

Заметки к выпуску «Улицы Новой Капенны»

Составитель: Джесс Данкс

Дата внесения последних изменений: 25 марта 2022 г.

В заметках к выпуску содержатся сведения, касающиеся выхода нового выпуска игры *Magic: The Gathering*, а также сборник разъяснений и судейских решений относительно карт этого выпуска. Эти заметки призваны сделать игру новыми картами интереснее и устранить типичные заблуждения и недопонимания, которые неизбежно возникают при появлении новых механик и способов взаимодействия карт. С выходом новых выпусков правила игры *Magic* зачастую подвергаются корректировке, поэтому приведенная здесь информация может со временем устареть. Актуальное издание правил вы можете найти на сайте [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/Rules).

В разделе «Общие замечания» дается информация о легальности карт и объясняются некоторые механики и понятия выпуска.

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Легальность карт

Карты выпуска «Улицы Новой Капенны» с кодом выпуска SNC разрешено использовать в форматах «Стандарт», «Модерн» и «Пионер», а также в «Командире» и других форматах. На момент релиза в формате «Стандарт» будет разрешено играть картами следующих выпусков: «*Расцвет Зендикара*», «*Калдхайм*», «*Стриксхейвен: Школа Магов*», «*Приключения в Забытых Королевствах*», «*Иннистрад: Полночная Охота*», «*Иннистрад: Багровая Клятва*», «*Камигава: Неоновая Династия*» и «Улицы Новой Капенны».

Карты выпуска «Улицы Новой Капенны» для «Командира» с кодом выпуска NCC и номерами 1–93 (и их альтернативные версии с номерами 94–185) легальны в форматах «Командир», «Винтаж» и «Наследие». Карты с кодом выпуска NCC с номерами, начинающимися с 191, — это перепечатанные карты, и они легальны для игры в любом формате, где уже легальна карта с таким же именем.

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

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

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

Новые действия с ключевыми словами: сговориться и сговориться X

Семья Обскура обманом и манипуляциями прокладывает себе путь к власти. Это представлено ключевым словом «сговориться», которое помогает вам строить коварные планы на будущее. Некоторые заклинания и

способности предписывают существу сговориться. Для этого контролирующий его игрок берет карту, а затем сбрасывает карту. Если таким образом он сбрасывает не являющуюся землей карту, то он кладет один жетон +1/+1 на то существо.

Инспектор Эха

{3}{U}

Существо — Птица Бродяга

2/3

Полет

Когда Инспектор Эха выходит на поле битвы, он сговаривается. *(Возьмите карту, затем сбросьте карту. Если вы сбросили не являющуюся землей карту, положите один жетон +1/+1 на это существо.)*

Раффина, Вещая Интриганка

{W}{U}{B}

Легендарное Существо — Сфинкс Демон

1/4

Полет, Оберег {1}

Каждый раз, когда вы атакуете, целевое атакующее существо сговаривается X, где X — количество атакующих существ. *(Возьмите X карт, затем сбросьте X карт. Положите один жетон +1/+1 на то существо за каждую не являющуюся землей карту, сброшенную таким образом.)*

Общие замечания о способности «сговориться»:

- После того как способность, заставляющая существо сговориться, начинает разрешаться, ни один из игроков не может ничего сделать, пока она не закончит разрешаться. Так, оппоненты не смогут попробовать удалить сговаривающееся существо после того, как вы сбросили не являющуюся землей карту, но до того, как оно получило жетон.
- Если игрок не сбросил ни одной карты (например, в его руке не было карт, а какой-либо эффект не дал ему взять карту), то сговаривающееся существо не получает жетон +1/+1.
- Если разрешающееся заклинание или способность предписывает конкретному существу сговориться, но то существо уже покинуло поле битвы, существо все равно сговаривается. Если вы сбросите таким образом не являющуюся землей карту, то не положите жетон +1/+1 ни на один объект. Способности, срабатывающие «когда [то существо] сговаривается», работают.
- Сговориться X — это разновидность способности «сговориться». Если существо сговаривается X, то контролирующий его игрок берет X карт, сбрасывает X карт, а затем кладет на сговорившийся перманент столько жетонов +1/+1, сколько не являющихся землями карт он сбросил таким образом.

Новая способность с ключевым словом: Потери

Для Маэстро потери — это просто издержки ведения дел. Ну а для игрока в *Magic* Потери — это стоимость разыгрывания некоторых заклинаний. Заклинание с Потерями позволяет контролирующему его игроку пожертвовать существо в качестве дополнительной стоимости разыгрывания заклинания. Если он это делает, то заклинание копируется.

Небольшая Беседа

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Потери 1 (*При разыгрывании этого заклинания вы можете пожертвовать существо с силой 1 или больше. Когда вы это делаете, скопируйте это заклинание.*)

Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки.

Положите одну из них в вашу руку, а другую — в низ вашей библиотеки.

- «Потери N» означает «В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете пожертвовать существо с силой N или больше» и «Когда вы разыгрываете это заклинание, если для него была оплачена стоимость Потерь, скопируйте его. Если у заклинания есть какие-либо цели, вы можете выбрать новые цели для той копии».
- Чтобы оплатить стоимость Потерь заклинания вы можете пожертвовать только одно существо, и вы копируете заклинание только один раз.
- Если вы оплатите стоимость Потерь заклинания, то копия разрешится до того, как это сделает исходное заклинание.
- Копия заклинания создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

Новая способность с ключевым словом: Блиц

Семья Клепальщиков действует быстро и эффективно. С этой семьей связана способность с ключевым словом «Блиц». Карты существ со стоимостью Блица можно разыгрывать за эту стоимость вместо их мана-стоимости. Если вы это делаете, то у тех существ есть Ускорение, способность «Когда этот перманент попадает с поля битвы на кладбище, возьмите карту», и вы жертвуете их в начале следующего заключительного шага.

Патрульная Хаоса

{1}{R}

Существо — Дьявол Воин

1/2

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

Каждый раз, когда Патрульная Хаоса атакует, целевое существо получает +1/+0 до конца хода.

Блиц {1}{R} (*Если вы разыгрываете это заклинание за его стоимость Блица, оно получает Ускорение и способность «Когда это существо умирает, возьмите карту». Пожертвуйте его в начале следующего заключительного шага.*)

- Если вы выбираете уплатить стоимость Блица вместо мана-стоимости, вы все равно разыгрываете заклинание. Оно идет в стек, и на него можно ответить или отменить его. Вы можете разыграть заклинание существа за его стоимость Блица, только если у вас вообще есть возможность разыграть то заклинание существа. Обычно это можно сделать во время вашей главной фазы, когда стек пуст.
- Если вы уплатили стоимость Блица, чтобы разыграть заклинание существа, тот перманент будет пожертвован, только если в момент разрешения той срабатывающей способности он все еще

находится на поле битвы. Если до этого существо умирает или меняет зону, оно останется там, где находится.

- Вы не обязаны атаковать существом с Блицем, если только другая способность не предписывает вам это сделать.
- Если какое-либо существо выходит на поле битвы в качестве копии или становится копией существа, чья стоимость Блица была уплачена, у копии не будет Ускорения, она не будет пожертвована, и контролирующей ее игрок не возьмет карту, когда она умрет.
- Срабатывающая способность, позволяющая контролирующему существо игроку взять карту, срабатывает, когда существо умирает по любой причине, а не только когда вы приносите его в жертву во время заключительного шага.

Новое слово способности: Альянс

Семья Кабаретти пользуется своими связями, и новое слово способности «Альянс» помогает ей это делать. С Альянсом не связано каких-либо конкретных правил, но этим словом отмечены способности с одинаковым условием срабатывания: «Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем...».

Дама с Сопровождением

{1}{G}

Существо — Эльф Друид

2/1

Альянс — Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, Дама с Сопровождением получает +1/+1 до конца хода.

Новая механика: жетоны щита

Брокеры могут предложить защиту от любых опасностей, и с ними связаны жетоны щита. Если перманент с жетоном щита на нем должен получить повреждения или должен быть уничтожен в результате действия какого-либо эффекта, вместо этого с него удаляется один жетон щита.

Дар Безопасности

{W}

Мгновенное заклинание

Положите один жетон щита на целевое существо.

(Если оно должно получить повреждения или быть уничтожено, вместо этого удалите с него один жетон щита.)

Предскажите 1.

Рокс-Молотобоец
{5} {G}
Существо — Носорог Солдат
6/3

Рокс-Молотобоец выходит на поле битвы с одним жетоном щита на нем. *(Если он должен получить повреждения или быть уничтожен, вместо этого удалите с него один жетон щита.)*

Рокс-Молотобоец имеет Пробивной удар, пока на нем есть жетон щита.

