

## Заметки к выпуску «Стриксхейвен: Школа Магов»

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

Дата внесения последних изменений: 11 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](http://Magic.Wizards.com/Rules).

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

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

---

## ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

### Информация о релизе

Выпуск «Стриксхейвен» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза, который состоится в пятницу, 23 апреля 2021 г. С этого момента в формате «Стандарт» будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Престол Элдраина», «Терос: За Порогом Смерти», «Икория: Логово Исполинов», «Базовый выпуск 2021», «Расцвет Зендикара», «Калдхайм» и «Стриксхейвен: Школа Магов».

В формат «Стандарт» попадают карты выпуска «Стриксхейвен», которые встречаются в драфт-бустерах и тематических бустерах. На этих картах с номерами 1–275 напечатан код выпуска STX.

В дополнительном выпуске «Мистический Архив» есть 63 карты (с напечатанным кодом STA и коллекционными номерами 1–63). Эти карты легальны для игры в тех форматах, где ими уже разрешено играть. Дополнительные сведения см. ниже в разделе «Мистический архив».

В колодах для формата «Командир» выпуска «Стриксхейвен» есть 81 новая карта. Эти карты будут легальны в форматах «Командир», «Винтаж» и «Наследие». Они нелегальны для игры в форматах «Стандарт», «Пионер» и «Модерн». На этих картах с номерами 1–81 напечатан код выпуска STC. Остальные карты в этих колодах легальны для игры в тех форматах, где ими уже разрешено играть. То есть появление любой из карт в этих колодах никак не влияет на ее легальность в различных форматах. На этих возвращающихся картах с номерами 82–327 напечатан код выпуска STC.

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

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

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

---

### Мистический Архив

Лекционные залы и библиотеки Стриксейвена полны знаний — и древних, и совсем новых. Но самые драгоценные знания спрятаны в Мистическом Архиве — здесь есть образцы самых могущественных заклинаний из истории Мультивселенной. Вы тоже можете изучить ценнейшие знания Стриксейвена с дополнительным выпуском «Мистический Архив».

- В дополнительном выпуске «Мистический Архив» есть 63 карты (с напечатанным кодом STA и коллекционными номерами 1–63). Они встречаются в драфт-бустерах, бустерах выпуска и тематических бустерах.
  - Карты из «Мистического Архива» выпуска «*Стриксейвен*», полученные из драфт-бустеров во время турнира в формате с колодами из бустеров, можно использовать в этом турнире. Если турнир проводится в формате «Силед», то такие карты входят в ваш набор карт. Если турнир проводится в формате «Драфт», карту необходимо выбрать, чтобы она попала в ваш набор карт.
  - Карты из «Мистического Архива» легальны для игры в тех форматах, где ими уже разрешено играть. То есть появление карты в «Мистическом Архиве» никак не влияет на ее легальность в различных форматах. Некоторые (но не все) карты входят в выпуски, которые в настоящее время легальны в формате «Стандарт». Почти все карты «Мистического Архива» — это перепечатки, но одна карта (Изобильный Урожай) появляется впервые. Эта карта легальна для игры в форматах «Командир», «Винтаж» и «Наследие».
- 

### Новое слово способности: Чародейство

Нет смысла посещать самую престижную академию магии в Мультивселенной, если не собираешься овладевать волшебством. Ну и мгновенными заклинаниями, если уж на то пошло. Чародейство — это новое слово способности, которым объединяются способности, награждающие вас за разыгрывание или копирование мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства.

Заслуженный Архимаг

{2} {U} {U}

Существо — Человек Чародей

2/2

*Чародейство* — Каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, возьмите карту.

- У каждой способности Чародейства свой эффект, но условие срабатывания у всех одинаковое — «каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства».
- Например, если у вас под контролем есть Заслуженный Архимаг и вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, способность Чародейства Заслуженного Архимага сработает и вы возьмете карту.

- Если какой-либо эффект создает копию мгновенного заклинания или заклинания волшебства, то это также вызовет срабатывание способности Чародейства.
- Если какой-либо эффект создает несколько копий мгновенного заклинания или заклинания волшебства, то способности Чародейства срабатывают по одному разу для каждой копии, созданной эффектом.
- Некоторые эффекты позволяют скопировать карту мгновенного заклинания или волшебства в зоне, отличной от стека. Такие копии не вызывают срабатывания способностей Чародейства. Однако большинство подобного рода эффектов также позволяют вам разыграть копию, а разыгрывание копии вызовет срабатывание способностей Чародейства.

### Новая способность с ключевым словом: Оберег

Уроки по разыгрыванию смертоносных заклинаний важны, но так же важны уроки, позволяющие защититься от этих заклинаний, когда они направлены на ваших существ. Для этого в «Стриксхейвене» появляется механика Оберега. Оберег — это способность с ключевым словом. Она защищает ваших существ, отменяя сделавшие их целью заклинания и способности ваших оппонентов, если те не заплатят за них определенную стоимость.

Воздушный Гимнаст Водопада  
 {3} {U}  
 Существо — Джинн Чародей  
 3/1  
 Полет  
 Оберег {2} *(Каждый раз, когда это существо становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если тот игрок не заплатит {2}.)*

Официальные правила для Оберега звучат так:

#### 702.21. Оберег

702.21a Оберег — это срабатывающая способность. «Оберег [стоимость]» означает «Каждый раз, когда этот перманент становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если тот игрок не заплатит [стоимость]».

- Если игрок разыгрывает заклинание, целями которого являются несколько перманентов с Оберегом под контролем оппонента, то срабатывает каждая из тех способностей Оберега. Если то игрок не заплатит за все из них, заклинание будет отменено.
- Оберег является неустаревающей способностью и будет появляться в будущих выпусках.

### Новое действие с ключевым словом: выучить урок

#### Новый подтип: Урок

Мы уже выучили много уроков! Выучить урок — это действие с ключевым словом, которое позволяет вам либо сбросить карту и взять карту, либо положить находящуюся вне игры карту Урока в вашу руку.

Перерыв в Учебе

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Поверните не более двух целевых существ.

Выучите урок. *(Вы можете показать принадлежащую вам карту Урока вне игры и положить ее в вашу руку, или вы можете сбросить карту, чтобы взять карту.)*

Официальные правила для действия «выучить урок» звучат так:

#### 701.45. Выучить урок

701.45а. «Выучите урок» означает «Вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, возьмите карту. Если вы не сбросили карту, вы можете показать принадлежащую вам карту Урока вне игры и положить ее в вашу руку».

- Если карта привносится в игру из-за пределов игры, она останется в игре до окончания партии или до тех пор, пока ее владелец не покинет игру, в зависимости от того, что случится раньше.
- Если вы привносите карту из вне игры в игру в турнире с собранной колодой (или в партии с собранной колодой по турнирным правилам), то вы можете выбрать только карту, входящую в вашу дополнительную колоду. В любительских партиях с собранной колодой это может быть карта из всей вашей коллекции.
- Если вы привносите карту из вне игры в игру в турнире в формате «Силед» или «Драфт», то можете выбрать только карту, входящую в ваш набор карт, из которого вы собирали колоду.
- По официальным правилам «Командира» в этом формате не используются дополнительные колоды, но если вы их используете или играете по любительским правилам и позволяете игрокам брать карты из их коллекции, то у карт, которые вы привносите в игру из вне игры, не должно быть одинакового имени с любой из карт в вашей начальной колоде.
- Если вам предписывается выучить урок, вы можете ничего не делать. И сброс карты, и помещение карты Урока в вашу руку — необязательные действия.
- Урок — это новый подтип заклинания, который встречается на некоторых картах волшебства и мгновенных заклинаний в этом выпуске. Подтип «Урок» не имеет никаких связанных с ним правил.
- Если вы играете картами, позволяющими вам выучить урок, имеет смысл класть карты Урока в свою дополнительную колоду. Однако ничего не мешает вам добавить их в свою основную колоду, как любые другие карты мгновенных заклинаний и волшебства.

---

#### Новая способность с ключевым словом: Демонстрация

Пришло время воспользоваться нашими с таким трудом завоеванными знаниями — и научить других. Демонстрация — это способность с ключевым словом, которую можно найти на пяти картах в колодах для «Командира» выпуска «Стриксхейвен». Карты с Демонстрацией позволяют вам скопировать заклинание, когда вы его разыгрываете, но оппоненту позволяют сделать то же самое.

Техника Раскопок

{3}{W}

Волшебство

*Демонстрация (Когда вы разыгрываете это заклинание, вы можете скопировать его. Если вы это делаете, выберите оппонента, который также копирует его. Игроки могут выбрать новые цели для своих копий.)*

Уничтожьте целевой не являющийся землей перманент. Контролирующий его игрок создает две фишки Клада.

Официальные правила для способности Демонстрации звучат так:

#### 702.143. Демонстрация

702.143а. Демонстрация — это срабатывающая способность. «Демонстрация» означает «Когда вы разыгрываете это заклинание, вы можете скопировать его, и вы можете выбрать новые цели для этой копии. Если вы копируете это заклинание, выберите оппонента. Тот игрок копирует это заклинание и может выбрать новые цели для копии».

- Вы выбираете, делать копию или нет, в момент разрешения способности Демонстрации. Это происходит до разрешения исходного заклинания. Ваша копия помещается в стек поверх исходного заклинания.
- Если вы копируете заклинание с Демонстрацией, то затем вы немедленно выбираете оппонента. Если он копирует заклинание, оно помещается на верх стека.
- Если заклинанию требуются цели, то цель исходного заклинания вы выбираете при его разыгрывании. Если вы создаете копию заклинания, вы можете выбрать новые цели для этой копии в момент ее создания. Аналогично, оппонент, которого вы выбрали для создания копии, может выбрать новые цели для той копии в момент ее создания. Иными словами, выбирая или не выбирая новые цели для своей копии, оппонент будет знать, какие цели выбраны для вашего исходного заклинания и вашей копии.
- Это означает, что если вы разыгрываете заклинание с Демонстрацией, и вы и оппонент копируете его, то сначала разрешается копия оппонента, затем ваша копия, и, наконец, разрешается исходное заклинание.
- Если вы разыгрываете заклинание и решаете не копировать его, то оппонент тоже не сможет его скопировать.

---

#### **Цикл: заклинания «Мастерства»**

Итак, мы всему научились, продемонстрировали свои знания, и теперь можем достичь настоящего мастерства! В этом нам поможет цикл заклинаний в основном выпуске «Стриксхейвен» со словом «Мастерство» в имени. Эти заклинания позволяют вам уплатить более дешевую альтернативную стоимость заклинания, но дают оппоненту преимущество, если вы это сделаете.

Злобное Мастерство

{3} {B}

Мгновенное заклинание

Вы можете заплатить {1} {B} вместо уплаты мана-стоимости этого заклинания.

Если была уплачена стоимость {1} {B}, то оппонент берет карту.

Изгоните целевое существо или planeswalker'a.

- Мановая ценность (которая ранее называлась конвертированной мана-стоимостью; см. «Мановая ценность» ниже) заклинания в стеке определяется его мана-стоимостью и не зависит от каких-либо альтернативных стоимостей, которые вы за него заплатили. Например, мановая ценность Злобного Мастерства всегда равна 4.
- Если вы решили оплатить одну альтернативную стоимость, то не можете оплачивать другие альтернативные стоимости. Например, если какой-либо эффект позволяет вам разыграть заклинание «Мастерства» «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить одновременно оплатить имеющуюся у него альтернативную стоимость.
- Если какой-либо эффект увеличивает или уменьшает стоимость разыгрываемых вами заклинаний, то это увеличение или уменьшение стоимости применяется и к альтернативной стоимости, которую вы выбрали для оплаты. Для целей эффекта в этом случае стоимость все равно считается оплаченной, даже если при разыгрывании вы заплатили больше или меньше.
- Если вы копируете заклинание «Мастерства», у которого оплачена альтернативная стоимость, то копия разрешается, как если бы эта стоимость была оплачена и у нее.
- В игре с участием более двух игроков вы выбираете оппонента, который будет выполнять предписанное действие, в момент разрешения заклинания.

---

### Цикл: двойные земли «Сплетение»

«Стриксхейвен» завершает цикл гибких двойных земель, который начался в выпуске «Тени над Иннистрадом». Каждую из них можно поворачивать для получения одного из двух цветов маны, и они могут выходить на поле битвы неповернутыми, в зависимости от того, какие еще карты земель есть у вас в руке.

Ледокипящее Сплетение

Земля

При выходе Ледокипящего Сплетения на поле битвы вы можете показать карту Острова или Горы из вашей руки. Если вы этого не делаете, Ледокипящее Сплетение выходит на поле битвы повернутым.

{T}: добавьте {U} или {R}.

- Вы можете показать любую карту земли, у которой есть один или оба соответствующих подтипа. Это не обязательно должна быть карта базовой земли. Например, для способности Ледокипящего Сплетения вы можете показать Переменчивый Фьорд из выпуска «Калдхайм».
- У самого «Сплетения» нет никаких подтипов земли. Вы не можете показать одно «Сплетение», чтобы удовлетворить условие способности другого.
- Если карта земли с подходящим подтипом выходит на поле битвы из вашей руки одновременно с такой двойной землей, вы можете показать ту другую землю, чтобы «Сплетение» вышло на поле битвы неповернутым.

- Если какой-либо эффект предписывает вам положить такую землю на поле битвы повернутой, то она выйдет на поле битвы повернутой, даже если вы покажете карту земли из вашей руки.

---

### Новый термин: мановая ценность

«Стриксхейвен» вводит новый термин для правил: *мановая ценность*. Всюду на картах и в правилах, где раньше упоминалась «конвертированная мана-стоимость», теперь будет «мановая ценность». У этих двух терминов одно и то же определение. Мы заменяем старый термин на новую альтернативу — более короткую и, как мы надеемся, более понятную.

Спасатель Отвесных Колонн

{4} {W}

Существо — Дух Священник

2/2

Полет

Когда Спасатель Отвесных Колонн выходит на поле битвы, верните целевую карту существа с мановой ценностью не более 3 из вашего кладбища в вашу руку.

- Мановая ценность — это количество маны в мана-стоимости карты без учета цвета. Например, у карты с мана-стоимостью {5} {R} {R} мановая ценность равна 7.
- Если в мана-стоимости карты есть {X}, то для определения мановой ценности этот X считается равным 0 во всех случаях, кроме заклинания в стеке. В этом случае X имеет значение, которое было выбрано при разыгрывании заклинания.

---

### Знакомая игровая механика: двусторонние карты с выбором

Двусторонние карты с выбором появились в игре с выпуском «*Расцвет Зендикара*», вернулись в «*Калдхайме*», а теперь возвращаются вновь и, как водится, несут игрокам новые сюрпризы. Двусторонние карты с выбором дают вам большую гибкость, позволяя разыгрывать ту лицевую сторону, которая подходит под ситуацию. В предыдущих выпусках обе стороны двусторонних карт с выбором были перманентами. В «*Стриксхейвене*» обратная лицевая сторона некоторых двусторонних карт с выбором — это мгновенное заклинание или заклинание волшебства.

Блекс, Вредный Паразит  
{2} {G}  
Легендарное Существо — Вредитель  
3/2  
Другие Вредители, Летучие\_мыши, Насекомые, Змеи  
и Пауки под вашим контролем получают +1/+1.  
Когда Блекс, Вредный Паразит умирает, вы  
получаете 4 жизни.  
/////  
Поиски Блекса  
{2} {B} {B}  
Волшебство  
Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки.  
Вы можете положить любое количество из них в  
вашу руку, а остальные — на ваше кладбище. Вы  
теряете 3 жизни за каждую карту, которую вы  
положили в вашу руку таким образом.

## Игра двусторонними картами с выбором

- Чтобы определить, можете ли вы легально разыграть двустороннюю карту с выбором, учитывайте только характеристики лицевой стороны, которую вы разыгрываете, и игнорируйте характеристики другой лицевой стороны. Например, если какой-либо эффект запрещает вам разыгрывать заклинания существ, то вы не можете разыграть Блекса, Вредного Паразита, но можете разыграть Поиски Блекса.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть определенную двустороннюю карту с выбором, то вы можете разыграть ее как заклинание или как землю, в зависимости от того, какую лицевую сторону решите разыграть. Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть как заклинание (а не просто «разыграть») определенную двустороннюю карту с выбором, то вы не можете разыграть ее как землю.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть землю или заклинание из группы карт, то вы можете разыграть любую лицевую сторону двусторонней карты с выбором, которая удовлетворяет критериям эффекта. Например, если какой-либо эффект позволяет вам разыгрывать заклинания волшебства из вашего кладбища, то вы можете разыграть Поиски Блекса, но не можете разыграть Блекса, Вредного Паразита. (Не расстраивайся, Блекс. Твое время еще придет.)
- Если какой-либо эффект позволяет вам положить на поле битвы карту с определенными характеристиками, при этом не предписывая разыграть ее, то для определения того, подходит ли под условия двусторонняя карта с выбором, учитываются только характеристики ее передней лицевой стороны. Если они подходят, то карта выходит на поле битвы передней лицевой стороной вверх. Например, если какой-либо эффект позволяет вам положить карту существа из вашего кладбища на поле битвы, то вы можете положить на поле битвы Блекса, Вредного Паразита. (Возрадуйся, Блекс!) Однако эффект, позволяющий вернуть карту волшебства из вашего кладбища в вашу руку, не позволит вам вернуть в руку Поиски Блекса, поскольку на кладбище у этой карты есть только характеристики ее передней лицевой стороны.
- Мановая ценность двусторонней карты с выбором основана на характеристиках той лицевой стороны, которая в данный момент рассматривается. В стеке или на поле битвы учитывайте, какая лицевая сторона обращена вверх. Во всех остальных зонах учитывайте только переднюю лицевую сторону. Это отличается от того, как определяется мановая ценность трансформирующейся двусторонней карты.
- Двусторонняя карта с выбором не может быть трансформирована, и ее нельзя положить на поле битвы трансформированной. Игнорируйте все инструкции, предписывающие вам

трансформировать двустороннюю карту с выбором или положить ее на поле битвы трансформированной.

## Общие сведения о двусторонних картах

- У каждой лицевой стороны двусторонней карты есть свой набор характеристик: имя, типы, подтипы, способности и т. д. Пока двусторонняя карта находится в стеке или на поле битвы, следует учитывать только характеристики той лицевой стороны, которая в данный момент обращена вверх. Характеристики другой лицевой стороны в расчет не принимаются.
- Пока двусторонняя карта не находится в стеке или на поле битвы, следует учитывать только характеристики ее передней лицевой стороны. Например, у рассмотренной выше карты на кладбище есть только характеристики Блекса, Вредного Паразита, даже если она была разыграна как Поиски Блекса до того, как попасть на кладбище.
- Если какой-либо эффект кладет двустороннюю карту на поле битвы, а ее переднюю лицевую сторону нельзя положить на поле битвы, то карта не выходит на поле битвы. Например, если какой-либо эффект изгоняет двустороннюю карту с выбором, передняя лицевая сторона которой является мгновенным заклинанием, а затем возвращает ее на поле битвы, то карта останется в изгнании, поскольку мгновенное заклинание нельзя положить на поле битвы. (В «*Стриксхейвене*» нет двусторонних карт с выбором, передняя лицевая сторона которых была бы мгновенным заклинанием или заклинанием волшебства.)
- Если какой-либо эффект предписывает игроку выбрать имя карты, то можно выбрать имя любой лицевой стороны. Если тот эффект или связанная способность упоминает разыгрывание заклинания и/или земли с выбранным именем, то учитывается только выбранное имя, а не имя другой лицевой стороны.
- В формате «Командир» цветовая принадлежность двусторонней карты определяется ее манастоймостью и символами маны в тексте правил с обеих лицевых сторон. Если на любой из лицевых сторон есть индикатор цвета или тип базовой земли, они также учитываются.
- На одной или на обеих лицевых сторонах двусторонней карты может быть текст напоминания о том, что на ее другой лицевой стороне. Текст напоминания никак не влияет на ход игры.
- У каждой двусторонней карты в левом верхнем углу каждой лицевой стороны есть значок. Для двусторонних карт с выбором в этом выпуске это один черный треугольник на передней лицевой стороне и два белых треугольника на обратной лицевой стороне.

## Использование заменяющих карт

- Очень важно, чтобы карты в вашей колоде нельзя было отличить одну от другой. Чтобы обеспечить это при игре двусторонними картами, вы можете воспользоваться заменяющими картами, которые можно найти в некоторых бустерах выпуска «*Стриксхейвен*». Заменяющая карта работает заменой двусторонней карты в закрытых зонах и там, где карта должна быть скрыта (например, в изгнании, если она изгоняется рубашкой вверх). Использование заменяющих карт не является обязательным, но на турнирах игроки с двусторонними картами должны пользоваться либо заменяющими картами, либо непрозрачными протекторами (или и тем и другим).
- У вас должны быть с собой сами двусторонние карты, представленные каждой из заменяющих карт. Эти двусторонние карты нужно держать отдельно от остальной колоды и дополнительной колоды.
- Заменяющую карту можно класть в колоду, только если она представляет какую-либо двустороннюю карту.
- На заменяющей карте надо четко написать, какую именно двустороннюю карту она представляет. На заменяющей карте нужно написать как минимум имя одной лицевой стороны, а также можно

написать любую информацию, присутствующую на любой лицевой стороне карты. Информацию, которой на карте нет, нельзя писать на заменяющей карте.

- Во время игры заменяющая карта фактически считается той двусторонней картой, которую она представляет.
- Если заменяющая карта выходит в открытую зону (поле битвы, кладбище, стек или изгнание, если она изгоняется рубашкой вниз), используйте саму двустороннюю карту, а заменяющую карту отложите. Если двусторонняя карта попадает в закрытую зону (вашу руку или библиотеку), снова используйте заменяющую карту.
- Если двусторонняя карта изгоняется рубашкой вверх или кладется на поле битвы рубашкой вверх, не показывайте, что это за карта. Используйте вместо нее заменяющую карту, перевернутую рубашкой вверх, или пользуйтесь непрозрачным протектором (или и тем и другим).
- В некоторых старых выпусках заменяющие карты представляли собой карты-списки, на которых перечислялись двусторонние карты или карты с Соединением из тех выпусков. Заменяющие карты из «*Стриксхейвена*» можно использовать для обозначения тех двусторонних карт. При этом применяются те же правила относительно информации, которую можно указывать на заменяющей карте.

---

## ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ОСНОВНОГО ВЫПУСКА «СТРИКСХЕЙВЕН»

Безрассудный Ростомант

{1}{G}

Существо — Эльф Друид

2/2

{4}{G}: удвойте силу и выносливость Безрассудного

Ростоманта до конца хода.

- Если какой-либо эффект предписывает вам «удвоить» силу существа, то существо получает  $+X/+0$ , где  $X$  — значение его силы на момент начала действия эффекта. То же самое верно для выносливости.
  - Если значение силы существа меньше 0, когда его надо удвоить, то вместо этого то существо получает  $-X/-0$ , где  $X$  — то, на сколько меньше 0 его сила. Например, если какой-либо эффект дал Безрассудному Ростоманту  $-4/-0$  так, что он стал существом  $-2/2$ , удвоение его силы и выносливости дает ему  $-2/+2$ , и он станет существом  $-4/4$ .
-

Бескорыстный Творец Знаков  
{2}{W}  
Существо — Человек Священник  
2/3

Изгоните Бескорыстного Творца Знаков: существа под вашим контролем получают Неразрушимость до конца хода.

