# Заметки по выпуску *«Расцвет Зендикара»*

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

Дата внесения последних изменений: 27 июля 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 *«Расцвет Зендикара»* разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 25 сентября 2020 г. С этого момента в формате «Стандарт» будет разрешено играть картами следующих выпусков: *«Престол Элдраина»*, *«Терос: За Порогом Смерти»*, *«Икория: Логово Исполинов»*, *«Базовый выпуск 2021»* и *«Расцвет Зендикара»*.

В формат «Стандарт» попадают карты выпуска *«Расцвет Зендикара»*, которые встречаются в драфт-бустерах и тематических бустерах. На этих картах напечатан код выпуска ZNR.

В колодах для формата «Командир» выпуска *«Расцвет Зендикара»* напечатано шесть новых карт (с кодом выпуска ZNC и коллекционными номерами 1–6). 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 ZNC и коллекционными номерами 7–142) 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.

В выпуске «Экспедиции» *для «Расцвета Зендикара»* напечатано тридцать карт (с кодом выпуска ZNE и коллекционными номерами 1–30). Эти карты легальны для игры в тех форматах, где ими уже разрешено играть.

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 игровая механика: двусторонние карты с выбором

В прошлых выпусках *Magic* были двусторонние карты, которые вы должны были разыграть передней лицевой стороной вверх, а затем каким-то образом трансформировать, чтобы получить их обратную лицевую сторону. В выпуске *«Расцвет Зендикара»* мы представляем новую интересную концепцию: двусторонние карты с выбором. Они не трансформируются — вы сразу можете разыграть их любой лицевой стороной вверх!

Седжирское Убежище
{1}{W}
Мгновенное заклинание
Целевое существо под вашим контролем получает Защиту от выбранного вами цвета до конца хода.
/////
Седжирский Ледник
Земля
Седжирский Ледник выходит на поле битвы повернутым.
{T}: добавьте {W}.

## Игра двусторонними картами с выбором

* Чтобы определить, можете ли вы легально разыграть двустороннюю карту с выбором, учитывайте только характеристики лицевой стороны, которую вы разыгрываете, и игнорируйте характеристики другой лицевой стороны. Например, вы можете разыграть Седжирское Убежище, даже если уже разыгрывали землю в этом ходу, а Седжирский Ледник можете разыграть, даже если какой-либо эффект не позволяет разыгрывать мгновенные заклинания.
* Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть определенную двустороннюю карту с выбором, то вы можете разыграть ее как заклинание или как землю, в зависимости от того, какую лицевую сторону решите разыграть. Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть как заклинание (а не просто «разыграть») определенную двустороннюю карту с выбором, то вы не можете разыграть ее как землю.
* Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть землю или заклинание из группы карт, то вы можете разыграть любую лицевую сторону двусторонней карты с выбором, которая удовлетворяет критериям эффекта. Например, если Седжирское Убежище / Седжирский Ледник находится на вашем кладбище, и какой-либо эффект позволяет вам разыгрывать с кладбища земли, то можете разыграть Седжирский Ледник. Этот эффект не позволит вам разыграть Седжирское Убежище.
* Конвертированная мана-стоимость двусторонней карты с выбором основана на характеристиках той лицевой стороны, которая в данный момент рассматривается. В стеке и на поле битвы учитывайте, какая лицевая сторона обращена вверх. Во всех остальных зонах учитывайте только переднюю лицевую сторону. Это отличается от того, как определяется конвертированная мана-стоимость трансформирующейся двусторонней карты.
* Двусторонняя карта с выбором не может быть трансформирована, и ее нельзя положить на поле битвы трансформированной. Игнорируйте все инструкции, предписывающие вам трансформировать двустороннюю карту с выбором или положить ее на поле битвы трансформированной.

## Общие сведения о двусторонних картах

* У каждой лицевой стороны двусторонней карты есть свой набор характеристик: имя, типы, подтипы, способности и т. д. Пока двусторонняя карта находится в стеке или на поле битвы, следует учитывать только характеристики той лицевой стороны, которая в данный момент обращена вверх. Характеристики другой лицевой стороны в расчет не принимаются.
* Пока двусторонняя карта не находится в стеке или на поле битвы, следует учитывать только характеристики ее передней лицевой стороны. Например, у рассмотренной выше карты на кладбище есть только характеристики Седжирского Убежища, даже если на поле битвы, до того как попасть на кладбище, она была Седжирским Ледником. В частности это означает, что Седжирское Убежище — это карта, не являющаяся землей, несмотря на то, что вы можете разыграть ее как землю.
* Если эффект кладет двустороннюю карту на поле битвы, она выходит передней лицевой стороной вверх. Если ту переднюю лицевую сторону нельзя положить на поле битвы, то карта не выходит на поле битвы. Например, если какой-либо эффект изгоняет Седжирский Ледник, а затем возвращает его на поле битвы, то карта останется в изгнании, поскольку мгновенное заклинание нельзя положить на поле битвы.
* Если какой-либо эффект предписывает игроку выбрать имя карты, то можно выбрать имя любой лицевой стороны. Если тот эффект или связанная способность упоминает разыгрывание заклинания и/или земли с выбранным именем, то учитывается только выбранное имя, а не имя другой лицевой стороны.
* В формате «Командир» цветовая принадлежность двусторонней карты определяется ее мана-стоимостью и символами маны в тексте правил с обеих лицевых сторон. Если на любой из лицевых сторон есть индикатор цвета или тип базовой земли, они также учитываются.
* На одной или на обеих лицевых сторонах двусторонней карты может быть текст напоминания о том, что на ее другой лицевой стороне. Текст напоминания никак не влияет на ход игры.
* У каждой двусторонней карты в левом верхнем углу каждой лицевой стороны есть значок. Для двусторонних карт с выбором в этом выпуске это один треугольник на передней лицевой стороне и два треугольника на задней лицевой стороне. Эти значки никак не влияют на ход игры.

## Использование вспомогательных карт при игре двусторонними картами

[DFC Helper Card image]

* Очень важно, чтобы карты в вашей колоде нельзя было отличить одну от другой. Чтобы обеспечить это при игре двусторонними картами, вы можете воспользоваться вспомогательными картами, которые можно найти в некоторых бустерах выпуска *«Расцвет Зендикара»*. Вспомогательная карта работает заменой двусторонней карты в закрытых зонах и там, где карта должна быть скрыта (например, в изгнании, если она изгоняется рубашкой вверх). Использование вспомогательных карт не является обязательным, но на турнирах игроки с двусторонними картами должны пользоваться либо вспомогательными картами, либо непрозрачными протекторами (или и тем и другим).
* У вас должна быть с собой сама двусторонняя карта, представленная вспомогательной картой. Эту двустороннюю карту нужно держать отдельно от остальной колоды и дополнительной колоды.
* Вспомогательную карту можно класть в колоду, только если она представляет какую-либо двустороннюю карту.
* На вспомогательной карте надо четко написать, какую именно двустороннюю карту она представляет. На вспомогательной карте нужно написать как минимум имя одной лицевой стороны, а также можно написать любую информацию, присутствующую на любой лицевой стороне карты. Информацию, которой на карте нет, нельзя писать на вспомогательной карте.
* Во время игры вспомогательная карта фактически считается той двусторонней картой, которую она представляет.
* Если вспомогательная карта выходит в открытую зону (поле битвы, кладбище, стек или изгнание, если она изгоняется рубашкой вниз), используйте саму двустороннюю карту, а вспомогательную карту отложите. Если двусторонняя карта попадает в закрытую зону (вашу руку или библиотеку), снова используйте вспомогательную карту.
* Если двусторонняя карта изгоняется рубашкой вверх или кладется на поле битвы рубашкой вверх, не показывайте, что это за карта. Используйте вместо нее вспомогательную карту, перевернутую рубашкой вверх, или пользуйтесь непрозрачным протектором (или и тем и другим).
* В некоторых старых выпусках есть карты-списки, с помощью которых обозначаются двусторонние карты или карты с Соединением из тех выпусков. Вспомогательные карты из *«Расцвета Зендикара»* можно использовать для обозначения тех двусторонних карт. При этом применяются те же правила относительно информации, которую можно указывать на вспомогательной карте.

## Новая игровая механика: отряд

Что может быть увлекательнее, чем отправиться на поиски приключений целым отрядом?! Экспедиционные дома Зендикара настоятельно рекомендуют тщательно подходить к составлению отряда для своего путешествия. Заранее не угадаешь, что может понадобиться: излечить раны, пробраться незамеченным, дать кому-то хорошего тумака или укротить таинственные силы, составляющие саму основу Мультивселенной, чтобы получить идеальную чашку чая.

Атака Союзников
{2}{W}
Мгновенное заклинание
Не более двух целевых существ получают по +X/+X до конца хода, где Х — количество существ в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* Чтобы определить «количество существ в вашем отряде», посмотрите, есть ли у вас под контролем Священник, есть ли у вас под контролем Бродяга, есть ли у вас под контролем Воин и есть ли у вас под контролем Чародей. Количество существ в отряде — это общее количество ответов «да» на эти вопросы. Каждое существо под вашим контролем можно учитывать для этой проверки только один раз.
* Если у существа есть несколько типов существа, подходящих для отряда, и есть несколько способов посчитать его, то используется тот способ, с которым количество существ в отряде будет больше. Например, если у вас под контролем есть Священник и Священник Чародей, то у вас в отряде два существа. Вы не можете решить посчитать Священника Чародея как Священника, чтобы это количество равнялось одному.
* Способности, упоминающие количество существ в вашем отряде, оперируют цифрой от нуля до четырех. Для них не имеет значения, какие именно существа входят в отряд, и вам никогда не нужно будет обозначать конкретных существ в вашем отряде. Вы не можете исключать существ из подсчета, чтобы снизить получаемую цифру.
* На некоторых картах упоминается «полный отряд». Считается, что у вас есть полный отряд, если количество существ в нем равняется четырем.
* У некоторых карт стоимость снижается в зависимости от количества существ в вашем отряде. Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Если стоимость заклинания снижается в зависимости от количества существ в вашем отряде, то ни один игрок не сможет поменять это количество после того, как вы начали разыгрывать заклинание, но до того, как оплатили стоимость.
* Если способность существа считает количество существ в вашем отряде, то оно подсчитывается при разрешении способности. Если в момент разрешения способности то существо все еще находится на поле битвы, способность посчитает и его, если это применимо.

## Тема для Священников: получение жизней

Если у вас в отряде есть Священник, то вы сможете получить награду за получение жизней.

Хищная Жрица Погибели
{2}{B}
Существо — Вампир Священник
3/2
Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), каждый оппонент теряет 1 жизнь.

* Способность, срабатывающая «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)», срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, сколько бы жизней вы ни получили.
* Способность, срабатывающая каждый раз, когда вы получаете жизни «в первый раз в каждом ходу», не сработает, если вы получали жизни во время хода до того, как перманент с этой способностью оказался на поле битвы, даже если позже во время хода вы снова получите жизни.
* Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то способность «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)» сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker’ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
* Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются единовременно, и способность сработает только один раз.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание способности, несмотря на то что она увеличила количество жизней вашей команды.

## Тема для Бродяг: карты на кладбищах

Если у вас в отряде есть Бродяга, то, возможно, вы получите награду за то, что кладбище у оппонента каким-то образом наполнилось картами.

Антипознание
{1}{U}
Мгновенное заклинание
Отмените целевое заклинание существа или planeswalker'а, если только контролирующий его игрок не заплатит {2}. Если у оппонента на кладбище есть восемь или более карт, вместо этого отмените то заклинание, затем предскажите 2.

* Способность, дающая бонус за то, что у оппонента на кладбище есть восемь или более карт, не дает дополнительных бонусов ни за то, что восемь или более карт есть на кладбище у нескольких оппонентов, ни за то, что у одного оппонента больше восьми карт на кладбище.
* Если в игре для более двух игроков один из оппонентов покидает партию, то он не учитывается для такого эффекта, сколько бы карт на кладбище у него ни было до того, как он покинул партию.

## Тема для Воинов: быстрое Снаряжение

Если у вас в отряде есть Воин, то вам наверняка хочется атаковать. И побольше! У Воинов в этом выпуске нет объединяющей механики, но они получают значительные преимущества и от атаки, и от «быстрого» Снаряжения, которое можно один раз прикрепить бесплатно.

Топор-Реликвия
{2}
Артефакт — Снаряжение
Когда Топор-Реликвия выходит на поле битвы, прикрепите его к целевому существу под вашим контролем.
Снаряженное существо получает +1/+1. Если это Воин, оно получает +2/+1 вместо этого.
Снарядить {2}

* Прикрепить Снаряжение при помощи его срабатывающей при выходе на поле битвы способности — это не то же самое, что использовать его способность «Снарядить». Вы не платите ману за прикрепление, а если Снаряжение вышло на поле битвы в тот момент, когда вы не можете разыгрывать заклинание волшебства, вы все равно можете прикрепить его к существу под вашим контролем.
* Если целевое существо становится нелегальной целью, то Снаряжение остается на поле битвы неприкрепленным.

## Тема для Чародеев: разыгрывание заклинаний

Если у вас в отряде есть Чародей, то вы сможете получить награду за разыгрывание определенных заклинаний, которые любят Чародеи: мгновенных заклинаний, заклинаний волшебства и даже других Чародеев.

Колдун Обвала
{3}{R}
Существо — Человек Чародей
3/3
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание волшебства, Чародея или мгновенное заклинание, Колдун Обвала наносит 1 повреждение любой цели.

* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того, как выбраны все цели того заклинания (если у него есть цели). Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Заклинанием Чародея является заклинание с типом существа «Чародей». Заклинания, связанные с Чародеями тематически (например, Амулет-Реликвия), не считаются заклинаниями Чародея.

## Знакомое слово способности: Землепад

Если у вас в отряде есть земля... ну, земли не могут быть членами отряда, но вы вполне можете получать награды каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем. Слово способности «Землепад» подчеркивает для вас эти способности. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Нектарник из Казанду
{1}{G}
Существо — Насекомое
1/3
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 1 жизнь.

* Способность Землепада срабатывает каждый раз, когда земля по какой-либо причине выходит на поле битвы под вашим контролем. Она срабатывает каждый раз, когда вы разыгрываете землю, а также когда землю кладет на поле битвы под вашим контролем эффект заклинания или способности.
* Способность Землепада не срабатывает, если перманент, который уже был на поле битвы, становится землей.
* Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, срабатывают все способности Землепада находящихся под вашим контролем перманентов. Вы можете поместить их в стек в любом порядке. Способность, отправившаяся в стек последней, разрешится первой.

## Знакомая способность с ключевым словом: Усилитель

Усилитель — это уже знакомое ключевое слово, которое позволяет заплатить дополнительную стоимость для заклинания, чтобы немного усилить его.

Пепельное Извержение
{1}{R}
Мгновенное заклинание
Усилитель {R} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {R}.)*
Пепельное Извержение наносит 1 повреждение каждому существу. Если оно получило Усилитель, то вместо этого оно наносит по 2 повреждения каждому существу.

Кайтсейлер-Священник
{W}
Существо — Кор Священник
1/1
Усилитель {2}{W} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {2}{W}.)*
Полет
Когда Кайтсейлер-Священник выходит на поле битвы, если он получил Усилитель, поверните не более двух целевых существ.