- Жетоны щита не мешают игрокам жертвовать существ.
- Удаление жетона щита таким образом — это не то же самое, что регенерация существа.
- Если на перманенте, которому должны быть нанесены повреждения, есть несколько жетонов щита, те повреждения предотвращаются и удаляется только один жетон щита.
- Если перманенту с жетоном щита должны быть нанесены повреждения, которые нельзя предотвратить, то он получает те повреждения, а жетон щита все равно удаляется.
- Существо с жетоном щита на нем все равно может быть уничтожено в результате действий, вызванных состоянием, если на нем отмечены повреждения, равные его выносливости, или оно получило повреждения, которые нельзя предотвратить, от источника со Смертельным касанием.
- «Щит» — это не способность существа, а жетоны щита не являются жетонами с ключевым словом. Если существо с жетоном щита на нем теряет свои способности, жетон щита продолжает защищать его, как обычно.
- Одна старая карта, Единство Облегчения, была напечатана со способностью, которая кладет на перманент жетоны щита. Эта карта будет работать как и прежде и не получит новых функций: в ее текст вносится исправление, и теперь вместо жетонов щита это будут жетоны облегчения.

Знакомая способность с ключевым словом: Укрытие

У цикла редких чар в выпуске «Улицы Новой Капенны» есть Укрытие 5. Укрытие появилось в игре *Magic* на популярном цикле земель из выпуска «Лорвин» (2007 год). Для его возвращения мы обновили некоторые детали работы механики, чтобы привести ее в соответствие с современными стандартами формулировок и дизайна карт. Вот карта с Укрытием из этого выпуска:

Махинации на Кладбище
{2} {B}
Чары

Укрытие 5 *(Когда эти чары выходят на поле битвы, посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки, изгоните одну рубашкой вверх, затем положите остальные в низ библиотеки в случайном порядке.)*

В начале вашего шага поддержки вы можете скрутить три карты. Затем, если у вас на кладбище не менее двадцати карт, вы можете разыграть изгнанную карту без уплаты ее мана-стоимости.

- «Укрытие N» означает «Когда этот перманент выходит на поле битвы, посмотрите N верхних карт вашей библиотеки. Изгоните одну из них рубашкой вверх и положите остальные в низ вашей

библиотеки в случайном порядке. Изгнанная карта получает способность „Любой игрок, который контролировал перманент, изгнавший эту карту, может посмотреть эту карту в зоне изгнания”».

- Ранее перманенты с Укрытием выходили на поле битвы повернутыми. Эта способность теперь удалена из определения Укрытия. Старые карты получили исправления — теперь в их тексте есть дополнительный абзац, гласящий «[Этот перманент] выходит на поле битвы повернутым», и у них есть Укрытие 4.
- Теперь Укрытие предписывает вам положить остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке, а не в любом.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ОСНОВНОГО ВЫПУСКА «УЛИЦЫ НОВОЙ КАПЕННЫ»

Ангел Мегалолиса

{2}{W}{U}

Существо — Ангел Солдат

3/1

Полет

Каждый раз, когда вы атакуете одним или несколькими существами с жетонами на них, возьмите карту.

- Последняя способность Ангела Мегалолиса срабатывает каждый раз, когда вы атакуете хотя бы одним существом, на котором есть хотя бы один жетон. При разрешении способности вы берете ровно одну карту независимо от того, на скольких атакующих существах есть жетоны.

Ангел Страдания

{3}{B}{B}

Существо — Кошмар Ангел

5/3

Полет

Если вам должны быть нанесены повреждения, предотвратите те повреждения и скрутите вдвое больше карт.

- Если вы должны скрутить больше карт, чем есть в вашей библиотеке, вы скручиваете все карты в вашей библиотеке.
 - Повреждения, которые должны быть вам нанесены, предотвращаются, даже если вы не можете скрутить вдвое больше карт.
 - Если по какой-то причине повреждения не могут быть предотвращены, вы все равно скручиваете вдвое больше карт.
-

Бальные Бретеры

{3}{W}{W}

Существо — Человек Воин

3/5

Каждый раз, когда Бальные Бретеры атакуют, выберите Первый удар или Цепь жизни. Бальные Бретеры и не более одного другого целевого существа под вашим контролем получают выбранную способность до конца хода.

- Вы делаете выбор между Первым ударом и Цепью жизни только один раз, при разрешении срабатывающей способности Бальных Бретеров. Оба существа получают одну и ту же выбранную способность.
-

Бандиты в Масках

{3}{B}{R}{G}

Существо — Енот Бродяга

5/5

Бдительность

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

{2}, изгоните Бандитов в Масках из вашей руки: целевая земля получает способность «{T}: добавьте {B}, {R} или {G}» до тех пор, пока Бандиты в Масках не будут разыграны из изгнания. Вы можете разыграть Бандитов в Масках, пока они остаются в изгнании.

- Вы можете использовать мана-способность, которую Бандиты в Масках дают земле, во время разыгрывания Бандитов в Масках из изгнания.
 - Если Бандиты в Масках удаляются из изгнания, не будучи разыгранными, у земли останется эта способность.
-

Бесконечный Обезд

{G}{W}{U}

Мгновенное заклинание

Владелец целевого заклинания, не являющегося землей перманента или карты на кладбище кладет его/ее на верх или в низ своей библиотеки.

- Если для Бесконечного Обезда выбрано целью заклинание, и то заклинание отменяется или иным образом отправляется на кладбище своего владельца до того, как Бесконечный Обезд разрешится, то это уже будет другой объект, который не будет помещен на верх или в низ библиотеки его владельца.
 - Бесконечный Обезд не отменяет заклинания. Заклинание, которое не может быть отменено, все равно можно положить на верх или в низ библиотеки его владельца таким образом.
-

Быстрый Кинжал

{3}

Артефакт — Снаряжение

Миг

Когда Быстрый Кинжал выходит на поле битвы, прикрепите его к целевому существу под вашим контролем. То существо получает Первый удар до конца хода.

Снаряженное существо получает +1/+1.

Снарядить {1} (*{1}*: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

- Быстрый Кинжал не выходит на поле битвы прикрепленным к существу. Вместо этого Снаряжение выходит на поле битвы, а затем срабатывающая способность прикрепляет его к существу. Вы можете разыграть Быстрый Кинжал, даже если не контролируете ни одного существа.
-

Величественная Метаморфоза

{2}{U}

Мгновенное заклинание

До конца хода целевой артефакт или существо становится артефактом существом 4/4 Ангел и получает Полет.

Возьмите карту.

- Величественная Метаморфоза заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как Величественная Метаморфоза разрешилась, заменят собой ее эффект.
 - Целевой артефакт или существо сохраняет свои первоначальные способности и цвета, если таковые имеются.
-

Взрыв Трупа

{1}{B}{R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания изгоните карту существа из вашего кладбища.

Взрыв Трупа наносит повреждения, равные силе изгнанной карты, каждому существу и каждому planeswalker'у.

- Как только вы начали разыгрывать Взрыв Трупа, уже не будет момента, когда игроки могли бы ответить удалением карт из вашего кладбища, чтобы помешать вам заплатить за это заклинание картой конкретного существа.
 - Для определения количества наносимых повреждений используйте значение силы карты в последний момент ее пребывания на вашем кладбище.
-

Вивьен, Вышедшая на Охоту
{4} {G} {G}
Легендарный Planeswalker — Вивьен
4

+2: вы можете пожертвовать существо. Если вы это делаете, найдите в вашей библиотеке карту существа с мановой ценностью, равной 1 плюс мановая ценность пожертвованного существа, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте библиотеку.

+1: скрутите пять карт, затем положите любое количество скрученных таким образом карт существ в вашу руку.

-1: создайте одну фишку существа 4/4 зеленый Носорог Воин.

- Вы можете активировать первую способность Вивьен, Вышедшей на Охоту, не принося в жертву существо. В таком случае способность ничего не делает.
-

Возвышение Брокеров
{G} {W} {U}
Чары

В начале вашего заключительного шага положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем и один жетон верности на каждого planeswalker'a под вашим контролем.

- Перманент, который в момент разрешения способности Возвышения Брокеров каким-то образом является одновременно и существом, и planeswalker'ом, получает и жетон +1/+1, и жетон верности.
-

Возвышение Клепальщиков
{B} {R} {G}
Чары

Каждый раз, когда вы жертвуете существо, вы можете вернуть целевую карту существа с меньшей мановой ценностью из вашего кладбища на поле битвы повернутой. Делайте это только один раз в каждом ходу.

- Слова «Делайте это только один раз в каждом ходу» относятся к возвращению карты существа из вашего кладбища на поле битвы с помощью срабатывающей способности. До тех пор пока вы не решили сделать это в этом ходу, все случаи пожертвования существ будут вызывать срабатывание способности Возвышения Клепальщиков.
- «Делайте это только один раз в каждом ходу» относится только к способности, в которую входит эта фраза, а не к другим экземплярам той же способности. Другими словами, если под вашим контролем есть несколько Возвышений Клепальщиков, то вы сможете сделать это по одному разу за каждое из них.
- После того как вы решите вернуть существо на поле битвы с помощью способности Возвышения Клепальщиков, дальнейшие пожертвования существ во время того же хода не будут вызывать ее срабатывание.

