

## Заметки к выпуску «Горизонты Модерна 2»

Составители: Джесс Данкс при участии Лори Чирза, Тома Фаулера, Карстена Хезе, Натана Лонга и Тийса Ван Оммена.

Дата внесения последних изменений: 31 марта 2021 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](https://magic.wizards.com/Rules).

В разделе «Общие замечания» дается информация о релизе и объясняются некоторые 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 «Горизонты Модерна 2» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза, который состоится в пятницу, 18 июня 2021 г. С этой даты он будет легален в форматах «Винтаж», «Наследие», «Командир» и «Модерн». Карты, напечатанные в этом выпуске, не будут легальны в Стандарте.

Основной выпуск «Горизонты Модерна 2» содержит 303 карты, которые появляются в драфт-бустерах и имеют символ расширения «Горизонтов Модерна 2». Из этих карт основного выпуска последние 42 карты (коллекционные номера 262–303) являются перепечатками из прошлого *Magic*. Их можно узнать по водяному знаку в текстовом поле с символом выпуска, в котором они появились впервые. Печатая эти карты сейчас, мы вводим их в формат «Модерн», но появление их в бустерах никак не меняет их легальность в других форматах. (В частности, Брейдс, Приспешница Кабала остается запрещенной в формате «Командир».)

В дополнение к версиям 303 карт из основного выпуска для «Веселья с бустерами», коллекционные бустеры «Горизонтов Модерна 2» также содержат перепечатки из первого выпуска «Горизонты Модерна» с ретро-рамками и оригинальным символом расширения «Горизонты Модерна». Сведения о правилах для этих карт можно найти в базе на сайте [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com) или прочитать в заметках к выпуску «Горизонты Модерна»: [Magic.Wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31](https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31).

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

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

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

---

## Знакомые механики

В выпуске «Горизонты Модерна 2» возвращаются более сорока способностей с ключевыми словами, действий с ключевыми словами, слов способностей и безымянных механик. Правила для этих механик в данном выпуске не менялись. Однако некоторые правила изменились с тех пор, как карты с этими способностями впервые были напечатаны.

В этом разделе мы расскажем о механиках, которые появляются наиболее часто, об особенно сложных механиках и о механиках, которые могут быть вам незнакомы.

---

## Знакомая способность с ключевым словом: Отсрочка

Отсрочка — это механика, которая позволяет вам отложить карту, чтобы потом разыграть ее через несколько ходов. Вы тратите меньше маны на то, чтобы получить карту, но вам придется подождать, пока она будет готова.

Сеятель Разломов

{2} {G}

Существо — Эльф Друид

1/3

{T}: добавьте одну ману любого цвета.

Отсрочка 2 — {G} *(Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, вы можете заплатить {G} и изгнать ее с двумя временными жетонами на ней.*

*В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости. Она имеет Ускорение.)*

Солнечный Талисман

Артефакт

Отсрочка 3 — {1} *(Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, заплатите {1} и изгоните ее с тремя временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости.)*

{T}: добавьте {C} {C}.

- Отсрочка — это ключевое слово, обозначающее три способности. Первая — это статическая способность, позволяющая вам изгнать карту из вашей руки с указанным количеством временных жетонов на ней (цифра перед тире), оплатив ее стоимость Отсрочки (указанную после тире). Вторая — это срабатывающая способность, удаляющая один временной жетон с отсроченной карты в начале каждого вашего шага поддержки. Третья — это срабатывающая способность, которая заставляет вас разыграть карту, когда удаляется последний жетон. Если вы таким образом разыгрываете заклинание существа, то оно получает Ускорение до тех пор, пока вы не потеряете

контроль над тем существом (или, в редких случаях, пока не потеряете контроль над заклинанием существа, которое находится в стекке).

- У некоторых карт с Отсрочкой нет мана-стоимости. Такие карты нельзя разыграть обычным образом. Вам понадобится способ разыграть их за альтернативную стоимость или без уплаты мана-стоимости, например, отсрочив их.
- Вы можете изгнать карту из вашей руки при помощи Отсрочки в любое время, когда могли бы разыграть ту карту. Определяя, можете ли вы это сделать и когда, учитывайте тип карты, любые эффекты, влияющие на время возможного разыгрывания этой карты (например, Миг), и любые другие эффекты, которые могут помешать вам разыграть ее (например, эффект способности Вмешивающейся Волшебницы). Не имеет значения, можете ли вы на самом деле выполнить все необходимые для разыгрывания карты шаги. Например, вы можете изгнать при помощи Отсрочки карту без мана-стоимости или карту, требующую выбрать цель, даже если в настоящее время легальных целей для нее нет.
- Карты, изгнанные при помощи Отсрочки, изгоняются рубашкой вниз.
- Изгоняя карту с Отсрочкой, вы не разыгрываете ее. Это действие не задействует стек, и на него нельзя ответить.
- Если для заклинания требуются цели, то эти цели выбираются, когда заклинание наконец разыгрывается, а не когда оно изгоняется.
- Если какой-либо эффект упоминает «отсроченную карту», то это означает карту, которая (1) имеет Отсрочку, (2) находится в изгнании и (3) имеет на себе один или несколько временных жетонов.
- Если первая срабатывающая способность Отсрочки (та, что удаляет временной жетон) отменяется, то временной жетон не удаляется. Способность снова сработает в начале следующего шага поддержки владельца карты.
- Когда удаляется последний временной жетон, срабатывает вторая срабатывающая способность Отсрочки (та, что позволяет вам разыграть карту). Не имеет значения, почему был удален последний временной жетон, или какой эффект удалил его.
- Если вторая срабатывающая способность Отсрочки отменяется, то карта не может быть разыграна. Она остается в изгнании без временных жетонов и больше не является отсроченной.
- Когда разрешается вторая сработавшая способность, вы должны разыграть карту, если это возможно. Вы должны сделать это, даже если для этого требуются цели, а единственными легальными целями являются те, которые вы выбирать не хотите. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются.
- Если вы не можете разыграть карту (например, из-за отсутствия легальных целей), то она остается в изгнании без временных жетонов и больше не является отсроченной.
- Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости» (например, при помощи Отсрочки), то 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, если хотите разыграть ее.
- Вас никто не может заставить активировать мана-способности, чтобы оплатить стоимости, поэтому, если для разыгрывания заклинания требуется оплатить обязательную дополнительную мана-стоимость (например, от эффекта Талии, Стража Трейбена), то вы можете отказаться активировать мана-способности, чтобы ее оплатить, и тогда отсроченная карта не будет разыграна и останется в изгнании.
- Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.

- Мановая ценность заклинания, разыгранного без уплаты мана-стоимости, определяется его мана-стоимостью, даже если эта стоимость не была оплачена.
- Существо, разыгранное при помощи Отсрочки, выходит на поле битвы с Ускорением. У него будет Ускорение до тех пор, пока другой игрок не получит над ним контроль. (В некоторых редких случаях другой игрок может получить контроль над самим заклинанием существа. Если такое случится, то существо не выйдет на поле битвы с Ускорением.)

---

### Знакомая способность с ключевым словом: Бешенство

Карты с Бешенством не желают тихо уходить на кладбище, когда вы их сбрасываете! Вместо этого вы можете разыграть их за стоимость Бешенства.

Псина Преисподней

{3} {B}

Существо — Кошмар Собака

4/3

Сбросьте карту: Псина Преисподней получает +1/+1 до конца хода.

Бешенство {2} {B} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

- В игре *Magic* карты сбрасываются только из руки игрока. Если какой-либо эффект помещает карты на кладбище откуда-либо еще, то это не считается сбрасыванием.
- Бешенство работает вне зависимости от того, по какой причине вы сбрасываете карту. Вы можете сбросить ее для оплаты стоимости, в результате действия заклинания или способности, или потому, что на шаге очистки у вас слишком много карт в руке. Однако вы не можете сбросить карту с Бешенством, просто потому что вам захотелось.
- Сброшенная карта с Бешенством считается сброшенной несмотря на то, что она отправилась в изгнание, а не на кладбище. Если вы сбрасывали ее, чтобы оплатить какую-либо стоимость, эта стоимость считается оплаченной. Сработают все способности, срабатывающие, когда сбрасывается карта.
- Разыгранное за стоимость Бешенства заклинание помещается в стек обычным образом. Его можно отменить, скопировать и так далее. В момент разрешения оно кладется на поле битвы, если это карта перманента, или на кладбище владельца, если это карта мгновенного заклинания или волшебства.
- Разыгрывая заклинание с Бешенством, вы игнорируете ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты. Например, вы можете разыграть заклинание волшебства с Бешенством, если сбросили его во время хода оппонента.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость (например, стоимость Бешенства), которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Когда разрешается срабатывающая способность Бешенства, если вы решаете не разыгрывать карту, то она отправляется на ваше кладбище. Бешенство не дает вам возможности разыграть ее попозже.

- Если вы сбрасываете карту с Бешенством для оплаты стоимости заклинания или активируемой способности, то срабатывающая способность Бешенства той карты (и заклинание, которым станет карта, если вы решите ее разыграть), разрешатся до заклинания или способности, стоимость которой вы оплачивали путем сбрасывания карты.
- Если вы сбрасываете карту с Бешенством во время разрешения заклинания или способности, то карта сразу же отправляется в изгнание. Продолжайте разрешать заклинание или способность, учитывая, что сброшенной карты в это время нет на вашем кладбище. Ее срабатывающая способность Бешенства попадет в стек, как только заклинание или способность разрешатся до конца.

### Знакомая способность с ключевым словом: Цикл по типу

Цикл по типу — это разновидность способности Цикла. «Цикл [типа] [стоимость]» означает «[Стоимость], сбросьте эту карту: найдите в вашей библиотеке карту [типа], покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку». Этот тип обычно является подтипом (как у «Цикла Гор»), но может быть любым типом, подтипом или супертипом карты, или же комбинацией вышеперечисленного (как у «Цикла базовых земель»).

Преобразующий Колус

{5}{W}

Существо — Коза Зверь

4/6

Когда Преобразующий Колус выходит на поле битвы, положите целевую карту из кладбища оппонента в низ его библиотеки.

Цикл базовых земель {1}{W} (*{1}{W}*, сбросьте эту карту: найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.)

Через Проход

{3}{U}{U}

Волшебство

Верните два целевых существа в руки их владельцев.

Цикл Чародеев {2} (*{2}*, сбросьте эту карту: найдите в вашей библиотеке карту Чародея, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.)

- В отличие от обычной способности Цикла, Цикл по типу не позволяет вам взять карту. Вместо этого он позволяет вам найти в вашей библиотеке карту с типом или типами, указанными в названии способности. Например, карта с Циклом базовых земель позволяет искать карту базовой земли, а карта с Циклом Чародеев позволяет искать карту Чародея.
- Цикл по типу — это одна из разновидностей Цикла. Любая способность, которая срабатывает, когда совершается Цикл карты, сработает при совершении Цикла по типу. Любая способность, которая не даст активировать способность Цикла, не даст активировать способность Цикла по типу.

### Знакомое слово способности: Схождение

Схождение — это слово способности. Им объединяются карты, каким-либо образом зависящие от того, сколько цветов маны вы потратили на их разыгрывание. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Лучезарная Гурманка

{4} {B}

Существо — Вампир Чародей

5/5

*Схождение* — Когда Лучезарная Гурманка выходит на поле битвы, каждый оппонент теряет X жизнью, а вы получаете X жизнью, где X — количество цветов маны, потраченной на разыгрывание этого заклинания.

- Максимальное число цветов маны, которое вы можете потратить на разыгрывание заклинания, равно пяти. «Бесцветный» — это не цвет. Обратите внимание, что стоимость заклинания со Схождением может ограничивать то, сколько всего цветов маны вы можете потратить.
- Вы не можете просто заплатить больше маны за заклинание со способностью Схождения, чтобы потратить больше цветов, если только какое-либо еще заклинание или способность не позволяет вам это сделать. Точно так же, если какое-либо заклинание или способность снижает количество маны, требуемое на разыгрывание заклинания со Схождением, то вы не можете игнорировать это снижение стоимости, чтобы потратить больше цветов маны.
- Если у заклинания со способностью Схождения есть какие-либо дополнительные или альтернативные стоимости, то цвета потраченной на них маны также учитываются.
- Если вы разыграли заклинание со способностью Схождения, не потратив на него ману (например, какой-либо эффект позволил разыграть его без оплаты его мана-стоимости), то число цветов маны, потраченной на разыгрывание, будет равно нулю.
- Если заклинание со способностью Схождения копируется, то на разыгрывание копии мана не тратится, так что и в этом случае число цветов маны, потраченной на разыгрывание, будет равно нулю. Число цветов маны, потраченной на разыгрывание оригинала, не копируется.

---

### Знакомая способность с ключевым словом: Шторм

Шторм — это механика, которая создает копии заклинания со Штормом, основываясь на количестве заклинаний, разыгранных во время текущего хода до него.

Трескучий Шторм

{1} {G}

Волшебство

Создайте одну фишку существа 1/1 зеленая Белка.

*Шторм (Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его за каждое заклинание, разыгранное в этом ходу до него.)*

- Копии помещаются непосредственно в стек. Они не разыгрываются и не будут учитываться другими заклинаниями со Штормом, которые будут разыграны позже в этом ходу.
- Заклинания, разыгранные из зон, отличных от руки игрока, и отмененные или не разрешившиеся по другой причине заклинания, учитываются способностями Шторма.

- Копию заклинания можно отменить, как любое другое заклинание, но ее нужно отменять индивидуально. Если отменить исходное заклинание со Штормом, это никак не повлияет на копии.
- Срабатывающая способность, создающая копии, сама по себе может быть отменена любыми эффектами, которые отменяют срабатывающие способности. Если она отменяется, то копии не будут помещены в стек.
- Если у заклинания со Штормом есть цели, то вы можете выбрать новые цели для любой из копий. Для каждой из копий вы можете выбрать разные цели.

### Знакомая способность с ключевым словом: Воспоминание

Воспоминание — это возвращающаяся механика, которая дает картам второй шанс проявить себя.

Привалившее Богатство  
 {R}  
 Волшебство  
 Создайте одну фишку Клада. *(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*  
 Воспоминание {2} {R} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- «Воспоминание [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, уплатив [стоимость] вместо ее мана-стоимости» и «Если стоимость Воспоминания была уплачена, изгоните эту карту вместо того, чтобы поместить ее в какую-либо другую зону, в любое время, когда она должна покинуть стек».
- Вы все равно обязаны соблюдать любые ограничения и разрешения по времени разыгрывания, включая те, которые связаны с типом карты. Например, вы можете разыграть заклинание волшебства с помощью Воспоминания только тогда, когда вы можете в обычном порядке разыгрывать заклинания волшебства.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость (например, стоимость Воспоминания), которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Заклинание, которое было разыграно при помощи Воспоминания, после этого всегда изгоняется, независимо от того, разрешается оно, отменяется или покидает стек каким-то иным способом.
- Вы можете разыграть заклинание с помощью Воспоминания, даже если оно попало на ваше кладбище, не будучи разыгранным, а как-то иначе.
- Если карта с Воспоминанием кладется на ваше кладбище во время вашего хода, то вы сможете разыграть ее сразу (если это легально можно сделать), до того, как любой другой игрок успеет что-то предпринять.

### ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Алмазный Лев  
{2}  
Артефакт Существо — Кошка  
2/2  
{T}, сбросьте вашу руку, пожертвуйте Алмазного  
Льва: добавьте три маны любого одного цвета.  
Активируйте только как мгновенное заклинание.

- Несмотря на то что вы можете активировать эту способность только как мгновенное заклинание, она все равно является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.
- Вы не можете разыграть мгновенное заклинание (или активировать способность как мгновенное заклинание) во время разыгрывания заклинания. Поэтому, как и в случае с картой Lion's Eye Diamond, вы не можете активировать способность и использовать полученную ману для разыгрывания заклинания из вашей руки.

---

Алтарь Гойфа  
{5}  
Племенной Артефакт — Люргойф  
Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует в одиночку, оно получает +X/+X до конца хода, где X — количество типов карт среди карт на всех кладбищах.  
Существа-Люргойфы под вашим контролем имеют Пробивной удар.

- Племенной — это тип карты, который позволяет не являющимся существами картам иметь типы существа. Алтарь Гойфа — это Люргойф (хотя и не существо), пока он находится на поле битвы, и карта Люргойфа (хотя и не карта существа) в других зонах, кроме поля битвы.
  - Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих (при этом учитываются существа под контролем ваших напарников, если это применимо). Например, первая способность Алтаря Гойфа не сработает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.
  - На кладбище могут находиться карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты; Аура и Люргойф — это подтипы, а не типы карты.
  - Если Алтарь Гойфа каким-то образом станет существом, и эффект позволит ему сохранить остальные свои типы, то он даст Пробивной удар сам себе.
-

Архидемон Скорби  
{5} {B} {B}  
Существо — Демон  
4/5

Полет

Когда Архидемон Скорби выходит на поле битвы, существа под контролем ваших оппонентов получают -2/-2 до конца хода.

Откопать ({3} {B} {B}) ({3} {B} {B}): *верните эту карту из вашего кладбища на поле битвы. Она получает Ускорение. Изгоните ее в начале следующего заключительного шага, или если она должна покинуть поле битвы. Откапывайте только как волшебство.*)

- Активация способности Откопать у карты существа — не то же самое, что разыгрывание карты существа. Способность Откопать кладется в стек, а сама карта существа — нет. Заклинания и способности, которые взаимодействуют с активируемыми способностями (например, Отречение), будут взаимодействовать со способностью Откопать, а заклинания и способности, которые взаимодействуют с заклинаниями (например, Отмена), — не будут.
- Если существо, которое вернула на поле битвы способность Откопать, должно покинуть его по любой причине, то вместо этого оно изгоняется — за исключением случаев, когда способность или заклинание, заставляющее существо покинуть поле битвы, само пытается изгнать его. В этом случае заклинание или способность успешно изгонит существо. Если то заклинание или способность позже возвращает карту существа на поле битвы (как, например, может это сделать Разсуществование), то карта существа возвращается как новый объект, не имеющий отношения к предыдущему. Эффект способности Откопать больше не будет к ней применяться.

---

Архонт Жестокости  
{6} {B} {B}  
Существо — Архонт  
6/6

Полет

Каждый раз, когда Архонт Жестокости выходит на поле битвы или атакует, целевой оппонент жертвует существо или planeswalker'a, сбрасывает карту и теряет 3 жизни. Вы берете карту и получаете 3 жизни.

- Вы и оппонент, которого вы делаете целью, выполняете все действия в указанном порядке. В частности, существа или planeswalker'a, которого жертвует оппонент, уже не будет на поле битвы, когда он будет сбрасывать карту и терять жизни. Если сработают какие-то способности, то они не будут помещены в стек, пока заклинание не закончит разрешаться. Если сработают какие-либо способности под контролем того оппонента, но потеря 3 жизней заставляет его проиграть партию, то ни одна из тех способностей не будет помещена в стек.
-

Асмораномардикадайстинакулдакар  
Легендарное Существо — Человек Чародей  
3/3

При условии, что вы сбросили карту в этом ходу, вы можете заплатить {b/r} для разыгрывания этого заклинания.

Когда Асмораномардикадайстинакулдакар выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту с именем Поваренная Книга Преисподней, показать ее, положить ее в вашу руку, затем перетасовать библиотеку.

Пожертвуйте две Еды: целевое существо наносит 6 повреждений само себе.

- Источником повреждений является целевое для последней способности Асмораномардикадайстинакулдакар существо, а не сама Асмораномардикадайстинакулдакар. Если у того существа есть Смертельное касание или Цепь жизни, то их эффекты применяются к повреждениям, которое оно наносит само себе.
- У Асмораномардикадайстинакулдакар нет мана-стоимости, а следовательно, ее мановая ценность равна 0. Ее нельзя разыграть обычным образом. Чтобы ее разыграть, вам понадобится альтернативная стоимость (например, та, что дает способность самой Асмораномардикадайстинакулдакар).
- Асмораномардикадайстинакулдакар не позволяет вам сбрасывать карты. Вы должны найти другой способ сбросить карту, чтобы ее разыграть.
- Слово «Асмораномардикадайстинакулдакар» произносится так же, как пишется.

---

Аэромеба  
{3}{U}  
Существо — Элементаль Зверь  
2/4

Полет  
Сбросьте карту: поменяйте местами силу и выносливость Аэромебы до конца хода.

- Эффекты, меняющие местами силу и выносливость существа, применяются после всех остальных эффектов вне зависимости от того, когда те эффекты начали применяться. Например, если вы меняете местами силу и выносливость Аэромебы, а позже в этом же ходу даете ей +2/+0, то у вас будет существо 4/4, а не 6/2.
  - Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах до шага очистки или до того, как какой-либо эффект их не удалит, несмертельные повреждения, нанесенные существу, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу вы поменяете местами его силу и выносливость.
  - Если сила и выносливость меняются местами два раза (или любое четное количество раз), то существо фактически возвращается к тем значениям силы и выносливости, которые были у него до первой перестановки.
-

### Безбожное Мародерство

{1}{R}

#### Мгновенное заклинание

Сбросьте карту, затем возьмите карту.