* Усилитель — это необязательная дополнительная стоимость, которую вы можете решить оплатить при разыгрывании заклинания.
Если вы оплачиваете эту дополнительную стоимость, то заклинание «получило Усилитель».
* Вы не можете оплатить стоимость Усилителя более одного раза.
* Если вы кладете перманент со способностью Усилителя на поле битвы, не разыгрывая его, то не можете использовать Усилитель.
* Если вы копируете заклинание, которое получило Усилитель, то у копии тоже будет получен Усилитель. Если карта или фишка выходит на поле битвы в качестве копии находящегося на поле битвы перманента, то новый перманент не получит Усилитель, даже если его получил оригинал.
* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость, которую вы платите (или альтернативную стоимость, если эффект другой карты позволяет оплатить ее вместо этого), добавьте все повышения стоимости (такие, как Усилитель), затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Для некоторых мгновенных заклинаний или заклинаний волшебства при использовании Усилителя требуется выбрать дополнительные или альтернативные цели. Вы игнорируете эти требования к целям, если заклинание не получило Усилитель, и вы не можете использовать Усилитель, если не можете выбрать подходящие цели. С другой стороны, вы можете использовать Усилитель для заклинания перманента, даже если не сможете выбрать цели для срабатывающей при выходе на поле битвы способности того перманента, когда заклинание разрешится.
* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает получившее Усилитель заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того, как выбраны все цели того заклинания. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Текст способностей, в которых упоминается «способность Усилителя», относится к картам, у которых есть стоимость Усилителя (или, как на некоторых старых картах, стоимость Мультиусилителя), а не к тем картам, у которых есть способности, как-то взаимодействующие с Усилителем.

# ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ВЫПУСКА *«РАСЦВЕТ ЗЕНДИКАРА»*

Авангард Гома-Фада
{1}{R}
Существо — Человек Воин
2/2
Каждый раз, когда Авангард Гома-Фада атакует, целевое существо под контролем оппонента, значение силы которого меньше или равно количеству Воинов под вашим контролем, не может блокировать в этом ходу.

* Сила целевого существа и количество Воинов под вашим контролем проверяются, только когда способность Авангарда Гома-Фада кладется в стек и когда она разрешается. Если сила существа становится больше, после того как способность уже разрешилась, оно все равно не может блокировать.
* Целевое существо не может блокировать вообще, а не только блокировать Авангард Гома-Фада.

Адепт Дальновидения
{2}{W}
Существо — Кор Чародей
3/3
Когда Адепт Дальновидения выходит на поле битвы, вы и целевой оппонент берете по карте.

* Если способность Адепта Дальновидения не может легально сделать оппонента целью, или если цель способности станет нелегальной, пока способность находится в стеке, то вы не возьмете карту.

Акири, Бесстрашная Странница
{1}{R}{W}
Легендарное Существо — Кор Воин
3/3
Каждый раз, когда вы атакуете игрока одним или несколькими снаряженными существами, возьмите карту.
{W}: вы можете открепить Снаряжение от существа под вашим контролем. Если вы это делаете, поверните то существо, и оно получает Неразрушимость до конца хода.

* Первая способность Акири позволяет вам взять ровно одну карту за игрока, которого вы атакуете снаряженным существом, сколько бы снаряженных существ ни атаковало его помимо первого, и сколько бы Снаряжения ни было на существе помимо первого.
* Снаряженное существо, атакующее planeswalker'а, не вызывает срабатывания первой способности Акири.
* Открепленное Снаряжение остается на поле битвы.
* Вы выбираете, какое Снаряжение открепить, в момент разрешения второй способности Акири. Когда вы открепляете какое-то Снаряжение от существа, это никак не влияет на другое Снаряжение, прикрепленное к тому существу. Игроки не могут предпринимать никаких действий между тем, как вы открепляете Снаряжение, и тем, как существо становится повернутым и получает Неразрушимость.
* Если существо уже повернуто, то оно просто получает Неразрушимость до конца хода.

Алчущее Забвение
{1}{B}
Мгновенное заклинание
Целевое существо под вашим контролем получает Неразрушимость до конца хода. Если на том существе есть жетон +1/+1, возьмите карту. *(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают то существо.)*

* Если к моменту разрешения Алчущего Забвения целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту, даже если на цели есть или был жетон +1/+1.

Ангел Легиона
{2}{W}{W}
Существо — Ангел Воин
4/3
Полет
Когда Ангел Легиона выходит на поле битвы, вы можете показать принадлежащую вам карту вне игры с именем Ангел Легиона и положить ее в вашу руку.

* В любительской игре картой вне игры может быть любая карта из вашей личной коллекции. На официальных турнирах принадлежащая вам карта вне игры должна входить в вашу дополнительную колоду. Вы всегда можете посмотреть, что за карты входят в вашу дополнительную колоду.
* В любительской партии вы можете найти Ангела Легиона вне игры, даже если у вас в колоде уже есть четыре экземпляра Ангела Легиона. На турнире в формате с собранной колодой у вас не может быть более четырех экземпляров Ангела Легиона суммарно в основной и в дополнительной колоде.

Ангел Судьбы
{3}{W}{W}
Существо — Ангел Священник
2/6
Полет, Двойной удар
Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, вы и тот игрок получаете по такому же количеству жизней.
В начале вашего заключительного шага, если количество ваших жизней превышает ваше начальное количество жизней как минимум на 15, то каждый игрок, которого Ангел Судьбы атаковал в этом ходу, проигрывает партию.

* Все боевые повреждения от Первого удара наносятся одновременно; все обычные боевые повреждения наносятся отдельно от них и также одновременно. Если каких-либо из этих боевых повреждений будет достаточно, чтобы игрок, которому наносятся повреждения, проиграл партию, то первая срабатывающая способность Ангела Судьбы позволит вам получить жизни, но второй игрок уже проиграет партию и не сможет получить жизни.
* Если существо под вашим контролем каким-то образом нанесет боевые повреждения вам (например, боевые повреждения были перенаправлены), то вы получите вдвое больше жизней в одном событии получения жизней.
* Если Ангел Судьбы покинет поле битвы до наступления вашего заключительного шага, то его последняя способность не сработает и не заставит игрока проиграть партию, даже если Ангел Судьбы ранее атаковал этого игрока.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Ангела Судьбы может сработать, если количество жизней вашей команды превышает начальное количество жизней вашей команды как минимум на 15.

Антипознание
{1}{U}
Мгновенное заклинание
Отмените целевое заклинание существа или planeswalker'а, если только контролирующий его игрок не заплатит {2}. Если у оппонента на кладбище есть восемь или более карт, вместо этого отмените то заклинание, затем предскажите 2.

* Если у оппонента на кладбище есть восемь или более карт, Антипознание все равно может делать целью только заклинание существа или planeswalker'а.
* Антипознание отменит заклинание и позволит вам предсказать 2, если у любого оппонента на кладбище есть восемь или более карт, не обязательно у того игрока, который контролирует то заклинание.
* Антипознание может сделать целью заклинание, которое не может быть отменено. Вы все равно предскажете 2, если у оппонента на кладбище есть восемь или более карт.

Архижрец Ионы
{W}
Существо — Человек Священник
\*/2
Сила Архижреца Ионы равняется количеству существ в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*
В начале боя во время вашего хода, если у вас есть полный отряд, целевое существо получает +1/+1 и Полет до конца хода.

* Способность, определяющая значение силы Архижреца Ионы, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
* Если в начале вашей фазы боя у вас под контролем нет полного отряда, то последняя способность не сработает вовсе. Если у вас под контролем нет полного отряда в момент разрешения способности, то она не дает +1/+1 и Полет. Однако между этими двумя моментами количество существ в отряде может меняться.
* Когда целевое существо уже получило +1/+1 и Полет, оно сохраняет эти бонусы, даже если позже в этом ходу у вас не будет полного отряда.

Архонт Эмерии
{2}{W}
Существо — Архонт
2/3
Полет
Каждый игрок не может разыгрывать более одного заклинания за ход.
Небазовые земли под контролем ваших оппонентов выходят на поле битвы повернутыми.

* Архонт Эмерии проверяет, разыгрывал ли уже игрок заклинание в течение всего хода, даже если самого Архонта Эмерии не было на поле битвы в момент разыгрывания того заклинания. В частности, вы не можете разыграть Архонта Эмерии, а затем разыграть другое заклинание в том же ходу.
* Если вы разыграли заклинание, которое было отменено, вы все равно не можете разыграть другое заклинание в том же ходу.
* Если какой-либо эффект гласит, что земля выходит на поле битвы повернутой, если только не выполнено какое-либо условие или не оплачена стоимость, то под действием эффекта второй способности Архонта Эмерии земля выходит на поле битвы повернутой, даже если условие выполнено или стоимость оплачена.

Атака Союзников
{2}{W}
Мгновенное заклинание
Не более двух целевых существ получают по +X/+X до конца хода, где Х — количество существ в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* Значение X определяется только один раз, при разрешении Атаки Союзников. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется количество существ в вашем отряде.

Ашайя, Душа Дебрей
{3}{G}{G}
Легендарное Существо — Элементаль
\*/\*
Сила и выносливость Ашайи, Души Дебрей равны количеству земель под вашим контролем.
Не являющиеся фишками существа под вашим контролем являются землями Лес в дополнение к своим другим типам. *(На них продолжает действовать болезнь вызова.)*

* Способность, определяющая значение силы и выносливости Ашайи, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
* Пока Ашайя находится на поле битвы, ее вторая способность действует на нее саму, и, как следствие, ее первая способность ее саму учитывает.
* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Ашайе, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу земли под вашим контролем покинут поле битвы.
* Вы не можете разыгрывать карты существ как земли; вы должны разыгрывать их как заклинания, и они будут выходить на поле битвы как земли (в дополнение к своим другим типам).
* У земли, которая является Лесом, есть присущая ей мана-способность «{T}: добавить {G}».

Базовый Лагерь
Земля
Базовый Лагерь выходит на поле битвы повернутым.
{T}: добавьте {C}.
{T}: добавьте одну ману любого цвета. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания Бродяги, Воина, Священника или Чародея или активацию способности Бродяги, Воина, Священника или Чародея.

* Ману, полученную от последней способности Базового Лагеря, нельзя тратить на активацию способностей карт, не находящихся на поле битвы, и на оплату стоимости разрешающейся срабатывающей способности.

Бешеный Укус
{1}{G}
Волшебство
Целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу не под вашим контролем.

* Если к моменту разрешения Бешеного Укуса любое из целевых существ станет нелегальной целью, существо под вашим контролем не нанесет повреждения.

Бич Небесных Анклавов
{1}{B}
Существо — Демон
\*/\*
Усилитель {4}{B}
Когда вы разыгрываете это заклинание, если оно получило Усилитель, каждый игрок теряет половину своих жизней с округлением в большую сторону.
Сила и выносливость Бича Небесных Анклавов равна 20 минус значение наибольшего количества жизней среди игроков.

* Способность, определяющая значение силы и выносливости Бича Небесных Анклавов, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
* Если наибольшее количество жизней среди игроков больше 20, то сила и выносливость Бича Небесных Анклавов принимает отрицательные значения, равные разнице.
* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено. В частности, выносливость Бича Небесных Анклавов может поменяться со значения меньше 0 до значения больше 0 в результате действия его срабатывающей способности, прежде чем он сам разрешится и выйдет на поле битвы.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» Бич Небесных Анклавов заставляет каждую команду потерять половину своих жизней, умноженную на два, с округлением в большую сторону — то есть все свои жизни или, если количество жизней нечетное, все свои жизни плюс 1. При этом партия заканчивается вничью.

Болевая Точка
{1}{W}
Мгновенное заклинание
Поверните целевое существо.
Возьмите карту.

* Если к моменту разрешения Болевой Точки целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не берете карту. Если же цель легальна, но не поворачивается (например, потому что уже повернута), то вы берете карту.

Будущая Световладычица
{1}{W}
Существо — Человек Священник
1/1
В начале боя во время вашего хода положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

* Будущая Световладычица может быть целью своей собственной способности.

Бурлящий Вихрь
{1}{R}
Чары
В начале шага поддержки каждого игрока Бурлящий Вихрь наносит 1 повреждение тому игроку.
Каждый раз, когда игрок разыгрывает заклинание, если на разыгрывание того заклинания не было потрачено никакой маны, то Бурлящий Вихрь наносит 5 повреждений тому игроку.
{R}: ваши оппоненты не могут получать жизни в этом ходу.

* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Активация последней способности Бурлящего Вихря не отменит получение жизней, которое произошло до ее разрешения.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Бурлящего Вихря срабатывает два раза за шаг поддержки каждой команды. Каждый раз она наносит 1 повреждение одному из игроков в той команде.

Бывалый Искатель Приключений
{5}{G}
Существо — Человек
5/5
Бывалый Искатель Приключений также является Бродягой, Воином, Священником и Чародеем.
Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждое существо в вашем отряде.
Бдительность

* Способность, добавляющая типы существа Бывалому Искателю Приключений, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.

Веразол, Разделяющий Течения
{X}{G}{U}
Легендарное Существо — Змей
0/0
Веразол, Разделяющий Течения выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем за каждую ману, потраченную на его разыгрывание.
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, получившее Усилитель, вы можете удалить два жетона +1/+1 с Веразола. Если вы это делаете, скопируйте то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии. *(Копия заклинания перманента становится фишкой.)*

* Обычно на разыгрывание Веразола требуется потратить ману в размере его конвертированной мана-стоимости; как правило, это 2 плюс выбранное для X значение. Однако вы также учитываете все оплаченные дополнительные стоимости — например, «командирский налог» в формате «Командир».
* Если Веразол выходит на поле битвы, не будучи разыгранным, то вы не тратили на его разыгрывание ману. Он выйдет на поле битвы без жетонов +1/+1. Если никакие другие эффекты при этом не увеличивают его выносливость, то он отправится на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием.
* Если другое существо выходит на поле битвы в качестве копии Веразола, то для определения количества жетонов +1/+1, с которыми оно выходит на поле битвы, учитывается, сколько маны было потрачено на разыгрывание того существа.
* Последняя способность Веразола может скопировать любое получившее Усилитель заклинание, а не только такое, у которого есть цели.
* При разрешении последней способности Веразола вы не можете удалить больше двух жетонов, чтобы скопировать заклинание больше одного раза. Вы не можете удалить только один жетон, если на нем больше нет жетонов. Если Веразол покидает поле битвы, пока его последняя способность находится в стеке, то вы не можете удалить с него два жетона +1/+1.
* Копия создается, даже если заклинание, вызвавшее срабатывание последней способности Веразола, отменяется к моменту разрешения той способности. Копия 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. Новые цели должны быть легальными.
* Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя. Это не относится к копированию заклинания перманента со способностью с выбором режима, срабатывающей при выходе на поле битвы.
* Если у заклинания есть {X} в мана-стоимости, то у копии будет то же значение X.
* Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копии. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии. В частности, у копии тоже будет получен Усилитель.
* Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.
* Если скопировано заклинание перманента, то при разрешении заклинания оно кладется на поле битвы как фишка; на поле битвы не кладется копия заклинания. Правила, которые применяются к той ситуации, когда заклинание перманента становится перманентом, применяются и к копии заклинания, становящейся фишкой.
* Когда разрешающаяся копия заклинания становится фишкой, не считается, что эта фишка «создана».

Вердикт Теней
{3}{B}{B}
Волшебство
Изгоните все существа и planeswalker'ов с конвертированной мана-стоимостью не более 3 с поля битвы и все карты существ и planeswalker'ов с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из всех кладбищ.

* Если в мана-стоимости перманента на поле битвы или карты на кладбище есть {X}, то этот X считается равным 0.

Воитель Экспедиции
{2}{R}
Существо — Человек Воин
2/3
Воитель Экспедиции получает +2/+0, пока вы контролируете другого Воина.

* Воитель Экспедиции получает только +2/+0, сколько бы других Воинов вы ни контролировали помимо первого.