////

Смертоносное Тщеславие  
{5}{B}{B}{B}

Волшебство

Выберите существо или planeswalker'a, затем уничтожьте все другие существа и planeswalker'ов.

- Активировать способность Бескорыстного Творца Знаков вы можете, только если Бескорыстный Творец Знаков находится на поле битвы. Неразрушимость получают только те существа, которые находятся под вашим контролем в момент разрешения той способности. Существа, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу, не попадают под действие эффекта.
- В момент разрешения Смертоносного Тщеславия вы выбираете, какое существо или planeswalker'a вы хотите спасти. После того как вы сделали выбор, ни один из игроков не сможет на него ответить, пока остальные существа и planeswalker'ы не будут уничтожены.
- Вы можете выбрать любое существо или planeswalker'a, даже под контролем оппонента.
- Вы должны выбрать существо или planeswalker'a, если на поле битвы есть хотя бы один такой перманент.
- Поскольку Смертоносное Тщеславие не делает целью перманент, который вы решили спасти, вы можете выбирать существа с Порчеустойчивостью или Защитой от черного.

---

Библиоплекс

Земля

{T}: добавьте {C}.

{2}, {T}: посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта мгновенного заклинания или волшебства, вы можете показать ее и положить ее в вашу руку. Если вы не кладете ту карту в вашу руку, вы можете положить ее на ваше кладбище.

Активируйте, только если у вас в руке ровно ноль или семь карт.

- Если вы решили не показывать карту или не класть ее на ваше кладбище, то карта остается на верху вашей библиотеки.
  - Хотя у вас должно быть ровно ноль или семь карт в руке, чтобы активировать последнюю способность, не имеет значения, сколько карт у вас в руке, когда эта способность разрешается.
-

Блекс, Вредный Паразит

{2} {G}

Легендарное Существо — Вредитель

3/2

Другие Вредители, Летучие\_мыши, Насекомые, Змеи и Пауки под вашим контролем получают +1/+1.

Когда Блекс, Вредный Паразит умирает, вы получаете 4 жизни.

////

Поиски Блекса

{2} {V} {V}

Волшебство

Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки.

Вы можете положить любое количество из них в вашу руку, а остальные — на ваше кладбище. Вы теряете 3 жизни за каждую карту, которую вы положили в вашу руку таким образом.

- Если у существа есть несколько типов существа, на которых действует Блекс, то оно, возможно, и будет являться к вам в кошмарах, но бонус +1/+1 получит только один раз.
- При разрешении Поисков Блекса вы можете положить себе в руку любое количество карт, даже если у вас не хватает жизней на все эти карты. Будем считать, что у вас есть план получше, чем «и потом я проиграю партию».

---

Боевая Стойка

{1} {g/u}

Мгновенное заклинание

Целевое существо имеет базовую силу и выносливость 4/4 до конца хода.

- Боевая Стойка заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости целевого существа. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для его силы или выносливости, которые начинают применяться после разрешения Боевой Стойки, заменят собой действие этого эффекта.
  - Любые эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость существа, но не устанавливают их на определенное значение (то есть не влияют на базовую силу и/или выносливость существа), применяются после установки базовых силы и выносливости, вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу и выносливость.
-

Болезнетворный Котел

{2} {B}

Артефакт

{T}, сбросьте карту: создайте одну фишку существа

1/1 черный и зеленый Вредитель со способностью

«Когда это существо умирает, вы получаете 1

жизнь».

{1}, {T}: каждый оппонент скручивает столько карт, сколько жизней вы получили на этом ходу.

{4}, {T}: изгоните четыре целевые карты из одного кладбища. Возьмите карту.

////

Восстановительный Взрыв

{3} {G} {G}

Волшебство

Верните не более двух целевых карт существ, земель

и/или planeswalker'ов из вашего кладбища в вашу

руку. Каждый игрок получает 4 жизни. Изгоните

Восстановительный Взрыв.

- Вторая способность Болезнетворного Котла подсчитывает общее количество полученных жизней, и она не учитывает те жизни, которые вы потеряли во время этого хода. Например, если ранее в этом же ходу вы потеряли 2 жизни и получили 2 жизни, ваши оппоненты скрутят по две карты.
- У вас должна быть возможность выбрать целями четыре карты на одном кладбище, чтобы активировать последнюю способность Болезнетворного Котла.
- Вы можете разыграть Восстановительный Взрыв без целей. Если вы это делаете, то каждый игрок получит по 4 жизни, а вы изгоните Восстановительный Взрыв. Однако если вы выберете одну или две целевые карты, но к моменту разрешения Восстановительного Взрыва каждая из тех карт станет нелегальной целью (например, потому что в ответ какой-либо другой эффект их переместил), Восстановительный Взрыв не разрешится и не даст ни одного из своих эффектов. Никто не получит жизни, и Восстановительный Взрыв не будет изгнан.

---

Бродячий Древний

{5}

Существо — Аватара

4/4

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает

мгновенное заклинание или заклинание волшебства,

он может заплатить {2}. Если он этого не делает, вы

можете скопировать то заклинание. Вы можете

выбрать новые цели для той копии.

////

Исследование Дальних Просторов

{3}

Волшебство

Каждый игрок смотрит пять верхних карт своей

библиотеки и может показать находящуюся среди

них карту земли и/или карту мгновенного заклинания

или волшебства. Каждый игрок кладет карты,

которые он показал таким образом, в свою руку, а

остальные — в низ своей библиотеки в случайном

порядке. Каждый игрок получает 3 жизни.

- Оппонент выбирает, заплатить ли {2} в рамках срабатывающей способности Бродячего Древнего, до того как его заклинание разрешится. Если он не заплатит {2}, ваша копия разрешится до исходного заклинания.
- Исследование Дальних Просторов получило обновление к своему тексту в справочнике Oracle. Официальный текст приведен выше. В частности, показывать карту земли и/или карту мгновенного заклинания или волшебства не является обязательным. Любой игрок, который не может показать карту или решает этого не делать, просто кладет все карты, которые он посмотрел, в низ своей библиотеки в случайном порядке. Каждый игрок получает 3 жизни вне зависимости от того, показал он карту или нет.
- При разрешении Исследования Дальних Просторов сначала активный игрок показывает карты, которые он собирается положить в свою руку. Затем остальные игроки в порядке передачи хода делают то же самое, и каждый игрок будет знать, какое решение приняли игроки до него.

Буря Красок

{3} {R} {R}

Волшебство

Буря Красок наносит 5 повреждений целевому существу. Избыточные повреждения вместо этого наносятся контролирующему то существо игроку.

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

Валентин, Декан Вен

{B}

Существо — Вампир Колдун

1/1

Угроза, Цепь жизни

Если не являющееся фишкой существо под контролем оппонента должно умереть, вместо этого изгоните его. Когда вы это делаете, вы можете заплатить {2}. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 1/1 черный и зеленый Вредитель со способностью «Когда это существо умирает, вы получаете 1 жизнь».

////

Лизетта, Декан Корней

{2} {G} {G}

Легендарное Существо — Человек Друид

4/4

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем, и те существа получают Пробивной удар до конца хода.

- Если не являющееся фишкой существо под контролем оппонента должно умереть, и вместо этого его пытается изгнать эффект Валентина и какой-либо другой эффект, тот оппонент выбирает, какой эффект применять. Если в результате выбора эффект Валентина не применяется, то срабатывающая способность, которая позволяет вам заплатить {2}, не работает, даже если карта существа окажется в изгнании.
  - Если вы получаете жизни одновременно с тем, как существу под вашим контролем наносятся смертельные повреждения, то существо умирает, прежде чем способность Лизетты успеет положить на него жетон +1/+1.
  - Способность, срабатывающая «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)», срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, сколько бы жизней вы ни получили.
  - Вы можете заплатить {1} только один раз за каждое событие получения жизней.
  - Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то способность «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)» сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker'ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
  - Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность сработает только один раз.
-

Ведунья Симметрии

{U}

Существо — Человек Чародей

0/2

Полет

*Чародейство* — Каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целевое существо под вашим контролем имеет базовую силу 2 до конца хода.

- Срабатывающая способность Ведуньи Симметрии заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенное значение для силы целевого существа. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для его силы, которые начинают применяться после разрешения этой способности, заменят собой действие этого эффекта.
- Любые эффекты, которые изменяют силу существа, но не устанавливают ее на определенное значение (то есть не влияют на базовую силу существа), применяются после установки базовой силы, вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу.

---

Веломахус Лорхолд

{5} {R} {W}

Легендарное Существо — Старейшина Дракон

5/5

Полет, Бдительность, Ускорение

Каждый раз, когда Веломахус Лорхолд атакует, посмотрите семь верхних карт вашей библиотеки. Вы можете разыграть находящееся среди них мгновенное заклинание или заклинание волшебства, мановая ценность которого не превышает значение силы Веломахуса Лорхолда, без уплаты его мана-стоимости. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Когда срабатывающая способность Веломахуса Лорхолда разрешается, она позволяет вам разыграть заклинание немедленно, игнорируя ограничения на время разыгрывания. Она не позволяет вам разыграть то заклинание позже в этом ходу.
  - Если вы решите не разыгрывать заклинание таким образом, то все карты будут помещены в низ библиотеки в случайном порядке.
  - Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
-

Вихрь Задержания

{W}

Чары — Аура

Зачаровать не являющийся землей перманент

Зачарованный перманент не может атаковать или блокировать, и его активируемые способности не могут быть активированы.

{3}: уничтожьте Вихрь Задержания. Эту способность могут активировать только ваши оппоненты и только как волшебство.

- В игре с участием более двух игроков последнюю способность Вихря Задержания может активировать любой оппонент, а не только тот, который контролирует зачарованный перманент.
- 

Волшебница Зрелищ

{1}{U}{R}

Существо — Птица Шаман

2/2

Полет

Разыгрываемые вами мгновенные заклинания и заклинания волшебства с мановой ценностью 5 или больше стоят на {1} меньше.

- Вторая способность Волшебницы Зрелищ не может снизить цветную часть стоимости разыгрываемых вами заклинаний.
  - Вторая способность Волшебницы Зрелищ смотрит только на мановую ценность заклинания, а не на стоимость, которую вы платите за его разыгрывание. Например, если под вашим контролем есть две Волшебницы Зрелищ, и вы разыгрываете заклинание волшебства с мана-стоимостью {4}{U}, то его стоимость будет снижена до {2}{U}.
  - Для определения мановой ценности заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение. Например, если вы разыгрываете заклинание волшебства с мана-стоимостью {X}{U} и выбираете 4 для X, то его мановая ценность равна 5.
- 

Входной Туннель

Земля

{T}: добавьте {C}.

{3}, {T}: целевое существо с силой 3 или меньше не может быть заблокировано в этом ходу.

- Если существо с силой 3 или меньше уже заблокировано, то вторая способность Входного Туннеля не сможет отменить это блокирование.
  - Если к моменту разрешения второй способности Входного Туннеля сила целевого существа больше 3, то способность не разрешается. Если же сила того существа становится больше 3 после разрешения способности, то его все еще нельзя будет заблокировать в этом ходу.
-

### Выбор Ответа

{X} {U}

#### Волшебство

Если X равен 1, предскажите 1, затем возьмите карту.

Если X равен 2, вы можете выбрать игрока. Он возвращает существо под своим контролем в руку его владельца.

Если X равен 3, создайте одну фишку существа 4/4 синий и красный Элементаль.

Если X равен или превышает 4, сделайте все вышеперечисленное.

- У Выбора Ответа нет целей.
- Эффекты, которые увеличивают или уменьшают стоимость, применяются после того, как вы выбрали значение X, и не влияют на эффект заклинания.
- Вы можете выбрать 0 в качестве значения X при разыгрывании Выбора Ответа, но тогда заклинание не произведет эффекта при разрешении.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть Выбор Ответа без уплаты его мана-стоимости, то значение X обязательно должно быть 0. Жульничать на экзаменах не допускается!

---

### Выразитель Стихий

{u/r} {u/r} {u/r} {u/r}

Существо — Орк Чародей

4/4

*Чародейство* — Каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, выберите целевое существо под вашим контролем. До конца хода оно получает способности «Если это существо должно покинуть поле битвы, изгоните его вместо того, чтобы поместить в какую-либо другую зону» и «Когда это существо отправляется в изгнание, создайте одну фишку существа 4/4 синий и красный Элементаль». (Каждый экземпляр той способности срабатывает отдельно.)

- Выразитель Стихий получил обновление к своему тексту в справочнике Oracle. Официальный текст приведен выше. В частности, для второй способности, которая дается целевому существу, теперь не имеет значения, кто именно его изгоняет. Если существо по любой причине отправляется в изгнание, эта способность сработает.
  - Если целью способности Выразителя Стихий является фишка существа, и эта фишка покидает поле битвы, то она все равно изгоняется (хоть и очень ненадолго) до того, как перестанет существовать, и вы создадите фишку Элементаля.
  - Если способность Чародейства срабатывает и разрешается несколько раз с одним и тем же существом в качестве цели, то у того существа будет несколько экземпляров каждой из двух срабатывающих способностей, которые дает способность Чародейства. Каждый экземпляр второй способности сработает отдельно, и вы создадите одну фишку Элементаля для каждого из них. (Несколько экземпляров первой предоставленной способности объединяются.)
-

Выразительная Итерация

{U} {R}

Волшебство

Посмотрите три верхние карты вашей библиотеки.

Положите одну из них в вашу руку, положите одну

из них в низ вашей библиотеки и изгоните одну из

них. Вы можете разыграть изгнанную карту в этом

ходу.

- Изгнанные карты всегда изгоняются рубашкой вниз, если в изгоняющем их эффекте не указано иное.
- Если вы решите разыграть изгнанную карту в этом ходу, то должны оплатить все стоимости и соблюдать все ограничения на время разыгрывания той карты. Если это земля, вы не можете разыгрывать ее, если у вас не осталось возможности разыграть землю в этом ходу.
- Если вы не разыгрываете изгнанную карту, она остается в изгнании. Вы не сможете разыграть ее в последующих ходах.

---

Высокомерный Поэт

{1} {B}

Существо — Человек Колдун

2/1

Каждый раз, когда Высокомерный Поэт атакует, вы

можете заплатить 2 жизни. Если вы это делаете, он

получает Полет до конца хода.

- Решение, заплатить 2 жизни или нет, принимается в момент разрешения способности. Как только вы сделали этот выбор, никто не сможет ответить на него до того, как Высокомерный Поэт получит Полет.

---

Генерал Кровавого Века

{1} {R}

Существо — Дух Воин

2/2

{T}: атакующие Духи получают +1/+0 до конца хода.

- Активируемая способность Генерала Кровавого Века действует только на Духов, которые атакуют в момент ее разрешения. Если вы активируете ее, когда не атакует ни один из Духов, то она не окажет никакого эффекта, даже если позже в этом ходу вы атакуете одним или несколькими Духами.
- Когда активированная способность разрешится, Духи, получившие бонус +1/+0, сохранят его до конца хода, даже после того, как прекратят атаковать, или если перестанут быть Духами.

---

Горячие Дебаты

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Это заклинание не может быть отменено. (*В том*

*числе способностью Оберега.*)

Горячие Дебаты наносят 4 повреждения целевому

существу или planeswalker'у.

- Если к моменту разрешения Горячих Дебатов их цель стала нелегальной (например, она получила в ответ Защиту от красного), то заклинание удаляется из стека и не наносит повреждений.
- 

#### Громогласный Оратор

{1}{W}

Существо — Кор Чародей

2/2

Бдительность

Каждый раз, когда Громогласный Оратор атакует, он получает Полет до конца хода, если вы контролируете существо с Полетом. То же самое относится к Двойному удару, Неразрушимости, Первому удару, Пробивному удару, Смертельному касанию, Угрозе и Цепи жизни.

- Если у вас под контролем есть существо с одной из способностей, перечисленных в последнем предложении, то Громогласный Оратор получит ту способность, а не Полет.
  - Чтобы определить, какие способности получит Громогласный Оратор, проверьте существа под вашим контролем в момент разрешения срабатывающей способности. Как только Громогласный Оратор получает способность, не имеет значения, что произойдет с другими существами под вашим контролем с этой способностью.
- 

#### Грофф с Топей

{1}{G}

Существо — Растение Собака

5/4

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо или заплатите {3}.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо или дополнительно заплатить {3} для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не оплатив одну из этих стоимостей, и не можете оплачивать стоимости несколько раз.
  - Игроки могут ответить на Гроффа с Топей только после того, как он был разыгран и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованное вами существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание или заставить вас заплатить больше маны.
- 

#### Двойная Специализация

{G}{U}

Мгновенное заклинание

Скопируйте целевое заклинание существа под вашим контролем, но при этом оно не является легендарным, если заклинание легендарное. *(Копия заклинания существа становится фишкой.)*

- Если скопировано заклинание существа, то при разрешении заклинания оно кладется на поле битвы как фишка; на поле битвы не кладется копия заклинания. Правила, которые применяются к той

ситуации, когда заклинание перманента становится перманентом, применяются и к копии заклинания, становящейся фишкой.

- Когда разрешающаяся копия заклинания становится фишкой, не считается, что эта фишка «создана».

---

Деление на Ноль

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Верните целевое заклинание или перманент с мановой ценностью 1 или больше в руку его владельца.

Выучите урок. *(Вы можете показать принадлежащую вам карту Урока вне игры и положить ее в вашу руку, или вы можете сбросить карту, чтобы взять карту.)*

- Если эффект возвращает копию заклинания в руку ее владельца, то копия перестает существовать.

---

Демогот, Пожиратель Горестей

{1} {B} {b/g} {G}

Существо — Демон

7/6

В начале вашего шага поддержки пожертвуйте существо.

Когда вы жертвуете Демогота, Пожирателя Горестей, каждый оппонент сбрасывает карту, а вы берете карту и получаете 2 жизни.

- Вторая способность Демогота, Пожирателя Горестей сработает, если вы жертвуете его при разрешении его собственной первой способности. Она также сработает, если вы жертвуете его по любой другой причине.

---

Демонстрация Уверенности

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его за каждое другое мгновенное заклинание и заклинание волшебства, которое вы разыграли в этом ходу. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

Оно получает Бдительность до конца хода.

- Срабатывающая способность учитывает все мгновенные заклинания и заклинания волшебства, разыгранные до того момента, как она разрешается. Если вы разыгрываете мгновенные заклинания в ответ на ту способность, те заклинания также будут учтены.
- Способности Чародейства срабатывают один раз за каждую созданную копию при разрешении срабатывающей способности Демонстрации Уверенности.

- Если цель исходной Демонстрации Уверенности стала нелегальной к моменту, когда то заклинание копируется, то целью копий изначально будет то же самое существо. Если вы не выберете новые цели для копий, то ни одна из них не разрешится. Обратите внимание, что вы не обязаны менять цели, и тем более менять их на существа оппонента, только потому, что текущая цель Демонстрации Уверенности нелегальна.
- 

Дина, Питающая Души

{B}{G}

Легендарное Существо — Дриада Друид

1/3

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), каждый оппонент теряет 1 жизнь.

{1}, пожертвуйте другое существо: Дина, Питающая Души получает +X/+0 до конца хода, где X — сила пожертвованного существа.

- Первая способность Дины срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, сколько бы жизней вы ни получили.
  - Когда разрешается первая способность Дины, каждый оппонент теряет только 1 жизнь, сколько бы жизней вы ни получили.
  - Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то способность «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)» сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker'ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
  - Значение X равняется силе, которая была у существа, когда оно находилось на поле битвы, а не его силе на кладбище.
- 

Достающий Феникс

{3}{R}

Существо — Феникс

2/2

Полет, Ускорение

Когда Достающий Феникс выходит на поле битвы, если вы разыграли его, выучите урок. *(Вы можете показать принадлежащую вам карту Урока вне игры и положить ее в вашу руку, или вы можете сбросить карту, чтобы взять карту.)*

Пока Достающий Феникс находится на вашем кладбище, если вы должны выучить урок, вместо этого вы можете вернуть Достающего Феникса на поле битвы.

- Если вы хотите использовать последнюю способность Достающего Феникса, чтобы вернуть его на поле битвы, он уже должен находиться на вашем кладбище к тому моменту, как вам предписывается выучить урок.

- Если Достающий Феникс каким-то образом умирает, когда его срабатывающая способность находится в стеке, вы можете вернуть его на поле битвы при помощи той срабатывающей способности.
- 

#### Дуэль Магов

{2} {G}

Волшебство

Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше, если вы разыграли другое мгновенное заклинание или заклинание волшебства в этом ходу. Целевое существо под вашим контролем получает +1/+2 до конца хода. Затем оно дерется с целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Дуэль Магов). Мановая ценность Дуэли Магов всегда равна 3, сколько бы маны вы в итоге ни потратили на ее разыгрывание.
  - Вы не можете разыграть Дуэль Магов, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.
  - Если на момент разрешения Дуэли Магов существо под вашим контролем будет нелегальной целью, то существо не получит +1/+2. Если существо под вашим контролем будет легальной целью, а существо не под вашим контролем — нелегальной, ваше существо все равно получит +1/+2. В обоих случаях существа не будут драться, и ни одно из существ не нанесет и не получит повреждения.
- 

#### Дымящаяся Фигура

{3} {R}

Существо — Дух

4/3

Каждый раз, когда одна или несколько карт покидают ваше кладбище, Дымящаяся Фигура наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

- Если несколько карт покидают ваше кладбище одновременно, то эта способность срабатывает только один раз и наносит только 1 повреждение.
-

Жрица Огненного Свитка

{1}{R}

Существо — Человек Шаман

2/1

Каждый раз, когда оппонент активирует способность, не являющуюся мана-способностью, Жрица Огненного Свитка наносит 1 повреждение тому игроку.

{1}{R}: Жрица Огненного Свитка получает +2/+0 до конца хода.

////

Наслаждение Тишиной

{W}{W}

Мгновенное заклинание

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания или активировать способности верности planeswalker'ов в этом ходу.

Изгоните Наслаждение Тишиной.

- Активируемая способность, для активации которой требуется мана, не является «мана-способностью», за исключением случаев, когда она также производит ману и не имеет целей.
- Активируемые способности записываются с двоеточием в формате «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые ключевые слова, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. Способности верности у planeswalker'ов также являются активируемыми способностями.
- Разыгрывание Наслаждения Тишиной в ответ на заклинание или способность никак не повлияет на то заклинание или способность. То есть, это не отменяющее заклинание.

---

Зарыть в Книги

{4}{U}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше, если его целью является атакующее существо.

Положите целевое существо в библиотеку его владельца вторым сверху.

- Если в момент разрешения заклинания Зарыть в Книги у игрока, контролирующего целевое существо, ноль карт в библиотеке, то существо становится верхней картой его библиотеки.

---

Звездный Ученик

{W}

Существо — Человек Чародей

0/0

Звездный Ученик выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем.