*Отскок (Изгоните это заклинание в момент его разрешения, если вы разыгрываете его из вашей руки. В начале вашего следующего шага поддержки вы можете разыграть эту карту из изгнания без уплаты ее мана-стоимости.)*

- Если у вас нет карт в руке в момент разрешения Безбожного Мародерства, то вы не сбросите карту, но все равно возьмете карту.
- Разыгрывание карты второй раз в результате действия отложенной срабатывающей способности Отскока не является обязательным. Если вы решаете не разыгрывать карту или не сможете этого сделать, потому что это запрещает делать какой-либо эффект, то карта останется в изгнании. Вы не сможете разыграть ее в последующих ходах. Если вы разыгрываете карту, то после разрешения она обычным образом кладется на кладбище владельца.
- Если заклинание с Отскоком, которое вы разыгрываете из вашей руки, по какой-либо причине не разрешается (в том числе потому что отменяется), то оно не даст ни одного из своих эффектов, в том числе и эффекта Отскока. Заклинание отправится на кладбище владельца, и вы не сможете снова разыграть его в вашем следующем ходу.

### Безвремяе

{1}{W}{W}

#### Чары

Когда Безвремяе выходит на поле битвы, разверните все существа, затем они уходят в противофазу до тех пор, пока Безвремяе не покинет поле битвы. Положите один временной жетон на Безвремяе за каждое существо, ушедшее в противофазу таким образом.

*Исчезновение (В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон с этих чар. Когда удален последний временной жетон, пожертвуйте их.)*

- Существо, которое Безвремяе увело в противофазу, не выходит из противофазы во время шага разворота контролирующего его игрока, как это бывает обычно.
- Если Безвремяе каким-то образом окажется существом в момент разрешения его связанной с выходом на поле битвы способности, то оно уйдет в противофазу вместе со всеми остальными существами. Вы не сможете удалить с него последний жетон, поскольку оно будет в противофазе, так что все существа останутся в противофазе навсегда.
- Если на поле битвы нет существ, когда срабатывающая способность Безвременья разрешается, то ни одно существо не уйдет в противофазу и Безвремяе не получит временных жетонов. Оно останется на поле битвы и не будет пожертвовано, так как с него никогда не снимется последний временной жетон.
- Если Безвремяе покинет поле битвы до того, как разрешится его связанная с выходом на поле битвы способность, то существа развернутся, но не уйдут в противофазу.

- Когда перманент находится в противофазе, то считается, что его как бы не существует. Он не может быть целью заклинаний или способностей, его статические способности не оказывают эффекта на игру, его срабатывающие способности не могут сработать, он не может атаковать или блокировать, и так далее.
- Уход в противофазу не вызывает срабатывания способностей, связанных с тем, что перманент «покидает поле битвы». Точно так же, выход из противофазы не вызывает срабатывания способностей, связанных с выходом на поле битвы.
- Любые одноразовые эффекты, ждущие, «пока [этот объект] не покинет поле битвы» (например, эффект Изгоняющей Жрицы), не действуют, когда перманент уходит в противофазу.
- Любой постоянный эффект с продолжительностью «до тех пор, пока», «на все время, пока» или «пока» (например, эффект Заклинателя Приливов) игнорирует объекты в противофазе. Такие эффекты прекращают действовать, если после игнорирования объектов в противофазе их условия более не выполняются.
- Все Ауры и Снаряжение, прикрепленные к уходящему в противофазу перманенту, также уходят в противофазу. Они выйдут из противофазы вместе с тем перманентом и останутся к нему прикреплены. Точно так же, перманенты, уходящие в противофазу с жетонами на них, выходят из противофазы с этими жетонами.
- Выбор, сделанный для перманентов при их выходе на поле битвы, действует, когда они выходят из противофазы.

#### Безграничный Потенциал

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более двух целевых существ.
  - Используйте Распространение. *(Выберите любое количество перманентов и/или игроков, затем дайте каждому из них еще по одному жетону тех типов, которые у него уже имеются.)*
- Сплетение {3}{W} *(Выберите оба, если вы оплатили стоимость Сплетения.)*

- Если вы разыграете это заклинание, заплатив его стоимость Сплетения, то сможете использовать Распространение на жетонах, помещенных первым режимом.
- Чтобы использовать Распространение, вы можете выбрать любой перманент, на котором есть жетоны, в том числе перманент под контролем оппонента, и можете выбрать любого игрока, у которого есть жетоны, в том числе оппонента. Вы не можете выбирать карты ни в одной другой зоне, кроме поля битвы, даже если на них есть жетоны.
- Вы не обязаны выбирать все перманенты и игроков, у которых есть жетоны, — выбирайте только те, на которые хотите добавить жетон. Поскольку «любое количество» — это в том числе и ноль, вы можете не выбрать ни одного перманента и ни одного игрока.
- Когда вы используете Распространение, если вы выбираете перманент или игрока с несколькими типами жетонов на нем, то перманент или игрок получает по дополнительному жетону каждого типа, а не только какого-то одного. Это изменение по сравнению с первоначальными правилами для Распространения было введено в предыдущем выпуске.

- Игроки могут отвечать на заклинания и способности, чьи эффекты включают Распространение. Но как только такое заклинание или способность начинает разрешаться и контролирующий игрок выбирает, какие перманенты и игроки получают новые жетоны, отвечать уже поздно.
  - Если на перманенте одновременно есть и жетоны +1/+1, и жетоны -1/-1, то они удаляются попарно как действие, вызванное состоянием, чтобы на перманенте остались только жетоны одного типа (или не осталось никаких жетонов).
- 

#### Беличье Убежище

{G}

Чары

Когда Беличье Убежище выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 зеленая Белка. Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, верните Беличье Убежище в руку владельца.

- Последняя способность действует, только пока Беличье Убежище находится на поле битвы. Оно не может вернуть из вашего кладбища в вашу руку само себя.
- 

#### Богохульный Наставник

Волшебство

Отсрочка 2 — {1}{B} (*Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, заплатите {1}{B} и изгоните ее с двумя временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости.*)

Найдите в вашей библиотеке карту, положите ту карту в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.

- Вы не обязаны показывать карту, которую нашли с помощью Богохульного Наставника.
- 

#### Бутылочные Големы

{4}

Артефакт Существо — Голем

3/3

Пробивной удар

Когда Бутылочные Големы умирают, вы получаете количество жизней, равное их силе.

- Используйте значение силы Бутылочных Големов в последний момент их пребывания на поле битвы, чтобы определить количество получаемых вами жизней. Оно может отличаться от их силы на кладбище.
-

Взгляд в Грядущее

Волшебство

Отсрочка 3 — {R}{R}

Втасуйте все принадлежащие вам перманенты в вашу библиотеку, затем покажите такое же количество карт с верха вашей библиотеки. Положите все показанные таким образом не являющиеся Аурами карты перманентов на поле битвы, затем сделайте то же самое с картами Аур, затем положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Все способности, которые срабатывают во время разрешения Взгляда в Грядущее, будут дожидаться возможности попасть в стек до того момента, пока все карты не будут выложены на поле битвы и разрешение заклинания закончится. Тогда игрок, чей ход идет в данный момент, помещает все свои сработавшие способности в стек в любом порядке, а затем это делают остальные игроки в порядке очередности своих ходов. (Способность, отправившаяся в стек последней, разрешится первой.)
- Давайте подробно разберем, что происходит, когда разрешается Взгляд в Грядущее:
  - 1) Вы считаете принадлежащие вам перманенты.
  - 2) Вы втасовываете те перманенты в вашу библиотеку.
  - 3) Вы показываете столько карт с верха вашей библиотеки, сколько перманентов насчитали.
  - 4) Вы кладете все показанные таким образом не являющиеся Аурами карты перманентов на поле битвы. Все те карты выходят на поле битвы одновременно.
  - 5) Вы кладете все показанные таким образом карты Аур на поле битвы. Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, может зачаровывать любой перманент, который уже был положен на поле битвы, но не может зачаровывать другую Ауру, которая кладется на поле битвы одновременно с ней. Если Ауре, которая должна попасть на поле битвы таким образом, нечего зачаровывать, она не кладется на поле битвы.
  - 6) Вы кладете все остальные ваши показанные карты (мгновенные заклинания, заклинания волшебства и Ауры, которые не могут ничего зачаровывать) в низ вашей библиотеки в случайном порядке.
- Если вам принадлежат какие-либо перманенты-фишки, то они тоже будут втасованы в вашу библиотеку. Они будут учитываться при подсчете количества карт, которые вы покажете. Несмотря на то что технически фишки будут находиться в вашей библиотеке до тех пор, пока Взгляд в Грядущее не закончит разрешаться, они не повлияют на перетасовывание или показанные вами карты.
- Если перманент покидает поле битвы таким образом, но попадает в зону, отличную от библиотеки (например, потому что это командир игрока), то он все равно считается, чтобы определить, сколько карт нужно показать.

---

Возрождение Веры

Волшебство

Отсрочка 2 — {1}{W} *(Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, заплатите {1}{W} и изгоните ее с двумя временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости.)*

Верните все карты чар из вашего кладбища на поле битвы. (Ауры, которым нечего зачаровывать, остаются на вашем кладбище.)

- Если какой-либо эффект кладет на поле битвы Ауру под вашим контролем, то вы выбираете, к чему она выходит прикрепленной. Это должно быть что-то, что она может легально зачаровывать, но не обязательно что-то, что могло бы быть ее целью в стеке. Например, вы можете прикрепить Ауру со способностью «Зачаровать существо» к существу оппонента с Порчеустойчивостью, но не к существу с Защитой от чар.
- Все находящиеся на вашем кладбище карты чар, которые могут вернуться на поле битвы, вернутся на него. Вы не можете решить оставить часть из них на кладбище. Если вы возвращаете Ауру, которую можно прикрепить только к существу, но существо есть только под контролем оппонента, вы обязаны прикрепить её к тому существу.

Волногляд  
 {3}{G}{U}  
 Существо — Элементаль  
 3/2

Полет

Когда Волногляд выходит на поле битвы, используйте Дознание два раза. *(Чтобы использовать Дознание, создайте одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

Вызывание {G}{U} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Вызывания. Если вы это делаете, оно приносится в жертву, когда выходит на поле битвы.)*

- Фишка носит имя «Улика» и имеет подтип артефакта «Улика». «Улика» не является типом существа.
- Фишки являются обычными артефактами. Например, их можно жертвовать для активации способности Ученика Брейи или выбрать целью Разрыва Связей.
- Вы не можете пожертвовать Улику, чтобы одновременно активировать и ее собственную способность, и другую способность, которая требует пожертвовать Улику (или любой артефакт) в качестве стоимости (например, способность Лониса, Криптозоолога).

Волхв Моста  
 {B}{B}{B}  
 Существо — Человек Чародей  
 4/4

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо попадает с поля битвы на ваше кладбище, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

Когда существо попадает с поля битвы на кладбище оппонента, изгоните Волхва Моста.

- В отличие от Моста из Могилы, давшего Волхву свое имя, способности Волхва Моста работают, только пока он находится на поле битвы. Они не работают, когда он у вас на кладбище.
- Ни для одной из способностей не имеет значения, под чьим контролем находилось умершее существо. Важно только то, на чье кладбище оно отправилось. Это означает, что если у оппонента

под контролем есть принадлежащее вам существо, то его смерть вызывает срабатывание первой способности Волхва Моста, а не второй.

- Владельцем фишки является создавший ее игрок. Это может быть не тот игрок, который ее контролирует, а в некоторых странных случаях даже не тот игрок, под чьим контролем фишка вышла на поле битвы.

---

Воля Геи

Волшебство

Отсрочка 4 — {G}

До конца хода вы можете разыгрывать земли и заклинания из вашего кладбища.

Если карта должна быть откуда угодно положена на ваше кладбище в этом ходу, вместо этого изгоните ту карту.

- Разыгрывая земли и заклинания из вашего кладбища, вы должны соблюдать обычные ограничения на время разыгрывания и должны оплачивать любые стоимости разыгрываемых заклинаний.
- Если предположить, что это не копия, то Воля Геи будет изгнана после того, как закончит разрешаться. (Если это копия, то она на очень короткий срок попадет на кладбище, прежде чем прекратит существование.)
- После разрешения Воли Геи принадлежащие вам не являющиеся фишками существа, которые должны умереть, будут вместо этого изгнаны. Способности, которые сработали бы, когда те существа умирают, не срабатывают. Принадлежащие вам существа-фишки умирают обычным образом и после разрешения Воли Геи.

---

Выносливость

{1}{G}{G}

Существо — Элементаль Инкарнация

3/4

Миг

Захват

Когда Выносливость выходит на поле битвы, не более одного целевого игрока кладет все карты из своего кладбища в низ своей библиотеки в случайном порядке.

Вызывание — Изгоните зеленую карту из вашей руки.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Вызывания), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
  - Если вы оплачиваете стоимость Вызывания, то можете заставить собственную срабатывающую способность существа разрешиться до срабатывающей способности Вызывания. Вы сможете разыгрывать заклинания после того, как та способность разрешится, но до того, как вам придется пожертвовать существом.
-

Гайядрона Дихада

{1} {U} {B} {R}

Легендарный Planeswalker — Дихада

4

Защита от перманентов с жетонами порчи на них  
+1: каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни. Положите один жетон порчи на не более чем одно другое целевое существо или planeswalker'a.

−3: получите контроль над целевым существом или planeswalker'ом до конца хода. Разверните его и положите на него один жетон порчи. Оно/он получает Ускорение до конца хода.

−7: получите контроль над каждым перманентом с жетоном порчи на нем.

- Перманенты с жетонами порчи на них не могут делать Гайядрону Дихаду своей целью, наносить ей повреждения или зачаровывать ее. Если она каким-то образом становится существом, те перманенты не смогут также ее блокировать или снаряжать. Она также не может быть целью активируемых и срабатывающих способностей таких перманентов.
- Существа с жетонами порчи на них все еще могут атаковать Дихаду, но все повреждения, которые они должны были бы нанести, будут предотвращены.
- Когда Дихада покидает поле битвы, на перманентах остаются их жетоны порчи. Если позже у вас под контролем появится другая Гайядрона Дихада, у нее будет Защита от тех перманентов.

---

Гальваническое Реле

{2} {R}

Волшебство

Изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Во время вашего следующего хода вы можете разыграть ту карту.

*Шторм (Когда вы разыгрываете это заклинание, копируйте его за каждое заклинание, разыгранное в этом ходу до него.)*

- Вы можете разыграть изгнанную карту только во время вашего следующего хода после разрешения Гальванического Реле. В частности, это означает, что вы *не можете* разыграть ее в том же ходу, что и Гальваническое Реле.
  - При разыгрывании карты соблюдаются обычные ограничения на время ее разыгрывания и требуется оплатить все обычные стоимости, но вы можете разыграть ее только в следующем ходу.
-

Гарт Одноглазый  
{W}{U}{B}{R}{G}  
Легендарное Существо — Человек Чародей  
5/5

{T}: выберите имя карты, которое еще не было выбрано, из следующих — Разочарование, Мозговой Гейзер, Террор, Шиванский Дракон, Отрастание и Черный Лотос. Создайте копию карты с выбранным именем. Вы можете разыграть ту копию. *(Вы должны оплатить ее стоимости.)*

- Официальный текст каждой карты, упомянутой в тексте Гарта Одноглазого, можно найти в базе данных Gatherer на сайте Gatherer.Wizards.com. Их имена на английском языке — Disenchant, Braingeyser, Terror, Shivan Dragon, Regrowth и Black Lotus.
- Разрешающиеся копии заклинаний перманентов становятся фишками, когда выходят на поле битвы. Когда это происходит, не считается, что фишки «создаются».
- При разрешении способности Гарта Одноглазого вы должны выбрать одно из перечисленных имен карт. Вы можете решить не разыгрывать созданную копию, но впоследствии не сможете выбрать имя той карты.
- Каждый Гарт Одноглазый отслеживает имена карт, выбранных для него, но не для других Гартов Одноглазых. Если Гарт Одноглазый покидает поле битвы и возвращается, или под вашим контролем появляется его копия, то он не будет помнить про выбор, сделанный во время предыдущих активаций. Однако если другой игрок получит контроль над Гартом Одноглазым, он будет помнить сделанный для него выбор.
- Вы должны оплатить стоимости выбранной карты, но копию вы разыгрываете во время разрешения способности, что может быть не в то время, когда вы обычно могли бы разыгрывать ту карту.
- Если все варианты уже были названы ранее, то способность Гарта при разрешении ничего не делает.

---

Гнев  
{3}{R}{R}  
Существо — Элементаль Инкарнация  
3/3

Двойной удар  
Когда Гнев выходит на поле битвы, он наносит 4 повреждения, разделенные по вашему выбору между любым количеством целевых существ и/или planeswalker'ов.  
Вызывание — Изгоните красную карту из вашей руки.

- Вы делите повреждения, когда помещаете срабатывающую способность в стек, а не тогда, когда она разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. Вы не можете выбрать больше четырех целей и нанести некоторым из них 0 повреждений.
- Если некоторые из целей становятся нелегальными к моменту разрешения срабатывающей способности, то исходно выбранное распределение повреждений сохраняется, но повреждения, которые должны были получить нелегальные цели, просто не наносятся.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Вызывания), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Если вы оплачиваете стоимость Вызывания, то можете заставить собственную срабатывающую способность существа разрешиться до срабатывающей способности Вызывания. Вы сможете разыгрывать заклинания после того, как та способность разрешится, но до того, как вам придется пожертвовать существом.

Гнездовой Шаркун

{B}

Существо — Зомби

1/1

Когда Гнездовой Шаркун умирает, создайте X повернутых фишек существа 1/1 зеленая Белка, где X — сила Гнездового Шаркуна.

- Значение X равняется силе Гнездового Шаркуна в последний момент его пребывания на поле битвы, а не его силе на кладбище. Если, когда он умер, его сила была равна 0 или меньше, то вы не создадите фишки.

Гоблин-Анархомант

{R}{G}

Существо — Гоблин Шаман

2/2

Каждое разыгрываемое вами заклинание, которое является красным или зеленым, стоит на {1} меньше.

- Разыгрывание заклинания, которое одновременно является красным и зеленым, стоит на {1} меньше.

Горе

{2}{B}{B}

Существо — Элементаль Инкарнация

3/2

Угроза

Когда Горе выходит на поле битвы, целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся землей. Тот игрок сбрасывает ту карту.

Вызывание — Изгоните черную карту из вашей руки.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Вызывания), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Если вы оплачиваете стоимость Вызывания, то можете заставить собственную срабатывающую способность существа разрешиться до срабатывающей способности Вызывания. Вы сможете

разыгрывать заклинания после того, как та способность разрешится, но до того, как вам придется пожертвовать существо.

---

Городской Кинжалозуб

{2}{G}{G}

Существо — Динозавр

4/3

Бдительность

*Неистовство* — Каждый раз, когда Городскому Кинжалозубу наносятся повреждения, используйте Распространение. (Выберите любое количество перманентов и/или игроков, затем дайте каждому из них еще по одному жетону тех типов, которые у него уже имеются.)

- Если на Городском Кинжалозубе есть жетон +1/+1 и ему наносятся смертельные повреждения, то он умрет до того, как его срабатывающая способность разрешится, чтобы вы использовали Распространение. Вы не сможете вовремя положить на него еще один жетон +1/+1, чтобы его спасти.
  - Чтобы использовать Распространение, вы можете выбрать любой перманент, на котором есть жетоны, в том числе перманент под контролем оппонента, и можете выбрать любого игрока, у которого есть жетоны, в том числе оппонента. Вы не можете выбирать карты ни в одной другой зоне, кроме поля битвы, даже если на них есть жетоны.
  - Вы не обязаны выбирать все перманенты и игроков, у которых есть жетоны, — выбирайте только те, на которые хотите добавить жетон. Поскольку «любое количество» — это в том числе и ноль, вы можете не выбрать ни одного перманента и ни одного игрока.
  - Когда вы используете Распространение, если вы выбираете перманент или игрока с несколькими типами жетонов, то перманент или игрок получает по одному дополнительному жетону каждого типа, а не только какого-то одного. Это изменение по сравнению с первоначальными правилами для Распространения было введено в предыдущем выпуске.
  - Игроки могут отвечать на заклинания и способности, чьи эффекты включают Распространение. Но как только такое заклинание или способность начинает разрешаться и контролирующий игрок выбирает, какие перманенты и игроки получают новые жетоны, отвечать уже поздно.
-

Грист, Прилив Голода  
{1}{B}{G}  
Легендарный Planeswalker — Грист  
3

Пока Грист, Прилив Голода не находится на поле битвы, он является существом 1/1 Насекомое в дополнение к своим другим типам.