Волнение Широколесья
{3}{G}
Волшебство
Усилитель {4} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {4}.)*
Найдите в вашей библиотеке не более двух карт базовых земель, положите их на поле битвы повернутыми, затем перетасуйте вашу библиотеку. Если это заклинание получило Усилитель, положите два жетона +1/+1 на каждое существо под вашим контролем.

* Если, когда земли кладутся на поле битвы, срабатывают какие-то способности, а Волнение Широколесья получило Усилитель, то те способности разрешатся только после того, как вы положите по два жетона +1/+1 на существа под вашим контролем.

Восставшая Быстрина
{2}{U}
Существо — Элементаль
0/5
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, получившее Усилитель, Восставшая Быстрина имеет базовую силу и выносливость 5/5 до конца хода.

* Способность Восставшей Быстрины заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для ее силы и/или выносливости. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для этих характеристик, которые начинают применяться после разрешения способности, заменят собой действие этого эффекта в соответствующей части.
* Эффекты, изменяющие силу или выносливость Восставшей Быстрины, но не устанавливающие для них определенные значения, будут применяться к ее новой базовой силе и выносливости независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам, изменяющим значения силы и выносливости существа.

Восстановление Мореграда
{4}{U}{U}{U}
Волшебство
Возьмите количество карт, равное числу карт в вашей руке плюс одна. Размер вашей руки неограничен до конца партии.
/////
Возрожденный Мореград
Земля
При выходе Возрожденного Мореграда на поле битвы вы можете заплатить 3 жизни. Если вы этого не делаете, он выходит на поле битвы повернутым.
{T}: добавьте {U}.

* Если в момент разрешения Восстановления Мореграда у вас в руке нет карт, то вы берете одну карту.

Вытягивание Разума
{2}{B}
Волшебство
Целевой оппонент сбрасывает две карты, скручивает карту и теряет 1 жизнь. Вы получаете 1 жизнь. *(Чтобы скрутить карту, игрок кладет верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище.)*

* Если целевой оппонент может сбросить только одну карту или не может сбросить карты, то он все равно скручивает карту и теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

Голем-Реликвия
{3}
Артефакт Существо — Голем
6/6
Голем-Реликвия не может атаковать или блокировать, если у оппонента на кладбище меньше восьми карт.
{2}, {T}: целевой игрок скручивает две карты. *(Он кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.)*

* После того как Голем-Реликвия уже атаковал, применение его первой способности путем удаления карт с кладбищ не приведет к тому, что Голем-Реликвия будет удален из боя.
* Точно так же, как только Голем-Реликвия уже заблокировал атакующее существо, применение его первой способности не приведет к тому, что существо станет незаблокированным, и не удалит Голема-Реликвию из боя.

Гротагский Ловец Жуков
{1}{R}
Существо — Гоблин Воин
1/2
Пробивной удар
Каждый раз, когда Гротагский Ловец Жуков атакует, он получает +1/+0 до конца хода за каждое существо в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* Значение для бонуса определяется только при разрешении способности Гротагского Ловца Жуков. После этого размер бонуса не изменяется в течение хода, даже если меняется количество существ в вашем отряде.

Гротагский Ночной Гонец
{2}{R}
Существо — Гоблин Бродяга
2/3
Каждый раз, когда Гротагский Ночной Гонец наносит боевые повреждения игроку, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

* 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.

Джейс, Маг Зеркал
{1}{U}{U}
Легендарный Planeswalker — Джейс
4
Усилитель {2}
Когда Джейс, Маг Зеркал выходит на поле битвы, если он получил Усилитель, создайте одну фишку, являющуюся копией Джейса, Мага Зеркал, но при этом она не является легендарной и ее начальная верность равна 1.
+1: предскажите 2.
0: возьмите карту и покажите ее. Удалите с Джейса, Мага Зеркал количество жетонов верности, равное конвертированной мана-стоимости той карты.

* Фишка, созданная срабатывающей способностью Джейса, копирует в точности то, что напечатано на Джейсе, и ничего больше. Она не копирует ни то, сколько на нем жетонов, ни любые другие некопируемые эффекты, изменившие его цвет, типы и т. д. Она выходит на поле битвы с одним жетоном верности. Вы можете активировать одну способность верности каждого из Джейсов в этом ходу.
* У фишки, которую создает срабатывающая способность Джейса, нет супертипа «Легендарный», а начальное значение верности равняется 1, а не 4. Если другой объект становится копией фишки, та копия также не будет легендарной и будет иметь начальное значение верности 1.
* У вас под контролем может быть одновременно один легендарный Джейс, Маг Зеркал и любое количество нелегендарных копий Джейса, Мага Зеркал.
* При разрешении последней способности Джейса вы должны показать карту до того, как она смешается с остальными картами у вас в руке.
* Если в мана-стоимости карты в руке игрока есть {X}, то он считается равным 0.
* Если взятие карты с помощью последней способности Джейса как-то модифицируется эффектом замены, то вы не показываете карту, даже если то взятие было заменено также взятием одной или нескольких карт. В этом случае жетоны верности с Джейса не удаляются.
* Если конвертированная мана-стоимость взятой карты больше, чем верность Джейса, вы удаляете с Джейса все жетоны верности. Он отправится на ваше кладбище как действие, вызванное состоянием, до того, как вы сможете что-либо предпринять.

Драна, Последний Кровавый Вождь
{3}{B}{B}
Легендарное Существо — Вампир Священник
4/4
Полет
Каждый раз, когда Драна, Последний Кровавый Вождь атакует, защищающийся игрок выбирает карту не являющегося легендарным существа на вашем кладбище. Вы возвращаете ту карту на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на ней. То существо является Вампиром в дополнение к своим другим типам.

* Если Драна атакует planeswalker'а, то игрок, контролирующий того planeswalker'а, является защищающимся игроком.
* Защищающийся игрок выбирает карту, а вы кладете ее на поле битвы в процессе разрешения способности Драны. Между этими действиями ни один игрок не может ничего предпринимать.
* Поскольку все атакующие объявляются одновременно, возвращенное существо не сможет атаковать в том же бою, когда возвращается, даже если у него есть Ускорение.
* Возвращаемое существо остается Вампиром в дополнение к своим другим типам даже после того, как Драна покидает поле битвы.

Древний Зеленый Страж
{4}{G}{G}
Существо — Элементаль
5/7
Захват
Вы можете разыгрывать земли из вашего кладбища.
Если выходящая на поле битвы земля вызывает срабатывание срабатывающей способности перманента под вашим контролем, та способность срабатывает дополнительный раз.

* Древний Зеленый Страж не меняет время, когда вы можете разыгрывать те земли. Вы все еще можете разыгрывать только одну землю за ход, когда у вас есть приоритет во время вашей главной фазы, а стек пуст.
* Древний Зеленый Страж не позволяет вам активировать способности (такие, как Цикл) карт земель на вашем кладбище.
* Древний Зеленый Страж позволяет вам разыгрывать лицевую сторону, являющуюся землей, у двусторонней карты с выбором, но не позволяет разыгрывать лицевую сторону, не являющуюся землей.
* Третья способность Древнего Зеленого Стража действует на срабатывающие при выходе на поле битвы способности самой земли, а также на другие срабатывающие способности, которые срабатывают, когда та земля выходит на поле битвы, например способности Землепада. Текст таких срабатывающих способностей начинается со слов «когда» или «каждый раз, когда».
* На эффекты замены третья способность Древнего Зеленого Стража не действует. Это относится ко всем способностям, которые применяются «при выходе [этой земли] на поле битвы», и к способностям, гласящим, что земля выходит на поле битвы с жетонами.
* Эффект Древнего Зеленого Стража не копирует срабатывающую способность, он просто заставляет ее срабатывать два раза. Любые решения, которые вы принимаете, когда кладете способность в стек, такие как выбор режимов и целей, принимаются отдельно для каждого экземпляра этой способности. Любые решения, которые принимаются в момент разрешения, — например, класть ли жетоны на перманент, — также принимаются отдельно.
* В условии срабатывания способности не обязательно должна упоминаться «земля». Например, способность, срабатывающая «каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем», сработает дважды, если выходящая земля также является существом.
* Способность, срабатывающая каждый раз, когда вы разыгрываете землю, не срабатывает дополнительный раз.
* Чтобы определить, сработают ли срабатывающие способности несколько раз, смотрите на каждый перманент в том виде, в каком он существует на поле битвы, принимая во внимание постоянные эффекты. Например, если вы контролируете Ашайю, Душу Дебрей, то выходящее на поле битвы не являющееся фишкой существо заставит все срабатывающие при этом способности сработать по одному дополнительному разу.
* Если у вас под контролем два Древних Зеленых Стража, то при выходе земли на поле битвы срабатывающие способности срабатывают три раза, а не четыре. Третий Древний Зеленый Страж заставляет способности срабатывать четыре раза, четвертый — пять раз, и так далее.
* Если срабатывание срабатывающей способности перманента под вашим контролем вызывает земля, выходящая на поле битвы одновременно с Древним Зеленым Стражем (или это сам Древний Зеленый Страж, ставший землей в результате действия какого-то эффекта), та способность срабатывает дополнительный раз.

Дуэлянтка из Зулапорта
{U}
Существо — Человек Бродяга
1/1
Миг
Когда Дуэлянтка из Зулапорта выходит на поле битвы, не более чем одно целевое существо получает -2/-0 до конца хода. Контролирующий его игрок скручивает две карты. *(Он кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.)*

* Если к моменту разрешения способности Дуэлянтки из Зулапорта целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Ни один игрок не скручивает две карты.

Жажда Кровавого Вождя
{B}
Волшебство
Усилитель {2}{B} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {2}{B}.)*
Уничтожьте целевое существо или planeswalker'а с конвертированной мана-стоимостью не более 2. Если это заклинание получило Усилитель, вместо этого уничтожьте целевое существо или planeswalker'а.

* Если в мана-стоимости существа или planeswalker'а на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.

Жгучий Залп
{1}{R}
Мгновенное заклинание
Жгучий Залп наносит 4 повреждения целевому существу, которое блокировало в этом ходу.

* Целью Жгучего Залпа может быть существо, которое в данный момент блокирует, или то, которое блокировало ранее в этом ходу, а сейчас не блокирует.
* Уничтожение блокирующего существа не позволяет заблокированному им существу стать незаблокированным.

Жуткозев, Бич Небесного Анклава
{1}{B}{G}
Легендарное Существо — Гидра Ужас
0/0
Жуткозев, Бич Небесного Анклава выходит на поле битвы с тремя жетонами +1/+1 на нем.
Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, если на нем был жетон +1/+1, положите один жетон +1/+1 на Жуткозева.
Когда Жуткозев умирает, создайте одну фишку существа X/X черная и зеленая Гидра, где X — количество жетонов +1/+1 на Жуткозеве.

* Вторая способность Жуткозева кладет на него только один жетон +1/+1, сколько бы жетонов ни было у умершего существа.
* Если существо с жетоном +1/+1 на нем умирает, получив слишком много жетонов -1/-1, то умирает оно одновременно с тем, как эти жетоны снимаются, и вторая способность Жуткозева срабатывает. Точно так же, если Жуткозев умирает, получив слишком много жетонов -1/-1, используйте для определения значения X количество жетонов +1/+1, бывшее на нем до получения жетонов -1/-1.

Заброшенный Монумент
{5}
Легендарный Артефакт
Бесцветные существа под вашим контролем получают +2/+2.
Каждый раз, когда вы поворачиваете перманент для получения {C}, добавьте дополнительно {C}.
Каждый раз, когда вы разыгрываете бесцветное заклинание, вы получаете 2 жизни.

* Земли как правило бесцветны, вне зависимости от того, ману каких цветов они могут производить. Если какой-либо эффект делает бесцветную землю существом, не указывая, что оно становится определенного цвета, то земля существо получает +2/+2.
* Вы «поворачиваете перманент для получения {C}», только если активируете мана-способность того перманента, в стоимости которой есть символ {T}, и эта способность производит одну или несколько {C} при разрешении.
* Если вы поворачиваете перманент для получения нескольких {C}, то добавляете только одну дополнительную {C}.
* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Последняя способность Заброшенного Монумента не срабатывает, когда вы разыгрываете землю.

Заветный Трофей
{4}{B}
Волшебство
Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждое существо в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*
Найдите в вашей библиотеке карту, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку. Если у вас есть полный отряд, вы можете разыграть заклинание с конвертированной мана-стоимостью не более 4 из вашей руки без уплаты его мана-стоимости.

* Если у вас есть полный отряд, и вы решаете разыграть заклинание при помощи эффекта Заветного Трофея, то вы должны сделать это в процессе разрешения Заветного Трофея и после поиска карты. Вы не можете подождать и разыграть его позже в этом ходу. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются.
* Вы можете разыграть ту карту, которую нашли.
* Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете решить разыграть ее за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
* Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.

Зарет Сан, Проказник
{3}{U}{B}
Легендарное Существо — Мерфолк Бродяга
4/4
Миг
{2}{U}{B}, верните незаблокированного атакующего Бродягу под вашим контролем в руку его владельца: положите Зарета Сана, Проказника из вашей руки на поле битвы повернутым и атакующим.
Каждый раз, когда Зарет Сан наносит боевые повреждения игроку, вы можете положить целевую карту перманента из кладбища того игрока на поле битвы под вашим контролем.

* До объявления блокирующих атакующие Бродяги не являются ни заблокированными, ни незаблокированными, так что вы не можете заплатить стоимость, чтобы активировать вторую способность Зарета Сана.
* Чтобы активировать вторую способность Зарета Сана, вы показываете его из вашей руки. Он остается показанным до тех пор, пока способность не разрешится.
* Если Зарет Сан покидает вашу руку до того, как разрешается его вторая способность, то способность не производит никакого эффекта. Зарет Сан остается в новой зоне, а возвращенный в руку Бродяга остается в руке владельца.
* Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует Зарет Сан. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атаковал вернувшийся в руку Бродяга.
* Хотя Зарет Сан атакует, он не был объявлен атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).
* Вторую способность Зарета Сана можно активировать во время шага объявления блокирующих, шага боевых повреждений или шага завершения боя. Если шаг объявления блокирующих прошел, то, поскольку все боевые повреждения наносятся одновременно, Зарет Сан в обычном случае не нанесет боевых повреждений.
* Если у существа в бою есть Первый удар или Двойной удар, то вы можете активировать вторую способность Зарета Сана во время шага боевых повреждений от Первого удара. В этом случае Зарет Сан нанесет боевые повреждения во время шага обычных боевых повреждений, даже если каким-то образом получит Первый удар.
* 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 последней способности Зарета Сана, изгоняются.

Засада Кални
{2}{G}
Мгновенное заклинание
Целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*
/////
Территория Кални
Земля
Территория Кални выходит на поле битвы повернутой.
{T}: добавьте {G}.

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

Зендикон Ниссы
{3}{G}
Чары — Аура
Зачаровать землю
Зачарованная земля является существом 4/4 Элементаль с Захватом и Ускорением. При этом она остается землей.
Когда зачарованная земля умирает, верните ту карту в руку ее владельца.

* Зендикон Ниссы не удаляет способности, которые есть у земли существа.
* Зендикон Ниссы заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и/или выносливости земли существа. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для этих характеристик, которые начинают применяться после разрешения способности, заменят собой действие этого эффекта в соответствующей части.
* Эффекты, изменяющие силу или выносливость земли существа, но не устанавливающие для них определенные значения, будут применяться к ее новой базовой силе и выносливости независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится к жетонам, которые изменяют значения ее силы и выносливости.