Когда Звездный Ученик умирает, положите жетоны с него на целевое существо под вашим контролем.

- Звездный Ученик кладет все свои жетоны на целевое существо, а не только жетоны +1/+1.

- Способность Звездного Ученика не заставляет вас перемещать жетоны с него на целевое существо. Вы просто кладете на то существо столько жетонов каждого типа, сколько было на Звездном Ученике, когда он умер.
- В некоторых необычных случаях вы можете в конечном итоге положить соответствующие жетоны больше, чем на один перманент. Например, если, когда умирает Звездный Ученик, под вашим контролем есть Озолит, вы положите соответствующее число жетонов каждого типа как на целевое существо, так и на Озолит.
- Если на Звездном Ученике есть жетоны -1/-1, когда он умирает, то последняя способность включает и их тоже. Это может привести к тому, что получатель жетонов тоже умрет.

Зимона, Вундеркинд с Квандрикса  
 {G}{U}  
 Легендарное Существо — Человек Чародей

1/2  
 {1}, {T}: вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы повернутой.  
 {4}, {T}: возьмите карту. Если вы контролируете не менее восьми земель, вместо этого возьмите две карты.

- Первая способность Зимоны — это не то же самое, что разыгрывание земли. При ее разрешении вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы повернутой, даже если у вас не осталось возможности разыграть землю в этом ходу или идет ход другого игрока.
- Последняя способность Зимоны подсчитывает число земель под вашим контролем в момент ее разрешения, а не при активации.

Зловредный Отряд  
 {2}{W}{B}  
 Существо — Человек Колдун  
 0/0

Смертельное касание  
 Зловредный Отряд выходит на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на нем.  
 Когда Зловредный Отряд умирает, положите жетоны с него на целевое существо под вашим контролем.

- Зловредный Отряд кладет все свои жетоны на целевое существо, а не только жетоны +1/+1.
- Способность Зловредного Отряда не заставляет вас перемещать жетоны с него на целевое существо. Вы просто кладете на то существо столько жетонов каждого типа, сколько было на Зловредном Отряде, когда он умер.
- В некоторых необычных случаях вы можете в конечном итоге положить соответствующие жетоны больше, чем на один перманент. Например, если, когда умирает Зловредный Отряд, под вашим контролем есть Озолит, вы положите соответствующее число жетонов каждого типа как на целевое существо, так и на Озолит.
- Если на Зловредном Отряде есть жетоны -1/-1, когда он умирает, то последняя способность включает и их тоже. Это может привести к тому, что получатель жетонов тоже умрет. Это действительно зловредно.

---

### Змеиная Кривая

{3} {U}

#### Волшебство

Создайте одну фишку существа 0/0 зеленый и синий Фрактал. Положите на нее X жетонов +1/+1, где X — один плюс суммарное количество принадлежащих вам карт мгновенных заклинаний и волшебства в изгнании и на вашем кладбище.

- Когда вы определяете значение X, сама Змеиная Кривая еще не находится на вашем кладбище.
- Если вам принадлежат карты в изгнании рубашкой вверх, то они не будут учитываться для значения X, даже если вы можете их смотреть и знаете, что это карты мгновенного заклинания или волшебства.

---

### Золотое Сечение

{1} {G} {U}

#### Волшебство

Возьмите одну карту за каждое различное значение силы среди существ под вашим контролем.

- У существ различное значение силы, если значения их силы не равны. Например, если у вас есть существо с силой 2, два существа с силой 1 и существо с силой -1, то при разрешении Золотого Сечения вы возьмете три карты.

---

### Изменчивая Трансформация

{1} {U}

#### Волшебство — Урок

До конца хода целевой не являющийся землей перманент теряет все способности и становится по вашему выбору существом синяя Лягушка с базовыми силой и выносливостью 1/1 или существом синий Спрут с базовыми силой и выносливостью 4/4.

- Вы выбираете Лягушку или Спрута в момент разрешения Изменчивой Трансформации, а не при ее разыгрывании.

---

### Искрящаяся Мощь

{X} {X} {X} {R} {R}

#### Волшебство

Искрящаяся Мощь наносит X повреждений в пятикратном размере каждой из не более X целей.

- Если вы выберете 1 для значения X, стоимость разыгрывания Искрящейся Мощи будет равна {3} {R} {R}, и заклинание нанесет пять повреждений одной цели. Если вы выберете 2 для значения X, стоимость разыгрывания будет {6} {R} {R}, и заклинание нанесет по десять повреждений каждой из не более двух целей, и так далее.

---

### Испытание Талантов

{1} {U}

#### Мгновенное заклинание

Отмените целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства. Найдите на кладбище, в руке и в библиотеке контролирующего то заклинание игрока любое количество карт с таким же именем, как у него, и изгоните их. Тот игрок тасует библиотеку, затем берет одну карту за каждую карту, изгнанную из его руки таким образом.

- Отмена заклинания обычно приводит к тому, что карта кладется на кладбище, так что она будет там, и вы сможете найти ее и изгнать.
- Если отменяется обратная лицевая сторона двусторонней карты с выбором, то вы не сможете изгнать ни одной карты, в том числе и ту, которую отменили. На кладбище, в руке и в библиотеке у тех карт будут характеристики — включая имя — только передней лицевой стороны.

---

### Исследовательница Крови

{1} {B} {G}

Существо — Вампир Друид

2/2

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

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), положите один жетон +1/+1 на Исследовательницу Крови.

- Если вы получаете жизни одновременно с тем, как Исследовательнице Крови наносятся смертельные повреждения, то она умирает, прежде чем ее способность успевает положить на нее жетон +1/+1.
- Способность, срабатывающая «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)», срабатывает только один раз за каждое событие получения жизнью, сколько бы жизнью вы ни получили.
- 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, то способность «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)» сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker'ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
- Если вы получаете некоторое количество жизнью «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность сработает только один раз.

---

### Историк Клинков

{r/w} {r/w} {r/w} {r/w}

Существо — Человек Священник

2/3

Атакующие существа под вашим контролем имеют Двойной удар.

- Если Историк Клинков покидает поле битвы после нанесения боевых повреждений Первого удара, но до нанесения обычных боевых повреждений (например, потому что он атаковал и был уничтожен повреждениями Первого удара), то атакующие существа под вашим контролем потеряют Двойной удар. Существо без Двойного удара не нанесет обычные боевые повреждения, если в этом ходу оно уже нанесло повреждения на этапе Первого удара.
- 

Ифрит, Художница Пламени

{3} {R}

Существо — Ифрит Шаман

1/4

Двойной удар

Каждый раз, когда Ифрит, Художница Пламени наносит боевые повреждения игроку, вы можете разыграть целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища без уплаты ее мана-стоимости. Если то заклинание должно быть положено на ваше кладбище, изгоните его вместо этого.

- Срабатывающая способность Ифрита, Художницы Пламени позволяет вам разыграть заклинание немедленно, игнорируя ограничения на время разыгрывания. Вы не можете решить разыграть то заклинание позже.
  - Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у заклинания есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, их требуется оплатить, чтобы разыграть его.
  - Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.
- 

Камнесвязанная Наставница

{1} {R} {W}

Существо — Дух Советник

3/3

Каждый раз, когда одна или несколько карт покидают ваше кладбище, предскажите 1.

- Если в рамках одного и того же события ваше кладбище покидают несколько карт, то способность Камнесвязанной Наставницы работает только один раз.
-

Касмина, Загадочная Ведунья  
{1}{G}{U}  
Легендарный Planeswalker — Касмина  
2

У каждого другого planeswalker'a под вашим контролем есть способности верности Касмины, Загадочной Ведуньи.

+2: предскажите 1.

−X: создайте одну фишку существа 0/0 зеленый и синий Фрактал. Положите на нее X жетонов +1/+1.

−8: найдите в вашей библиотеке карту мгновенного заклинания или волшебства, у которой есть такой же цвет, что у этого planeswalker'a, изгоните ту карту, затем перетасуйте библиотеку. Вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости.

- Каждый другой planeswalker под вашим контролем приобретает способности верности Касмины в дополнение к своим собственным. Вы можете активировать только одну способность верности каждого planeswalker'a под вашим контролем за ход.
- Когда вы активируете последнюю способность верности Касмины у другого planeswalker'a, вы ищете в вашей библиотеке карту, у которой есть такой же цвет, что у того planeswalker'a, а не у Касмины. Вы не можете найти бесцветную карту, даже если planeswalker бесцветный.

---

Квинториус, Полевой Историк  
{3}{R}{W}  
Легендарное Существо — Слон Священник  
2/4

Духи под вашим контролем получают +1/+0.

Каждый раз, когда одна или несколько карт покидают ваше кладбище, создайте одну фишку существа 3/2 красный и белый Дух.

- Если две или несколько карт покидают ваше кладбище в рамках одного события, то последняя способность Квинториуса срабатывает один раз. Если они покидают кладбище как отдельные события, способность сработает по одному разу за каждое такое событие.
-

Кианна, Декан Сущности

{2} {G}

Легендарное Существо — Эльф Друид

2/2

{T}: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки.

Если это карта земли, положите ее в вашу руку. В противном случае положите на нее один жетон изучения.

{4} {G}: создайте одну фишку существа 0/0 зеленый и синий Фрактал. Положите на нее один жетон +1/+1 за каждую различную мановую ценность среди принадлежащих вам не являющихся землями карт в изгнании с жетонами изучения на них.

////

Имбрахам, Декан Теории

{2} {U} {U}

Легендарное Существо — Птица Чародей

3/3

Полет

{X} {U} {U}, {T}: изгоните X верхних карт вашей библиотеки и положите один жетон изучения на каждую из них. Затем вы можете положить принадлежащую вам карту с жетоном изучения на ней из изгнания в вашу руку.

- Карты изгоняются рубашкой вниз, если не указано иное.
- Изгнанные карты с жетонами изучения на них сохраняют жетоны изучения, даже если Кианна или Имбрахам покинут поле битвы.
- Вторая способность как Кианны, так и Имбрахама смотрит на все принадлежащие вам карты в изгнании с жетонами изучения, даже если они были изгнаны другими перманентами, например, другой Кианной или Имбрахамом.
- Вы можете выбрать 0 в качестве значения X, когда активируете последнюю способность Имбрахама. Если вы это делаете, вы не изгоняете карты из вашей библиотеки. Тем не менее, вы все равно можете положить в вашу руку ранее изгнанную карту с жетоном изучения на ней.

---

Киллиан, Чернильный Дуэлянт

{W} {B}

Легендарное Существо — Человек Колдун

2/2

Цепь жизни

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

Разыгрываемые вами заклинания, целью которых является существо, стоят на {2} меньше.

- Киллиан, Чернильный Дуэлянт не может снизить цветную часть мана-стоимости разыгрываемого заклинания.
- Киллиан может снизить альтернативную стоимость. Например, если вы решите оплатить альтернативную стоимость Злобного Мастерства {1} {B} и выберете целью существо, то эта стоимость будет уменьшена до {B}.

- Если у заклинания есть дополнительные стоимости, это увеличение стоимости применяется до снижения стоимости.

---

Книжный Вурм

{7}{G}

Существо — Вурм

7/7

Пробивной удар

Когда Книжный Вурм выходит на поле битвы, вы получаете 3 жизни и берете карту.

{2}{G}: положите Книжного Вурма из вашего кладбища в вашу библиотеку третьим сверху.

- Если Книжный Вурм удаляется из вашего кладбища в ответ на его последнюю способность, то он не будет помещен в вашу библиотеку.
- Если на момент разрешения последней способности Книжного Вурма в вашей библиотеке осталось ноль или одна карта, то Книжный Вурм кладется в низ библиотеки.

---

Коди, Громогласный Кодекс

{3}

Легендарный Артефакт Существо — Конструкция

1/4

Вы не можете разыгрывать заклинания перманентов.

{4}, {T}: добавьте {W}{U}{B}{R}{G}. Когда вы разыгрываете ваше следующее заклинание в этом ходу, изгоняйте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока не изгоните карту мгновенного заклинания или волшебства с меньшей мановой ценностью. До конца хода вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости. Положите каждую другую карту, изгнанную таким образом, в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Заклинание перманента — это заклинание артефакта, существа, чар или planeswalker'a. Вы все еще можете разыгрывать земли, мгновенные заклинания и заклинания волшебства. Другие эффекты все еще могут класть перманенты на поле битвы.
- Пока вы контролируете Коди (если, конечно, предположить, что кто-то на самом деле может «контролировать» Коди), вы можете разыграть ту сторону двусторонней карты с выбором, которая является мгновенным заклинанием или волшебством, даже если другая сторона той карты является перманентом.
- Активируемая способность Коди является мана-способностью. Ее нельзя отменить, нельзя на нее ответить, и ее можно активировать во время разыгрывания заклинания. Если вы это делаете, то заклинание станет «вашим следующим заклинанием в этом ходу».
- Отложенная срабатывающая способность, созданная второй способностью Коди, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если само заклинание будет отменено или не разрешится.
- Вы изгоняете карты рубашкой вниз. Все игроки могут их видеть.

- Последняя изгнанная карта не разыгрывается немедленно. Вы можете разыграть ее до конца текущего хода. Если вы не разыграете ту карту, она останется в изгнании.
- Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его 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 заклинание.
- Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.
- Мановая ценность заклинания, вызвавшего срабатывание способности, определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Типы и мановая ценность двусторонней карты в изгнании определяются характеристиками ее передней лицевой стороны. Мановая ценность двойной карты равна сумме мановых ценностей ее половин.
- Если вы изгоняете всю свою библиотеку, не изгнав карту мгновенного заклинания или волшебства с меньшей мановой ценностью, то вы рандомизируете изгнанные карты, они снова становятся вашей библиотекой, и на этом эффект заканчивается. Вы не будете вечно изгонять и тасовать библиотеку.

Колония Скурридов

{1} {G}

Существо — Белка

2/2

Захват

Колония Скурридов получает +2/+2, пока вы контролируете не менее восьми земель.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Колонии Скурридов, могут оказаться смертельными, если число земель под вашим контролем опустится ниже восьми.
- Если число земель под вашим контролем опустится ниже восьми, Колония Скурридов потеряет бонус +2/+2. Это может привести к тому, что она умрет от уже отмеченных на ней повреждений.

Команда Визерблума

{B} {G}

Волшебство

Выберите два —

- Целевой игрок скручивает три карты, затем вы возвращаете карту земли из вашего кладбища в вашу руку.
  - Уничтожьте целевой не являющаяся существом или землей перманент с мановой ценностью не более 2.
  - Целевое существо получает -3/-1 до конца хода.
  - Целевой оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.
- Если вы выбрали себя целью первого режима, то можете вернуть в вашу руку любую карту земли из кладбища, в том числе ту, которая только что попала туда в результате скручивания, или которая там уже была.

- Если все цели Команды Визерблума к моменту ее разрешения становятся нелегальными, то она ничего не делает.
  - Если хотя бы одна цель остается легальной в момент разрешения Команды Визерблума, то Команда Визерблума разрешается и делает все возможное в отношении легальных целей.
- 

Команда Квандрикса

{1}{G}{U}

Мгновенное заклинание

Выберите два —

- Верните целевое существо или planeswalker'a в руку его владельца.
  - Отмените целевое заклинание артефакта или чар.
  - Положите два жетона +1/+1 на целевое существо.
  - Целевой игрок втасовывает не более трех целевых карт из своего кладбища в свою библиотеку.
- Если все цели Команды Квандрикса к моменту ее разрешения становятся нелегальными, то она ничего не делает.
  - Если хотя бы одна цель остается легальной в момент разрешения Команды Квандрикса, то Команда Квандрикса разрешается и делает все возможное в отношении легальных целей.
  - Если для Команды Квандрикса выбран четвертый режим, и все целевые карты к моменту ее разрешения становятся нелегальными, но игрок остается легальной целью, тот игрок тасует свою библиотеку.
- 

Команда Лорхолда

{3}{R}{W}

Мгновенное заклинание

Выберите два —

- Создайте одну фишку существа 3/2 красный и белый Дух.
  - Существа под вашим контролем получают +1/+0, Неразрушимость и Ускорение до конца хода.
  - Команда Лорхолда наносит 3 повреждения любой цели. Целевой игрок получает 3 жизни.
  - Пожертвуйте перманент, затем возьмите две карты.
- Инструкции в заклинании выполняются по порядку. Если вы выберете первый и второй режимы, то фишка Духа, которую создаст Команда Лорхолда, будет иметь +1/+0, Неразрушимость и Ускорение. Если вы выберете первый и четвертый режимы, то можете пожертвовать фишку Духа, которую создали.
  - Если вы выбрали третий режим, и к моменту разрешения Команды Лорхолда обе цели каким-то образом стали нелегальными, то всё заклинание целиком не дает эффекта.
-

### Команда Призмари

{1} {U} {R}

Мгновенное заклинание

Выберите два —

- Команда Призмари наносит 2 повреждения любой цели.
  - Целевой игрок берет две карты, затем сбрасывает две карты.
  - Целевой игрок создает одну фишку Клада.
  - Уничтожьте целевой артефакт.
- Если все цели Команды Призмари к моменту ее разрешения становятся нелегальными, то она ничего не делает.
  - Если хотя бы одна цель остается легальной в момент разрешения Команды Призмари, то Команда Призмари разрешается и делает все возможное в отношении легальных целей.
- 

### Команда Сильверквилла

{2} {W} {B}

Волшебство

Выберите два —

- Целевое существо получает +3/+3 и Полет до конца хода.
  - Верните целевую карту существа с мановой ценностью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы.
  - Целевой игрок берет карту и теряет 1 жизнь.
  - Целевой оппонент жертвует существо.
- Если все цели Команды Сильверквилла к моменту ее разрешения становятся нелегальными, то она ничего не делает.
  - Если хотя бы одна цель остается легальной в момент разрешения Команды Сильверквилла, то Команда Сильверквилла разрешается и делает все возможное в отношении легальных целей.
- 

### Конец Семестра

{3} {W}

Мгновенное заклинание

Изгоните любое количество целевых существ и/или planeswalker'ов под вашим контролем. В начале следующего заключительного шага верните каждую из тех карт на поле битвы под контролем ее владельца. Каждая из них выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на ней, если это карта существа, и с одним дополнительным жетоном верности на ней, если это карта planeswalker'a.

- Чтобы определить, должен ли перманент выйти на поле битвы с дополнительным жетоном +1/+1, с дополнительным жетоном верности, или, в очень необычных случаях, и с тем, и с другим, используйте характеристики перманента в момент его возвращения на поле битвы. Обратите внимание, что если вы изгоните существо, которое было существом только из-за эффекта изменения

типа, то оно выйдет на поле битвы как не являющийся существом перманент и не получит никаких дополнительных жетонов +1/+1 от эффекта Конца Семестра.

---

Копье Смертности

{2} {B} {G}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше, если вы получали жизни в этом ходу. Уничтожьте целевой не являющийся землей перманент.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Копье Смертности). Мановая ценность Копья Смертности всегда равна 4, сколько бы маны вы в итоге ни потратили на его разыгрывание.
- 

Кульминация Обучения

{X} {U} {R}

Волшебство

Изгоните X верхних карт вашей библиотеки. За каждую карту земли, изгнанную таким образом, создайте одну фишку Клада. За каждую синюю карту, изгнанную таким образом, возьмите карту. За каждую красную карту, изгнанную таким образом, Кульминация Обучения наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

- Вы изгоняете все X карт с верха вашей библиотеки, прежде чем предпримете какое-либо из перечисленных действий.
  - Если изгнанная карта и синяя, и красная, то Кульминация Обучения наносит по 1 повреждению каждому оппоненту, и вы берете карту.
  - Если изгнано несколько красных карт, то все повреждения наносятся одновременно.
- 

Лучезарная Волшебница Свитков

{2} {R} {W}

Существо — Гном Священник

2/4

Мгновенные заклинания и заклинания волшебства под вашим контролем имеют Цепь жизни. В начале вашего шага поддержки изгоните случайно выбранную карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища. Вы можете разыграть ее в этом ходу. Если разыгранное таким образом заклинание должно быть положено на ваше кладбище, изгоните его вместо этого.

- Вы все равно оплачиваете мана-стоимость при разыгрывании изгнанной карты, и должны соблюдать все ограничения на время ее разыгрывания.

- Если мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем с Цепью жизни наносит повреждения вам же, то вы одновременно теряете и получаете одинаковое количество жизней. В этом случае общее количество ваших жизней не изменится. (Однако вы можете получить жизни, если заклинание также наносит повреждения другим перманентам и/или игрокам.)
- Некоторые мгновенные заклинания и заклинания волшебства предписывают наносить повреждения другим объектам, а не наносят их сами. В этих случаях вы не получите жизни за такие повреждения (если только у других объектов также не будет Цепи жизни). В частности, заклинание, предписывающее существу под вашим контролем драться, не позволяет вам получить жизни.

#### Магмовый Опус

{6} {U} {R}

Мгновенное заклинание

Магмовый Опус наносит 4 повреждения, разделенные по вашему выбору между любым количеством целей. Поверните два целевых перманента. Создайте одну фишку существа 4/4 синий и красный Элементаль. Возьмите две карты. {u/r} {u/r}, сбросьте Магмовый Опус: создайте одну фишку Клада.

- Вы выбираете все цели Магмового Опуса при разыгрывании заклинания. Сюда входят до четырех целей для первого эффекта и два целевых перманента для второго эффекта.
- Также при разыгрывании вы выбираете, как разделить 4 повреждения между первой группой целей. Каждой из этих целей требуется нанести не менее 1 повреждения.
- Для второго эффекта необходимо выбрать два разных целевых перманента. Вы можете выбрать уже повернутые перманенты.
- Один и тот же перманент можно выбирать в качестве цели для каждого из двух упоминаний «целей». То есть вы можете заставить Магмовый Опус нанести повреждения существу или planeswalker'у, а затем повернуть его. (Мы не очень представляем, зачем это может быть нужно, но наверняка у вас есть блестящий план.)
- Если все цели Магмового Опуса к моменту его разрешения становятся нелегальными, то он ничего не делает. Вы не создадите фишку Элементалья и не возьмете две карты.

#### Мастер Симметрии

{2} {G} {G}

Существо — Носорог Друид

4/4

Захват

Каждый раз, когда существо под вашим контролем, сила которого равна выносливости, атакует, оно получает Пробивной удар до конца хода.

- Срабатывающая способность Мастера Симметрии смотрит на силу и выносливость существа только тогда, когда оно атакует. После того как способность сработала, изменение силы или выносливости существа не мешает ему получить Пробивной удар и не лишит его Пробивного удара.

Мила, Хитроумная Спутница  
{1}{W}{W}  
Легендарное Существо — Лиса  
2/3

Каждый раз, когда оппонент атакует одного или нескольких planeswalker'ов под вашим контролем, положите один жетон верности на каждого planeswalker'a под вашим контролем.  
Каждый раз, когда перманент под вашим контролем становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, вы можете взять карту.