+1: создайте одну фишку существа 1/1 черное и зеленое Насекомое, затем скрутите одну карту. Если таким образом была скручена карта Насекомого, положите на Гриста один жетон верности и повторите процесс.

−2: вы можете пожертвовать существо. Когда вы это делаете, уничтожьте целевое существо или planeswalker'a.

−5: каждый оппонент теряет количество жизней, равное количеству карт существ на вашем кладбище.

- Грист, Прилив Голода может быть вашим командиром, поскольку его первая способность работает до начала партии во время сбора колоды.
- Где угодно, кроме поля битвы, Грист – это «Легендарный Planeswalker Существо — Грист Насекомое». Как только он выходит на поле битвы, он перестает быть существом и является просто planeswalker'ом. Всё, что может искать или действовать на карту существа или planeswalker'a в зонах, отличных от поля битвы, может подействовать на Гриста. Например, вы можете положить его на поле битвы с помощью Призывного Аккорда, его можно отменить Разлетом Эссенции (но не заклинанием Отвергнуть), а оппоненты не могут заставить вас сбросить его с помощью Насилия.
- Если к моменту разрешения первой способности верности Гриста его самого уже нет на поле битвы, вы все равно создаете одну фишку существа 1/1 черное и зеленое Насекомое и скручиваете одну карту. Если таким образом скручивается карта Насекомого, вы не сможете положить на Гриста один жетон верности, но все равно повторите процесс. Больше скручиваний во имя Гриста!
- Для второй способности верности Гриста не требуется цель. Если при ее разрешении вы решите пожертвовать существо, то срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете целевое существо или planeswalker'a для уничтожения. Это случится, даже если Гриста не будет на поле битвы в момент разрешения этой способности верности.
- Для определения количества жизней, которые теряет каждый оппонент, посчитайте количество карт существ на вашем кладбище в момент разрешения третьей способности верности. Если Грист в это время находится на вашем кладбище, то он будет картой существа и будет учтен при подсчете.

---

Груженный Аэронавт  
{2}{U}  
Существо — Человек Пират  
3/1

Когда Груженный Аэронавт выходит на поле битвы, создайте одну фишку Клада. *(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*

Каждый раз, когда вы жертвуете фишку, Груженный Аэронавт получает Полет до конца хода.

- Способность Груженого Аэронавта будет срабатывать каждый раз, когда вы по любой причине жертвуете фишку, а не только когда вы жертвуете фишки Клада.

- Если заблокированное существо получает Полет после объявления блокирующих, то это не приведет к тому, что существо перестанет быть заблокированным, даже если у блокирующего существа нет ни Полета, ни Захвата.

---

Дар Небесного Клинка

{1}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет

Полет.

{2}{W}: верните Дар Небесного Клинка в руку его владельца. Активируйте, только если Дар Небесного Клинка находится на поле битвы или на вашем кладбище.

- Если вы активируете последнюю способность Дара Небесного Клинка, когда он находится на поле битвы или на вашем кладбище, и он каким-то образом перемещается из одной этой зоны в другую до того, как способность разрешится, то он не вернется в руку владельца.

---

Долгожданная Передышка

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Целевой игрок втасовывает свое кладбище в свою библиотеку. Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу.

- Вы можете разыграть Долгожданную Передышку, даже если на кладбище целевого игрока нет карт. Если вы это сделаете, он все равно перетасует свою библиотеку, а боевые повреждения все равно будут предотвращены.
- Если вы выбираете себя целью Долгожданной Передышки, то она не втасовывается в вашу библиотеку. Она отправится на ваше кладбище после того, как разрешится.

---

Дорога

{2}{G}

Мгновенное заклинание

Найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, положите ее на поле битвы повернутой, затем перетасуйте библиотеку.

///

Разрушения

{1}{R}{R}

Волшебство

Последствия (*Разыгрывайте это заклинание только из вашего кладбища. Затем изгоните его.*)

Разрушения наносят целевому существу повреждения, равные количеству земель под вашим контролем.

- У всех двойных карт есть две лицевые стороны на одной стороне карты, и в стек вы кладете только ту половину, которую разыгрываете. Пока заклинание находится в стеке, характеристики той половины, которую вы не разыгрывали, игнорируются. Например, если какой-либо эффект не дает вам разыгрывать красные заклинания, вы можете разыграть Дорогу, но не Разрушения.
- Каждая двойная карта — это одна карта. Например, если вы сбрасываете двойную карту, то вы сбрасываете одну карту, а не две. Если какой-либо эффект подсчитывает количество карт мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства у вас на кладбище, то Дорога /// Разрушения считается один раз, а не два.
- У каждой двойной карты есть два имени. Если какой-либо эффект предписывает вам выбрать имя карты, вы можете выбрать одно из двух имен, но не оба.
- Пока двойная карта не находится в стеке, ее характеристики — это комбинация характеристик ее половин. Например, Дорога /// Разрушения — это зеленая и красная карта; одновременно и карта мгновенного заклинания, и карта волшебства; и ее мановая ценность равна 6.
- Если вы разыгрываете первую половину двойной карты с Последствиями во время вашего хода, то немедленно после ее разрешения вы получаете приоритет. Если это легально, то вы можете разыграть половину с Последствиями из вашего кладбища до того, как другие игроки смогут что-либо предпринять.
- Если какой-либо другой эффект позволяет вам разыграть двойную карту с Последствиями из любой другой зоны, кроме кладбища, вы не можете разыграть половину с Последствиями.
- Если какой-либо другой эффект позволяет вам разыграть двойную карту с Последствиями из кладбища, вы можете разыграть любую половину. Если при этом вы разыгрываете половину с Последствиями, то изгоняете карту, если она должна покинуть стек.
- Заклинание с Последствиями, разыгранное из кладбища, после этого всегда изгоняется, независимо от того, разрешается оно, отменяется или покидает стек каким-то иным способом.
- Как только вы начали разыгрывать заклинание с Последствиями из вашего кладбища, карта немедленно перемещается в стек. Оппонент не сможет попытаться остановить способность, изгнав карту каким-либо другим эффектом.

Душа Миграции

{5} {W} {W}

Существо — Элементаль

2/4

Полет

Когда Душа Миграции выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 1/1 белая Птица с

Полетом.

Вызывание {3} {W} (Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Вызывания. Если вы это делаете, оно приносится в жертву, когда выходит на поле битвы.)

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Вызывания), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Если вы оплачиваете стоимость Вызывания, то можете заставить собственную срабатывающую способность существа разрешиться до срабатывающей способности Вызывания. Вы сможете

разыгрывать заклинания после того, как та способность разрешится, но до того, как вам придется пожертвовать существо.

---

Жалящая Киста

{3}

Артефакт — Снаряжение

Живое оружие (*Когда это Снаряжение выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 0/0 черный Фирексиец Микроб, затем прикрепите к ней это Снаряжение.*)

Снаряженное существо получает +1/+1 за каждый артефакт и/или чары под вашим контролем.

Снарядить {2}

- Способность Живого оружия изменилась: теперь срабатывающая способность создает фишки Фирексийцев Микробов, а не фишки Микробов. Это изменение касается всех карт со способностью Живого оружия.
  - Если перманент под вашим контролем является одновременно артефактом и чарами, то при определении бонуса от Жалящей Кисты считайте его только один раз.
  - Фишка Фирексийца Микроба выходит на поле битвы как существо 0/0, и Снаряжение присоединяется к нему до того, как она умрет как действие, вызванное состоянием. Способности, которые срабатывают при выходе фишки на поле битвы, увидят, что на поле битвы вышло существо 0/0.
  - Как у любого другого Снаряжения, у каждого Снаряжения со способностью Живого оружия есть стоимость способности «Снарядить». Ее можно оплатить, чтобы прикрепить Снаряжение к другому существу под вашим контролем. Как только фишка Фирексийца Микроба перестает быть снаряженной, она помещается на ваше кладбище и после этого перестает существовать, если только какой-либо другой эффект не поднимет ее выносливость выше 0.
  - Если фишка Фирексийца Микроба уничтожается, Снаряжение остается на поле битвы, как и любое другое Снаряжение.
  - Если срабатывание способности Живого оружия приводит к созданию двух Фирексийцев Микробов (например, из-за эффекта, как у Сезона Удвоения), то Снаряжение прикрепляется к одному из них. Вторая фишка помещается на ваше кладбище и после этого перестает существовать, если только какой-либо другой эффект не поднимет ее выносливость выше 0.
-

Жрица Чудовищных Обрядов

{W}{B}

Существо — Человек Колдун

2/2

{T}, заплатите 3 жизни, пожертвуйте Жрицу

Чудовищных Обрядов: верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы.

Активируйте только как волшебство.

Откопать {3}{W}{B} ({3}{W}{B}): *верните эту карту из вашего кладбища на поле битвы. Она получает Ускорение. Изгоните ее в начале следующего заключительного шага, или если она должна покинуть поле битвы. Откапывайте только как волшебство.*)

- Вы выбираете цель первой способности до того, как оплатите любые ее стоимости. Другими словами, вы не можете выбрать саму Жрицу Чудовищных Обрядов в качестве цели, чтобы вернуть ее из кладбища.
- Активация способности Откопать у карты существа — не то же самое, что разыгрывание карты существа. Способность Откопать кладется в стек, а сама карта существа — нет. Заклинания и способности, которые взаимодействуют с активируемыми способностями (например, Отречение), будут взаимодействовать со способностью Откопать, а заклинания и способности, которые взаимодействуют с заклинаниями (например, Отмена), — не будут.
- Если существо, которое вернула на поле битвы способность Откопать, должно покинуть его по любой причине, то вместо этого оно изгоняется — за исключением случаев, когда способность или заклинание, заставляющее существо покинуть поле битвы, само пытается изгнать его. В этом случае заклинание или способность успешно изгонит существо. Если то заклинание или способность позже возвращает карту существа на поле битвы (как, например, может это сделать Разсуществование), то карта существа возвращается как новый объект, не имеющий отношения к предыдущему. Эффект способности Откопать больше не будет к ней применяться.

---

Забаз, Мерцающая Оса

{1}

Легендарный Артефакт Существо — Насекомое

0/0

Модульность 1

Если срабатывающая способность Модульности должна положить на существо под вашим контролем один или более жетонов +1/+1, вместо этого на него кладется столько же плюс один жетон +1/+1.

{R}: уничтожьте целевой артефакт под вашим контролем.

{W}: Забаз, Мерцающая Оса получает Полет до конца хода.

- Чтобы эффект замены Забаз, Мерцающей Осы работал, она должна находиться на поле битвы. В частности, это означает, что он не увеличивает количество жетонов, которые дает ее собственная способность Модульности.
- Если это существо получает достаточно жетонов -1/-1, чтобы отправиться на кладбище, то Модульность положит на целевой артефакт существо количество жетонов +1/+1, равное количеству жетонов +1/+1 на этом существе непосредственно перед тем, как оно покинуло поле битвы.

---

Заклинатель Приливов

{U}

Существо — Мерфолк Чародей

1/1

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

Когда Заклинатель Приливов выходит на поле битвы, если он получил Усилитель, то целевая земля становится Островом на то время, пока Заклинатель Приливов остается на поле битвы.

Заклинатель Приливов получает +1/+1, пока оппонент контролирует Остров.

- Если Заклинатель Приливов покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, то целевая земля не станет Островом.
- Земля, которая становится Островом, получает способность «{T}: добавьте {U}» и теряет все остальные способности. Она теряет все другие типы земли, но не теряет никаких типов или супертипов, таких как существо, легендарная или снежная.
- Заклинатель Приливов получает +1/+1, пока оппонент контролирует любую землю с типом земли Остров. Это не обязательно должна быть земля с именем Остров.

---

Запах Страх

{1}{G}

Волшебство

Распространение. *(Выберите любое количество перманентов и/или игроков, затем дайте каждому из них еще по одному жетону тех типов, которые у него уже имеются.)*

Целевое существо под вашим контролем дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем.

- Вы не можете разыграть Запах Страх без целей, просто чтобы использовать Распространение. Вы должны выбрать хотя бы одно существо под вашим контролем в качестве цели, чтобы разыграть это заклинание. Если вы не выберете существо не под вашим контролем в качестве цели, то драки не будет.
- Если вы выберете двух существ в качестве целей этого заклинания, но в момент разрешения заклинания только одна цель будет легальна, то драки не будет и повреждения не будут нанесены, но вы используете Распространение.
- Если же к моменту разрешения Захвата Страх обе цели будут нелегальны, то оно не разрешится, и вы не сможете использовать Распространение.
- Чтобы использовать Распространение, вы можете выбрать любой перманент, на котором есть жетоны, в том числе перманент под контролем оппонента, и можете выбрать любого игрока, у которого есть жетоны, в том числе оппонента. Вы не можете выбирать карты ни в одной другой зоне, кроме поля битвы, даже если на них есть жетоны.

- Вы не обязаны выбирать все перманенты и игроков, у которых есть жетоны, — выбирайте только те, на которые хотите добавить жетон. Поскольку «любое количество» — это в том числе и ноль, вы можете не выбрать ни одного перманента и ни одного игрока.
- Когда вы используете Распространение, если вы выбираете перманент или игрока с несколькими типами жетонов, то перманент или игрок получает по одному дополнительному жетону каждого типа, а не только какого-то одного. Это изменение по сравнению с первоначальными правилами для Распространения было введено в предыдущем выпуске.
- Игроки могут отвечать на заклинания и способности, чьи эффекты включают Распространение. Но как только такое заклинание или способность начинает разрешаться и контролирующий игрок выбирает, какие перманенты и игроки получают новые жетоны, отвечать уже поздно.

#### Зеленая Команда

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Выберите два —

- Целевой игрок создает две повернутые фишки существа 1/1 зеленая Белка.
  - Отмените целевую способность верности planeswalker'a.
  - Изгоните целевую карту из кладбища.
  - Целевой игрок получает 3 жизни.
- Если при разрешении Зеленой Команды цель одного из режимов становится нелегальной, но у заклинания осталась хотя бы одна легальная цель, то Зеленая Команда разрешается и делает все возможное в отношении легальных целей.

#### Извечная Свидетельница

{2}{G}{G}

Существо — Человек Шаман

2/1

Когда Извечная Свидетельница выходит на поле битвы, верните целевую карту из вашего кладбища в вашу руку.

Увековечивание {5}{G}{G} (*{5}{G}{G}*, *изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте одну фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби Человеком Шаманом 4/4 без мана-стоимости. Увековечивайте только как волшебство.*)

- Если карта существа с Увековечиванием кладется на ваше кладбище во время вашей главной фазы, вы немедленно после этого получаете приоритет. Вы можете активировать способность Увековечивания той карты до того, как другой игрок сможет попробовать ее изгнать.
- Как только вы активируете способность Увековечивания, карта немедленно изгоняется. Оппонент не сможет попытаться остановить способность, изгнав карту каким-либо другим эффектом.
- Фишка в точности копирует то, что было указано на исходной карте, и ничего более, за исключением характеристик, особо измененных Увековечиванием. Она не копирует никакую информацию об объекте, которым карта была до попадания на ваше кладбище.

- Фишка является Зомби в дополнение к своим другим типам и является черной вместо своих других цветов. Значения ее базовой силы и выносливости равны 4/4. У нее нет мана-стоимости, а следовательно, ее мановая ценность равна 0. Все перечисленное является копируемыми значениями фишки, которые могут быть скопированы другими эффектами.

Извечный Дракон

{3}{W}{W}

Существо — Дракон

5/5

Полет

Цикл Равнин {2} ({2}), сбросьте эту карту: найдите в вашей библиотеке карту Равнины, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.)

Увековечивание {2}{W}{W} ({2}{W}{W}), изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте одну фишку, являющуюся ее копией, но при этом являющуюся черным Зомби Драконом 4/4 без мана-стоимости. Увековечивайте только как волшебство.)

- Если карта существа с Увековечиванием кладется на ваше кладбище во время вашей главной фазы, вы немедленно после этого получаете приоритет. Если вы легально можете активировать способность Увековечивания этой карты, то сможете сделать это до того, как другой игрок сможет попробовать ее изгнать.
- Как только вы активируете способность Увековечивания, карта немедленно изгоняется. Оппонент не сможет попытаться остановить способность, изгнав карту каким-либо другим эффектом.
- Фишка в точности копирует то, что было указано на исходной карте, и ничего более, за исключением характеристик, особо измененных Увековечиванием. Она не копирует никакую информацию об объекте, которым карта была до попадания на ваше кладбище.
- Фишка является Зомби в дополнение к своим другим типам и является черной вместо своих других цветов. Значения ее базовой силы и выносливости равны 4/4. У нее нет мана-стоимости, а следовательно, ее мановая ценность равна 0. Все перечисленное является копируемыми значениями фишки, которые могут быть скопированы другими эффектами.

Капитан Рипли Вэнс

{2}{R}

Легендарное Существо — Человек Пират

3/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше третье заклинание в каждом ходу, положите один жетон +1/+1 на Капитана Рипли Вэнс, затем она наносит любой цели повреждения, равные своей силе.

- Капитану Рипли Вэнс не обязательно находиться на поле битвы и быть свидетельницей разыгрывания первых двух заклинаний. Если она находится на поле битвы, когда вы разыгрываете третье заклинание за ход, ее способность срабатывает.
- Невероятно, но факт: Рипли считает все разыгранные заклинания, даже те, что не разрешились. Это значит, что она учитывает заклинания, которые были отменены.

- Копирование заклинания — это не то же самое, что разыгрывание заклинания.
- 

Каприхром

{3}{W}

Артефакт Существо — Коза

2/2

Миг

Бдительность

Пожирание артефакта 1 (*При выходе этого объекта на поле битвы вы можете пожертвовать любое количество артефактов. Это существо выходит на поле битвы с таким же количеством жетонов +1/+1 на нем.*)

- Пожирание артефакта — это разновидность способности Пожирания. Она позволяет жертвовать артефакты, а не существа, но в остальном работает аналогично Пожиранию.
  - Вы можете решить не жертвовать артефакты для способности Пожирания артефакта.
  - Если вы разыграли эту карту как заклинание, то выбираете, сколько и какие артефакты пожертвовать, в ходе разрешения заклинания. (К этому моменту его уже нельзя отменить). То же самое верно для заклинания или способности, которая позволяет положить существо с Пожиранием артефакта на поле битвы.
  - Вы можете жертвовать только артефакты, которые уже находятся на поле битвы. Если на поле битвы под вашим контролем одновременно выходит несколько существ со способностями Пожирания, то они не могут пожирать одни и те же объекты. Они не могут пожирать друг друга, сами себя и другие объекты, которые выходят на поле битвы одновременно с ними.
  - Все артефакты, которые пожираются таким образом, жертвуются одновременно.
- 

Карт Лев

{2}{B}{G}

Легендарное Существо — Человек Воин

3/5

Каждый раз, когда Карт Лев выходит на поле битвы или planeswalker под вашим контролем умирает, посмотрите семь верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту planeswalker'а и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

Активация активируемых вами способностей верности planeswalker'ов стоит дополнительно [+1].

- Если способность верности planeswalker'а обычно стоит [+1], то способность Карта меняет ее стоимость на [+2]. Стоимость [0] станет [+1], а стоимость [-6] станет [-5].
- Если под вашим контролем каким-то образом оказывается два Карта (возможно, из-за Двойника Искры), то эффект изменения стоимости складывается. В общей сложности активация способностей верности будет стоить дополнительно [+2].

- Общая стоимость способности верности planeswalker'a рассчитывается до того, как будут добавлены или удалены жетоны. Если обычно активация способности верности стоит [-3], вы не снимаете с planeswalker'a три жетона, чтобы потом добавить один жетон. Вы удаляете два жетона за раз, оплачивая стоимость.
  - Если какой-либо эффект заменяет количество жетонов, которые должны быть помещены на planeswalker'a (например, эффект Воринфлекса, Чудовищного Налетчика), то эта замена происходит только один раз, в момент оплаты.
- 

Кирин-Хранитель

{3}{W}

Существо — Кирин

2/3

Полет

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, положите один жетон +1/+1 на Кирина-Хранителя.

- Если Кирин-Хранитель и другое существо под вашим контролем умирают одновременно (например, потому что они оба атаковали или блокировали), то Кирина-Хранителя не будет на поле битвы в момент разрешения его срабатывающей способности. Его нельзя спасти жетоном +1/+1, который должен был на нем появиться.
- 

Колочий Шип

{1}{W}

Артефакт — Снаряжение

Когда Колочий Шип выходит на поле битвы, создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом, затем прикрепите к ней Колочий Шип.

Снаряженное существо получает +1/+0.