Знаток Приобретений
{1}{B}
Существо — Человек Бродяга
1/2
Когда Знаток Приобретений выходит на поле битвы, целевой оппонент показывает столько карт из своей руки, сколько существ в вашем отряде. Вы выбираете одну из тех карт. Тот игрок сбрасывает ту карту. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* Если при разрешении способности Знатока Приобретений в вашем отряде нет существ, то целевой оппонент не показывает карты, а вы не выбираете карту.

Зов Эмерии
{4}{W}{W}{W}
Волшебство
Создайте две фишки существа 4/4 белый Ангел Воин с Полетом. Не являющиеся Ангелами существа под вашим контролем получают Неразрушимость до вашего следующего хода.
/////
Эмерия, Руины Небесного Анклава
Земля
При выходе Эмерии, Руин Небесного Анклава на поле битвы вы можете заплатить 3 жизни. Если вы этого не делаете, она выходит на поле битвы повернутой.
{T}: добавьте {W}.

* Зов Эмерии действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже, не получат Неразрушимость.

Избежать Могилы
{4}{B}{B}
Волшебство
Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждое существо в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*
Верните целевую карту существа и не более одной целевой карты существа-Бродяги, Воина, Священника или Чародея из вашего кладбища на поле битвы.

* У первой цели заклинания Избежать Могилы не обязательно должен быть один из типов существа отряда.

Исследование Валакута
{2}{R}
Чары
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыгрывать ту карту, пока она остается в изгнании.
В начале вашего заключительного шага, если есть изгнанные Исследованием Валакута карты, положите их на кладбище их владельца, затем Исследование Валакута наносит столько же повреждений каждому оппоненту.

* 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 разыграли карту таким образом, она покидает изгнание и становится новым объектом. Вы не сможете снова разыграть ее, если она вернется в изгнание позже в этом ходу.
* Если вы разыгрываете карту в ответ на срабатывающую в начале заключительного шага способность, та карта не будет положена на ваше кладбище и не будет учитываться при определении количества наносимых повреждений.
* Если Исследование Валакута покидает поле битвы, то все изгнанные им карты остаются в изгнании и могут быть разыграны. Срабатывающая в начале заключительного шага способность не сработает, и карты не отправятся на кладбище владельца.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая в начале заключительного шага способность заставляет команду соперников потерять 2 жизни за каждую карту, которая кладется на кладбище своего владельца.

Йашарн, Непреклонная Земля
{2}{G}{W}
Легендарное Существо — Элементаль Вепрь
4/4
Когда Йашарн выходит на поле битвы, найдите в вашей библиотеке карту базового Леса и карту базовой Равнины, покажите те карты, положите их в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.
Игроки не могут платить жизни или приносить в жертву не являющиеся землями перманенты для разыгрывания заклинаний или активации способностей.

* Первая способность Йашарна может найти только одну карту базового Леса или одну карту базовой Равнины, если у вас нет обеих карт в библиотеке, или если вы не хотите найти обе.
* Если заклинание или активируемая способность в качестве стоимости требуют от игрока заплатить жизни (как это делает активируемая способность, которую дает Порча Литоформы) или пожертвовать перманент (как Ярость Казуула или Припасы Впрок), то это заклинание не может быть разыграно, а способность не может быть активирована.
* Другие причины могут заставить игроков заплатить жизнь или пожертвовать существо, например, разрешение заклинаний или способностей.

Кабирский Наездник
{3}{W}
Существо — Человек Воин
3/3
Когда Кабирский Наездник выходит на поле битвы, целевое существо получает +1/+1 до конца хода за каждое существо в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* Значение для бонуса определяется только при разрешении способности Кабирского Наездника. После этого размер бонуса не изменяется в течение хода, даже если меняется количество существ в вашем отряде.

Каза, Охотница Великого Вала
{U}{R}
Легендарное Существо — Человек Чародей
1/2
Полет, Ускорение
{T}: следующее мгновенное заклинание или заклинание волшебства, которое вы разыграете в этом ходу, стоит на {X} меньше, где X — количество Чародеев под вашим контролем при разрешении этой способности.

* 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 активируемая способность Казы). Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Снижение стоимости Казы может снизить только количество немаркированной маны в стоимости заклинания. Оно не снижает цветную часть маны.

Каменный Тяжеловоз
{2}
Артефакт Существо — Зверь
2/1
Каменный Тяжеловоз также является Бродягой, Воином, Священником и Чародеем.
{2}: добавьте одну ману любого цвета.

* Способность, добавляющая типы существа Каменному Тяжеловозу, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.

Камнелатный Балот
{5}{G}{G}
Существо — Зверь
6/6
Усилитель {2}{G}
Это заклинание не может быть отменено.
Порчеустойчивость, Ускорение
Если Камнелатный Балот получил Усилитель, он выходит на поле битвы с четырьмя жетонами +1/+1 на нем.

* Камнелатный Балот может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Камнелатный Балот не отменяется, но пытавшееся его отменить заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.

Каньонный Тушканчик
{2}{W}
Существо — Мышь
1/2
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода.

* Способность Каньонного Тушканчика действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получат +1/+1.

Капитан Эмерии
{3}{W}
Существо — Ангел Воин
1/1
Полет, Бдительность
Когда Капитан Эмерии выходит на поле битвы, положите на него один жетон +1/+1 за каждое существо в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* Поскольку Капитан Эмерии получает жетоны +1/+1 от срабатывающей способности, а не от эффекта замены, игроки могут предпринимать действия, пока та срабатывающая способность находится в стеке и выносливость Капитана Эмерии еще равна 1.

Каргская Военачальница
{1}{R}{W}
Существо — Человек Воин
3/3
Другие Воины под вашим контролем получают +1/+1.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные другому Воину под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Каргская Военачальница покинет поле битвы.

Каргский Устрашитель
{1}{R}
Существо — Человек Воин
3/1
Трусы не могут блокировать Воинов.
{1}: выберите одно то, что еще не было выбрано в этом ходу —
• Каргский Устрашитель получает +1/+1 до конца хода.
• Целевое существо становится Трусом до конца хода.
• Целевой Воин получает Пробивной удар до конца хода.

* Как только существо уже заблокировало Воина, превращение этого существа в Труса не удалит его из боя и не приведет к тому, что Воин перестанет быть заблокированным.
* Если вы контролируете двух или более Каргских Устрашителей, отслеживайте отдельно, какие режимы были выбраны для их способностей в каждом ходу.

Керикс, Буйный Остров
{2}{U}{U}
Легендарное Существо — Левиафан Краб
0/17
Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний, целью которых является Керикс, Буйный Остров, стоит на {2} больше.
{3}: Керикс получает +X/-X до конца хода, где Х — количество Островов под вашим контролем.

* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости (например, от Керикса), затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Разыгрывание оппонентом заклинания, которое делает Керикса целью несколько раз, стоит больше только на {2}.
* Всякий раз, когда вы активируете последнюю способность Керикса, значение X для этого экземпляра способности определяется только при ее разрешении. После этого значение для изменения силы и выносливости у этого экземпляра способности уже не меняется в течение хода, даже если поменяется количество Островов под вашим контролем.

Кирка Небесного Анклава
{G}
Артефакт — Снаряжение
Когда Кирка Небесного Анклава выходит на поле битвы, прикрепите ее к целевому существу под вашим контролем.
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, снаряженное существо получает +2/+2 до конца хода.
Снарядить {2}{G}

* Бонус от способности Землепада Кирки Небесного Анклава применяется к существу, к которому она прикреплена в момент разрешения способности. Если Кирка Небесного Анклава становится прикреплена к новому существу, бонус не переходит на новое существо.
* Если в момент разрешения способности Землепада Кирки Небесного Анклава снаряженных существ нет, то ни одно существо не получает +2/+2.

Коварство Песни Безумия
{3}{R}{R}
Волшебство
Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода.
/////
Руины Песни Безумия
Земля
Руины Песни Безумия выходят на поле битвы повернутыми.
{T}: добавьте {R}.

* Целью Коварства Песни Безумия может быть любое существо, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.
* Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.

Командир Отряда
{3}{W}
Существо — Кор Воин
3/3
Когда Командир Отряда выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 белый Кор Воин за каждое существо в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*
В начале боя во время вашего хода, если у вас есть полный отряд, то существа под вашим контролем получают +1/+0 и Неразрушимость до конца хода.

* Последняя способность Командира Отряда действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получат +1/+0 и Неразрушимость.
* Как только последняя способность Командира Отряда разрешается, попавшие под ее действие существа уже не потеряют +1/+0 или Неразрушимость, если у вас не останется полного отряда.

Кор-Фехтовальщица
{1}{W}
Существо — Кор Воин
1/1
Двойной удар
Снаряженные Воины под вашим контролем имеют Двойной удар.

* Если существо теряет Двойной удар после нанесения повреждений во время шага боевых повреждений от Первого удара (например, потому что Кор-Фехтовальщица покинула поле битвы), то оно не сможет распределить повреждения во время шага обычных боевых повреждений.

Крадущийся Проводник
{R}
Существо — Гоблин Бродяга
1/1
{2}, {T}: целевое существо с силой не более 2 не может быть заблокировано в этом ходу.

* Если к моменту разрешения способности Крадущегося Проводника сила целевого существа больше 2, то способность не разрешается. Если же сила того существа становится больше 2 после разрешения способности, то его все еще нельзя будет заблокировать в этом ходу.
* Если существо с силой не более 2 уже заблокировано, то способность Крадущегося Проводника не сможет отменить это блокирование.

Крепконогий Лазутчик
{3}{U}
Существо — Мерфолк Бродяга
2/3
Поверните другого неповернутого Бродягу под вашим контролем: Крепконогий Лазутчик не может быть заблокирован в этом ходу.
Каждый раз, когда Крепконогий Лазутчик наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту.

* Чтобы оплатить стоимость первой способности Крепконогого Лазутчика, вы можете повернуть любого другого неповернутого Бродягу под вашим контролем, даже такого, который не находился под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода.
* Как только существо уже заблокировало Крепконогого Лазутчика, активация его первой способности не приведет к тому, что он станет незаблокированным, и не удалит блокирующее существо из боя.

Крушение Череполомного Перевала
{X}{R}{R}
Волшебство
Крушение Череполомного Перевала наносит X повреждений, разделенных по вашему выбору между не более чем двумя целевыми существами и/или planeswalker'ами. Если X равен 6 или более, вместо этого Крушение Череполомного Перевала наносит им повреждения, равные удвоенному значению X и разделенные по вашему выбору.
/////
Череполомный Перевал Молотов
Земля
При выходе Череполомного Перевала Молотов на поле битвы вы можете заплатить 3 жизни. Если вы этого не делаете, он выходит на поле битвы повернутым.
{T}: добавьте {R}.

* Вы делите повреждения, когда разыгрываете Крушение Череполомного Перевала, а не тогда, когда оно разрешается. Если вы выбираете две цели, то на каждую необходимо выделить хотя бы 1 повреждение.
* Если X равен 6 или более, то вы распределяете повреждения, количество которых равно X, умноженному на два, а не назначаете X повреждений, а затем удваиваете количество.
* Если одна из целей Крушения Череполомного Перевала становится нелегальной, то исходно выбранное распределение повреждений сохраняется для легальной цели, но повреждения, которые должна была получить нелегальная цель, просто не наносятся.

Леденящая Ловушка
{U}
Мгновенное заклинание
Целевое существо получает -4/-0 до конца хода. Если у вас под контролем есть Чародей, возьмите карту.

* Если к моменту разрешения Леденящей Ловушки целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту, даже если контролируете Чародея.

Ледниковая Хватка
{2}{U}
Мгновенное заклинание
Поверните целевое существо. Контролирующий его игрок скручивает две карты. То существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока. *(Он кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.)*
Возьмите карту.

* Если к моменту разрешения Ледниковой Хватки целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Ни один игрок не скручивает и не берет карты, а существу ничто не помешает развернуться. Если цель легальна, но Ледниковая Хватка не повернула ее (например, она уже была повернута), то оставшиеся эффекты Ледниковой Хватки действуют обычным образом: то существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока, тот игрок скручивает две карты, а вы берете карту.

Летописец Кораллового Шлема
{2}{U}
Существо — Мерфолк Чародей
2/2
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, получившее Усилитель, возьмите карту, затем сбросьте карту.
Когда Летописец Кораллового Шлема выходит на поле битвы, посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту со способностью Усилителя и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения первой способности Летописца Кораллового Шлема. Между этими действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Линвала, Щит Мореграда
{1}{W}{U}
Легендарное Существо — Ангел Чародей
3/3
Полет
В начале боя во время вашего хода, если у вас есть полный отряд, выберите не являющийся землей перманент под контролем оппонента. До вашего следующего хода он не может атаковать или блокировать, а его активируемые способности не могут быть активированы.
Пожертвуйте Линвалу: выберите Порчеустойчивость или Неразрушимость. Существа под вашим контролем получают выбранную способность до конца хода.

* Если в начале вашей фазы боя у вас под контролем нет полного отряда, то средняя способность Линвалы не сработает вовсе. Если у вас под контролем нет полного отряда в момент разрешения способности, то она не подействует на цель. Однако между этими двумя моментами количество существ в отряде может меняться.
* Не являющийся землей перманент остается под действием эффекта до вашего следующего хода, даже если меняется количество существ в вашем отряде или Линвала покидает поле битвы.
* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») этот эффект не действует.
* Никакие способности находящегося под действием эффекта перманента нельзя активировать, в том числе мана-способности.
* Если в игре с участием более двух игроков вы покидаете партию после того, как средняя способность Линвалы разрешится, но до начала вашего следующего хода, то эффект способности продлится до того момента, когда должен был бы начаться ваш следующий ход. Он не заканчивается сразу, когда вы покидаете партию, но и не длится бесконечно.

Литомашина
{4}
Легендарный Артефакт
{2}, {T}: скопируйте целевую активируемую или срабатывающую способность под вашим контролем. Вы можете выбрать новые цели для той копии.
{3}, {T}: скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем. Вы можете выбрать новые цели для той копии.
{4}, {T}: скопируйте целевое заклинание перманента под вашим контролем. *(Копия становится фишкой.)*

* Источник у копии от первой способности Литомашины будет тот же, что и у исходной способности.
* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания.
* Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]». Некоторые ключевые слова, такие как «Искусность», являются срабатывающими способностями, и слова «когда», «каждый раз, когда» или «в» содержатся у них в тексте напоминания.
* Первая способность Литомашины делает целью активируемую или срабатывающую способность в стеке и создает еще один экземпляр этой способности в стеке. Она не дает никакому объекту новых способностей.
* Если способность связана со второй способностью, то копии той первой способности также будут связаны с этой второй способностью. Если в тексте второй способности упоминается «изгнанная карта», это относится ко всем картам, изгнанным первой способностью и ее копией. Например, если скопирована срабатывающая при выходе на поле битвы способность Охотника за Злыми Духами и изгнано два существа, то они оба вернутся, когда Охотник за Злыми Духами покинет поле битвы.
* Литомашина может скопировать любое заклинание или способность в стеке, а не только те, у которых есть цели. Если копируется заклинание перманента, то новые цели для него выбрать нельзя, даже если они у него есть (например, это Аура или мутирующее заклинание существа).
* Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается» и не «активируется». Создание копии не вызывает срабатывания способностей, срабатывающих, когда кто-либо из игроков разыгрывает заклинание или активирует способность. Способности, гласящие, что срабатывающая способность срабатывает дополнительный раз, не применяются к копированию срабатывающей способности.
* Копия разрешится до того, как это сделает исходное заклинание или способность.
* Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания или способности. 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 или способность с выбором режима (где сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя. Это не относится к копированию заклинания перманента со способностью с выбором режима, срабатывающей при выходе на поле битвы, но относится к копированию такой способности.
* Если копируется заклинание или способность со значением X, которое было определено при разыгрывании или активации, то у копии будет то же значение X.
* Если для заклинания или способности требовалось распределить повреждения, прежде чем помещать в стек, то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели, которые получат эти повреждения). То же самое верно и для заклинаний и способностей, распределяющих жетоны.
* Вы не можете решить оплатить какие-либо дополнительные или альтернативные стоимости для 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. В частности, если исходное заклинание получило Усилитель, то и у копии будет Усилитель.
* Любые выборы, которые должны быть сделаны в момент разрешения заклинания или способности, еще не сделаны в момент копирования. Эти выборы вы должны сделать отдельно в момент разрешения копии. В частности, если срабатывающая способность требует оплаты стоимости (как, например, способность Тирана Невидимого Луча), то вы оплачиваете ту стоимость для копии если хотите, чтобы она была оплачена.
* Если скопировано заклинание перманента, то при разрешении заклинания оно кладется на поле битвы как фишка; на поле битвы не кладется копия заклинания. Правила, которые применяются к той ситуации, когда заклинание перманента становится перманентом, применяются и к копии заклинания, становящейся фишкой.
* Когда разрешающаяся копия заклинания становится фишкой, не считается, что эта фишка «создана».