- Если в стеке находится несколько экземпляров способности, то вы сможете вернуть существо на поле битвы только для одного из тех экземпляров. После того как вы это сделаете, остальные экземпляры ничего не будут делать при разрешении.
-

Возвышение Маэстро

{U} {B} {R}

Чары

Один раз во время каждого из ваших ходов вы можете разыграть мгновенное заклинание или заклинание волшебства из вашего кладбища, пожертвовав существо в дополнение к оплате остальных его стоимостей. Если разыгранное таким образом заклинание должно быть положено на ваше кладбище, изгоните его вместо этого.

- Если вы таким образом разыгрываете из вашего кладбища заклинание Приключения, то в момент разрешения оно изгоняется под действием эффекта замены, созданного правилами Приключения, и позже вы сможете разыграть карту существа из изгнания.
-

Возвышение Обскуры

{W} {U} {B}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, если его мановая ценность равна 1 плюс количество жетонов души на Возвышении Обскуры, то положите на Возвышение Обскуры один жетон души, затем создайте одну фишку существа 2/2 белый Дух с Полетом.

Пока на Возвышении Обскуры есть пять или больше жетонов души, Духи под вашим контролем получают +3/+3.

- Если на Возвышении Обскуры нет жетонов души, то его способность срабатывает, если вы разыгрываете заклинание с мановой ценностью 1. Если на нем один жетон, то его способность срабатывает, если вы разыгрываете заклинание с мановой ценностью 2, и так далее.
 - Срабатывающая способность Возвышения Обскуры содержит условное придаточное предложение со словом «если». Это означает, что способность проверяет количество жетонов и во время срабатывания, и во время разрешения. В частности, это означает, что разыгрывание подряд двух мгновенных заклинаний с мановой ценностью 1 не позволит игроку создать две фишки или положить два жетона на Возвышение Обскуры.
-

Волшебный Залп

{4} {R} {R}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше первое мгновенное заклинание или заклинание волшебства в каждом ходу, изгоните выбранную случайным образом карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища. Затем скопируйте каждую карту, изгнанную Волшебным Залпом. Вы можете разыграть любое количество тех копий без уплаты их мана-стоимости.

- Заклинание, вызвавшее срабатывание способности Волшебного Залпа, обычно все еще находится в стеке, пока та способность разрешается. Того заклинания не будет среди карт на вашем кладбище, когда вы изгоните из него выбранную случайным образом карту мгновенного заклинания или волшебства.
- Если в том ходу, когда Волшебный Залп вышел на поле битвы, вы уже разыграли мгновенное заклинание или заклинание волшебства, то его способность не сработает, пока вы не разыграете мгновенное заклинание или заклинание волшебства в одном из последующих ходов.
- Вы разыгрываете нужные копии только во время разрешения срабатывающей способности. Вы не можете разыграть их позже в этом ходу. Вы выбираете порядок копий при их разыгрывании.
- Если вы разыгрываете заклинание, в стоимости которого есть {X}, без уплаты его мана-стоимости, то вы должны выбрать 0 для X.
- Если Волшебный Залп покидает поле битвы, то изгнанные карты остаются в изгнании. Если он вернется на поле битвы или вы разыграете другой Волшебный Залп, то вы не сможете разыграть копии ранее изгнанных карт.

Воротила Черного Рынка

{R} {G}

Существо — Кошка Бродяга

2/2

В начале вашего шага поддержки Воротила Черного Рынка наносит вам 2 повреждения за каждый Клад под вашим контролем.

{T}: создайте одну фишку Клада.

- Способность Воротилы Черного Рынка срабатывает в начале вашего шага поддержки независимо от того, есть ли у вас на самом деле Клады, и подсчитывает количество Кладов, которые у вас есть, в момент ее разрешения.
-

Всевидающий Арбитр
{4}{U}{U}
Существо — Аватара
5/4

Полет

Каждый раз, когда Всевидающий Арбитр выходит на поле битвы или атакует, возьмите две карты, затем сбросьте карту.

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, целевое существо под контролем оппонента получает $-X/-0$ до вашего следующего хода, где X — количество разных значений мановой ценности среди карт на вашем кладбище.

- Мановая ценность двойной карты на кладбище равна сумме мановых ценностей ее половин. У нее нет двух мановых ценностей.
- Мановая ценность двусторонней карты на вашем кладбище всегда равняется мановой ценности ее передней лицевой стороны.
- При определении мановой ценности карты на вашем кладбище X считается равным 0.
- Мановая ценность карты земли равна 0.

Встреча Пятерых
{3}{W}{U}{B}{R}{G}
Волшебство

Изгоните десять верхних карт вашей библиотеки. В этом ходу вы можете разыгрывать находящиеся среди них заклинания, у которых ровно три цвета. Добавьте {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинаний, у которых ровно три цвета.

- Вы можете разыгрывать любые заклинания, находящиеся среди изгнанных таким образом карт, у которых ровно три цвета, даже если это не одни и те же три цвета. Например, вы можете разыграть заклинание белого, синего и черного цвета, а затем разыграть заклинание черного, красного и зеленого цвета.
 - Ману, созданную Встречей Пятерых, можно тратить на любую часть стоимости заклинания, у которого ровно три цвета, включая немаркированную часть стоимости или дополнительные стоимости, которые у него есть.
-

Встречающие на Торжестве

{1}{G}

Существо — Эльф Друид

1/1

Альянс — Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, выберите одно из того, что еще не было выбрано в этом ходу —

- Положите один жетон +1/+1 на Встречающих на Торжестве.
 - Создайте одну повернутую фишку Клада.
 - Вы получаете 2 жизни.
- Если несколько существ выходят на поле битвы одновременно, вы должны выбрать разные режимы для каждого из экземпляров помещенной в стек срабатывающей способности. Если на поле битвы одновременно выходят более трех существ, этот выбор делается только для первых трех.
-

Выпустить Преисподнюю

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

Мгновенное заклинание

Выпустить Преисподнюю наносит 7 повреждений целевому существу или planeswalker'у. Когда оно наносит избыточные повреждения таким образом, уничтожьте целевой артефакт или чары под контролем оппонента с мановой ценностью, не превышающей количество избыточных повреждений.

- Существо наносятся избыточные повреждения, если нанесенные ему повреждения превышают смертельные повреждения. Обычно это означает те повреждения, что превышают значение его выносливости, но при этом учитываются и повреждения, уже отмеченные на существе.
 - Planeswalker'у наносятся избыточные повреждения, если нанесенные ему повреждения превышают количество жетонов верности, которые были у него на момент нанесения повреждений.
 - Перманенту нельзя нанести 0 избыточных повреждений.
-

Гиада, Источник Надежды

{1}{W}

Легендарное Существо — Ангел

2/2

Полет, Бдительность

Каждый другой Ангел под вашим контролем выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на нем за каждого Ангела, которого вы уже контролируете.

{T}: добавьте {W}. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания Ангела.

- «Каждый Ангел, которого вы уже контролируете» означает каждого Ангела под вашим контролем, кроме тех Ангелов, которые выходят на поле битвы, включая Гиаду. Не имеет значения, вышли ли некоторые или все те Ангелы на поле битвы после Гиады.

Гламурная Разбойница

{3} {U} {B} {R}

Существо — Вампир Бродяга

4/5

Когда Гламурная Разбойница выходит на поле битвы, она наносит 2 повреждения каждому оппоненту, а вы предсказываете 2.

{2}, изгоните Гламурную Разбойницу из вашей руки: целевая земля получает способность «{T}: добавьте {U}, {B} или {R}» до тех пор, пока Гламурная Разбойница не будет разыграна из изгнания. Вы можете разыграть Гламурную Разбойницу, пока она остается в изгнании.

- Вы можете использовать мана-способность, которую Гламурная Разбойница дает земле, во время разыгрывания Гламурной Разбойницы из изгнания.
- Если Гламурная Разбойница удаляется из изгнания, не будучи разыгранной, у земли останется эта способность.

Головорез из Переулка

{1} {U}

Существо — Цефалид Бродяга

3/3

Защитник

Пока среди существ под вашим контролем есть не менее двух жетонов, Головорез из Переулка может атаковать, как если бы у него не было способности Защитника.

- Для способности Головореза из Переулка важно, чтобы было два или больше отдельных жетона. Не имеет значения, один тип у этих жетонов или разные, и находятся ли они на одном перманенте или разных перманентах.

Дар Безопасности

{W}

Мгновенное заклинание

Положите один жетон щита на целевое существо.
(Если оно должно получить повреждения или быть уничтожено, вместо этого удалите с него один жетон щита.)