Снарядить {2}

- Создание фишки Топтера и прикрепление к ней Колочего Шипа происходит в рамках разрешения одной и той же способности. Оппонент не успеет отреагировать после того, как фишка создана, но до того, как к ней прикреплено Снаряжение.
  - Фишка будет создана в любом случае, даже если Колочий Шип не сможет к ней прикрепиться (например, потому что был уничтожен в ответ на способность).
-

Констебль Королевства

{4}{W}

Существо — Гигант Солдат

3/3

Прославленность 2 (*Когда это существо наносит боевые повреждения игроку, если оно не прославлено, положите на него два жетона +1/+1, и оно становится прославленным.*)

Каждый раз, когда на Констебля Королевства кладется один или несколько жетонов +1/+1, изгоните не более одного другого целевого не являющегося землей перманента до тех пор, пока Констебль Королевства не покинет поле битвы.

- Последняя способность Констебля Королевства срабатывает каждый раз, когда жетон +1/+1 кладется на него по любой причине, не обязательно в результате действия его способности Прославленности.
- Если Констебль Королевства покидает поле битвы до того, как его последняя срабатывающая способность разрешается, целевой перманент не изгоняется.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Прикрепленное к нему Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
- Если таким образом изгоняется фишка существа, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
- Все перманенты, изгнанные Констеблем Королевства, вернуться на поле битвы одновременно, и каждый из них выйдет под контролем своего владельца.
- Прославленность не срабатывает, когда существо наносит боевые повреждения planeswalker'у или другому существу. Также она не работает, если существо наносит игроку небоевые повреждения.
- Если существо с Прославленностью наносит боевые повреждения контролирующему его игроку в результате перенаправления, Прославленность работает.

---

Корифей Ракдосов

{B}{R}

Существо — Дьявол

3/3

Ускорение

Эхо — Сбросьте карту. (*В начале вашего шага поддержки, если этот объект попал под ваш контроль с момента начала вашего предыдущего шага поддержки, пожертвуйте его, если вы не заплатите его стоимость Эха.*)

- Оплата стоимости Эха всегда необязательна. Когда срабатывающая способность Эха разрешается, если вы не можете оплатить стоимость Эха или решили не делать этого, вы жертвуете тот перманент.
- Способность Эха у вашего перманента срабатывает в начале вашего шага поддержки, если тот перманент вышел на поле битвы с момента начала вашего предыдущего шага поддержки или если вы получили над ним контроль с момента начала вашего предыдущего шага поддержки.

---

### Костяная Шрапнель

{B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо или сбросьте карту.

Уничтожьте целевое существо или planeswalker'a.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо или сбросить ровно одну карту для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо или не сбросив карту, и не можете пожертвовать дополнительные существа или сбросить дополнительные карты.
- Когда вы начинаете разыгрывать Костяную Шрапнель, ни один игрок не сможет ничего сделать, пока вы не закончите. В частности, оппоненты не смогут попытаться удалить существо, которое вы решили пожертвовать, или заставить вас сбросить вашу последнюю карту.

---

### Кровавокопый Мародер

{1} {R}

Существо — Человек Берсерк

3/1

Кровавокопый Мародер не может блокировать.

*Буйство* — Это заклинание имеет Каскад, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт. (Когда вы разыгрываете это заклинание, изгоняйте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не изгоните не являющуюся землей карту, которая стоит меньше. Вы можете разыграть ее без уплаты ее мана-стоимости. Положите изгнанные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.)

- Способность Буйства проверяет ваше кладбище в тот момент, когда вы заканчиваете разыгрывать Кровавокоплого Мародера, чтобы определить, есть ли у него Каскад. В частности, любые перманенты, которые вы пожертвовали во время разыгрывания заклинания (например, перманенты, которые вы пожертвовали, чтобы активировать мана-способности), будут в это время находиться на кладбище.
- На кладбище могут находиться карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты; Человек и Берсерк — это подтипы, а не типы карты.
- Каскад срабатывает, когда вы разыгрываете заклинание, следовательно, разрешается он до того заклинания. Если в итоге вы разыграете изгнанную карту, то она помещается в стек поверх заклинания с Каскадом.
- Когда способность Каскада разрешается, вы должны изгнать карты. Единственная необязательная часть способности — то, будете ли вы разыгрывать последнюю изгнанную карту.
- Если заклинание с Каскадом отменяется, способность Каскада все равно разрешается как обычно.
- Вы изгоняете карты рубашкой вниз. Все игроки могут их видеть.

- 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.
  - В связи с недавним изменением правил Каскада, вы не только прекращаете изгонять карты, если изгнали не являющуюся землей карту с мановой ценностью меньше, чем у заклинания с Каскадом, но и у получившегося заклинания, которое вы разыгрываете, также должна быть меньшая мановая ценность. Ранее, в случаях, когда мановая ценность карты отличалась от получившегося заклинания (как, например, у некоторых двусторонних карт с выбором или карт с Приключением), вы могли разыграть заклинание с большей мановой ценностью, чем у изгнанной карты.
  - Мановая ценность двойной карты равна сумме мана-стоимостей ее двух половин. Если Каскад позволяет вам разыграть двойную карту, вы можете разыграть любую ее половину, но не обе половины.
- 

#### Кузнечное Мастерство

{W}

Мгновенное заклинание

Целевой перманент получает Порчеустойчивость и

Неразрушимость до конца хода. Если это артефакт

существо, оно получает +2/+2 до конца хода.

- Кузнечное Мастерство проверяет, является ли перманент артефактом существом, когда разрешается. Если цель не являлась артефактом существом, когда заклинание разыгрывалось, но стала таковым до того, как заклинание разрешилось, то она получит +2/+2.
- 

#### Куколка Объединения

{G}{U}

Артефакт

У фишек существ под вашим контролем есть Полет.

{2}{G}{U}, {T}, пожертвуйте фишку: создайте одну

фишку существа 4/4 зеленый Зверь. Активируйте

только как волшебство.

- Для активации последней способности вы можете пожертвовать любую фишку, не обязательно фишку существа.
-

Лонис, Криптозоолог

{G} {U}

Легендарное Существо — Змея Эльф Разведчик

1/2

Каждый раз, когда другое не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, используйте Дознание.

{T}, пожертвуйте X Улик: целевой оппонент показывает X верхних карт своей библиотеки. Вы можете положить на поле битвы под вашим контролем находящуюся среди них карту не являющегося землей перманента с мановой ценностью не более X. Тот игрок кладет остальные карты в низ своей библиотеки в случайном порядке.

- Фишка носит имя «Улика» и имеет подтип артефакта «Улика». «Улика» не является типом существа.
- Фишки являются обычными артефактами. Например, их можно жертвовать для активации способности Ученика Брейи или выбрать целью Разрыва Связей.
- Вы не можете пожертвовать Улику, чтобы активировать и ее собственную способность, и способность Лониса, Криптозоолога.

---

Мантикора Горы Велус

{2} {R} {R}

Чары Существо — Мантикора

3/4

В начале боя во время вашего хода вы можете сбросить карту. Когда вы это делаете, Мантикора Горы Велус наносит X повреждений любой цели, где X — количество типов карты у сброшенной карты.

- У сброшенной карты могут быть следующие типы карт: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты; Мантикора и Сага — это подтипы, а не типы карты.
- Если вы не сбрасываете карту, то реагирующая срабатывающая способность Манतिकоры Горы Велус не срабатывает.

---

Меч Дома и Очага

{3}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+2 и имеет Защиту от зеленого и от белого.

Каждый раз, когда снаряженное существо наносит боевые повреждения игроку, изгоните не более одного принадлежащего вам целевого существа, затем найдите в вашей библиотеке карту базовой земли. Положите обе карты на поле битвы под вашим контролем, затем перетасуйте библиотеку. Снарядить {2}

- Когда вторая способность Меча Дома и Очага разрешается, земля и существо выходят на поле битвы одновременно.
  - Если вы выберете целевое принадлежащее вам существо, но к моменту разрешения срабатывающей способности то существо станет нелегальной целью, то способность не разрешится и не даст ни одного из своих эффектов. Вы не найдете карту базовой земли.
  - Если принадлежащее вам существо является фишкой, оно не вернется на поле битвы. Оно останется в изгнании и прекратит свое существование после разрешения способности.
- 

#### Мистическая Редакция

{2} {U}

Чары

В начале вашего шага поддержки предскажите 1.

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, каждый оппонент скручивает две карты. *(Он кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.)*

- Если последняя способность Мистической Редакции срабатывает во время шага очистки, потому что вы срабатываете карты до максимального размера руки, то игроки смогут ответить на ту способность. Затем, когда все игроки последовательно передадут приоритет при пустом стеке, начнется новый шаг очистки.
- 

#### Неизбежное Предательство

Волшебство

Отсрочка 3 — {1} {U} {U} *(Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, заплатите {1} {U} {U} и изгоните ее с тремя временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости.)*

Найдите в библиотеке целевого оппонента карту существа и положите ту карту на поле битвы под вашим контролем. Затем тот игрок тасует библиотеку.

- Вы можете не найти карту существа в библиотеке вашего оппонента. Это может случиться потому, что у него нет карт существ, или потому, что вам просто не понравится ни одна из карт существ, что у него есть.
- 

#### Неизменная Милость

{2} {W}

Чары

В начале вашего заключительного шага выберите одно —

- Вы получаете 1 жизнь.
- Верните целевую карту существа с мановой ценностью 1 из вашего кладбища на поле битвы.

- Если в мана-стоимости карты существа на вашем кладбище есть {X}, то при определении мановой ценности он считается равным 0.
- 

Некрогойф

{3} {B} {B}

Существо — Люройф

\*/4

Сила Некрогойфа равна количеству карт существ на всех кладбищах.

В начале шага поддержки каждого игрока тот игрок сбрасывает карту.

Бешенство {1} {B} {B} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

- Способность, определяющая значение силы Некрогойфа, действует во всех зонах, а не только на поле битвы. Если Некрогойф находится на кладбище, та способность посчитает его самого.
- 

Неожиданный Указ

{1} {B}

Мгновенное заклинание

Мгновение ока *(Пока это заклинание находится в стеке, игроки не могут разыгрывать заклинания или активировать способности, которые не являются мана-способностями.)*

Целевой игрок приносит в жертву существо.

- Пока карта с Мгновением ока находится в стеке, игроки все равно получают приоритет, но их возможности при этом ограничиваются мана-способностями и некоторыми специальными действиями.
  - Пока заклинание с Мгновением ока находится в стеке, игроки могут переворачивать рубашкой вниз существа, находящиеся рубашкой вверх.
  - Мгновение ока не мешает срабатыванию срабатывающих способностей, таких как способность Сосуда Пустоты. Если способность срабатывает, контролирующий ее игрок помещает ее в стек и, если это требуется, выбирает для нее цели. Такая способность разрешается как обычно.
  - Разыгрывание заклинания с Мгновением ока не влияет на заклинания и способности, которые уже находятся в стеке.
  - Если в ходе разрешения срабатывающей способности требуется разыграть заклинание, то заклинание не может быть разыграно, если в стеке уже находится заклинание с Мгновением ока.
  - После того как заклинание с Мгновением ока разрешается (или иным образом покидает стек), игроки снова могут разыгрывать заклинания и активировать способности до того, как разрешится следующий объект в стеке.
-

Нечестивый Жар  
{R}

Мгновенное заклинание

Нечестивый Жар наносит 2 повреждения целевому существу или planeswalker'у.

*Буйство* — Если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, то вместо этого Нечестивый Жар наносит 6 повреждений.

- Нечестивый Жар проверяет ваше кладбище в момент разрешения, чтобы определить, нанесет ли он 2 или 6 повреждений. В это время самого Нечестивого Жара еще нет на кладбище.
- На кладбище могут находиться карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты; Каву и Снаряжение — это подтипы, а не типы карты.

---

Низкородный Иерарх  
{G}

Существо — Гоблин Шаман

0/1

*Повышение (Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует в одиночку, то существо получает +1/+1 до конца хода.)*

{T}: добавьте {B}, {R} или {G}.

- Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих (при этом учитываются существа под контролем ваших напарников, если это применимо). Например, способность Повышения не сработает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.

---

Обсидиановый Огнеглот

{3}{R}{R}

Существо — Дракон

4/4

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждую землю под контролем ваших оппонентов, способную давать {C}.

Полет

Когда Obsidian Dragon выходит на поле битвы, уничтожьте целевую небазовую землю под контролем оппонента.

- Первая способность Obsidian Dragon учитывает каждую землю под контролем ваших оппонентов, которая произвела бы {C}, если бы какая-то из способностей той земли разрешилась. Не имеет значения, может ли в данный момент контролирующей ту землю игрок активировать ту способность или нет.
-

Обыскать Помещение

{3}{W}

Чары

Каждый раз, когда существо атакует вас или planeswalker'а под вашим контролем, используйте Дознание. *(Создайте одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

- Срабатывающая способность срабатывает, когда существа объявляются атакующими вас или planeswalker'а под вашим контролем. Она не срабатывает, если какой-либо эффект кладет существо на поле битвы атакующим вас или planeswalker'а под вашим контролем.
- Фишка носит имя «Улика» и имеет подтип артефакта «Улика». «Улика» не является типом существа.
- Фишки являются обычными артефактами. Например, их можно жертвовать для активации способности Ученика Брейи или выбирать целью Разрыва Связей.
- Вы не можете пожертвовать Улику, чтобы одновременно активировать и ее собственную способность, и другую способность, которая требует пожертвовать Улику (или любой артефакт) в качестве стоимости (например, способность Лониса, Криптозоолога).

---

Огнеязыкий Сеголеток

{R}{R}

Существо — Каву

2/1

Мультиусилитель {2} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {2} любое количество раз.)*

Огнеязыкий Сеголеток выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем за каждый полученный им Усилитель.

Когда Огнеязыкий Сеголеток выходит на поле битвы, он наносит целевому существу количество повреждений, равное своей силе.

- Последняя срабатывающая способность Огнеязыкого Сеголетка проверяет его силу, когда разрешается. Если в момент разрешения способности его нет на поле битвы, то используется последняя известная о нем информация. Это может привести к тому, что повреждения не будут нанесены, если в последний момент его пребывания на поле битвы значение его силы было равно 0 или меньше.
-

Одиночество  
{3}{W}{W}  
Существо — Элементаль Инкарнация  
3/2  
Миг  
Цель жизни  
Когда Одиночество выходит на поле битвы, изгоните не более одного другого целевого существа.  
Контролирующий то существо игрок получает количество жизней, равное его силе.  
Вызывание — Изгоните белую карту из вашей руки.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Вызывания), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Если вы оплачиваете стоимость Вызывания, то можете заставить собственную срабатывающую способность существа разрешиться до срабатывающей способности Вызывания. Вы сможете разыгрывать заклинания после того, как та способность разрешится, но до того, как вам придется пожертвовать существо.

---

Омерзительная Смотрительница  
{4}{B}  
Существо — Горгона Чародей  
5/4  
Угнетение (*Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать существо.*)  
Угроза  
Когда Омерзительная Смотрительница угнетает существо, уничтожьте целевое существо не под вашим контролем с мановой ценностью не более 3.

- Существо с Угнетением «угнетает существо», когда контролирующий способность Угнетения игрок жертвует существо в момент разрешения той способности.
  - Вы выбираете, жертвовать ли существо, и если да, то какое существо пожертвовать, в момент разрешения способности Угнетения.
  - Вы можете пожертвовать само существо с Угнетением, если оно еще находится на поле битвы. Это приведет к срабатыванию его другой способности.
  - Если существа с Угнетением нет на поле битвы при начале разрешения его способности Угнетения, то вы не получите никакого бонуса от существа с Угнетением, даже если пожертвуете существо. Поскольку существа с Угнетением нет на поле битвы, его вторая срабатывающая способность не работает.
  - Вы не можете пожертвовать больше одного существа за одну способность Угнетения.
-

Опоздать на Ужин

{3} {W}

Волшебство

Верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы. Создайте одну фишку Еды. (Она является артефактом со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)

- Если к моменту разрешения заклинания цель становится нелегальной (например, она удаляется из кладбища), то вы не создадите фишку Еды.

---

Ослепленный Фанатик

{3} {R}

Существо — Циклоп Берсерк

4/3

Захват

*Буйство* — Каждый раз, когда Ослепленный Фанатик атакует, если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, Ослепленный Фанатик наносит 1 повреждение каждому существу под контролем защищающегося игрока.

- На кладбище могут находиться карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты; Циклоп и Берсерк — это подтипы, а не типы карты.
- Срабатывающая способность Ослепленного Фанатика проверяет, есть ли среди карт на вашем кладбище не менее четырех типов карт, чтобы узнать, срабатывает ли она. Если это не так, то способность не сработает вовсе. Способность еще раз проверяет это условие в момент разрешения. Если к тому времени условие не выполняется, то способность ничего не сделает. Конкретные карты на вашем кладбище могут меняться между двумя проверками.

---

Отпрыск Драко

{12}

Артефакт Существо — Дракон

4/4

*Владения* — Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше за каждый тип базовой земли среди земель под вашим контролем.

Полет

Каждое существо под вашим контролем имеет Бдительность, если оно белое, Порчеустойчивость, если оно синее, Цепь жизни, если оно черное, Первый удар, если оно красное, и Пробивной удар, если оно зеленое.

- Способности Владений подсчитывают количество типов базовых земель среди земель под вашим контролем, а не количество земель под вашим контролем и количество земель каждого типа.
- Типы базовых земель — это Равнина, Остров, Болото, Гора и Лес. Типы земель, отличные от типов базовых земель (например, Пустыня), не учитываются для способностей Владений.

- Существо под вашим контролем, у которого есть несколько цветов, получит все соответствующие способности.
- 

Отразившееся Возвращение

{B}

Волшебство

Верните целевую карту существа и все другие карты с тем же именем, что у той карты, из вашего кладбища в вашу руку.

- Если к моменту разрешения Отразившегося Возвращения цель становится нелегальной (скорее всего, потому что ее больше нет на вашем кладбище), то заклинание удаляется из стека и ничего не делает, даже если на вашем кладбище есть карты с таким же именем.
- 

Отшельник Паутиной Воронки

{4} {G}

Существо — Паук

3/5

Захват

*Блезненность* — Когда Отшельник Паутиной Воронки выходит на поле битвы, если в этом ходу умерло существо, используйте Дознание. *(Создайте одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

- Фишка носит имя «Улика» и имеет подтип артефакта «Улика». «Улика» не является типом существа.
  - Фишки являются обычными артефактами. Например, их можно жертвовать для активации способности Ученика Бреи или выбирать целью Разрыва Связей.
  - Вы не можете пожертвовать Улику, чтобы одновременно активировать и ее собственную способность, и другую способность, которая требует пожертвовать Улику (или любой артефакт) в качестве стоимости (например, способность Лониса, Криптозоолога).
- 

Отшельник Подземного Царства

{4} {B} {B}

Существо — Человек Простолюдин

3/3

Когда Отшельник Подземного Царства выходит на поле битвы, создайте фишки существа 1/1 зеленая Белка, количество которых равно вашей Преданности черному. *(Каждый символ {B} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности черному.)*

- Если эффект активируемой способности или срабатывающей способности зависит от вашей Преданности цвету, вы считаете количество символов маны того цвета в мана-стоимости

перманентов под вашим контролем в момент разрешения способности. Перманент с такой способностью также будет учтен, если в этот момент он все еще будет находиться на поле битвы.

- Символы бесцветной и немаркированной маны ( $\{C\}$ ,  $\{0\}$ ,  $\{1\}$ ,  $\{2\}$ ,  $\{X\}$  и так далее) в мана-стоимости перманентов под вашим контролем не идут в счет вашей Преданности какому-либо из цветов.
- Символы маны в текстовых полях перманентов под вашим контролем не идут в счет вашей Преданности какому-либо из цветов.
- Гибридные символы маны, одноцветные гибридные символы маны и символы фирексийской маны идут в счет вашей Преданности их цвету или цветам.
- Если вы кладете Ауру на перманент оппонента, то Аура остается под вашим контролем и символы маны в ее мана-стоимости идут в счет вашей Преданности.

---

Охотник Пустоты Доути

$\{B\}\{B\}$

Существо — Доути Бродяга

3/2

Тень (*Это существо может блокировать или быть заблокировано только существами с Тенью.*)

Если карта должна быть положена откуда-либо на кладбище оппонента, вместо этого изгоните ее с одним жетоном пустоты на ней.

$\{T\}$ , пожертвуйте Охотника Пустоты Доути: выберите принадлежащую оппоненту изгнанную карту с жетоном пустоты на ней. Вы можете разыграть ее в этом ходу без уплаты ее мана-стоимости.

- Если у атакующего существа есть несколько способностей уклонения, например, Тень и Полет, то существо может заблокировать его, только если отвечает требованиям всех соответствующих способностей уклонения.
- Если ваш оппонент сбрасывает карту, пока вы контролируете Охотника Пустоты Доути, то способности, которые работают, когда та карта сбрасывается, будут работать, несмотря на то, что карта так и не попадет на кладбище того игрока. Кроме того, заклинания или способности, которые проверяют характеристики сброшенной карты, смогут найти ту карту в зоне изгнания.
- Пока Охотник Пустоты Доути находится на поле битвы, не являющиеся фишками существа под контролем ваших оппонентов не умирают. Вместо этого они изгоняются. Способности, которые сработали бы, когда те существа умирают, не срабатывают.
- Фишки умирают даже при Охотнике Пустоты Доути на поле битвы.
- Если в мана-стоимости карты есть  $\{X\}$ , то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.
- Разыгрывая карту при помощи последней способности Охотника Пустоты Доути, вы должны соблюдать обычные ограничения на время ее разыгрывания.
- Если вы разыгрываете карту таким образом, то не можете разыграть ее за любые другие имеющиеся у нее альтернативные стоимости, но можете оплатить дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у заклинания есть какая-либо обязательная дополнительная стоимость, вы должны ее оплатить.