Литоформирование Нахири
{X}{R}{R}
Волшебство
Пожертвуйте X земель. Возьмите одну карту за каждую землю, пожертвованную таким образом. Вы можете разыграть X дополнительных земель в этом ходу. Земли под вашим контролем выходят на поле битвы повернутыми в этом ходу.

* Вы не жертвуете земли, пока Литоформирование Нахири не начнет разрешаться. Как только вы пожертвовали земли, ни один игрок уже не сможет ничего сделать, пока заклинание не закончит разрешаться.
* Если X больше, чем количество земель под вашим контролем, то вы жертвуете все земли под вашим контролем. Вы возьмете меньше, чем X карт, но сможете разыграть X дополнительных земель.
* Эффект способности Литоформирования Нахири, разрешающий разыгрывать земли, складывается с другими эффектами, позволяющими вам разыграть дополнительные земли (например, с эффектом Покорения Высот).
* Если какой-либо эффект гласит, что земля выходит на поле битвы повернутой, если только не выполнено какое-либо условие или не оплачена стоимость, то под действием эффекта Литоформирования Нахири земля выходит на поле битвы повернутой, даже если условие выполнено или стоимость оплачена.

Лотосная Кобра
{1}{G}
Существо — Змея
2/1
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, добавьте одну ману любого цвета.

* Способность Лотосной Кобры использует стек, и игроки могут на нее ответить. Это не мана-способность, поскольку событие, вызывающее ее срабатывание, не является мана-способностью.

Малакирский Жрец Крови
{1}{B}
Существо — Вампир Священник
2/1
Когда Малакирский Жрец Крови выходит на поле битвы, каждый оппонент теряет X жизней, а вы получаете X жизней, где X — количество существ в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Малакирского Жреца Крови заставляет команду соперников потерять количество жизней, равное X, умноженному на два, а вас — получить X жизней.

Малакирское Возрождение
{B}
Мгновенное заклинание
Выберите целевое существо. Вы теряете 2 жизни. До конца хода то существо получает способность «Когда это существо умирает, верните его на поле битвы повернутым под контролем его владельца».
/////
Малакирская Трясина
Земля
Малакирская Трясина выходит на поле битвы повернутой.
{T}: добавьте {B}.

* Если к моменту разрешения Малакирского Возрождения целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не теряете 2 жизни.
* Эффект Малакирского Возрождения действует только один раз. Если целевое существо умирает и затем возвращается на поле битвы, оно считается новым существом. Если это новое существо умрет, оно уже не вернется.

Многоликая Конструкция
{4}
Артефакт Существо — Конструкция
4/4
Усилитель {3}
Если Многоликая Конструкция получила Усилитель, она выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на ней за каждую небазовую землю под контролем ваших оппонентов.
Когда Многоликая Конструкция становится целью заклинания, пожертвуйте ее и создайте фишки артефакта существа 1/1 бесцветная Конструкция в количестве, равном значению ее силы.

* Способность, срабатывающая, когда перманент становится целью заклинания, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Если вы не пожертвуете Многоликую Конструкцию во время разрешения ее последней способности (например, потому что способность сработала несколько раз, и вы уже пожертвовали ее), то все равно создаете фишки Конструкции. Количество фишек, которые вы создаете, определяется силой Многоликой Конструкции в последний момент ее пребывания на поле битвы.
* Если заклинание делает Многоликую Конструкцию целью несколько раз, то ее последняя способность срабатывает только единожды.

Морог, Ярость Акума
{4}{R}{R}
Легендарное Существо — Минотавр Воин
6/6
Каждое существо под вашим контролем получает +1/+0 за каждый раз, что оно атаковало в этом ходу.
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, если идет ваша главная фаза, то после этой фазы идет дополнительная фаза боя. В начале того боя разверните все существа под вашим контролем.

* Первая способность Морога проверяет в каждом ходу, сколько раз каждое существо атаковало. Она учитывает случаи, когда существо атаковало до того, как Морог оказался на поле битвы, и перестает применяться, если Морог покидает поле битвы.
* Первая способность Морога учитывает, сколько раз существо атаковало, а не сколько раз наносило повреждения. Когда существо атакует в первый раз за ход, бонус +1/+0 применяется к боевым повреждениям, которые оно наносит во время этого боя.
* Существо, которое выходит на поле битвы атакующим, не атаковало в этом бою. Способность Морога не зачтет ему этот бой. Если у такого существа нет Ускорения, то оно не сможет атаковать в дополнительных фазах боя в этом ходу.
* Если способность Землепада разрешается во время вашей предбоевой главной фазы, то дополнительная фаза боя пройдет до вашей обычной фазы боя. Вы развернете существа под вашим контролем в начале дополнительной фазы боя, но не сможете развернуть в начале вашей обычной фазы боя.
* После дополнительной фазы боя не наступает дополнительная главная фаза. Например, если способность Землепада дважды разрешится во время вашей главной фазы после боя, то после вашей главной фазы вы получите две последовательные дополнительные фазы боя (в начале каждой из которых разворачиваются ваши существа), после чего наступит завершающая фаза.

Мурасский Корнеед
{G}{W}
Существо — Зверь
2/3
Бдительность
{T}: вы можете положить карту базовой земли из вашей руки на поле битвы.
{T}: верните целевую базовую землю под вашим контролем в руку ее владельца.

* Эффект средней способности Мурасского Корнееда не считается разыгрыванием земли. Он может положить карту земли на поле битвы, даже если в этом ходу вы уже разыграли свою землю за ход.
* После того как Мурасский Корнеед атаковал, вы можете активировать любую из его активируемых способностей. Это не удаляет его из боя. Он остается атакующим существом и как обычно будет наносить и получать боевые повреждения.

Мучающий Голос
{1}{R}
Волшебство
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте карту.
Возьмите две карты.

* Вы должны сбросить ровно одну карту для разыгрывания Мучающего Голоса. Вы не можете разыграть его, не сбросив карту, и не можете сбросить дополнительные карты.

Навстречу Великому Валу
{1}{U}
Мгновенное заклинание
Усилитель {1}{U} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {1}{U}.)*
Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца. Если это заклинание получило Усилитель, возьмите карту.

* Если к моменту разрешения заклинания Навстречу Великому Валу целевой не являющийся землей перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту, если оно получило Усилитель.

Накормить Рой
{1}{B}
Волшебство
Уничтожьте целевое существо или чары под контролем оппонента. Вы теряете количество жизней, равное конвертированной мана-стоимости того перманента.

* Если к моменту разрешения заклинания Накормить Рой целевой перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не теряете жизни. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы теряете жизни.
* Для определения количества жизней, которое вы теряете, используйте конвертированную мана-стоимость уничтоженного перманента в последний момент его пребывания на поле битвы.
* Если в мана-стоимости перманента на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.

Насмешливый Древомаг
{2}{G}
Существо — Эльф Чародей
2/3
Усилитель {3} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {3}.)*
Когда Насмешливый Древомаг выходит на поле битвы, если он получил Усилитель, то все существа, способные блокировать целевое существо в этом ходу, делают это.

* Если какое-то существо под контролем защищающегося игрока по какой-то причине не может блокировать целевое существо (например, оно повернуто), то оно не блокирует то существо. Если для того, чтобы существо блокировало атакующее существо, требуется уплатить некую стоимость, защищающийся игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать.

Нахири, Наследница Древних
{2}{R}{W}
Легендарный Planeswalker — Нахири
4
+1: создайте одну фишку существа 1/1 белый Кор Воин. Вы можете прикрепить к нему Снаряжение под вашим контролем.
−2: посмотрите шесть верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту Воина или Снаряжения и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.
−3: Нахири, Наследница Древних наносит целевому существу или planeswalker'у повреждения, равные удвоенному количеству Снаряжения под вашим контролем.

* Вы создаете фишку Кора Воина и, если хотите, прикрепляете к нему Снаряжение, в ходе разрешения первой способности Нахири. Между этими действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Незаметный Удар
{1}{B}
Мгновенное заклинание
Выберите одно или оба —
• Целевое существо получает -1/-1 до конца хода.
• Положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

* Если вы выбрали оба режима, и одна из целей стала нелегальной до того, как Незаметный Удар разрешился, на вторую цель он действует как обычно.

Необузданный Гнев
{1}{R}
Мгновенное заклинание
Целевое существо получает +3/+2 до конца хода. Предскажите 1.

* Если к моменту разрешения Необузданного Гнева целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 1.

Неустрашимый Уцелевший
{1}{G}
Существо — Человек Воин
1/1
Когда Неустрашимый Уцелевший выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

* Неустрашимый Уцелевший может быть целью своей собственной способности.

Нисса Тенистых Ветвей
{2}{B}{G}
Легендарный Planeswalker — Нисса
4
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон верности на Ниссу Тенистых Ветвей.
+1: разверните целевую землю под вашим контролем. Вы можете заставить ее стать существом 3/3 Элементаль с Ускорением и Угрозой до конца хода. При этом она остается землей.
−5: вы можете положить из вашей руки или из вашего кладбища карту существа с конвертированной мана-стоимостью, не превышающей число земель под вашим контролем, на поле битвы с двумя дополнительными жетонами +1/+1 на ней.

* Целью средней способности Ниссы может быть земля, которая уже развернута или уже является существом.
* Средняя способность Ниссы не удаляет способности, которые есть у земли существа.
* Средняя способность Ниссы заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и/или выносливости земли существа. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для этих характеристик, которые начинают применяться после разрешения способности, заменят собой действие этого эффекта в соответствующей части.
* Эффекты, изменяющие силу или выносливость земли существа, но не устанавливающие для них определенные значения, будут применяться к ее новой базовой силе и выносливости независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится к жетонам, которые изменяют значения ее силы и выносливости.
* Если в мана-стоимости карты в руке или на кладбище игрока есть {X}, то он считается равным 0.
* Конвертированная мана-стоимость карты существа проверяется только у вас в руке или на кладбище. Вы можете положить на поле битвы карту существа, конвертированная мана-стоимость которой станет больше, чем количество земель под вашим контролем, когда она окажется на поле битвы (например, потому что она выйдет на на поле битвы как копия другого перманента).

Омнат, Очаг Творения
{R}{G}{W}{U}
Легендарное Существо — Элементаль
4/4
Когда Омнат, Очаг Творения выходит на поле битвы, возьмите карту.
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 4 жизни, если эта способность разрешилась в этом ходу в первый раз. Если это второй раз, добавьте {R}{G}{W}{U}. Если это третий раз, Омнат наносит 4 повреждения каждому оппоненту и каждому planeswalker'у не под вашим контролем.

* Способность Землепада Омната не производит эффектов, когда разрешается в четвертый и последующие разы за ход.
* Способность Землепада Омната всегда использует стек, и игроки могут на нее ответить. Даже во второй раз, когда она разрешается за ход, она не является мана-способностью, поскольку событие, вызывающее ее срабатывание, не является мана-способностью.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» вторая способность Омната заставляет команду соперников потерять 8 жизней, когда разрешается в третий раз. Planeswalker'ы всех остальных игроков, включая вашего напарника, получают по 4 повреждения.

Оран-Рифская Тина
{2}{G}
Существо — Тина
2/2
Когда Оран-Рифская Тина выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.
Каждый раз, когда Оран-Рифская Тина атакует, положите один жетон +1/+1 на каждое атакующее существо с жетоном +1/+1 на нем.

* Оран-Рифская Тина может быть целью своей собственной первой способности.
* Набор существ, получающих жетон +1/+1 от второй способности Оран-Рифской Тины, определяется только при ее разрешении. Другие способности, которые срабатывают при атаке (например, способность Тактика Парного Боя), могут положить жетоны на существа до разрешения той способности.

Орах, Иерофант Небесного Анклава
{2}{W}{B}
Легендарное Существо — Кор Священник
3/3
Цепь жизни
Каждый раз, когда Орах, Иерофант Небесного Анклава или другой Священник под вашим контролем умирает, верните целевую карту Священника с меньшей конвертированной мана-стоимостью из вашего кладбища на поле битвы.

* Если другой Священник под вашим контролем умирает одновременно с Орахом, то способность Ораха срабатывает за того Священника и за самого Ораха.
* Если в мана-стоимости существа на поле битвы или карты существа на кладбище есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Способность Ораха может сделать целью карту Священника, которая попала на ваше кладбище одновременно со Священником, чья смерть вызвала срабатывание этой способности.

Отпрыск Роя
{3}{B}{B}
Существо — Вампир Священник
3/3
Полет
Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), положите один жетон +1/+1 на Отпрыска Роя.

* Если вы получаете жизни одновременно с тем, как Отпрыску Роя наносятся смертельные повреждения, то он умирает, прежде чем его способность успевает положить на него жетон +1/+1.

Охотница с Морского Дна
{2}{U}
Существо — Мерфолк Бродяга
2/3
{4}{U}: Охотница с Морского Дна получает +1/+0 до конца хода и не может быть заблокирована в этом ходу. Стоимость активации этой способности уменьшается на {1} за каждое существо в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* Как только существо уже заблокировало Охотницу с Морского Дна, активация ее способности не приведет к тому, что она станет незаблокированной, и не удалит блокирующее существо из боя.
* Вы можете активировать способность Охотницы с Морского Дна несколько раз, даже если она уже не может быть заблокирована в этом ходу.

Очищающий Пожар
{1}{R}
Волшебство
Уничтожьте целевую землю. Контролирующий ее игрок может найти в своей библиотеке карту базовой земли, положить ее на поле битвы повернутой, затем перетасовать свою библиотеку.
Возьмите карту.

* Если к моменту разрешения Очищающего Пожара целевая земля становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Ни один игрок не ищет в библиотеке карту базовой земли, а вы не берете карту. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок ищет карту базовой земли, а вы берете карту.

Парящий Вор Мыслей
{U}{B}
Существо — Человек Бродяга
1/3
Миг
Полет
Пока у оппонента на кладбище есть восемь или более карт, Бродяги под вашим контролем получают +1/+0.
Каждый раз, когда один или несколько Бродяг под вашим контролем атакуют, каждый оппонент скручивает две карты.

* Третья способность Парящего Вора Мыслей применяется к нему самому, а также ко всем другим Бродягам под вашим контролем.
* Четвертая способность Парящего Вора Мыслей заставляет скрутить две карты каждого оппонента, а не только того, кого атаковали Бродяги под вашим контролем.

