# Заметки к выпуску *«Икория: Логово Исполинов»*

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

Дата внесения последних изменений: 6 марта 2020 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. Актуальное издание правил вы можете найти на сайте **[Magic.Wizards.com/Rules](http://magic.wizards.com/rules)**.

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

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

# ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

## Информация о релизе

Выпуск *«Икория: Логово Исполинов»* разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 17 апреля 2020 г. С этого момента в формате «Стандарт» будет разрешено играть картами следующих выпусков: *«Гильдии Равники»*, *«Выбор Равники»*, *«Война Искры»*, *«Базовый выпуск 2020»*, *«Престол Элдраина»*, *«Терос: За Порогом Смерти»* и *«Икория: Логово Исполинов»*.

В формат «Стандарт» попадают карты выпуска *«Икория: Логово Исполинов»*, которые встречаются в драфт-бустерах, тематических бустерах, а также промо-карта программы Buy-a-Box.

Кроме того, в колодах для «Командира» выпуска *«Икория: Логово Исполинов»* напечатана семьдесят одна новая карта (с кодом выпуска С20 и коллекционными номерами 1–71). Эти карты будут легальны в форматах «Командир», «Винтаж» и «Наследие». Они нелегальны для игры в форматах «Стандарт», «Пионер» и «Модерн». Остальные карты в этих колодах (с кодом выпуска С20 и коллекционными номерами 72–314) легальны для игры в тех форматах, где ими уже разрешено играть. То есть появление любой из карт в этих колодах никак не влияет на ее легальность в различных форматах.

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

Чтобы узнать больше о формате «Командир», зайдите на сайт [**Magic.Wizards.com/Commander**](http://magic.wizards.com/Commander).

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

## Новая способность с ключевым словом: Мутация

## Новая игровая механика: объединенные перманенты

В мире Икории у эволюции свои безумные законы, и некоторые существа здесь не просто приспосабливаются к новым угрозам вокруг, но и сливаются с ними, чтобы стать больше, сильнее и опаснее, чем когда-либо. В игре это отражено в новом ключевом слове «Мутация» и новой игровой механике объединенных перманентов.

Лисопугай
{3}{W}
Существо — Лиса Птица
2/3
Мутация {2}{W} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Полет
Каждый раз, когда это существо мутирует, положите на него один жетон +1/+1.

## Разыгрывание и разрешение заклинаний с Мутацией

* Мутация — это альтернативная стоимость. Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, альтернативную стоимость Мутации), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания и оплаченной или не оплаченной альтернативной стоимости.
* Заклинание, разыгранное с Мутацией, становится мутирующим заклинанием существа. Ему требуется целевое существо, принадлежащее владельцу этого мутирующего заклинания существа. В том редком случае, когда разыгрывающий мутирующее заклинание существа игрок не является его владельцем, он должен выбрать целевое существо, принадлежащее владельцу заклинания.
* Мутирующее заклинание существа является заклинанием существа, несмотря на то что не выходит на поле битвы как существо.
* В начале разрешения мутирующего заклинания существа проверьте, осталась ли его цель легальной. Если нет, то заклинание перестает быть мутирующим заклинанием существа. Оно продолжает разрешаться как обычное заклинание существа и выходит на поле битвы.
* Мутирующее заклинание существа, разрешившись, не выходит на поле битвы. Оно просто объединяется с целевым существом. При этом игрок, контролирующий мутирующее заклинание существа, выбирает, положить его сверху целевого существа или снизу. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, не срабатывают.
* Если целевое существо уже является объединенным существом, то мутирующее заклинание существа можно положить только сверху или снизу. Его нельзя положить в середину.

## Объединенные перманенты

* У получившегося в результате объединенного существа есть все характеристики находящейся на самом верху карты или фишки, а также все способности других входящих в него карт и фишек.
* Объединенное существо — это то же существо, что было до объединения, так что на нем остаются все Ауры и жетоны, оно остается повернутым, если было повернуто, продолжает атаковать, если атаковало, и так далее. Если оно находилось под контролем контролирующего его игрока с начала его последнего хода, то может атаковать и {T}.
* Характеристики получившегося объединенного существа могут копироваться.
* Объединенное существо является фишкой, если его самый верхний объект — фишка. Если самый верхний объект — карта, то это не являющееся фишкой существо, даже если в него входят фишки.
* Если у объединенного существа есть способности, обращающиеся к нему по имени (как способность Мерцающего Дельфина), то имя в способности означает «это существо», даже если из-за мутаций у него другое имя.
* Если существо, являющееся копией другого существа, мутирует, то характеристики, которые оно получает от мутации, применяются после применения эффекта копирования.

## Срабатывающие способности по типу «каждый раз, когда это существо мутирует»

* Способность, которая срабатывает «каждый раз, когда это существо мутирует», срабатывает, когда мутирующее заклинание существа становится частью объединенного перманента. Она не срабатывает, если мутирующее заклинание существа становится обычным заклинанием существа и выходит на поле битвы.
* Способность, которая срабатывает «каждый раз, когда это существо мутирует», срабатывает вне зависимости от того, была она у мутирующего заклинания существа или у существа, с которым мутирующее заклинание существа объединилось.
* Если у существа есть несколько способностей «каждый раз, когда это существо мутирует», то порядок, в котором они разрешаются, определяет контролирующий существо игрок.
* Если способность срабатывает, когда существо мутирует, и считает, сколько раз это существо мутировало, то оно считает и тот раз, который привел к срабатыванию способности.

## Покидание поля битвы

* Объединенное существо нельзя разъединить, пока оно не покинет поле битвы. Например, если вам предписывается пожертвовать существо, вы не можете пожертвовать одну карту существа из объединенного существа, — вы обязаны пожертвовать все существо.
* Если объединенное существо покидает поле битвы, то покидает поле битвы один объект, а в соответствующую зону кладутся все составлявшие его карты. Например, если умирает объединенное существо, состоящее из трех карт, то умирает одно существо, а на кладбище игрока кладется три карты.
* Если объединенное существо кладется в библиотеку, его владелец выбирает порядок составлявших его карт. Например, если объединенное существо, состоящее из трех карт, кладется в библиотеку его владельца третьей картой сверху, то эти три карты кладутся третьей, четвертой и пятой картами сверху в порядке, выбранном их владельцем. Этот порядок не показывается другим игрокам.
* Если какой-либо эффект изгоняет объединенное существо, а затем возвращает его на поле битвы, то возвращается каждая карта по отдельности. Они больше не будут объединены. Если этот эффект применяет к возвращаемому объекту какой-либо дополнительный эффект, то он применяется ко всем тем перманентам.
* Если к объединенному существу, которое покидает поле битвы или перемещается в новую зону, можно применить несколько эффектов замены, то один эффект применяется ко всем перемещаемым объектам.
* В формате «Командир», если командир является частью объединенного существа, то это существо является командиром. Если оно покидает поле битвы, а командир вместо этого перемещается в зону командования, то перманент и все остальные входящие в него карты перемещаются в соответствующую зону, а карта командира кладется в зону командования.

## Необычные ситуации

* Если у объединенного перманента есть способности, определяющие характеристики, то они заменяют характеристики самого верхнего объекта. Например, если у объединенного существа есть способность, определяющая «\*» в его силе и выносливости, как способность Микодракса с Могильника, то та способность заменяет силу и выносливость, определяемую верхним объектом в объединенном существе.
* Если мутирующее заклинание существа объединяется с существом, которое является существом только временно, то оно остается объединенным перманентом, когда эффект, делающий его существом, прекращает действовать. У него остаются характеристики самого верхнего объекта, которые могут делать его существом или не существом, и все способности остальных входящих в него карт.
* Объединенное существо находится рубашкой вниз, если его самый верхний объект находится рубашкой вниз. Если самый верхний объект находится рубашкой вверх, то это существо рубашкой вверх, даже если в него входят карты рубашкой вниз.

## Новая игровая механика: жетоны ключевых слов

Иногда существа получают способности до конца хода, но на Икории эти изменения зачастую остаются навсегда. Изменения отмечаются при помощи новой игровой механики: жетонов ключевых слов.

Полный Рост
{2}{G}
Мгновенное заклинание
Целевое существо получает +3/+3 до конца хода. Положите на него один жетон Пробивного удара.

* Перманент, на котором есть жетон ключевого слова, имеет это ключевое слово.
* Для определения взаимодействия постоянных эффектов в качестве временной метки для жетона ключевого слова на объекте берется последний раз, когда на тот объект помещался жетон такого типа. Удаление жетона ключевого слова не меняет временную метку для оставшихся жетонов.
* Несколько одинаковых способностей с ключевыми словами, которые могут дать жетоны ключевых слов, объединяются.
* В некоторых бустерах *«Икории»* есть карты с перфорацией, из которых можно выдавить появляющиеся в выпуске жетоны. Для игры такие жетоны не обязательны. Как и в случае со всеми другими жетонами, игроки могут договориться, как они будут их отмечать.

## Новая способность с ключевым словом: Компаньон

Не все животные и растения Икории стремятся вас уничтожить. На самом деле, некоторые готовы подружиться с вами, если ваша колода достаточно интересная, чтобы привлечь их внимание.

Зерда, Пылающая на Рассвете
{1}{r/w}{r/w}
Легендарное Существо — Элементаль Лиса
3/3
Компаньон — У каждой карты перманента в вашей начальной колоде есть активируемая способность. *(Если эта карта является вашим избранным Компаньоном, то вы можете один раз разыграть ее из-за пределов игры.)*
Активация активируемых вами способностей, которые не являются мана-способностями, стоит на {2} меньше. Этот эффект не может снизить ману в стоимости активации до значения меньше одного.
{1}, {T}: целевое существо не может блокировать в этом ходу.

* В начале партии ваш Компаньон находится вне игры. В турнирах это означает, что он у вас в дополнительной колоде. В любительской игре это просто принадлежащая вам карта, которая не входит в вашу начальную колоду.
* До того, как перетасовать вашу колоду и сделать ее библиотекой, вы можете показать одну карту из-за пределов игры и сделать ее своим Компаньоном, если ваша начальная колода отвечает требованиям способности Компаньона. Вы не можете показать больше одной карты. В начале партии она остается показанной и вне игры.
* Требования способности Компаньона относятся только к вашей начальной колоде. Они не распространяются на дополнительную колоду.
* Если Компаньонов хочет показать несколько игроков, то сначала это делает игрок, ходящий первым, а затем все остальные в порядке передачи хода. Если игрок решил не показывать Компаньона, то он не может изменить свое решение.
* Если вы показали Компаньона из-за пределов игры, то до тех пор, пока он там остается, вы можете разыграть его в любое время, когда это можно легально сделать. Когда вы это делаете, он появляется в партии и ведет себя так же, как любая другая карта, которую вы ввели в игру. Например, если его отменить или уничтожить, он попадает на ваше кладбище, оставаясь в игре.
* Остальные способности вашего Компаньона действуют, только если существо находится на поле битвы. Они не производят эффекта, пока Компаньон вне игры.
* Способность Компаньона не имеет никакого эффекта, если карта находится в вашей начальной колоде, и никак не ограничивает возможность положить карту со способностью Компаньона в вашу начальную колоду. Например, Зерду можно положить в вашу начальную колоду, даже если не у всех ваших других карт перманентов есть активируемые способности.
* В формате «Командир» у вас может быть один Компаньон. Ваша колода, включая вашего командира, должна отвечать требованиям способности Компаньона. Ваш Компаньон не входит в ваши сто карт.

## Знакомая способность с ключевым словом: Цикл

В этом выпуске возвращается популярная механика, уже несколько раз появлявшаяся в прошлом. Способность Цикла возвращается: она дает вам возможность обменять полный потенциал заклинания на взятие карты, а иногда и какой-то небольшой дополнительный эффект.

Пернатая Диковина
{3}{U}
Существо — Птица
2/4
Полет
Цикл {2}{U} *({2}{U}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*
Когда вы совершаете Цикл Пернатой Диковины, положите один жетон Полета на целевое существо под вашим контролем.

* У некоторых карт с Циклом есть способности, которые срабатывают, когда вы совершаете Цикл этой карты. Кроме того, у некоторых карт есть способности, срабатывающие, когда вы совершаете Цикл любой карты. Такие срабатывающие способности разрешаются до того, как вы берете карту в рамках способности Цикла.
* Срабатывающие способности от Цикла карты и сама способность Цикла — это не заклинания. Эффекты, которые взаимодействуют с заклинаниями (например, эффект Отмены), на них не действуют.
* Вы можете совершить Цикл карты, даже если у нее есть срабатывающая под действием Цикла способность, для которой нет легальной цели. Так происходит, потому что способность Цикла и срабатывающая способность разделены. Это также означает, что если любая из способностей будет отменена (например, Запретом), то вторая способность все равно разрешится.

## Цикл карт: Сказания о высших монстрах

Среди странной и необычной фауны Икории есть пять чудовищ, настолько поразительных, что люди складывают о них мифы и легенды. Каждую карту в цикле Сказаний можно разыграть за ману одного цвета, но история становится куда более эпичной, если потратить ману еще двух определенных цветов.

Сказание о Вадроке
{2}{R}{R}
Волшебство
Сказание о Вадроке наносит 5 повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых существ и/или planeswalker'ов. Если на разыгрывание этого заклинания были потрачены {W}{U}, то до вашего следующего хода те перманенты не могут атаковать или блокировать, и их активируемые способности не могут быть активированы.

* Способности Сказаний проверяют, какого цвета мана была потрачена на разыгрывание заклинания. Это не альтернативная стоимость разыгрывания заклинания.
* Если какой-либо эффект копирует заклинание Сказания, то на разыгрывание копии не тратилась мана, так что копия не получит бонус.
* Способность проверяет, какая мана на самом деле была потрачена на разыгрывание заклинания. Если какой-либо эффект позволяет вам тратить ману «как будто это мана» любого цвета или типа, то вы можете тратить ману, которую не могли бы потратить без этого эффекта, но это не меняет то, какую ману вы потратили на самом деле.
* Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть заклинание без уплаты его мана-стоимости, то в рамках этого этого эффекта вы не можете выбрать оплатить мана-стоимость. Разыграть заклинание за мана-стоимость вы можете, только если какое-то другое правило или эффект позволяют вам это сделать. Также вы не можете отказаться от снижения стоимости (если только эффект не позволяет вам выбирать).

## Знакомая способность с ключевым словом для формата «Командир»: Партнер с...

В каждой из пяти колод для «Командира» выпуска *«Икория»* есть особенная пара карт: одна — одноцветный узомант, а вторая — его двухцветный приятель, с которым у него установлены узы.

Халдан, Заядлый Арканист
{2}{U}
Легендарное Существо — Человек Чародей
1/4
Партнер с Пако, Колдовским Добытчиком *(Когда это существо выходит на поле битвы, целевой игрок может положить Пако в свою руку из своей библиотеки, затем перетасовать ее.)*
Вы можете разыгрывать из изгнания не являющиеся существами карты с жетонами получения на них, если вы их изгнали, и можете тратить ману на разыгрывание тех заклинаний, как будто это мана любого цвета.

Пако, Колдовской Добытчик
{3}{R}{G}
Легендарное Существо — Элементаль Пес
3/3
Партнер с Халданом, Заядлым Арканистом
Ускорение
Каждый раз, когда Пако, Колдовской Добытчик атакует, изгоните верхнюю карту библиотеки каждого игрока и положите один жетон получения на каждую из тех карт. Положите один жетон +1/+1 на Пако за каждую не являющуюся существом карту, изгнанную таким образом.

* Ключевое слово «Партнер с [имя]» обозначает две способности. Первая — это срабатывающая способность: «Когда этот перманент выходит на поле битвы, целевой игрок может найти в своей библиотеке карту с именем [имя], показать ее, положить ее в свою руку, затем перетасовать свою библиотеку».
* Обратите внимание, что целевой игрок ищет в своей библиотеке (и на это могут влиять эффекты, например, эффект Леонинского Судьи), и что найденная карта показывается, хотя об этом не говорится в тексте напоминания для способности.
* Вторая способность, которую обозначает ключевое слово «Партнер с [имя]», меняет правила сбора колоды для формата «Командир» и не работает нигде, кроме этого формата. Если карта легендарного существа со способностью «Партнер с [имя]» выбрана вашим командиром, то карта легендарного существа с указанным именем также может быть выбрана вашим командиром.
* Если у вашей колоды для «Командира» есть два командира, то вы можете использовать в ней карты, чья цветовая принадлежность встречается в объединенной цветовой принадлежности двух командиров. Так, если ваши командиры — Халдан и Пако, то в вашей колоде могут быть карты с синим, красным и/или зеленым цветом в их цветовой принадлежности, но не с белым или черным цветами.
* Оба командира начинают партию в зоне командования, а оставшиеся 98 карт вашей колоды перетасовываются и становятся вашей библиотекой.
* Существо со способностью «Партнер с» может быть партнером только с тем существом, имя которого указано в способности. Потеря способности Партнера в ходе партии не приводит к тому, что какое-либо из существ перестает быть командиром.
* После начала партии каждый из ваших двух командиров отслеживается отдельно. Разыграв одного, вы не должны будете платить на {2} больше за первое разыгрывание второго. Игрок проигрывает партию, получив 21 повреждение от одного командира, а не от двух вместе. Эффект заклинания Command Beacon (Командирский Маяк) кладет одного командира из зоны командования в вашу руку, а не обоих.
* Срабатывающая способность ключевого слова «Партнер с» срабатывает и в формате «Командир». Если ваш второй командир каким-то образом оказался в вашей библиотеке, вы можете его найти. Также вы можете выбрать целью другого игрока, у которого в библиотеке есть эта карта.

## Знакомое действие с ключевым словом для формата «Командир»: Разъярить

Некоторые карты в этих колодах позволяют вам привести существо в ярость, чтобы оно сломя голову бросилось в атаку на какого-нибудь другого игрока.

Сверкающее Побуждение
{2}{R}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Зачарованное существо получает +2/+2 и разъярено. *(Оно атакует в каждом бою, если может, и атакует не вас, а другого игрока, если может.)*
Каждый раз, когда зачарованное существо атакует, вы создаете одну фишку Клада. *(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*

* Если разъяренное существо не может атаковать по любой причине (например, оно повернуто или попало под контроль игрока только в этом ходу), то оно не атакует. Если для того, чтобы оно атаковало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.
* Если разъяренное существо не попадает ни под одно из указанных исключений и может атаковать, то оно должно атаковать игрока, отличного от разъярившего его игрока, если это возможно. Если существо не может атаковать никого из тех игроков, но вообще может атаковать, то оно должно атаковать planeswalker'а (под контролем любого из оппонентов) или разъярившего его игрока.
* Атака разъяренным существом не приводит к тому, что оно прекращает быть разъяренным.
* Если один игрок разъяряет одно и то же существо несколько раз, то эффекты объединяются.
* Если вы разъяряете существо под вашим контролем, то оно должно атаковать и должно атаковать игрока, а не planeswalker'а.
* Если существо под вашим контролем разъярено несколькими оппонентами, то оно должно атаковать одного из ваших оппонентов, который не разъярял его. Если существо под вашим контролем разъярено каждым из ваших оппонентов, то вы выбираете, кого из оппонентов оно будет атаковать.

## Цикл карт для формата «Командир»: бесплатные заклинания для командиров

Пять карт в колодах для «Командира» выпуска *«Икория»* воплощают в себе любимые занятия некоторых из легендарных существ в этих колодах. Если у вас под контролем есть командир, вы можете разыгрывать эти заклинания бесплатно.

Смертельная Проделка
{3}{B}
Мгновенное заклинание
Если у вас под контролем есть командир, вы можете разыграть это заклинание без уплаты его мана-стоимости.
Изгоните целевое существо.

* Когда вы начали разыгрывать это заклинание, игроки не могут предпринимать никаких действий, пока вы не закончите. В частности, они не могут удалить с поля битвы находящегося под вашим контролем командира, чтобы заставить вас оплатить стоимость.
* Не имеет значения, какого командира вы контролируете – своего или чужого. Подойдет любой. Если у вас два командира, то достаточно контролировать одного из них.

# ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ВЫПУСКА *«ИКОРИЯ: ЛОГОВО ИСПОЛИНОВ»*

Авантюристка из Лавобрега
{2}{W}
Существо — Человек Солдат
3/3
При выходе Авантюристки из Лавобрега на поле битвы выберите чет или нечет. *(Ноль является четным числом.)*
Авантюристка из Лавобрега имеет Защиту от каждой конвертированной мана-стоимости, соответствующей выбранному значению.

* Вы выбираете чет или нечет для Авантюристки из Лавобрега до того, как она выходит на поле битвы. Нет такого момента, когда игроки могли бы делать её целью перед тем, как она получит соответствующие способности Защиты.
* Если для способности Авантюристки из Лавобрега по какой-то причине не был сделан выбор, то ее последняя способность не дает ей способностей Защиты.
* Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение. Если в мана-стоимости перманента или карты в любой другой зоне есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Конвертированная мана-стоимость фишки, не являющаяся копией другого объекта, равна 0. Фишка, являющаяся копией другого объекта, имеет конвертированную мана-стоимость того объекта.