////

Лукка, Непредсказуемый Узомант  
{4}{R}{R}  
Легендарный Planeswalker — Лукка  
5

+1: вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, возьмите карту. Если таким образом была сброшена карта существа, вместо этого возьмите две карты.  
-2: верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы. То существо получает Ускорение. Изгоните его в начале вашего следующего шага поддержки.  
-7: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, оно наносит повреждения, равные своей силе, любой цели».

- Когда первая способность Милы разрешается, вы кладете по одному жетону верности на всех planeswalker'ов под вашим контролем, даже на тех, которых не атакуют.
- Первая способность Милы срабатывает только один раз, независимо от того, сколько существ атакуют или скольких ваших planeswalker'ов атакуют.
- Вторая способность Милы разрешается до заклинания или способности, вызвавшей ее срабатывание.

---

Момент Озарения  
{2}{G}{U}  
Мгновенное заклинание  
Возьмите две карты. Вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы.

- Когда вы кладете карту земли из вашей руки на поле битвы, это не считается разыгрыванием земли. Вы можете сделать это, даже если уже разыграли землю в своем ходу, или если вы разыгрываете Момент Озарения во время хода оппонента.
-

Морозная Плутовка  
{2}{U}  
Существо — Птица Чародей  
2/2

Полет

Когда Морозная Плутовка выходит на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента. То существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

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

---

Мощный Рывок  
{G}  
Мгновенное заклинание  
Целевое существо получает Пробивной удар до конца хода.  
Возьмите карту.

- Если цель становится нелегальной до разрешения Мощного Рывка (например, оппонент уничтожает ее), то вы не возьмете карту.

---

Мудрец Проявления  
{g/u}{g/u}{g/u}{g/u}  
Существо — Человек Чародей  
2/2  
Когда Мудрец Проявления выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 0/0 зеленый и синий Фрактал. Положите на нее X жетонов +1/+1, где X — количество карт в вашей руке.

- X — это количество карт в вашей руке в момент разрешения срабатывающей способности Мудреца Проявления.

---

Муза Вихря  
{1}{U}{u/r}{R}  
Существо — Джинн Чародей  
2/4

Полет

Каждый раз, когда Муза Вихря атакует, следующее мгновенное заклинание или заклинание волшебства, которое вы разыграете в этом ходу, стоит на {X} меньше, где X — сила Музы Вихря на момент разрешения этой способности.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает срабатывающая способность Музы Вихря). Мановая ценность

заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.

- Снижение стоимости Музы Вихря может снизить только количество немаркированной маны в стоимости заклинания. Оно не снижает цветную часть маны.

---

Неясыть Грез

{2} {U}

Существо — Птица Иллюзия

3/2

Полет

Когда Неясыть Грез становится целью заклинания, пожертвуйте ее.

Когда Неясыть Грез умирает, выучите урок. *(Вы можете показать принадлежащую вам карту Урока вне игры и положить ее в вашу руку, или вы можете сбросить карту, чтобы взять карту.)*

- Если Неясыть Грез становится целью заклинания, она жертвуется до того, как то заклинание попытается разрешиться. Если она является единственной целью того заклинания, то заклинание не разрешится, будет удалено из стека, и никакие из его инструкций не будут выполнены.

---

Окунуться в Запретное

{1} {B}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете пожертвовать одно или несколько существ. Когда вы это делаете, скопируйте это заклинание за каждое существо, пожертвованное таким образом.

Вы берете карту и теряете 1 жизнь.

- Если вы жертвуете существо со способностью Чародейства, чтобы разыграть заклинание Окунуться в Запретное, то способность того существа не сработает.
- Если скопируете Окунуться в Запретное несколько раз, то каждая способность Чародейства у существ под вашим контролем сработает такое же количество раз.

---

Освещение Истории

{2} {R} {R}

Волшебство — Урок

Сбросьте любое количество карт, затем возьмите столько же карт. Затем, если на вашем кладбище не менее семи карт, создайте одну фишку существа 3/2 красный и белый Дух.

- При разрешении Освещения Истории вы можете решить не сбрасывать карты. В этом случае вы не возьмете карты, но, возможно, все равно сможете создать Духа.
- Освещение Истории останется в стеке, пока не закончит разрешаться, так что оно не считает само себя в качестве одной из карт на вашем кладбище.

---

Открывшаяся Последовательность

{1} {G}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, положите ее на поле битвы повернутой, затем перетасуйте библиотеку. Та земля становится существом 0/0 зеленый и синий Фрактал, которое при этом остается землей. Положите на него один жетон +1/+1 за каждую землю, которая вышла на поле битвы под вашим контролем в этом ходу.

- Земля не будет существом при выходе на поле битвы, если только какой-либо другой эффект не сделает ее таковой. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, не сработают.
- Последнее предложение способности Открывшейся Последовательности учитывает ту землю, которую способность положила на поле битвы.

---

Охотник на Магов

{3} {B}

Существо — Ужас

3/4

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает или копирует мгновенное заклинание или заклинание волшебства, он теряет 1 жизнь.

- Срабатывающая способность Охотника на Магов разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

---

Перехват Талисмана

{3} {R}

Волшебство

Разыгрывание этого заклинания стоит на {3} меньше, если его целью является фишка существа.

Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает +2/+0 и Ускорение до конца хода.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Перехват Талисмана). Мановая ценность Перехвата Талисмана всегда равна 4, сколько бы маны вы в итоге ни потратили на его разыгрывание.
-

Пларгг, Декан Хаоса

{1} {R}

Легендарное Существо — Орк Шаман

2/2

{T}, сбросьте карту: возьмите карту.

{4} {R}, {T}: показывайте карты с верха вашей библиотеки, пока вы не покажете нелегendarную не являющуюся землей карту с мановой ценностью не более 3. Вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости. Положите все показанные карты, не разыгранные таким образом, в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

////

Августа, Декан Порядка

{2} {W}

Легендарное Существо — Человек Священник

1/3

Другие повернутые существа под вашим контролем получают +1/+0.

Другие неповернутые существа под вашим контролем получают +0/+1.

Каждый раз, когда вы атакуете, разверните каждое существо под вашим контролем, затем поверните любое количество существ под вашим контролем.

- Вторая способность Пларгга, Декана Хаоса, позволяет вам разыграть заклинание во время разрешения той способности, игнорируя его обычные ограничения на время разыгрывания.
- Несмотря на использование термина «другие повернутые существа», для первой способности Августы не имеет значения, будет ли сама Августа повернута или неповернута. То же самое относится и ко второй способности. Обе способности применяются до тех пор, пока Августа находится на поле битвы.
- Последняя способность Августы срабатывает каждый раз, когда вы атакуете любым существом, даже если вы не атаковали Августой.
- Последняя способность Августы разворачивает все существа под вашим контролем, а не только те, которые атаковали в этом ходу. Затем вы выбираете, хотите ли вы повернуть какие-то существа, и если да, то какие.
- Разворот атакующего существа не удаляет его из боя. Оно все еще атакует как обычно.

---

Подавительница с Сильверквилла

{W} {B}

Существо — Человек Священник

3/2

При выходе Подавительницы с Сильверквилла на поле битвы выберите имя не являющейся землей карты.

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание с выбранным именем, он теряет 3 жизни, а вы берете карту.

- Вторая срабатывающая способность Подавительницы с Сильверквилла разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

---

### Поспешное Перерождение

{B} {G}

#### Мгновенное заклинание

Выберите целевое существо. Когда то существо умирает в этом ходу, найдите в вашей библиотеке карту существа с меньшей мановой ценностью, положите ее на поле битвы повернутой, затем перетасуйте библиотеку.

- Если вы выбираете существо или ищете карту существа с {X} в мана-стоимости, то этот X считается равным 0.

---

### Практические Исследования

{3} {U} {R}

#### Мгновенное заклинание

Возьмите четыре карты. Затем сбросьте две карты, если только вы не сбросите карту мгновенного заклинания или волшебства.

- В момент разрешения Практических Исследований вы можете сбросить либо одну карту мгновенного заклинания или волшебства, либо две карты, которые могут быть или не быть картами мгновенного заклинания или волшебства.

---

### Приближение Дракона

{2} {R}

#### Волшебство

Приближение Дракона наносит 3 повреждения каждому оппоненту. Вы можете изгнать Приближение Дракона и четыре карты с именем Приближение Дракона из вашего кладбища. Если вы это делаете, найдите в вашей библиотеке карту существа-Дракона, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте библиотеку.

В колоде может быть любое количество карт с именем Приближение Дракона.

- В большинстве случаев, чтобы найти карту Дракона, вам нужно будет изгнать пять карт с именем Приближение Дракона (ту, что разрешается, из стека, и еще четыре из вашего кладбища). Однако если Приближение Дракона является копией, вы все равно можете изгнать ее и четыре карты с именем Приближение Дракона из вашего кладбища, чтобы найти карту Дракона. Изгнанная копия перестанет существовать.
  - Последняя способность Приближения Дракона позволяет вам игнорировать только «правило четырех карт». Она не позволяет вам игнорировать легальность карты в формате. Например, во время мероприятия по выпуску «Стриксхейвен» с колодами из бустеров вы не можете добавлять в колоду Приближение Дракона из своей личной коллекции.
-

Призыв Невидимых Лучей

{5} {G}

Волшебство

Создайте одну фишку существа 0/0 зеленый и синий Фрактал. Положите на нее X жетонов +1/+1, где X — количество земель под вашим контролем.

- Количество земель под вашим контролем подсчитывается при разрешении Призыва Невидимых Лучей.
- 

Провал на Экзамене

{1} {B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -X/-X до конца хода, где

X — 7 минус количество карт в руке контролирующего то существо игрока.

- Значение X определяется во время разрешения Провала на Экзамене.
  - Если у игрока, контролирующего целевое существо, есть семь или больше карт в руке при разрешении Провала на Экзамене, то существо получает -0/-0. Этот эффект не может увеличить силу и выносливость существа.
- 

Прожорливые Щупальца

{1} {G}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу или planeswalker'у не под вашим контролем. Когда тот перманент не под вашим контролем умирает в этом ходу, вы получаете 2 жизни.

- Прожорливые Щупальца создают отложенную срабатывающую способность, которая срабатывает каждый раз, когда целевое существо или planeswalker не под вашим контролем умирает в этом ходу, даже если тот перманент умирает не от повреждений, нанесенных при разрешении Прожорливых Щупалец.
- 

Прорыв Сдерживания

{2} {G}

Волшебство — Урок

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Если его (их) мановая ценность не более 2, создайте одну фишку существа 1/1 черный и зеленый Вредитель со способностью «Когда это существо умирает, вы получаете 1 жизнь».

- Если Прорыв Сдерживания разрешается, и мановая ценность целевого артефакта не более 2, но он не уничтожается (возможно, потому, что у него есть Неразрушимость), вы все равно создаете Вредителя.

- Если к моменту разрешения Прорыва Сдерживания артефакт или чары становятся нелегальной целью, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не создадите Вредителя.
- 

Профессор Оникс

{4} {B} {B}

Легендарный Planeswalker — Лилиана

5

*Чародейство* — Каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

+1: вы теряете 1 жизнь. Посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них в вашу руку, а остальные — на ваше кладбище.

−3: каждый оппонент жертвует существо с наибольшим значением силы среди существ под его контролем.

−8: каждый оппонент может сбросить карту. Если он этого не делает, он теряет 3 жизни. Повторите этот процесс еще шесть раз.

- Для второй способности верности Профессора Оникс, если у оппонента есть несколько существ с наибольшей силой, то он выбирает, какое из них пожертвовать. Следующий оппонент в порядке передачи хода выбирает существо для жертвования, затем остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные существа жертвуются одновременно.
  - Для последней способности верности Профессора Оникс «этот процесс» заключается в следующем: сперва следующий оппонент в порядке передачи хода может выбрать карту в своей руке, не показывая ее. Затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. Затем все выбранные карты показываются и сбрасываются одновременно, а каждый игрок, который не сбросил карту (потому что решил этого не делать, или потому что у него нет карт в руке), теряет 3 жизни. Все это будет происходить семь раз, и каждый оппонент может потерять максимум 21 жизнь.
  - Если Профессор Оникс кажется вам знакомой, то это, наверное, потому, что вы уже видели этот тип planeswalker'a.
- 

Пустой Разум

{2} {B}

Волшебство

Целевой игрок сбрасывает две карты. Затем изгоните все карты из кладбища того игрока.

- Если в момент разрешения Пустого Разума у целевого игрока в руке всего одна карта, то он сбрасывает ее, после чего все карты на его кладбище изгоняются. Если рука игрока пуста, вы просто изгоняете все карты из его кладбища.
-

Пылкая Ведунья Праха

{4} {R}

Существо — Минотавр Шаман

3/4

Каждый раз, когда Пылкая Ведунья Праха атакует, вы можете положить карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища в низ вашей библиотеки. Если вы это делаете, изгоните две верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть те карты в этом ходу.

- Карты, которые изгоняет способность Пылкой Ведуньи Праха, изгоняются рубашкой вниз.
- Вы можете разыграть те карты в том ходу, даже если Пылкая Ведунья Праха покинет поле битвы или другой игрок получит контроль над ней.
- Разыгрывая карты, изгнанные Пылкой Ведуньей Праха, вы должны соблюдать обычные правила их разыгрывания. Вы должны оплатить их стоимости, если они есть, и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если одна из тех карт — карта существа, то вы можете разыграть ее, оплатив ее мана-стоимость, только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
- Вы можете разыграть изгнанные Пылкой Ведуньей Праха карты земли, только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу (если только какой-либо эффект не позволяет вам разыграть дополнительную землю). Чаще всего, если вы изгоните две карты земель, то не сможете разыграть обе.
- Любые изгнанные Пылкой Ведуньей Праха карты, которые вы не разыграете, остаются в изгнании. Вы не сможете разыграть их во время следующих ходов, даже если способность Пылкой Ведуньи Праха сработает снова.

---

Ритуал Выбраковки

{2} {V} {G}

Волшебство

Уничтожьте каждый не являющийся землей перманент с мановой ценностью не более 2. Добавьте {V} или {G} за каждый перманент, уничтоженный таким образом.

- Вы можете добавить либо {V}, либо {G} за каждый уничтоженный перманент. Вы не ограничены одним цветом.
-

Рован, Ученая Искр

{2} {R}

Легендарный Planeswalker — Рован

2

Разыгрываемые вами мгновенные заклинания и заклинания волшебства стоят на {1} меньше.

+1: Рован, Ученая Искр наносит 1 повреждение каждому оппоненту. Если вы взяли в этом ходу три или больше карт, то вместо этого она наносит 3 повреждения каждому оппоненту.

−4: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, вы можете заплатить {2}. Если вы это делаете, скопируйте то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии».

////

Уилл, Ученый Мороза

{4} {U}

Легендарный Planeswalker — Уилл

4

Разыгрываемые вами мгновенные заклинания и заклинания волшебства стоят на {1} меньше.

+1: не более чем одно целевое существо имеет базовую силу и выносливость 0/2 до вашего следующего хода.

−3: возьмите две карты.

−7: изгоните не более пяти целевых перманентов. За каждый перманент, изгнанный таким образом, контролирующей его игрок создает одну фишку существа 4/4 синий и красный Элементаль.

- Ни одна из первых способностей лицевых сторон не может уменьшить требования к цветной мане разыгрываемых вами заклинаний.
  - Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает первая способность Рован или Уилла). Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
  - В рамках эмблемы Рован вы можете заплатить {2} только один раз. Вы не можете заплатить больше, чтобы скопировать заклинание больше одного раза.
  - Для первой способности верности Уилла любые эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость существа, но не устанавливают их на определенное значение (то есть не влияют на базовую силу и/или выносливость существа), применяются после установки базовых силы и выносливости, вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу и выносливость.
-

Руководство Наставницы

{2}{U}

Волшебство

Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его, если вы контролируете planeswalker'a, Священника, Друида, Шамана, Колдуна или Чародея. Предскажите 1, затем возьмите карту.

- Срабатывающая способность срабатывает, когда вы разыгрываете Руководство Наставницы, вне зависимости от того, какие перманенты вы контролируете. Когда та способность попытается разрешиться, она проверит, есть ли под вашим контролем хотя бы один перманент с типом или подтипом из списка. Если это так, то Руководство Наставницы будет скопировано один раз, а не один раз за каждый из таких перманентов. Если в этот момент под вашим контролем нет подходящих перманентов, то срабатывающая способность не разрешится, и вы не скопируете Руководство Наставницы.

---

Рута, Переменчивая Художница

{1}{U}{R}

Легендарное Существо — Орк Шаман

1/4

{2}, верните Руту, Переменчивую Художницу в руку ее владельца: скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

- Чтобы активировать способность Руты, Переменчивой Художницы, у нее должна быть цель. Вы не можете активировать ее без цели, чтобы вернуть Руту к себе в руку.
-

Скульптор Течения

{2} {U} {U}

Существо — Мерфолк Чародей

2/2

Оберег {2} (Каждый раз, когда это существо становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если тот игрок не заплатит {2}.)

Когда Скульптор Течения выходит на поле битвы, изгоните карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища. Положите на Скульптора Течения жетоны +1/+1, количество которых равняется половине мановой ценности той карты с округлением в большую сторону.

////

Огнетная Соната

{1} {R}

Волшебство

Сбросьте карту, затем возьмите карту. Когда вы сбрасываете таким образом карту мгновенного заклинания или волшебства, Огнетная Соната наносит целевому существу или planeswalker'у не под вашим контролем повреждения, равные мановой ценности той карты.

- Вы выбираете, какую карту мгновенного заклинания или волшебства изгнать, когда срабатывающая при выходе на поле битвы способность Скульптора Течения разрешается. Если вы можете изгнать такую карту, вы должны это сделать.
- Огнетная Соната отправляется в стек без выбора цели. В ходе ее разрешения вы сбрасываете карту, а затем берете карту. Когда вы таким образом сбрасываете карту мгновенного заклинания или волшебства, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете цель, которой будут нанесены повреждения. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку игроки могут ответить на срабатывающую способность, зная, сколько повреждений будет нанесено.
- Если у вас нет карт в руке в момент разрешения Огнетной Сонаты, то вы не сможете сбросить карту, но возьмете карту. Повреждения при этом не наносятся.

---

Смертельное Зелье

{B} {G}

Волшебство

Каждый игрок жертвует существо или planeswalker'a.

Если вы пожертвовали перманент таким образом, вы можете вернуть другую карту перманента из вашего кладбища в вашу руку.

- Сначала активный игрок выбирает, какое существо или planeswalker'a он жертвует, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов. Каждый игрок знает, какой выбор сделали игроки перед ним. Затем все те перманенты приносятся в жертву одновременно.
- Если вы разыгрываете Смертельное Зелье, и в момент его разрешения под вашим контролем есть существа или planeswalker'ы, вы должны принести в жертву одного из них.

- Вы выбираете, возвращать ли карту перманента в руку, и если да, то какую, в момент разрешения Смертельного Зелья, после того как перманенты были пожертвованы.
  - Вы не можете вернуть ту же карту перманента, которую пожертвовали.
- 

#### Снежный День

{4}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Поверните не более двух целевых существ. Те существа не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.

Возьмите две карты, затем сбросьте карту.

- Если вы выбрали цели для Снежного Дня, когда разыгрывали его, а к моменту разрешения заклинания все цели стали нелегальными, то Снежный День будет удален из стека и ничего не сделает. Вы не возьмете и не сбросите карты.
  - Вы можете выбрать в качестве целей повернутые существа. Те существа не развернутся во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.
- 

#### Соблазненный Ориком

{1}{U}{U}{U}

Волшебство

Для каждого оппонента получите контроль над не более чем одним целевым существом или planeswalker'ом под контролем того игрока с мановой ценностью не более 3.

- Эффект смены контроля заклинания Соблазненный Ориком длится неопределенно долго.
  - Если у существа нет Ускорения, то в том ходу, в котором вы получили над ним контроль, вы не сможете атаковать с его помощью или активировать его способности, в стоимости которых есть {T}.
- 

#### Состоявшийся Алхимик

{3}{G}

Существо — Эльф Друид

2/5

{T}: добавьте одну ману любого цвета.

{T}: добавьте X маны любого одного цвета, где X — количество жизней, полученных вами в этом ходу.

- Вторая способность Состоявшегося Алхимика подсчитывает общее количество полученных жизней, и она не учитывает те жизни, которые вы потеряли во время этого хода. Например, если ранее в этом же ходу вы потеряли 3 жизни и получили 3 жизни, вы добавите три маны.
-

Спутник Камнетворца

{W}

Существо — Дух Собака

1/1

Каждый раз, когда одна или несколько карт попадают в изгнание во время вашего хода, положите один жетон +1/+1 на Спутника Камнетворца. Эта способность срабатывает только один раз в каждом ходу.

- Если в рамках одного и того же события во время вашего хода в изгнание отправляется несколько карт, то срабатывающая способность сработает только один раз.

---

Стадион Стриксхейвена

{3}

Артефакт

{T}: добавьте {C}. Положите один жетон очка на Стадион Стриксхейвена.

Каждый раз, когда существо наносит вам боевые повреждения, удалите один жетон очка со Стадиона Стриксхейвена.

Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения оппоненту, положите один жетон очка на Стадион Стриксхейвена. Затем, если на нем есть десять или больше жетонов очка, удалите их все, и тот игрок проигрывает партию.

- «Тот игрок» означает оппонента, которому были нанесены повреждения.
- Если несколько существ одновременно наносят боевые повреждения вам или оппоненту, то соответствующая способность Стадиона Стриксхейвена сработает такое же количество раз. Вы можете положить эти способности в стек в любом порядке. Способность, отправившаяся в стек последней, разрешится первой.
- Если в игре с участием более двух игроков существа под вашим контролем наносят боевые повреждения нескольким оппонентам одновременно, то последняя способность срабатывает такое же количество раз. Однако из-за того, что жетоны удаляются, заставить нескольких игроков проиграть партию в результате действия этой способности в одной и той же фазе боя трудно (но не невозможно).
- Проверка на наличие десяти или более жетонов очка происходит только в момент разрешения последней способности. В частности, если вы добавите десятый жетон очка каким-то другим способом, никто не проиграет партию... пока что.

---

Строгая Наблюдательница

{1}{W}

Существо — Дух Священник

1/3

Полет

Каждый раз, когда выходящий на поле битвы перманент вызывает срабатывание срабатывающей способности, отмените ту способность, если только контролирующей ее игрок не заплатит {2}.

- Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]».
- Эффекты, изменяющие то, как существо выходит на поле битвы, не являются срабатывающими способностями, и на них не действует способность Строгой Наблюдательницы. В числе прочих к ним относятся эффекты, которые заставляют перманент выйти на поле битвы в качестве копии другого перманента; эффекты, которые заставляют перманенты выйти на поле битвы с жетонами, и эффекты, которые заставляют перманент выйти на поле битвы повернутым.
- Способности, которые срабатывают, когда что-то еще вызвало срабатывание способности, всегда помещаются в стек после способности, которая вызвала их срабатывание. Например, способность Строгой Наблюдательницы всегда разрешается до того, как разрешается вызвавшая ее срабатывание срабатывающая способность. Это изменение действовавшего ранее правила.