---

Пальчики Оближешь

{1} {R} {R}

Мгновенное заклинание

Получите контроль над целевым заклинанием, имеющим целью только один перманент или игрока.

Скопируйте его, а затем случайным образом выберите цели и для того заклинания, и для копии.

Новыми целями не можете быть вы или перманент под вашим контролем.

- Целью заклинания Пальчики Оближешь может быть любое заклинание, целью которого является один перманент или игрок, в том числе заклинание под вашим контролем.
- Если для заклинания есть какие-либо легальные цели, которые не являются вами или перманентами под вашим контролем, вы должны случайным образом выбрать цели заново.
- Если вы не можете выбрать легальные цели, то цели не меняются. Обратите внимание, что это не означает, что те цели будут нелегальными при разрешении заклинания. Например, если у оппонента в партии для двух игроков есть Порчеустойчивость, и он разыгрывает Лавовый Укол, сделав вас целью, то заклинание Пальчики Оближешь не сможет изменить ту цель. Однако это не делает вас нелегальной целью, и вы останетесь целью и для исходного заклинания, и для копии, которые нанесут вам по 3 повреждения.
- Обратите внимание, что заклинание Пальчики Оближешь может сделать некоторые или все цели заклинания нелегальными. Например, любое заклинание, разыгранное оппонентом, целью которого является «существо под вашим контролем», не сможет найти новую легальную цель, и его цель останется неизменной. В таком случае эта часть заклинания ничего не сделает. Если это была единственная цель у заклинания, то заклинание будет удалено из стека при попытке разрешиться.
- Если в тексте заклинания слово «цель» встречается несколько раз, но во всех случаях целью выбран один и тот же перманент или игрок, то такое заклинание является легальной целью для заклинания Пальчики Оближешь. В этом случае новая цель случайным образом выбирается для каждого слова «цель» в тексте правил. То же самое относится и к копии.
- Ни копирование заклинания, ни новый выбор целей не считаются разыгрыванием заклинания.

---

Пес Потопа

{U}

Существо — Элементаль Собака

1/2

{3}, {T}: используйте Дознание. *(Создайте одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

- Фишка носит имя «Улика» и имеет подтип артефакта «Улика». «Улика» не является типом существа.
  - Вы не можете пожертвовать Улику, чтобы одновременно активировать и ее собственную способность, и другую способность, которая требует пожертвовать Улику (или любой артефакт) в качестве стоимости (например, способность Лониса, Криптозоолога).
-

Пиру Летучая  
{2}{R}{R}{W}{W}{B}{B}  
Легендарное Существо — Старейшина Дракон  
7/7

Полет, Цепь жизни  
В начале вашего шага поддержки пожертвуйте Пиру Летучую, если вы не заплатите {R}{W}{B}.  
Когда Пиру умирает, она наносит 7 повреждений каждому нелегendarному существу.

- Поскольку у Пиру была Цепь жизни, когда она находилась на поле битвы, при разрешении ее последней срабатывающей способности вы получите жизни, равные количеству нанесенных ею повреждений.

---

Питомец Некроманта  
{3}{B}  
Существо — Птица Дух  
3/1  
Полет  
*Безрассудство* — Питомец Некроманта имеет Цепь жизни, пока у вас в руке нет карт.  
{B}, сбросьте карту: Питомец Некроманта получает Неразрушимость до конца хода. Поверните его.

- Вы можете активировать последнюю способность, даже если Питомец Некроманта уже повернут или имеет Неразрушимость.

---

Плетельщица Святилища  
{1}{G}  
Чары Существо — Дриада  
0/2  
{T}: добавьте X маны любого одного цвета, где X — количество чар под вашим контролем.

- Способность Плетельщицы Святилища является мана-способностью и не использует стек. Это означает, что ни один игрок не может ответить на способность, предприняв действие, которое уменьшит количество чар под вашим контролем.

---

Поваренная Книга Преисподней  
{1}  
Артефакт  
{T}, сбросьте карту: создайте одну фишку Еды. *(Она является артефактом со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)*  
{4}, {T}, пожертвуйте Поваренную Книгу Преисподней: верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку.

- Последняя способность Поваренной Книги Преисподней может выбрать целью любую карту существа на вашем кладбище, а не только сброшенную ее первой способностью. Например, если Granite Gargoyle (Гранитная Горгулья) под вашим контролем умирает, получив повреждения от Топора Молний, вы можете использовать Поваренную Книгу Преисподней, чтобы приготовить вкуснейшее блюдо из поджаренной Горгульи.
- 

#### Подношение Фей

{2} {G}

#### Чары

В начале каждого заключительного шага, если в этом ходу вы разыграли и заклинание существа, и не являющееся существом заклинание, создайте одну фишку Улики, одну фишку Еды и одну фишку Клада.

- После разыгрывания заклинаний уже не важно, что с ними случится. Они могут разрешиться, могут быть отменены, могут не разрешиться по какой-то другой причине, или над ними может получить контроль другой игрок. При условии, что вы разыграли и заклинание существа, и не являющееся существом заклинанием в этом ходу, способность срабатывает.
  - Если какой-либо эффект заменяет число или тип фишек, которые вы должны создать, то этот эффект применяется к каждой из этих фишек по отдельности. Например, если вы контролируете Подношение Фей и Производителя Академии, то при разрешении срабатывающей способности вы создадите по три фишки каждого типа.
  - Создание фишки Улики таким образом — не то же самое, что использование Дознания. В частности, способности, которые срабатывают каждый раз, когда вы используете Дознание, не срабатывают, когда вы создаете фишку Улики при помощи Подношения Фей.
- 

#### Поиски в Пустыне

{3} {W} {W}

#### Волшебство

Изгоните целевую карту существа из вашего кладбища. Создайте X фишек существа 1/1 белая Птица с Полетом, где X — выносливость изгнанной карты.

- Поиски в Пустыне проверяют выносливость изгнанной карты в изгнании, а не на кладбище.
-

Покрытый Знаменами Крушок

{3}{G}

Существо — Зверь

4/4

Пробивной удар

Упрочнение 2 — {1}{G} ({1}{G}, сбросьте эту карту: положите два жетона +1/+1 на целевое существо.)

Утилизация {5}{G}{G} ({5}{G}{G}), изгоните эту карту из вашего кладбища: положите на целевое существо жетоны +1/+1, количество которых равно силе этой карты. Утилизируйте только как волшебство.)

- Если вы активируете способность Упрочнения Покрытого Знаменами Крушока во время вашей главной фазы, то у ваших оппонентов будет шанс ответить на ту способность до того, как вы сможете активировать способность Утилизации (возможно, они смогут убрать Покрытого Знаменами Крушока из вашего кладбища). Однако если Покрытый Знаменами Крушок окажется на вашем кладбище во время вашей главной фазы таким образом, что в стеке не будет заклинаний или способностей, то у вас будет приоритет, и вы сможете активировать способность Утилизации до того, как кто-либо сможет удалить Покрытого Знаменами Крушока из вашего кладбища.
- Изгнание карты существа с помощью способности Утилизации является частью стоимости активации способности Утилизации. Как только эта способность активирована и ее стоимость оплачена, пытаться предотвратить активацию Утилизации за счет удаления карты существа из кладбища уже нельзя.

---

Посвященный в Рыцари Миэр

{2}{W}

Артефакт Существо — Миэр Рыцарь

2/2

{2}{W}: адаптируйте 1. (Если на этом существе нет жетонов +1/+1, положите на него один жетон +1/+1.)

Каждый раз, когда на Посвященного в Рыцари Миэра кладется один или несколько жетонов +1/+1, он получает Двойной удар до конца хода.

- Способность, которая заставляет существо адаптироваться, можно активировать когда угодно. Если в момент ее разрешения обнаружится, что на существе по какой-то причине уже есть жетон +1/+1, вы просто не положите на него новые жетоны +1/+1.
  - Если существо каким-то образом потеряет все свои жетоны +1/+1, вы можете адаптировать его снова и вернуть ему жетоны.
-

Посланница Серры  
{4}{W}{W}{W}  
Существо — Ангел  
7/7

Полет

При выходе Посланницы Серры на поле битвы выберите тип карты.

Вы и существа под вашим контролем имеете Защиту от выбранного типа карты.

- Выбор типа является эффектом замены, а не срабатывающей способностью. Он не задействует стек, и на него нельзя ответить. В частности, если вы выберете мгновенное заклинание, то ваш оппонент не сможет попробовать разыграть мгновенное заклинание, выбрав целью Посланницу, до того как у нее появится Защита.
- Вы можете выбрать любой тип карты. В обычной партии в Magic могут быть следующие типы карт: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker. Супертипы, такие как «снежный» или «базовая», выбирать нельзя. Подтипы, такие как «Ангел», «Аура» и «Лес», также нельзя выбирать.

---

Посыльный Миэр

{1}{U}

Артефакт Существо — Улика Миэр

2/1

{2}, пожертвуйте Посыльного Миэра: возьмите карту.

- Несмотря на то что Посыльный Миэр является Уликой, он (как правило) не является фишкой и поэтому не «создается», когда выходит на поле битвы. Способности, которые взаимодействуют с созданием фишек Улик (как у Производителя Академии), ничего не сделают при попадании Посыльного Миэра на поле битвы. Если вы создаете фишку, которая является копией Посыльного Миэра на поле битвы, то такие способности ее заметят. Если же вы копируете Посыльного Миэра, когда он является заклинанием в стеке, то разрешившаяся копия станет фишкой, но такая фишка не «создается», так что те способности ее не заметят.
- Вы не можете пожертвовать Посыльного Миэра, чтобы одновременно активировать и его собственную способность, и другую способность, которая требует пожертвовать Улику (или любой артефакт) в качестве стоимости (например, способность Лониса, Криптозоолога).

---

Потеря Концентрации

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Копия {U} (Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его столько раз, сколько раз вы заплатили его стоимость Копии. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.)

Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {2}.

- При разрешении срабатывающей способности Копии вы копируете Потерю Концентрации за каждый раз, что вы заплатили стоимость Копии, даже если исходного заклинания в это время больше нет в стеке (например, потому что оно было отменено).

- Копии, созданные способностью Копии, создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.
- 

#### Преображение Земель

{3}{G}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте библиотеку.

*Отскок (Изгоните это заклинание в момент его разрешения, если вы разыгрываете его из вашей руки. В начале вашего следующего шага поддержки вы можете разыграть эту карту из изгнания без уплаты ее мана-стоимости.)*

- Разыгрывание карты второй раз в результате действия отложенной срабатывающей способности Отскока не является обязательным. Если вы решаете не разыгрывать карту или не сможете этого сделать, потому что это запрещает делать какой-либо эффект, то карта останется в изгнании. Вы не сможете разыграть ее в последующих ходах. Если вы разыгрываете карту, то после разрешения она обычным образом кладется на кладбище владельца.
  - Если заклинание с Отскоком, которое вы разыгрываете из вашей руки, по какой-либо причине не разрешается (в том числе потому что отменяется), то оно не даст ни одного из своих эффектов, в том числе и эффекта Отскока. Заклинание отправится на кладбище владельца, и вы не сможете снова разыграть его в вашем следующем ходу.
- 

#### Призматическое Завершение

{X}{W}

Волшебство

*Схождение* — Изгоните целевой не являющийся землей перманент, если его мановая ценность меньше или равна количеству цветов маны, потраченной на разыгрывание этого заклинания.

- Мановая ценность не является условием для выбора цели. Она проверяется только во время разрешения заклинания.
  - Вы можете выбрать для X любое значение. Выбрав для X значение больше, вы сможете потратить больше маны и использовать таким образом больше цветов. Например, если вы выбираете для X значение 0 и платите {W} за разыгрывание Призматического Завершения, вы можете изгнать не являющийся землей перманент с мановой ценностью 0 или 1. Если же вы выбираете для X значение 4 и платите {W}{U}{B}{R}{G}, вы можете изгнать не являющийся землей перманент с мановой ценностью 5 или меньше.
- 

#### Призрачный Смертеглот

{2}{U}{U}

Существо — Динозавр Иллюзия

6/6

Пробивной удар

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

- Если Призрачный Смертеглот становится целью заклинания или способности, его способность срабатывает и помещается в стек поверх того заклинания или способности. Призрачный Смертеглот приносится в жертву до того, как то заклинание или способность пытается разрешиться. Если у заклинания или способности не было других целей, оно/она удаляется из стека при попытке разрешения, поскольку у него/нее не осталось легальных целей.
- Отмена заклинания или способности не спасает Призрачного Смертеглота от пожертвования.

Проводница Драконьей Ярости

{R}

Существо — Человек Шаман

1/1

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, используйте Слежку 1.

*(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту на ваше кладбище.)*

*Буйство* — Пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, Проводница Драконьей Ярости получает +2/+2, имеет Полет и атакует в каждом бою, если может.

- На кладбище могут находиться карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты; Человек и Шаман — это подтипы, а не типы карты.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах до шага очистки или до того, как какой-либо эффект их не удалит, несмертельные повреждения, нанесенные Проводнице Драконьей Ярости, могут оказаться смертельными, если количество типов карт у вас на кладбище станет меньше четырех.

Производитель Академии

{3}

Артефакт Существо — Рабочий-Сборщик

1/3

Если вы должны создать фишку Улики, Еды или Клада, вместо этого создайте по одной фишке каждого из этих видов.

- Если у вас под контролем есть один Производитель Академии, и вы должны создать какое-то количество фишек Улики, Еды или Клада, вместо этого вы создаете такое же количество фишек Улики, такое же количество фишек Еды и такое же количество фишек Клада.
- Если у вас под контролем есть два Производителя Академии, и вы должны создать какое-то количество фишек Улики, Еды или Клада, вместо этого вы создаете втрое больше фишек Улик, втрое больше фишек Еды и втрое больше фишек Клада.
- Если у вас под контролем есть восемнадцать Производителей Академии (не знаю, сами придумывайте, как так получилось), и вы должны создать какое-то количество фишек Улики, Еды или Клада, вместо этого вы создаете в 129 140 163 раза больше фишек Улик, в 129 140 163 раза больше фишек Еды и в 129 140 163 раза больше фишек Клада.
- Создание фишки Улики таким образом — не то же самое, что использование Дознания. В частности, способности, которые срабатывают каждый раз, когда вы используете Дознание, не

срабатывают, когда вы создаете фишку Улики с помощью этого эффекта замены. Если изначальная фишка создавалась, потому что вы один раз использовали Дознание, то такие способности сработают только по одному разу, сколько бы фишек Улики у вас в итоге ни получилось.

---

Проклять

{V}{V}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо. Существо, уничтоженное таким образом, не может быть регенерировано.

Перегрузка {2}{W}{W} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Перегрузки. Если вы это делаете, измените в его тексте все слова «целевой» на «каждый».)*

- Если вы не оплатите стоимость Перегрузки заклинания, у него будет одна цель. Если вы оплатите стоимость Перегрузки, у заклинания не будет целей.
  - Поскольку в том случае, если стоимость Перегрузки оплачена, заклинание с Перегрузкой не имеет целей, оно может воздействовать на перманенты с Порчеустойчивостью или Защитой от соответствующего цвета.
  - Способность Перегрузки не влияет на время, в которое вы можете разыграть заклинание.
  - Разыгрывание заклинания с оплатой Перегрузки не изменяет мана-стоимость и мановую ценность того заклинания. Вы просто оплачиваете вместо нее стоимость Перегрузки.
  - Эффекты, уменьшающие или увеличивающие стоимость разыгрывания заклинания, будут продолжать действовать и при разыгрывании заклинания за стоимость Перегрузки.
  - Если вы получаете указание разыграть заклинание, имеющее Перегрузку, «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете вместо этого оплатить его стоимость Перегрузки.
- 

Пророческий Титан

{4}{U}{R}

Существо — Гигант Чародей

4/4

*Буйство* — Когда Пророческий Титан выходит на поле битвы, выберите одно. Если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, вместо этого выберите оба.

- Пророческий Титан наносит 4 повреждения любой цели.
  - Посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.
- Способность Пророческого Титана проверяет количество типов карт на вашем кладбище, когда помещается в стек. Если в это время на вашем кладбище есть четыре или более типа карт, а во время разрешения способности — меньше, то вы все равно сможете использовать оба выбранных режима.

- Если выбран только первый режим или выбраны оба режима, а к моменту разрешения способности выбранная цель становится нелегальной, то способность не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов.
- На кладбище могут находиться карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты; Гигант и Чародей — это подтипы, а не типы карты.

#### Проснись и Пой

{1} {U}

Волшебство

Целевой не являющийся существом артефакт под вашим контролем становится артефактом существом 0/0. Положите четыре жетона +1/+1 на каждый артефакт, ставший существом таким образом.

Перегрузка {4} {U} {U} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Перегрузки. Если вы это делаете, измените в его тексте все слова «целевой» на «каждый».)*

- Если вы не оплатите стоимость Перегрузки заклинания, у него будет одна цель. Если вы оплатите стоимость Перегрузки, у заклинания не будет целей.
- Поскольку в том случае, если стоимость Перегрузки оплачена, заклинание с Перегрузкой не имеет целей, оно может воздействовать на перманенты с Порчеустойчивостью или Защитой от соответствующего цвета.
- Способность Перегрузки не влияет на время, в которое вы можете разыграть заклинание.
- Разыгрывание заклинания с оплатой Перегрузки не изменяет мана-стоимость и мановую ценность этого заклинания. Вы просто оплачиваете вместо нее стоимость Перегрузки.
- Эффекты, уменьшающие или увеличивающие стоимость разыгрывания заклинания, будут продолжать действовать и при разыгрывании заклинания за стоимость Перегрузки.
- Если вы получаете указание разыграть заклинание, имеющее Перегрузку, «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете вместо этого оплатить его стоимость Перегрузки.

#### Просчитанный Взрыв

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Показывайте карты с верха вашей библиотеки, пока вы не покажете не являющуюся землей карту.

Положите показанные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке. Когда вы показываете таким образом не являющуюся землей карту,

Просчитанный Взрыв наносит любой цели повреждения, равные мановой ценности той карты.

Воспоминание {3} {R} {R} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Просчитанный Взрыв отправляется в стек без выбора цели. Когда вы в ходе его разрешения показываете не являющуюся землей карту, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете цель, которой будут нанесены повреждения. Вы будете знать мановую ценность показанной не являющейся землей карты и то, сколько повреждений будет нанесено.
- Показанная таким образом не являющаяся землей карта окажется в низу библиотеки вместе с остальными картами.

#### Прочесать Небо

{X} {U} {U}

Волшебство

*Схождение* — Создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом за каждый цвет маны, потраченной на разыгрывание этого заклинания.

- Вы можете выбрать для X любое значение. Выбрав для X значение больше, вы сможете потратить больше маны и использовать таким образом больше цветов. Например, если вы выбираете для X значение 0 и платите {U} {U}, чтобы разыграть заклинание Прочесать Небо, то вы создадите одного Топтера. Выбрав для X значение 4 и заплатив {W} {U} {U} {B} {R} {G}, вы создадите пять Топтеров.

#### Псалом Тураха

{3} {B}

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту. Тот игрок сбрасывает ту карту, затем сбрасывает одну карту случайным образом.

- Если в результате эффекта Псалма Тураха игрок сбрасывает две карты с Бешенством, то может поместить срабатывающие способности Бешенства в стек в любом порядке.

#### Рагаван, Ловкий Воришка

{R}

Легендарное Существо — Мартышка Пират

2/1

Каждый раз, когда Рагаван, Ловкий Воришка наносит боевые повреждения игроку, создайте одну фишку Клада и изгоните верхнюю карту библиотеки того игрока. До конца хода вы можете разыграть ту карту.

*Рывок {1} {R} (Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Рывка. Если вы это делаете, оно получает Ускорение и возвращается с поля битвы в руку его владельца в начале следующего заключительного шага.)*

- Вы создадите фишку Клада, даже если у того игрока не осталось карт в библиотеке для изгнания.