Акулий Тайфун
{5}{U}
Чары
Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, создайте одну фишку существа X/X синяя Акула с Полетом, где X — конвертированная мана-стоимость того заклинания.
Цикл {X}{1}{U} *({X}{1}{U}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*
Когда вы совершаете Цикл Акульего Тайфуна, создайте одну фишку существа X/X синяя Акула с Полетом.

* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.
* Вы можете выбрать 0 как значение X в стоимости Цикла Акульего Тайфуна. Последняя способность сработает, и вы создадите одну фишку существа 0/0 синяя Акула с Полетом. Если только что-то еще не поднимет ее выносливость выше 0, Акула немедленно умрет.

Анклав Узомантов
Земля
{T}: добавьте {C}.
{3}, {T}: возьмите карту. Активируйте эту способность, только если вы контролируете существо с силой не менее 4.

* Как только вы объявляете, что активируете последнюю способность Анклава Узомантов, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока вы не закончите активировать ее. В частности, никто из оппонентов не сможет повлиять на то, контролируете ли вы существо с силой 4 или больше.
* Когда вы уже активировали последнюю способность Анклава Узомантов, она больше не проверяет, контролируете ли вы существо с силой 4 или больше.

Антилопа Наделов
{2}{G}{U}
Существо — Элементаль Зверь
2/4
Мутация {G}{U} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
{1}, {T}: посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта земли, вы можете положить ее на поле битвы. Если вы не кладете ту карту на поле битвы, положите ее в вашу руку.

* Эффект Антилопы Наделов 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 вы не кладете верхнюю карту вашей библиотеки на поле битвы, то вы кладете ее себе в руку, не показывая.
* Если верхняя карта вашей библиотеки оказывается картой земли, вы можете просто положить ее в вашу руку и не класть на поле битвы. Если вы это делаете, вы не показываете, что это карта земли.

Бастион Воспоминаний
{2}{B}
Чары
Когда Бастион Воспоминаний выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек Солдат.
Каждый раз, когда существо под вашим контролем умирает, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

* Если Бастион Воспоминаний покидает поле битвы одновременно с тем, как умирает одно или несколько существ под вашим контролем, то его последняя способность срабатывает за каждое из тех существ.
* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как существам под вашим контролем наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как последняя способность отправится в стек.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Бастиона Воспоминаний заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вас — получить 1 жизнь.

Бессердечное Деяние
{1}{B}
Мгновенное заклинание
Выберите одно —
• Уничтожьте целевое существо, на котором нет жетонов.
• Удалите не более трех жетонов с целевого существа.

* Если вы выбираете второй режим Бессердечного Деяния, то выбираете, какие жетоны удалить с существа, кто бы ни контролировал это существо. Вы можете выбирать жетоны различных типов.
* Если вы выбираете первый режим, а существо в ответ получает жетон, то вы не можете вместо этого убрать с него жетоны; заклинание просто не разрешается. Точно так же, если вы выбираете второй режим, а существо в ответ теряет жетоны, вы не можете вместо этого уничтожить его.

Битва Титанов
{3}{R}{R}
Мгновенное заклинание
Целевое существо дерется с другим целевым существом. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

* Битва Титанов может делать целью двух существ под контролем одного и того же игрока.
* Если к моменту разрешения Битвы Титанов любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.

Блюститель Генерала
{W}{B}
Существо — Человек Солдат
2/3
Легендарные перманенты с подтипом Человек под вашим контролем имеют Неразрушимость.
{2}{W}{B}: изгоните целевую карту из кладбища. Если это была карта существа, создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек Солдат.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные легендарному Человеку под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Блюститель Генерала покинет поле битвы.
* Подтип Человек бывает только у существ. Planeswalker'ы, такие как Лукка и Нарсет, представляют собой персонажей-людей, но на них не действует эффект Блюстителя Генерала.

Броккос, Венец Вечности
{2}{B}{G}{U}
Легендарное Существо — Кошмар Зверь Элементаль
6/6
Мутация {2}{(u/b)}{G}{G} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Пробивной удар
Вы можете разыгрывать Броккоса, Венец Вечности из вашего кладбища, используя его способность Мутации.

* Разыгрывание Броккоса с разрешением, выданным его последней способностью, никак не влияет на то, когда вы можете его разыграть.
* Если вы разыгрываете Броккоса с разрешением, выданным его последней способностью, то для этого вы должны оплатить его стоимость Мутации. Вы не можете решить оплатить его мана-стоимость или другие альтернативные стоимости.
* Если какой-либо другой эффект разрешает вам разыграть Броккоса из вашего кладбища, то вы можете разыгрывать его за любую стоимость, связанную с этим разрешением.

Вадрок, Венец Грома
{U}{R}{W}
Легендарное Существо — Элементаль Динозавр Кошка
3/3
Мутация {1}{w/u}{R}{R} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Полет, Первый удар
Каждый раз, когда это существо мутирует, вы можете разыграть из вашего кладбища целевую не являющуюся существом карту с конвертированной мана-стоимостью не более 3 без уплаты ее мана-стоимости.

* Если вы решаете разыграть целевую карту, то должны сделать это в процессе разрешения способности Вадрока. Вы не можете подождать и разыграть ее позже. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются.
* Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у карты «Проглотить Целиком»), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
* Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.

Вдохновенный Ультиматум
{U}{U}{R}{R}{R}{W}{W}
Волшебство
Целевой игрок получает 5 жизней, Вдохновенный Ультиматум наносит 5 повреждений любой цели, затем вы берете пять карт.

* Вы можете выбрать себя в качестве целевого игрока, который должен получить 5 жизней.
* Если любая из целей становится нелегальной до того, как Вдохновенный Ультиматум разрешится, его эффект подействует соответствующим образом на оставшуюся цель, и вы возьмете пять карт. Если обе цели станут нелегальными, то заклинание не разрешится и вы не возьмете пять карт.

Верещащий Сборщик
{5}{B}
Существо — Кошмар
4/6
Мутация {4}{B} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Каждый раз, когда это существо мутирует, каждый оппонент жертвует существо.

* При разрешении срабатывающей способности следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, тот игрок, чей ход идет) выбирает существо под своим контролем, затем остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные существа жертвуются одновременно.

Взаимное Уничтожение
{B}
Волшебство
Это заклинание имеет Миг, пока вы контролируете перманент с Мигом.
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.
Уничтожьте целевое существо.

* После того как вы объявили, что разыгрываете Взаимное Уничтожение, игроки уже не могут устранить ваши перманенты с Мигом, чтобы заклинание потеряло Миг, пока вы не закончите его разыгрывать. Если оно теряет Миг, после того как было разыграно, то все равно разрешится, если это возможно.
* Вы должны пожертвовать ровно одно существо для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо, и не можете пожертвовать дополнительные существа.
* Игра в последний раз проверяет то, разрешено ли вам разыгрывать заклинание, перед тем, как вы оплачиваете его стоимости. Если вы пожертвуете существо с Мигом, чтобы разыграть Взаимное Уничтожение, и после этого у вас не останется перманентов с Мигом, то вы сможете легально закончить разыгрывать Взаимное Уничтожение несмотря на то, что у него уже не будет Мига. В этом случае способности, срабатывающие каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание с Мигом, не сработают.

Вивьен, Защитница Монстров
{3}{G}{G}
Легендарный Planeswalker — Вивьен
3
Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.
Вы можете разыгрывать заклинания существ с верха вашей библиотеки.
+1: создайте одну фишку существа 3/3 зеленый Зверь. Положите на нее один жетон Бдительности, один жетон Захвата или один жетон Пробивного удара по вашему выбору.
−2: когда вы разыгрываете ваше следующее заклинание существа в этом ходу, найдите в вашей библиотеке карту существа с меньшей конвертированной мана-стоимостью, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку.

* Вивьен 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, земли или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не можете смотреть новую верхнюю карту, пока не закончите делать то, что вы делали. Это означает, что если вы разыгрываете верхнюю карту вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую, пока не закончите оплачивать то заклинание.
* Обычно Вивьен позволяет вам разыграть верхнюю карту вашей библиотеки в том случае, если это карта существа, не являющаяся землей, идет ваша главная фаза, а стек пуст. Если у той карты существа есть Миг, вы можете разыгрывать ее в любой момент, когда вы можете разыграть мгновенное заклинание, даже во время хода оппонента.
* Вы все равно должны оплатить все стоимости того заклинания, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, например, стоимость Мутации.
* 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.
* После активации последней способности верности Вивьен созданная ею отложенная срабатывающая способность кладет карту существа на поле битвы до того, как разрешается заклинание существа, вызвавшее срабатывание способности.
* Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.
* Если в мана-стоимости карты в библиотеке игрока есть {X}, то он считается равным 0.
* Если вы разыграли мутирующее заклинание существа, вы должны выбрать его цель до того, как созданная последней способностью верности Вивьен срабатывающая способность положит существо на поле битвы. Существо, которое вы найдете, не может стать целью мутирующего заклинания существа.

Винота, Объединившая Силы
{2}{R}{W}
Легендарное Существо — Человек Воин
4/4
Каждый раз, когда не являющееся Человеком существо под вашим контролем атакует, посмотрите шесть верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить на поле битвы находящуюся среди них карту существа-Человека повернутой и атакующей. Она получает Неразрушимость до конца хода. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Если атакует несколько не являющихся Человеком существ под вашим контролем, то способность Виноты срабатывает отдельно за каждого из них. Например, если атакует три не являющихся Человеком существа, вы не посмотрите восемнадцать верхних карт вашей библиотеки одновременно; вы посмотрите шесть, закончите разрешать способность, а затем повторите процесс еще два раза с разрешением каждой из следующих способностей.
* Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует Человек. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует не являющееся Человеком существо.
* Несмотря на то что Человек является атакующим существом, он не объявляется таковым. Это означает, что способности, срабатывающие каждый раз, когда существо атакует, не сработают, когда оно выйдет на поле битвы атакующим.
* Любые эффекты, гласящие, что Человек не может атаковать (например, эффект Пропаганды или способность Защитника у найденного Человека), действуют только при объявлении атакующих. Они не помешают найденному Человеку выйти на поле битвы атакующим.

Вихрь Мыслей
{1}{U}{R}{W}
Чары
Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, возьмите карту.

* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание.

Владетельный Небесный Кот
{W}{U}
Существо — Элементаль Кошка
1/1
Полет
Владетельный Небесный Кот получает +1/+1 за каждое другое существо с Полетом под вашим контролем.
{2}{W}{U}: создайте одну фишку существа 1/1 белая Кошка Птица с Полетом.

* Первая способность Владетельного Небесного Кота действует, только пока он находится на поле битвы.
* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Владетельному Небесному Коту, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу другие существа с Полетом под вашим контролем покинут поле битвы.

Внезапная Паутина
{G}
Мгновенное заклинание
Целевое существо получает +1/+3 до конца хода. Положите на него один жетон Захвата. Разверните его.

* Целью Внезапной Паутины может быть существо, которое уже развернуто. Оно все равно получит +1/+3 и жетон Захвата.

Возвращение за Добавкой
{4}{B}{G}
Мгновенное заклинание
Верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы. Когда вы это делаете, оно дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

* При разыгрывании Возвращение за Добавкой делает целью только карту существа на вашем кладбище. В процессе разрешения заклинания вы возвращаете целевую карту на поле битвы. Когда вы это делаете, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете цель для драки. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку вы можете вернуть карту существа на поле битвы, даже если легальных целей для драки нет.
* Реагирующая срабатывающая способность от Возвращения за Добавкой кладется в стек тогда же, когда и другие срабатывающие способности, вызванные выходом существа на поле битвы.
* Если к моменту разрешения реагирующей срабатывающей способности целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если существа, которое вы положили на поле битвы, к этому моменту уже нет на поле битвы, или оно не является существом, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.

Воля Всеохотника
{1}{W}
Мгновенное заклинание
Целевое существо получает +2/+2 до конца хода. Если оно блокирует, вместо этого положите на него два жетона +1/+1.
Цикл {2} *({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

* Заблокировав атакующего, существо остается блокирующим до конца шага боя, даже если атакующее существо умирает или покидает бой.

Вспышка Зенита
{2}{R}{W}
Мгновенное заклинание
Вспышка Зенита наносит X повреждений любой цели, а вы получаете X жизней, где X — количество карт со способностью Цикла на вашем кладбище.

* Если к моменту разрешения Вспышки Зенита выбранная цель становится нелегальной, то заклинание не разрешается. Вы не получите X жизней.

Вымирание
{3}{B}
Волшебство
Выберите чет или нечет. Изгоните каждое существо с конвертированной мана-стоимостью, соответствующей выбранному значению. *(Ноль является четным числом.)*

* Вы выбираете чет или нечет в процессе разрешения Вымирания. Игроки не могут предпринимать никаких действий между тем, как вы делаете выбор, и вымиранием некоторых из существ.
* Если в мана-стоимости существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Конвертированная мана-стоимость фишки, не являющаяся копией другого объекта, равна 0. Фишка, являющаяся копией другого объекта, имеет конвертированную мана-стоимость того объекта.

Генерал Кудро из Драннита
{1}{W}{B}
Легендарное Существо — Человек Солдат
3/3
Другие перманенты с подтипом Человек под вашим контролем получают +1/+1.
Каждый раз, когда Генерал Кудро из Драннита или другой Человек выходит на поле битвы под вашим контролем, изгоните целевую карту из кладбища оппонента.
{2}, пожертвуйте два перманента с подтипом Человек: уничтожьте целевое существо с силой 4 или больше.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Человеку под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Генерал Кудро покинет поле битвы.
* Подтип Человек бывает только у существ. Planeswalker'ы, такие как Лукка и Нарсет, хоть и представляют собой персонажей-людей, не вызывают срабатывания средней способности Генерала Кудро.
* Генерала Кудро можно пожертвовать для оплаты стоимости его собственной последней способности. Очень благородно.

Гигантский Песчаный Вурм
{5}{G}{G}
Существо — Вурм
7/7
Гигантский Песчаный Вурм не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше.
Цикл {2} *({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

* После того как существо с силой 3 или больше заблокировало Гигантского Песчаного Вурма, уменьшение силы блокирующего существа не приведет к тому, что Гигантский Песчаный Вурм станет незаблокированным.

Гнездовье Титанов
{1}{B}{G}{U}
Чары
В начале вашего шага поддержки посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту на ваше кладбище.
Изгоните карту из вашего кладбища: добавьте {C}. Тратьте эту ману только на разыгрывание цветного заклинания без {X} в его мана-стоимости.

* Если вы не кладете карту, которую посмотрели, на ваше кладбище, то она остается на верху вашей библиотеки. Если никакой другой эффект не переместит ее оттуда, вы возьмете ее во время вашего шага взятия карты.
* Ману, которую дает Гнездовье Титанов, можно тратить на разыгрывание заклинания, у которого есть {X} в дополнительной или альтернативной стоимости.

Гордый Узомант Свирепости
{2}{r/g}{r/g}
Существо — Человек Воин
4/3
Пробивной удар
Существа с Пробивным ударом под вашим контролем имеют способность «Вы можете заставить это существо распределить его боевые повреждения, как если бы оно не было заблокировано».

* Последняя способность Гордого Узоманта Свирепости относится и к нему самому, пока у него сохраняется Пробивной удар.
* Вы можете решить распределить боевые повреждения защищающемуся игроку или planeswalker'у, даже если у блокирующего существа есть Защита от зеленого или другой действующий на него эффект предотвращения повреждений.
* Распределяя боевые повреждения, вы должны выбрать, наносить ли все повреждения блокирующим существам и нанести повреждения от Пробивного удара обычным образом, или же наносить все повреждения игроку или planeswalker'у, которого атакует существо. Вы не можете назначить часть повреждений одному блокирующему существу, а остальных блокирующих проигнорировать.

Гремлин Едкой Слюны
{R}
Существо — Гремлин
1/1
{1}, {T}: Гремлин Едкой Слюны наносит 1 повреждение каждому оппоненту.
Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, разверните Гремлина Едкой Слюны.

* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Гремлина Едкой Слюны заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

Джайруда, Погибель из Бездны
{4}{u/b}{u/b}
Легендарное Существо — Демон Кракен
6/6
Компаньон — Ваша начальная колода содержит только карты с четной конвертированной мана-стоимостью. *(Если эта карта является вашим избранным Компаньоном, то вы можете один раз разыграть ее из-за пределов игры.)*
Когда Джайруда выходит на поле битвы, каждый игрок кладет четыре верхние карты своей библиотеки на свое кладбище. Положите находящуюся среди них карту существа с четной конвертированной мана-стоимостью на поле битвы под вашим контролем.

* Если в мана-стоимости карты на кладбище игрока есть {X}, то он считается равным 0.
* У карты с конвертированной мана-стоимостью 0 четная конвертированная мана-стоимость.
* Если при разрешении срабатывающей способности Джайруды какой-либо эффект замены заставляет игрока изгнать четыре верхние карты своей библиотеки вместо того, чтобы положить их на кладбище, то вы можете выбрать карту существа из этих карт в изгнании.

Джеганта, Источник
{4}{r/g}
Легендарное Существо — Элементаль Вапити
5/5
Компаньон — Ни у одной карты в вашей начальной колоде нет в мана-стоимости двух или более одинаковых символов маны. *(Если эта карта является вашим избранным Компаньоном, то вы можете один раз разыграть ее из-за пределов игры.)*
{T}: добавьте {W}{U}{B}{R}{G}. Эту ману нельзя тратить на оплату стоимости в немаркированной мане.

* Способность Компаньона Джеганты сравнивает символы в мана-стоимости карт в вашей колоде. Если у любой карты есть два одинаковых символа, например, {X}{X}{R} или {r/g}{r/g}, то условие способности Компаньона не удовлетворяется.
* Стоимость в немаркированной мане обычно показывается цифровыми символами маны, такими как {1}, {2} и т. д., а также символом {X}. Это любая стоимость, требующая оплаты маны, которая не является {C}, {W}, {U}, {B}, {R} или {G}.

Диколовчая Браконьерша
{3}{B}
Существо — Человек Солдат
2/4
{1}, {T}, пожертвуйте другое существо: вы получаете количество жизней, равное выносливости того существа. Возьмите карту.

* Для определения количества получаемых жизней используйте значение выносливости пожертвованного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
* Вы берете только одну карту, сколько бы жизней ни получили.

Дракон-Пикси
{U}{R}
Существо — Фея Дракон
1/1
Полет, Ускорение
Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, положите один жетон +1/+1 на Дракона-Пикси.

* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Драннитская Уязвительница
{1}{R}
Существо — Человек Чародей
2/2
Каждый раз, когда вы совершаете Цикл другой карты, Драннитская Уязвительница наносит 1 повреждение каждому оппоненту.
Цикл {1} *({1}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Драннитской Уязвительницы заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

Драннитский Магистрат
{1}{W}
Существо — Человек Чародей
1/3
Ваши оппоненты могут разыгрывать заклинания только из своей руки.

* Если какой-либо эффект гласит, что оппонент может разыграть заклинание откуда угодно, кроме своей руки, эффект Драннитского Магистрата отменяет это разрешение.
* Если какой-либо эффект или правило позволяют им это делать, ваши оппоненты могут разыгрывать земли из других зон, кроме руки, и активировать способности карт в других зонах, кроме руки.
* Эффекты могут класть карты из других зон на поле битвы под контролем оппонента.

Единение Разумов
{2}{U}
Волшебство
Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше, если вы контролируете существо-Человека и не являющееся Человеком существо.
Возьмите две карты.

* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Единение Разумов). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Как только вы объявляете, что разыгрываете Единение Разумов, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, никто из оппонентов не сможет повлиять на то, контролируете ли вы существо-Человека и не являющееся Человеком существо.
* Если вы перестанете контролировать существо-Человека и не являющееся Человеком существо после того, как разыграли Единение Разумов, на него это никак не повлияет.

Жажда Крови
{1}{R}
Волшебство
Целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*
Цикл {1} *({1}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

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

Жуткий Ультиматум
{W}{W}{B}{B}{B}{G}{G}
Волшебство
Верните любое количество карт перманентов с различными именами из вашего кладбища на поле битвы.

* Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker'ов.
* Вы выбираете, какие карты перманентов вернуть, в процессе разрешения Жуткого Ультиматума. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете, и тем, как те карты возвращаются на поле битвы.
* Вы можете решить вернуть всего одну карту перманента с любым именем.
* Если Аура кладется на поле битвы без разыгрывания, то игрок, который будет контролировать эту Ауру, выбирает, что она будет зачаровывать в момент выхода 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 той зоне, где находилась до этого.
* Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, не может зачаровывать ничего из того, что кладется на поле битвы одновременно с ней.

Загнанный Кошмар
{1}{B}{B}
Существо — Кошмар
4/5
Угроза
Когда Загнанный Кошмар выходит на поле битвы, целевой оппонент кладет один жетон Смертельного касания на существо под своим контролем.

* Целевой оппонент выбирает, какое из его существ получит жетон Смертельного касания.
* Если у целевого оппонента под контролем нет существ, то он не положит жетон Смертельного касания ни на одно существо.