#### Тайная Встреча

{1}{W}{W}

Волшебство

Вы и целевой оппонент берете по три карты.

- Если в момент разрешения Тайной Встречи оппонент является нелегальной целью, то ни один из игроков не возьмет карты.

#### Таназир Квандрикс

{3}{G}{U}

Легендарное Существо — Старейшина Дракон

4/4

Полет, Пробивной удар

Когда Таназир Квандрикс выходит на поле битвы, удвойте количество жетонов +1/+1 на целевом существе под вашим контролем.

Каждый раз, когда Таназир Квандрикс атакует, вы можете сделать значения базовой силы и выносливости других существ под вашим контролем равными силе и выносливости Таназира Квандрикса до конца хода.

- Чтобы удвоить количество жетонов +1/+1 на перманенте, положите на него жетоны +1/+1 в количестве, равном числу уже имеющихся на нем таких жетонов. Другие карты, взаимодействующие с эффектами помещения жетонов, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.
- При разрешении последней способности значения базовой силы и выносливости других существ под вашим контролем устанавливаются равными текущим значениям силы и выносливости Таназира Квандрикса, а не его базовой силе и выносливости. Если сила или выносливость Таназира Квандрикса изменяются позже в этом ходу, на других существах под вашим контролем это не отражается.
- Последняя способность Таназира Квандрикса заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости какого-либо существа. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для его силы или выносливости, которые начинают применяться после разрешения способности, заменят собой действие этого эффекта.

- Любые эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость существа, но не устанавливают их на определенное значение (то есть не влияют на базовую силу и/или выносливость существа), применяются после установки базовых силы и выносливости, вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу и выносливость.
- 

Теоретик Заговоров

{1} {R}

Существо — Человек Шаман

2/2

Каждый раз, когда Теоретик Заговоров атакует, вы можете заплатить {1} и сбросить карту. Если вы это делаете, возьмите карту.

Каждый раз, когда вы сбрасываете одну или несколько не являющихся землями карт, вы можете изгнать одну из них из вашего кладбища. Если вы это делаете, вы можете разыграть ее в этом ходу.

- Вы не можете заплатить {1} и сбросить карту несколько раз при разрешении способности Теоретика Заговоров, чтобы взять больше карт.
  - Карта, изгоняемая второй способностью, изгоняется рубашкой вниз. Разыгрывая ее, вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания той карты. Вы должны оплатить ее стоимости и соблюдать все ограничения на время разыгрывания. Например, если это карта существа, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Чаще всего, если вы изгоняете любую карту во время хода оппонента, кроме карты мгновенного заклинания, вы не сможете разыграть ее в том же ходу.
-

Увильда, Декан Совершенства

{2} {U}

Легендарное Существо — Джинн Чародей

2/2

{T}: вы можете изгнать из вашей руки карту мгновенного заклинания или волшебства и положить на нее три жетона совершенства. Она получает способности «В начале вашего шага поддержки, если эта карта изгнана, удалите с нее один жетон совершенства» и «Когда с этой карты удаляется последний жетон совершенства, если она изгнана, вы можете разыграть ее как заклинание. Разыгрывание ее таким образом стоит на {4} меньше».

////

Нассари, Декан Выражения

{3} {R} {R}

Легендарное Существо — Ифрит Шаман

4/4

В начале вашего шага поддержки изгоните верхнюю карту библиотеки каждого из оппонентов. До конца хода вы можете разыгрывать заклинания, находящиеся среди тех изгнанных карт, и вы можете тратить ману на разыгрывание тех заклинаний, как если бы это была мана любого цвета.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание из изгнания, положите один жетон +1/+1 на Нассари, Декана Выражения.

- Вы не обязаны разыгрывать заклинание после удаления последнего жетона совершенства. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются. Если какой-либо эффект не дает вам разыграть ту карту, или вы решили не разыгрывать ее, то она остается в изгнании без жетонов совершенства на ней, и в дальнейшем вы не сможете ее разыграть.
  - Снижение стоимости, которое дает Увильда, Декан Совершенства, не уменьшает требований к цветной мане в стоимости заклинания.
  - Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Увильда, Декан Совершенства). Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
  - С помощью Нассари, Декана Выражения вы изгоняете карты рубашкой вниз. На разыгрывание тех заклинаний распространяются обычные временные ограничения.
  - Все карты, изгнанные способностью Нассари, которые вы не разыграли, остаются в изгнании. Вы не сможете разыграть те карты в дальнейших ходах, хотя способность Нассари при каждом разрешении даст вам на выбор еще одну группу карт.
  - Последняя способность Нассари срабатывает, когда вы разыгрываете из изгнания любое заклинание, а не только карты, изгнанные его первой способностью.
-

Укрепляющая Настойка  
{G}

Мгновенное заклинание

Вы получаете 2 жизни. Целевое существо получает +X/+X до конца хода, где X — количество жизней, полученных вами в этом ходу.

- Укрепляющая Настойка подсчитывает общее количество полученных жизней, и она не учитывает те жизни, которые вы потеряли во время этого хода. Например, если ранее в этом же ходу вы потеряли 2 жизни и получили 3 жизни, то вы получите еще 2 жизни от Укрепляющей Настойки, а целевое существо получит +5/+5.

---

Укрощение Бесконечности

{1} {B} {B} {B} {G} {G} {G}

Мгновенное заклинание

Поменяйте местами вашу руку и ваше кладбище.

Изгоните Укрощение Бесконечности.

- Карты, которые кладутся на ваше кладбище таким образом, не сбрасываются. Все способности, которые срабатывают, когда вы сбрасываете карты, не сработают.
- Если на вашем кладбище или в руке нет карт, обмен все равно произойдет. Если в одной из этих зон есть карты, вы переместите их в другую зону.
- Если во время шага очистки вашего хода у вас в руке больше карт, чем ее максимальный размер (обычно это семь карт), то вы должны будете сбросить лишние карты.

---

Уничужение

{W} {B}

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся землей. Тот игрок сбрасывает ту карту. Положите один жетон +1/+1 на существо под вашим контролем.

- Вы можете разыграть Уничужение, даже если не контролируете ни одного существа.
  - Вы выбираете, на какое существо положить жетон +1/+1, в ходе разрешения Уничужения, после того как оппонент показал свою руку.
-

Усилитель-Борец

{1}{G}{G}

Существо — Тролль Друид

3/3

Пробивной удар

Пока вы контролируете не менее восьми земель,

Усилитель-Борец получает +5/+5.

////

Расходящееся Уравнение

{3}{U}{U}

Волшебство

Выберите целевое существо под вашим контролем.

Каждое другое существо под вашим контролем становится копией того существа до конца хода, но не является легендарным, если выбранное существо легендарное.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Усилителю-Борцу, могут оказаться смертельными, если число земель под вашим контролем опустится ниже восьми.
- Расходящееся Уравнение копирует напечатанные характеристики целевого существа. Оно не копирует имеющиеся на том существе жетоны или эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д., а то, что существо становится копией, не приводит к тому, что с него удаляются имевшиеся на нем такие жетоны или эффекты. В частности, Расходящееся Уравнение не копирует эффекты смены типа, которые делают цель существом. Например, если вы выберете ставшую существом землю, то все остальные ваши существа станут не являющимися существами землями до конца хода.
- Если выбранное существо является копией чего-либо еще, то другие существа под вашим контролем становятся копиями того, что было скопировано выбранным существом.
- Если целевое существо — это фишка, то другие существа под вашим контролем копируют исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом. Не являющиеся фишками существа при этом фишками не становятся. Аналогично, если целевое существо не является фишкой, то фишки существ под вашим контролем не перестают быть фишками.
- Расходящееся Уравнение действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу, не станут копиями выбранного существа.

---

Условное Отчисление

{1}{W}

Волшебство — Урок

Выберите одно —

- Выберите имя не являющейся землей карты. До вашего следующего хода оппоненты не могут разыгрывать заклинания с выбранным именем.
- Выберите целевой не являющийся землей перманент. До вашего следующего хода он не может атаковать или блокировать, а его активируемые способности не могут быть активированы.

- Для первого режима, никто не может разыгрывать заклинания с момента названия карты и до момента, когда эффект Условного Отчисления начинает действовать.
- Условное Отчисление — это волшебство, но в некоторых необычных случаях его можно разыграть в ответ на другие заклинания. Заклинания с выбранным именем, которые каким-то образом уже находятся в стеке при разрешении Условного Отчисления, не будут затронуты эффектом.
- Несмотря на то что заклинания с выбранным именем нельзя разыгрывать, карту с этим именем можно положить на поле битвы при помощи какого-то другого эффекта (если это карта перманента).
- Вы можете назвать любую лицевую сторону двусторонней карты с выбором, но не обе стороны, и вы можете назвать любую половину двойной карты, но не обе половины. Оппоненты смогут разыгрывать ту сторону или половину, которую вы не назвали.
- Если целью второго режима становится не являющийся существом перманент, который позже становится существом, то существо не сможет атаковать или блокировать до вашего следующего хода.
- Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») этот эффект не действует.

Ухмыляющийся Игнус

{2} {R}

Существо — Элементаль

2/2

{R}, верните Ухмыляющегося Игнуса в руку его владельца: добавьте {C} {C} {R}. Активируйте только как волшебство.

- Хотя у способности Ухмыляющегося Игнуса есть ограничение по времени ее активации, это все равно мана-способность. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.
- Если вы разыгрываете Ухмыляющегося Игнуса как обычно во время вашей главной фазы, он выходит на поле битвы, и вы получаете приоритет. Если в результате этого не сработали никакие способности, вы можете сразу же активировать его способность, до того как у других игроков будет возможность удалить его с поля битвы.

Уход за Вредителями

{B} {G}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.

Создайте X фишек существа 1/1 черный и зеленый

Вредитель со способностью «Когда это существо умирает, вы получаете 1 жизнь», где X — сила жертвованного существа.

- Копии Ухода за Вредителями будут использовать силу существа, которое было пожертвовано для исходного заклинания, чтобы определить количество Вредителей, создаваемых каждой копией. Поскольку копии не разыгрываются, вы не будете жертвовать для них дополнительные существа.
- 

Ученица с Лорхолда

{R}{W}

Существо — Человек Священник

2/2

*Чародейство* — Каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, существа-Духи под вашим контролем получают до конца хода способность «{T}: это существо наносит 1 повреждение каждому оппоненту».

- Способность Ученицы с Лорхолда может дать вашим существам-Духам несколько экземпляров способности «{T}: это существо наносит 1 повреждение каждому оппоненту». Однако каждый Дух может активировать только одну из таких способностей за раз, и каждая из них всё равно будет наносить только 1 повреждение.
- 

Учения Древних

{2}{U}

Волшебство — Урок

Если у оппонента в руке больше карт, чем у вас, возьмите две карты. Возьмите три карты вместо этого, если у оппонента в руке как минимум на четыре карты больше, чем у вас.

- Количество карт в руке у каждого игрока определяется в момент разрешения Учений Древних.
- 

Ученый Диспут

{R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо блокирует в этом ходу, если может. Вы можете заставить его получить Захват до конца хода.

Выучите урок. *(Вы можете показать принадлежащую вам карту Урока вне игры и положить ее в вашу руку, или вы можете сбросить карту, чтобы взять карту.)*

- Существо блокирует только в том случае, если в начале шага объявления блокирующих оно может это сделать. Если в этот момент существо повернуто, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может блокировать, или же ни одно существо не атакует контролирующего существо игрока или planeswalker'a под его контролем, то существо не блокирует. Если для того, чтобы существо блокировало, необходимо уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать. Если эта стоимость не будет оплачена, существо не будет блокировать.

- Игрок, контролирующий существо, сам выбирает, какое атакующее существо оно будет блокировать.
  - Вы решаете, хотите ли вы, чтобы существо получило Захват до конца хода, в момент разрешения Ученого Диспута.
- 

Хофри Духогорн

{3}{R}{W}

Легендарное Существо — Гном Священник

4/5

Духи под вашим контролем получают +1/+1 и имеют Пробивной удар и Ускорение.

Каждый раз, когда другое не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, изгоните его. Если вы это делаете, создайте одну фишку, являющуюся копией того существа, но при этом она является Духом в дополнение к своим другим типам и имеет способность «Когда это существо покидает поле битвы, верните изгнанную карту, копией которой является это существо, на ваше кладбище».

- Последняя способность Хофри Духогорна связана со способностью, которую он дает фишке Духа. Если эффект замены заставляет вас создать несколько фишек Духа при помощи этого эффекта, то у каждой из них будет та способность, и изгнанная карта будет возвращена на кладбище, если любая из фишек покинет поле битвы.
  - Если другое существо выходит на поле битвы как копия той фишки Духа, или другой эффект создает копию той фишки Духа, то у копии будет срабатывающая способность, которую дает Хофри, но она не будет связана со способностью Хофри и не вернет карту на кладбище, когда копия покинет поле битвы.
  - Каждая фишка Духа, которую вы создаете, учитывает только карту, изгнанную во время разрешения способности, создавшей ту фишку. Когда она покидает поле битвы, вы возвращаете только ту карту на ваше кладбище, а не любую другую карту, изгнанную Хофри.
  - Если вы не можете изгнать карту (возможно, потому что другой эффект переместил карту до разрешения срабатывающей способности), то вы не создадите фишку.
  - Копия использует копируемые значения существа в том виде, в котором оно находилось на поле битвы в последний момент перед смертью, а не в том, в котором существовало на кладбище до того, как было изгнано.
  - Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа, и ничего более (если только то существо не копировало что-либо еще; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, было оно повернуто или нет), ни имевшиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
  - Если скопированное существо копировало что-то еще, то фишка выходит на поле битвы в качестве копии того, что копировало то существо.
  - Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, работают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности существа, гласящие: «При выходе [этого существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».
-

Шадрикс Сильверквилл  
{3}{W}{B}  
Легендарное Существо — Старейшина Дракон  
2/5

Полет, Двойной удар

В начале боя во время вашего хода вы можете выбрать два. Каждый режим должен делать целью различного игрока.

- Целевой игрок создает одну фишку существа 2/1 белый и черный Чернильник с Полетом.
- Целевой игрок берет карту и теряет 1 жизнь.
- Целевой игрок кладет один жетон +1/+1 на каждое существо под его контролем.

- Вы можете выбрать ровно ноль режимов или два режима. Нельзя выбрать только один режим. Если вы выберете два режима, то выбираете, какие именно два, и выбираете целевых игроков, когда помещаете срабатывающую способность в стек.
  - Вы можете выбрать целью третьего режима игрока, под контролем которого нет существ.
- 

Шейли, Декан Сияния  
{1}{W}  
Легендарное Существо — Птица Священник  
1/1

Полет, Бдительность

{T}: положите один жетон +1/+1 на каждое существо, которое вышло на поле битвы под вашим контролем в этом ходу.

////

Эмброз, Декан Теней  
{2}{B}{B}  
Легендарное Существо — Человек Колдун  
4/4

{T}: положите один жетон +1/+1 на другое целевое существо, затем Эмброз, Декан Теней наносит 2 повреждения тому существу.

Каждый раз, когда существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, умирает, возьмите карту.

- Если существо вышло на поле битвы под вашим контролем в этом ходу, но находится под контролем другого игрока, когда активируемая способность Шейли разрешается, то оно все равно получит жетон +1/+1.
-

### Экологическая Оценка

{X} {2} {G}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке и на вашем кладбище не более четырех карт существ с различными именами, мановая ценность каждой из которых не превышает X, и покажите их. Оппонент выбирает две из тех карт. Втасуйте выбранные карты в вашу библиотеку и положите остальные на поле битвы. Изгоните Экологическую Оценку.

- Если вы находите и показываете три карты, две из них все равно будут втасованы в вашу библиотеку. Если вы находите и показываете одну или две карты, ни одно существо не попадет на поле битвы.
- 

### Экспоненциальный Рост

{X} {X} {G} {G}

Волшебство

Удвойте силу целевого существа до конца хода X раз.

- Если какой-либо эффект предписывает вам «удвоить» силу существа, то существо получает  $+X/+0$ , где X — значение его силы на момент начала действия эффекта. (Это не значение X, которое вы выбрали при разыгрывании заклинания.)
  - Экспоненциальный Рост удваивает силу существа последовательно, а не одновременно. Например, если X равен 3, а цель заклинания — существо  $2/2$ , то вы удвоите его силу один раз до 4, второй раз до 8 и третий раз до 16, сделав его существом  $16/2$  до конца хода.
  - Если значение силы существа меньше 0, когда его надо удвоить, то вместо этого то существо получает  $-X/-0$ , где X — то, на сколько меньше 0 его сила. Например, если какой-либо эффект дал  $-7/-0$  существу  $5/5$ , и оно стало существом  $-2/5$ , то удвоение его силы делает его существом  $-4/5$ .
-

Экстус, Повелитель Орика

{1}{W}{B}{B}

Легендарное Существо — Человек Колдун

2/4

Двойной удар

*Чародейство* — Каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, верните целевую карту не являющегося легендарным существа из вашего кладбища в вашу руку.

////

Пробуждение Аватара Крови

{6}{B}{R}

Волшебство

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

Каждый оппонент жертвует существо. Создайте одну фишку существа 3/6 черная и красная Аватара с Ускорением и способностью «Каждый раз, когда это существо атакует, оно наносит 3 повреждения каждому оппоненту».

- Вернуть карту нелегendarного существа нужно обязательно. Если на вашем кладбище есть хотя бы одна такая карта, вы должны выбрать ее целью способности Чародейства.
  - Первая способность Пробуждения Аватара Крови не может сделать его стоимость ниже {B}{R}. Однако вы можете пожертвовать любое количество существ, даже если они не могут больше снижать стоимость.
  - Прежде чем применять эффект снижения стоимости, примените все дополнительные стоимости разыгрывания Пробуждения Аватара Крови. Например, если Экстус — ваш командир, и применяется «командирский налог», равный {6}, то вы можете разыграть Пробуждение Аватара Крови, пожертвовав четыре существа и заплатив {4}{B}{R}.
  - При разрешении Пробуждения Аватара Крови сначала следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, тот игрок, чей ход идет в данный момент) выбирает существо под своим контролем, затем остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные существа жертвуются одновременно.
  - Аватар Крови пробудится, даже если ни у одного игрока нет существ, которых можно пожертвовать, когда заклинание разрешится.
-

Элита Драконьей Гвардии

{1} {G}

Существо — Человек Друид

2/2

*Чародейство* — Каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, положите один жетон +1/+1 на Элиту Драконьей Гвардии.

{4} {G} {G}: удвойте количество жетонов +1/+1 на Элите Драконьей Гвардии.

- Чтобы удвоить количество жетонов +1/+1 на перманенте, положите на него жетоны +1/+1 в количестве, равном числу уже имеющихся на нем таких жетонов. Другие карты, взаимодействующие с эффектами помещения жетонов, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

---

Элитный Связыватель Заклинаний

{2} {W}

Существо — Человек Священник

3/1

Полет

Когда Элитный Связыватель Заклинаний выходит на поле битвы, посмотрите руку целевого оппонента. Вы можете изгнать из нее не являющуюся землей карту. Пока та карта остается в изгнании, ее владелец может разыграть ее. Разыгрывание таким образом заклинаний стоит на {2} больше.

- При разыгрывании изгнанной карты должны соблюдаться все обычные ограничения на время ее разыгрывания.
- Если изгнанная карта — это двусторонняя карта с выбором, и ее обратная лицевая сторона является землей, то ее владелец может разыграть ее как землю. (Обратите внимание, что если передняя лицевая сторона также является землей, то вы не можете изгнать такую карту.)

---

Эфирная Спираль

{3} {G} {U}

Волшебство

Верните целевой перманент в руку его владельца.

Верните целевую карту перманента из вашего кладбища в вашу руку.

- Для разыгрывания Эфирной Спирали вы должны выбрать две легальные цели. Если на вашем кладбище нет карт перманентов или на поле битвы нет перманентов, вы не можете начать ее разыгрывать.
  - Если к моменту разрешения Эфирной Спирали легальной остается только одна цель, то Эфирная Спираль все равно разрешится и выполнит соответствующее действие в отношении оставшейся цели.
-

Ядзи, Оракул Аркавиоса

{6} {U} {U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

5/5

Сбросьте карту: верните Ядзи, Оракула Аркавиоса в руку ее владельца.

*Чародейство* — Каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если та карта не является землей, вы можете разыграть ее, заплатив {1} вместо уплаты ее мана-стоимости. Если это карта земли, положите ее на поле битвы.

////

Путешествие к Оракулу

{2} {G} {G}

Волшебство

Вы можете положить любое количество карт земель из вашей руки на поле битвы. Затем, если вы контролируете не менее восьми земель, вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, верните Путешествие к Оракулу в руку владельца.

- Когда вы кладете землю на поле битвы таким образом, это не считается разыгрыванием земли, и для этого не используются обычные временные ограничения.
  - Вы можете решить не разыгрывать не являющуюся землей карту, показанную срабатывающей способностью Ядзи. Если вы не разыгрываете ее, она остается на верху вашей библиотеки.
  - Если вы разыгрываете карту, которую показали при помощи способности Ядзи, вы игнорируете обычные ограничения на время ее разыгрывания.
  - Если с помощью срабатывающей способности Ядзи вы показываете двустороннюю карту с выбором, и обе ее лицевые стороны не являются землями, то вы можете разыграть любую сторону, заплатив {1} вместо уплаты ее мана-стоимости. Если только обратная лицевая сторона является землей, то вы можете разыграть переднюю лицевую сторону. Если обе лицевых стороны — земли, то вы положите карту на поле битвы передней лицевой стороной вверх.
  - Если при помощи способности Чародейства Ядзи вы разыгрываете заклинание, в мана-стоимости которого есть {X}, то его значение обязательно должно быть 0.
  - Поскольку способность Чародейства предоставляет альтернативную стоимость заклинания {1}, вы не можете оплачивать любые другие альтернативные стоимости, которые могут применяться. Однако вы можете оплачивать любые необязательные дополнительные стоимости и должны оплатить любые обязательные дополнительные стоимости.
  - Активировать активируемую способность Ядзи вы можете, только пока Ядзи находится на поле битвы. Если Ядзи уже не находится на поле битвы в момент разрешения способности, то способность не вернет Ядзи в вашу руку из любой другой зоны.
-

Яростное Мастерство

{3} {R} {R}

Волшебство

Вы можете заплатить {2} {R} {R} вместо уплаты мана-стоимости этого заклинания.

Если была уплачена стоимость {2} {R} {R}, оппонент сбрасывает любое количество карт, затем берет столько же карт.

Найдите в вашей библиотеке не более трех карт, положите их в вашу руку, перетасуйте библиотеку, затем сбросьте три карты случайным образом.

- Если была оплачена стоимость {2} {R} {R}, то оппонент выбирает, сколько и какие карты сбросить, во время разрешения Яростного Мастерства. Оппонент может выбрать не сбрасывать карты.

---

## ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ МИСТИЧЕСКОГО АРХИВА ВЫПУСКА «СТРИКСХЕЙВЕН»

Азарт Возможностей

{1} {R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте карту.

Возьмите две карты.