Предскажите 1.

- Если к моменту разрешения Дара Безопасности его цель окажется нелегальной, то Дар Безопасности будет удален из стека, а контролирующий его игрок не будет предсказывать.
-

Дележ Прибыли
{X} {V} {V}
Волшебство
Потери 3 (*При разыгрывании этого заклинания вы можете пожертвовать существо с силой 3 или больше. Когда вы это делаете, скопируйте это заклинание.*)
Вы берете X карт и теряете X жизней.

- Значение X у копии, созданной при помощи способности Потерь, будет таким же, как у оригинального заклинания.

Дерзкий Побег
{R}
Мгновенное заклинание
Целевое существо получает +1/+0 и Первый удар до конца хода. Предскажите 1.

- Если в момент разрешения заклинания цель не является легальной, то контролирующий заклинание игрок не предсказывает.

Джаксис, Смутьянка
{3} {R}
Легендарное Существо — Человек Воин
2/3
{R}, {T}, сбросьте карту: создайте одну фишку, являющуюся копией другого целевого существа под вашим контролем. Она получает Ускорение и способность «Когда это существо умирает, возьмите карту». Пожертвуйте ее в начале следующего заключительного шага. Активируйте только как волшебство.
Блиц {1} {R} (*Если вы разыгрываете это заклинание за его стоимость Блица, оно получает Ускорение и способность «Когда это существо умирает, возьмите карту». Пожертвуйте его в начале следующего заключительного шага.*)

- Фишка в точности копирует то, что было указано на карте исходного существа, и ничего более (если только она не копирует существо, являющееся фишкой, или существо, которое также является копией; см. ниже). Она не копирует ни положение 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 силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, если целевое существо обычно не является существом, то и копия не будет существом.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, этот X равен 0.
- Если скопированное существо копирует что-то другое, то созданная вами фишка будет использовать копируемые значения целевого существа. В большинстве случаев она будет просто копией того, что копирует целевое существо.

- Если скопированное существо — это фишка, которая не является копией чего-то еще, то копия копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности карты скопированного существа, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».
- Если другое существо становится копией или выходит на поле битвы в качестве копии созданной фишки, то существо будет копией карты существа, которое копирует фишка. Однако у него не будет ни Ускорения, ни способности «Когда это существо умирает, возьмите карту», и вы не пожертвуете новую копию в начале следующего заключительного шага.
- Если способность Джаксис, Смутьянки создает несколько фишек в результате действия эффекта замены (например, эффекта Сезона Удвоения), вы жертвуете каждую из тех фишек в начале следующего заключительного шага.

Джетмир, Стержень Разгула
 {1}{R}{G}{W}
 Легендарное Существо — Кошка Демон
 5/4

Существа под вашим контролем получают +1/+0 и имеют Бдительность, пока вы контролируете три или больше существа.

Существа под вашим контролем также получают +1/+0 и имеют Пробивной удар, пока вы контролируете шесть или больше существ.

Существа под вашим контролем также получают +1/+0 и имеют Двойной удар, пока вы контролируете девять или больше существ.

- Если существо с Двойным ударом теряет Двойной удар после нанесения повреждений во время первого шага боевых повреждений, но до второго шага боевых повреждений, то оно не наносит повреждения во время этого второго шага. В частности, это означает, что если ваше девятое существо умирает во время первого шага боевых повреждений, то остальные ваши существа не смогут нанести боевые повреждения во второй раз, если только что-то еще не дает им Двойной удар.

Джинни Фэй, Помощница Джетмира
 {R/G}{G}{G/W}
 Легендарное Существо — Эльф Друид
 3/3

Если вы должны создать одну или несколько фишек, вместо этого вы можете создать такое же количество фишек существа 2/2 зеленая Кошка с Ускорением или такое же количество фишек существа 3/1 зеленая Собака с Бдительностью.

- Характеристики фишек полностью заменяются либо на «фишка существа 2/2 зеленая Кошка с Ускорением», либо на «фишка существа 3/1 зеленая Собака с Бдительностью». У них не будет никаких других способностей, с которыми должны были создаваться фишки. Все остальное, что

указано в создающем фишки эффекте (например, что они повернуты, атакуют, «Та фишка получает Ускорение» или «Изгоните ту фишку в конце боя»), все еще применяется к ним.

Душа Освобождения

{4} {G} {W} {U}

Существо — Аватара

5/7

Когда Душа Освобождения выходит на поле битвы, уничтожьте не более трех других целевых перманентов, не являющихся землями. За каждый из тех перманентов контролирующей его игрок создает одну фишку существа 3/3 белый Ангел с Полетом.

- Если перманент больше не является легальной целью в момент разрешения срабатывающей способности Души Освобождения, то контролирующей ту цель игрок не создает за тот перманент фишку Ангела.
 - Если в момент разрешения срабатывающей способности Души Освобождения перманент все еще является легальной целью, но не уничтожается (например, потому что на нем был жетон щита), то контролирующей его игрок создает за тот перманент одну фишку Ангела.
-

Дьяволист Маэстро

{U} {B} {R}

Существо — Вампир Воин

1/4

Смертельное касание, Ускорение

Каждый раз, когда Дьяволист Маэстро атакует, если у вас под контролем нет фишки Дьявола, создайте одну повернутую и атакующую фишку существа 1/1 красный Дьявол со способностью «Когда это существо умирает, оно наносит 1 повреждение любой цели».

- Срабатывающая способность Дьяволиста Маэстро содержит условное придаточное предложение со словом «если». Это означает, что способность проверяет, есть ли под вашим контролем фишка Дьявола, и во время срабатывания, и во время разрешения. В частности, это означает, что атака двумя Дьяволистами Маэстро обычно приводит к созданию только одной фишки Дьявола.
-

Дьявольский Камердинер

{2} {R}

Существо — Дьявол Воин

1/3

Пробивной удар, Ускорение

Альянс — Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, удвойте силу Дьявольского Камердинера до конца хода.

- Если вы должны «удвоить» силу существа, это значит, что то существо получает +X/+0, где X — значение его силы в момент разрешения способности.

Защита Свидетеля

{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо теряет все способности и является существом зеленый и белый Гражданин с базовой силой и выносливостью 1/1 с именем Законопослушный Делец. *(Оно теряет все другие цвета, типы карты, типы существа и имена.)*

- Если у зачарованного существа были другие подтипы, кроме типов существа, например, Снаряжение, Машина или Святыня, то оно теряет и их.
- Если какой-либо эффект предписывает игроку выбрать имя карты, то игрок не может выбрать имя Законопослушный Делец, даже если у существа в данный момент есть это имя.

Зиатора, Испепелительница

{3}{B}{R}{G}

Легендарное Существо — Демон Дракон

6/6

Полет

В начале вашего заключительного шага вы можете пожертвовать другое существо. Когда вы это делаете, Зиатора, Испепелительница наносит любой цели повреждения, равные силе того существа, а вы создаете три фишки Клада.

- Для определения количества наносимых Зиаторой повреждений используйте значение силы существа в последний момент его пребывания на поле битвы.

Зловещий Знак

{B}

Волшебство

Потери 1 *(При разыгрывании этого заклинания вы можете пожертвовать существо с силой 1 или больше. Когда вы это делаете, скопируйте это заклинание, и вы можете выбрать новую цель для той копии.)*

Выберите целевое существо или planeswalker'a. Если в этом ходу ему были нанесены небоевые повреждения, Зловещий Знак наносит ему 3 повреждения, а вы получаете 3 жизни. В противном случае Зловещий Знак наносит ему 1 повреждение, а вы получаете 1 жизнь.

- Если вы разыгрываете Зловещий Знак, выбрав целью существо или planeswalker'a, которому в этом ходу не наносились небоевые повреждения, решаете оплатить его стоимость Потерь и решаете не менять цель, то копия наносит 1 повреждение, а вы получаете 1 жизнь. Затем разрешится исходное заклинание. Оно нанесет 3 повреждения, а вы получите 3 жизни.

Золотая Гончая
{R}
Артефакт Существо — Клад Собака
1/1
Первый удар
Угроза (*Это существо не может быть заблокировано менее чем двумя существами.*)
{T}, пожертвуйте Золотую Гончую: добавьте одну ману любого цвета.

- Если какой-либо эффект упоминает «Клад», то это относится к любому артефакту с типом Клад, а не только к фишке артефакта Клад.
- Даже когда тип Клад есть у существа, он остается типом артефакта, а не типом существа. Аналогично, Собака — это всегда тип существа, а не тип артефакта.
- Поскольку Золотая Гончая является существом, ее способность с {T} нельзя активировать в том ходу, когда она вышла на поле битвы, или в том ходу, когда игрок получил над ней контроль, если только у нее нет Ускорения.