Зазубренный Скорпион
{B}
Существо — Скорпион
1/2
Когда Зазубренный Скорпион умирает, он наносит по 2 повреждения каждому оппоненту, а вы получаете 2 жизни.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Зазубренного Скорпиона заставляет команду соперников потерять 4 жизни, а вас — получить 2 жизни.

Закрытое Убежище
{2}{W}
Чары
Перманенты с подтипом Человек под вашим контролем получают +1/+1.
{2}, поверните два неповернутых перманента с подтипом Человек под вашим контролем: поверните целевое существо под контролем оппонента.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Человеку под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Закрытое Убежище покинет поле битвы.
* Поскольку в стоимость активации активируемой способности Закрытого Убежища не входит символ поворота, то для ее оплаты вы можете поворачивать существа, которые не обязательно находились под вашим контролем с начала вашего последнего хода.

Засада Морозной Завесы
{3}{U}{U}
Мгновенное заклинание
Поверните не более двух целевых существ. Те существа не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.
Цикл {1} *({1}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

* Целью способности Засады Морозной Завесы может быть существо, которое уже повернуто. Оно не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Зерда, Пылающая на Рассвете
{1}{r/w}{r/w}
Легендарное Существо — Элементаль Лиса
3/3
Компаньон — У каждой карты перманента в вашей начальной колоде есть активируемая способность. *(Если эта карта является вашим избранным Компаньоном, то вы можете один раз разыграть ее из-за пределов игры.)*
Активация активируемых вами способностей, которые не являются мана-способностями, стоит на {2} меньше. Этот эффект не может снизить ману в стоимости активации до значения меньше одного.
{1}, {T}: целевое существо не может блокировать в этом ходу.

* Карты перманентов — это карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker'ов. У карт земель с типами базовых земель есть присущие им активируемые мана-способности, связанные с этими типами.
* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями (например, Цикл); в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие.
* Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении дает ману, а не та, для активации которой требуется мана.
* Эффекты, снижающие стоимость активации в немаркированной мане, не могут снизить требования в части уплаты цветной маны. Стоимость активации снижается только на {1}, если это снижает стоимость до одной маны. Например, стоимость Цикла {2} станет {1}, а стоимость {1} {R} станет {R}. Стоимость активации не изменяется, если она уже равна одной или нулю маны (например, как стоимость активации последней способности Зерды).
* Активация последней способности Зерды после того, как существо уже заблокировало, не удаляет блокирующее существо из боя и не приводит к тому, что заблокированное им существо становится незаблокированным.

Зилорта, Воплощение Силы *(промо-карта для программы Buy-a-Box)*
{3}{R}{G}
Легендарное Существо — Динозавр
7/3
Пробивной удар
Смертельные повреждения, наносимые существам под вашим контролем, определяются их силой, а не выносливостью.

* Зилорта напечатана только с альтернативным именем в строке имени. Несмотря на это, ее имя все равно остается только «Зилорта, Воплощение Силы».
* В любой момент, когда игра проверяет, являются ли повреждения смертельными, и следует ли уничтожать существо из-за того, что на нем отмечены смертельные повреждения, используйте для сравнения с повреждениями значение силы ваших существ, а не значение их выносливости. Это относится к назначению повреждений от Пробивного удара, от Расплескавшегося Пламени и так далее.
* Существо с силой 0 не уничтожается само по себе, ему необходимо нанести хотя бы 1 повреждение.
* Существо с выносливостью 0 отправляется на кладбище своего владельца. Это действие, вызванное состоянием, не является последствием повреждений, так что Зилорта на него не влияет.
* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существу под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Зилорта выйдет на поле битвы или покинет его.

Зов Обитателя Смерти
{2}{B}
Волшебство
Верните из вашего кладбища на поле битвы не более двух целевых карт существ с суммарной конвертированной мана-стоимостью не более 3. Положите на любое из них один жетон Смертельного касания. Затем положите на любое из них один жетон Угрозы.

* Если в мана-стоимости карты на кладбище игрока есть {X}, то он считается равным 0.
* Вы можете выбрать целью Зова Обитателя Смерти одну карту существа. В этом случае вы положите на то существо оба жетона.
* Если вы возвращаете две карты существ, то можете положить по одному жетону на каждую или оба жетона на одну.
* Если вы не возвращаете карты существ на поле битвы, то не кладете жетоны ни на какие существа.

Идаро, Бродячее Чудовище
{5}{R}{R}
Легендарное Существо — Динозавр Черепаха
8/8
Пробивной удар, Ускорение
Цикл {1}{R}
Когда вы совершаете Цикл Идаро, Бродячего Чудовища, втасуйте его из вашего кладбища в вашу библиотеку. Если вы совершили Цикл карты с именем Идаро, Бродячее Чудовище не менее четырех раз в этой партии, вместо этого положите его из вашего кладбища на поле битвы. *(Сделайте это до того, как возьмете карту.)*

* Чтобы Идаро устал от Циклов и вырвался на поле битвы, вам не обязательно совершать Цикл одной и той же физической карты четыре раза. Подойдет любая карта с именем Идаро, Бродячее Чудовище.
* Если вы совершаете Цикл Идаро, но его нет на вашем кладбище к моменту разрешения срабатывающей способности, вы не сможете положить его на поле битвы или втасовать в вашу библиотеку. При этом вы все равно тасуете вашу библиотеку, если не совершали Цикл Идаро не менее четырех раз в этой партии.

Иллуна, Венец Желаний
{2}{G}{U}{R}
Легендарное Существо — Зверь Элементаль Динозавр
6/6
Мутация {3}{r/g}{U}{U} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Полет, Пробивной удар
Каждый раз, когда это существо мутирует, изгоняйте карты с верха вашей библиотеки, пока вы не изгоните карту не являющегося землей перманента. Положите ту карту на поле битвы или в вашу руку.

* Последняя способность Иллуны изгоняет карты рубашкой вниз. Если вы положите карту в вашу руку, все игроки увидят, что это за карта.
* Вы выбираете, положить карту на поле битвы или в вашу руку, когда уже увидели ее.
* Не являющаяся землей карта перманента — это карта артефакта, существа, чар или planeswalker'а.
* Все карты земель, мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства, изгнанные таким образом, остаются в изгнании.
* Если Аура кладется на поле битвы без разыгрывания, то игрок, который будет контролировать эту Ауру, выбирает, что она будет зачаровывать в момент выхода 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 той зоне, где находилась до этого.

Йорион, Небесный Скиталец
{3}{w/u}{w/u}
Легендарное Существо — Птица Змей
4/5
Компаньон — Размер вашей начальной колоды как минимум на двадцать карт превышает минимальный. *(Если эта карта является вашим избранным Компаньоном, то вы можете один раз разыграть ее из-за пределов игры.)*
Полет
Когда Йорион выходит на поле битвы, изгоните любое количество других принадлежащих вам не являющихся землями перманентов под вашим контролем. Верните те карты на поле битвы в начале следующего заключительного шага.

* Минимальный размер колоды составляет 40 карт для форматов с колодами из бустеров (например, Драфт или Силед) и 60 карт для форматов с собранной колодой (например, Стандарт или любительская игра). В некоторых вариациях могут быть свои минимумы. В формате «Командир» в колоде должно быть ровно 100 карт, так что в «Командире» Йорион не сможет стать вашим выбранным Компаньоном.
* Вы выбираете, какие перманенты изгонять, в момент разрешения срабатывающей способности Йориона. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между моментами, когда вы выбираете перманенты, и когда они изгоняются.
* Вы не можете изгнать перманенты, которые находятся под вашим контролем, но не принадлежат вам, и не можете изгнать принадлежащие вам перманенты, которые вы не контролируете.
* Ауры, прикрепленные к изгоняемым перманентам, отправятся на кладбища своих владельцев. Снаряжение, прикрепленное к изгоняемым перманентам, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемых перманентах имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. После того как изгнанные перманенты возвращаются, они считаются новыми объектами, не имеющими отношения к тем, которыми были раньше.
* Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

Кахира, Попечительница
{1}{g/w}{g/w}
Легендарное Существо — Кошка Зверь
3/2
Компаньон — Каждая карта существа в вашей начальной колоде является картой Кошки, Элементаля, Кошмара, Динозавра или Зверя. *(Если эта карта является вашим избранным Компаньоном, то вы можете один раз разыграть ее из-за пределов игры.)*
Бдительность
Каждое другое существо под вашим контролем, которое является Кошкой, Элементалем, Кошмаром, Динозавром или Зверем, получает +1/+1 и имеет Бдительность.

* У карт существ в вашей колоде может быть несколько типов существа, требуемых для Кахиры. У них также могут быть дополнительные типы — главное, чтобы на каждой карте присутствовал хотя бы один тип из указанной пятерки. У не являющихся существом карт могут быть любые подтипы.
* Существо, у которого несколько типов существ из пятерки, получает +1/+1 от последней способности Кахиры только один раз.

Керуга, Мудрец-Исполин
{3}{g/u}{g/u}
Легендарное Существо — Динозавр Бегемот
5/4
Компаньон — Ваша начальная колода содержит только карты с конвертированной мана-стоимостью не менее 3 и карты земель. *(Если эта карта является вашим избранным Компаньоном, то вы можете один раз разыграть ее из-за пределов игры.)*
Когда Керуга, Мудрец-Исполин выходит на поле битвы, возьмите одну карту за каждый другой перманент под вашим контролем с конвертированной мана-стоимостью не менее 3.

* Если в мана-стоимости карты в колоде игрока или перманента на поле битвы есть {X}, то он считается равным 0.
* Конвертированная мана-стоимость фишки, не являющейся копией другого объекта, равна 0. Фишка, являющаяся копией другого объекта, имеет конвертированную мана-стоимость того объекта.

Киннан, Одаренный Узомант
{G}{U}
Легендарное Существо — Человек Друид
2/2
Каждый раз, когда вы поворачиваете не являющийся землей перманент для получения маны, добавьте одну ману любого типа, произведенного тем перманентом.
{5}{G}{U}: посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить на поле битвы находящуюся среди них карту не являющегося Человеком существа. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Вы «поворачиваете перманент для получения маны», только если активируете мана-способность того перманента, в стоимости которой есть символ {T}. Мана-способность производит ману в рамках своего эффекта.
* Существуют следующие типы маны: белая, синяя, черная, красная, зеленая и бесцветная.
* Дополнительную ману производит Киннан, а не не являющийся землей перманент, который вы повернули для получения маны.
* Киннан не обращает внимания на какие-либо ограничения или условия, которые не являющийся землей перманент налагает на ману, которую дает. У дополнительной маны, которую производит Киннан, нет никаких ограничений и условий.

Коварная Узомантка Ночи
{u/b}{u/b}
Существо — Человек Бродяга
2/2
Миг
Разыгрываемые вами заклинания с Мигом стоят на {1} меньше и не могут быть отменены.

* Последняя способность Коварной Узомантки Ночи не применяется к ней самой, пока она является заклинанием.
* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Коварная Узомантка Ночи). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Эффект снижения стоимости от способности Коварной Узомантки Ночи применяется только к немаркированной мане в стоимости заклинания. Он не может снизить требования в части уплаты цветной маны. Например, ваша первая Коварная Узомантка Ночи обычно не сможет снизить стоимость разыгрывания второй, потому что у нее в стоимости нет немаркированной маны.
* Заклинания с Мигом, которые вы разыгрываете, могут быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, ваше заклинание не отменяется, но пытавшееся его отменить заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
* Если Коварная Узомантка Ночи выходит на поле битвы, пока в стеке находится разыгранное вами заклинание с Мигом, то заклинание не может быть отменено, хоть вы и не получите скидку в {1}.
* Игроки не могут попытаться избавиться от Коварной Узомантки Ночи, чтобы поднять стоимость заклинания, которое вы разыгрываете, но могут от нее избавиться, чтобы их заклинания и способности могли отменять ваши заклинания.
* Заклинания с Мигом, которые вы контролируете, но не разыгрывали (например, это копии заклинаний, или вы перехватили контроль над ними у другого игрока), могут быть отменены.

Когла, Исполинская Обезьяна
{3}{G}{G}{G}
Легендарное Существо — Обезьяна
7/6
Когда Когла, Исполинская Обезьяна выходит на поле битвы, она дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем.
Каждый раз, когда Когла атакует, уничтожьте целевой артефакт или чары под контролем защищающегося игрока.
{1}{G}: верните целевого Человека под вашим контролем в руку его владельца. Когла получает Неразрушимость до конца хода.

* Если к моменту разрешения первой способности Коглы целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если цель легальна, но Коглы к моменту разрешения способности уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.
* Если к моменту разрешения последней способности Коглы целевой Человек становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Когла не получит Неразрушимость.

Козодор Бушующей Бури
{2}{W}
Существо — Птица Коза
1/3
Полет
Если Козодору Бушующей Бури должны быть нанесены небоевые повреждения, предотвратите те повреждения. За каждое 1 повреждение, предотвращенное таким образом, положите на Козодора Бушующей Бури один жетон +1/+1.

* Если Козодору Бушующей Бури наносятся повреждения, которые не могут быть предотвращены, он не получает жетоны +1/+1 за те повреждения.
* Если Козодору Бушующей Бури наносятся одновременно и повреждения, которые могут быть предотвращены, и повреждения, которые не могут быть предотвращены, то он получает жетоны +1/+1 за предотвращенные повреждения до того, как проверяется, не умрет ли он от не предотвращенных повреждений.
* Если несколько эффектов предотвращения или замены пытаются изменить повреждения, которые должны быть нанесены существу, то порядок их применения выбирает игрок, контролирующий то существо.

Колоссификация
{5}{G}{G}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Когда Колоссификация выходит на поле битвы, поверните зачарованное существо.
Зачарованное существо получает +20/+20.

* Колоссификация может прикрепляться к существу, которое уже повернуто. В таком случае ее средняя способность не произведет эффекта, а вот последняя — еще как.

Коммандос Ночного Отряда
{2}{B}
Существо — Человек Солдат
2/3
Когда Коммандос Ночного Отряда выходит на поле битвы, если вы атаковали в этом ходу, создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек Солдат.

* Способность Коммандос Ночного Отряда проверяет только то, объявляли ли вы существо атакующим во время хода. Она не срабатывает по разу за каждое такое существо и не проверяет, наносило ли атакующее существо повреждения.

Кристальный Гигант
{3}
Артефакт Существо — Гигант
3/3
В начале боя во время вашего хода выберите случайным образом тип жетона, которого нет на Кристальном Гиганте, из следующих: Бдительность, Захват, Первый удар, Полет, Порчеустойчивость, Пробивной удар, Смертельное касание, Угроза, Цепь жизни и +1/+1. Положите один жетон такого типа на Кристального Гиганта.

* Вы и выбираете тип жетона случайным образом, и кладете его на Кристального Гиганта в процессе разрешения способности. Игроки не смогут ничего сделать между тем моментом, когда выбирается жетон, и тем моментом, когда он появляется на Кристальном Гиганте.
* Пока на Кристальном Гиганте нет всех десяти перечисленных жетонов, вы будете класть на него жетон в начале боя во время вашего хода. Если на нем уже есть все десять жетонов, то способность будет срабатывать, но новых жетонов он не получит.
* Если у Кристального Гиганта есть какое-то из перечисленных ключевых слов, но не из-за того, что на нем есть соответствующий жетон, то такой жетон все равно можно будет выбрать случайным образом.

Кровархипелаг
{5}{U}{U}
Существо — Левиафан
7/7
Мутация {5}{U} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Каждый раз, когда это существо мутирует, поверните не более X целевых существ, где Х — число мутаций этого существа. Те существа не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.

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

Крушитель из Кварцевого Леса
{2}{R}{R}{G}
Существо — Динозавр Зверь
6/6
Пробивной удар
Каждый раз, когда одно или несколько существ с Пробивным ударом под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку, создайте одну фишку существа X/X зеленый Динозавр Зверь с Пробивным ударом, где X — количество повреждений, нанесенных теми существами тому игроку.

* Вторая способность Крушителя из Кварцевого Леса относится и к повреждениям, которые наносит он сам, пока у него сохраняется Пробивной удар.
* Если существо под вашим контролем с Пробивным ударом не заблокировано, то все боевые повреждения, которые оно наносит защищающемуся игроку, учитываются последней способностью Крушителя из Кварцевого Леса.

Ликующая Узомантка Небес
{1}{w/u}{w/u}
Существо — Человек Чародей
2/2
Полет
Существа с Полетом под вашим контролем имеют способность «Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний, целью которых является это существо, стоит на {2} больше».

* Последняя способность Ликующей Узомантки Небес относится и к ней самой, пока у нее сохраняется Полет.
* Разыгрывание оппонентом заклинаний, которые делают одно существо с Полетом под вашим контролем целью несколько раз, стоит больше только на {2}. Заклинание оппонента, которое делает целью несколько существ с Полетом под вашим контролем, стоит на {2} больше за каждое из них.

Ловчий Лигр
{3}{W}
Существо — Кошка
3/4
Мутация {2}{W} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Каждый раз, когда это существо мутирует, другие существа под вашим контролем получают +X/+X до конца хода, где Х — число мутаций этого существа.

* Срабатывающая способность Ловчего Лигра действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получат +X/+X.
* Значение X определяется только при разрешении срабатывающей способности. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если Ловчий Лигр мутирует еще раз. Впрочем, в этом случае существа снова получат бонус в размере +X/+X, в дополнение к уже прибавленным при прошлом разрешении способности.

Лукка, Изгой Медных Кителей
{3}{R}{R}
Легендарный Planeswalker — Лукка
5
+1: изгоните три верхние карты вашей библиотеки. Изгнанные таким образом карты существ получают способность «Вы можете разыграть эту карту из изгнания, пока вы контролируете planeswalker'а Лукку».
−2: изгоните целевое существо под вашим контролем, затем показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту существа с более высокой конвертированной мана-стоимостью. Положите ту карту на поле битвы, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.
−7: каждое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, каждому оппоненту.

* Вы можете разыграть каждую из карт существа, изгнанных первой способностью Лукки, пока вы контролируете любого planeswalker'а Лукку, не обязательно того, который изгонял эти карты.
* Способность, которую дает первая способность Лукки, не влияет на время, в которое вы можете разыграть карту.
* Вы все равно оплачиваете все стоимости заклинаний, разыгранных с помощью первой способности Лукки. Вы можете оплатить альтернативные стоимости, например, стоимость Мутации.
* Как только вы начали разыгрывать изгнанную карту, потеря контроля над Луккой уже никак не повлияет на заклинание. Вы сможете закончить разыгрывать его обычным образом.
* Вы можете разыграть карты существа, изгнанные первой способностью Лукки, как не являющиеся существами заклинания, если какой-либо эффект или правило позволяет вам это делать. Например, карты с Приключением из выпуска *«Престол Элдраина»* можно разыгрывать как Приключения.
* Если в мана-стоимости карты существа в библиотеке игроки или существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Если вы покажете всю вашу библиотеку, но не покажете карту существа с более высокой конвертированной мана-стоимостью, то вы положите всю библиотеку назад в случайном порядке и продолжите партию.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Лукки заставляет команду соперников потерять жизни в количестве, равном удвоенной сумме значений силы ваших существ.

Луррус из Логова Грез
{1}{w/b}{w/b}
Легендарное Существо — Кошка Кошмар
3/2
Компаньон — Конвертированная мана-стоимость каждой карты перманента в вашей начальной колоде не превышает 2. *(Если эта карта является вашим избранным Компаньоном, то вы можете один раз разыграть ее из-за пределов игры.)*
Цепь жизни
Во время каждого из ваших ходов вы можете разыграть одно заклинание перманента с конвертированной мана-стоимостью не более 2 из вашего кладбища.

* Луррус не обращает внимания на карты волшебства и мгновенных заклинаний в вашей начальной колоде. У них может быть любая конвертированная мана-стоимость.
* Если в мана-стоимости карты в колоде игрока есть {X}, то он считается равным 0.
* Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение. Например, если заклинание перманента стоит {X}{W}, то его можно разыграть с X, равным 1, но не 2.
* Разыгрывая заклинание из вашего кладбища, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания.
* Вы должны оплатить все стоимости, чтобы разыграть то заклинание. Если у него есть альтернативная стоимость, например, стоимость Мутации, вы можете разыграть его за эту стоимость.
* Как только вы начали разыгрывать заклинание, потеря контроля над Луррус уже никак не повлияет на заклинание. Вы сможете закончить разыгрывать его обычным образом.
* Если вы разыгрываете заклинание из вашего кладбища, используя другое разрешение его разыгрывать, то эффект Луррус к нему не применяется. Вы сможете разыграть еще одно заклинание перманента из вашего кладбища.
* Если вы уже разыграли одно заклинание перманента из вашего кладбища, а потом под вашим контролем в том же ходу оказалась новая Луррус, то вы в этом же ходу можете разыграть из вашего кладбища еще одно заклинание перманента.
* 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.
* Луррус не позволяет вам разыгрывать земли из вашего кладбища.