- Вы должны сбросить ровно одну карту для разыгрывания Азарта Возможностей. Вы не можете разыграть его, не сбросив карту, и не можете сбросить дополнительные карты.

---

Безбожное Разграбление

{R}

Волшебство

Возьмите две карты, затем сбросьте две карты.

Воспоминание {2} {R} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость*

*Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Вы берете две карты и сбрасываете две карты в процессе разрешения Безбожного Разграбления. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

---

Божественный Гамбит

{W} {W}

Волшебство

Изгоните целевой артефакт, существо или чары под контролем оппонента. Тот игрок может положить карту перманента из своей руки на поле битвы.

- Карта перманента — это карта с одним или несколькими из следующих типов карт: артефакт, существо, чары, земля и planeswalker.

- Если к моменту разрешения Божественного Гамбита целевой артефакт, существо или чары становятся нелегальной целью, то Божественный Гамбит не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Никто из игроков не положит карты на поле битвы.
  - Если игрок решает положить двустороннюю карту на поле битвы, она выходит передней лицевой стороной вверх. Он может это сделать, только если передняя лицевая сторона карты является картой перманента.
- 

#### Вихревой Отказ

{2} {U}

#### Мгновенное заклинание

Для каждого заклинания и способности под контролем ваших оппонентов отмените то заклинание и способность, если контролирующий его/ее игрок не заплатит {4}.

- Среди способностей только активируемые и срабатывающие способности используют стек. Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. Некоторые способности с ключевым словом являются срабатывающими способностями, и слова «когда», «каждый раз, когда» или «в» содержатся у них в тексте напоминания.
  - Когда Вихревой Отказ разрешается, сначала оппонент, чей ход идет в данный момент (или, если идет ваш ход, следующий оппонент в порядке передачи хода), выбирает, за какие заклинания и/или способности будет платить, и платит необходимое количество маны. Затем это делают остальные оппоненты в порядке очередности своих ходов. Затем все заклинания и способности, за которые не было заплачено, отменяются одновременно.
- 

#### Влечение Разума

{4} {U} {U}

#### Волшебство

Перетасуйте вашу библиотеку. Затем изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости.

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

- Каждая копия, которую вы создаете при помощи срабатывающей способности Шторма, приведет к срабатыванию ваших способностей Чародейства.
- Хотя каждая копия Влечения Разума предписывает вам перетасовать библиотеку и изгнать одну карту, игроки обычно соглашаются сэкономить время, перетасовать библиотеку один раз и изгнать соответствующее количество карт. Используйте этот короткий способ только в том случае, если между разрешением копий не происходит ничего такого, что могло бы поменять порядок карт в библиотеке.
- Карты изгоняются рубашкой вниз.

- Любые карты, изгнанные Влечением Разума, которые не разыгрываются в этом ходу, остаются в изгнании. Вы не сможете разыграть их в последующих ходах.
- 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 заклинания, которые были отменены, учитываются способностью 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.

Воля Богов

{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает

Защиту от выбранного вами цвета до конца хода.

*(Объекты того цвета не могут блокировать его, делать его своей целью, наносить ему повреждения, зачаровывать или снаряжать.)*

Предскажите 1.

- Вы выбираете цвет, когда Воля Богов разрешается. После того как цвет выбран, игроки больше не могут разыграть что-либо в ответ.
- Вы не можете выбрать «артефакт» или «бесцветный»: это не цвета, а Воля Богов предписывает вам выбрать цвет.
- Если к моменту разрешения Воли Богов целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 1.
- Если целевое существо получит от Воли Богов Защиту от белого, то Воля Богов закончит разрешаться обычным образом. Вы сможете предсказать 1.

Гамбит Теззерета

{3} {u/r}

Волшебство

*(За {u/r} можно заплатить либо {U}, либо 2 жизни.)*

Возьмите две карты, затем 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.)*

- Карта, в мана-стоимости которой есть символы фирексийской маны, является картой каждого цвета, имеющегося в ее мана-стоимости, вне зависимости от того, как была оплачена эта стоимость.
- Для вычисления мановой ценности карты с символами фирексийской маны в стоимости, считайте каждый символ фирексийской маны как 1. Мановая ценность Гамбита Теззерета всегда равна 4.

- Разыгрывая заклинание с одним или несколькими символами фирексийской маны в его стоимости, вы выбираете, как заплатить за каждый символ фирексийской маны, в то же самое время, когда требуется выбрать режимы или значение X.
  - Если у вас осталась 1 жизнь или меньше, вы не можете заплатить 2 жизни.
  - Фирексийская мана — это не цвет. Игроки не могут добавить фирексийскую ману.
- 

#### Дарованные Земли

{1}{W}

Волшебство

Если оппонент контролирует больше земель, чем вы, найдите в вашей библиотеке не более трех карт Равнины, покажите их, положите их в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.

- Если у каждого из ваших оппонентов столько же земель, сколько у вас, или меньше, то Дарованные Земли ничего не делают.
  - Вы можете найти карты небазовых земель, если у них есть тип земли Равнина.
- 

#### Демонический Наставник

{1}{B}

Волшебство

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

- Вы не показываете карту, которую нашли. Если оппонент спрашивает вас, какую карту вы нашли, то он пытается вас обмануть. Посоветуйте ему этого не делать. На вашей стороне *демоны*.
- 

#### Деревенские Обряды

{B}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.

Возьмите две карты.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо, и не можете пожертвовать дополнительные существа.
- 

#### Дерзкий Удар

{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +1/+0 до конца хода.

Возьмите карту.

- Если к моменту разрешения Дерзкого Удара целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту.

---

### Древнейшая Команда

{3} {G} {G}

Волшебство

Выберите два —

- Целевой игрок получает 7 жизней.
  - Положите целевой не являющийся существом перманент на верх библиотеки его владельца.
  - Целевой игрок втасовывает свое кладбище в свою библиотеку.
  - Найдите в вашей библиотеке карту существа, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.
- Режимы Древнейшей Команды выполняются в указанном порядке. Если вы положите не являющийся существом перманент на верх библиотеки его владельца и заставите того игрока втасовать кладбище в библиотеку, то та карта будет также втасована в библиотеку.
  - Древнейшая Команда не попадет на ваше кладбище, пока не закончит разрешаться, а это значит, что сама она не будет втасована в вашу библиотеку как часть своего эффекта, если вы выберете себя целью ее третьего режима.
  - Если Древнейшая Команда разыграна с двумя целями, и хотя бы одна цель остается легальной к моменту ее разрешения, то Древнейшая Команда разрешается и делает все возможное в отношении легальных целей.

---

### Естественный Порядок

{2} {G} {G}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте зеленое существо.

Найдите в вашей библиотеке карту зеленого существа, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте библиотеку.

- Пожертвование зеленого существа — часть стоимости Естественного Порядка. Вы не можете жертвовать дополнительные существа, чтобы найти больше карт существ, и не можете разыграть Естественный Порядок, если под вашим контролем нет зеленых существ.
  - Игроки могут ответить на это заклинание только после того, как оно был разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованное вами существо, чтобы не позволить вам разыграть это заклинание или заставить пожертвовать что-то еще.
  - Если какой-либо эффект копирует Естественный Порядок, пока он находится в стеке, вы не приносите в жертву другое существо.
-

Забрать Первенца

{R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом с мановой ценностью не более 3 до конца хода.

Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода.

- Целью заклинания Забрать Первенца может быть любое существо с мановой ценностью не более 3, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.
  - Если в мана-стоимости существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
  - Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.
- 

Защита Тефери

{2}{W}

Мгновенное заклинание

До вашего следующего хода количество ваших жизней не может изменяться и вы получаете Защиту от всего. Все перманенты под вашим контролем уходят в противофазу. *(Пока они в противофазе, с ними надо обращаться, как будто они не существуют. Они выходят из противофазы перед тем, как вы выполните разворот во время вашего шага разворота.)*

Изгоните Защиту Тефери.

----- Следующие правила относятся ключевому слову «Защита от всего» -----

- Если у игрока есть Защита от всего, то это означает три вещи: 1) Все повреждения, которые должны быть нанесены тому игроку, предотвращаются. 2) Ауры не могут быть прикреплены к тому игроку. 3) Тот игрок не может быть целью заклинаний или способностей.
- Кроме указанных событий ничего не предотвращается и не является нелегальным. Эффект, который не делает вас целью, может привести к тому, что вы, например, будете сбрасывать карты. Существа все еще могут атаковать вас, пока у вас есть Защита от всего, но боевые повреждения, которые они должны нанести вам, будут предотвращены.
- Получение Защиты от всего приводит к тому, что у заклинаний или способностей в стеке, целью которых являетесь вы, эта цель станет нелегальной. Если к моменту разрешения заклинания или способности все его/ее цели становятся нелегальными, то заклинание или способность не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов, включая эффекты, не связанные с целью. Если хотя бы одна цель остается легальной, то заклинание или способность делает все возможное в отношении оставшихся легальных целей, и остальные эффекты работают.

----- Следующие правила относятся к тому, что значит, что количество ваших жизней не может изменяться -----

- Заклинания и способности, которые обычно заставляют вас получить или потерять жизни, все равно разрешаются, если количество ваших жизней не может изменяться, но их часть, добавляющая или отнимающая жизни, не даст эффекта.

- Защита от всего обычно предотвращает все повреждения, которые должны быть вам нанесены, но некоторые повреждения нельзя предотвратить. В этом случае, поскольку количество ваших жизней не может изменяться, у таких повреждений будут все остальные эффекты (например, эффект Цепи жизни или Инфекции), которые могут у них быть, за исключением потери вами жизней. Срабатывающие способности и эффекты увидят, что повреждения были нанесены, несмотря на то, что ваше количество жизней не изменилось.
- Вы не можете оплатить стоимость, в рамках которой требуется уплатить какое-либо количество жизней, отличное от нуля.
- Если стоимость включает в себя получение вами жизней (как, например, альтернативная стоимость заклинания Invigorate оппонента), то эта стоимость не может быть оплачена.
- Эффекты, заменяющие получение вами жизней каким-либо другим событием, не смогут подействовать, поскольку вы не можете получать жизни. То же самое верно и для эффектов, которые заменяют вашу потерю жизней каким-то другим событием.
- Эффекты, которые заменяют какое-то событие вашим получением жизней (как эффект заклинания Words of Worship) или вашей потерей жизней, применяются и в конечном итоге заменяют событие ничем.
- Если какой-либо эффект должен установить ваше количество жизней на определенное значение и это значение отличается от вашего текущего количества жизней, то эта часть эффекта ничего не сделает.
- Если под действием какого-либо эффекта вы должны обменяться количеством жизней с другим игроком, этот обмен не состоится. Количество жизней ни у одного из игроков не изменится.

----- Следующие правила относятся к ключевому слову «противофаза» -----

- 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 Изгоняющего Света), не действуют, когда перманент уходит в противофазу.
- Любой постоянный эффект с продолжительностью «до тех пор, пока» (например, эффект Матаса, Охотника на Демонов) 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 и уходящие в противофазу вместе с ним, выходят из противофазы вместе с тем перманентом все еще прикрепленными к нему.
- Все Ауры и Снаряжение под вашим контролем, прикрепленные к перманенту, который не уходит в противофазу, выходят из противофазы прикрепленными к тому перманенту, если еще могут быть к нему прикреплены. Если нет, то они выходят из противофазы неприкрепленными. Аура, которая выходит из противофазы неприкрепленной, отправляется на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием. То же самое верно и для Ауры, которые прикреплены к игрокам.
- 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.
- Если фишка уходит в противофазу, она выходит из противофазы в начале вашего следующего шага разворота.
- Уход перманента в противофазу приводит к тому, что у заклинаний или способностей в стеке, целью которых является тот перманент, эта цель станет нелегальной. Если к моменту разрешения заклинания или способности все его/ее цели становятся нелегальными, то заклинание или способность не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов, включая эффекты, не связанные с целью. Если хотя бы одна цель остается легальной, то заклинание или способность делает все возможное в отношении оставшихся легальных целей, и остальные эффекты работают.
- Если в начале вашего следующего хода вы каким-то образом пропускаете шаг разворота, то ваши перманенты в противофазе не выйдут из противофазы до следующего шага разворота, который у вас на самом деле будет, но у вас больше не будет Защиты от всего, а ваше количество жизней снова сможет изменяться.
- Существа, которые выходят из противофазы под вашим контролем в начале вашего следующего шага разворота, могут атаковать и оплачивать стоимость с  $\{T\}$  во время этого хода.
- Если вы получаете контроль над перманентом другого игрока, и он уходит в противофазу, а эффект смены контроля заканчивается до того, как он выходит из противофазы, то тот перманент выходит из противофазы под контролем того игрока в начале вашего следующего шага разворота. Если вы покидаете партию до вашего следующего шага разворота, то перманент выходит из противофазы в начале следующего шага разворота после того, как должен был бы начаться ваш ход.

Зенит Синего Солнца

$\{X\}\{U\}\{U\}\{U\}$

Мгновенное заклинание

Целевой игрок берет  $X$  карт. Втащите Зенит Синего Солнца в библиотеку его владельца.

- Если это заклинание не разрешится, то оно не даст ни одного из своих эффектов. В частности, оно отправится на кладбище, а не в библиотеку своего владельца.
- Инструкции заклинания выполняются по порядку, поэтому вы не сможете взять тот же самый Зенит Синего Солнца, который вы разыграли.

Изничтожить

$\{1\}\{B\}$

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое существо или planeswalker'a с мановой ценностью не более 3.

- Если в мана-стоимости существа или planeswalker'a на поле битвы есть  $\{X\}$ , то этот  $X$  считается равным 0.
- Мановая ценность фишки, не являющейся копией другого объекта, равна 0. У фишки, являющейся копией другого объекта, такая же мана-стоимость, как у того объекта.

### Искривление Времени

{3} {U} {U}

Волшебство

Целевой игрок делает дополнительный ход после этого хода.

- Если несколько эффектов дополнительных ходов разрешаются во время одного и того же хода, они делаются по очереди в обратном порядке того, как эффекты разрешились.

---

### Искривление Хаоса

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Владелец целевого перманента втасовывает его в свою библиотеку, затем показывает верхнюю карту своей библиотеки. Если это карта перманента, он кладет ее на поле битвы.

- Владельцем фишки является тот игрок, под чьим контролем она была положена на поле битвы. Если таким образом в библиотеку игрока втасовывается фишка, тот игрок тасует библиотеку, перед тем как показать ее верхнюю карту.
- Если к моменту разрешения Искривления Хаоса целевой перманент становится нелегальной целью, то Искривление Хаоса не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Ни одна из библиотек не тасуется, и карты не показываются.
- Карта перманента — это карта с одним или несколькими из следующих типов карт: артефакт, существо, чары, земля и planeswalker.
- Если показанная карта — это карта перманента, но она не может выйти на поле битвы (возможно, потому, что это Аура, которой нечего зачаровывать), то она остается на верху библиотеки.
- Если показанная карта — это не карта перманента, то она остается на верху библиотеки.

---

### Кросанская Хватка

{2} {G}

Мгновенное заклинание

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

Уничтожьте целевой артефакт или чары.

- Пока карта с Мгновением ока находится в стеке, игроки все равно получают приоритет.
- Мгновение ока не мешает игрокам активировать мана-способности.
- Мгновение ока не мешает срабатыванию срабатывающих способностей. Если способность срабатывает, контролирующий ее игрок помещает ее в стек и, если это требуется, выбирает для нее цели. Такая способность разрешается как обычно.
- Мгновение ока не мешает срабатывающим способностям копировать заклинания, как это делает, например, эмблема, которую создает Рован, Ученая Искр.

- Мгновение ока не мешает игрокам выполнять специальные действия. В частности, пока заклинание с Мгновением ока находится в стеке, игроки могут переворачивать рубашкой вниз существа, находящиеся рубашкой вверх.
  - 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.
- 

#### Крупная Картечь

{1} {R}

Волшебство

Крупная Картечь наносит 1 повреждение любой цели.

*Шторм (Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его за каждое заклинание, разыгранное в этом ходу до него. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.)*

- Каждая копия, которую вы создаете при помощи Шторма, приведет к срабатыванию ваших способностей Чародейства.
  - 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 заклинания, которые были отменены или не разрешились, 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.
  - Вы можете выбрать новые цели для любой из копий. Для каждой из копий вы можете выбрать разные цели.
- 

#### Культивировать

{2} {G}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке не более двух карт базовых земель, покажите те карты, положите одну из них на поле битвы повернутой, а другую — в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.

- Если вы решили найти только одну карту базовой земли, то кладете ее на поле битвы повернутой.
-

Лишение Искры  
{W}{B}  
Мгновенное заклинание  
Изгоните целевой перманент с мановой ценностью 4  
или больше.

- Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.

---

Маниакальное Исследование  
{2}{U}  
Волшебство  
Целевой игрок берет три карты. Затем тот игрок сбрасывает две карты, если только не сбросит карту земли.

- Целевой игрок может сбросить либо одну карту земли, либо две карты, которые могут быть или не быть землями. Игрок может сбросить одну землю и одну другую карту или две карты земель, если захочет.

---

Мастерство Миззика  
{3}{R}  
Волшебство  
Изгоните из вашего кладбища целевую карту, которая является мгновенным заклинанием или волшебством. Для каждой карты, изгнанной таким образом, скопируйте ее, и вы можете разыграть ту копию без уплаты ее мана-стоимости. Изгоните Мастерство Миззика.  
Перегрузка {5}{R}{R}{R} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Перегрузки. Если вы это делаете, измените в его тексте все слова «целевой» на «каждый».)*

- Копирование карт не приводит к срабатыванию способностей Чародейства, но разыгрывание копий приводит.
- Если Мастерство Миззика изгнало несколько карт, вы можете разыгрывать копии в любом порядке. Копия, разыгранная последней, разрешится первой.
- Если вы не разыграли какую-то из копий (например, для нее нет легальных целей, или вы не хотите), то копия прекращает существование.
- Мастерство Миззика все еще находится в стеке, когда разрешается. Если вы оплачиваете его стоимость Перегрузки, Мастерство Миззика не изгоняется первой частью эффекта и не копируется.
- Копии создаются и разыгрываются во время разрешения Мастерства Миззика. Вы не можете подождать и разыграть их позже в этом ходу. Ограничения на время разыгрывания, связанные с типом копий, игнорируются. Другие ограничения, такие как «Разыгрывайте [имя] только во время боя», должны соблюдаться.
- Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете оплачивать его альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например,

стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.

- Если в мана-стоимости копии есть  $\{X\}$ , то его значение обязательно должно быть 0.
  - Карты остаются в изгнании, что бы ни случилось с копиями.
- 

Мечи на Орала

$\{W\}$

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо. Контролирующий его игрок получает количество жизней, равное его силе.

- Количество получаемых жизней равно значению силы существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
  - Если сила существа отрицательная, то контролирующий его игрок не получает и не теряет жизни.
- 

Мозговой Штурм

$\{U\}$

Мгновенное заклинание

Возьмите три карты, затем положите две карты из вашей руки на верх вашей библиотеки в любом порядке.

- Вы берете три карты и кладете назад две карты в процессе разрешения Мозгового Штурма. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
- 

Мучительные Сожаления

$\{1\}\{B\}$

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся землей, или карту из его кладбища. Изгоните ту карту. Вы теряете 1 жизнь.

- Если вы выбираете карту из кладбища оппонента, то это может быть карта земли.
  - Вы должны выбрать карту для изгнания, если это возможно. Например, если в руке оппонента нет не являющихся землей карт, то вы должны изгнать карту из его кладбища.
  - Ни один из игроков не сможет ничего сделать между моментами, когда вы выбираете карту и когда она изгоняется.
  - Если в руке целевого оппонента нет не являющихся землей карт, а на кладбище нет карт вовсе, то вы просто теряете 1 жизнь.
-

Пережить Бурю

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Вы получаете 3 жизни.

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

- Каждая копия, которую вы создадите при помощи Шторма, приведет к срабатыванию ваших способностей Чародейства.
- 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 заклинания, которые были отменены, учитываются способностью 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.

---

Преобразование

{G}{G}

Волшебство

До конца хода в любое время, когда вы можете активировать мана-способность, вы можете заплатить 1 жизнь. Если вы это делаете, добавьте {C}.

- Как только ваше количество жизней снизится до 0, вы не сможете больше заплатить жизни, даже если каким-то образом еще не проиграли партию.

---

Приближение Второго Солнца

{6}{W}

Волшебство

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

- Меняющая зоны карта считается новым объектом, так что разыгрывание той же карты Приближение Второго Солнца в одном из последующих ходов считается «другим заклинанием» с именем Приближение Второго Солнца.
- Если у вас в библиотеке меньше шести карт, вы кладете Приближение Второго Солнца в низ вашей библиотеки. В противном случае вы приподнимаете с верха библиотеки шесть карт, не смотря их, и помещаете Приближение Второго Солнца под ними.

- Второе Приближение Второго Солнца должно быть разыграно из вашей руки, но первое вы можете разыграть откуда угодно.
  - Скопированное заклинание не разыгрывается, так что копия не будет считаться ни первым, ни вторым Приближением Второго Солнца.
  - В момент разрешения второго Приближения Второго Солнца оно проверяет только то, что первое было разыграно, вне зависимости от того, разрешилось оно или нет. Если ваше первое Приближение Второго Солнца было отменено, вы все равно выиграете партию, когда второе разрешится.
  - Приближение Второго Солнца не производит никакого эффекта, пока не разрешится. Если второе разыгранное вами Приближение Второго Солнца будет отменено, вы не выиграете партию.
- 

#### Разсуществование

{W}

#### Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо под вашим контролем, затем верните его на поле битвы под контролем его владельца.

*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.)*

- После того как изгнанное существо возвращается, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше. Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. снаряжение, прикрепленное к изгоняемому существу, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
  - Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
  - Разыгрывание Разсуществования второй раз в результате действия отложенной срабатывающей способности Отскока не является обязательным. Если вы примете решение не разыгрывать карту или не сможете это сделать (например, потому что для нее нет легальных целей), 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, отменяется или не разрешается (например, все его цели стали нелегальными), 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 своем следующем ходу.
-

Растущее Возмездие

{R}{R}

Мгновенное заклинание

Скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем. Если это заклинание было разыграно из кладбища, вместо этого скопируйте то заклинание дважды. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.

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

- Если вы скопируете заклинание дважды, то каждая способность Чародейства у существ под вашим контролем работает дважды.
- Растущее Возмездие может выбирать целью (и копировать) любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем, а не только такое, у которого есть цели.
- Когда Растущее Возмездие разрешается, оно создает одну или две копии заклинания. Вы контролируете каждую из созданных копий. Те копии создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают. Затем копии разрешаются, как обычные заклинания, после того как игроки получат возможность разыграть заклинания и активировать способности.
- Если вы не выберете новые цели для копий, у них будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, она остается прежней (даже если является нелегальной). Если созданы две копии, вы можете изменить цели каждой из них на разные легальные цели.
- Если Растущее Возмездие копирует заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копий будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
- Если Растущее Возмездие копирует заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Зенита Синего Солнца), у копии будет то же значение X.
- Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копий. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копий. Например, если вы жертвуете существо 3/3, чтобы разыграть Швырок, и затем копируете его Растущим Возмездием, то копии Швырка также нанесут своей цели по 3 повреждения.