- Разыгрывая изгнанную карту, вы должны соблюдать все ограничения на время разыгрывания и оплатить все стоимости. Если вы изгнали карту земли, то не можете разыграть ее. В английском тексте карты используется термин «cast», относящийся только к разыгрыванию заклинаний.
- Если вы выбираете уплатить стоимость Рывка вместо мана-стоимости, вы все равно разыгрываете заклинание. Оно идет в стек, и на него можно ответить или отменить его. Вы можете разыграть заклинание существа за его стоимость Рывка, только когда у вас и без этого была бы возможность разыграть то заклинание существа. Обычно это можно сделать во время вашей главной фазы, когда стек пуст.
- Если вы уплатили стоимость Рывка, чтобы разыграть заклинание существа, то эта карта вернется в руку владельца, только если в момент разрешения своей срабатывающей способности она все еще находится на поле битвы. Если до этого существо умирает или меняет зону, оно останется там, где находится.
- Вы не обязаны атаковать существом с Рывком, если только другая способность не предписывает вам это сделать.
- Если какое-либо существо выходит на поле битвы в качестве копии или становится копией существа, чья стоимость Рывка была уплачена, у копии не будет Ускорения, и она не будет возвращена в руку своего владельца.

Разбить Лед

{B}{B}

Волшебство

Уничтожьте целевую землю, которая является снежной или может давать {C}.

Перегрузка {4}{B}{B} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Перегрузки. Если вы это делаете, измените в его тексте все слова «целевой» на «каждый».)*

- Земля «является снежной», если у нее есть супертип «снежная».
- Для заклинания «Разбить Лед» важно, какую ману могут давать способности земли, даже если в настоящее время эти способности не могут быть активированы. Например, земля со способностью «{T}: добавьте {C}» является легальной целью, даже если в данный момент она повернута.

Раздавленное Эго

{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает -3/-0.

{3}{U}{U}: положите зачарованное существо в библиотеку его владельца третьей картой сверху.

- В момент разрешения последней способности зачарованное существо кладется в библиотеку своего владельца. После разрешения Раздавленное Эго кладется с поля битвы на кладбище.
- Если у владельца зачарованного существа две или меньше карты в библиотеке, то зачарованное существо при разрешении последней способности кладется в низ той библиотеки.

- Существо будет помещено в библиотеку своего владельца, даже если Раздавленное Это уже не прикреплено к нему в момент разрешения способности.
- 

Разоблачение

{1}{U}

Чары

Миг

Когда Разоблачение выходит на поле битвы, возьмите карту.

Существа теряют все способности.

В начале заключительного шага пожертвуйте

Разоблачение.

- Если какой-либо эффект даст существу способность, после того как Разоблачение вышло на поле битвы, то существо не потеряет ту способность. Например, если земля становится существом, пока Разоблачение находится на поле битвы, она все равно получит любые способности, предоставленные ей тем эффектом, который ее оживил. Однако она потеряет все способности, которые у нее уже были.
  - Если какой-либо эффект заставляет Разоблачение стать существом, то оно потеряет свои собственные способности вместе со всеми остальными существами. Это относится и к срабатывающей способности, заставляющей пожертвовать его в начале заключительного шага.
- 

Расколотый Рассудок

{U}{U}{U}

Волшебство

Каждый оппонент скручивает четырнадцать карт.

Цикл {1}{U} (*{1}{U}*, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

Когда вы совершаете Цикл Расколотого Рассудка, каждый оппонент скручивает четыре карты.

- У некоторых карт с Циклом есть способности, которые срабатывают, когда вы совершаете Цикл этой карты. Кроме того, у некоторых карт есть способности, срабатывающие, когда вы совершаете Цикл любой карты. Такие срабатывающие способности разрешаются до того, как вы берете карту в рамках способности Цикла.
  - Срабатывающие способности от Цикла карты и сама способность Цикла — это не заклинания. Эффекты, которые взаимодействуют с заклинаниями (например, эффект Отмены), на них не действуют.
-

Регент Мутных Волн

{5}{U}{U}

Существо — Дракон

3/3

Выкапывание (*Каждая карта, которую вы изгоняете из вашего кладбища при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1}.*)

Полет

Регент Мутных Волн выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем за каждую изгнанную им карту мгновенного заклинания и волшебства.

Каждый раз, когда карта мгновенного заклинания или волшебства покидает ваше кладбище, положите один жетон +1/+1 на Регента Мутных Волн.

- Выкапывание не изменяет мана-стоимость или мановую ценность заклинания. Например, мановая ценность Регента Мутных Волн равна 7, даже если для его разыгрывания вы изгнали три карты.
- Изгоняя карты, вы можете оплатить только немаркированную ману, и вы не можете изгнать больше карт, чем требует немаркированная часть стоимости заклинания с Выкапыванием. Например, чтобы разыграть Регента Мутных Волн, вы не можете изгнать из вашего кладбища больше пяти карт, если только какой-либо эффект не увеличил его стоимость.
- Поскольку способность Выкапывания не является альтернативной стоимостью, она может использоваться в сочетании с альтернативной стоимостью, например, с Воспоминанием. Она также может быть использована для оплаты дополнительных стоимостей, которые включают в себя немаркированную ману.

---

Сага об Урзе

Чары Земля — Сага Урзы

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

I — Сага об Урзе получает способность «{T}: добавьте {C}».

II — Сага об Урзе получает способность «{2}, {T}: создайте одну фишку артефакта существа 0/0 бесцветная Конструкция со способностью „Это существо получает +1/+1 за каждый артефакт под вашим контролем”».

III — Найдите в вашей библиотеке карту артефакта с мана-стоимостью {0} или {1}, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте библиотеку.

- Сага об Урзе — это земля, поэтому ее можно разыгрывать только как землю. Ее нельзя разыграть как заклинание.
- Сага об Урзе получает способности от своей первой и второй главы. Она сохраняет те способности, пока находится на поле битвы.
- При разрешении способности главы III вы можете найти только карту с фактической мана-стоимостью {0} или {1}, а не с мановой стоимостью 0 или 1. Например вы не можете найти карту с мана-стоимостью {U} или мана-стоимостью {X}.

- Несмотря на то что Сага об Урзе является землей, она все еще является Сагой и будет принесена в жертву после того, как разрешится способность ее последней главы.
  - Если Сага об Урзе теряет способности от всех своих глав, но все еще является Сагой (например, из-за эффекта такой карты, как Кровавая Луна), то она немедленно приносится в жертву.
  - Несмотря на то что Сага об Урзе имеет тип земли Urza's (Урзы), она не взаимодействует с Башней Урзы, Шахтой Урзы или Электростанцией Урзы. В строке типа карты на русском языке допущена ошибка: вместо «Сага об Урзе» следует читать «Сага Урзы».
- 

#### Сборщица Образцов

{4} {U}

Существо — Ведалкен Чародей

2/1

Когда Сборщица Образцов выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 зеленая Белка и одну фишку существа 0/3 синий Краб.

Когда Сборщица Образцов умирает, создайте одну фишку, являющуюся копией целевой фишки под вашим контролем.

- Целевой фишкой для последней способности Сборщицы Образцов может быть любая фишка под вашим контролем. Это не обязательно должна быть одна из фишек существ, которые вы создали при помощи ее первой способности, и даже не обязательно фишка существа.
- 

#### Свежевание Сущности

{1} {B} {B}

Волшебство

Изгоните целевое существо или planeswalker'a. Вы получаете количество жизней, равное числу жетонов на нем.

- Свежевание Сущности подсчитывает количество жетонов всех видов, которые были на существе или planeswalker'e во время пребывания на поле битвы.
- 

#### Свелунн Моря и Неба

{1} {U} {U}

Легендарное Существо — Мерфолк Бог

3/4

Свелунн Моря и Неба имеет Неразрушимость, пока под вашим контролем есть хотя бы два других Мерфолка.

Каждый раз, когда Свелунн атакует, возьмите карту. Другие Мерфолки под вашим контролем имеют Оберег {1}. *(Каждый раз, когда другой Мерфолк под вашим контролем становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если тот игрок не заплатит {1}.)*

- Повреждения, нанесенные существам, остаются отмеченными на них до шага очистки или до того, как какой-либо эффект их не удалит. Если под вашим контролем есть Свелунн Моря и Неба с как минимум 4 повреждениями и два других Мерфолка, а потом один из тех Мерфолков покидает поле битвы (или перестает быть Мерфолком), то Свелунн уничтожается.
  - Если игрок разыгрывает заклинание, целями которого являются несколько перманентов с Оберегом под контролем оппонента, то срабатывает каждая из тех способностей Оберега. Если тот игрок не заплатит за все из них, заклинание будет отменено.
- 

Святительница *эн*-Век

{W} {W}

Существо — Человек Священник

2/2

Защита от черного и от красного

Когда Святительница *эн*-Век выходит на поле битвы, изгоните все карты, которые являются черными или красными, из всех кладбищ.

Если черный или красный перманент, заклинание или карта не на поле битвы должны быть положены на кладбище, изгоните их вместо этого.

- Если черное или красное заклинание заставит Святительницу *эн*-Век покинуть поле битвы в ходе его разрешения, то заклинание отправится на кладбище владельца и не будет изгнано вместо этого.
  - Если черное или красное заклинание приводит к тому, что на Святительнице *эн*-Век отмечаются смертельные повреждения или ее выносливость опускается до 0, то Святительница *эн*-Век не окажется на кладбище до тех пор, пока в следующий раз не будут проверены действия, вызванные состоянием, после того как заклинание закончит разрешаться. В этом случае заклинание будет изгнано вместо того, чтобы отправиться на кладбище владельца.
  - Если черный или красный перманент должен попасть на кладбище одновременно со Святительницей *эн*-Век, тот перманент будет вместо этого изгнан.
- 

Ситида, Длань Урожая

{G} {W}

Легендарные Чары Существо — Нимфа

1/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание чар, вы получаете 1 жизнь и берете карту.

- Способность Ситиды, Длани Урожая не срабатывает, когда вы разыгрываете ее саму.
-

Скакун Тизерия

{2}{B}

Существо — Пегас

3/2

Побег — {4}{B}, изгоните пять других карт из вашего кладбища. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побега.)*

Скакун Тизерия совершает Побег с одним жетоном +1/+1 или с одним жетоном Полета на нем по вашему выбору.

- Вы делаете выбор между жетоном +1/+1 и жетоном Полета, когда Скакун Тизерия выходит на поле битвы, а не когда вы разыгрываете его с помощью Побега.
- Разрешение, которое дает Побег, не влияет на время, в которое вы можете разыграть заклинание из вашего кладбища.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Побега), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания и оплаченной или не оплаченной альтернативной стоимости.
- Когда Скакун Тизерия совершает Побег, он выходит на поле битвы и вернется на кладбище своего владельца, если впоследствии умрет. Оттуда он может снова сбежать.
- Если у карты есть несколько способностей, дающих вам разрешение ее разыграть, например, две способности Побега или способность Побега и способность Воспоминания, то вы выбираете, какую хотите применить. Остальные способности при этом никак не действуют.
- Если вы разыгрываете заклинание при помощи Побега, то не можете решить применить какие-либо другие альтернативные стоимости или разыграть его без уплаты мана-стоимости. Если у него есть какие-либо дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.
- Если карта с Побегом кладется на ваше кладбище во время вашего хода, вы, если это легально можно сделать, сможете разыграть ее сразу же, еще до того, как оппонент успеет что-то предпринять.
- Когда вы начинаете разыгрывать заклинание с Побегом, оно немедленно попадает в стек. Игроки не смогут предпринимать никаких действий, пока вы не закончите разыгрывать заклинание.

---

Славная Блюстительница

{5}{W}{W}

Существо — Ангел

5/5

Полет, Цепь жизни

В начале каждого боя, если у вас больше жизней, чем у оппонента, то Славная Блюстительница получает Двойной удар до конца хода.

- Срабатывающая способность Славной Блюстительницы проверяет, больше ли у вас жизней, чем у оппонента, в начале каждого боя, чтобы узнать, срабатывает ли она. Если это не так, то способность не сработает вовсе. Способность еще раз проверяет это условие в момент разрешения. Если к тому времени у вас не будет больше жизней, чем у оппонента, то способность ничего не сделает. Оба

раза у вас должно быть больше жизней, чем у оппонента, чтобы Славная Блюстительница получила Двойной удар. Однако это не обязательно должен быть оба раза один и тот же оппонент.

- После того как срабатывающая способность разрешится, Славная Блюстительница сохранит Двойной удар до конца хода вне зависимости от того, сколько жизней будет у игроков.

---

Слепящий Блеск

{2} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Слепящий Блеск выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть фишка, поверните зачарованное существо, затем предскажите 2.

Зачарованное существо не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока.

- Срабатывающая способность Слепящего Блеска проверяет, есть ли у вас под контролем фишка, после того как выходит на поле битвы, чтобы узнать, срабатывает ли она. Если у вас под контролем нет фишки, то способность не сработает вовсе. Способность еще раз проверяет это условие в момент разрешения. Если в это время у вас под контролем нет фишки, то способность ничего не сделает. Однако это не обязательно должна быть одна и та же фишка для каждой проверки.
- Если Слепящий Блеск сам по себе является фишкой, то его срабатывающая при выходе на поле битвы способность сработает.

---

Смотритель Гнезда

{3} {B} {G}

Существо — Эльф Друид

2/2

Когда Смотритель Гнезда выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 1/1 зеленая Белка.

{3} {B}: Белки под вашим контролем получают +1/+0 и Угрозу до конца хода.

- Получение Угрозы после объявления блокирующих не отменяет уже сделанных блоков.

---

Сотрясатель Основ

{3} {G}

Существо — Элементаль

2/2

Когда Сотрясатель Основ выходит на поле битвы, вы можете уничтожить целевой артефакт или чары.

Вызывание {1} {G} (*Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Вызывания. Если вы это делаете, оно приносится в жертву, когда выходит на поле битвы.*)

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Вызывания), добавьте все повышения

стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.

- Если вы оплачиваете стоимость Вызывания, то можете заставить собственную срабатывающую способность существа разрешиться до срабатывающей способности Вызывания. Вы сможете разыгрывать заклинания после того, как та способность разрешится, но до того, как вам придется пожертвовать существом.

---

#### Суетливый Дуб

{2} {G}

Существо — Лесовик

1/2

*Эволюция (Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, если сила или выносливость того существа больше, чем у этого существа, положите один жетон +1/+1 на это существо.)*

Каждый раз, когда на Суетливый Дуб кладется один или несколько жетонов +1/+1, вы можете создать одну фишку существа 1/1 зеленая Белка.

- Сравнивая характеристики двух существ для Эволюции, вы должны всегда сравнивать силу с силой, а выносливость с выносливостью.
- Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, сравните его силу и выносливость с силой и выносливостью существа с Эволюцией. Если ни одна из характеристик нового существа не оказывается больше, способность Эволюции не срабатывает вовсе.
- Если Эволюция срабатывает, характеристики сравниваются еще раз в момент разрешения способности. Если ни одна из характеристик у нового существа не больше, чем у старого, способность не сделает ничего. Если существо, которое вышло на поле битвы, покидает поле битвы до момента разрешения способности Эволюции, то для определения, получит ли существо с Эволюцией жетон +1/+1, используются последние известные значения силы и выносливости покинувшего поле битвы существа.
- Если на поле битвы выходит одновременно несколько существ, Эволюция может сработать несколько раз, но сравнение будет проводиться отдельно для каждой способности в момент ее разрешения. Например, если вы контролируете существо 1/2 с Эволюцией, а на поле битвы под вашим контролем выходят два существа 2/2, Эволюция сработает дважды. Первая способность разрешится и поместит на существо с Эволюцией один жетон +1/+1. В момент разрешения второй способности ни сила, ни выносливость нового существа уже не будут превышать параметры существа с Эволюцией, и способность не даст эффекта.

---

#### Суетливый Прилив

{1} {U}

Чары

{1}, сбросьте карту: создайте одну фишку существа 0/3 синий Краб.

*Буйство* — Крабы под вашим контролем получают +1/+1, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт.

- На кладбище могут находиться карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты; Ведалкен и Чародей — это подтипы, а не типы карты.
- Сбрасывание карты является частью стоимости активации первой способности Суетливого Прилива. У игроков не будет времени ответить на способность до того, как сброшенная карта окажется на кладбище.

Сфинкс-Эфироблюститель

{7}{W}{U}

Артефакт Существо — Сфинкс

4/4

Родство с артефактами (*Стоимость разыгрывания этого заклинания уменьшается на {1} за каждый артефакт под вашим контролем.*)

Полет

Каскад (*Когда вы разыгрываете это заклинание, изгоняйте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не изгоните не являющуюся землей карту с меньшей мановой ценностью. Вы можете разыграть ее без уплаты ее мана-стоимости.*

*Положите изгнанные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.)*

- Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью. Любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости, а также увеличения или снижения стоимости в расчет не принимаются. Например, мановая ценность Сфинкса-Эфироблюстителя всегда равна 9.
- Родство может снизить только количество немаркированной маны в общей стоимости заклинания. Оно не снижает цветную часть маны.
- Снижение стоимости устанавливается до того, как вы оплачиваете какие-либо из стоимостей заклинания. Это, в частности, означает, что вы можете зафиксировать скидку за артефакт под вашим контролем, а потом пожертвовать этот артефакт, чтобы активировать мана-способность.
- Если на Сфинкса-Эфироблюстителя действуют какие-либо эффекты, увеличивающие стоимость или добавляющие дополнительную стоимость, то эти эффекты применяются до эффектов снижения стоимости.
- Каскад срабатывает, когда вы разыгрываете заклинание, следовательно, разрешается он до того заклинания. Если в итоге вы разыграете изгнанную карту, то она помещается в стек поверх заклинания с Каскадом.
- Когда способность Каскада разрешается, вы должны изгнать карты. Единственная необязательная часть способности — то, будете ли вы разыгрывать последнюю изгнанную карту.
- Если заклинание с Каскадом отменяется, способность Каскада все равно разрешается как обычно.
- Вы изгоняете карты рубашкой вниз. Все игроки могут их видеть.
- 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.
- В связи с недавним изменением правил Каскада, вы не только прекращаете изгонять карты, если изгнали не являющуюся землей карту с мановой ценностью меньше, чем у заклинания с Каскадом, но и у получившегося заклинания, которое вы разыгрываете, также должна быть меньшая мановая ценность. Ранее, в случаях, когда мановая ценность карты отличалась от получившегося заклинания (как, например, у некоторых двусторонних карт с выбором или карт с Приключением), вы могли разыграть заклинание с большей мановой ценностью, чем у изгнанной карты.
- Мановая ценность двойной карты равна сумме мана-стоимостей ее двух половин. Если Каскад позволяет вам разыграть двойную карту, вы можете разыграть любую ее половину, но не обе половины.

Территориальный Каву

{R} {G}

Существо — Каву

\*/\*

*Владения* — Сила и выносливость Территориального Каву равны количеству типов базовых земель среди земель под вашим контролем.

Каждый раз, когда Территориальный Каву атакует, выберите одно —

- Сбросьте карту. Если вы это делаете, возьмите карту.
  - Изгоните не более одной целевой карты из кладбища.
- Способности Владений подсчитывают количество типов базовых земель среди земель под вашим контролем, а не количество земель под вашим контролем и количество земель каждого типа.
  - Типы базовых земель — это Равнина, Остров, Болото, Гора и Лес. Типы земель, отличные от типов базовых земель (например, Пустыня), не учитываются для способностей Владений.
  - Способность, определяющая значение силы и выносливости Территориального Каву, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.

Траста, Рев Бури

{10} {G} {G}

Легендарное Существо — Динозавр

7/7

Разыгрывание этого заклинания стоит на {3} меньше за каждое другое заклинание, разыгранное в этом ходу.

Пробивной удар, Ускорение

Пробивной удар через planeswalker'ов (*Это существо может нанести избыточные боевые повреждения игроку, контролирующему planeswalker'a, которого оно атакует.*)

Траста, Рев Бури имеет Порчеустойчивость при условии, что она вышла на поле битвы в этом ходу.

- Пробивной удар через planeswalker'ов означает, что когда Траста, Рев Бури наносит боевые повреждения planeswalker'у, которого она атакует, она может назначить любое количество избыточных повреждений игроку, который контролирует того planeswalker'a. Избыточные повреждения для planeswalker'a — это повреждения, превышающие количество жетонов верности на этом planeswalker'e. Смертельное касание не делает повреждения, нанесенные planeswalker'у, смертельными.
- Пробивной удар через planeswalker'ов учитывает любые другие повреждения, наносимые planeswalker'у в это же время. Например: если Траста и Bear Cub (Медвежонок) 2/2 атакуют planeswalker'a, на котором есть семь жетонов верности, (и они не заблокированы), то Траста может назначить 5 повреждений защищающемуся planeswalker'у и 2 повреждения защищающемуся игроку.
- Пробивной удар и Пробивной удар через planeswalker'ов могут применяться вместе в одном и том же бою. Например: если Траста атакует planeswalker'a с двумя жетонами верности и заблокирована существом 3/3, то вы можете заставить Трасту распределить 3 боевых повреждения блокирующему существу, 2 боевых повреждения planeswalker'у и 2 боевых повреждения защищающемуся игроку.
- Если planeswalker, которого атакует Траста, каким-то образом также является существом, то Траста все равно наносит избыточные повреждения, основываясь на верности того planeswalker'a, а не на его выносливости.
- В некоторых редких и странных случаях planeswalker, который также является существом, может заблокировать Трасту, которая атакует этого же planeswalker'a. (Мы говорили, что будет странно.) Если никакие другие существа не блокируют Трасту и на блокирующем существе не отмечено никаких повреждений, контролирующей Трасту игрок должен назначить тому существу planeswalker'у количество повреждений, как минимум равное его выносливости или количеству жетонов верности на нем, в зависимости от того, какое значение больше.