Лутри, Ловчая Заклинаний
{1}{u/r}{u/r}
Легендарное Существо — Элементаль Выдра
3/2
Компаньон — У всех не являющихся землями карт в вашей начальной колоде различные имена. *(Если эта карта является вашим избранным Компаньоном, то вы можете один раз разыграть ее из-за пределов игры.)*
Миг
Когда Лутри, Ловчая Заклинаний выходит на поле битвы, если вы разыграли ее, то скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

* Способность Лутри может скопировать любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем, 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. Она разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
* 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 копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании, то у копии будет то же значение X.
* Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями (например, как у Сказания о Вадроке), то это распределение остается неизменным, хотя вы можете поменять сами цели. То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны.
* 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.

Мерцающий Дельфин
{2}{U}
Существо — Элементаль Кит
1/4
Каждый раз, когда Мерцающий Дельфин атакует, другое целевое атакующее существо не может быть заблокировано в этом ходу.

* Если два Мерцающих Дельфина атакуют одновременно, их способности могут сделать их целями друг друга.
* Целевое существо не может быть заблокировано в этом ходу, даже если Мерцающий Дельфин покинет поле битвы.

Месть Отпрыска
{2}{R}{W}{B}
Чары
В начале боя во время вашего хода изгоните целевую красную, белую или черную карту существа из вашего кладбища. Создайте одну фишку, являющуюся копией той карты, но при этом являющуюся 1/1. Она получает Ускорение до вашего следующего хода.

* Фишка в точности копирует то, что было указано на исходной карте, и ничего более, за исключением особо измененных ею характеристик. Она не копирует никакую информацию об объекте, которым карта была до попадания на ваше кладбище.
* Сила и выносливость фишки равны 1/1. Они являются копируемыми значениями фишки, которые могут быть скопированы другими эффектами. Если у скопированной карты есть способность, определяющая значение ее силы и выносливости, та способность не копируется. С другой стороны, получение Ускорения после создания фишки — это не копируемая характеристика.
* Если у карты, скопированной фишкой, были способности «Когда [этот перманент] выходит на поле битвы...», то у фишки тоже будут эти способности, и они сработают при ее создании. Также будут действовать все скопированные фишкой способности, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».

Мистическое Подчинение
{1}{U}
Чары — Аура
Миг
Зачаровать существо
Зачарованное существо получает -2/-0 и теряет все способности. *(Мутация в то зачарованное существо не добавит ему новые способности. Оно может получить способности иными способами.)*

* Если попавшее под действие эффекта существо получает какую-либо способность после того, как к нему прикрепляется Мистическое Подчинение, оно сохраняет эту способность.
* Если сила и выносливость существа обозначены как \*/\*, а их значения определяются способностью существа, то при потере всех способностей базовая сила и выносливость существа становятся 0/0. Затем Мистическое Подчинение делает его -2/0. Если сила и выносливость обозначены как \*/\*+1, существо становится -2/1 и т. д.
* Мутации зачарованного существа не позволяют ему получить способности. Это происходит потому, что Мутация меняет базовые характеристики существа, а Мистическое Подчинение применяется к получившемуся существу.

Морозная Рысь
{2}{U}
Существо — Элементаль Кошка
2/2
Когда Морозная Рысь выходит на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента. То существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Целью срабатывающей способности Морозной Рыси может быть существо, которое уже повернуто. Оно не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Надежная Стойка
{W}
Чары — Аура
Миг
Зачаровать существо
Зачарованное существо получает +1/+1.
Пока у зачарованного существа есть Бдительность, оно распределяет боевые повреждения, равные своей выносливости, а не силе.

* Последняя способность Надежной Стойки не меняет значение силы зачарованного существа, она изменяет только количество распределяемых существом боевых повреждений. Все остальные правила и эффекты, использующие значения силы или выносливости, используют их реальные значения. Например, если зачарованное Надежной Стойкой существо дерется, то оно наносит повреждения, равные значению своей силы, а не выносливости.

Направленная Сила
{2}{U}{R}
Мгновенное заклинание
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте X карт.
Целевой игрок берет X карт. Направленная Сила наносит X повреждений не более чем одному целевому существу или planeswalker'у.

* Если вы разыгрываете Направленную Силу без уплаты ее мана-стоимости, вы все равно выбираете значение X и сбрасываете столько же карт. Так происходит потому, что у этого заклинания нет {X} в мана-стоимости.
* Если одна из двух целей Направленной Силы становится нелегальной, то эффект все равно действует на вторую цель соответствующим образом.

Нарсет Древнего Пути
{1}{U}{R}{W}
Легендарный Planeswalker — Нарсет
4
+1: вы получаете 2 жизни. Добавьте {U}, {R} или {W}. Тратьте эту ману только на разыгрывание не являющегося существом заклинания.
−2: возьмите карту, затем вы можете сбросить карту. Когда вы сбрасываете таким образом карту, не являющуюся землей, Нарсет Древнего Пути наносит целевому существу или planeswalker'у повреждения, равные конвертированной мана-стоимости той карты.
−6: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, эта эмблема наносит 2 повреждения любой цели».

* Поскольку первая способность Нарсет — это способность верности, она не является мана-способностью. Ее можно активировать только при возможности разыгрывать волшебство. Она идет в стек, и на нее можно ответить.
* Вторая способность Нарсет отправляется в стек без выбора цели. В процессе разрешения той способности вы берете карту и можете выбрать сбросить карту. Когда вы срабатываете таким образом не являющуюся землей карту, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете цель, которой будут нанесены повреждения. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку вы выбираете цель после того, как посмотрели взятую карту, а игроки могут ответить на реагирующую срабатывающую способность, зная, сколько повреждений будет нанесено.
* Вы можете сбросить карту, даже если Нарсет покинет поле битвы до того, как разрешится ее средняя способность. Если вы сбросите не являющуюся землей карту, реагирующая срабатывающая способность все равно сработает.
* Если в мана-стоимости сброшенной вами карты есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Созданная последней способностью Нарсет эмблема является бесцветной. Повреждения, которые она наносит, наносятся бесцветным источником.

Настороженная Узомантка Внимания
{1}{g/w}{g/w}
Существо — Человек Разведчик
2/4
Бдительность
В начале вашего заключительного шага вы получаете 1 жизнь за каждое существо с Бдительностью под вашим контролем.

* Количество существ с Бдительностью под вашим контролем подсчитывается в момент разрешения последней способности Настороженной Узомантки Внимания. Эта способность посчитает саму Настороженную Узомантку Внимания, если та в этот момент находится на поле битвы.

Натиск Вечного Зверя
{2}{G}
Волшебство
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания покажите карту существа из вашей руки.
Натиск Вечного Зверя наносит целевому существу или planeswalker'у повреждения, равные значению силы показанной карты.

* Вы должны показать ровно одну карту для разыгрывания Натиска Вечного Зверя. Вы не можете разыграть его, не показав карту, и не можете показывать дополнительные карты. Показанная карта остается показанной, пока Натиск Вечного Зверя не разрешится.
* При разрешении Натиск Вечного Зверя наносит повреждения, равные значению силы показанной карты, если та карта все еще у вас в руке. Если карта покинула руку, то Натиск Вечного Зверя наносит повреждения, равные значению силы показанной карты непосредственно перед тем, как та покинула вашу руку.

Некропантера
{1}{W}{B}
Существо — Кошка Кошмар
3/3
Мутация {2}{w/b}{w/b} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Каждый раз, когда это существо мутирует, верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища на поле битвы.

* Если в мана-стоимости карты на кладбище игрока есть {X}, то он считается равным 0.

Ненасытный Гемофаг
{3}{B}
Существо — Кошмар
3/3
Мутация {2}{B} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Смертельное касание
Каждый раз, когда это существо мутирует, каждый оппонент теряет X жизней, а вы получаете X жизней, где X — число мутаций этого существа.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Ненасытного Гемофага заставляет команду соперников потерять жизни в количестве, равном удвоенному значению X, а вас — получить X жизней.

Непредсказуемый Циклон
{3}{R}{R}
Чары
Если способность Цикла другой не являющейся землей карты должна заставить вас взять карту, вместо этого изгоняйте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не изгоните карту, у которой есть такой же тип карты, как у той, для которой совершен Цикл. Вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости. Затем положите изгнанные карты, не разыгранные таким образом, в низ вашей библиотеки в случайном порядке.
Цикл {2} *({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

* Артефакт, существо, чары, мгновенное заклинание, planeswalker и волшебство являются типами карт. Супертипы (такие как «легендарный») и подтипы (такие как «Гигант») — это не типы карт.
* Если у карты, для которой использован Цикл, есть несколько типов карт, то вы остановитесь, когда изгоните карту, у которой есть любой из этих типов. Вы не изгоняете карту, чтобы найти ту, у которой есть все ее типы, и не можете решить продолжить искать, чтобы найти другую карту с такими типами.
* Если вы изгоните всю вашу библиотеку, но не изгоните карту, у которой есть такой же тип карты, то вы положите всю библиотеку назад в случайном порядке и продолжите партию. Вы не возьмете карту.
* Если вы решаете разыграть последнюю изгнанную карту, то должны сделать это в процессе разрешения способности Цикла. Вы не можете подождать и разыграть ее позже. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются.
* Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у карты «Проглотить Целиком»), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
* Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.

Нетрой, Венец Смерти
{2}{W}{B}{G}
Легендарное Существо — Кошка Кошмар Зверь
5/5
Мутация {4}{g/w}{B}{B} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Смертельное касание, Цепь жизни
Каждый раз, когда это существо мутирует, верните любое количество целевых карт существ с суммарной силой не более 10 из вашего кладбища на поле битвы.

* Срабатывающая способность Нетроя может вернуть любое сочетание существ, суммарная сила которых не превышает 10. Например, она может сделать целью десять карт существ 1/1, две карты существ 5/5, и так далее. Вне зависимости от того, какие другие карты существ вы выберете целями, вы также можете выбрать целями любое количество карт существ с силой 0.
* Используйте значения силы карт существ, какими оно существуют на вашем кладбище, для определения того, могут ли они быть целями срабатывающей способности Нетроя. Например, вы можете вернуть карту существа 0/0, которая выйдет на поле битвы в качестве копии существа 15/15, или пять карт существ 0/0, каждая из которых выходит на поле битвы с тремя жетонами +1/+1 на ней.
* Если сила целевых карт существ изменяется, пока они находятся на вашем кладбище (например, у какой-то карты есть определяющая характеристики способность, которая определяет значение «\*» в ее силе), то суммарная сила существ может превысить 10. В этом случае все выбранные цели становятся нелегальными, и никто не возвращается на поле битвы.

Неуверенная Связь
{3}{R}
Волшебство
Разыгрывание этого заклинания стоит на {3} меньше, если вы контролируете существо с Угрозой.
Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода.

* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Неуверенная Связь). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Как только вы объявляете, что разыгрываете Неуверенную Связь, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, никто из оппонентов не сможет повлиять на то, контролируете ли вы существо с Угрозой.
* Если вы перестанете контролировать существо с Угрозой после того, как разыграли Неуверенную Связь, на заклинание это никак не повлияет. Вы не должны будете дополнительно заплатить {3}.
* Целью Неуверенной Связи может быть любое существо, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.

Неудержимый Медведеволк
{3}{G}
Существо — Волк Медведь
4/4
Каждый раз, когда Неудержимый Медведеволк атакует, вы можете обменять значения базовой силы и выносливости целевого Человека под вашим контролем на силу и выносливость Неудержимого Медведеволка до конца хода.

* Сила и выносливость Неудержимого Медведеволка не меняются, когда характеристики целевого Человека принимают эти значения.
* Вы выбираете, меняются ли значения базовой силы и выносливости целевого Человека, когда способность разрешается, а не тогда, когда она кладется в стек.
* Любые эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость Человека, но не устанавливают их на определенное значение, применяются после установки базовых силы и выносливости, вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу и выносливость.
* Новые значения базовой силы и выносливости Человека устанавливаются равными текущим значениям силы и выносливости Неудержимого Медведеволка, а не его базовым силе и выносливости. Если сила или выносливость Неудержимого Медведеволка меняются позже в этом ходу, на Человеке это не отражается.
* Если Неудержимый Медведеволк покидает поле битвы, пока его сработавшая способность находится в стеке, то для определения новых значений базовой силы и выносливости Человека используйте значения силы и выносливости Неудержимого Медведеволка в последний момент его пребывания на поле битвы.

Нечестивый Мастеровой
{b/g}{b/g}
Существо — Кошмар
1/1
Нечестивый Мастеровой получает +1/+1 за каждую карту существа на вашем кладбище.
{X}{b/g}, {T}, пожертвуйте другое существо: найдите в вашей библиотеке карту существа с конвертированной мана-стоимостью Х или меньше, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

* Первая способность Нечестивого Мастерового действует, только пока он находится на поле битвы.
* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Нечестивому Мастеровому, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу карты существ покинут ваше кладбище.
* Если в мана-стоимости карты в библиотеке игрока есть {X}, то он считается равным 0.

Новоявленный Ультиматум
{B}{B}{G}{G}{G}{U}{U}
Волшебство
Найдите в вашей библиотеке не более трех одноцветных карт с различными именами и изгоните их. Оппонент выбирает одну из тех карт. Втасуйте ту карту в вашу библиотеку. Вы можете разыграть остальные карты без уплаты их мана-стоимости. Изгоните Новоявленный Ультиматум.

* Одноцветная карта — это карта только белого, синего, черного, красного или зеленого цвета, без других цветов. Бесцветная карта не является одноцветной.
* Если вы нашли только одну карту, вы втасуете ее в вашу библиотеку и изгоните Новоявленный Ультиматум, ничего не разыгрывая.
* Если вы решаете разыграть любые из изгнанных карт, то должны сделать это в процессе разрешения Новоявленного Ультиматума. Вы не можете подождать и разыграть их позже. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются.
* В то время, как вы разыгрываете найденные карты, Новоявленный Ультиматум еще находится в стеке, так что те заклинания могут делать его целью. Однако когда он изгонится, он перестанет быть легальной целью.
* Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Трогательного Воссоединения), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
* Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.

Оазис Смерти
{W}{B}{G}
Чары
Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, положите две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище. Затем верните карту существа с конвертированной мана-стоимостью меньше, чем у умершего существа, из вашего кладбища в вашу руку.
{1}, пожертвуйте Оазис Смерти: вы получаете количество жизней, равное наибольшему значению конвертированной мана-стоимости среди существ под вашим контролем.

* Поскольку срабатывающая способность не делает целью карту существа на вашем кладбище, вы можете выбрать одну из тех двух карт, что вы положили туда из вашей библиотеки.
* Если в мана-стоимости существа на поле битвы или карты на вашем кладбище есть {X}, то он считается равным 0.
* Для определения того, какие карты можно вернуть в вашу руку, используйте конвертированную мана-стоимость существа в последний момент его пребывания на поле битвы и конвертированную мана-стоимость карты существа, какой она существует на вашем кладбище. Это может привести к тому, что смерть существа вернет вам в руку его самого — например, потому что это была часть объединенного существа или копия более дорогого существа.
* Если Оазис Смерти стал существом, то активация его последней способности приведет к срабатыванию его первой способности.

Обош, Пронзатель Дичи
{3}{b/r}{b/r}
Легендарное Существо — Геллион Ужас
3/5
Компаньон — Ваша начальная колода содержит только карты с нечетной конвертированной мана-стоимостью и карты земель. *(Если эта карта является вашим избранным Компаньоном, то вы можете один раз разыграть ее из-за пределов игры.)*
Если источник под вашим контролем с нечетной конвертированной мана-стоимостью должен нанести повреждения перманенту или игроку, вместо этого он наносит те повреждения тому перманенту или игроку в двойном размере.

* Если в мана-стоимости карты в библиотеке игрока есть {X}, то он считается равным 0.
* Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение. Если в мана-стоимости перманента или карты в любой другой зоне есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Если, пока вы контролируете Обоша, существо с Пробивным ударом под вашим контролем должно будет нанести боевые повреждения блокирующему существу, вы должны назначить не измененные повреждения. Например, если существо 3/3 с Пробивным ударом заблокировано существом 2/2, вы можете назначить защищающемуся игроку 1 повреждение. Затем существо нанесет 4 повреждения блокирующему существу и 2 — защищающемуся игроку.
* Если какой-либо эффект (например, эффект Прожорливого Гигантотерия) предписывает вам разделить повреждения между целями, вы должны разделить не измененные повреждения, прежде чем их удваивать.
* Если несколько эффектов предотвращения или замены пытаются изменить повреждения, которые должны быть нанесены перманенту или игроку, то порядок их применения выбирает сам игрок или игрок, контролирующий перманент.

Огненное Пророчество
{1}{R}
Мгновенное заклинание
Огненное Пророчество наносит 3 повреждения целевому существу. Вы можете положить карту из вашей руки в низ вашей библиотеки. Если вы это делаете, возьмите карту.

* Если к моменту разрешения Огненного Пророчества целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. У вас не будет возможности положить карту в низ вашей библиотеки.
* В процессе разрешения Огненного Пророчества вы не можете положить в низ вашей библиотеки несколько карт, чтобы взять больше, чем одну карту.

Озолит
{1}
Легендарный Артефакт
Каждый раз, когда существо под вашим контролем покидает поле битвы, если на нем были жетоны, положите те жетоны на Озолит.
В начале боя во время вашего хода, если на Озолите есть жетоны, вы можете переместить все жетоны с Озолита на целевое существо.

* Первая способность Озолита не перемещает жетоны с существа, которое покинуло поле битвы. Вместо этого она заставляет вас положить на Озолит те типы жетонов и в том количестве, что были на существе. В частности, это означает, что если вы каким-то образом контролируете второй Озолит, то оба получат одинаковые типы жетонов в том количестве, что были на покинувшем поле битвы существе. Точно так же, если у существа есть способность, которая срабатывает, когда оно покидает поле битвы, и учитывает число жетонов на нем, то способность будет использовать число жетонов, которое было на этом перманенте, даже если первая способность Озолита разрешится раньше.
* Жетоны +1/+1 на Озолите не производят никакого эффекта, если только он не станет существом. Жетоны ключевых слов на Озолите дают ему ключевые слова, которые на практике могут не иметь эффекта. Например, Полет на не являющемся существом артефакте — это странно, а вот Порчеустойчивость на таком артефакте — вполне полезная вещь.
* При разрешении последней способности Озолита вы решаете, будете ли вы перемещать жетоны.
* Вы не можете переместить с Озолита на целевое существо только часть жетонов.
* Если к моменту разрешения последней способности Озолита целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не удалите жетоны с Озолита.
* Если Озолит покидает поле битвы после того, как его последняя способность срабатывает, но до того, как она разрешается, то вы не сможете переместить с него жетоны на целевое существо.

Отчаянная Тактика
{W}{B}
Мгновенное заклинание
Изгоните целевое существо. Если вы не контролируете Человека, то вы теряете количество жизней, равное выносливости того существа.

* Для определения количества теряемых жизней используйте значение выносливости изгнанного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
* То, есть ли у вас под контролем Человек, проверяется только после изгнания целевого существа. Если то существо изгнало Человека под вашим контролем до тех пор, пока то существо не покинет поле битвы, то Человек успеет вернуться вовремя, чтобы способность его учла.

Первобытные Сопереживания
{1}{G}{U}
Чары
В начале вашего шага поддержки возьмите карту, если вы контролируете существо с наибольшей силой среди существ на поле битвы. В противном случае положите один жетон +1/+1 на существо под вашим контролем.

* Вы определяете, берете ли карту или кладете один жетон +1/+1, только когда срабатывающая способность Первобытных Сопереживаний начинает разрешаться. Игроки могут ответить на эту способность, попытавшись изменить исход.
* Если наибольшая сила среди существ на поле битвы есть и у существа под вашим контролем, и у существа не под вашим контролем, то вы берете карту.
* Если вы не контролируете существо с наибольшей силой, то выбираете, какое существо получит жетон +1/+1, в процессе разрешения способности. Игроки не могут предпринимать никаких действий между тем, как вы делаете выбор, и тем, как существо получает один жетон +1/+1.
* Если вы не контролируете ни одного существа, то при разрешении способности Первобытных Сопереживаний ничего не делаете. Если на поле битвы вообще нет существ, то вы не берете карту.

Песнь Творения
{1}{G}{U}{R}
Чары
Вы можете разыгрывать одну дополнительную землю в каждом из ваших ходов.
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, возьмите две карты.
В начале вашего заключительного шага сбросьте вашу руку.

* Если вы контролируете более одной Песни Творения, то эффекты их первых способностей носят кумулятивный характер. Они также складываются с другими эффектами, позволяющими вам разыграть дополнительные земли, например, с эффектом Дриада Илизийской Рощи.
* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Вторая способность Песни Творения не срабатывает, когда вы разыгрываете саму Песнь Творения, потому что ее еще нет на поле битвы.
* Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как первая срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание.

Пещерный Шептун
{4}{B}
Существо — Кошмар
4/4
Мутация {3}{B} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Угроза *(Это существо не может быть заблокировано менее чем двумя существами.)*
Каждый раз, когда это существо мутирует, каждый оппонент сбрасывает карту.

* Когда срабатывающая способность разрешается, сперва 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 делают то же самое в порядке передачи хода. После этого все выбранные карты сбрасываются одновременно.

Пироцератопс
{3}{R}
Существо — Элементаль Динозавр
2/3
Пробивной удар
Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, положите один жетон +1/+1 на Пироцератопса.

* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Под Защитой
{1}{U}
Мгновенное заклинание
Отмените целевое заклинание, целью которого является перманент под вашим контролем.
Возьмите карту.

* Заклинание, которое не может быть отменено, является легальной целью для заклинания «Под Защитой». Такое заклинание не отменится, когда Под Защитой разрешится, но вы все равно возьмете карту.
* Под Защитой может сделать целью заклинание с несколькими целями, если хотя бы одной целью того заклинания является перманент под вашим контролем.
* Если перманент под вашим контролем, ставший целью целевого заклинания, покидает поле битвы, то заклинание перестает быть легальной целью для заклинания «Под Защитой». С другой стороны, если тот целевой перманент становится нелегальной целью для целевого заклинания, но остается на поле битвы под вашим контролем, то целевое заклинание остается легальной целью для заклинания «Под Защитой».

Пожирающая Заклинания Росомаха
{2}{R}
Существо — Росомаха
3/2
Пожирающая Заклинания Росомаха имеет Двойной удар, пока на вашем кладбище есть не менее трех карт мгновенных заклинаний и/или волшебства.

* Если Пожирающая Заклинания Росомаха теряет Двойной удар после того, как наносит повреждения на этапе Первого удара, то она не наносит обычные боевые повреждения. Если она получает Двойной удар после того, как остальные существа нанесли повреждения на этапе Первого удара, то она не наносит повреждения Первого удара.

Ползучий Морок
{U}{B}{B}
Существо — Элементаль Кошмар
3/2
Миг
Каждый раз, когда вы разыгрываете другое заклинание, у которого есть Миг, вы берете карту, а каждый оппонент теряет 1 жизнь.

* Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть заклинание «как если бы» у него был Миг, последняя способность Ползучего Морока не сработает.
* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Ползучего Морока заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вас – взять одну карту.

Поразительное Происшествие
{1}{U}
Мгновенное заклинание
До конца хода целевое существо становится синим Змеем с базовыми силой и выносливостью 4/4.
Цикл {1} *({1}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

* Поразительное Происшествие заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для цвета, типов существа, силы и/или выносливости попавших под действие эффекта существ. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для этих характеристик, которые начинают применяться после разрешения Поразительного Происшествия, заменят собой действие этого эффекта в соответствующей части.
* Эффекты, изменяющие силу или выносливость попавшего под действие эффекта существа, но не устанавливающие для них определенные значения, будут применимы к нему независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам, изменяющим значения силы и выносливости существа.
* Став Змеем, попавшее под действие эффекта существо не теряет никаких способностей.
* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные целевым существом, могут оказаться смертельными, после того как его базовая выносливость станет равна 4.

Порыв Ветра
{3}{U}
Волшебство
Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше, если вы контролируете существо с Полетом.
Верните целевой не являющийся землей перманент, который не находится под вашим контролем, в руку его владельца.
Возьмите карту.

* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Порыв Ветра). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Как только вы объявляете, что разыгрываете Порыв Ветра, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, никто из оппонентов не сможет повлиять на то, контролируете ли вы существо с Полетом.
* Если вы перестанете контролировать существо с Полетом после того, как разыграли Порыв Ветра, на него это никак не повлияет.
* Если к моменту разрешения Порыва Ветра целевой не являющийся землей перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту.

Приносящий Удачу Старрикс
{4}{G}
Существо — Вапити Зверь
6/6
Мутация {5}{G} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Каждый раз, когда это существо мутирует, изгоняйте карты с верха вашей библиотеки, пока вы не изгоните X карт перманентов, где X — число мутаций этого существа. Положите те карты перманентов на поле битвы.

* Если Аура кладется на поле битвы без разыгрывания, то игрок, который будет контролировать эту Ауру, выбирает, что она будет зачаровывать в момент выхода 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 той зоне, где находилась до этого.
* Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, не может зачаровывать ничего из того, что кладется на поле битвы одновременно с ней.
* Эффект Приносящего Удачу Старрикса не считается разыгрыванием земель. Он может положить карты земель на поле битвы, даже если идет не ваш ход, или в этом ходу вы уже разыграли вашу землю за ход.
* Если в вашей библиотеке меньше X карт перманентов, то вы изгоняете всю библиотеку и кладете карты перманентов из нее на поле битвы.
* Карты, которые вы изгнали, но по какой-то причине не положили на поле битвы (например, карты мгновенных заклинаний или Ауры, которые не могут ничего зачаровывать), остаются в изгнании.

Пробуждение Трупа
{1}{B}
Мгновенное заклинание
Положите три верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище, затем вы можете вернуть карту существа из вашего кладбища в вашу руку.

* Поскольку Пробуждение Трупа не делает целью карту существа на вашем кладбище, вы можете выбрать одну из тех трех карт, что вы положили туда из вашей библиотеки.

Проворная Пиявка
{5}{B}
Существо — Пиявка
5/2
Миг
Когда Проворная Пиявка выходит на поле битвы, целевое существо под контролем оппонента получает -2/-2 до конца хода. Удалите все жетоны с того существа.

* Способность Проворной Пиявки удаляет все жетоны с целевого существа до того, как проверяются действия, вызванные состоянием, и определяется, должно ли существо умереть. Например, существо 2/2 с жетоном Полета на нем потеряет этот жетон, став существом 0/0, прежде чем умереть.

Проглотить Целиком
{W}
Волшебство
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания поверните неповернутое существо под вашим контролем.
Изгоните целевое повернутое существо. Положите один жетон +1/+1 на существо, повернутое для оплаты дополнительной стоимости этого заклинания.

* Для разыгрывания заклинания «Проглотить Целиком» вы должны повернуть ровно одно существо. Вы не можете разыграть его, не повернув существо, и не можете повернуть дополнительные существа.
* Чтобы оплатить дополнительную стоимость, вы можете повернуть любое неповернутое существо под вашим контролем, даже такое, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода.
* Целевое повернутое существо будет изгнано, даже если существо, которое вы повернули, покинет поле битвы или станет неповернутым до того, как Проглотить Целиком разрешится.
* Если к моменту разрешения заклинания «Проглотить Целиком» целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не положите жетон +1/+1 на существо.
* Если какой-либо эффект копирует заклинание «Проглотить Целиком», то копия положит один жетон +1/+1 на существо, повернутое для оплаты дополнительной стоимости оригинала заклинания.

Прожорливый Мегалодон
{3}{U}{U}
Существо — Акула
5/4
Миг
Когда Прожорливый Мегалодон выходит на поле битвы, отмените целевое заклинание артефакта или существа.

* Вы можете разыграть Прожорливого Мегалодона, не выбирая цель для его срабатывающей при выходе на поле битвы способности. Тогда эта способность просто не сработает. Она не заставит Прожорливого Мегалодона отменить самого себя. Он *не настолько* голодный.

Протокол Побега
{1}{U}
Чары
Каждый раз, когда вы совершаете Цикл карты, вы можете заплатить {1}. Когда вы это делаете, изгоните целевой артефакт или существо под вашим контролем, затем верните его на поле битвы под контролем его владельца.

* Вы не можете заплатить {1} несколько раз при разрешении срабатывающей способности Протокола Побега, чтобы изгнать несколько перманентов под вашим контролем.
* Срабатывающая способность Протокола Побега отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, срабатывает вторая способность, и вы выбираете целевой артефакт или существо под вашим контролем. Это отличается от способностей, которые имеют формулировку «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после уплаты маны, но до того, как цель сменила зону.
* Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана. Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
* Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

Разведывательная Вылазка
{2}{U}{U}
Чары
Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, вы можете взять карту.
Цикл {2} *({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

* Срабатывающая способность Разведывательной Вылазки срабатывает по разу за каждое существо под вашим контролем, которое наносит боевые повреждения игроку. Независимо от количества нанесенных повреждений, вы можете взять только одну карту каждый раз, когда способность разрешается.

Раптор Лабиринта
{B}{R}
Существо — Кошмар Динозавр
2/2
Угроза
Каждый раз, когда существо с Угрозой под вашим контролем становится заблокированным, защищающийся игрок жертвует одно блокирующее его существо.
{B}{R}: существа с Угрозой под вашим контролем получают +1/+0 до конца хода.

* Вторая и третья способность Раптора Лабиринта относятся и к нему самому, пока у него сохраняется Угроза.
* Защищающийся игрок жертвует блокирующее существо до того, как наносятся боевые повреждения. Это может привести к тому, что существо с Угрозой останется заблокированным одним существом; блокирующее существо в этом случае останется блокирующим. Оно нанесет и получит боевые повреждения обычным образом.
* Если существо атакует planeswalker'а, то игрок, контролирующий того planeswalker'а, является защищающимся игроком.

Расплескавшееся Пламя
{2}{R}
Мгновенное заклинание
Расплескавшееся Пламя наносит 4 повреждения целевому существу. Избыточные повреждения вместо этого наносятся контролирующему то существо игроку.

* Избыточные повреждения, которые наносит заклинание или способность, работают так же, как боевые повреждения от существа с Пробивным ударом. Начните с количества наносимых существу повреждений и определите, сколько повреждений нужно, чтобы они были «смертельными». Это значение равняется выносливости существа минус те повреждения, что уже на нем отмечены, но при этом игнорируются любые эффекты предотвращения или замены, которые изменят эти повреждения. Также игнорируйте такие способности существа, как Неразрушимость, которые приведут к тому, что существо не будет уничтожено повреждениями.
* После определения того, какое количество повреждений является избыточным, Расплескавшееся Пламя одновременно наносит повреждения существу и контролирующему то существо игроку. Эти повреждения могут быть изменены эффектами предотвращения или замены.
* Если к моменту разрешения Расплескавшегося Пламени целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Оно не нанесет повреждений игроку.

Риэлль, Вечномудрая
{1}{U}{R}
Легендарное Существо — Человек Чародей
0/3
Риэлль, Вечномудрая получает +1/+0 за каждую карту мгновенного заклинания и волшебства на вашем кладбище.
Каждый раз, когда вы сбрасываете одну или несколько карт в первый раз в каждом ходу, возьмите такое же количество карт.

* Первая способность Риэлль действует, только пока она находится на поле битвы.
* Если вы сбросите карту в рамках оплаты стоимости разыгрывания заклинания или активации способности, то срабатывающая способность Риэлль разрешится до того, как разрешится то заклинание или способность, но после того, как вы выберете для него/нее цели. Если вы сбрасываете карту во время разрешения заклинания или способности, то заклинание или способность закончит разрешаться до того, как разрешится срабатывающая способность Риэлль.
* Если в первый раз вы сбрасываете карты во время вашего хода по той причине, что во время шага очистки у вас слишком много карт в руке, то вы возьмете такое же количество карт. В этом случае игроки получат приоритет во время шага очистки, и после этого начнется новый шаг очистки, во время которого вам, возможно, снова придется сбросить карты.

Роющий Землю Молох
{4}{R}
Существо — Ящер
4/4
Когда Роющий Землю Молох выходит на поле битвы, изгоните целевую карту со способностью Цикла из вашего кладбища. Вы можете разыграть ту карту до конца вашего следующего хода.
Цикл {2} *({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

* Роющий Землю Молох дает вам разрешение разыграть карту как землю или как заклинание. Вы не можете использовать Цикл изгнанной карты.
* Разыгрывая изгнанную карту, вы должны следовать всем обычным допущениям и ограничениям на время ее разыгрывания. Если это земля, вы не можете разыгрывать ее, если у вас не осталось возможности разыграть землю в этом ходу.
* Вы должны оплатить все стоимости заклинания, которое разыгрываете таким образом, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, если они есть.
* Если вы не разыгрываете изгнанную карту, она остается в изгнании.

Рывок Громового Хищника
{1}{R}
Мгновенное заклинание
Рывок Громового Хищника наносит целевому существу или planeswalker'у повреждения, равные количеству карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище. Если то существо или planeswalker должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Когда вы определяете, сколько повреждений наносится, Рывок Громового Хищника все еще находится в стеке. Его еще нет на вашем кладбище, чтобы внести свой вклад в повреждения.
* Эффект замены Рывка Громового Хищника изгоняет целевое существо или planeswalker'а, если те должны умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно от смертельных повреждений. Он применяется к целевому существу или planeswalker'у, даже если Рывок Громового Хищника не нанес ему повреждений (например, потому что у вас на кладбище нет карт мгновенных заклинаний и волшебства).

Савайский Громогрив
{R}{W}
Существо — Элементаль Кошка
3/2
Каждый раз, когда вы совершаете Цикл карты, вы можете заплатить {2}. Когда вы это делаете, Савайский Громогрив наносит 2 повреждения целевому существу, а вы получаете 2 жизни.

* При разрешении срабатывающей способности Савайского Громогрива вы не можете заплатить {2} несколько раз, чтобы нанести больше повреждений или получить больше жизней.
* Если вы платите {2} в процессе разрешения срабатывающей способности Савайского Громогрива, то срабатывает реагирующая срабатывающая способность, которая разрешится отдельно. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут предпринимать действия после того, как вы уплатили ману, но до того, как будут нанесены повреждения.
* Если к моменту разрешения реагирующей срабатывающей способности Савайского Громогрива целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не получите 2 жизни.
* Вы можете заплатить {2}, даже если Савайский Громогрив покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается. В этом случае реагирующая срабатывающая способность все равно сработает.

Симбионт Сущности
{1}{G}
Существо — Зверь
2/2
Каждый раз, когда существо под вашим контролем мутирует, положите один жетон +1/+1 на то существо, и вы получаете 2 жизни.

* Вы получаете 2 жизни, когда способность Симбионта Сущности разрешается, даже если не можете положить жетон +1/+1 на мутировавшее существо (например, потому что оно покинуло поле битвы).
* Если Симбионт Сущности мутирует, его способность срабатывает.

Симбионт-Головастик
{1}{U}
Существо — Лягушка
1/3
Каждое разыгрываемое вами заклинание существа стоит на {1} меньше, если у него есть Мутация.
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, если у него есть Мутация, возьмите карту, затем сбросьте карту.

* Первая способность Симбионта-Головастика применяется к заклинаниям существ с Мутацией, которые вы разыгрываете, даже если вы не разыгрываете их за стоимость Мутации. Точно так же, вторая способность срабатывает, даже если заклинание существа с Мутацией было разыграно за другую стоимость, а не за стоимость Мутации.
* Эффекты, снижающие стоимость заклинания в немаркированной мане (например, эффект Симбионта-Головастика), не могут снизить требования в части уплаты цветной маны.
* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание.
* Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения способности Симбионта-Головастика. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Сияющий Мотылек Роя
{2}{W}{W}
Существо — Насекомое
3/4
Полет
Каждый раз, когда существо без Полета под вашим контролем умирает, верните его на поле битвы под контролем его владельца с одним жетоном Полета на нем.

* Если Сияющий Мотылек Роя умирает одновременно с существом без Полета, то его способность срабатывает за то существо.
* Если Сияющий Мотылек Роя умирает, потеряв Полет, но не потеряв срабатывающую способность, то его способность сработает за него самого.
* Если умирает объединенное существо, у которого не было Полета, то на поле битвы возвращаются все карты, составлявшие объединенное существо. На каждой будет жетон Полета.
* Способность Сияющего Мотылька Роя срабатывает, если умирает существо-фишка без Полета, но фишка не возвращается на поле битвы. Если фишка была объединенным существом, то на поле битвы возвращаются все составлявшие его карты.

Сказание о Броккосе
{2}{G}{G}
Волшебство
Если на разыгрывание этого заклинания были потрачены {U}{B}, найдите в вашей библиотеке карту, положите ту карту на ваше кладбище, затем перетасуйте вашу библиотеку.
Верните не более двух карт перманентов из вашего кладбища в вашу руку.

* Поскольку Сказание о Броккосе не делает целью карты перманентов на вашем кладбище, вы можете выбрать карту, которую только что нашли.
* Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker'ов.

Сказание о Вадроке
{2}{R}{R}
Волшебство
Сказание о Вадроке наносит 5 повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых существ и/или planeswalker'ов. Если на разыгрывание этого заклинания были потрачены {W}{U}, то до вашего следующего хода те перманенты не могут атаковать или блокировать, и их активируемые способности не могут быть активированы.

* Каждая выбранная цель должна получить хотя бы 1 повреждение.
* Если некоторые из целей к моменту разрешения Сказания о Вадроке становятся нелегальными, исходно выбранное распределение повреждений сохраняется, но повреждения, которые должны были получить нелегальные цели, просто не наносятся.
* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») Сказание о Вадроке не действует.
* Целевые существа и planeswalker'ы не смогут атаковать или блокировать, и их активируемые способности не смогут быть активированы, даже если повреждения, которые должны были быть им нанесены, предотвращаются. Однако если какой-либо из тех перманентов становится нелегальной целью, он сможет атаковать, блокировать, и его способности можно будет активировать.

Сказание о Нетрое
{2}{B}
Мгновенное заклинание
Уничтожьте целевой не являющийся землей перманент, если он является существом или если на разыгрывание этого заклинания были потрачены {G}{W}.

* Целью Сказания о Нетрое может быть любой не являющийся землей перманент. То, уничтожается ли перманент, потому что он является существом или потому что на разыгрывание этого заклинания были потрачены {G}{W}, определяется в момент разрешения заклинания.

Сказание о Снапдаксе
{2}{W}{W}
Волшебство
Каждый игрок выбирает из не являющихся землями перманентов под своим контролем артефакт, существо, чары и planeswalker'а, затем жертвует остальные. Если на разыгрывание этого заклинания были потрачены {B}{R}, то вместо этого вы выбираете перманенты для каждого игрока.

* Если у вас под контролем есть перманент, у которого несколько типов, вы можете выбрать его для каждого из этих типов. Например, вы можете выбрать артефакт существо в качестве артефакта, который вы оставляете, и в качестве существа, которое вы оставляете.
* Если вы выбираете перманенты для каждого игрока, то ваш выбор должен быть легален. Например, вы не можете отказаться выбирать существо, которое сохранит игрок, если у того игрока под контролем есть существо.
* В ходе разрешения Сказания о Снапдаксе сперва вы выбираете, какие перманенты под вашим контролем не будут пожертвованы, а затем все остальные игроки делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все не выбранные не являющиеся землей перманенты жертвуются одновременно.
* Земли, у которых есть другой тип перманента, нельзя выбирать, и они не жертвуются.

Сказание об Иллуне
{2}{U}{U}
Волшебство
Создайте одну фишку, являющуюся копией целевого перманента. Если на разыгрывание этого заклинания были потрачены {R}{G}, вместо этого создайте одну фишку, являющуюся копией того перманента, но при этом у фишки есть способность «Когда этот перманент выходит на поле битвы, если это существо, то оно дерется с не более чем одним целевым существом не под вашим контролем».

* Фишка в точности копирует то, что указано в тексте правил перманента, и ничего более (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того перманента (то есть повернут он 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.
* Если в мана-стоимости скопированного перманента есть {X}, этот X равен 0.
* Если скопированный перманент является копией чего-либо еще, то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что копирует скопированный перманент.
* Если скопированный перманент — это фишка, то созданная Сказанием об Иллуне фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.
* Любые способности скопированного перманента, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного перманента, гласящие: «При выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[Этот перманент] выходит на поле битвы с».
* Если Аура кладется на поле битвы без разыгрывания — например, она создана как фишка, — то игрок, который будет контролировать эту Ауру, выбирает, что она будет зачаровывать в момент выхода 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 фишку-Ауру, нет, то она не создается.
* Если на разыгрывание этого заклинания были потрачены {R}{G}, у фишки будет дополнительная способность. Если позже что-то скопирует эту фишку, у копии также будет та способность.
* Если фишка не является существом сразу же после выхода на поле битвы, то полученная способность не сработает. Вы не можете сделать что-то, чтобы сделать ту фишку существом после того, как она вышла на поле битвы.
* Если к моменту разрешения полученной фишкой способности целевое существо становится нелегальной целью или фишка больше не является существом, то способность не разрешается. Если цель легальна, но фишки к моменту разрешения способности уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.

Скромный Натуралист
{1}{G}
Существо — Человек Друид
1/3
{T}: добавьте одну ману любого цвета. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания существа.

* Ману, которую дает Скромный Натуралист, можно использовать для оплаты любой части общей стоимости заклинания существа, в том числе дополнительной стоимости (например, Усилителя) или альтернативной стоимости (например, Мутации). Ее нельзя тратить на оплату стоимости способностей существ под вашим контролем.

Снапдакс, Венец Охоты
{1}{R}{W}{B}
Легендарное Существо — Динозавр Кошка Кошмар
3/5
Мутация {2}{b/r}{W}{W} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Двойной удар
Каждый раз, когда это существо мутирует, оно наносит 4 повреждения целевому существу или planeswalker'у под контролем оппонента, а вы получаете 4 жизни.

* Если в момент срабатывания способности Снапдакса для нее нет легальных целей, то она не попадет в стек, и вы не получите 4 жизни. Точно так же, если к моменту разрешения способности целевое существо или planeswalker становится нелегальной целью, то способность не разрешается и вы не получите 4 жизни.