---

Спираль Молний

{R}{W}

Мгновенное заклинание

Спираль Молний наносит 3 повреждения любой цели, а вы получаете 3 жизни.

- Если к моменту разрешения Спирали Молний выбранная цель становится нелегальной, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не получите 3 жизни.
-

### Спираль Роста

{G} {U}

#### Мгновенное заклинание

Возьмите карту. Вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы.

- Эффект Спирали Роста не считается разыгрыванием земли. Он может положить карту земли на поле битвы, даже если идет не ваш ход, или в этом ходу вы уже разыграли вашу землю за ход.
- 

### Стратегическое Планирование

{1} {U}

#### Волшебство

Посмотрите три верхние карты вашей библиотеки.

Положите одну из них в вашу руку, а остальные — на ваше кладбище.

- Если в вашей библиотеке меньше трех карт, вы смотрите все из них, кладете одну из них в вашу руку, а остальные — на ваше кладбище.
- 

### Усики Агонии

{2} {B} {B}

#### Волшебство

Целевой игрок теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

*Шторм (Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его за каждое заклинание, разыгранное в этом ходу до него. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.)*

- Каждая копия, которую вы создаете при помощи Шторма, приведет к срабатыванию ваших способностей Чародейства.
  - 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 заклинания, которые были отменены, учитываются способностью 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.
  - Вы можете выбрать новые цели для любой из копий. Для каждой из копий вы можете выбрать разные цели.
-

Электролиз

{1} {U} {R}

Мгновенное заклинание

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

Возьмите карту.

- Вы делите повреждения, когда разыгрываете Электролиз, а не тогда, когда он разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. Другими словами, когда вы разыгрываете Электролиз, вы решаете, нанесет ли он 2 повреждения одной цели или по 1 повреждению двум целям.
- Если целями Электролиза выбраны два существа, и одно из них становится нелегальной целью, то оставшейся цели наносится 1 повреждение, а не 2. Вы все равно возьмете карту.
- Если к моменту разрешения Электролиза все выбранные цели нелегальны, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Повреждения никому не наносятся, а вы не возьмете карту.

---

Ярость Урзы

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Усилитель {8} {R} (*При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {8} {R}.*)

Это заклинание не может быть отменено.

Ярость Урзы наносит 3 повреждения любой цели.

Если это заклинание получило Усилитель, вместо этого оно наносит 10 повреждений тому перманенту или игроку, и эти повреждения нельзя предотвратить.

- Ярость Урзы может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Ярость Урзы не отменяется, но то заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- Если цель Ярости Урзы становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается и кладется на кладбище своего владельца, не производя никаких эффектов. Это происходит даже в том случае, если повреждения от Ярости Урзы нельзя предотвратить, и она не может быть отменена.

---

**ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ДЛЯ ФОРМАТА «КОМАНДИР»  
ВЫПУСКА «СТРИКСХЕЙВЕН»**

Алибу, Древний Свидетель  
{3}{R}{W}  
Легендарный Артефакт Существо — Голем  
4/5

Другие артефакты существа под вашим контролем имеют Ускорение.

Каждый раз, когда одно или несколько артефактов существ под вашим контролем атакуют, Алибу, Древний Свидетель наносит  $X$  повреждений любой цели и вы предсказываете  $X$ , где  $X$  — количество повернутых артефактов под вашим контролем.

- Если Алибу покидает поле битвы, то артефакты существа под вашим контролем теряют Ускорение. Если они не находились под вашим контролем с начала хода или не имеют Ускорения откуда-то еще, то они не смогут атаковать в этом ходу. Если же они уже атаковали, то потеря Ускорения не удалит их из боя, и они останутся атакующими.
- Вы выбираете цель, когда срабатывающая способность Алибу кладется в стек. Если к моменту разрешения срабатывающей способности та цель будет нелегальна, способность не разрешится, и вы не сможете предсказать.
- Если под вашим контролем нет повернутых артефактов, когда срабатывающая способность разрешается (возможно, потому что они были уничтожены, или у них есть Бдительность), то повреждения не наносятся, а вы не предсказываете.

---

Архонт-Стражник  
{4}{W}{W}  
Существо — Архонт  
5/5

Полет

При выходе Архонта-Стражника на поле битвы тайно выберите оппонента.

Покажите, какого игрока вы выбрали: вы и целевой перманент под вашим контролем получаете Защиту от выбранного игрока до конца хода. Активируйте только один раз.

- В партии для двух игроков выбранный игрок не будет большим секретом.
- Есть несколько способов тайно выбрать оппонента. Пожалуй, самый популярный способ — это записать имя выбранного игрока на листочке бумаги и держать его вместе с Архонтом-Стражником.
- Если вы контролируете более одного Архонта-Стражника, то для каждого из них вы можете выбрать своего оппонента. Будьте внимательны и следите за тем, какой оппонент выбран для каждого из Архонтов-Стражников.
- Если Архонт-Стражник покидает поле битвы и возвращается, он считается новым объектом. Вы можете выбрать нового оппонента и снова активировать его последнюю способность.
- Если вы не выбрали оппонента при выходе Архонта-Стражника на поле битвы, то вы не можете оплатить стоимость активации последней способности. Обычно это происходит потому, что вы получили контроль над Архонтом-Стражником другого игрока, или потому что существо, которое уже было на поле битвы, стало копией Архонта-Стражника.

- Защита от игрока означает следующее: (1) Ни вы, ни целевой перманент не можете быть целью заклинаний или способностей под контролем выбранного игрока. (2) Ни вас, ни целевой перманент не могут зачаровывать или снаряжать Ауры и Снаряжения под контролем выбранного игрока. (И Укрепления тоже, если целевой перманент — это земля.) (3) Если целевой перманент является существом, то он не может быть заблокирован существами под контролем выбранного игрока. (4) Все повреждения, которые должны быть нанесены вам или целевому перманенту источниками под контролем выбранного игрока, предотвращаются. То же самое относится и к источникам, принадлежащим выбранному игроку, у которых нет контролирующего игрока.

#### Биение Сущности

{3} {B}

Волшебство

Вы получаете 2 жизни. Каждое существо получает -X/-X до конца хода, где X — количество жизней, полученных вами в этом ходу.

- Эта способность подсчитывает общее количество полученных жизней, и она не учитывает те жизни, которые вы потеряли во время этого хода. Например, если ранее в этом же ходу вы потеряли 3 жизни и получили 3 жизни, вы получите еще 2 жизни от Биения Сущности, а каждое существо получит -5/-5.

#### Болотная Кровопускательница

{4} {B}

Существо — Вампир Колдун

3/5

Полет

{1} {B}, {T}: вместо того, чтобы оплачивать мана-стоимость следующего заклинания, которое вы разыгрываете в этом ходу, вы можете заплатить жизни в количестве, равном его мановой ценности.

- Если вы разыгрываете заклинание за другую стоимость «вместо уплаты его мана-стоимости», то не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Драконьего Вмешательства), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
- Если в мана-стоимости следующего разыгрываемого вами заклинания есть {X}, то его значение обязательно должно быть 0, если вы будете платить жизни вместо оплаты его мана-стоимости.
- Способность Болотной Кровопускательницы действует на следующее заклинание, которое вы разыгрываете после того, как способность разрешается. Если вы разыгрываете какие-либо заклинания в ответ на способность, те заклинания разыгрываются обычным образом.
- Даже после того как способность разрешится, вы можете решить не платить жизни вместо уплаты мана-стоимости следующего заклинания, которое разыгрываете в этом ходу. Однако в таком случае у вас уже не будет возможности заплатить жизни за другие заклинания, которые вы разыгрываете в этом ходу (если только вы не активируете способность снова).

Брина, Демагог  
{1}{W}{B}  
Легендарное Существо — Птица Колдун  
1/3

Полет  
Каждый раз, когда игрок атакует одного из ваших оппонентов, если количество жизней того оппонента больше, чем у любого из других ваших оппонентов, тот атакующий игрок берет карту, а вы кладете два жетона +1/+1 на существо под вашим контролем.

- Если атакующий игрок является одним из ваших оппонентов, и у него меньше жизней, чем у атакуемого игрока, то условие выполняется.
- Срабатывающая способность Брины срабатывает, даже если вы не контролируете ни одного существа.
- Вы выбираете, на какое существо положить жетоны +1/+1, в ходе разрешения способности. После того как вы сделали выбор, ни один из игроков не сможет ничего сделать, пока жетоны не будут помещены.

---

Бронзовый Стражник  
{4}{W}  
Артефакт Существо — Голем  
\*/5

Двойной удар  
Оберег {2} (*Каждый раз, когда это существо становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если тот игрок не заплатит {2}.*)  
Другие артефакты под вашим контролем имеют Оберег {2}.  
Сила Бронзового Стражника равна количеству артефактов под вашим контролем.

- Как только способность Оберега срабатывает, не имеет значения, потеряет ли артефакт способность Оберега (например, потому что в ответ Бронзовый Стражник покинет поле битвы) до того, как способность разрешится. Контролирующему заклинание или способность игроку все равно придется заплатить {2}, или заклинание или способность будут отменены.
  - Способность, определяющая значение силы Бронзового Стражника, действует во всех зонах, а не только пока он находится на поле битвы.
-

### Будоражающий Рефрен

{3}{R}{R}

#### Волшебство

Добавьте {R} за каждую карту в руке целевого оппонента. До конца хода вы не теряете эту ману по окончании шагов и фаз. Изгоните Будоражающий Рефрен с тремя временными жетонами на нем. Отсрочка 3 — {1}{R} (*Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, вы можете заплатить {1}{R} и изгнать 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.*)

- Вы можете изгнать карту из вашей руки при помощи Отсрочки в любое время, когда могли бы разыграть ту карту. Определяя, можете ли вы разыграть карту и когда, учитывайте ее 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 Наслаждения Тишиной). Не имеет значения, можете ли вы 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.
  - 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 первая срабатывающая способность Отсрочки (та, что удаляет временной жетон) отменяется, то временной жетон не удаляется. Способность снова сработает во время следующего шага поддержки владельца карты.
  - Когда удаляется последний временной жетон, срабатывает вторая срабатывающая способность Отсрочки. Не имеет значения, почему был удален последний временной жетон, или какой эффект удалил его.
  - Если отменяется вторая срабатывающая способность Отсрочки (та, что позволяет вам разыграть карту), 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. Ограничения на время 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.
-

### Вдохновляющий Рефрен

{4} {U} {U}

Волшебство

Возьмите две карты. Изгоните Вдохновляющий Рефрен с тремя временными жетонами на нем. Отсрочка 3 — {2} {U} (*Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, вы можете заплатить {2} {U} и изгнать 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.*)

- Вы можете изгнать карту из вашей руки при помощи Отсрочки в любое время, когда могли бы разыграть ту карту. Определяя, можете ли вы разыграть карту и когда, учитывайте ее 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 Наслаждения Тишиной). Не имеет значения, можете ли вы 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.
- Изгоняя карту с Отсрочкой, вы не разыгрываете ее. Это действие не задействует стек, и на него нельзя ответить.
- Если первая срабатывающая способность Отсрочки (та, что удаляет временной жетон) отменяется, то временной жетон не удаляется. Способность снова работает во время следующего шага поддержки владельца карты.
- Когда удаляется последний временной жетон, срабатывает вторая срабатывающая способность Отсрочки. Не имеет значения, почему был удален последний временной жетон, или какой эффект удалил его.
- Если отменяется вторая срабатывающая способность Отсрочки (та, что позволяет вам разыграть карту), 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. Ограничения на время разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются.
- Если по какой-либо причине вы не можете разыграть карту, она остается в изгнании без временных жетонов и больше не является отсроченной.

---

### Вейран, Голос Двойственности

{1} {U} {R}

Легендарное Существо — Ифрит Чародей

2/2

*Чародейство* — Каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, Вейран, Голос Двойственности получает +1/+1 до конца хода. Если разыгрывание или копирование вами мгновенного заклинания или заклинания волшебства вызывает срабатывание срабатывающей способности перманента под вашим контролем, та способность срабатывает дополнительный раз.

- Последняя способность Вейран, Голоса Двойственности заставляет каждую из ваших способностей Чародейства, включая способность самой Вейран, сработать дополнительный раз.
- Эффект Вейран не копирует срабатывающую способность, он только заставляет ее сработать еще раз. Любые решения, которые вы принимаете, когда кладете способность в стек, такие как выбор режимов и целей, принимаются отдельно для каждого экземпляра этой способности. Любые решения, которые принимаются в момент разрешения, также принимаются отдельно.
- Если у вас под контролем каким-то образом оказались две Вейран (что было бы поэтично), то при разыгрывании вами мгновенного заклинания или заклинания волшебства способности срабатывают три раза. Третья Вейран (менее поэтично) заставляет способности срабатывать четыре раза, и так далее.

#### Вихрь Вдохновения

{X}{U}{U}

Волшебство

Изгоните X верхних карт вашей библиотеки. Вы можете разыграть находящееся среди них мгновенное заклинание или заклинание волшебства с мановой ценностью не более X без уплаты его мана-стоимости. Затем положите изгнанные карты мгновенных заклинаний и волшебства, не разыгранные таким образом, в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
- Вы не обязаны разыгрывать таким образом мгновенное заклинание или заклинание волшебства. Если вы этого не делаете, все изгнанные карты мгновенных заклинаний и волшебства кладутся вам в руку.

#### Гийом, Старший Повар

{2}{B}{G}

Легендарное Существо — Троль Колдун

5/3

Пробивной удар

В начале вашего заключительного шага создайте количество фишек Еды, равное числу не являющихся фишками существ, вышедших на поле битвы под вашим контролем в этом ходу.

{1}, пожертвуйте Еду: целевое существо получает Неразрушимость до конца хода. Поверните его.

- Вторая способность Гийома, Старшего Повара учитывает все не являющиеся фишками существа, которые вышли на поле битвы под вашим контролем в этом ходу, даже если некоторые или все те существа уже не находятся на поле битвы, не находятся под вашим контролем или не являются существами.
- Вторая способность считает самого Гийома в том ходу, когда он выходит на поле битвы.
- Вы можете активировать последнюю способность, даже если существо уже повернуто.

---

Дерзкий Плагиатор

{3} {B}

Существо — Вампир Бродяга

2/2

Миг

Каждый раз, когда оппонент кладет один или несколько жетонов на существо под своим контролем, он кладет столько же жетонов такого же типа на Дерзкого Плагиатора.

- Жетоны на оба перманента помещает ваш оппонент. Поэтому если под его контролем также есть Дерзкий Плагиатор, его способность не работает.

---

Жалящее Обучение

{4} {B}

Мгновенное заклинание

Вы берете X карт и теряете X жизней, где X — мановая ценность принадлежащего вам командира на поле битвы или в зоне командования.

- Если в момент разрешения Жалящего Обучения ваш командир находится под контролем другого игрока, то он все равно находится на поле битвы и будет использоваться для определения значения X.
- Если вам принадлежит несколько командиров на поле битвы и/или в зоне командования, то для определения значения X вы выбираете одного из них в момент разрешения Жалящего Обучения.

---

Заффай, Громовой Дирижер

{2} {U} {R}

Легендарное Существо — Человек Шаман

1/4

*Чародейство* — Каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, предскажите 1. Если мановая ценность того заклинания равна 5 или больше, создайте одну фишку существа 4/4 синий и красный Элементаль. Если мановая ценность того заклинания равна 10 или больше, то Заффай, Громовой Дирижер наносит 10 повреждений выбранному случайным образом оппоненту.

- «Мановая ценность того заклинания» относится к заклинанию, вызвавшему срабатывание способности, а не к карте, которую вы смотрите, когда предсказываете.
- Если в мана-стоимости мгновенного заклинания или заклинания волшебства есть {X}, то значение X равняется выбранному для X значению при разыгрывании заклинания.
- В текст правил Заффая, напечатанный на карте на английском языке, случайно попало неправильное имя карты. Приведенный выше текст является правильным, и полное имя карты — Заффай, Громовой Дирижер.

---

Инженер Раскопок

{2} {W}

Существо — Гном Механик

3/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание артефакта, вы можете заплатить {2}. Если вы это делаете, создайте одну фишку артефакта существа 0/0 бесцветная Конструкция со способностью «Это существо получает +1/+1 за каждый артефакт под вашим контролем».

- Фишка создается до того, как разрешается заклинание артефакта, вызвавшее ее создание. К счастью, фишка считает саму себя, так что будет как минимум 1/1.

---

Истиратель Руин

{5} {R}

Артефакт Существо — Конструкция

7/4

Угроза

Когда Истиратель Руин умирает, каждый игрок может сбросить свою руку и взять семь карт.

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

- Начиная с активного игрока, игроки решают и объявляют в порядке передачи хода, хотят ли они сбросить свою руку. Затем все игроки, решившие это сделать, сбрасывают свои руки и берут по семь карт. Игроки, чей ход наступает позже, будут знать, сбрасывают ли руку игроки перед ними, но не смогут увидеть, что именно сбросили игроки, перед тем как принять решение.

---

Йедора, Могильная Садовница

{4} {G}

Легендарное Существо — Лесовик Друид

5/5

Каждый раз, когда другое не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, вы можете вернуть его на поле битвы рубашкой вверх под контролем его владельца. Это земля-Лес. *(У него нет других типов и способностей.)*

- У карты рубашкой вверх нет ни имени, ни цветов. Ее единственный тип — земля, единственный подтип — Лес, а единственная способность — «{T}: добавьте {G}».
- Если у карты рубашкой вверх есть Оборотень, вы можете оплатить ее стоимость Оборотня, чтобы перевернуть ее рубашкой вниз.
- Если один из этих Лесов переворачивается рубашкой вниз, действие эффекта, делающего его землей-Лесом, прекращается. У находящегося рубашкой вниз перманента снова будет его напечатанное имя, строка типа, мана-стоимость, способности и т. д.

---

### Карта Археоманта

{2}{W}

#### Артефакт

Когда Карта Археоманта выходит на поле битвы, найдите в вашей библиотеке не более двух карт базовой Равнины, покажите их, положите их в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.

Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под контролем оппонента, если тот игрок контролирует больше земель, чем вы, то вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы.

- Последняя способность срабатывает только в том случае, если у того оппонента под контролем больше земель, чем у вас, после того как земля вышла на поле битвы. Способность еще раз проверяет это условие в момент своего разрешения. Если в тот момент оппонент уже не контролирует больше земель, чем вы, то способность не разрешается.

---

### Коварный Подстрекатель

{3}{U}

Существо — Человек Чародей

2/4

{U}, {T}: до вашего следующего хода целевое существо под контролем оппонента не может быть заблокировано. Разъярите то существо. *(До вашего следующего хода то существо атакует в каждом бою, если может, и атакует не вас, а другого игрока, если может.)*

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

- Если вы покидаете партию, то все существа, которых вы разъярили, остаются разъяренными до того момента, когда должен был бы начаться ваш следующий ход. Они не перестают быть разъяренными немедленно и не остаются разъяренными навсегда.

---

Лаэлия, Перекованный Клинок  
{2} {R}  
Легендарное Существо — Дух Воин  
2/2

Ускорение

Каждый раз, когда Лаэлия, Перекованный Клинок атакует, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки.

Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

Каждый раз, когда заклинание или способность под вашим контролем изгоняет одну или несколько карт из вашей библиотеки и/или из вашего кладбища, положите один жетон +1/+1 на Лаэлию.

- Лаэлия, Перекованный Клинок получила обновление к своему тексту в справочнике Oracle. Официальный текст приведен выше. В частности, для второй срабатывающей способности теперь не важно, кто из игроков предпринимает действие по изгнанию карт, — главное, чтобы вы контролировали изгоняющее заклинание или способность.
- Карты, которые изгоняет Лаэлия, Перекованный Клинок, изгоняются рубашкой вниз.
- Разыгрывая изгнанную карту, вы должны следовать всем обычным допущениям и ограничениям на время ее разыгрывания. Если это земля, вы не можете разыгрывать ее, если у вас не осталось возможности разыграть землю в этом ходу.
- Вы должны оплатить все стоимости заклинания, которое разыгрываете таким образом, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, если они есть.
- Если вы разыграли карту таким образом, она покидает изгнание и становится новым объектом. Вы не сможете снова разыграть ее, если она вернется в изгнание позже в этом ходу.

---

Лучезарная Исполнительница  
{3} {R} {R}  
Существо — Человек Чародей  
2/2

Миг

Когда Лучезарная Исполнительница выходит на поле битвы, если вы разыграли ее из вашей руки, выберите целевое заклинание или способность, целью которого(-ой) является только один перманент или игрок. Скопируйте то заклинание или способность за каждый другой перманент или игрока, которые могут быть целями того заклинания или способности. Целью каждой копии является один из тех разных перманентов и игроков.

- Вы копируете заклинание или способность за каждый перманент или игрока, которые могут быть его целями. То есть, вы не выбираете ни перманенты, ни игроков, чтобы потом создать копии на основе выбранного.

- Вы можете выбрать заклинание или способность с несколькими целями, если все эти цели являются одним и тем же перманентом или игроком.
  - Вы контролируете все копии, и вы выбираете, какие перманенты или игроки становятся целями каждой копии. Например, если изначальное заклинание гласит «Уничтожить целевое существо», то вы в конечном итоге выбираете порядок, в котором уничтожаются существа, ставшие целями копий. Помните, что исходное заклинание или способность разрешится после всех копий.
  - Каждая копия, которую вы создадите, приведет к срабатыванию ваших способностей Чародейства.
- 

#### Налог на Монолог

{2} {W}

Чары

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает свое второе заклинание в каждом ходу, вы создаете одну фишку Клада.

- Для третьего заклинания, четвертого и так далее ничего особенного не происходит.
  - Способность может срабатывать по одному разу в каждом ходу для каждого оппонента.
  - Не имеет значения, был ли Налог на Монолог на поле битвы, когда разыгрывалось первое заклинание. Также не имеет значения, разрешилось ли первое заклинание или нет.
- 

#### Наручи Боевого Мага

{2} {R}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо имеет Ускорение.

Каждый раз, когда активируется способность снаряженного существа, вы можете заплатить {1}, если это не мана-способность. Если вы это делаете, скопируйте ту способность. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

Снарядить {2}

- Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как Похвальба, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении дает ману, а не та, для активации которой требуется мана.
  - Копирование способностей не вызывает срабатывания способностей Чародейства.
  - Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемой способности. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, она остается прежней (даже если является нелегальной).
  - Если копируется способность с выбором режима (на которой есть маркированный список режимов), у копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
  - Если в стоимости активации способности есть {X}, у копии будет то же значение X.
-

### Нашествие Вредителей

{X}{X}{G}

Волшебство

Уничтожьте не более X целевых артефактов и/или чар. Создайте в двойном размере X фишек существа 1/1 черный и зеленый Вредитель со способностью «Когда это существо умирает, вы получаете 1 жизнь».