Трескоклык, Беличий Генерал

{2} {G}

Легендарное Существо — Белка Воин

3/3

Знание Лесов (*Это существо не может быть заблокировано, пока защищающийся игрок контролирует Лес.*)

Если под вашим контролем должна быть создана одна или несколько фишек, вместо этого создаются те фишки плюс такое же количество фишек существа  
1/1 зеленая Белка.

{B}, пожертвуйте X Белок: целевое существо получает +X/-X до конца хода.

- Вторая способность Трескоклыка применяется ко всем видам фишек, включая фишки Улики, Еды и Клада.
- У дополнительных фишек Белки не будет никаких способностей, с которыми создаются другие фишки. Все остальное, что указано в создающем фишку эффекте (например, что она повернута, атакует, «Та фишка получает Ускорение» или «Изгоните ту фишку в конце боя»), применяется как к оригинальным фишкам, так и к Белкам.
- Вам не обязательно контролировать заклинание или способность, которая создает фишки, но именно вы должны создавать фишки, чтобы применилась способность Трескоклыка.

- Если какой-либо эффект меняет то, под чьим контролем создается фишка, то такой эффект применяется до того, как применяется эффект Трескоклыка. Если какой-либо эффект меняет то, под чьим контролем фишка выходит на поле битвы, то такой эффект применяется после того, как сможет примениться эффект Трескоклыка.
- В партии в формате «Командир» защищающийся игрок — это игрок, которого атакует Трескоклык, или игрок, контролирующий planeswalker'a, которого атакует Трескоклык.

Турах, Певец Ужаса

{1}{B}

Легендарное Существо — Человек Священник

2/1

Усилитель {B}{B} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно оплатить {B}{B}.)*

Защита от белого

Каждый раз, когда оппонент сбрасывает карту, положите один жетон +1/+1 на Тураха, Певца Ужаса.

Когда Турах выходит на поле битвы, если он получил Усилитель, целевой оппонент сбрасывает две карты случайным образом.

- Срабатывающие способности кладутся в стек начиная с игрока, чей ход идет в данный момент, в порядке передачи хода. Например, если оппонент сбрасывает карту с Бешенством во время вашего хода, то срабатывающая способность Бешенства разрешится до того, как способность Тураха сможет положить на него жетон +1/+1. Если же он сбрасывает такую карту во время своего хода, то способность Тураха кладет на него жетон +1/+1 до того, как оппонент сможет разыграть заклинание.

Уловка Дихады

{1}{U}{B}

Мгновенное заклинание

Возьмите две карты, затем сбросьте карту. Вы получаете количество жизней, равное количеству карт, уже сброшенных вами в этом ходу.

*Импульс (Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, сбросив карту в дополнение к оплате других ее стоимостей. Затем изгоните эту карту.)*

- Уловка Дихады подсчитывает общее количество сброшенных карт, включая карту, сброшенную в рамках ее эффекта, а также любые карты, которые вы сбросили до ее разрешения в этом ходу. Если вы разыгрываете Уловку Дихады с помощью Импульса, то учитывается и та карта, которую вы сбросили, чтобы разыграть ее.
- Если взятие карт заменяется другим эффектом, вы все равно сбрасываете карту и получаете жизни. Если у вас нет карты, которую вы можете сбросить, то карты, которые вы сбросили ранее в этом ходу, все равно учитываются.
- Заклинание, которое было разыграно при помощи Импульса, после этого всегда изгоняется, независимо от того, разрешается оно, отменяется или покидает стек каким-то иным способом.

- Если какой-либо эффект позволяет вам оплатить альтернативную стоимость вместо оплаты мана-стоимости заклинания, вы можете оплатить эту альтернативную стоимость, когда разыгрываете заклинание при помощи Импульса. Вы все равно должны сбросить карту в качестве дополнительной стоимости разыгрывания.
- Если карта с Импульсом кладется на ваше кладбище во время вашего хода, вы, если это легально можно сделать, сможете разыграть ее сразу же, еще до того, как оппонент успеет что-то предпринять.

#### Умеренность

{1}{W}{U}

Чары

Вы не можете разыгрывать более одного заклинания за ход.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, возьмите карту.

- Если вы разыгрываете Умеренность, то вы уже разыграли хотя бы одно заклинание в этом ходу (саму Умеренность), так что не сможете больше разыгрывать заклинания до следующего хода. Если Умеренность попадает под ваш контроль во время хода, в котором вы не разыгрывали заклинаний, то вы сможете разыграть одно заклинание в том ходу.
- Срабатывающая способность Умеренности работает, только пока она находится на поле битвы, так что не позволит вам взять карту, когда вы разыгрываете ее саму.
- Если какой-либо эффект гласит, что вы не можете разыгрывать заклинания, а другой эффект предписывает вам разыграть заклинание (например, эффект способности, которая срабатывает, когда вы удаляете последний временной жетон с карты с Отсрочкой), то вы не сможете разыграть то заклинание.

#### Утонченность

{2}{U}{U}

Существо — Элементаль Инкарнация

3/3

Миг

Полет

Когда Утонченность выходит на поле битвы, выберите не более одного целевого заклинания существа или заклинания planeswalker'a. Его владелец кладет его на верх или в низ своей библиотеки.

Вызывание — Изгоните синюю карту из вашей руки.

- Срабатывающая способность Утонченности делает целью заклинание в стеке. Она не может выбрать целью существо или planeswalker'a на поле битвы.
- Заклинание, которое кладется в библиотеку своего владельца, не разрешается, но и не отменяется. Этот эффект действует на заклинания, которые гласят, что их нельзя отменить.
- Владелец заклинания выбирает, кладется оно на верх или в низ библиотеки. Эта информация будет известна всем игрокам.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Вызывания), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Если вы оплачиваете стоимость Вызывания, то можете заставить собственную срабатывающую способность существа разрешиться до срабатывающей способности Вызывания. Вы сможете разыгрывать заклинания после того, как та способность разрешится, но до того, как вам придется пожертвовать существом.

#### Ученик Брейи

{2} {R}

Артефакт Существо — Человек Механик

2/3

Когда Ученик Брейи выходит на поле битвы, создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом.

{T}, пожертвуйте артефакт: выберите одно —

- Изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту до конца вашего следующего хода.
  - Целевое существо получает +2/+0 до конца хода.
- Вы можете пожертвовать любой артефакт, не обязательно Топтер.
  - Если вы выберете первый режим, то должны оплатить все стоимости и соблюдать все ограничения на время разыгрывания карты.
  - Изгоняемая карта изгоняется рубашкой вниз.

#### Филигранный Помощник

{2} {U} {U}

Артефакт Существо — Гомункул

\*/3

Полет

Сила Филигранного Помощника равна количеству артефактов под вашим контролем.

- Способность, определяющая значение силы Филигранного Помощника, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.

#### Хранилище Силы

Артефакт Земля

Хранилище Силы выходит на поле битвы повернутым.

{T}: добавьте {C}.

{T}: добавьте одну ману любого цвета. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинаний артефактов или на активацию способностей артефактов.

Модульность 1

- Хранилище Силы — это земля, поэтому его можно разыгрывать только как землю. Его нельзя разыграть как заклинание.
- Да, эта земля выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на ней, что ни к чему не приводит, пока она является землей. Когда она попадает на кладбище с поля битвы, вы можете положить ее жетоны +1/+1 на целевой артефакт существо вне зависимости от того, какие типы карт есть в это время у Хранилища Силы.
- Если Хранилище Силы является существом и получает достаточно жетонов -1/-1, чтобы отправиться на кладбище, то Модульность положит на целевой артефакт существо количество жетонов +1/+1, равное количеству жетонов +1/+1 на этом существе непосредственно перед тем, как оно покинуло поле битвы.
- Ману, полученную от последней активируемой способности, нельзя тратить на активацию способностей карт артефактов в других зонах, например, на стоимость Цикла или способности Откопать.

#### Цветущее Спокойствие

{W}

Мгновенное заклинание

Вы получаете Порчеустойчивость до вашего следующего хода. Вы получаете 2 жизни.

*Отскок (Изгоните это заклинание в момент его разрешения, если вы разыгрываете его из вашей руки. В начале вашего следующего шага поддержки вы можете разыграть эту карту из изгнания без уплаты ее мана-стоимости.)*

- Разыгрывание карты второй раз в результате действия отложенной срабатывающей способности Отскока не является обязательным. Если вы решаете не разыгрывать карту или не сможете этого сделать, потому что это запрещает делать какой-либо эффект, то карта останется в изгнании. Вы не сможете разыграть ее в последующих ходах. Если вы разыгрываете карту, то после разрешения она обычным образом кладется на кладбище владельца.
- Если заклинание с Отскоком, которое вы разыгрываете из вашей руки, по какой-либо причине не разрешается (в том числе, потому что отменяется), то оно не даст ни одного из своих эффектов, в том числе и эффекта Отскока. Заклинание отправится на кладбище владельца, и вы не сможете снова разыграть его в вашем следующем ходу.

#### Шкуроход

{2}

Артефакт — Машина

0/0

*Отпечаток* — При выходе Шкурохода на поле битвы изгоните карту существа из кладбища.

Поверните два неповернутых существа под вашим контролем: до конца хода Шкуроход становится копией той изгнанной карты, но при этом является артефактом Машиной в дополнение к своим другим типам.

- Выбор того, какая карта изгоняется, является эффектом замены, а не срабатывающей способностью. Игроки не смогут ответить на выбор изгоняемой карты.

- Способность Отпечатка связана с активируемой способностью, которая делает Шкурохода существом. Это означает, что вторая способность относится только к карте, изгнанной первой способностью, даже если Шкуроход становится копией чего-то, что позже изгоняет другие карты.
- Если вы активируете способность, но для нее нет изгнанной карты (например, потому что ни на одном кладбище не было существа для Отпечатка), то способность ничего не делает. Шкуроход не станет копией чего-либо.
- У Шкурохода нет способности Экипажа. Активация способности, чтобы сделать его копией изгнанной карты, не считается входением в экипаж Машины. Если у существа, которое вы поворачиваете, чтобы активировать способность, есть срабатывающая способность, которая срабатывает каждый раз, когда оно входит в экипаж Машины (например, как у Опытного Лихача), такая способность не срабатывает.

Эйв, Тина-Прародительница

{2} {G} {G} {G}

Легендарное Существо — Тина

2/2

*Шторм (Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его за каждое заклинание, разыгранное в этом ходу до него. Копии становятся фишками.)*

Эйв, Тина-Прародительница не является легендарной, если является фишкой.

Эйв выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на ней за каждую другую Тину под вашим контролем.

- Копии от Шторма выходят на поле битвы одна за другой, а за ними — оригинальное заклинание. Каждая из них выходит на поле битвы с количеством жетонов +1/+1 на ней, равном количеству Тин под вашим контролем на момент ее выхода на поле битвы. Если изначально у вас под контролем не было Тин, то первая выходит без жетонов, вторая — с одним жетоном, и так далее.

Электросвязанная Разбойница

{4} {R}

Артефакт Существо — Кошка

0/0

*Модульность 4 (Это существо выходит на поле битвы с четырьмя жетонами +1/+1 на нем. Когда оно умирает, вы можете положить его жетоны +1/+1 на целевой артефакт существо.)*

*Беспорядки (Это существо выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 или Ускорением, по вашему выбору.)*

- Если это существо получает достаточно жетонов -1/-1, чтобы отправиться на кладбище, то Модульность положит на целевой артефакт существо количество жетонов +1/+1, равное количеству жетонов +1/+1 на этом существе непосредственно перед тем, как оно покинуло поле битвы.
- Беспорядки — это эффект замены. Игроки не могут ответить на ваш выбор жетона +1/+1 или Ускорения, и они не могут ничего сделать, пока существо находится на поле битвы без того или другого.

- Если у выходящего на поле битвы существа есть Беспорядки, но на него нельзя положить жетон +1/+1, оно получает Ускорение. Однако в случае Электросвязанной Разбойницы это, вероятно, приведет к тому, что ее выносливость будет равна 0, и она отправится на кладбище владельца, прежде чем сможет атаковать.
- Если вы решаете дать существу Ускорение, оно получает Ускорение навсегда. Оно не потеряет эту способность в конце хода, или если над ним получит контроль другой игрок.

Электросвязанный Детеныш

{3} {R}

Артефакт Существо — Дракон

0/0

Полет

{R}: Электросвязанный Детеныш получает +1/+0 до конца хода.

Модульность 2 *(Это существо выходит на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на нем. Когда оно умирает, вы можете положить его жетоны +1/+1 на целевой артефакт существо.)*

- Если это существо получает достаточно жетонов -1/-1, чтобы отправиться на кладбище, то Модульность положит на целевой артефакт существо количество жетонов +1/+1, равное количеству жетонов +1/+1 на этом существе непосредственно перед тем, как оно покинуло поле битвы.

Электросвязанный Копейщик

{W}

Артефакт Существо — Солдат

0/1

{T}, удалите X жетонов +1/+1 с Электросвязанного Копейщика: он наносит X повреждений целевому атакующему или блокирующему существу.

Модульность 1 *(Это существо выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем. Когда оно умирает, вы можете положить его жетоны +1/+1 на целевой артефакт существо.)*

- Если к моменту разрешения активируемой способности цель становится нелегальной (например, удаляется из боя), то повреждения не наносятся.
- Если это существо получает достаточно жетонов -1/-1, чтобы отправиться на кладбище, то Модульность положит на целевой артефакт существо количество жетонов +1/+1, равное количеству жетонов +1/+1 на этом существе непосредственно перед тем, как оно покинуло поле битвы.

Электросвязанный Следопыт

{2} {R}

Артефакт Существо — Собака

0/0

Угроза

Модульность 2 (*Это существо выходит на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на нем. Когда оно умирает, вы можете положить его жетоны +1/+1 на целевой артефакт существо.*)

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, кроме вашего первого заклинания в каждом ходу, положите один жетон +1/+1 на Электросвязанного Следопыта.

- Если это существо получает достаточно жетонов -1/-1, чтобы отправиться на кладбище, то Модульность положит на целевой артефакт существо количество жетонов +1/+1, равное количеству жетонов +1/+1 на этом существе непосредственно перед тем, как оно покинуло поле битвы.
- Электросвязанный Следопыт учитывает заклинания, которые вы разыграли до того, как он оказался на поле битвы. Например, если сам Электросвязанный Следопыт — первое заклинание, которое вы разыгрываете в ходу, то каждое последующее заклинание, которое вы разыгрываете после его выхода на поле битвы, будет вызывать срабатывание его последней способности.

---

Электросвязанный Шикари

{1} {R} {W}

Артефакт Существо — Кошка Солдат

0/0

Первый удар

Когда Электросвязанный Шикари выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на каждый другой артефакт существо под вашим контролем.

Модульность 2 (*Это существо выходит на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на нем. Когда оно умирает, вы можете положить его жетоны +1/+1 на целевой артефакт существо.*)

- Если это существо получает достаточно жетонов -1/-1, чтобы отправиться на кладбище, то Модульность положит на целевой артефакт существо количество жетонов +1/+1, равное количеству жетонов +1/+1 на этом существе непосредственно перед тем, как оно покинуло поле битвы.

---

Эсперский Часовой

{W}

Артефакт Существо — Человек Солдат

1/1

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает свое первое не являющееся существом заклинание в каждом ходу, возьмите карту, если только тот игрок не заплатит {X}, где X — сила Эсперского Часового.

- Если в том ходу, когда Эсперский Часовой выходит на поле битвы, оппонент уже разыгрывал не являющееся существом заклинание, то тот оппонент уже разыграл свое первое не являющееся

существом заклинание в этом ходу, и способность Эсперского Часового не сработает в том ходу за того оппонента.

- Способность проверяет силу Эсперского Часового в момент разрешения, а не когда она попадает в стек. Если при ее разрешении Эсперского Часового уже нет на поле битвы, используйте значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы.
- Если в момент разрешения способности у Эсперского Часового отрицательная сила, то  $\{X\}$  равен  $\{0\}$ . Оппонент все равно может решить не платить стоимость, если он хочет, чтобы вы взяли карту.

---

Эталон Никтоса

$\{4\}\{W\}\{W\}$

Чары Существо — Человек Солдат

4/6

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), вы можете положить такое же количество жетонов +1/+1 на каждое существо под вашим контролем.

Делайте это только один раз в каждом ходу.

- «Делайте это только один раз в каждом ходу» относится к помещению жетонов +1/+1 на ваши существа с помощью этой срабатывающей способности. До тех пор пока вы не решите положить на ваши существа жетоны +1/+1 с помощью способности Эталона Никтоса, все события получения жизнью будут вызывать ее срабатывание.
  - «Делайте это только один раз в каждом ходу» относится только к способности, в которую входит эта фраза, а не к другим экземплярам той же способности. Другими словами, если под вашим контролем есть несколько Эталонов Никтоса, то вы сможете сделать это по разу за каждого из них.
  - После того как вы решите положить на ваши существа жетоны +1/+1 с помощью способности Эталона Никтоса, дальнейшие события получения жизнью не будут вызывать ее срабатывание.
  - Если в стеке находится несколько экземпляров способности, то вы сможете положить жетоны +1/+1 только для одного из тех экземпляров. После того как вы это сделаете, остальные экземпляры ничего не будут делать при разрешении.
  - Если существу под вашим контролем наносятся смертельные повреждения в то же время, когда вы получаете жизни, оно не успеет получить жетоны +1/+1 от способности Эталона Никтоса, которые могли бы его спасти.
  - Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизнью. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, и вы еще не использовали способность Эталона Никтоса, она 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.
-

Эфириевый Плетун

{2} {U}

Артефакт Существо — Человек Чародей

2/1

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание с мановой ценностью 4 или больше, создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом.

- Если у заклинания в стеке в мана-стоимости есть {X}, то для определения мановой ценности того заклинания этот X считается равным выбранному для него значению.
- 

Юзри, Пламя Судьбы

{1} {U} {R}

Легендарное Существо — Ифрит

2/3

Полет

Каждый раз, когда Юзри, Пламя Судьбы атакует, выберите число от 1 до 5. Подбросьте столько монет. За каждый выигранный вами бросок возьмите карту. За каждый проигранный вами бросок Юзри наносит вам 2 повреждения. Если вы выиграли пять бросков таким образом, вы можете разыгрывать в этом ходу заклинания из вашей руки без уплаты их мана-стоимости.

- Когда вы разыгрываете заклинание без уплаты его мана-стоимости, то можете оплачивать его дополнительные стоимости. Если у него есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.
  - Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть без уплаты мана-стоимости заклинание, в мана-стоимости которого есть {X}, то значение X обязательно должно быть 0.
- 

Юная Некромантка

{4} {B}

Существо — Человек Колдун

2/3

Когда Юная Некромантка выходит на поле битвы, вы можете изгнать две карты из вашего кладбища. Когда вы это делаете, верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы.

- Реагирующая срабатывающая способность Юной Некромантки (та, что возвращает карту на поле битвы) срабатывает, когда вы изгоняете две карты из вашего кладбища. Игроки могут ответить на ту способность до того, как карта будет возвращена.
- 

Явималя, Колыбель Роста

Легендарная Земля

Каждая земля является Лесом в дополнение к своим

другим типам земли.

- Явима́йя, Ко́лыбель Роста не является Лесом, пока не находится на поле битвы.
- Пока Явима́йя, Ко́лыбель Роста находится на поле битвы, карты земель, не находящиеся на поле битвы, не обязательно будут Лесами.
- Способность Явима́йи дает всем землям на поле битвы тип земли Лес. У земли, которая является Лесом, есть способность «{T}: добавьте {G}». Больше ничего в отношении тех земель не изменяется: ни их имена, ни другие подтипы, ни то, являются ли они легендарными, базовыми или снежными.

---

Яркие Сны  
{3}{U}{U}  
Волшебство  
Возьмите X карт, где X — количество типов карт среди карт на вашем кладбище.

- На кладбище могут находиться карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты; Ведалкен и Чародей — это подтипы, а не типы карты.
- Во время определения значения X Яркие Сны еще находятся в стеке, а не на вашем кладбище.
- У карты может быть сразу несколько типов. Например, артефакт существо на вашем кладбище считается за оба типа для эффекта Ярких Снов.

---

Ярмарочная Патрульная  
{1}{W}  
Существо — Человек Солдат  
2/1  
{1}{W}, изгоните Ярмарочную Патрульную из вашего кладбища: создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом.  
Активируйте только как волшебство.