Снести с Ног
{1}{G}
Мгновенное заклинание
Целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу не под вашим контролем. Если у существа под вашим контролем есть Пробивной удар, то избыточные повреждения вместо этого наносятся контролирующему то существо игроку.

* Если к моменту разрешения заклинания «Снести с Ног» любое из целевых существ станет нелегальной целью, существо под вашим контролем не нанесет повреждения никакому существу или игроку.
* Избыточные повреждения, которые наносит заклинание или способность, работают так же, как боевые повреждения от существа с Пробивным ударом. Начните с количества наносимых существу повреждений и определите, сколько повреждений нужно, чтобы они были «смертельными». Это значение равняется выносливости существа минус те повреждения, что уже на нем отмечены, но при этом игнорируются любые эффекты предотвращения или замены, которые изменят эти повреждения. Также игнорируйте такие способности существа, как Неразрушимость, которые приведут к тому, что существо не будет уничтожено повреждениями.
* Если у целевого существа под вашим контролем есть Смертельное касание, то смертельным от него является 1 повреждение.
* После определения того, какое количество повреждений является избыточным, существо под вашим контролем одновременно наносит повреждения существу и контролирующему то существо игроку. Эти повреждения могут быть изменены эффектами предотвращения или замены.

Сонный Дротик
{2}
Артефакт
Когда Сонный Дротик выходит на поле битвы, возьмите карту.
{T}, пожертвуйте Сонный Дротик: целевое существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Вторая способность Сонного Дротика не поворачивает существо. Ее целью может быть любое существо, как повернутое, так и не повернутое. Если в начале следующего шага разворота контролирующего его игрока то существо уже развернуто, эффект способности ничего не сделает.

Стынущая Кровь
{3}{B}
Мгновенное заклинание
Уничтожьте целевое существо. Положите один жетон Угрозы на существо под вашим контролем. *(Оно не может быть заблокировано менее чем двумя существами.)*

* Стынущая Кровь делает целью только одно существо: то, которое уничтожается. Вы выбираете, на какое существо положить жетон Угрозы, после того как целевое существо уничтожено.
* Если существо под вашим контролем было изгнано до тех пор, пока существо, которое вы уничтожаете, не покинет поле битвы, то изгнанное существо успеет вернуться вовремя, чтобы получить жетон.
* Если к моменту разрешения Стынущей Крови целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не положите жетон Угрозы ни на какое существо. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы положите один жетон Угрозы на существо под вашим контролем.

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.

Тревожные Моря
{1}{U}
Чары
Каждый раз, когда вы берете карту, положите один жетон предзнаменования на Тревожные Моря.
Удалите восемь жетонов предзнаменования с Тревожных Морей: создайте одну фишку существа 8/8 синий Кракен.
Цикл {2} *({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

* Если заклинание или способность предписывают вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.

Трогательное Воссоединение
{1}{R}
Волшебство
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте две карты.
Возьмите три карты.

* Поскольку сброс двух карт является дополнительной стоимостью, вы не можете разыграть Трогательное Воссоединение, если у вас нет как минимум двух других карт в руке.

Удушливый Дым
{2}{B}
Мгновенное заклинание
Существа под контролем ваших оппонентов получают -1/-1 до конца хода.
Цикл {2} *({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

* Удушливый Дым действует только на существа, находящиеся под контролем ваших оппонентов в момент его разрешения. Существа, попавшие под их контроль позже в этом ходу, не получат -1/-1.

Ультиматум Порождения
{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}
Волшебство
Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки. Положите любое количество находящихся среди них карт перманентов на поле битвы, а остальные — в вашу руку. Изгоните Ультиматум Порождения.

* Вы можете решить не класть карту перманента на поле битвы таким образом. Вы положите ее в вашу руку, не показывая и не говоря, была это карта перманента, или нет.
* Любые способности, срабатывающие при выходе перманентов на поле битвы таким образом, не кладутся в стек до тех пор, пока Ультиматум Порождения не закончит разрешаться и не будет изгнан.
* Если Аура кладется на поле битвы без разыгрывания, то игрок, который будет контролировать эту Ауру, выбирает, что она будет зачаровывать в момент выхода 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 той зоне, где находилась до этого.
* Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, не может зачаровывать ничего из того, что кладется на поле битвы одновременно с ней.

Умори, Собиратель
{2}{b/g}{b/g}
Легендарное Существо — Тина
4/5
Компаньон — У всех не являющихся землями карт в вашей начальной колоде есть одинаковый тип карты. *(Если эта карта является вашим избранным Компаньоном, то вы можете один раз разыграть ее из-за пределов игры.)*
При выходе Умори, Собирателя на поле битвы выберите тип карты.
Разыгрываемые вами заклинания выбранного типа стоят на {1} меньше.

* Артефакт, существо, чары, мгновенное заклинание, planeswalker и волшебство являются типами карт. Супертипы (такие как «легендарный») и подтипы (такие как «Тина») — это не типы карт.
* Чтобы соответствовать требованиям способности Компаньона Умори, должен быть один тип карты, который встречается у всех не являющихся землями карт в вашей начальной колоде. Например, если все не являющиеся землями карты — это артефакты существа, чары существа или существа, то требование удовлетворяется; если же у вас есть артефакт существо, артефакт и существо, — то нет.
* У карт земель в вашей колоде могут быть любые дополнительные типы, которые могут как совпадать с типами других карт, так и нет.
* Эффекты, снижающие стоимость заклинания в немаркированной мане (например, эффект Умори), не могут снизить требования в части уплаты цветной маны.

Фелидар Папоротниковых Низин
{2}{G}{W}
Существо — Кошка Зверь
3/5
Бдительность
Существа с Бдительностью под вашим контролем имею способность «{1}, {T}: поверните целевое существо».

* Последняя способность Фелидара Папоротниковых Низин относится и к нему самому, пока у него сохраняется Бдительность.
* Вы можете активировать способность, которую дает Фелидар Папоротниковых Низин, после атаки но до выбора блокирующих.
* Поворот атакующего существа не удаляет его из боя.
* После того как вы активировали способность, которую дает Фелидар Папоротниковых Низин, на эту способность в стеке уже не подействует, если существо ее потеряет (например, если Фелидар Папоротниковых Низин покинет поле битвы).

Царственный Леозавр
{R}{W}
Существо — Динозавр Кошка
2/2
Мутация {1}{r/w}{r/w} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Каждый раз, когда это существо мутирует, другие существа под вашим контролем получают +2/+1 до конца хода.

* Последняя способность Царственного Леозавра действует только на другие существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получат +2/+1.

Чевилл, Бич Монстров
{B}{G}
Легендарное Существо — Человек Бродяга
1/3
Смертельное касание
В начале вашего шага поддержки, если под контролем ваших оппонентов нет перманентов с жетонами вознаграждения на них, положите один жетон вознаграждения на целевое существо или planeswalker'а под контролем оппонента.
Каждый раз, когда перманент под контролем оппонента с жетоном вознаграждения на нем умирает, вы получаете 3 жизни и берете карту.

* Средняя и последняя способности Чевилла учитывают любые жетоны вознаграждения на перманентах вашего оппонента, не обязательно только тот, что положил Чевилл. Например, если у игроков А и Б есть под контролем по Чевиллу, и игрок А положил один жетон вознаграждения на существо игрока В, то Чевилл игрока Б не сможет положить жетон вознаграждения ни на одно существо, и оба игрока получат по 3 жизни и возьмут по карте, когда то существо умрет.
* Если существо или planeswalker с жетоном вознаграждения на нем перестает быть существом или planeswalker'ом, то последняя способность Чевилла все равно сработает, если тот перманент отправится на кладбище с поля битвы.
* Если Чевилл покидает поле битвы одновременно с тем, как перманент под контролем оппонента с жетоном вознаграждения на нем умирает, то вы получаете 3 жизни и берете карту. Если Чевилл покидает поле битвы до того, как тот перманент умрет, то его последняя способность не успеет сработать.
* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как существу с жетоном вознаграждения на нем наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как последняя способность отправится в стек.

Чтец Граней
{1}{U}
Существо — Человек Чародей
1/2
{1}, {T}: возьмите карту, затем сбросьте карту.

* Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения способности Чтеца Граней. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Чудовищная Поступь
{4}{G}
Волшебство
Целевое существо получает +7/+7 до конца хода. Не более одного другого целевого существа блокирует его в этом ходу, если может.
Цикл {2} *({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)*

* Если второе целевое существо по какой-то причине не может блокировать первое целевое существо (например, оно повернуто), то оно не блокирует. Если для того, чтобы то существо блокировало существо, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать. То существо может блокировать любое другое существо или не блокировать вовсе.
* Если существо должно заблокировать существо с Угрозой, другое существо также обязано блокировать то существо, если может. Если таких существ нет, то существо, обязанное блокировать, может блокировать любое другое существо или не блокировать вовсе.
* Остальные существа, помимо второго целевого существа, также могут блокировать первое целевое существо, если это возможно.

Щетинистый Вепрь
{3}{G}
Существо — Вепрь
4/3
Щетинистый Вепрь не может быть заблокирован более чем одним существом.

* Если Щетинистый Вепрь получает Угрозу, то его нельзя заблокировать вообще.

# ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ *ДЛЯ ФОРМАТА «КОМАНДИР» ВЫПУСКА* *«ИКОРИЯ»*

Алтарь Преисподней
{1}{B}
Артефакт
{T}, положите один жетон души на Алтарь Преисподней: положите вашего командира из зоны командования в вашу руку. Затем вы теряете 3 жизни за каждый жетон души на Алтаре Преисподней.

* Помещение жетона души на Алтарь Преисподней — это часть стоимости активации способности, а подсчет жетонов души проводится, когда способность разрешается. Между этими двумя действиями игроки могут что-то сделать, чтобы изменить количество жетонов души, — например, каким-то образом удалить их, чтобы не терять жизни.
* Если Алтарь Преисподней покидает поле битвы, пока его способность находится в стеке, то для определения количества потерянных вами жизней используйте количество жетонов души, которое было на нем непосредственно перед тем, как он покинул поле битвы.
* «Командирский налог» увеличивается в зависимости от того, сколько раз командир был разыгран из зоны командования. Разыгрывание командира из вашей руки не требует оплаты дополнительной стоимости и не увеличивает стоимость, которую нужно будет заплатить для разыгрывания того командира из зоны командования в следующий раз.
* Если ваш командир не находится в зоне командования (или вы играете не в формате «Командир»), то все, что делает Алтарь Преисподней, — заставляет вас потерять жизни.
* Если в зоне командования у вас два командира, то способность Алтаря Преисподней возвращает к вам в руку одного из них по вашему выбору, а не обоих.

Баловник Вечности
{2}{U}{U}
Существо — Элементаль Выдра
5/5
Полет
Когда Баловник Вечности выходит на поле битвы, если вы разыграли его, то целевой оппонент делает дополнительный ход после этого хода. До вашего следующего хода вы и planeswalker'ы под вашим контролем получаете Защиту от того игрока. *(Объекты под контролем того игрока не могут делать вас и planeswalker'ов под вашим контролем своей целью, наносить вам повреждения или зачаровывать вас.)*

* Защита от игрока означает, что у вас и всех planeswalker'ов под вашим контролем есть Защита от всех объектов, которые контролирует тот игрок. Если объект никто не контролирует (например, это карта на кладбище), то для таких случаев контролирующим его игроком считается владелец.
* Существа под контролем того игрока могут атаковать вас или planeswalker'ов под вашим контролем, но все повреждения, которые они наносят, будут предотвращены.

Браллин, Наездник Небесной Акулы
{3}{R}
Легендарное Существо — Человек Шаман
3/3
Партнер с Шабраз, Небесной Акулой *(Когда это существо выходит на поле битвы, целевой игрок может положить Шабраз в свою руку из своей библиотеки, затем перетасовать ее.)*
Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, положите один жетон +1/+1 на Браллина, Наездника Небесной Акулы, и он наносит 1 повреждение каждому оппоненту.
{R}: целевая Акула получает Пробивной удар до конца хода.

Шабраз, Небесная Акула
{3}{W}{U}
Легендарное Существо — Акула Птица
3/3
Партнер с Браллином, Наездником Небесной Акулы
Полет
Каждый раз, когда вы берете карту, положите один жетон +1/+1 на Шабраз, Небесную Акулу, и вы получаете 1 жизнь.
{w/u}: целевой Человек получает Полет до конца хода.

* Если вы сбросите карту в рамках оплаты стоимости разыгрывания заклинания или активации способности, то средняя способность Браллина разрешится до того, как разрешится то заклинание или способность, но после того, как вы выберете для него/нее цели. Если вы сбрасываете карту во время разрешения заклинания или способности, то заклинание или способность закончит разрешаться до того, как разрешится срабатывающая способность Браллина.
* Средняя способность Браллина при каждом разрешении дает только один жетон +1/+1, скольким бы оппонентам он ни нанес повреждения.
* Средняя способность Браллина наносит 1 повреждение каждому оппоненту, даже если вы не можете положить жетон +1/+1 на Браллина (например, потому что он покинул поле битвы).
* Если заклинание или способность предписывают вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.
* Средняя способность Шабраз заставляет вас получить 1 жизнь, даже если вы не можете положить жетон +1/+1 на Шабраз (например, потому что Шабраз покинула поле битвы).

Гави, Охранница Гнезда
{2}{U}{R}{W}
Легендарное Существо — Человек Шаман
2/5
Вы можете заплатить {0} вместо оплаты стоимости Цикла первой карты, Цикл которой вы совершаете в каждом ходу.
Каждый раз, когда вы берете вашу вторую карту в каждом ходу, создайте одну фишку существа 2/2 красный и белый Динозавр Кошка.

* Если в стоимость Цикла входит {X}, и вы платите вместо этого альтернативную стоимость активации {0}, то X равен 0.
* Первая способность Гави учитывает весь ход. Если вы совершаете Цикл карты, а потом под вашим контролем появляется Гави, вы не сможете заплатить {0} вместо оплаты стоимости Цикла второй карты.
* Срабатывающая способность может сработать только один раз в каждом ходу. Не имеет значения, была ли Гави на поле битвы, когда была взята первая карта. Если ее не было на поле битвы, когда была взята вторая карта, то ее способность в этом ходу уже не сможет сработать. Она не срабатывает, когда берется третья или четвертая карта.
* Если заклинание или способность предписывают вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.

Дерзкий Узомант Кошмаров
{3}{B}
Существо — Человек Колдун
5/1
Ускорение
Дерзкий Узомант Кошмаров атакует в каждом бою, если может.
{1}{B}, изгоните Дерзкого Узоманта Кошмаров из вашего кладбища: положите один жетон Неразрушимости на целевое существо. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

* Если Дерзкий Узомант Кошмаров не может атаковать по какой-либо причине (например, он повернут), то он не атакует. Если для того, чтобы он атаковал, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае он не обязан атаковать.

Джирина Кудро
{1}{R}{W}{B}
Легендарное Существо — Человек Солдат
3/3
Когда Джирина Кудро выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек Солдат за каждое разыгрывание вами командира из зоны командования в этой партии.
Другие перманенты с подтипом Человек под вашим контролем получают +2/+0.

* Если Джирина — ваш командир, то количество разыгрываний командира из зоны командования включает и тот раз, когда вы разыграли ее перед тем, как она вышла на поле битвы.
* Последняя способность Джирины дает +2/+0 всем перманентам с подтипом Человек под вашим контролем, отличным от Джирины, в том числе и фишкам Человека, созданным ее срабатывающей способностью.

Загадочный Трилобит
{X}{X}
Существо — Трилобит
0/0
Загадочный Трилобит выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на нем.
Удалите один жетон +1/+1 с Загадочного Трилобита: добавьте {C}{C}. Тратьте эту ману только на активацию способностей.
{1}, {T}: положите один жетон +1/+1 на Загадочного Трилобита.

* Мана-стоимость {X}{X} означает, что вы платите значение X, умноженное на два. Если вы хотите, чтобы X был равен 3, то платите {6} для разыгрывания Загадочного Трилобита.
* Активируемые способности записываются с двоеточием — например, как активируемая мана-способность Загадочного Трилобита и его последняя активируемая способность. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями (например, Цикл); в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие.
* Вы можете потратить две бесцветные маны, которые произвел Загадочный Трилобит, на две разные активируемые способности.

Заксара, Образцовая
{1}{B}{G}{U}
Легендарное Существо — Кошмар Гидра
2/3
Смертельное касание
{T}: добавьте две маны любого одного цвета.
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, в мана-стоимости которого есть {X}, создайте одну фишку существа 0/0 зеленая Гидра, затем положите на нее X жетонов +1/+1.

* Значение X в последней способности Заксары — это значение X в разыгранном вами заклинании.
* Если в мана-стоимости разыгранного вами заклинания есть {X}{X}, то фишка получает только X жетонов, а не X в двойном размере.
* Фишка Гидры выходит на поле битвы как существо 0/0. При этом применяются любые способности, которые изменяют или срабатывают при этом событии. После того как фишка окажется на поле битвы, но до того, как кто-то из игроков сможет что-то предпринять, на фишку кладутся жетоны +1/+1.
* Если X равен 0, то фишка Гидры 0/0 умрет немедленно после того, как способность закончит разрешаться, если только что-то еще не поднимет ее выносливость.
* Если какой-либо эффект (например, эффект Сезона Удвоения) заставляет способность Заксары создать несколько фишек Гидры, то каждая из них получает X жетонов +1/+1.

Зарождающийся Метаморф
{1}{U}
Существо — Имитатор
1/1
Каждый раз, когда Зарождающийся Метаморф атакует или блокирует, целевой оппонент показывает карты с верха своей библиотеки до тех пор, пока не покажет карту существа. Зарождающийся Метаморф становится копией той карты до конца хода. Затем тот игрок кладет все показанные таким образом карты в низ своей библиотеки в случайном порядке.

* Карта существа, копией которой становится Зарождающийся Метаморф, кладется в низ библиотеки вместе с остальными картами.
* Если у целевого оппонента в библиотеке нет карт существ, то Зарождающийся Метаморф не становится ничьей копией. Карты просто возвращаются в ту библиотеку в случайном порядке.
* Если другой перманент становится копией Зарождающегося Метаморфа, то он становится тем объектом, который копируется Зарождающимся Метаморфом. Он остается копией и тогда, когда эффект Зарождающегося Метаморфа заканчивается.
* Если какой-либо эффект начинает применяться к Зарождающемуся Метаморфу до того, как он становится копией, то этот эффект продолжит применяться.
* Если Зарождающийся Метаморф становится копией легендарной карты с тем же именем, что у легендарного перманента под вашим контролем, то вы кладете одну из двух этих карт на кладбище ее владельца.
* Если Зарождающийся Метаморф становится копией объекта с набором связанных способностей (например, одна способность изгоняет карту, а вторая упоминает карту, изгнанную этим объектом), то эта связь будет работать до тех пор, пока Зарождающийся Метаморф копирует тот объект. Если он прекращает быть копией того объекта, а потом снова начинает его же копировать, связь теряется.

Зирис, Извивающийся Шторм
{2}{G}{U}{R}
Легендарное Существо — Змея Левиафан
3/5
Полет
Каждый раз, когда оппонент берет карту помимо первой карты, которую он берет в каждом своем шаге взятия карты, создайте одну фишку существа 1/1 зеленая Змея.
Каждый раз, когда Зирис, Извивающийся Шторм наносит боевые повреждения игроку, вы и тот игрок берете по такому же количеству карт.

* Если заклинание или способность предписывают оппоненту положить карты себе в руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.
* Если количество повреждений, которые наносит Зирис, больше, чем число карт в вашей библиотеке, но эти повреждения снижают жизнь защищающегося игрока до 0 или меньше, то тот игрок проигрывает партию до того, как способность Зириса заставляет вас взять карты. Если в партии не осталось других игроков, то вы ее выигрываете.
* Если количество повреждений, которые наносит Зирис игроку, больше, чем число карт в вашей библиотеке и число карт в библиотеке того игрока, то вы оба проигрываете партию одновременно. Не имеет значения, у кого из вас в библиотеке было больше карт. Если в партии не осталось других игроков, то она заканчивается вничью.

Избирательная Адаптация
{4}{G}{G}
Волшебство
Покажите семь верхних карт вашей библиотеки. Выберите находящуюся среди них карту с Полетом, карту с Первым ударом и так далее для Бдительности, Двойного удара, Захвата, Неразрушимости, Порчеустойчивости, Пробивного удара, Смертельного касания, Угрозы, Ускорения и Цепи жизни. Положите одну из выбранных карт на поле битвы, остальные выбранные карты — в вашу руку, а оставшиеся — на ваше кладбище.

* Если у карты есть несколько ключевых слов из списка, вы решаете, за какое ключевое слово ее выбирать. Например, если вы выбрали карту с Полетом и Первым ударом, то можете выбрать ее как карту с Полетом и выбрать другую карту с Первым ударом, или можете выбрать ее как карту с Первым ударом и выбрать другую карту с Полетом.

Казур, Беспощадный Следопыт
{3}{G}
Легендарное Существо — Человек Воин
3/3
Партнер с Уккимой, Хищной Тенью *(Когда это существо выходит на поле битвы, целевой игрок может положить Уккиму в свою руку из своей библиотеки, затем перетасовать ее.)*
Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, положите один жетон +1/+1 на то существо.