Пикирующая Воровка
{1}{U}
Существо — Мерфолк Бродяга
2/1
Усилитель {X}. Х не может равняться 0. *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {X}.)*
Полет
Когда Пикирующая Воровка выходит на поле битвы, если она получила Усилитель, получите контроль над целевым артефактом с конвертированной мана-стоимостью не более X. Если тот артефакт является Снаряжением, прикрепите его к Пикирующей Воровке.

* Если к Пикирующей Воровке нельзя прикрепить Снаряжение (например, потому что она покинула поле битвы до того, как разрешилась ее срабатывающая способность), то Снаряжение остается прикрепленным к тому объекту, к которому было прикреплено, или не прикрепленным, если не было прикреплено ни к чему.
* Способность Пикирующей Воровки может делать целью артефакт, который уже находится под вашим контролем. Если тот артефакт является Снаряжением, вы прикрепите его к Пикирующей Воровке.
* Эффект смены контроля Пикирующей Воровки длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки и не прекращает действовать, если Пикирующая Воровка покидает поле битвы. В игре с участием более двух игроков он прекращает действовать, если вы покидаете партию.

Пирокластический Геллион
{4}{R}
Существо — Геллион
4/5
Когда Пирокластический Геллион выходит на поле битвы, вы можете вернуть землю под вашим контролем в руку ее владельца. Когда вы это делаете, Пирокластический Геллион наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

* При разрешении способности Пирокластического Геллиона вы не можете вернуть несколько земель, чтобы нанести больше повреждений.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Пирокластического Геллиона заставляет команду соперников потерять 4 жизни.

Письмена Изобилия
{1}{G}
Мгновенное заклинание
Усилитель {2}{G}
Выберите одно. Если это заклинание получило Усилитель, вместо этого выберите любое количество.
• Положите два жетона +1/+1 на целевое существо.
• Целевой игрок получает X жизней, где X — наибольшее значение силы среди существ под его контролем.
• Целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом не под вашим контролем.

* Использовав Усилитель Письмен Изобилия, вы не можете выбрать любой из режимов больше одного раза.
* Если вы выбрали больше одного режима, выполняйте их в том порядке, в котором они напечатаны на карте. Между этими действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать. Любые срабатывающие способности кладутся в стек уже после того, как заклинание закончит разрешаться.
* Если какие-то из из целей становятся нелегальными, то заклинание все равно действует на остальные цели.
* Если выбран второй режим, а у всех существ под контролем целевого игрока отрицательные значения силы, тот игрок не получит и не потеряет жизней.
* Если на момент разрешения Письмен Изобилия, для которых выбран последний режим, любое из двух целевых существ окажется нелегальной целью, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.

Письмена Озарения
{3}{U}
Волшебство
Усилитель {2}{U}{U}
Выберите одно. Если это заклинание получило Усилитель, вместо этого выберите любое количество.
• Верните не более двух целевых существ в руки их владельцев.
• Предскажите 2, затем возьмите две карты.
• Целевой игрок создает одну фишку существа X/X синяя Иллюзия, где X — количество карт в его руке.

* Использовав Усилитель Письмен Озарения, вы не можете выбрать любой из режимов больше одного раза.
* Если вы выбрали больше одного режима, выполняйте их в том порядке, в котором они напечатаны на карте. Между этими действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать. Любые срабатывающие способности кладутся в стек уже после того, как заклинание закончит разрешаться.
* Если какие-то из из целей становятся нелегальными, то заклинание все равно действует на остальные цели. Если выбраны цели, и все они становятся нелегальными, то Письмена Озарения не разрешаются. Вы не сможете предсказать 2 или взять две карты, если был выбран средний режим.
* Значение X определяется только один раз, при выполнении третьего режима в ходе разрешения Письмен Озарения. После этого значение X не изменяется, даже если меняется количество карт в руке игрока.

Письмена Разрушения
{2}{B}
Волшебство
Усилитель {2}{B}{B}
Выберите одно. Если это заклинание получило Усилитель, вместо этого выберите любое количество.
• Целевой оппонент сбрасывает две карты.
• Верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы.
• Уничтожьте целевое существо с конвертированной мана-стоимостью не более 3.

* Использовав Усилитель Письмен Разрушения, вы не можете выбрать любой из режимов больше одного раза.
* Если вы выбрали больше одного режима, выполняйте их в том порядке, в котором они напечатаны на карте. Между этими действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать. Любые срабатывающие способности кладутся в стек уже после того, как заклинание закончит разрешаться.
* Если какие-то из из целей становятся нелегальными, то заклинание все равно действует на остальные цели.
* Если в мана-стоимости карты на кладбище игрока или существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Поскольку цели выбираются во время разыгрывания заклинания, вы не можете заставить Письмена Разрушения сначала вернуть карту существа, а потом уничтожить то существо.

Питомец Мага-Баюна
{1}{G}{U}
Существо — Зверь
2/4
{T}: добавьте {G} или {U}.
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, получившее Усилитель, вы получаете 2 жизни.

* Последняя способность Питомца Мага-Баюна срабатывает, когда вы разыгрываете заклинание, получившее Усилитель, даже если на разыгрывание того заклинания вы не тратили ману от его первой способности.

Плюющийся Огнем Лагак
{3}{R}
Существо — Ящер
3/4
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, Плюющийся Огнем Лагак наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Плюющегося Огнем Лагака заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

Поглощение Зофских Джунглей
{4}{B}{B}
Волшебство
Каждый оппонент теряет 4 жизни, а вы получаете 4 жизни.
/////
Кровотопь Зофских Джунглей
Земля
Кровотопь Зофских Джунглей выходит на поле битвы повернутой.
{T}: добавьте {B}.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» Поглощение Зофских Джунглей заставляет команду соперников потерять 8 жизней, а вас — получить 4 жизни.

Подавитель Драны
{5}{B}
Существо — Вампир Бродяга
3/2
Когда Подавитель Драны выходит на поле битвы, целевое существо под контролем оппонента получает -X/-X до конца хода, где X — количество существ в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* Значение X определяется только при разрешении способности Подавителя Драны. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется количество существ в вашем отряде.

Подражательница Недвижного Озера
{2}{U}
Существо — Имитатор Бродяга
0/0
Вы можете заставить Подражательницу Недвижного Озера выйти на поле битвы в качестве копии существа под вашим контролем, но при этом она является Имитатором Бродягой в дополнение к своим другим типам.
/////
Берег Недвижного Озера
Земля
Берег Недвижного Озера выходит на поле битвы повернутым.
{T}: добавьте {U}.

* Подражательница Недвижного Озера в точности копирует то, что было указано на карте исходного существа (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже), но при этом она также является Имитатором Бродягой. 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. В частности, если она копирует существо, которое обычно не является существом, то она не будет существом.
* Если Подражательница Недвижного Озера не является существом (например, потому что копировала существо, бывшее существом только временно), то она не будет Имитатором Бродягой, даже если позже станет существом.
* Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Если выбранное существо является копией чего-либо еще (например, если выбранное существо — это другая Подражательница Недвижного Озера), то ваша Подражательница Недвижного Озера выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано выбранным существом.
* Если другое существо становится копией Подражательницы Недвижного Озера, то существо также является Имитатором Бродягой.
* Если выбранное существо — это фишка, то Подражательница Недвижного Озера копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы. Сама Подражательница Недвижного Озера в этом случае фишкой не становится.
* Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда Подражательница Недвижного Озера выйдет на поле битвы. Также будут действовать все способности выбранного существа, гласящие: «при выходе [этого существа] на поле битвы» или «[это существо] выходит на поле битвы с».
* Если по какой-то причине Подражательница Недвижного Озера выходит на поле битвы одновременно с другим существом, то она не может стать копией того существа. Можно выбрать только такое существо, которое уже находится на поле битвы.

Покорение Высот
{2}{G}
Волшебство
Положите один жетон +1/+1 на не более чем одно целевое существо. Вы получаете 2 жизни. Вы можете разыграть одну дополнительную землю в этом ходу.
Возьмите карту.

* Если вы выберете целевое существо, и к моменту разрешения Покорения Высот оно станет нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите жизни, не возьмете карту и не сможете разыграть дополнительную землю.
* Эффект, разрешающий разыгрывать земли, складывается с другими эффектами, позволяющими вам разыграть дополнительные земли (например, с эффектом Литоформирования Нахири).
* Вы не разыгрываете землю во время разрешения Покорения Высот; сначала Покорение Высот полностью разрешается, и вы берете карту — возможно, ту самую землю, которую разыграете позже. Если идет не ваш ход, то вы не сможете разыграть землю в этом ходу.

Ползучие Пустоши
Земля
{T}: добавьте {C}.
{4}: положите два жетона +1/+1 на Ползучие Пустоши. Затем вы можете заставить их стать существом 0/0 Элементаль до конца хода. При этом они остаются землей.

* Вы можете активировать вторую способность Ползучих Пустошей, даже если они уже являются существом.
* Жетоны остаются на Ползучих Пустошах, когда они перестают быть существом. Если позже они снова становятся существом, то жетоны применяются.
* За исключением случаев, когда Ползучие Пустоши уже являются существом, их вторая способность приводит к тому, что жетоны +1/+1 кладутся на не являющуюся существом землю. Способности, которые применяются или срабатывают, когда жетоны кладутся на существо под вашим контролем, при этом не действуют.
* Не являющийся существом перманент, который стал существом, может атаковать, а его требующие {T} способности могут быть активированы, только если он находился под непрерывным контролем контролирующего его игрока с начала его последнего хода. Не имеет значения, как долго перманент пробыл существом.

Полуночник-Падальщик
{1}{B}{B}
Существо — Вампир Бродяга
1+\*/3
Полет, Смертельное касание, Цепь жизни
Сила Полуночника-Падальщика равна 1 плюс количество типов карт среди карт на кладбищах ваших оппонентов. *(Карты на кладбищах имеют только характеристики своей передней лицевой стороны.)*

* Способность, определяющая значение силы Полуночника-Падальщика, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
* Полуночник-Падальщик учитывает типы карт, а не сами карты. Если единственная карта на кладбищах ваших оппонентов — карта артефакта существа, Полуночник-Падальщик будет 3/3. Если на тех кладбищах есть десять карт артефактов и десять карт существ, Полуночник-Падальщик все равно будет 3/3.
* На кладбище могут находиться карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты; Вампир и Бродяга — это подтипы, а не типы карты.

Порча Литоформы
{1}{B}
Чары — Аура
Зачаровать землю
Когда Порча Литоформы выходит на поле битвы, возьмите карту.
Зачарованная земля теряет все типы земли и способности и имеет способности «{T}: добавьте {C}» и «{T}, заплатите 1 жизнь: добавьте одну ману любого цвета».

* Если к моменту разрешения Порчи Литоформы целевая земля становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, а вы не возьмете карту.
* Когда зачарованная земля теряет типы земли, она сохраняет все другие имеющиеся у нее типы карты (например, «артефакт») и супертипы (например, «базовая» и «легендарная»).

Превосходство Мага-Баюна
{X}{U}{U}{U}
Волшебство
Разыгрывание этого заклинания стоит на {3} меньше, если его целью является существо под контролем игрока, имеющего на своем кладбище восемь или более карт.
Получите контроль над целевым существом с конвертированной мана-стоимостью X.

* Чтобы разыграть Превосходство Мага-Баюна, выберите значение X, выберите существо с соответствующей конвертированной мана-стоимостью, а затем определите стоимость заклинания, при необходимости отняв {3}. Способность не может снизить часть {U}{U}{U} в стоимости заклинания. Например, если вы хотите сделать целью существо с конвертированной мана-стоимостью 2 и у контролирующего его игрока есть восемь карт на кладбище, то вы заплатите {U}{U}{U}.
* Если в мана-стоимости существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
* После того как Превосходство Мага-Баюна разрешается, эффект контроля длится, пока существо не покинет поле битвы или вы не проиграете партию. Он не заканчивается в конце хода.

Предсказательница Экспедиции
{3}{U}
Существо — Мерфолк Чародей
3/2
Полет
Пока вы контролируете другого Чародея, Предсказательница Экспедиции имеет способность «Когда это существо умирает, возьмите карту».

* Предсказательница Экспедиции имеет только один экземпляр своей срабатывающей способности, сколько бы других Чародеев вы ни контролировали помимо первого.
* Если Предсказательница Экспедиции умирает одновременно с тем, как все остальные Чародеи под вашим контролем покидают поле битвы, ее способность срабатывает. Например, если у вас под контролем есть две Предсказательницы Экспедиции (и больше ни одного существа), и обе умирают одновременно, то способность каждой из них сработает.

Преобразовательница Магмы
{1}{R}
Существо — Человек Чародей
1/3
Пока на вашем кладбище есть не менее четырех карт мгновенных заклинаний и/или волшебства, Преобразовательница Магмы получает +3/+1.
{T}, сбросьте карту: изгоните две верхние карты вашей библиотеки, затем выберите одну из них. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

* Преобразовательница Магмы получает только +3/+1 от своей первой способности, сколько бы карт мгновенных заклинаний и волшебства ни находилось на вашем кладбище после четвертой.
* Вы выбираете, какую карту сможете разыграть в этом ходу, в процессе разрешения способности Преобразовательницы Магмы, но разыгрывая ее, 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 выбранную изгнанную карту, она остается в изгнании. Карта, которую вы не выбрали, остается в изгнании вне зависимости от того, разыграли вы выбранную карту или нет.

Призрак Небесного Анклава
{1}{W}{W}
Существо — Кор Дух
2/2
Когда Призрак Небесного Анклава выходит на поле битвы, изгоните не более одного целевого не являющегося землей или фишкой перманента не под вашим контролем с конвертированной мана-стоимостью не более 4.
Когда Призрак Небесного Анклава покидает поле битвы, владелец изгнанной карты создает одну фишку существа X/X синяя Иллюзия, где X — конвертированная мана-стоимость изгнанной карты.

* Если в мана-стоимости существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Если Призрак Небесного Анклава покидает поле битвы до того, как его первая способность разрешается, то способность все равно изгоняет целевой перманент.
* Если в тот момент, когда Призрак Небесного Анклава покидает поле битвы, карты нет в изгнании (например, потому что его первая способность еще не разрешилась), то игрок не создает фишку.
* Если первая способность Призрака Небесного Анклава изгнала несколько карт, принадлежащих одному игроку, тот игрок создает фишку с силой и выносливостью, равными сумме конвертированных мана-стоимостей тех карт. Если карты, изгнанные первой способностью, принадлежат разным игрокам, то каждый из тех игроков создает фишку с силой и выносливостью, равными сумме конвертированных мана-стоимостей всех карт, изгнанных первой способностью.

Призывательница Бурь Мореграда
{1}{U}
Существо — Человек Чародей
2/1
Усилитель {4}{U}
Когда Призывательница Бурь Мореграда выходит на поле битвы, скопируйте следующее мгновенное заклинание или заклинание волшебства с конвертированной мана-стоимостью не более 2, которое вы разыграете в этом ходу, когда вы его разыгрываете. Если Призывательница Бурь Мореграда получила Усилитель, вместо этого скопируйте то заклинание дважды. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.

* Отложенная срабатывающая способность Призывательницы Бурь Мореграда копирует любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.
* Копия создается, даже если Призывательница Бурь Мореграда покидает поле битвы до того, как создается ее отложенная срабатывающая способность.
* Копия создается, даже если заклинание, вызвавшее срабатывание отложенной срабатывающей способности Призывательницы Бурь Мореграда, отменяется к моменту разрешения той способности. Копия 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. Новые цели должны быть легальными.
* Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
* Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение. Если оно скопировано, у копии будет то же значение X.
* Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копии. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии. В частности, если копируемое заклинание получило Усилитель, то копия или копии также получат Усилитель.
* Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

Прыткий Проныра из Ниманы
{3}{B}
Существо — Человек Бродяга
3/4
Пока у оппонента на кладбище есть восемь или более карт, Прыткий Проныра из Ниманы получает +1/+0 и имеет Угрозу. *(Он не может быть заблокирован менее чем двумя существами.)*

* Если одно существо уже блокирует Прыткого Проныру из Ниманы, то получение последним Угрозы не приведет к тому, что он станет незаблокированным, и не удалит блокирующее существо из боя.

