повреждений, то игрок, контролирующий перманент, которому должны быть нанесены повреждения, выбирает порядок, в котором применяются эти эффекты.

-----

Эвра, Свидетельница Хальциона

{4}{W}{W}

Легендарное Существо — Аватара

4/4

Цепь жизни

{4}: обменяйтесь количеством ваших жизней с силой Эвры, Свидетельницы Хальциона.

\* Если на момент разрешения своей активируемой способности Эвра не находится на поле битвы, обмен не состоится и способность не даст эффекта. Если же Эвра на поле битвы, но ее сила равна 0 или меньше, то обмен состоится, и вы проиграете партию.

\* Когда активируемая способность разрешается, сила Эвры становится равной вашему бывшему количеству жизней, а вы либо получаете, либо теряете столько жизней, сколько нужно, чтобы общее количество ваших жизней стало равным бывшему значению силы Эвры. Другие эффекты, взаимодействующие с эффектами получения или потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

\* Любые изменяющие значение силы эффекты, жетоны, Ауры или Снаряжение начнут действовать после того, как значение силы Эвры будет установлено в соответствии с вашим бывшим количеством жизней. Рассмотрим пример: допустим, Эвра зачарована Посвящением (что делает ее 6/6), а количество ваших жизней равно 7. После обмена Эвра станет существом 9/6 (ее сила стала равна 7, а потом изменилась под действием Посвящения), а количество ваших жизней будет равно 6.

-----

Элементаль Колючек

{5}{G}{G}

Существо — Элементаль

7/7

Вы можете заставить Элементаля Колючек распределить его боевые повреждения, как если бы он не был заблокирован.

\* Распределяя боевые повреждения, вы должны выбрать, наносить ли все повреждения блокирующим существам или же наносить их игроку или planeswalker-у, которого атакует Элементаль Колючек. Вы не можете разделить повреждения между ними.

-----

Эпоха Льда

{3}{U}

Чары — Сага

*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)*

I, II — Поверните целевое существо под контролем оппонента. Оно не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока, пока вы контролируете Эпоху Льда.

III — Верните все повернутые существа в руки их владельцев.

\* Эффекты способностей первых двух глав Эпохи Льда прекращают действие сразу же после того, как вы теряете над ней контроль, даже если вы сразу же возвращаете себе контроль над ней или разыгрываете новую Эпоху Льда.

\* Эффект способности последней главы Эпохи Льда возвращает существа, повернутые по любой причине, а не только существа, повернутые Эпохой Льда.

-----

Янтарный Мокс

{0}

Легендарный Артефакт

{T}: добавьте одну ману любого из цветов среди легендарных существ и planeswalker-ов под вашим контролем.

\* Способность Янтарного Мокса добавляет только одну ману любого из цветов по вашему выбору среди легендарных существ и planeswalker-ов под вашим контролем. Она не добавляет по одной мане каждого из тех цветов.

\* Если под вашим контролем нет легендарных существ и planeswalker-ов, то вы можете активировать способность Янтарного Мокса, но она не даст вам маны.

\* Если у вас есть только бесцветные легендарные существа и planeswalker-ы, то вы можете активировать способность Янтарного Мокса, но она не даст вам маны. «Бесцветный» — это не цвет.

-----

Ярость Великого Вождя

{R}

Волшебство

Существа под вашим контролем получают Первый удар до конца хода.

Возьмите карту.

\* Вы можете разыграть Ярость Великого Вождя, даже если не контролируете ни одного существа. В таком случае вы просто возьмете карту.

-----

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