- Количество созданных Вредителей равняется удвоенному значению X независимо от того, сколько артефактов и чар было уничтожено.
  - Если в качестве целей были выбраны какие-либо артефакты или чары, но к моменту разрешения Нашествия Вредителей все они являются нелегальными целями, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Никакие Вредители не создаются.
- 

### Нильс, Блуститель Дисциплины

{2}{W}

Легендарное Существо — Человек Священник

2/2

В начале вашего заключительного шага для каждого игрока положите один жетон +1/+1 на не более чем одно целевое существо под контролем того игрока. Каждое существо с одним или несколькими жетонами на нем не может атаковать вас или planeswalker'ов под вашим контролем, если только контролирующий его игрок не заплатит {X}, где X — количество жетонов на том существе.

- Для каждого игрока выбор целевого существа под контролем того игрока является необязательным.
  - При определении значения X учитываются все жетоны на существе, а не только жетоны +1/+1.
  - Ваши оппоненты могут решить не платить за атаку существом с одним или несколькими жетонами на нем, которое «атакует, если может». Если других игроков или planeswalker'ов, которых могло бы атаковать то существо, нет, то оно просто не атакует.
- 

### Обещание Верности

{4}{W}

Волшебство

Каждый игрок кладет один жетон обета на существо под своим контролем и жертвует остальные. Каждое из тех существ не может атаковать вас или planeswalker'ов под вашим контролем, пока на нем есть жетон обета.

- Каждый игрок, включая вас, должен положить один жетон обета на существо под своим контролем, если это возможно. Игрок не может отказаться и пожертвовать все свои существа. Существо, на которое вы кладете жетон обета, не забудет свой обет, если контроль над ним получит другой игрок.
- Если удалить жетон обета с существа, оно сможет атаковать как обычно.

- Если переместить жетон обета на другое существо, это не мешает тому второму существу атаковать как обычно.

---

#### Обросший Болотник

{7} {G} {G}

Существо — Плесень Зверь

9/7

Разыгрывание этого заклинания стоит на {X} меньше, где X — количество жизней, полученных вами в этом ходу.

Пробивной удар

В начале вашего заключительного шага, если вы получали жизни в этом ходу, то вы можете разыграть Обросшего Болотника из вашего кладбища.

- Способность Обросшего Болотника подсчитывает общее количество полученных жизней, и она не учитывает те жизни, которые вы потеряли во время этого хода. Например, если ранее в этом же ходу вы потеряли 3 жизни и получили 4 жизни, то Обросший Болотник будет стоить {3} {G} {G}.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает первая способность Обросшего Болотника). Мановая ценность Обросшего Болотника всегда равна 9, сколько бы маны вы в итоге ни потратили на его разыгрывание.
- Данное снижение стоимости может снизить только количество немаркированной маны в стоимости заклинания. Оно не может снизить стоимость разыгрывания Обросшего Болотника больше, чем до {G} {G}.
- Вам нужно будет оплатить стоимость, чтобы разыграть Обросшего Болотника из вашего кладбища.
- Чтобы последняя способность сработала, вы должны получить жизни до начала заключительного шага.

---

#### Огненная Реприза

{4} {R}

Волшебство

Сбросьте карту, затем возьмите карту. Когда вы сбрасываете таким образом карту, не являющуюся землей, Огненная Реприза наносит целевому существу или planeswalker'у повреждения, равные мановой ценности той карты.

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

- Каждая копия, которую вы создаете при помощи Шторма, приведет к срабатыванию ваших способностей Чародейства.
- Копии будут разрешаться по одной за раз. При разрешении каждой копии, если вы срабатываете не являющуюся землей карту, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете цель, которой будут нанесены повреждения. Та способность разрешится до того, как вы займетесь следующей копией Огненной Репризы.

- Если у вас нет карт в руке в момент разрешения Огненной Репризы, то вы не сможете сбросить карту, но возьмете карту. Повреждения при этом не наносятся.
- 

#### Озадачивающее Испытание

{3}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Верните все фишки существ в руки их владельцев.
  - Верните все не являющиеся фишками существа в руки их владельцев.
- Если в руку владельца возвращается фишка, она перестает существовать как действие, вызванное состоянием, как только тот игрок должен будет получить приоритет.
- 

#### Ослепительный Сфинкс

{3}{U}{U}

Существо — Сфинкс

4/5

Полет

Каждый раз, когда Ослепительный Сфинкс наносит боевые повреждения игроку, тот игрок изгоняет карты с верха своей библиотеки до тех пор, пока не изгонит карту мгновенного заклинания или волшебства. Вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости. Затем тот игрок кладет изгнанные карты, не разыгранные таким образом, в низ своей библиотеки в случайном порядке.

- Срабатывающая способность Ослепительного Сфинкса позволяет вам разыграть изгнанную карту во время разрешения способности. Она не позволяет подождать и разыграть карту позже.
  - Вы можете решить не разыгрывать карту мгновенного заклинания или волшебства, которую изгнали. В этом случае она будет положена в низ библиотеки вместе с остальными изгнанными картами.
  - Если в мана-стоимости изгнанной карты мгновенного заклинания или волшебства есть {X}, то его значение обязательно должно быть 0.
- 

#### Палитра Мага Стихий

{3}

Артефакт

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, в мана-стоимости которого есть {X}, положите два жетона заряда на Палитру Мага Стихий.

{T}: добавьте одну ману любого цвета.

{T}: добавьте {C} за каждый жетон заряда на Палитре Мага Стихий. Тратьте эту ману только на уплату стоимостей, содержащих {X}.

- Если вы разыгрываете заклинание с несколькими символами {X} в его мана-стоимости, первая способность срабатывает только один раз.
- Ману, добавленную последней способностью, можно использовать только для оплаты стоимости, в которой есть хотя бы один {X}, но ее можно использовать для оплаты любой части этой стоимости, а не только {X}. Этот {X} может входить в общую стоимость заклинания, в стоимость активации способности или в стоимость, которую вас просят заплатить при разрешении заклинания или способности.
- Не обязательно тратить всю ману, добавленную последней способностью, на одну и ту же стоимость.

#### Проклятое Зеркало

{2} {R}

Артефакт

{T}: добавьте {R}.

При выходе Проклятого Зеркала на поле битвы вы можете заставить его стать копией любого существа на поле битвы до конца хода, но при этом у него есть Ускорение.

- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда Проклятое Зеркало выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «При выходе [этого существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».
- Пока Проклятое Зеркало копирует существо, у него нет способности «{T}: добавьте {R}» (если только такой способности нет у копируемого существа).
- Если какой-то другой объект становится копией Проклятого Зеркала, пока оно копирует существо, то длительность эффекта не копируется. Новая копия все равно будет существом (с Ускорением) после того, как Проклятое Зеркало перестанет быть копией в конце хода.
- Проклятое Зеркало в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Оно не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его типы, цвет, силу, выносливость и т. д.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Если скопированное существо копирует что-то еще, то Проклятое Зеркало выходит на поле битвы в качестве копии того, что копирует то существо.
- Если скопированное существо — это фишка, то Проклятое Зеркало копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом. Даже если Проклятое Зеркало копирует фишку, оно само не становится фишкой. Аналогично, если Проклятое Зеркало само по себе является фишкой, то копирование не являющегося фишкой перманента не приводит к тому, что оно перестает быть фишкой.
- Если по какой-то причине Проклятое Зеркало выходит на поле битвы одновременно с существом, то оно не может стать копией того существа. Можно выбрать только такое существо, которое уже находится на поле битвы.

Реинтерпретация

{2} {U} {R}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание. Вы можете разыграть заклинание с такой же или меньшей мановой ценностью из вашей руки без уплаты его мана-стоимости.

- Если таким образом отменяется заклинание с  $\{X\}$  в мана-стоимости, то  $\{X\}$  равняется выбранному для  $X$  значению при разыгрывании заклинания.
- Эффект можно использовать для разыгрывания любой из лицевых сторон двусторонней карты с выбором, но только если мановая ценность стороны, которую вы разыгрываете, меньше или равна мановой ценности целевого заклинания.
- Если вы выбрали целью заклинание, которое не может быть отменено, например, Горячие Дебаты, то вы не отмените заклинание, но сможете разыграть заклинание с равной или меньшей мановой ценностью.
- Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете оплачивать его альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.
- Если в мана-стоимости разыгрываемого заклинания есть  $\{X\}$ , то его значение обязательно должно быть 0.

Риония, Огненная Танцовщица

{3} {R} {R}

Легендарное Существо — Человек Чародей

3/4

В начале боя во время вашего хода создайте  $X$  фишек, являющихся копиями другого целевого существа под вашим контролем, где  $X$  — один плюс количество мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства, которые вы разыграли в этом ходу. Они получают Ускорение. Изгоните их в начале следующего заключительного шага.

- Срабатывающая способность учитывает все мгновенные заклинания и заклинания волшебства, разыгранные до того момента, как она разрешается. Если вы разыгрываете мгновенные заклинания в ответ на способность, те заклинания также будут учтены.
- Фишки в точности копируют то, что указано в тексте правил существа, и ничего более (если только то существо не является фишкой или не копирует что-либо еще; см. ниже). Они не копируют ни положение того существа (то есть повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и/или Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
- Если скопированное существо — это фишка, то созданные Рионией фишки копируют исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.
- Если скопированное существо является копией чего-либо еще, то фишки выходят на поле битвы в качестве того, что скопировано скопированным существом.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть  $\{X\}$ , этот  $X$  равен 0.

- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишки выходят на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «При выходе [этого существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».

---

Рукса, Терпеливый Профессор

{2} {G} {G}

Легендарное Существо — Медведь Друид

4/4

Каждый раз, когда Рукса, Терпеливый Профессор выходит на поле битвы или атакует, верните целевую карту существа без способностей из вашего кладбища в вашу руку.

Существа без способностей под вашим контролем получают +1/+1.

Вы можете заставить существа без способностей под вашим контролем распределять боевые повреждения, как если бы они не были заблокированы.

- Существо или карта существа без способностей — это карта без текста правил. К ним относятся настоящие ванильные существа (в том числе Гризли и Горный Гризли, Руннолапый Медведь и прочие очаровательные ученики-медведи), существа рубашкой вверх, множество фишек, а также существа, потерявшие свои способности. Способности, которые функционируют только в зонах, отличных от поля битвы, считаются. Например, существо с Циклом {2} не является существом без способностей.
- Обратите внимание, что ни одна из двух последних способностей Руксы не дает способности другим существам.
- В тексте Ауры и Снаряжений, которые дают способности, используются слова «получает» или «имеет», а также приводится ключевое слово способности или текст способности в кавычках. Существо без способностей, на которое действует эффект такой Ауры или Снаряжения, уже не получит бонус +1/+1 и не сможет распределять боевые повреждения, как если бы оно не было заблокировано. Если Аура или Снаряжение не дает существу никаких способностей, существо будет продолжать пользоваться двумя последними способностями Руксы.
- Для каждого атакующего существа без способностей под вашим контролем вы решаете, будет ли оно назначать боевые повреждения блокирующим существам, или же оно назначит боевые повреждения игроку или planeswalker'у, которого оно атакует. Вы не можете разделить распределение повреждений между ними. Вы принимаете это решение индивидуально для каждого подходящего существа непосредственно перед тем, как оно нанесет боевые повреждения.

---

Рывок к Победе

{4} {R} {R}

Волшебство

Изгоните целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища. Существа под вашим контролем получают +X/+0 до конца хода, где X — мановая ценность той карты. Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку в этом ходу, скопируйте изгнанную карту. Вы можете разыграть ту копию без уплаты ее мана-стоимости.

- Копирование карты не приводит к срабатыванию способностей Чародейства, но разыгрывание копии приводит.
  - Вы разыгрываете копии в ходе разрешения Рывка к Победе. Игнорируйте все ограничения на время разыгрывания, связанные с типом карт копий.
  - Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете оплачивать его альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.
  - Если в мана-стоимости разыгрываемого заклинания есть  $\{X\}$ , то его значение обязательно должно быть 0.
- 

#### Сад Болотников

$\{2\} \{G\}$

Чары

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), вы можете заплатить  $\{2\}$ . Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 4/4 зеленая Плесень Зверь с Пробивным ударом.

- Способность, срабатывающая «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)», срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, сколько бы жизней вы ни получили.
  - Вы можете заплатить  $\{2\}$  только один раз за каждое событие получения жизней.
  - Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то способность «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)» сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker'ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
  - Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность сработает только один раз.
- 

#### Соблазнительный Договор

$\{4\}$

Артефакт

В начале вашего шага поддержки каждый оппонент может создать одну фишку Клада. За каждого оппонента, который это делает, вы создадите одну фишку Клада.

- Каждый оппонент в порядке передачи хода решает, создавать или нет фишку Клада. Игрокам будут известны решения всех игроков перед ними. Те фишки Клада создаются одновременно. Затем вы создадите все ваши фишки Клада одновременно.
-

Спонсор Стипендий

{3}{W}

Существо — Человек Советник

3/3

Когда Спонсор Стипендий выходит на поле битвы, каждый игрок, под контролем которого меньше земель, чем у игрока, контролирующего наибольшее количество земель, ищет в своей библиотеке карты базовых земель в количестве, меньшем или равном разнице, кладет те карты на поле битвы повернутыми, затем тасует библиотеку.

- Например, если вы контролируете четыре земли, один оппонент контролирует шесть земель, а другой оппонент контролирует семь земель, вы найдете в вашей библиотеке не более трех карт базовых земель, а первый оппонент найдет в своей библиотеке не более одной карты базовой земли. Второй оппонент вообще не будет искать в библиотеке.
- 

Техника Воплощения

{4}{B}

Волшебство

*Демонстрация (Когда вы разыгрываете это заклинание, вы можете скопировать его. Если вы это делаете, выберите оппонента, который также копирует его.)*

Скрутите пять карт, затем верните карту существа из вашего кладбища на поле битвы.

- Вы выбираете, какое существо вернуть, после того, как скручиваете пять карт.
  - Вы можете выбрать любую карту существа на вашем кладбище, а не только ту, которую скрутили таким образом.
- 

Тиваш, Призыватель Мрака

{4}{B}

Легендарное Существо — Человек Колдун

4/4

Цепь жизни

В начале вашего заключительного шага, если вы получали жизни в этом ходу, то вы можете заплатить X жизней, где X — количество жизней, которые вы получили в этом ходу. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа X/X черный Демон с Полетом.

- Способность Тиваша подсчитывает общее количество полученных жизней, и она не учитывает те жизни, которые вы потеряли во время этого хода. Например, если ранее в этом же ходу вы потеряли 3 жизни и получили 4 жизни, вы можете заплатить 4 жизни и создать Демона 4/4.
- Вы не можете заплатить меньше жизней, чем получили, чтобы создать меньшего, но менее вредоносного для вас Демона.
- Чтобы последняя способность сработала, вы должны получить жизни до начала заключительного шага.

---

Усилитель Стражников  
{2} {G}  
Существо — Троль Чародей  
2/2  
Миг  
Существа-командиры под вашим контролем  
получают +2/+2.  
Командиры под вашим контролем имеют  
Порчеустойчивость.

- Эти эффекты применимы к любым командирам под вашим контролем, а не только к вашему собственному командиру.
- Быть командиром — это не копируемая характеристика, так что эти эффекты не распространяются на копии командира игрока.

---

Фелиса, Клык Сильверквилла  
{2} {W} {B}  
Легендарное Существо — Вампир Чародей  
3/2  
Полет  
Наставник (*Каждый раз, когда это существо атакует, положите один жетон +1/+1 на целевое атакующее существо с меньшим значением силы.*)  
Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, если на нем были жетоны, создайте X повернутых фишек существа 2/1 белый и черный Чернильник с Полетом, где X — количество жетонов, бывших на существе.

- Последняя способность подсчитывает количество жетонов всех видов, а не только жетонов +1/+1.
  - Способность Наставника сравнивает значения силы существа с Наставником и целевого существа два раза: первый раз — когда срабатывающая способность помещается в стек, и второй — когда срабатывающая способность разрешается. Если вы хотите поднять силу существа, чтобы для его способности Наставника можно было выбрать целью существо побольше, то последний шанс это сделать — шаг начала боя.
  - Если к моменту разрешения способности Наставника сила целевого существа больше не ниже, чем сила атакующего существа, то способность не добавляет жетон +1/+1. Например, если атакуют два существа 3/3 с Наставником, и обе сработавших способности выбирают целью одно и то же существо 2/2, то первая разрешившаяся способность положит на него один жетон +1/+1, а вторая ничего не делает.
  - Если существо с Наставником покинет поле битвы, пока способность Наставника еще в стеке, то для определения того, меньше ли сила целевого существа, используйте значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы.
-

### Фрактальная Упряжь

{X} {2} {G}

Артефакт — Снаряжение

Когда Фрактальная Упряжь выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 0/0 зеленый и синий Фрактал. Положите на нее X жетонов +1/+1 и прикрепите к ней Фрактальную Упряжь.

Каждый раз, когда снаряженное существо атакует, удвойте количество жетонов +1/+1 на нем.

Снарядить {2}

- Чтобы удвоить количество жетонов +1/+1 на перманенте, положите на него жетоны +1/+1 в количестве, равном числу уже имеющихся на нем таких жетонов. Другие карты, взаимодействующие с эффектами помещения жетонов, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.
- Если вы положите Фрактальную Упряжь на поле битвы, не разыгрывая ее, или если вы выберете 0 в качестве значения X, то созданная вами фишка будет 0/0. Если какой-то другой эффект не поднимет ее выносливость, та фишка выйдет на поле битвы и умрет прежде, чем вы сможете предпринять какие-либо действия.

---

### Хитроумная Риторика

{2} {B}

Чары

Каждый раз, когда оппонент атакует вас и/или одного или нескольких planeswalker'ов под вашим контролем, изгоните верхнюю карту библиотеки того игрока. Вы можете разыграть ту карту, пока она остается в изгнании, и вы можете тратить ману на разыгрывание той карты, как если бы это была мана любого цвета.

- Разыгрывая изгнанную карту, вы должны следовать всем обычным допущениям и ограничениям на время ее разыгрывания. Если это земля, вы не можете разыгрывать ее, если у вас не осталось возможности разыграть землю в этом ходу.
- Вы должны оплатить все стоимости заклинания, которое разыгрываете таким образом, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, если они есть.
- Если вы разыграли карту таким образом, она покидает изгнание и становится новым объектом. Вы не сможете снова разыграть ее, если она вернется в изгнание позже в этом ходу.

---

### Цветущий Болотозверь

{4} {G}

Существо — Зверь

3/3

Каждый раз, когда Цветущий Болотозверь атакует, вы получаете 2 жизни. Затем существа под вашим контролем получают Пробивной удар и +X/+X до конца хода, где X — количество жизней, полученных вами в этом ходу.

- Эта способность подсчитывает общее количество полученных жизней, и она не учитывает те жизни, которые вы потеряли во время этого хода. Например, если ранее в этом же ходу вы потеряли 3 жизни и получили 3 жизни, то вы получите еще 2 жизни от Цветущего Болотозверя, а существа под вашим контролем получат +5/+5.
- 

#### Чернильный Щит

{3}{W}{B}

Мгновенное заклинание

Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены вам в этом ходу. За каждое 1 повреждение, предотвращенное таким образом, создайте одну фишку существа 2/1 белый и черный Чернильник с Полетом.

- Если к боевым повреждениям, которые должны быть вам нанесены, применяется несколько эффектов предотвращения повреждений, то вы выбираете порядок применения этих эффектов предотвращения.
- 

#### Чрезмерное Упрощение

{3}{G}{U}

Волшебство

Изгоните все существа. Каждый игрок создает одну фишку существа 0/0 зеленый и синий Фрактал и кладет на нее количество жетонов +1/+1, равное суммарной силе существ под его контролем, изгнанных таким образом.

- Для определения суммы значений Чрезмерное Упрощение считает силу существ в последний момент их пребывания на поле битвы, а не силу тех карт в изгнании.
  - Если таким образом будет изгнан командир, его сила будет подсчитана вместе с другими существами. Как только Чрезмерное Упрощение закончит разрешаться, владелец командира сможет переместить его в зону командования.
- 

#### Шабаш Кровяных Ведьм

{2}{B}

Существо — Вампир Колдун

3/3

Угроза

Каждый раз, когда вы получаете жизни, вы можете заплатить {B}. Если вы это делаете, верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку.

- Способность, срабатывающая «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)», срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, сколько бы жизней вы ни получили.
- Вы можете заплатить {B} только один раз за каждое событие получения жизней.
- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то способность «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)»

сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker'ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.

- Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность сработает только один раз.

---

Эззарутский Преобразователь

{5} {G}

Существо — Лесовик Друид

4/6

Захват

Разыгрываемые вами заклинания существ стоят на

{X} меньше, где X — количество жизней,

полученных вами в этом ходу.

{T}: вы получаете 2 жизни.

- Вторая способность Эззарутского Преобразователя подсчитывает общее количество полученных жизней, и она не учитывает те жизни, которые вы потеряли во время этого хода. Например, если ранее в этом же ходу вы потеряли 3 жизни и получили 4 жизни, то разыгрываемые вами заклинания существ будут стоять на {4} меньше.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает вторая способность Эззарутского Преобразователя). Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Снижение стоимости в рамках второй способности может снизить только количество немаркированной маны в стоимости заклинания. Оно не снижает цветную часть маны.

---

Эзикс, Фрактальный Расцвет

{4} {G} {U}

Легендарное Существо — Фрактал

4/4

Полет

В первый раз, когда вы должны создать одну или несколько фишек во время каждого из ваших ходов, вместо этого вы можете выбрать существо, отличное от Эзикса, Фрактального Расцвета, и создать такое же количество фишек, являющихся копиями того существа.

- Этот эффект применяется до всего, что меняет то, как фишки выходят на поле битвы.
- Этот эффект может применяться к любой фишке, не обязательно к фишкам существ. Например, вы можете заменить создание фишки Клада созданием копии выбранного существа.
- Если вы выберете легендарное существо, копии также будут легендарными. Если это приведет к тому, что под вашим контролем окажется два или больше легендарных перманента с одним и тем же именем, то вы положите их все, кроме одного, на кладбища их владельцев.

- Если вы решите не применять эффект замещения, то до вашего следующего хода у вас не будет возможности применить его снова.
- Если вы создали одну или несколько фишек во время вашего хода, а затем под вашим контролем оказался Эзикс, его эффект замены не будет применяться к фишкам, создаваемым в оставшейся части хода. Вам придется подождать до вашего следующего хода.

---

#### Эксперимент по Возрождению

{4} {B} {G}

#### Волшебство

Для каждого типа перманента верните не более одной карты того типа из вашего кладбища на поле битвы. Вы теряете 3 жизни за каждую карту, возвращенную таким образом. Изгоните Эксперимент по Возрождению.

- Типы перманентов — это артефакт, существо, чары, земля и planeswalker. Такие вещи, как «Легендарный» или «Снежный», — это супертипы, а не типы.
- Карты, которые вы возвращаете, выбираются в момент разрешения Эксперимента по Возрождению. Ни один игрок не может ответить на этот выбор.

---

Magic: The Gathering, Magic, «Стриксхейвен», «Калдхайм», Zendikar, «Престол Элдраина», «Терос», «Икория» и «Тени над Иннистрадом» являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2021 Wizards.