Приключение Ждет
{1}{G}
Волшебство
Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту существа и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке. Если вы не положили карту в вашу руку таким образом, возьмите карту.

* Если вы берете карту таким образом, то это будет следующая в вашей библиотеке карта после тех пяти, что вы положили с верха библиотеки в низ.

Пробуждение Агадима
{X}{B}{B}{B}
Волшебство
Верните из вашего кладбища на поле битвы любое количество целевых карт существ с различными конвертированными мана-стоимостями, каждая из которых не более X.
/////
Агадим, Подземный Склеп
Земля
При выходе Агадима, Подземного Склепа на поле битвы вы можете заплатить 3 жизни. Если вы этого не делаете, он выходит на поле битвы повернутым.
{T}: добавьте {B}.

* Если X, например, равен 3, то вы можете выбрать целями до четырех карт существ: одну с конвертированной мана-стоимостью 3, одну с конвертированной мана-стоимостью 2, одну с конвертированной мана-стоимостью 1 и одну с конвертированной мана-стоимостью 0.
* Если для Пробуждения Агадима в качестве значения X выбран 0, то вы можете выбрать целью одну карту существа с конвертированной мана-стоимостью 0.
* Если в мана-стоимости карты на кладбище игрока есть {X}, то он считается равным 0 для той карты.

Пробуждение Валакута
{2}{R}
Мгновенное заклинание
Положите любое количество карт из вашей руки в низ вашей библиотеки, затем возьмите такое же количество карт плюс одну.
/////
Каменная Кузня Валакута
Земля
Каменная Кузня Валакута выходит на поле битвы повернутой.
{T}: добавьте {R}.

* Вы выбираете, сколько карт положить в низ вашей библиотеки, при разрешении Пробуждения Валакута.
* Если вы положили ноль карт в низ вашей библиотеки, то возьмете одну карту.

Провидица Каскада
{3}{U}
Существо — Мерфолк Чародей
3/3
Когда Провидица Каскада выходит на поле битвы, предскажите X, где X — количество существ в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* Если при разрешении способности Провидицы Каскада в вашем отряде нет существ, то вы не предсказываете вовсе. Способности, срабатывающие каждый раз, когда вы предсказываете, не сработают.

Проворный Искатель Ловушек
{1}{U}
Существо — Человек Бродяга
2/1
Проворный Искатель Ловушек не может быть заблокирован, если в этом ходу на поле битвы под вашим контролем вышел другой Бродяга, Воин, Священник или Чародей.
В начале боя во время вашего хода, если у вас есть полный отряд, то существа под вашим контролем до конца хода получают способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту».

* Первая способность Проворного Искателя Ловушек проверяет только то, выходил ли перманент на поле битвы под вашим контролем ранее в этом ходу, и был ли у него при этом один из типов существа отряда. Она не применяется, если тот объект получил соответствующий тип позже в этом ходу. Она применяется, если после этого вы перестали контролировать тот объект. Не имеет значения, был ли Проворный Искатель Ловушек под вашим контролем, когда тот объект выходил на поле битвы.
* Вторая способность Проворного Искателя Ловушек действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получат срабатывающую способность.
* После того как вторая способность Проворного Искателя Ловушек разрешилась, существа под вашим контролем сохраняют срабатывающую способность до конца хода, даже если позже в этом же ходу у вас не будет полного отряда.

Путешествие в Забвение
{4}{W}
Чары
Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждое существо в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*
Когда Путешествие в Забвение выходит на поле битвы, изгоните целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента до тех пор, пока Путешествие в Забвение не покинет поле битвы.

* Если Путешествие в Забвение покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, целевой перманент не изгоняется.
* Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. 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.

Пылкая Электромантка
{2}{R}
Существо — Человек Чародей
3/2
Когда Пылкая Электромантка выходит на поле битвы, добавьте {R} за каждое существо в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* Способность Пылкой Электромантки использует стек, и игроки могут на нее ответить. Это не мана-способность, поскольку событие, вызывающее ее срабатывание, не является мана-способностью.

Радужный Рогожук
{4}{G}
Существо — Насекомое
3/4
В начале вашего заключительного шага создайте одну фишку существа 1/1 зеленое Насекомое за каждый жетон +1/+1, который вы положили на существа под вашим контролем в этом ходу.

* Способность Радужного Рогожука подсчитывает количество всех жетонов +1/+1, которые вы положили на свои существа, даже если это случилось до того, как Радужный Рогожук вышел на поле битвы, и даже если тех существ уже нет на поле битвы или под вашим контролем (и, в некоторых редких случаях, даже если те существа уже не существа).
* Если существо выходит на поле битвы под вашим контролем с жетонами +1/+1 на нем, то способность Радужного Рогожука считает те жетоны.
* Если Радужный Рогожук покидает поле битвы до вашего заключительного шага, то его способность не сработает. Вы не создадите фишки.

Раскол Души
{2}{B}
Мгновенное заклинание
Каждый оппонент жертвует существо или planeswalker'а с наибольшей конвертированной мана-стоимостью среди существ и planeswalker'ов под своим контролем.

* Когда Раскол Души разрешается, сначала оппонент, чей ход идет в данный момент (или, если идет ваш ход, следующий оппонент в порядке передачи хода), выбирает существо или planeswalker'а с наибольшей конвертированной мана-стоимостью среди существ и planeswalker'ов под своим контролем, затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные перманенты жертвуются одновременно.

Рой Cкутов
{2}{G}
Существо — Насекомое
1/1
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, создайте одну фишку существа 1/1 зеленое Насекомое. Если вы контролируете шесть или более земель, вместо этого создайте одну фишку, являющуюся копией Роя Скутов.

* У фишки-копии будет способность Роя Cкутов. Она также сможет создавать копии самой себя.
* Фишка-копия не копирует ни имеющиеся на Рое Скутов жетоны или повреждения, ни какие-либо другие эффекты, изменившие силу Роя Скутов, его выносливость, типы, цвет и т. д. Чаще всего это означает, что фишка будет обыкновенным Роем Скутов, но если на исходный Рой Cкутов действуют какие-либо эффекты копирования, то они учитываются фишкой.
* Если Рой Cкутов покидает поле битвы до того, как разрешится его срабатывающая способность, фишка все равно выйдет на поле битвы в качестве копии Роя Скутов и будет использовать его копируемые характеристики на последний момент его пребывания на поле битвы.

Ройный Шаркун
{G}
Существо — Плесень Зверь
0/0
Ройный Шаркун выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем.
Каждый раз, когда существо под вашим контролем с жетоном +1/+1 на нем становится целью заклинания под контролем оппонента, создайте одну фишку существа 1/1 зеленое Насекомое.
{1}, {T}: положите один жетон +1/+1 на Ройного Шаркуна.

* Способность, срабатывающая, когда существо становится целью заклинания, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Если существо без жетонов +1/+1 на нем становится целью заклинания под контролем оппонента, вы не сможете заставить среднюю способность Ройного Шаркуна сработать, поместив на него жетон +1/+1.
* Если заклинание несколько раз делает целью существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, то способность Ройного Шаркуна срабатывает только один раз.
* Вы создаете только одну фишку Насекомого, сколько бы жетонов +1/+1 ни было на целевом существе.

Рубака Огненных Клинков
{R}
Существо — Гоблин Воин
1/1
Пока Рубака Огненных Клинков снаряжен, он имеет Ускорение.
Когда Рубака Огненных Клинков умирает, он наносит повреждения, равные своей силе, любой цели.

* Для определения значения силы Рубаки Огненных Клинков используются сведения о нем на последний момент его пребывания на поле битвы. Если его сила была 0 или отрицательная, то способность не производит эффекта.

Священник Морозных Глубин
{1}{U}
Существо — Мерфолк Священник
1/3
Каждый раз, когда Священник Морозных Глубин блокирует существо, то существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Заблокированное существо не разворачивается, даже если Священник Морозных Глубин покидает поле битвы до следующего шага поддержки контролирующего то существо игрока.
* Если заблокированное существо развернуто (например, у него есть Бдительность), то способность не поворачивает его.

Священница Весеннего Покрова
{4}{G}
Существо — Эльф Священник
2/3
Священница Весеннего Покрова выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на ней за каждый цвет маны, потраченной на ее разыгрывание.

* Если какой-либо эффект позволяет вам тратить ману на разыгрывание Священницы Весеннего Покрова, как будто это мана любого цвета, то для определения количества получаемых ею жетонов учитывается только то, какую ману вы потратили на самом деле.
* Бесцветная мана не дает Священнице Весеннего Покрова дополнительного жетона +1/+1. «Бесцветный» — это не цвет.
* Если Священница Весеннего Покрова выходит на поле битвы, не будучи разыгранной, то она не получает жетонов +1/+1.
* Если другое существо выходит на поле битвы в качестве копии Священницы Весеннего Покрова, то для определения количества жетонов +1/+1, с которыми оно выходит на поле битвы, учитывается мана, потраченная на разыгрывание того существа.

Симбиоз Криволесья
{4}{G}{G}{G}
Волшебство
Посмотрите семь верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить на поле битвы находящуюся среди них карту существа. Если конвертированная мана-стоимость той карты не более 3, она выходит на поле битвы с тремя дополнительными жетонами +1/+1 на ней. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.
/////
Криволесье, Змеящийся Лес
Земля
При выходе Криволесья, Змеящегося Леса на поле битвы вы можете заплатить 3 жизни. Если вы этого не делаете, оно выходит на поле битвы повернутым.
{T}: добавьте {G}.

* Для определения того, получит ли существо жетоны +1/+1, используйте конвертированную мана-стоимость карты существа, какой она существует в вашей библиотеке. Игнорируйте все эффекты замены (например, эффект Подражателя Недвижного Озера), которые изменят конвертированную мана-стоимость существа на поле битвы.
* Если в мана-стоимости карты в библиотеке игрока есть {X}, то он считается равным 0.

Синхронное Чаротворение
{4}{R}
Мгновенное заклинание
Синхронное Чаротворение наносит 4 повреждения целевому существу и X повреждений игроку, контролирующему то существо, где X — количество существ в вашем отряде. *(В вашем отряде может быть не более одного Бродяги, Воина, Священника и Чародея.)*

* Если к моменту разрешения Синхронного Чаротворения целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Никому из игроков не наносятся повреждения.

Скелет Замшелой Ямы
{B}{G}
Существо — Растение Скелет
2/2
Усилитель {3} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {3}.)*
Если Скелет Замшелой Ямы получил Усилитель, он выходит на поле битвы с тремя жетонами +1/+1 на нем.
Каждый раз, когда на существо под вашим контролем кладется один или несколько жетонов +1/+1, если Скелет Замшелой Ямы у вас на кладбище, вы можете положить Скелет Замшелой Ямы на верх вашей библиотеки.

* Последняя способность Скелета Замшелой Ямы срабатывает, только если он уже был на вашем кладбище, когда на существо под вашим контролем помещались жетоны +1/+1.
* Последняя способность Скелета Замшелой Ямы срабатывает, если существо выходит на поле битвы под вашим контролем с жетонами +1/+1, точно так же, как когда жетоны +1/+1 кладутся на существо, уже находящееся под вашим контролем.

Сопровождаемая Целительница
{3}{W}
Существо — Кор Священник
2/3
Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и) в первый раз в каждом ходу, создайте одну фишку существа 1/1 белая Кошка.
{2}{W}: другой целевой Священник получает Цепь жизни до конца хода.

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

Таборакс, Погибель Надежды
{2}{B}
Легендарное Существо — Демон Священник
2/2
Полет
Таборакс, Погибель Надежды имеет Цепь жизни, пока на нем есть не менее пяти жетонов +1/+1.
Каждый раз, когда другое не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, положите один жетон +1/+1 на Таборакса. Если то существо было Священником, вы можете взять карту. Если вы это делаете, вы теряете 1 жизнь.

* Если другому не являющемуся фишкой существу наносятся смертельные повреждения одновременно с Табораксом, то Таборакс умирает, прежде чем его последняя способность успевает положить на него жетон +1/+1.
* Если другой не являющийся фишкой Священник умирает одновременно с Табораксом, то при разрешении его последней способности вы никуда не положите жетон +1/+1, но сможете взять карту. Если вы это сделаете, то потеряете 1 жизнь.

Табун из Макинди
{3}{W}{W}
Волшебство
Существа под вашим контролем получают +2/+2 до конца хода.
/////
Плоскогорья Макинди
Земля
Плоскогорья Макинди выходят на поле битвы повернутыми.
{T}: добавьте {W}.

* Табун из Макинди действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получат +2/+2.

Тазри, Светоч Единства
{4}{W}
Легендарное Существо — Человек Воин
4/6
Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждое существо в вашем отряде.
{2/u}{2/b}{2/r}{2/g}: посмотрите шесть верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать не более двух находящихся среди них карт Бродяг, Воинов, Священников, Чародеев и/или Союзников и положить их в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Для определения стоимость активируемой способности Тазри, вы выбираете, какую стоимость будете платить за каждый из четырех символов маны (либо {2}, либо одну ману соответствующего цвета), суммируете общую стоимость, прибавляете все дополнительные стоимости, затем вычитаете все сокращения стоимости.
* Активируемая способность Тазри позволяет вам положить в руку всего не более двух карт, а не по две карты каждого из перечисленных типов существа.
* Союзник — это тип существа, не встречающийся в *«Расцвете Зендикара»*, но присутствовавший в предыдущих выпусках, действие которых разворачивалось на Зендикаре.

Тактик Парного Боя
{2}{W}
Существо — Человек Воин
3/2
Каждый раз, когда Тактик Парного Боя и не менее одного другого Воина атакуют, положите один жетон +1/+1 на Тактика Парного Боя.

* Тактик Парного Боя получает только один жетон +1/+1 от своей способности, сколько бы Воинов ни атаковало вместе с ним помимо первого.
* Тактик Парного Боя и другой атакующий Воин не обязаны атаковать одного и того же игрока или planeswalker'а.

Теневая Уязвительница
{2}{B}
Существо — Вампир Бродяга
1/4
Поверните другого неповернутого Бродягу под вашим контролем: Теневая Уязвительница получает Смертельное касание до конца хода.
Каждый раз, когда Теневая Уязвительница наносит боевые повреждения игроку, тот игрок скручивает три карты. *(Он кладет три верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.)*

* Чтобы оплатить стоимость первой способности Теневой Уязвительницы, вы можете повернуть любого другого неповернутого Бродягу под вашим контролем, даже такого, который не находился под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода.

Тенекошка Небесного Анклава
{3}{B}
Существо — Кошка Ужас
3/3
{1}{B}, пожертвуйте другое существо: положите один жетон +1/+1 на Тенекошку Небесного Анклава.
Каждый раз, когда существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, умирает, возьмите карту.

* Если на Тенекошке Небесного Анклава есть жетон +1/+1 и она умирает, ее последняя способность срабатывает.
* Если Тенекошка Небесного Анклава умирает одновременно с другим существом под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, то ее последняя способность сработает за то существо.
* Вне зависимости от того, сколько жетонов +1/+1 было на существе, при каждом разрешении последней способности Тенекошки Небесного Анклава вы берете только одну карту.
* Если существо с жетоном +1/+1 на нем умирает, получив слишком много жетонов -1/-1, то умирает оно одновременно с тем, как эти жетоны удаляются, и последняя способность Тенекошки Небесного Анклава срабатывает.