- Изгнание Ярмарочной Патрульной является частью стоимости активации ее способности. Как только вы активировали способность, ни один игрок не сможет удалить ее из вашего кладбища, чтобы помешать вам.

---

## НОВЫЕ ДЛЯ «МОДЕРНА» ПЕРЕПЕЧАТКИ

Агент без Осколка  
{1}{G}{U}  
Артефакт Существо — Человек Бродяга  
2/2

Каскад (*Когда вы разыгрываете это заклинание, изгоняйте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока не изгоните не являющуюся землей и стоящую меньше карту. Вы можете разыграть ее без уплаты ее мана-стоимости. Положите изгнанные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.*)

- Каскад срабатывает, когда вы разыгрываете заклинание, следовательно, разрешается он до того заклинания. Если в итоге вы разыграете изгнанную карту, то она помещается в стек поверх заклинания с Каскадом.
- Когда способность Каскада разрешается, вы должны изгнать карты. Единственная необязательная часть способности — то, будете ли вы разыгрывать последнюю изгнанную карту.
- Если заклинание с Каскадом отменяется, способность Каскада все равно разрешается как обычно.
- Вы изгоняете карты рубашкой вниз. Все игроки могут их видеть.
- 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.
- В связи с недавним изменением правил Каскада, вы не только прекращаете изгонять карты, если изгнали не являющуюся землей карту с мановой ценностью меньше, чем у заклинания с Каскадом, но и у получившегося заклинания, которое вы разыгрываете, также должна быть меньшая мановая ценность. Ранее, в случаях, когда мановая ценность карты отличалась от получившегося заклинания (как, например, у некоторых двусторонних карт с выбором или карт с Приключением), вы могли разыграть заклинание с большей мановой ценностью, чем у изгнанной карты.
- Мановая ценность двойной карты равна сумме мана-стоимостей ее двух половин. Если Каскад позволяет вам разыграть двойную карту, вы можете разыграть любую ее половину, но не обе половины.

---

Беличья Стая  
{1}{G}{G}  
Существо — Белка  
2/2  
Беличья Стая получает +1/+1 за каждую другую  
Белку на поле битвы.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах до шага очистки или до того, как какой-либо эффект их не удалит, несмертельные повреждения, нанесенные Беличьей Стае, могут оказаться смертельными, если количество других Белок на поле битвы уменьшится.
-

Брейдс, Приспешница Кабала  
{2} {B} {B}  
Легендарное Существо — Человек Приспешник  
2/2  
В начале шага поддержки каждого игрока тот игрок жертвует артефакт, существо или землю.

- В начале вашего шага поддержки срабатывающие способности под вашим контролем разрешаются после срабатывающих способностей под контролем ваших оппонентов. Если оппонент контролирует Брейдс, а вы контролируете срабатывающую способность, которая кладет перманент на поле битвы, то вы не сможете пожертвовать тот перманент, чтобы удовлетворить способность Брейдс.

---

Воля Патриарха  
{3} {B} {B}  
Волшебство  
Каждый игрок выбирает тип существа. Каждый игрок возвращает все карты существ с типом, выбранным таким образом, из своего кладбища на поле битвы.

- Тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает тип существа первым, а за ним — все остальные игроки в порядке очередности ходов. Затем все карты существ, которые имеют один или несколько выбранных типов, возвращаются на поле битвы одновременно.
- Любой игрок может выбрать тип существа, который уже был выбран. Это никак не повлияет на то, какие карты существ вернутся на поле битвы.
- Каждый игрок может выбрать любой тип существа, даже если на кладбище у него нет карт существ с этим типом.
- Вы должны выбрать существующий тип существа, такой как Эльф или Шаман. Другие типы карт (например, артефакт) и супертипы (например, легендарный) выбирать нельзя.

---

Гномы из Отребья  
{3}  
Артефакт Существо — Карлик  
2/1  
Сбросьте карту: регенерируйте Гномов из Отребья.  
*(В следующий раз, когда это существо должно быть уничтожено, вместо этого поверните его, удалите его из боя и снимите с него все повреждения.)*

- Активация способности создает эффект замены, который действует как щит, заменяя собой следующий раз, когда Гномы из Отребья должны быть уничтожены в этом ходу. Этот щит работает против эффектов, которые пытаются уничтожить Гномов из Отребья, или смертельных повреждений, которые будут нанесены Гномам из Отребья.
- Гномы из Отребья могут регенерироваться, даже если не находятся в бою, уже повернуты или не получали повреждений.
- Вы можете активировать способность Регенерации, даже если Гномам из Отребья не грозит уничтожение. Иногда бывает нужно сбросить карту. Мы все понимаем.

---

Диск Невиниррала

{4}

Артефакт

Диск Невиниррала выходит на поле битвы повернутым.

{1}, {T}: уничтожьте все артефакты, существа и чары.

- Вы не жертвуете Диск Невиниррала, чтобы активировать его способность. Он уничтожается в ходе разрешения способности, если еще находится на поле битвы. Если какой-либо эффект дает Дisku Невиниррала Неразрушимость или регенерирует его, то он остается на поле битвы.

---

Измельчитель Костей

{2} {B}

Существо — Фирексиец Приспешник

1/1

Полет

Эхо {2} {B} (*В начале вашего шага поддержки, если этот объект попал под ваш контроль с момента начала вашего предыдущего шага поддержки, пожертвуйте его, если вы не заплатите его стоимость Эха.*)

Когда Измельчитель Костей выходит на поле битвы, уничтожьте целевое не являющееся артефактом нечерное существо.

- Оплата стоимости Эха всегда необязательна. Когда срабатывающая способность Эха разрешается, если вы не можете оплатить стоимость Эха или решили не делать этого, вы жертвуете тот перманент.
- Способность Эха у вашего перманента срабатывает в начале вашего шага поддержки, если тот перманент вышел на поле битвы с момента начала вашего предыдущего шага поддержки или если вы получили над ним контроль с момента начала вашего предыдущего шага поддержки.

---

Казна Кабала

Земля

{2}, {T}: добавьте {B} за каждое Болото под вашим контролем.

- Мана-способность Казны Кабала считает все земли с подтипом Болото под вашим контролем, а не только земли с именем «Болото».
-

Кармическая Проводница

{3}{W}{W}

Существо — Ангел Дух

2/2

Полет, Защита от черного

Эхо {3}{W}{W} (В начале вашего шага поддержки, если этот объект попал под ваш контроль с момента начала вашего предыдущего шага поддержки, пожертвуйте его, если вы не заплатите его стоимость Эха.)

Когда Кармическая Проводница выходит на поле битвы, верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы.

- Оплата стоимости Эха всегда необязательна. Когда срабатывающая способность Эха разрешается, если вы не можете оплатить стоимость Эха или решили не делать этого, вы жертвуете тот перманент.
- Способность Эха у вашего перманента срабатывает в начале вашего шага поддержки, если тот перманент вышел на поле битвы с момента начала вашего предыдущего шага поддержки или если вы получили над ним контроль с момента начала вашего предыдущего шага поддержки.

---

Квирионский Лесничий

{G}

Существо — Эльф Лесничий

1/1

Верните Лес под вашим контролем в руку его владельца: разверните целевое существо. Активируйте только один раз в каждом ходу.

- Возвращение Леса под вашим контролем в руку его владельца является стоимостью активации способности. Как только вы активируете способность, ни один игрок не сможет ничего сделать с Лесом, чтобы помешать вам активировать ее.
- Вы можете вернуть в руку владельца любую землю с подтипом Лес под вашим контролем. Это не обязательно должна быть земля с именем Лес.

---

Мародерство Моггов

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Если оппонент контролирует Остров, а вы контролируете Гору, то вы можете разыграть это заклинание без уплаты его мана-стоимости.

Уничтожьте целевой артефакт.

- Чтобы вы могли разыграть Мародерство Моггов без уплаты его мана-стоимости, любой оппонент может контролировать Остров, а не только тот, кто контролирует целевой артефакт.
- То, какие земли есть у кого под контролем, имеет значение только при разыгрывании Мародерства Моггов. После того как оно было разыграно, уже неважно, есть ли у вас под контролем Гора, и есть ли у кого-то из оппонентов под контролем Остров.

- Разыгрывание заклинания без уплаты его мана-стоимости никак не влияет на его мановую ценность. Мановая ценность Мародерства Моггов всегда равна 3.
- 

Милликин

{2}

Артефакт Существо — Конструкция

0/1

{T}, скрутите одну карту: добавьте {C}. *(Чтобы скрутить карту, положите верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище.)*

- Если вы активируете способность Милликина во время разыгрывания заклинания, то не можете отказаться от способности, как только увидите карту, которая попала на ваше кладбище.
  - Если какой-либо эффект позволяет вам смотреть верхнюю карту вашей библиотеки, и вы активируете мана-способность Милликина во время разыгрывания заклинания, то вы не сможете посмотреть новую верхнюю карту вашей библиотеки, пока не закончите разыгрывать заклинание.
- 

Морской Дрейк

{2}{U}

Существо — Дрейк

4/3

Полет

Когда Морской Дрейк выходит на поле битвы, верните две целевые земли под вашим контролем в руки их владельцев.

- Вы должны выбрать две земли под вашим контролем в качестве целей для срабатывающей способности Морского Дрейка, но для Морского Дрейка не будет никаких последствий, если способность не разрешится. Если одна из земель в ответ становится нелегальной целью, то оставшаяся легальная цель возвращается в руку владельца. Если в ответ обе цели стали нелегальными, то ничего не случится.
  - Если вы не можете выбрать целями срабатывающей способности две земли под вашим контролем (например, потому что у вас под контролем меньше двух земель), то эта способность будет удалена из стека. Вы не вернете в руку владельца ни одной земли. Никаких последствий это не вызовет.
- 

Огонь

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Огонь наносит 2 повреждения, разделенные по вашему выбору между одной или двумя целями.

//

Лед

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Поверните целевой перманент.

Возьмите карту.

- Чтобы разыграть двойную карту, нужно выбрать, какую половину вы разыгрываете. Способа разыграть обе половины Огня // Льда не существует.
- У всех двойных карт есть две лицевые стороны на одной стороне карты, а в стек вы кладете такую карту как только ту половину, которую разыгрываете. Пока заклинание находится в стеке, характеристики той половины карты, которую вы не разыгрывали, игнорируются. Например, если какой-либо эффект гласит, что вы не можете разыгрывать синие заклинания, вы все еще можете разыграть Огонь.
- Каждая двойная карта — это одна карта. Например, если вы сбрасываете двойную карту, то вы сбрасываете одну карту, а не две. Если какой-либо эффект подсчитывает количество карт мгновенных заклинаний и волшебства у вас на кладбище, то Огонь // Лед считается один раз, а не два.
- У каждой двойной карты есть два имени. Если какой-либо эффект предписывает вам выбрать имя карты, вы можете выбрать одно из тех имен, но не оба.
- Пока двойная карта не находится в стеке, ее характеристики — это комбинация характеристик ее половин. Например, Огонь // Лед является красной и синей картой, а ее мановая ценность равна 4.
- Если вы копируете заклинание, которое является половиной двойной карты, то копия копирует ту же половину. Например, если вы копируете Огонь, то копия тоже станет Огнем; она не станет Льдом.
- Вы делите повреждения, когда разыгрываете Огонь, а не тогда, когда он разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. Другими словами, когда вы разыгрываете Огонь, вы решаете, нанесет ли он 2 повреждения одной цели или по 1 повреждению двум целям.
- Если целями Огня выбраны два существа, и одно из них становится нелегальной целью, то оставшейся цели наносится 1 повреждение, а не 2.
- Если целевой перманент становится нелегальной целью для Льда, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту.

#### Одиночное Заключение

{2}{W}

Чары

В начале вашего шага поддержки пожертвуйте

Одиночное Заключение, если только вы не сбросите карту.

Пропустите ваш шаг взятия карты.

Вы имеете Пелену. *(Вы не можете быть целью заклинаний или способностей.)*

Предотвратите все повреждения, которые должны быть вам нанесены.

- Шаг взятия карты следует после шага поддержки. Если вы решите не платить стоимость поддержки Одиночного Заключения, то пожертвуете его. Тогда в этом ходу будет шаг взятия карты.
- Одиночное Заключение предотвращает все повреждения, которые должны быть вам нанесены, а не только боевые повреждения.

Печать Очищения

{1}{W}

Чары

Пожертвуйте Печать Очищения: уничтожьте целевой артефакт или чары.

- Пожертвование Печати Очищения — это стоимость активации ее способности. Как только вы активируете способность, ни один игрок не сможет ничего сделать с Печатью Очищения, чтобы помешать вам активировать ее. В частности, если вы разыграете Печать Очищения во время вашего хода, то у вас будет приоритет, чтобы активировать ее способность, прежде чем кто-то сможет ответить и остановить вас.

---

Печать Устранения

{U}

Чары

Пожертвуйте Печать Устранения: верните целевое существо в руку его владельца.

- Пожертвование Печати Устранения — это стоимость активации ее способности. Как только вы активируете способность, ни один игрок не сможет ничего сделать с Печатью Устранения, чтобы помешать вам активировать ее. В частности, если вы разыграете Печать Устранения во время вашего хода, то у вас будет приоритет, чтобы активировать ее способность, прежде чем кто-то сможет ответить и остановить вас.

---

Присутствие Чародейки

{2}{G}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание чар, возьмите карту.

- Срабатывающая способность разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.
- Способность не зависит от заклинания, вызвавшего ее срабатывание. В частности, если заклинание чар отменяется или не разрешается по какой-либо другой причине, вы все равно возьмете карту (если только какой-либо эффект не отменит саму срабатывающую способность).

---

Пробуждение Мирари

{3}{G}{W}

Чары

Существа под вашим контролем получают +1/+1.

Каждый раз, когда вы поворачиваете землю для получения маны, добавьте одну ману любого типа, произведенного той землей.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах до шага очистки или до того, как какой-либо эффект их не удалит, несмертельные повреждения, нанесенные существам под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если Пробуждение Мирари покинет поле битвы.
- Существуют следующие типы маны: белая, синяя, черная, красная, зеленая и бесцветная.

- Если при повороте земли производится больше одного типа маны, то вы выбираете один из произведенных типов и добавляете одну ману того типа.
  - Если на произведенную землей ману накладываются какие-либо дополнительные ограничения или условия, то те ограничения или условия не распространяются на ману, добавленную Пробуждением Мирари. Вы просто получаете одну ману соответствующего типа.
- 

Проклятый Тотем

{2}

Артефакт

Активируемые способности существ не могут быть активированы.

- Проклятый Тотем не мешает игрокам активировать способности карт существ, не находящихся на поле битвы, такие как Цикл или Откопать.
  - Проклятый Тотем не дает игрокам активировать мана-способности существ.
  - Другие способности существ, включая срабатывающие и статические способности, не попадают под действие эффекта.
  - Активируемые способности не являющихся существами перманентов, которые заставляют их стать существами (например, способность Экипажа у Машины), все еще могут быть активированы. Как только такие перманенты становятся существами, любые имеющиеся у них способности не могут быть активированы.
- 

Силки Души

{W}

Чары

{W}, пожертвуйте Силки Души: изгоните целевое существо, атакующее вас или planeswalker'a под вашим контролем.

- Пожертвование Силков Души является частью стоимости активации их способности. Как только вы активируете способность, ни один игрок не сможет ничего сделать с Силками Души, чтобы помешать вам активировать ее.
  - Если способность Силков Души делает целью существо, атакующее planeswalker'a под вашим контролем, но того planeswalker'a больше нет на поле битвы к моменту разрешения способности, то атакующее существо будет нелегальной целью, и способность Силков Души не изгонит то существо.
- 

Скирж-Питомец

{4}{B}

Существо — Фирексиец Бес

3/2

Полет

Сбросьте карту: добавьте {B}.

- Активируемая способность Скиржа-Питомца является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.

---

### Случайная Встреча

{2} {R} {R}

#### Чары

Каждый раз, когда вы выигрываете бросок монеты, положите один жетон удачи на Случайную Встречу. В начале вашего шага поддержки, если на Случайной Встрече есть не менее десяти жетонов удачи, вы выигрываете партию.

- Вы можете выиграть бросок монеты, только если вы сами бросаете монету. Когда оппонент бросает монету и проигрывает, первая способность Случайной Встречи не срабатывает.
- Некоторые броски монет указывают, что произойдет, если монета упадет орлом или решкой. Такие броски монет не предлагают угадать их исход, и их никто не выигрывает и не проигрывает.

---

### Фабрика Мишры

#### Земля

{T}: добавьте {C}.

{1}: Фабрика Мишры становится артефактом существом 2/2 Рабочий-Сборщик до конца хода. При этом она остается землей.

{T}: целевое существо Рабочий-Сборщик получает +1/+1 до конца хода.

- Если Фабрика Мишры становится существом, но вы не контролировали ее непрерывно с начала вашего последнего хода, то вы не сможете активировать ее первую и последнюю способность и атаковать ей (если только что-то не дает ей Ускорение).
- Как только Фабрика Мишры становится Рабочим-Сборщиком, она может быть легальной целью для своей последней способности. Например, вы можете оживить Фабрику Мишры, заблокировать с ее помощью, а затем активировать последнюю способность и сделать ее 3/3.
- Если Фабрика Мишры уже является существом, то активация ее второй способности заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для ее силы и/или выносливости. Другие эффекты, изменяющие силу и/или выносливость, в том числе любые имеющиеся жетоны +1/+1 или эффекты таких заклинаний, как Исполинский Рост, продолжают применяться.

---

### Цепник, Адепт Кошмаров

{2} {B} {R}

Легендарное Существо — Человек Приспешник

3/2

Сбросьте карту: в этом ходу вы можете разыграть одно заклинание существа из вашего кладбища. Активируйте только один раз в каждом ходу. Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, если вы не разыграли его из вашей руки, оно получает Ускорение до вашего следующего хода.

- Вы не выбираете, какое заклинание существа разыгрывать, когда активируете или разрешаете первую способность Цепника. Эта способность просто создает для вас разрешение позже в этом ходу разыграть заклинание существа из вашего кладбища. Если вы сбросили карту существа (или, в некоторых необычных случаях, не являющуюся существом карту, которая может быть разыграна как заклинание существа), вы можете разыграть ее, используя то разрешение.
- Первая способность Цепника не влияет на время, в которое вы можете разыграть заклинание существа. Чаще всего это можно сделать во время вашей главной фазы, когда стек пуст. Кроме того, вы оплачиваете все стоимости разыгрывания заклинания.
- Если вы каким-то образом активируете первую способность Цепника больше одного раза за ход (например, Цепник покинул поле битвы, а затем вернулся), то вы можете разыграть заклинание существа по одному разу за каждое разрешение, данное способностью. Таким же образом, если какой-либо другой эффект разрешает вам разыграть заклинание существа из вашего кладбища, то вы можете использовать это разрешение, а затем разрешение Цепника, чтобы разыграть еще одно заклинание существа.
- Последняя способность Цепника срабатывает, если выходящее на поле битвы существо было разыграно из любой зоны, кроме вашей руки, или если оно не было разыграно вовсе и выходит на поле битвы откуда угодно (в том числе и из вашей руки).
- Последняя способность Цепника срабатывает, если сам Цепник выходит на поле битвы, и вы не разыграли его из вашей руки.

Экструдер

{4}

Артефакт Существо — Джаггернаут

4/3

*Эхо {4} (В начале вашего шага поддержки, если этот объект попал под ваш контроль с момента начала вашего предыдущего шага поддержки, пожертвуйте его, если вы не заплатите его стоимость Эха.)*

Пожертвуйте артефакт: положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

- Экструдер может быть целью своей собственной активируемой способности, и при этом вы можете пожертвовать Экструдер, чтобы заплатить за ее активацию. Это ничего не даст, но позволяет вам пожертвовать Экструдер, если это необходимо.
- Оплата стоимости Эха всегда необязательна. Когда срабатывающая способность Эха разрешается, если вы не можете оплатить стоимость Эха или решили не делать этого, вы жертвуете тот перманент.
- Способность Эха у вашего перманента срабатывает в начале вашего шага поддержки, если тот перманент вышел на поле битвы с момента начала вашего предыдущего шага поддержки или если вы получили над ним контроль с момента начала вашего предыдущего шага поддержки.

Явимайский Старейшина

{1}{G}{G}

Существо — Человек Друид

2/1

Когда Явимайский Старейшина умирает, вы можете найти в вашей библиотеке не более двух карт базовых земель, показать их, положить их в вашу руку, затем перетасовать библиотеку.

{2}, пожертвуйте Явимайского Старейшину: возьмите карту.

- Если вы активируете последнюю способность Явимайского Старейшины, то его срабатывающая способность срабатывает и отправляется в стек. Она разрешится первой — то есть, вы найдете карты и перетасуете библиотеку, прежде чем возьмете карту.

---

Magic: The Gathering, Magic и «Горизонты Модерна» являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2021 Wizards.