Уккима, Хищная Тень
{1}{U}{B}
Легендарное Существо — Кит Волк
2/2
Партнер с Казуром, Беспощадным Следопытом *(Когда это существо выходит на поле битвы, целевой игрок может положить Казура в свою руку из своей библиотеки, затем перетасовать ее.)*
Уккима, Хищная Тень не может быть заблокирована.
Когда Уккима покидает поле битвы, она наносит X повреждений целевому игроку, а вы получаете X жизней, где X — значение ее силы.

* Для определения количества повреждений, наносимых Уккимой, и получаемых вами жизней используйте значение силы Уккимы в последний момент ее пребывания на поле битвы. Если это отрицательное число, то она не наносит повреждений, а вы не получаете жизней.
* Если к моменту разрешения последней способности Уккимы целевой игрок становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не получите жизней.
* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Уккиме наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как последняя способность отправится в стек.

Каламакс, Прародитель Бурь
{1}{G}{U}{R}
Легендарное Существо — Элементаль Динозавр
4/4
Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше первое мгновенное заклинание в каждом ходу, если Каламакс, Прародитель Бурь повернут, cкопируйте то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии.
Каждый раз, когда вы копируете мгновенное заклинание, положите один жетон +1/+1 на Каламакса.

* Если Каламакс становится повернутым в рамках стоимости разыгрывания вашего первого мгновенного заклинания в ходу, то его первая способность срабатывает.
* Первая способность Каламакса учитывает весь ход. Если вы разыграли первое мгновенное заклинание до того, как Каламакс стал повернутым, то его первая способность не сработает, когда вы разыграете второе мгновенное заклинание.
* Копия создается, даже если заклинание, вызвавшее срабатывание способности Каламакса, отменяется к моменту разрешения той способности. Копия разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
* Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у созданной первой способностью Каламакса копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
* Если при разыгрывании скопированного заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями, то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели). То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны.
* Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для созданной первой способностью Каламакса копии. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии.
* Созданные первой способностью Каламакса копии создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.
* Способность, срабатывающая, когда игрок копирует заклинание, разрешается до копии. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Если какой-либо эффект копирует мгновенное заклинание несколько раз, то последняя способность Каламакса срабатывает соответствующее количество раз.
* Если какой-либо эффект копирует карту, а не заклинание (как, например, эффект способности Вековечного Бога Кефнета), то это не вызывает срабатывания последней способности Каламакса.

Каприкопий
{X}{G}
Существо — Коза Гидра
0/0
Каприкопий выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на нем.
{2}: положите один жетон +1/+1 на Каприкопия, затем вы можете изменить то, какого игрока атакует Каприкопий. Эту способность может активировать только игрок, которого атакует Каприкопий, и только во время шага объявления атакующих. *(Он не может атаковать контролирующего его игрока.)*

* Когда вы меняете то, какого игрока атакует существо, вы игнорируете все требования, ограничения и стоимости, связанные с атакой.
* Когда вы меняете то, какого игрока атакует существо, это не вызывает срабатывания способностей с текстом «каждый раз, когда это существо атакует».
* Если вы меняете то, какого игрока атакует атакующее существо, то считается, что существо все равно атаковало того игрока, который был указан при объявлении атаки, но теперь оно атакует нового игрока.
* Игрок, которого атакует Каприкопий, не может заставить его атаковать вместо этого planeswalker'а. Если Каприкопий атакует planeswalker'а, то ни один из игроков не может активировать его последнюю способность.
* Игрок, которого стал атаковать Каприкопий, сможет активировать его способность, — возможно, направив Каприкопия обратно на изначального игрока.

Келсиен, Моровая Погибель
{R}{W}{B}
Легендарное Существо — Человек Убийца
2/2
Бдительность, Ускорение
Келсиен, Моровая Погибель получает +1/+1 за каждый имеющийся у вас жетон опыта.
{T}: Келсиен наносит 1 повреждение целевому существу не под вашим контролем. Когда то существо умирает в этом ходу, вы получаете один жетон опыта.

* Каждый раз, когда последняя способность Келсиена разрешается, она создает отдельную отложенную срабатывающую способность. Если вы развернете Келсиена и активируете его последнюю способность несколько раз за один ход, то каждая способность сработает, когда умрет соответствующее существо или существа.
* Если цель последней способности Келсиена умирает до того, как разрешается способность, вы не получите жетон опыта.
* Если командир игрока должен умереть, но игрок спасает его, отправляя вместо этого в зону командования, то отложенная срабатывающая способность Келсиена не срабатывает.
* Если Келсиен покидает поле битвы, вы сохраняете все полученные жетоны опыта.

Кетрил, Исказитель Облика
{2}{W}{B}{G}
Легендарное Существо — Кошмар Насекомое
3/3
Когда Кетрил, Исказитель Облика выходит на поле битвы, положите один жетон Полета на любое существо под вашим контролем, если у карты существа на вашем кладбище есть Полет. Повторите этот процесс для Бдительности, Двойного удара, Захвата, Неразрушимости, Первого удара, Порчеустойчивости, Пробивного удара, Смертельного касания, Угрозы и Цепи жизни. Затем положите один жетон +1/+1 на Кетрила за каждый жетон, положенный на существо таким образом.

* Для каждого ключевого слова из списка соответствующий жетон можно положить на любое существо под вашим контролем, включая самого Кетрила. Жетоны не обязательно класть на одно и то же существо.
* Для каждого ключевого слова вы проверяете условие по одному разу. Если, например, у вас на кладбище две карты существ с Полетом, то вы кладете один жетон Полета на существо под вашим контролем, а не два.
* После того как способность Кетрила начинает разрешаться, ни один из игроков не может ничего сделать, пока она не закончит разрешаться и вы положили на Кетрила жетоны +1/+1.

Клинок Убежища
{2}
Артефакт — Снаряжение
При прикреплении Клинка Убежища к существу выберите цвет.
Снаряженное существо получает +2/+0 и имеет Защиту от последнего выбранного цвета.
Снарядить {3}

* Активация способности Снарядить у Клинка Убежища с выбором целью того же существа, к которому он уже прикреплен, не позволит вам выбрать новый цвет.
* Если Клинок Убежища каким-то образом оказался прикреплен к существу без выбора цвета, он не дает существу способность Защиты. Существо не получит Защиту от бесцветного.

Край Гнездовий
Земля
{T}: добавьте {C}.
{1}, {T}: переместите один жетон с целевого перманента под вашим контролем на другой целевой перманент. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

* Вы выбираете два целевых перманента, когда вторая способность Края Гнездовий кладется в стек. То, какой жетон переместить, выбирается в момент разрешения способности.
* Для перемещения жетона с одного перманента на другой жетон удаляется с первого перманента и кладется на второй. В этом случае применяются все способности, для которых имеет значение удаление или помещение жетонов на перманент.
* Если любой из перманентов становится нелегальной целью, то жетон не удаляется и не кладется.
* У двух целевых перманентов не обязательно должен быть одинаковый тип, что может привести к появлению на перманентах жетонов, которые обычно на них не встречаются, — например, жетонов верности на существах или жетонов +1/+1 на землях. Жетоны ключевых слов дают перманенту ключевое слово, даже если это бессмысленно (например, Пробивной удар на чарах); жетоны +1/+1 будут действовать на перманент, только если это существо; многие именованные жетоны (например, жетоны души) не производят эффекта, если перманент, на котором они находятся, никак их не упоминает.

Кристальный Резонанс
{2}{U}
Чары
Каждый раз, когда вы совершаете Цикл карты, вы можете заставить Кристальный Резонанс стать копией другого целевого перманента до вашего следующего хода, но при этом у него есть эта способность.

* Кристальный Резонанс копирует напечатанные характеристики целевого перманента, а также все действующие на него эффекты копирования. Он не копирует имеющиеся на этом перманенте жетоны или эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, он не копирует эффекты, заставившие целевой перманент стать существом.
* Если Кристальный Резонанс копирует перманент, копирующий что-то еще, то он становится тем объектом, который копируется целью.
* Если другой перманент становится копией Кристального Резонанса, то он становится тем объектом, который копируется Кристальным Резонансом, а также имеет его способность.
* Если способность Кристального Резонанса срабатывает несколько раз за ход, то каждый раз при разрешении способности она заменяет собой то, что копирует Кристальный Резонанс. В итоге Кристальный Резонанс останется копией того перманента, который был выбран целью последней разрешившейся способности. В начале вашего следующего хода все экземпляры способности прекратят свое действие одновременно.
* Если какой-либо эффект начинает применяться к Кристальному Резонансу до того, как он становится копией другого перманента, то этот эффект продолжит применяться.
* Если Кристальный Резонанс становится существом в том же ходу, когда он вышел на поле битвы, то вы не можете атаковать им и использовать его способности, требующие {T} (если такие способности у него появляются), если только у него нет Ускорения.
* Если Кристальный Резонанс становится копией легендарного перманента под вашим контролем, то вы кладете одну из двух этих карт на кладбище ее владельца.
* Если Кристальный Резонанс становится копией Ауры, то он кладется на кладбище владельца, если только каким-то образом уже не прикреплен к подходящему объекту или игроку. Если он становится копией Снаряжения и прикрепляется к существу, то открепляется от этого существа, когда перестает быть Снаряжением.
* Если Кристальный Резонанс становится копией planeswalker'а, то он не получает жетоны верности за начальное значение верности того planeswalker'а. Он отправится на кладбище владельца, если только на нем по какой-то причине уже не было жетонов верности.
* Эффект копирования Кристального Резонанса заканчивается непосредственно перед тем, как начинается ваш следующий ход.
* Если Кристальный Резонанс становится копией объекта с набором связанных способностей (например, одна способность изгоняет карту, а вторая упоминает карту, изгнанную этим объектом), то эта связь будет работать до тех пор, пока Кристальный Резонанс копирует тот объект. Если он прекращает быть копией того объекта, а потом снова начинает его же копировать, связь теряется.

Лесничие Пограничья
{2}{W}
Существо — Человек Разведчик
3/3
Первый удар
Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.
Пока оппонент контролирует больше земель, чем вы, вы можете разыгрывать земли с верха вашей библиотеки. *(Вы можете разыграть таким образом землю, только если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.)*

* Лесничие Пограничья не позволяют вам разыгрывать дополнительные земли.
* Лесничие Пограничья позволяют 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, земли или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не можете смотреть новую верхнюю карту, пока не закончите делать то, что вы делали. Это означает, что если вы разыгрываете землю с верха вашей библиотеки, и у нее есть эффект замены, который требует от вас принять решение (например, как у Церковного Сада), то вы должны принять это решение, не зная следующей карты вашей библиотеки.

Микодракс с Могильника
{2}{B}
Существо — Плесень
\*/\*
Сила и выносливость Микодракса с Могильника равны количеству других карт существ на вашем кладбище.
Утилизация {4}{B} *({4}{B}, изгоните эту карту из вашего кладбища: положите на целевое существо жетоны +1/+1, количество которых равно силе этой карты. Утилизируйте только как волшебство.)*

* Способность, определяющая значение силы и выносливости Микодракса с Могильника, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
* Число жетонов, которые дает способность Утилизации Микодракса с Могильника, — это значение его силы в последний момент пребывания на вашем кладбище перед его изгнанием. После того как вы активировали способность, игроки не могут повлиять на количество выдаваемых жетонов, изменив содержимое вашего кладбища.

Мудрец Опушек
{2}{G}
Существо — Зверь
2/4
Каждый раз, когда игрок разыгрывает заклинание, если идет не его ход, то тот игрок берет карту.

* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание.

Муравей-Подстрекатель
{2}{R}
Существо — Насекомое
2/2
В начале вашего заключительного шага каждый игрок может положить два жетона +1/+1 на существо под своим контролем. Разъярите каждое существо, на которое были положены жетоны таким образом. *(До вашего следующего хода те существа атакуют в каждом бою, если могут, и атакуют не вас, а другого игрока, если могут.)*

* В ходе разрешения способности Муравья-Подстрекателя сперва вы выбираете, получит ли существо под вашим контролем два жетона +1/+1, и если да, то какое, а затем все остальные игроки делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. Затем каждое выбранное существо получает свои жетоны +1/+1 и становится разъяренным.
* Если на существо нельзя положить жетоны +1/+1, то контролирующий его игрок не может решить просто сделать его разъяренным. Если на существо можно положить жетоны, но эффект замены приводит к тому, что жетоны +1/+1 оно не получает, оно не становится разъяренным.

Невесомый Обжора
{4}{U}{U}
Существо — Элементаль Кит
3/3
Выкапывание *(Каждая карта, которую вы изгоняете из вашего кладбища при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1}.)*
Полет
Каждый раз, когда Невесомый Обжора атакует, вы можете вернуть изгнанную Невесомым Обжорой карту мгновенного заклинания или волшебства в руку ее владельца.

* Выкапывание не изменяет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания. Например, конвертированная мана-стоимость Невесомого Обжоры равна 6, даже если для его разыгрывания вы изгнали три карты.
* Вы не можете изгонять карты для оплаты цветной части стоимости заклинания с Выкапыванием.
* Вы не можете изгнать больше карт, чем немаркированная часть стоимости заклинания с Выкапыванием. Например, чтобы разыграть Невесомого Обжору, вы не можете изгнать из вашего кладбища больше четырех карт, если только какой-то другой эффект не увеличил его стоимость.
* Если Невесомый Обжора покидает поле битвы, пока его срабатывающая способность находится в стеке, то та способность все равно сможет найти карты, изгнанные способностью Выкапывания Невесомого Обжоры.
* После того как срабатывающая способность Невесомого Обжоры разрешится, у игроков будет приоритет для разыгрывания заклинаний (например, той карты, что вы вернули в руку, если вы легально можете ее разыграть) до того, как объявляются блокирующие.

Никара, Обирающая Гнезда
{2}{B}
Легендарное Существо — Человек Священник
2/2
Партнер с Янником, Сторожевым Грабителем *(Когда это существо выходит на поле битвы, целевой игрок может положить Янника в свою руку из своей библиотеки, затем перетасовать ее.)*
Угроза
Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем покидает поле битвы, если на нем был один или несколько жетонов, то вы берете карту и теряете 1 жизнь.

Янник, Сторожевой Грабитель
{2}{G}{W}
Легендарное Существо — Гиена Зверь
3/3
Партнер с Никарой, Обирающей Гнезда
Бдительность
Когда Янник, Сторожевой Грабитель выходит на поле битвы, изгоните другое существо под вашим контролем до тех пор, пока Янник не покинет поле битвы. Когда вы это делаете, распределите X жетонов +1/+1 среди любого количества целевых существ, где X — значение силы изгнанного существа.

* Последняя способность Никары заставляет вас взять только одну карту и потерять только 1 жизнь, вне зависимости от того, сколько жетонов или типов жетонов было на существе.
* Если существо, на котором есть жетоны +1/+1, получает такое же количество жетонов -1/-1 и в результате уничтожается за счет смертельных повреждений или кладется на кладбище владельца, потому что его выносливость снизилась до 0 или меньше, то последняя способность Никары срабатывает. Так происходит, потому что способность проверяет состояние существа в последний момент его существования на поле битвы, а в этот момент на нем еще были те жетоны.
* Если существо с жетонами на нем покидает поле битвы одновременно с Никарой, способность Никары срабатывает за то существо.
* Если Янник покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, то вы не изгоните существо под вашим контролем. Реагирующая срабатывающая способность Янника не сработает.
* 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. Тем не менее, она позволит способности распределить жетоны.
* Срабатывающая способность Янника не делает целью существо под вашим контролем. То существо выбирается в момент разрешения срабатывающей способности. После того, как оно изгоняется, срабатывает реагирующая срабатывающая способность и выбираются цели для получения жетонов.
* Чтобы определить, сколько жетонов +1/+1 распределить, используйте значение силы существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
* Вы выбираете, как будут распределены жетоны, в том момент, когда кладете реагирующую срабатывающую способность в стек. На каждое целевое существо необходимо выделить хотя бы 1 жетон.
* Для реагирующей срабатывающей способности Янника вы можете выбрать ноль целевых существ. Если вы это делаете, то ни одно существо не получит жетоны +1/+1.
* Если одно из целевых существ становится нелегальной целью в ответ на реагирующую срабатывающую способность, то жетоны +1/+1, которые нужно было положить на то существо, теряются. Их нельзя будет положить на другую легальную цель.
* Янник может быть целью своей собственной реагирующей срабатывающей способности.

Обманная Уступка
{2}{U}
Мгновенное заклинание
За каждого оппонента выберите не более одного целевого существа под контролем того игрока, затем верните то существо в руку его владельца, если только контролирующий его игрок не заставит вас взять карту.

* При разрешении Обманной Уступки сперва следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, тот игрок, чей ход идет) выбирает, будете ли вы брать карту или вернете его ставшее целью существо в руку владельца, затем остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После того как все выборы сделаны, вы берете соответствующее количество карт. После того как вы взяли карты, все соответствующие существа возвращаются в руки своих владельцев одновременно.
* Если для кого-то из оппонентов вы не выбрали целевое существо под его контролем, или то существо стало нелегальной целью, то тот игрок не может решить заставить вас взять карту.
* Если ставшее целью Обманной Уступки существо попадает под контроль другого игрока, оно перестает быть легальной целью.

Отражающий Хлопок
{2}{R}
Мгновенное заклинание
Если у вас под контролем есть командир, вы можете разыграть это заклинание без уплаты его мана-стоимости.
Вы можете выбрать новые цели для целевого заклинания или способности.

* Если вы выбираете новые цели для целевого заклинания, то новые цели должны быть легальными.
* Если количество целей у целевого заклинания является переменной величиной, вы не можете изменить их количество.
* Если при разыгрывании целевого заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями (например, как у Сказания о Вадроке), то это распределение остается неизменным, хотя вы можете поменять сами цели. То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны.

Отрими, Вечный Проказник
{3}{B}{G}{U}
Легендарное Существо — Кошмар Зверь
6/6
Мутация {1}{B}{G}{U} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Пробивной удар
Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, верните целевую карту существа с Мутацией из вашего кладбища в вашу руку.

* Если Отрими наносит боевые повреждения игроку одновременно с тем, как ему наносятся смертельные повреждения, то Отрими (или любая объединенная с ним карта существа с Мутацией) может стать целью своей же срабатывающей способности.

Отряд Сердца Пожара
{3}{R}
Существо — Человек Солдат
4/3
Ускорение
Каждый раз, когда Отряд Сердца Пожара атакует, вы можете изгнать другое целевое атакующее существо под вашим контролем. Если вы это делаете, показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту существа. Положите ту карту на поле битвы повернутой и атакующей, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует новое существо. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атаковал Отряд Сердца Пожара или изгнанное существо.
* Несмотря на то что новое существо является атакующим существом, оно таковым не объявлялось. Это означает, что способности, срабатывающие каждый раз, когда существо атакует, не сработают, когда оно выйдет на поле битвы атакующим.
* Любые эффекты, гласящие, что новое существо не может атаковать (например, эффект Пропаганды или способность Защитника у найденного существа), действуют только при объявлении атакующих. Они не помешают найденному существу выйти на поле битвы атакующим.
* Если вы изгоните всю вашу библиотеку, но не изгоните карту существа, то вы положите всю библиотеку назад в случайном порядке и продолжите партию. Вы не вернете изгнанное атакующее существо. Ой...

Охотник Жизненной Силы
{3}{W}
Существо — Кошмар
3/4
Цепь жизни
{X}{W}{W}: Чудовищность X. *(Если это существо не является чудовищным, положите на него X жетонов +1/+1, и оно становится чудовищным.)*
Когда Охотник Жизненной Силы становится чудовищным, положите один жетон Цепи жизни на каждое из не более X целевых существ.

* После того как существо стало чудовищным, оно не может стать чудовищным еще раз. Если существо уже является чудовищным, когда способность Чудовищности разрешается, ничего не происходит.
* Чудовищность — это не появившаяся у существа способность. Это некое качество этого существа. Если существо перестает быть существом, теряет свои способности или теряет жетоны +1/+1, то оно все равно продолжает быть чудовищным.

Охотница на Титанов
{4}{B}
Существо — Человек Воин
4/5
В начале заключительного шага каждого игрока, если в этом ходу не умерло ни одного существа, то Охотница на Титанов наносит 4 повреждения тому игроку.
{1}{B}, пожертвуйте существо: вы получаете 4 жизни.

* Срабатывающая способность Охотницы на Титанов срабатывает в начале заключительного шага каждого игрока, если в том ходу не умерло ни одного существа.
* Если существо умирает, пока срабатывающая способность Охотницы на Титанов находится в стеке, то Охотница на Титанов не наносит повреждений тому игроку.
* Вы можете пожертвовать саму Охотницу на Титанов, чтобы оплатить стоимость ее активируемой способности.

Паразитическое Побуждение
{2}{B}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Зачарованное существо получает +2/+2 и разъярено. *(Оно атакует в каждом бою, если может, и атакует не вас, а другого игрока, если может.)*
Каждый раз, когда зачарованное существо атакует, контролирующий его игрок теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

* Получить жизни вас заставляет Паразитическое Побуждение, а не игрок, контролирующий атакующее существо.
* Если атакующее существо контролируете вы, то вы теряете 2 жизни и получаете 2 жизни. Вы не проиграете партию, если между этими двумя событиями количество жизней у вас было равно 0 или меньше.