Извлечение Истины
{1}{B}
Волшебство
Выберите одно —

- Целевой оппонент показывает свою руку. Вы можете выбрать из нее карту существа, чар или planeswalker'a. Тот игрок сбрасывает ту карту.
- Целевой оппонент жертвует чары.

- Для первого режима вы не обязаны выбирать карту, если не хотите, даже если у оппонента в руке есть карта существа, чар или planeswalker'a.

Инсценировка Смерти
{1}{B}
Мгновенное заклинание
До конца хода целевое существо получает +2/+0 и способность «Когда это существо умирает, верните его на поле битвы повернутым под контролем его владельца, и вы создаете одну фишку Клада». (*Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».*)

- Фишку Клада создается игрок, контролирующий существо, и он может отличаться от игрока, который контролирует Инсценировку Смерти, и от владельца существа.
 - Если целевое существо является фишкой, то способность все равно срабатывает, когда оно умирает. Контролирующий его игрок не вернет фишку на поле битвы, но создаст одну фишку Клада.
-

Интриган-Укрыватель

{W}{U}

Существо — Человек Гражданин

2/3

При выходе Интригана-Укрывателя на поле битвы вы можете выбрать не являющийся землей перманент.

Активируемые способности выбранного перманента не могут быть активированы.

Интриган-Укрыватель имеет все активируемые способности выбранного перманента, кроме способностей верности. Вы можете тратить ману на активацию тех способностей, как будто это мана любого цвета.

- Интриган-Укрыватель получает только активируемые способности. Он не получает ни способности с ключевым словом (если только те способности с ключевым словом не активируемые), ни срабатывающие, ни статические способности.
- Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые ключевые слова обозначают активируемые способности; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие.
- Некоторые активируемые способности ничего не сделают, если активировать их у Интригана-Укрывателя. Например, если выбранный перманент является Снаряжением со способностью Снарядить, то активация той способности не приведет к прикреплению Интригана-Укрывателя, потому что у него нет ни одного из подтипов, которые могут быть прикреплены к перманентам (Аура, Снаряжение или Укрепление).
- Если способность, которую получает Интриган-Укрыватель, ссылается на перманент, у которого она есть, по его имени, то способность, которую получает Интриган-Укрыватель, ссылается вместо этого на Интригана-Укрывателя.

Испорченный Каприз

{U}{B}

Мгновенное заклинание

Возьмите две карты. Затем сбросьте карту, если среди карт на вашем кладбище нет пяти или более разных значений мановой ценности.

- «Среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности» означает, что среди тех карт есть хотя бы пять карт с отличающимися друг от друга значениями мановой ценности.
 - Мановая ценность двойной карты на кладбище равна сумме мановых ценностей ее половин. У нее нет двух мановых ценностей.
 - Мановая ценность двусторонней карты на вашем кладбище всегда равняется мановой ценности ее передней лицевой стороны.
 - При определении мановой ценности карты на вашем кладбище X считается равным 0.
 - Мановая ценность карты земли равна 0.
-

Карманник-Экстрасенс
{4} {U}
Существо — Цефалид Бродяга
3/2

Когда Карманник-Экстрасенс выходит на поле битвы, он сговаривается. Когда он сговаривается таким образом, верните не более одного целевого не являющегося землей перманента в руку его владельца. *(Чтобы существо сговорилось, возьмите карту, затем сбросьте карту. Если вы сбросили не являющуюся землей карту, положите один жетон +1/+1 на то существо.)*

- Если разрешающееся заклинание или способность предписывает конкретному существу сговориться, но то существо уже покинуло поле битвы, существо все равно сговаривается. Способности, срабатывающие, «когда [то существо] сговаривается», например, способность Карманника-Экстрасенса, сработают.
 - Возвращаемый целевой перманент выбирается после того, как Карманник-Экстрасенс сговаривается.
-

Кастет
{4}
Артефакт — Снаряжение
Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его. *(Копия становится фишкой.)*
Снаряженное существо имеет Двойной удар, пока к нему прикреплено не менее двух Снаряжений.
Снарядить {1} ({1}: прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.)

- Несколько способностей Двойного удара не увеличивают количество ударов. То существо все равно будет наносить боевые повреждения только дважды.
 - Копия заклинания перманента выходит на поле битвы как фишка. Это не то же самое, что создающий фишку эффект, и любой эффект, относящийся к созданию фишки, не применяется к копиям заклинаний перманентов.
-

Кладбищенская Смена
{4} {B}
Волшебство
У этого заклинания есть Миг, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности.
Верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы.

- Игра проверяет, можно ли легально разыграть заклинание, до того, как будут определены стоимости и активированы мана-способности во время его разыгрывания. Если карты покинут ваше кладбище после этого момента (например, вы изгоните Тыквенный Фонарь из вашего кладбища, чтобы оплатить его мана-способность), то это не повлияет на легальность разыгрывания Кладбищенской

Смены, даже если в результате на вашем кладбище останется менее пяти разных значений мановой ценности.

- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть Кладбищенскую Смену из вашего кладбища, то вы можете разыграть ее при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания в том случае, если непосредственно перед началом разыгрывания среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности, даже если перемещение Кладбищенской Смены в стек уменьшит это число до четырех.
- «Среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности» означает, что среди тех карт есть хотя бы пять карт с отличающимися друг от друга значениями мановой ценности.
- Мановая ценность двойной карты на кладбище равна сумме мановых ценностей ее половин. У нее нет двух мановых ценностей.
- Мановая ценность двусторонней карты на вашем кладбище всегда равняется мановой ценности ее передней лицевой стороны.
- При определении мановой ценности карты на вашем кладбище X считается равным 0.
- Мановая ценность карты земли равна 0.

Кракен из Резервуара

{2} {U} {U}

Существо — Кракен

6/6

Пробивной удар, Оберег {2}

В начале каждого боя, если Кракен из Резервуара развернут, любой оппонент может повернуть развернутое существо под своим контролем. Если он это делает, поверните Кракена из Резервуара и создайте одну фишку существа 1/1 синяя Рыба со способностью «Это существо не может быть заблокировано».

- На момент, когда делается выбор, повернуть развернутое существо в рамках срабатывающей способности или нет, игроки не знают, будет ли Кракен из Резервуара атаковать, и если да, то какого игрока или planeswalker'a.
 - При разрешении срабатывающей способности Кракена из Резервуара каждый оппонент в порядке передачи хода может решить повернуть развернутое существо, даже если игрок перед ним уже решил повернуть существо. Игрок, контролирующий Кракена из Резервуара, создает только одну фишку существа-Рыбы в каждом бою, вне зависимости от того, сколько существ было повернуто.
-

Лагрелла, Сорока

{G}{W}{U}

Легендарное Существо — Человек Солдат

2/3

Когда Лагрелла, Сорока выходит на поле битвы, изгоните любое количество других целевых существ под контролем разных игроков до тех пор, пока Лагрелла не покинет поле битвы. Когда изгнанная карта выходит на поле битвы под вашим контролем таким образом, положите на нее два жетона +1/+1.

- Слова «таким образом» относятся к картам, выходящим на поле битвы в результате того, что Лагрелла покидает поле битвы.
- Последняя часть способности Лагреллы — это отложенная срабатывающая способность, которая устанавливается в момент разрешения ее способности, связанной с выходом на поле битвы. Она срабатывает, когда Лагрелла покинет поле битвы, даже если Лагрелла каким-то образом потеряла свои способности или стала копией чего-то другого.

Лазутчик Синдиката

{2}{U}{B}

Существо — Вампир Чародей

3/3

Полет

Пока среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности, Лазутчик Синдиката получает +2/+2.

- Если среди карт на вашем кладбище есть пять или больше разных значений мановой ценности, а затем некоторые из карт удаляются и у вас среди карт остается менее пяти значений мановой ценности, то Лазутчик Синдиката немедленно теряет свой бонус к силе и выносливости. В частности, это может привести к тому, что он умрет, если отмеченные на нем повреждения превысят его выносливость.
 - «Среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности» означает, что среди тех карт есть хотя бы пять карт с отличающимися друг от друга значениями мановой ценности.
 - Мановая ценность двойной карты на кладбище равна сумме мановых ценностей ее половин. У нее нет двух мановых ценностей.
 - Мановая ценность двусторонней карты на вашем кладбище всегда равняется мановой ценности ее передней лицевой стороны.
 - При определении мановой ценности карты на вашем кладбище X считается равным 0.
 - Мановая ценность карты земли равна 0.
-

Ликвидаторша Раффины

{2} {B}

Существо — Человек Убийца

1/1

Когда Ликвидаторша Раффины выходит на поле битвы, она сговаривается. *(Возьмите карту, затем сбросьте карту. Если вы сбросили не являющуюся землей карту, положите один жетон +1/+1 на это существо.)*

Когда Ликвидаторша Раффины умирает, целевое существо под контролем оппонента получает -X/-X до конца хода, где X — значение силы

Ликвидаторши Раффины.