Тень Небесного Анклава
{1}{B}
Существо — Тень
3/1
Усилитель {2}{B}
Тень Небесного Анклава не может блокировать.
Если Тень Небесного Анклава получила Усилитель, она выходит на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на ней.
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, если Тень Небесного Анклава находится на вашем кладбище и идет ваш ход, то вы можете разыграть ее из вашего кладбища в этом ходу.

* Способность Землепада Тени Небесного Анклава срабатывает только в том случае, если она находится на вашем кладбище непосредственно после того, как земля выходит на поле битвы.
* Разыгрывая Тень Небесного Анклава при помощи ее способности Землепада, вы должны следовать всем обычным допущениям и ограничениям на время ее разыгрывания. Вы должны оплатить ее мана-стоимость (или, если это позволяет другой эффект, альтернативную стоимость). Разыгрывая ее таким образом, вы можете оплатить стоимость Усилителя.
* После того как вы разыграли Тень Небесного Анклава из вашего кладбища, она считается новым объектом, и разрешение, полученное от ее способности Землепада, больше на нее не действует, даже если позже в этом ходу она вернется на кладбище. Вам потребуется вывести новую землю на поле битвы под вашим контролем после того, как Тень Небесного Анклава вернулась на кладбище, чтобы разыграть ее снова.

Тиран Невидимого Луча
{2}{R}{R}
Существо — Дракон
4/4
Полет
Вы не теряете непотраченную красную ману по окончании шагов и фаз.
Когда Тиран Невидимого Луча умирает, вы можете заплатить любое количество {R}. Когда вы это делаете, он наносит столько же повреждений любой цели.

* Пока Тиран Невидимого Луча находится на поле битвы, красная мана сохраняется в вашем хранилище маны неограниченно долго. Это означает, что, добавив красную ману в ваше хранилище маны во время одного шага или фазы, вы можете потратить ее позже, во время другого шага или фазы, или даже в другом ходу. Мана других типов будет как обычно удаляться из вашего хранилища маны, когда заканчиваются шаги и фазы.
* Если на красную ману, которую вы добавляете в хранилище маны, накладываются определенные ограничения или условия (например, если это мана от Базового Лагеря), то они применяются к мане вне зависимости от того, когда вы ее потратите.
* После того как Тиран Невидимого Луча покинет поле битвы, у вас будет время до конца текущего шага или фазы, чтобы потратить имеющуюся у вас в хранилище красную ману, прежде чем она исчезнет как обычно. Никакого штрафа за неиспользование маны нет — она просто пропадает.
* Последняя способность Тирана Невидимого Луча отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы можете заплатить любое количество красной маны, в том числе из неизрасходованной маны, которая у вас есть. Если вы это делаете, срабатывает вторая способность, и вы выбираете цель, которой наносится такое количество повреждений. 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 будут нанесены повреждения.

Узы Нахири
{1}{W}{W}
Чары — Аура
Зачаровать существо или planeswalker'а
Зачарованный перманент не может атаковать или блокировать, и его активируемые способности не могут быть активированы.

* 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») этот эффект не действует.
* Никакие способности зачарованного перманента нельзя активировать, в том числе мана-способности.
* Зачарованного таким образом planeswalker'а можно атаковать.

Укрытие Фелидаров
{3}{W}
Чары
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, выберите одно —
• Создайте одну фишку существа 2/2 белая Кошка Зверь.
• Положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем. Те существа получают Бдительность до конца хода.

* Второй режим Укрытия Фелидаров действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент разрешения способности, в том числе и на существа под вашим контролем, которые по какой-то причине не получили жетон +1/+1. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получат Бдительность и жетон +1/+1.

Ученик Демона
{2}{B}
Существо — Человек Священник
3/1
Когда Ученик Демона выходит на поле битвы, каждый игрок жертвует существо или planeswalker'а.

* При разрешении срабатывающей способности сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает существо или planeswalker'а под своим контролем, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов (они знают, какой выбор сделали игроки перед ними). После этого все выбранные существа и/или planeswalker'ы жертвуются одновременно.
* Ученик Демона может быть существом, пожертвованным за собственную способность.

Фиал-Реликвия
{3}
Артефакт
{2}, {T}, пожертвуйте существо: возьмите карту.
Пока вы контролируете Священника, Фиал-Реликвия имеет способность «Каждый раз, когда существо под вашим контролем умирает, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь».

* Как только способность Фиала-Реликвии сработала, она разрешится, даже если вы перестанете контролировать Священника.
* Если для активации первой способности Фиала-Реликвии вы пожертвуете единственного Священника под вашим контролем, то срабатывающая способность, которую Фиал-Реликвия дает сам себе, сработает.
* Если Фиал-Реликвия покидает поле битвы одновременно со всеми Священниками под вашим контролем, то срабатывающая способность срабатывает за все существа под вашим контролем, умирающие в этот момент (вероятно, включая тех Священников).
* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Фиала-Реликвии заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вас — получить 1 жизнь.

Хагрский Удав
{2}{B}
Существо — Змея
0/0
Хагрский Удав выходит на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на нем.
Каждое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, имеет Угрозу. *(Существо с Угрозой не может быть заблокировано менее чем двумя существами.)*

* Несколько способностей Угрозы у одного и того же существа объединяются.

Хагрское Избиение
{2}{B}{B}
Мгновенное заклинание
Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше, если под контролем оппонента нет базовых земель.
Уничтожьте целевое существо.
/////
Хагрская Яма Выводка
Земля
Хагрская Яма Выводка выходит на поле битвы повернутой.
{T}: добавьте {B}.

* Первая способность Хагрского Избиения снижает стоимость только на {1}, даже если у вас есть два оппонента, у которых нет базовых земель. Если под контролем хотя бы одного оппонента нет базовых земель, способность снижает стоимость, даже если еще у кого-то из оппонентов есть базовые земли.
* Чтобы стоимость Хагрского Избиения снизилась, оппонент, у которого под контролем нет базовых земель, не обязательно должен быть тем же игроком, который контролирует целевое существо.

Хитроумная Головоломка
{1}{U}
Чары
Когда Хитроумная Головоломка выходит на поле битвы, возьмите карту.
Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под контролем оппонента, если в этом ходу под контролем того игрока уже выходила на поле битвы другая земля, он возвращает землю под своим контролем в руку ее владельца.

* Игрок может вернуть в руку владельца любую землю под своим контролем, не обязательно ту, которая вышла на поле битвы в этом ходу.
* Если под контролем оппонента не выходило земель, а затем две или больше земель вышло одновременно, то вторая способность Хитроумной Головоломки срабатывает по разу за каждую из тех земель.

Хищная Жрица Погибели
{2}{B}
Существо — Вампир Священник
3/2
Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), каждый оппонент теряет 1 жизнь.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Хищной Жрицы Погибели заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

Хищничество Ущелья Пелакка
{2}{B}
Волшебство
Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту с конвертированной мана-стоимостью 3 или больше. Тот игрок сбрасывает ту карту.
/////
Пещеры Ущелья Пелакка
Земля
Пещеры Ущелья Пелакка выходят на поле битвы повернутыми.
{T}: добавьте {B}.

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

Хозяйка Ветров
{2}{U}{U}
Существо — Сфинкс Чародей
1/4
Полет
Когда Хозяйка Ветров выходит на поле битвы, возьмите две карты, затем сбросьте карту.
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание волшебства, Чародея или мгновенное заклинание, вы можете заставить базовую силу и выносливость Хозяйки Ветров стать 4/1 или 1/4 до конца хода.

* Вы не выбираете силу и выносливость для Хозяйки Ветров при срабатывании ее способности. При разрешении способности вы выбираете, станет Хозяйка Ветров 4/1, 1/4, или ее сила и выносливость не изменятся.
* Способность Хозяйки Ветров заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для ее силы и/или выносливости. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для этих характеристик, которые начинают применяться после разрешения способности, заменят собой действие этого эффекта в соответствующей части.
* Эффекты, изменяющие силу или выносливость Хозяйки Ветров, но не устанавливающие для них определенные значения, будут применяться к ее новой базовой силе и выносливости независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится к жетонам, которые изменяют значения ее силы и выносливости.
* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Хозяйке Ветров, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу вы поменяете ее базовую выносливость.

Чародей Расселины
{1}{R}
Существо — Гоблин Чародей
2/1
Когда Чародей Расселины выходит на поле битвы, вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, возьмите карту.

* При разрешении способности Чародея Расселины вы не можете сбросить больше одной карты.

Чародей-Наездник Ветра
{2}{U}
Существо — Человек Чародей
2/2
Полет
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание волшебства, Чародея или мгновенное заклинание, вы можете взять карту. Если вы это делаете, сбросьте карту.

* Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения последней способности Чародея-Наездника Ветра. Между этими действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Элементаль Лесного Пожара
{R}{G}
Существо — Элементаль
1/1
Ускорение
Элементаль Лесного Пожара не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше.
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, Элементаль Лесного Пожара получает +2/+2 до конца хода.

* После того как существо с силой 3 или больше заблокировало Элементаля Лесного Пожара, уменьшение силы блокирующего существа не приведет к тому, что Элементаль Лесного Пожара станет незаблокированным.

Эталон Таджуру
{1}{G}
Существо — Эльф
3/2
Эталон Таджуру также является Бродягой, Воином, Священником и Чародеем.
Усилитель {3}
Когда Эталон Таджуру выходит на поле битвы, если он получил Усилитель, покажите шесть верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить находящуюся среди них карту, у которой есть такой же тип существа, как у Эталона Таджуру, в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Способность, добавляющая типы существа Эталону Таджуру, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
* Если Эталон Таджуру покидает поле битвы до разрешения его срабатывающей способности, то для определения того, какие карты вы можете положить в руку, используйте его типы существа на последний момент его пребывания на поле битвы.

Ярость Казуула
{2}{R}
Мгновенное заклинание
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.
Ярость Казуула наносит любой цели количество повреждений, равное силе пожертвованного существа.
/////
Утесы Казуула
Земля
Утесы Казуула выходят на поле битвы повернутыми.
{T}: добавьте {R}.

* Для определения значения силы пожертвованного существа используются сведения о нем на последний момент его пребывания на поле битвы.
* Для разыгрывания Ярости Казуула вы должны пожертвовать ровно одно существо. Вы не можете разыграть ее, не пожертвовав существо, и не можете пожертвовать дополнительные существа.
* Игроки могут отвечать на это заклинание только после того, как оно было разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет ничего сделать с пожертвованным существом, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

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

Ановон, Вор Руин
{2}{U}{B}
Легендарное Существо — Вампир Бродяга
2/4
Другие Бродяги под вашим контролем получают +1/+1.
Каждый раз, когда один или более Бродяг под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку, тот игрок скручивает одну карту за каждое 1 нанесенное ему повреждение. Если тот игрок таким образом скручивает хотя бы одну карту существа, вы берете карту. *(Чтобы скрутить карту, игрок кладет верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище.)*

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные другим Бродягам под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Ановон покинет поле битвы.
* Игрок, которому нанесены боевые повреждения, скручивает карты только за повреждения, нанесенные вашими Бродягами, а не за все боевые повреждения, нанесенные ему в то же время.
* Вне зависимости от того, сколько карт существ скрутил игрок после первой, вы берете только одну карту.
* Если Бродяги под вашим контролем наносят боевые повреждения двум игрокам одновременно, то способность Ановона срабатывает два раза.

Кинжал Шепчущей Стали
{2}{B}
Артефакт — Снаряжение
Снаряженное существо получает +2/+0.
Каждый раз, когда снаряженное существо наносит боевые повреждения игроку, вы можете разыграть заклинание существа из кладбища того игрока в этом ходу и вы можете тратить ману на разыгрывание того заклинания, как если бы это была мана любого цвета.
Снарядить {3}

* Вы не выбираете карту для разыгрывания при разрешении способности Кинжала Шепчущей Стали. Вы просто получаете разрешение разыграть такую карту позже.
* Разыгрывая выбранное заклинание, вы должны следовать всем обычным допущениям и ограничениям на время его разыгрывания.
* Вы должны оплатить все стоимости заклинания, которое разыгрываете таким образом, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, если они есть.
* 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/или перманенты, которые вы контролируете при помощи способности Кинжала Шепчущей Стали, изгоняются.

Обуун, Предок Мул Дайя
{1}{R}{G}{W}
Легендарное Существо — Эльф Дух
3/3
В начале боя во время вашего хода не более одной целевой земли под вашим контролем до конца хода становится существом X/X Элементаль с Пробивным ударом и Ускорением, где X — значение силы Обууна. При этом она остается землей.
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

* Первая способность Обууна не удаляет способности, которые есть у земли существа.
* Целью первой способности Обууна может быть земля, которая уже является существом. Это заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и/или выносливости земли существа. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для этих характеристик, которые начинают применяться после разрешения способности, заменят собой действие этого эффекта в соответствующей части.
* Эффекты, изменяющие силу или выносливость земли существа, но не устанавливающие для них определенные значения, будут применяться к ее новой базовой силе и выносливости независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится к жетонам, которые изменяют значения ее силы и выносливости.

Похититель Загадок
{5}{U}{U}
Существо — Сфинкс Бродяга
5/5
Мародерство {3}{U} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Мародерства, если в этом ходу вы нанесли игроку боевые повреждения с помощью Сфинкса или Бродяги.)*
Полет
Когда Похититель Загадок выходит на поле битвы, за каждого оппонента верните не более одного целевого не являющегося землей перманента под контролем того игрока в руку его владельца.

* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость (например, стоимость Мародерства), которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Вы можете разыграть заклинание за его стоимость Мародерства в любой момент хода после того, как существо под вашим контролем соответствующего типа нанесло боевые повреждения игроку. Не имеет значения, покинул ли тот игрок партию, покинуло ли то существо поле битвы или уже не находится под вашим контролем, или у того существа уже нет соответствующего типа.
* Мародерство сравнивает типы существа у заклинания с типами существа у тех существ, которые нанесли боевые повреждения игрокам в этом ходу. Обычно это означает, что вы можете разыграть Похитителя Загадок за его стоимость Мародерства, только если игроку нанес боевые повреждения Сфинкс или Бродяга. Но если какой-либо эффект заставляет заклинание получить другие типы существа, то условию способности Мародерства будут удовлетворять существа с теми дополнительными типами, которые нанесли боевые повреждения игроку.
* Если не являющийся землей перманент, будучи целью способности Похитителя Загадок, переходит под контроль другого игрока, то при разрешении способности тот перманент не будет для нее легальной целью. Оставшиеся легальные цели вернутся в руки владельцев.

Яростная Жеода
{4}{R}{R}
Существо — Элементаль
4/3
Первый удар
*Землепад* — Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, разъярите каждое существо под контролем целевого игрока. *(До вашего следующего хода те существа атакуют в каждом бою, если могут, и атакуют не вас, а другого игрока, если могут.)*

* Существа, которые выходят на поле битвы или попадают под контроль целевого игрока после разрешения способности Яростной Жеоды, не будут разъярены.
* 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.
* Если вы покидаете партию, то все существа, которых вы разъярили, остаются разъяренными до того момента, когда должен был бы начаться ваш следующий ход. Они не перестают быть разъяренными немедленно и не остаются разъяренными навсегда.

Magic: The Gathering, Magic, Zendikar, «Престол Элдраина», «Терос» и «Икория» являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2020 Wizards.