Пилозубый Разрушитель
{4}{G}{G}
Существо — Зверь
6/6
Мутация {3}{G} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Пробивной удар
Каждый раз, когда это существо мутирует, уничтожьте целевой не являющийся существом перманент. Контролирующий его игрок создает одну фишку существа 3/3 зеленый Зверь.

* Если к моменту разрешения последней способности Пилозубого Разрушителя целевой не являющийся существом перманент становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Никто из игроков не создаст фишку Зверя. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок создает одну фишку Зверя.

Пиявка Разума
{4}{B}{B}
Существо — Кошмар
5/5
Мутация {4}{B} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*Полет
Каждый раз, когда это существо мутирует, изгоните верхнюю карту библиотеки каждого оппонента рубашкой вверх. Вы можете смотреть и разыгрывать те карты, пока они остаются в изгнании.

* Вы можете смотреть и разыгрывать те карты, даже если Пиявка Разума покинет поле битвы. Если другой игрок получит контроль над Пиявкой Разума, тот игрок не сможет смотреть и разыгрывать те карты, а вы сможете.
* Вы можете разыгрывать таким образом земли, только если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
* Разыгрывая изгнанные карты, вы оплачиваете их стоимости. Вы можете оплатить альтернативные стоимости, например, стоимость Мутации, вместо мана-стоимости карты.
* Пиявка Разума не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанные карты. Например, если вы изгнали карту существа без Мига, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
* Когда вы разыгрываете карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.
* Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все заклинания и перманенты, которые вы контролируете при помощи Пиявки Разума, изгоняются, а все остававшиеся в изгнании карты остаются рубашкой вверх навсегда. Никто из игроков не сможет их посмотреть.

Приграничная Воительница
{3}{R}
Существо — Человек Воин
4/4
Каждый раз, когда одно или несколько существ атакуют любого из ваших оппонентов или planeswalker'а под его контролем, те существа получают Угрозу до конца хода.

* Существа под контролем ваших оппонентов, которые атакуют кого-то из ваших оппонентов, вызывают срабатывание способности Приграничной Воительницы.

Приливная Барракуда
{3}{U}
Существо — Рыба
3/4
Любой игрок может разыгрывать заклинания, как будто у них есть Миг.
Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания во время вашего хода.

* Способности Приливной Барракуды действуют, только пока она находится на поле битвы. В частности, первая способность не влияет на разыгрывание самой Приливной Барракуды.
* Первая способность Приливной Барракуды не дает объектам Миг. Она просто меняет время, когда можно разыгрывать заклинания.
* Как только игрок объявил, что разыгрывает заклинание, игроки уже не смогут удалить Приливную Барракуду с поля битвы, чтобы сделать так, чтобы заклинание нельзя было разыграть. Заклинания, разыгранные, как если бы у них был Миг, разрешатся, если смогут, даже если в это время Приливной Барракуды уже не будет на поле битвы.
* Ваши оппоненты могут активировать способности во время вашего хода.
* Если какой-либо эффект гласит, что оппонент может разыграть заклинание во время вашего хода, то запрет Приливной Барракуды отменяет это разрешение.

Прожорливый Гигантотерий
{5}{G}{G}
Существо — Зверь
3/3
Пожирание 3 *(При выходе этого объекта на поле битвы вы можете пожертвовать любое количество существ. Это существо выходит на поле битвы с количеством жетонов +1/+1 на нем, в три раза превышающим это число.)*
Когда Прожорливый Гигантотерий выходит на поле битвы, он наносит X повреждений, разделенных по вашему выбору между не более чем X целевыми существами, где X — значение его силы. Каждое из тех существ наносит Прожорливому Гигантотерию повреждения, равные своей силе.

* Прожорливый Гигантотерий не может пожирать существа, которые выходят на поле битвы одновременно с ним.
* Вы делите повреждения, когда помещаете срабатывающую способность Прожорливого Гигантотерия в стек, а не тогда, когда она разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. Вы не можете выбрать больше X целей и назначать целям 0 повреждений.
* Вы можете выбрать ноль целей. В таком случае Прожорливый Гигантотерий не нанесет и не получит повреждений.
* Если некоторые из целей становятся нелегальными для способности Прожорливого Гигантотерия, исходно выбранное распределение повреждений сохраняется, но повреждения, которые должны были получить нелегальные цели, просто не наносятся.
* Значение X фиксируется, когда вы распределяете повреждения, помещая способность Прожорливого Гигантотерия в стек. Если после этого поменять значение силы Прожорливого Гигантотерия, количество наносимых повреждений не изменится.
* Статические способности (например, способность Славного Гимна) изменяют силу Прожорливого Гигантотерия до того, как его срабатывающая способность помещается в стек. Заклинания, активируемые способности и срабатывающие способности не успевают вовремя увеличить его силу, чтобы поменять значение X.
* Существа, ставшие целью способности Прожорливого Гигантотерия, наносят ему повреждения до того, как умирают, если получили смертельные повреждения.

Психическое Побуждение
{2}{U}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Зачарованное существо получает +2/+2 и разъярено. *(Оно атакует в каждом бою, если может, и атакует не вас, а другого игрока, если может.)*
Каждый раз, когда зачарованное существо атакует, вы предсказываете 2.

* Предсказать 2 вас заставляет Психическое Побуждение, а не игрок, контролирующий атакующее существо.

Разбередить Трясину
{3}{B}
Волшебство
Каждый оппонент выбирает карту существа на своем кладбище. Положите те карты на поле битвы под вашим контролем.

* При разрешении заклинания «Разбередить Трясину» сперва следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, тот игрок, чей ход идет) выбирает карту существа на своем кладбище, затем остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные карты возвращаются 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 все перманенты, которые вы контролируете при помощи эффекта заклинания «Разбередить Трясину», изгоняются.

Раздваивающий Посох
{3}
Артефакт
Если вы должны скопировать заклинание один или несколько раз, вместо этого скопируйте его столько же раз плюс один дополнительный раз. Вы можете выбрать новые цели для той дополнительной копии.
{7}, {T}: скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

* Вы можете выбрать новые цели для дополнительной копии, даже если не можете выбрать новые цели для исходной копии или копий.
* Вы выбираете, будет дополнительная копия помещена в стек до или после исходной копии. Если заклинание скопировано несколько раз, вы можете даже поместить дополнительную копию в стек между исходными копиями.
* Если у вас есть второй Раздваивающий Посох, то при копировании заклинания получаются две дополнительные копии. Если у вас есть третий, получаются три дополнительные копии, и так далее.
* Если какой-либо эффект копирует карту, а не заклинание (как, например, эффект способности Вековечного Бога Кефнета), то это не вызывает создания дополнительной копии.
* Последняя способность Раздваивающего Посоха может копировать любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем, 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. Она разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
* 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 копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании, то у копии будет то же значение X.
* Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями (например, как у Сказания о Вадроке), то это распределение остается неизменным, хотя вы можете поменять сами цели. То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны.
* 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.

Расплавленное Эхо
{2}{R}{R}
Чары
При выходе Расплавленного Эха на поле битвы выберите тип существа.
Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо выбранного типа выходит на поле битвы под вашим контролем, создайте одну фишку, являющуюся копией того существа. Та фишка получает Ускорение. Изгоните ее в начале следующего заключительного шага.

* Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Человек или Воин. Типы карт (например, «артефакт») и супертипы (например, «легендарный») выбирать нельзя.
* Если не являющееся фишкой существо покидает поле битвы до того, как разрешается срабатывающая способность Расплавленного Эха, то создаваемая фишка использует последнюю известную о нем информацию.
* Фишка в точности копирует то, что указано в тексте правил существа, и ничего более (если только то существо не копирует что-либо еще; 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.
* Если скопированное существо является копией чего-либо еще, то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что скопировано скопированным существом.
* Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, этот X равен 0.
* Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «При выходе [этого существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».

Рефрактор Манасвода
{3}
Артефакт
Рефрактор Манасвода выходит на поле битвы повернутым.
Рефрактор Манасвода имеет все активируемые способности всех земель на поле битвы.
Вы можете тратить ману на оплату стоимости активации способностей Рефрактора Манасвода, как будто это мана любого цвета.

* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. Рефрактор Манасвода не получает срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в»).
* У земель с типами базовых земель есть присущие им активируемые мана-способности, связанные с этими типами. Эти способности также будут у Рефрактора Манасвода.
* Если Рефрактор Манасвода получает активируемую способность, которая обычно связана с не активируемой способностью карты, с которой она взята, то эта способность у Рефрактора Манасвода не будет связана ни с какой способностью.
* Если Рефрактор Манасвода получает активируемую способность, которая обычно связана с другой активируемой способностью карты, с которой она взята, то те две способности у Рефрактора Манасвода будут связаны, пока та карта остается на поле битвы.

Сверкающее Побуждение
{2}{R}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Зачарованное существо получает +2/+2 и разъярено. *(Оно атакует в каждом бою, если может, и атакует не вас, а другого игрока, если может.)*
Каждый раз, когда зачарованное существо атакует, вы создаете одну фишку Клада. *(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*

* Создать фишку Клада вас заставляет Сверкающее Побуждение, а не игрок, контролирующий атакующее существо.

Собирательница Сувениров
{4}{U}
Существо — Птица
4/4
Мутация {5}{U} *(Если вы разыграли это заклинание за его стоимость Мутации, положите его сверху или снизу целевого принадлежащего вам существа, не являющегося Человеком. Они мутируют в существо сверху, которому добавляются все способности снизу.)*
Полет
Каждый раз, когда это существо мутирует, получите контроль над целевым артефактом, не являющимся существом.

* После того как Собирательница Сувениров уже стянула не являющийся существом артефакт, вы продолжите его контролировать, если он станет артефактом существом.
* Эффект смены контроля Собирательницы Сувениров длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки и не прекращает действовать, если Собирательница Сувениров покидает поле битвы. В игре с участием более двух игроков он прекращает действовать, если вы покидаете партию. Если владелец артефакта покидает партию, то артефакт уходит вместе с ним.

Созыв Медных Кителей
{2}{W}
Мгновенное заклинание
*Стремление* — За каждую цель после первой разыгрывание этого заклинания стоит на {1}{W} больше.
Выберите любое количество целевых оппонентов. Создайте X фишек существа 1/1 белый Человек Солдат, где X — количество существ под контролем тех оппонентов.

* Если кто-то из целевых оппонентов стал нелегальной целью к моменту разрешения Созыва Медных Кителей, то существа того оппонента не будут учитываться при определении количества создаваемых вами фишек.
* Вы выбираете, сколько целей будет у каждого заклинания со Стремлением, и что это будут за цели, когда разыгрываете его. Вы можете разыграть такое заклинание, выбрав ноль целей, хотя это редко будет иметь смысл. Для одного заклинания со Стремлением вы не можете выбрать одну и ту же цель несколько раз.
* Конвертированная мана-стоимость заклинания со Стремлением не меняется, сколько бы целей у него ни было.
* Если это заклинание копируется, а эффект, скопировавший заклинание, позволяет игроку выбрать для копии новые цели, количество целей менять нельзя. Игрок может изменить сколько угодно 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 заклинание или способность позволяют вам разыграть заклинание со Стремлением без оплаты его мана-стоимости, вы все равно должны оплатить дополнительную стоимость за каждую цель после первой.

Тайям, Светозарная Загадка
{1}{W}{B}{G}
Легендарное Существо — Кошмар Зверь
3/3
Каждое другое существо под вашим контролем выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном Бдительности на нем.
{3}, удалите три жетона с любых существ под вашим контролем: положите три верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище, затем верните карту перманента с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища на поле битвы.

* Вы можете удалить три любых жетона, чтобы активировать последнюю способность Тайяма, не обязательно жетоны Бдительности.
* Поскольку активируемая способность не делает целью карту перманента на вашем кладбище, вы можете выбрать одну из тех трех карт, что вы положили туда из вашей библиотеки.
* Если в мана-стоимости находящейся на вашем кладбище карты есть {X}, то он считается равным 0.

Тринн, Воительница Свободы
{3}{W}
Легендарное Существо — Человек Солдат
3/3
Партнер с Сильваром, Пожирателем Свободных *(Когда это существо выходит на поле битвы, целевой игрок может положить Сильвара в свою руку из своей библиотеки, затем перетасовать ее.)*
В начале вашего заключительного шага, если вы атаковали в этом ходу, создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек Солдат.

Сильвар, Пожиратель Свободных
{3}{B}{R}
Легендарное Существо — Кошка Кошмар
4/2
Партнер с Тринн, Воительницей Свободы *(Когда это существо выходит на поле битвы, целевой игрок может положить Тринн в свою руку из своей библиотеки, затем перетасовать ее.)*
Угроза
Пожертвуйте Человека: положите один жетон +1/+1 на Сильвара, Пожирателя Свободных. Он получает Неразрушимость до конца хода.

* Способность Тринн проверяет только то, объявляли ли вы существо атакующим во время хода. Она не срабатывает по разу за каждое такое существо и не проверяет, наносило ли атакующее существо повреждения.
* Вы можете активировать последнюю способность Сильвара, даже если у него уже есть Неразрушимость. Он все равно получит жетон +1/+1.

Увертливая Узомантка Боглов
{3}{G}
Существо — Человек Друид
3/3
Миг
Порчеустойчивость
Когда Увертливая Узомантка Боглов выходит на поле битвы, положите один жетон Порчеустойчивости на целевое существо. Затем переместите на то существо любое количество жетонов с существ под вашим контролем.

* Вы можете перемещать жетоны с любого количества других существ под вашим контролем, а не только с одного.
* Вы выбираете, какие жетоны переместить, в момент разрешения срабатывающей способности Увертливой Узомантки Боглов.
* Вы можете решить переместить ноль жетонов.
* Если срабатывающая способность Увертливой Узомантки Боглов кладет один жетон Порчеустойчивости на существо под контролем оппонента, то вы все равно можете переместить на него жетоны.
* Вы не можете переместить жетоны с целевого существа на него само.

Угрюмый Барсукозавр
{3}{R}
Существо — Барсук Динозавр
3/3
Каждый раз, когда вы сбрасываете карту существа, положите один жетон +1/+1 на Угрюмого Барсукозавра.
Каждый раз, когда вы сбрасываете карту земли, создайте одну фишку Клада. *(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*
Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, не являющуюся ни существом, ни землей, Угрюмый Барсукозавр дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем.

* Способности Угрюмого Барсукозавра являются срабатывающими, а не активируемыми. Они не позволяют вам сбросить карту тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ сбросить карту — например, способность Цикла.
* Если вы сбросите карту в рамках оплаты стоимости разыгрывания заклинания или активации способности, то срабатывающая способность Угрюмого Барсукозавра разрешится до того, как разрешится то заклинание или способность, но после того, как вы выберете для него/нее цели. Если вы сбрасываете карту во время разрешения заклинания или способности, то заклинание или способность закончит разрешаться до того, как разрешится срабатывающая способность Угрюмого Барсукозавра.
* Если к моменту разрешения последней способности Угрюмого Барсукозавра целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если цель легальна, но Угрюмого Барсукозавра к моменту разрешения способности уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.

Украшение Узоманта
{3}
Артефакт
{T}: добавьте одну ману любого цвета.
{4}, {T}: каждый игрок, контролирующий перманент с именем Украшение Узоманта, берет карту.

* Если у одного игрока под контролем есть несколько Украшений Узоманта, тот игрок в процессе разрешения второй способности берет только одну карту.

Феникс Колдовского Огня
{3}{R}{R}
Существо — Феникс
4/2
Полет
Когда Феникс Колдовского Огня выходит на поле битвы, вы можете вернуть целевую карту мгновенного заклинания или волшебства со способностью Цикла из вашего кладбища в вашу руку.
В начале каждого заключительного шага, если вы совершили Цикл двух или более карт в этом ходу, верните Феникса Колдовского Огня из вашего кладбища в вашу руку.

* Последняя способность Феникса Колдовского Огня проверяет весь ход. Карты, Цикл которых вы совершили до того, как Феникс Колдовского Огня попал на ваше кладбище, тоже считаются.
* Если вы каким-то образом совершили Цикл карты, вернули ее в вашу руку и совершили ее Цикл второй раз за один ход, то последняя способность Феникса Колдовского Огня посчитает оба раза, когда вы совершили Цикл, и вернется в вашу руку.

Халдан, Заядлый Арканист
{2}{U}
Легендарное Существо — Человек Чародей
1/4
Партнер с Пако, Колдовским Добытчиком *(Когда это существо выходит на поле битвы, целевой игрок может положить Пако в свою руку из своей библиотеки, затем перетасовать ее.)*
Вы можете разыгрывать из изгнания не являющиеся существами карты с жетонами получения на них, если вы их изгнали, и можете тратить ману на разыгрывание тех заклинаний, как будто это мана любого цвета.

Пако, Колдовской Добытчик
{3}{R}{G}
Легендарное Существо — Элементаль Пес
3/3
Партнер с Халданом, Заядлым Арканистом
Ускорение
Каждый раз, когда Пако, Колдовской Добытчик атакует, изгоните верхнюю карту библиотеки каждого игрока и положите один жетон получения на каждую из тех карт. Положите один жетон +1/+1 на Пако за каждую не являющуюся существом карту, изгнанную таким образом.

* Способность Халдана действует, только пока он находится на поле битвы. Вы сможете разыграть карты, которые изгнали с жетонами получения до того, как Халдан вышел на поле битвы, но если Халдан покинет поле битвы, то вы не сможете разыгрывать изгнанные с жетонами получения карты до тех пор, пока он не вернется.
* Халдан не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанные карты. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если вы изгнали карту земли, то можете разыграть ее только во время вашей главной фазы, и если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
* Карту существа, которую вы изгнали с жетоном получения на ней, можно разыграть как не являющееся существом заклинание, если какой-либо эффект или правило (например, правило для карт с Приключением) позволяет вам это сделать.
* Вы изгоняете карты и кладете жетоны +1/+1 на Пако в процессе разрешения последней способности Пако. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
* Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все заклинания и перманенты под вашим контролем, которые добыл Пако, изгоняются.

Хищное Побуждение
{4}{G}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Зачарованное существо получает +3/+3, разъярено и должно быть заблокировано, если это возможно. *(Оно атакует в каждом бою, если может, и атакует не вас, а другого игрока, если может.)*

* Только одно существо обязано блокировать зачарованное существо. Другие существа могут также блокировать его, блокировать других существ или не блокировать вовсе.
* Если ни одно существо под контролем защищающегося игрока по какой-то причине не может блокировать (например, они все повернуты), то зачарованное существо не блокируется. Если для того, чтобы существо блокировало зачарованное существо, требуется уплатить некую стоимость, защищающийся игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае зачарованное существо не обязательно блокировать.

Шлюзы Лавобрега
{3}{R}
Артефакт
{T}: добавьте {R}{R}.
В начале шага поддержки каждого игрока тот игрок может положить один жетон погибели на Шлюзы Лавобрега или удалить с них один жетон погибели. Затем, если на Шлюзах Лавобрега есть три или более жетонов погибели, пожертвуйте Шлюзы Лавобрега. Когда вы это делаете, они наносят 6 повреждений каждому существу.

* Игрок, чей шаг поддержки начинается, может положить один жетон погибели на Шлюзы Лавобрега, удалить с них один жетон погибели или ничего не делать.
* Шлюзы Лавобрега приносятся в жертву, если на них есть три или более жетонов погибели, только в процессе разрешения способности. Если вы положите на них третий жетон каким-то другим способом, их не нужно будет немедленно пожертвовать.
* Реагирующая срабатывающая способность Шлюзов Лавобрега срабатывает и наносит повреждения, только если вы пожертвовали их в процессе разрешения срабатывающей способности. Она не сработает, если вы пожертвовали их по какой-то иной причине.

Эксперт по Видам
{2}{B}{B}
Существо — Человек Воин
2/3
При выходе Эксперта по Видам на поле битвы выберите тип существа.
Каждый раз, когда существо выбранного типа умирает, вы можете взять карту.

* Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Человек или Воин. Типы карт (например, «артефакт») и супертипы (например, «легендарный») выбирать нельзя.
* Если существо выбранного типа умирает одновременно с Экспертом по Видам, то его способность срабатывает за то существо.
* Если у самого Эксперта по Видам есть выбранный тип существа, то его способность срабатывает, когда он умирает.

Ястреб Картографа
{1}{W}
Существо — Птица
2/1
Полет
Когда Ястреб Картографа наносит боевые повреждения игроку, контролирующему больше земель, чем вы, верните его в руку его владельца. Если вы это делаете, вы можете найти в вашей библиотеке карту Равнины, положить ее на поле битвы повернутой, затем перетасовать вашу библиотеку.

* Если Ястреб Картографа покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, то вы не сможете вернуть его в руку его владельца из новой зоны.

Magic: The Gathering, Magic, Икория, Гильдии Равники, Выбор Равники, Война Искры, Престол Элдраина и Терос являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2020 Wizards.