- Для определения значения X используйте значение силы Ликвидаторши Раффины в последний момент ее пребывания на поле битвы.

Лихие Гуляки

{2} {R} {G} {W}

Существо — Эльф Друид Бродяга

5/3

Когда Лихие Гуляки выходят на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 зеленый и белый Гражданин.

{2}, изгоните Лихих Гуляк из вашей руки: целевая земля получает способность «{T}: добавьте {R}, {G} или {W}» до тех пор, пока Лихие Гуляки не будут разыграны из изгнания. Вы можете разыграть Лихих Гуляк, пока они остаются в изгнании.

- Вы можете использовать мана-способность, которую Лихие Гуляки дают земле, во время разыгрывания Лихих Гуляк из изгнания.
- Если Лихие Гуляки удаляются из изгнания, не будучи разыгранными, у земли останется эта способность.

Лом Гражданина

{1} {W}

Артефакт — Снаряжение

Когда Лом Гражданина выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 зеленый и белый Гражданин, затем прикрепите к ней Лом Гражданина.

Снаряженное существо получает +1/+1 и имеет способность «{W}, {T}, пожертвуйте Лом Гражданина: уничтожьте целевой артефакт или чары».

Снарядить {2} ({2}: прикрепите к целевому существу под вашим контролем. *Снаряжайте только как волшебство.*)

- Если другой игрок получает контроль над снаряженным существом, но не получает контроль над Снаряжением, то он не сможет активировать способность, которую дает Снаряжение, поскольку не сможет оплатить стоимость, включающую в себя пожертвование перманента, который он не контролирует.

Люксиор, Подарок Гиады

{1}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1 за каждый жетон на нем.

Снаряженный перманент не является planeswalker'ом и является существом в дополнение к своим другим типам. *(Способности верности все равно можно активировать.)*

Снарядить planeswalker'a {1}

Снарядить {3}

- «Снарядить planeswalker'a» — это вариант способности «Снарядить». «Снарядить planeswalker'a [стоимость]» означает «[Стоимость]: прикрепите этот перманент к целевому planeswalker'у под вашим контролем, как если бы тот planeswalker был существом. Активируйте только как волшебство».
- Если никакой другой эффект не делает того planeswalker'a существом с силой и выносливостью, у снаряженного planeswalker'a будет базовая сила и выносливость 0/0.

Мистер Орфео, Булыжник

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

Легендарное Существо — Носорог Воин

2/4

Каждый раз, когда вы атакуете, удвойте силу целевого существа до конца хода.

- Если вы должны «удвоить» силу существа, то существо получает +X/+0, где X — значение его силы в момент разрешения срабатывающей способности Мистера Орфео.

Небольшая Беседа

{1} {U}

Мгновенное заклинание

Потери 1 *(При разыгрывании этого заклинания вы можете пожертвовать существо с силой 1 или больше. Когда вы это делаете, скопируйте это заклинание.)*

Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки.

Положите одну из них в вашу руку, а другую — в низ вашей библиотеки.

- Если к моменту разрешения Небольшой Беседы в вашей библиотеке осталась всего одна карта, вы положите ее в вашу руку.
-

Нелицензированный Катафалк

{2}

Артефакт — Машина

/

{T}: изгоните не более двух целевых карт из одного кладбища.

Сила и выносливость Нелицензированного Катафалка равны количеству изгнанных им карт.
Экипаж 2

- Если вы активировали способность Экипажа Нелицензированного Катафалка до того, как он изгнал карты своей первой способностью, то его сила и выносливость будут равны 0/0. Если никакие другие эффекты не увеличивают его выносливость, то он отправится на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием.
-

Неудачливый Свидетель

{R}

Существо — Человек Гражданин

1/1

Когда Неудачливый Свидетель умирает, изгоните две верхние карты вашей библиотеки. До вашего следующего заключительного шага вы можете разыграть одну из тех карт.

- Вы должны оплатить все стоимости и соблюдать все обычные ограничения на время разыгрывания, чтобы разыграть карту таким образом. Например, карту земли таким образом вы можете разыграть только во время главной фазы вашего хода, когда стек пуст, и только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу.
-

Новичок Маэстро

{2} {B}

Существо — Человек Гражданин

3/1

{4} {U/R}, изгоните Новичка Маэстро из вашего кладбища: возьмите две карты, затем сбросьте карту.

- Изгнание Новичка Маэстро из вашего кладбища является частью оплаты стоимости его способности. Это означает, что ни один игрок не может ответить на способность, удалив его из вашего кладбища, прежде чем вы оплатите стоимость.
-

Об-Никсилис, Противник
{1}{B}{R}
Легендарный Planeswalker — Никсилис
3

Потери X. Копия не является легендарной и имеет начальную верность X. *(При разыгрывании этого заклинания вы можете пожертвовать существо с силой X. Когда вы это делаете, скопируйте это заклинание. Копия становится фишкой.)*

+1: каждый оппонент теряет 2 жизни, если не сбросит карту. Если под вашим контролем есть Демон или Дьявол, вы получаете 2 жизни.
-2: создайте одну фишку существа 1/1 красный Дьявол со способностью «Когда это существо умирает, оно наносит 1 повреждение любой цели».
-7: целевой игрок берет семь карт и теряет 7 жизней.

- При разыгрывании заклинания с Потерями X вы выбираете, оплачивать ли его стоимость Потерь и каково будет значение X.
- Скопированное срабатывающей способностью Об-Никсилиса, Противника заклинание в точности копирует то, что напечатано на Об-Никсилисе, за исключением того, что его начальная верность равна выбранному значению X и оно не является легендарным. При разрешении копия становится фишкой.
- Под вашим контролем может быть только один легендарный Об-Никсилис, Противник и любое количество нелегандарных копий Об-Никсилиса, Противника.

Образец Современности
{4}
Артефакт Существо — Ангел Воин
2/2
Полет
{3}: Образец Современности получает +1/+1 до конца хода. Если на активацию этой способности были потрачены ровно три цвета маны, вместо этого положите на него один жетон +1/+1.

- «Бесцветный» — это не цвет. Соответственно, бесцветная мана не учитывается при определении количества цветов, потраченных на активацию способности.

Ограбить Архивы
{1}{R}
Волшебство
Потери 1 *(При разыгрывании этого заклинания вы можете пожертвовать существо с силой 1 или больше. Когда вы это делаете, скопируйте это заклинание.)*
Изгоните две верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть те карты в этом ходу.

- Вы должны оплатить все стоимости и соблюдать все обычные ограничения на время разыгрывания, чтобы разыграть карты таким образом. Например, землю вы можете разыграть таким образом только во время вашей главной фазы, когда в стеке нет заклинаний и способностей, и только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу.
-

Откопать Тело

{2} {B}

Мгновенное заклинание

Потери 1 (*При разыгрывании этого заклинания вы можете пожертвовать существо с силой 1 или больше. Когда вы это делаете, скопируйте это заклинание.*)

Скрутите две карты, затем вы можете вернуть карту существа из вашего кладбища в вашу руку. (*Чтобы скрутить карту, положите верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище.*)

- Вы можете вернуть из вашего кладбища в вашу руку любую карту существа, а не только те, что вы скрутили во время разрешения заклинания Откопать Тело.
-

Отмыватель Тел

{2} {B} {B}

Существо — Огр Бродяга

3/3

Смертельное касание

Каждый раз, когда другое не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает,

Отмыватель Тел сговаривается.

Когда Отмыватель Тел умирает, верните другую целевую карту не являющегося Бродягой существа с таким же или меньшим значением силы из вашего кладбища на поле битвы.

- Для определения легальных целей для последней способности используйте значение силы Отмывателя Тел в последний момент его пребывания на поле битвы.
-

Перехватчица Обскуры

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

Существо — Цефалид Чародей

3/1

Миг

Цепь жизни

Когда Перехватчица Обскуры выходит на поле битвы, она сговаривается. Когда она сговаривается таким образом, верните не более одного целевого заклинания в руку его владельца. (*Чтобы существо сговорилось, возьмите карту, затем сбросьте карту. Если вы сбросили не являющуюся землей карту, положите один жетон +1/+1 на то существо.*)

- Если разрешающееся заклинание или способность предписывает конкретному существу сговориться, но то существо уже покинуло поле битвы, существо все равно сговаривается. Способности, срабатывающие, «когда [то существо] сговаривается», например, способность Перехватчицы Обскуры, сработают.
-

Побег из Города

{3} {U}

Мгновенное заклинание

Владелец целевого не являющегося землей перманента кладет его на верх или в низ своей библиотеки.

- Владелец перманента выбирает, положить его на верх или в низ библиотеки. Если целевой перманент состоит из нескольких карт (например, из-за Мутации или Соединения), то владелец того перманента кладет их все на верх библиотеки или кладет их все вниз. Он не обязан раскрывать порядок, в котором те карты помещаются в библиотеку таким образом.
-

Повсеместное Воровство

{2} {R}

Чары

Укрытие 5 (*Когда эти чары выходят на поле битвы, посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки, изгоните одну рубашкой вверх, затем положите остальные в низ библиотеки в случайном порядке.*)

Каждый раз, когда вы разыгрываете многоцветное заклинание, создайте одну фишку Клада. Затем вы можете заплатить {W} {U} {B} {R} {G}. Если вы это делаете, вы можете разыграть изгнанную карту без уплаты ее мана-стоимости.

- Вы можете использовать фишку Клада, созданную первой частью последней способности Повсеместного Воровства, чтобы оплатить часть стоимости {W} {U} {B} {R} {G} второй части той способности.
-

Позвать Профессионала

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Игроки не могут получать жизни в этом ходу.

Повреждения не могут быть предотвращены в этом ходу. Позвать Профессионала наносит 3 повреждения любой цели. (*Удаление жетонов щита не предотвращает эти повреждения.*)

- Если Позвать Профессионала наносит повреждения существу, на котором есть жетон щита, то эти повреждения не предотвращаются, но жетон щита все равно удаляется. Если тех повреждений достаточно, чтобы они стали смертельными, существо будет уничтожено, даже если на нем еще есть жетоны щита.
-

Посланник Зиаторы
{1}{B}{R}{G}
Существо — Вишино Воин
5/4

Пробивной удар
Каждый раз, когда Посланник Зиаторы наносит боевые повреждения игроку, посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть землю с верха вашей библиотеки или разыграть заклинание с мановой ценностью, не превышающей количество нанесенных повреждений, с верха вашей библиотеки без уплаты его мана-стоимости. Если вы этого не делаете, положите ту карту в вашу руку.
Блиц {2}{B}{R}{G}

- Слова «Если вы этого не делаете» во второй способности относятся и к разыгрыванию земли, и к разыгрыванию заклинания с верха вашей библиотеки, а не только к разыгрыванию заклинания.

Предложение Без Права На Отказ
{U}
Мгновенное заклинание
Отмените целевое заклинание, не являющееся заклинанием существа. Контролирующий его игрок создает две фишки Клада. *(Это артефакты со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*

- Если к моменту разрешения Предложения Без Права На Отказ цель больше не является легальной, то фишки Клада не создаются.
- Если в момент разрешения цель все еще легальна, но заклинание по какой-то причине не может быть отменено, то контролирующий его игрок все равно создает две фишки Клада.

Проворный Похититель
{W}{U}{B}
Существо — Птица Бродяга
2/1

Полет
Когда Проворный Похититель выходит на поле битвы, целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту артефакта, мгновенного заклинания или волшебства и изгоняете ту карту.

- Вы должны выбрать карту, которую изгонит целевой игрок, если хотя бы одна показанная таким образом карта является картой артефакта, мгновенного заклинания или заклинания волшебства.
-

Пронзающий Сердца Авен
{U} {B}
Существо — Птица Убийца
1/1

Полет

Пока среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности, Пронзающий Сердца Авен получает +2/+2 и имеет Смертельное касание.

Когда Пронзающий Сердца Авен умирает, скрутите две карты, затем возьмите карту.

- Если среди карт на вашем кладбище есть пять или больше разных значений мановой ценности, а затем некоторые из карт удаляются и у вас среди карт остается менее пяти значений мановой ценности, то Пронзающий Сердца Авен немедленно теряет свой бонус к силе и выносливости. В частности, это может привести к тому, что он умрет, если отмеченные на нем повреждения превысят его выносливость.
- «Среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности» означает, что среди тех карт есть хотя бы пять карт с отличающимися друг от друга значениями мановой ценности.
- Мановая ценность двойной карты на кладбище равна сумме мановых ценностей ее половин. У нее нет двух мановых ценностей.
- Мановая ценность двусторонней карты на вашем кладбище всегда равняется мановой ценности ее передней лицевой стороны.
- При определении мановой ценности карты на вашем кладбище X считается равным 0.
- Мановая ценность карты земли равна 0.

Пронырливая Журналистка
{U} {B}
Существо — Человек Бродяга
2/2

Когда Пронырливая Журналистка выходит на поле битвы, скрутите две карты. *(Положите две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.)*

Пока среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности, Пронырливая Журналистка получает +1/+1 и имеет Цепь жизни.

- Если среди карт на вашем кладбище есть пять или больше разных значений мановой ценности, а затем некоторые из карт удаляются и у вас среди карт остается менее пяти значений мановой ценности, то Пронырливая Журналистка немедленно теряет свой бонус к силе и выносливости. В частности, это может привести к тому, что она умрет, если отмеченные на ней повреждения превысят ее выносливость.
- «Среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности» означает, что среди тех карт есть хотя бы пять карт с отличающимися друг от друга значениями мановой ценности.

- Мановая ценность двойной карты на кладбище равна сумме мановых ценностей ее половин. У нее нет двух мановых ценностей.
- Мановая ценность двусторонней карты на вашем кладбище всегда равняется мановой ценности ее передней лицевой стороны.
- При определении мановой ценности карты на вашем кладбище X считается равным 0.
- Мановая ценность карты земли равна 0.

Развивающая Дверь

{2} {G}

Артефакт

{1}, {T}, пожертвуйте существо: посчитайте цвета пожертвованного существа, затем найдите в вашей библиотеке карту существа, у которого ровно столько же цветов плюс один. Изгоните ту карту, затем перетасуйте библиотеку. Вы можете разыграть изгнанную карту. Активируйте только как волшебство.

- Способность Развивающей Двери предписывает вам подсчитать количество цветов, но она не отслеживает, что это были за цвета. Например, если вы приносите в жертву существо зеленого цвета, у которого нет других цветов, то вы сможете найти любую карту существа, у которой ровно два цвета, даже если карта, которую вы нашли, не зеленая.
- Если вы приносите в жертву бесцветное существо, то должны поискать в вашей библиотеке карту существа, у которой ровно один цвет. Если вы принесете в жертву существо всех пяти цветов, то не сможете найти ни одного существа, потому что в *Magic* нет карт существ шести цветов.
- Вы должны оплатить все стоимости разыгрываемого таким образом заклинания.
- Если вы решите разыграть заклинание, то должны разыграть его в момент разрешения способности Развивающей Двери. Вы не можете подождать и разыграть его позже.
- Вы считаете цвета пожертвованного существа в последний момент его пребывания на поле битвы. Обратите внимание, что если это была двусторонняя карта или копия другого существа, то эти цвета могут отличаться от цветов карты на кладбище.

Расколотый Серафим

{4} {W} {U} {B}

Существо — Ангел Бродяга

4/4

Полет

Когда Расколотый Серафим выходит на поле битвы, вы получаете 3 жизни.

{2}, изгоните Расколотого Серафима из вашей руки: целевая земля получает способность «{T}: добавьте {W}, {U} или {B}» до тех пор, пока Расколотый Серафим не будет разыгран из изгнания. Вы можете разыграть Расколотого Серафима, пока он остается в изгнании.

- Вы можете использовать мана-способность, которую Расколотый Серафим дает земле, во время разыгрывания Расколотого Серафима из изгнания.
 - Если Расколотый Серафим удаляется из изгнания, не будучи разыгранным, у земли останется эта способность.
-

Рокко, Повар Кабаретти
{X}{R}{G}{W}
Легендарное Существо — Эльф Друид
3/1

Когда Рокко, Повар Кабаретти выходит на поле битвы, если вы разыграли его, то вы можете найти в вашей библиотеке карту существа с мановой ценностью не более X, положить ее на поле битвы, затем перетасовать библиотеку.

- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть Рокко без уплаты его мана-стоимости, то X будет равен 0.
-

Роковая Вражда
{B}{R}
Волшебство
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте не являющийся землей перманент.
Каждый оппонент выбирает один перманент под своим контролем, у которого есть такой же тип, как у пожертвованного перманента, и жертвует его.
Возьмите карту.

- Если какой-либо эффект позволяет игроку разыграть Роковую Вражду без уплаты ее мана-стоимости, тот игрок все равно должен оплатить дополнительную стоимость, пожертвовав не являющийся землей перманент.
 - Если игрок копирует Роковую Вражду, то для определения перманентов, которые может выбрать каждый оппонент, используются характеристики перманента, который был пожертвован для оплаты оригинального заклинания.
-

Рокс-Молотобоец
{5}{G}
Существо — Носорог Солдат
6/3

Рокс-Молотобоец выходит на поле битвы с одним жетоном щита на нем. *(Если он должен получить повреждения или быть уничтожен, вместо этого удалите с него один жетон щита.)*

Рокс-Молотобоец имеет Пробивной удар, пока на нем есть жетон щита.

- Боевые повреждения распределяются между существами и игроками, а затем наносятся одновременно. В частности, это означает, что блокирование Рокса-Молотобойца с жетоном щита на нем обычно не мешает Роксу-Молотобойцу нанести повреждения защищаемому игроку благодаря способности Пробивного удара.
 - Если атакующий Рокс-Молотобоец с одним жетоном щита на нем заблокирован существом с Первым ударом, то жетон щита удаляется во время первого шага боевых повреждений. В этом случае у Рокса-Молотобойца не будет Пробивного удара, когда он будет наносить боевые повреждения во время второго шага боевых повреждений.
-

Сон с Рыбами

{2}{U}{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Сон с Рыбами выходит на поле битвы, поверните зачарованное существо, и вы создаете одну фишку существа 1/1 синяя Рыба со способностью «Это существо не может быть заблокировано».

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

- Если существо, ставшее целью Сна с Рыбами, не является легальной целью к моменту разрешения заклинания, то Сон с Рыбами кладется на кладбище своего владельца из стека. Он не кладется на поле битвы, а затем помещается на кладбище. В частности это означает, что контролирующий его игрок не создаст фишку Рыбы.
-

Специалистка по Эвакуации

{2}{W}

Существо — Человек Бродяга

3/2

Цепь жизни

Когда Специалистка по Эвакуации выходит на поле битвы, верните целевую карту существа с мановой ценностью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы. То существо не может атаковать или блокировать, пока вы контролируете Специалистку по Эвакуации.

- Как только Специалистка по Эвакуации покинет поле битвы, существо, которое вы вернули, сможет атаковать и блокировать как обычно. Если Специалистка по Эвакуации покинет поле битвы до того, как разрешится ее способность, то существо, которое вы вернули, сразу сможет атаковать и блокировать как обычно.
-

Списание Убытков

{4} {U} {U}

Волшебство

Потери 2 (*При разыгрывании этого заклинания вы можете пожертвовать существо с силой 2 или больше. Когда вы это делаете, скопируйте это заклинание, и вы можете выбрать новую цель для той копии.*)

Целевой игрок скручивает половину своей библиотеки с округлением в меньшую сторону.

- Если вы разыгрываете Списание Убытков и копируете его, выбирая целью того же игрока, тот игрок скручивает половину своей библиотеки, а затем скручивает половину от оставшегося. Он не скручивает всю свою библиотеку.
-

Сточный Крокодил

{5} {U}

Существо — Крокодил

4/6

{3} {U}: Сточный Крокодил не может быть заблокирован в этом ходу. Активация этой способности стоит на {3} меньше, если среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти значений мановой ценности.

- Стоимости активации способности определяются только один раз, до активации мана-способностей. Если карты покинут ваше кладбище после этого момента (например, вы изгоните Тыквенный Фонарь из вашего кладбища, чтобы оплатить его мана-способность), то это не повлияет на стоимость активации Сточного Крокодила, даже если в результате на вашем кладбище останется менее пяти разных значений мановой ценности.
 - «Среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности» означает, что среди тех карт есть хотя бы пять карт с отличающимися друг от друга значениями мановой ценности.
 - Мановая ценность двойной карты на кладбище равна сумме мановых ценностей ее половин. У нее нет двух мановых ценностей.
 - Мановая ценность двусторонней карты на вашем кладбище всегда равняется мановой ценности ее передней лицевой стороны.
 - При определении мановой ценности карты на вашем кладбище X считается равным 0.
 - Мановая ценность карты земли равна 0.
-

Стражница Святилища
{4}{W}{W}
Существо — Ангел Солдат
5/5

Полет

Стражница Святилища выходит на поле битвы с двумя жетонами щита на ней.

Каждый раз, когда Стражница Святилища выходит на поле битвы или атакует, вы можете удалить один жетон с существа или planeswalker'a под вашим контролем. Если вы это делаете, возьмите карту и создайте одну фишку существа 1/1 зеленый и белый Гражданин.

- Срабатывающая способность Стражницы Святилища позволяет удалить любой вид жетона, а не только жетон щита.

Структурное Нападение

{3}{R}{R}

Волшебство

Уничтожьте все артефакты, затем Структурное Нападение наносит каждому существу повреждения, равные количеству артефактов, которые были положены на кладбища с поля битвы в этом ходу.

- Структурное Нападение подсчитывает количество артефактов, которые были положены на кладбища с поля битвы в этом ходу по любой причине, а не только потому, что они были уничтожены Структурным Нападением.
- Если игрок контролирует артефакт существо с жетоном щита на нем, когда Структурное Нападение уничтожает все артефакты, то жетон щита будет удален до того, как Структурное Нападение нанесет повреждения каждому существу. Если на том артефакте существе нет еще одного жетона щита, то повреждения не будут предотвращены.

Судьи Спары

{2}{G}{W}{U}

Существо — Кошка Гражданин

4/4

Когда Судьи Спары выходят на поле битвы, целевое существо под контролем оппонента не может атаковать или блокировать до вашего следующего хода.

{2}, изгоните Судей Спары из вашей руки: целевая земля получает способность «{T}: добавьте {G}, {W} или {U}» до тех пор, пока Судьи Спары не будут разыграны из изгнания. Вы можете разыграть Судей Спары, пока они остаются в изгнании.

- Вы можете использовать мана-способность, которую Судьи Спары дают земле, во время разыгрывания Судей Спары из изгнания.

- Если Судьи Спары удаляются из изгнания, не будучи разыгранными, у земли останется эта способность.
-

Сумеречный Кромсатель

{5} {B} {B}

Существо — Ужас

5/4

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо, сбросьте карту или заплатите 4 жизни.

Когда Сумеречный Кромсатель выходит на поле битвы, каждый оппонент жертвует существо, сбрасывает карту и теряет 4 жизни.

- Когда срабатывающая способность Сумеречного Кромсателя разрешается, каждый оппонент, начиная со следующего игрока в порядке передачи хода, выбирает существо, зная, что выбрали игроки до него. Все те существа приносятся в жертву одновременно. Затем каждый оппонент выбирает карту из своей руки, не показывая ее, и все те карты сбрасываются одновременно. Затем каждый оппонент теряет 4 жизни.
-

Талисман Брокеров

{G} {W} {U}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Целевое существо под вашим контролем получает +1/+0 до конца хода. Оно наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу или planeswalker'у под контролем оппонента.
 - Уничтожьте целевые чары.
 - Возьмите две карты.
- Вы не можете выбрать первый режим для Талисмана Брокеров, если у вашего оппонента нет существа или planeswalker'a, которого можно выбрать целью.
 - Если вы выбрали первый режим, но к моменту разрешения Талисмана Брокеров ваше существо не является для него легальной целью, то повреждения не наносятся.
 - Если вы выбрали первый режим, но к моменту разрешения Талисмана Брокеров существо или planeswalker вашего оппонента не является легальной целью, то ваше существо все равно получит +1/+0.
-

Талисман Клепальщиков

{B} {R} {G}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Целевой оппонент жертвует существо или planeswalker'a спод своим контролем снаибольшей мановой ценностью среди существ и planeswalker'ов под его контролем.
 - Изгоните три верхние карты вашей библиотеки. До вашего следующего заключительного шага вы можете разыграть те карты.
 - Изгоните кладбище целевого игрока.
- Для первого режима Талисмана Клепальщиков, если целевой оппонент контролирует несколько существ или planeswalker'ов с наибольшей мановой ценностью среди существ и planeswalker'ов под его контролем, тот игрок выбирает, какой из тех перманентов пожертвовать при разрешении Талисмана Клепальщиков.
 - Для второго режима вы должны оплатить все стоимости и соблюдать все обычные ограничения на время разыгрывания, чтобы разыграть карты таким образом. Например, землю вы можете разыграть таким образом только во время вашей главной фазы, когда в стеке нет заклинаний и способностей, и только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу.

Тень Смертности

{13} {B} {B}

Существо — Аватара

7/7

Если ваше количество жизней меньше вашего начального количества жизней, то разыгрывание этого заклинания стоит на {X} меньше, где X — разница значений.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» ваше начальное количество жизней — это количество жизней, с которым начинала партию ваша команда, а текущее количество ваших жизней равно общему количеству жизней команды в данный момент.

Титан Промышленности

{4} {G} {G} {G}

Существо — Элементаль

7/7

Захват, Пробивной удар

Когда Титан Промышленности выходит на поле битвы, выберите два —

- Уничтожьте целевой артефакт или чары.
 - Целевой игрок получает 5 жизней.
 - Создайте одну фишку существа 4/4 зеленый Носорог Воин.
 - Положите один жетон щита на существо под вашим контролем.
- Цель есть только у первого режима и второго режима срабатывающей способности Титана Промышленности. Если один из этих режимов выбран с третьим или четвертым режимом и

единственная цель является нелегальной целью к моменту разрешения способности, то способность не разрешается и второй выбранный режим не производит эффекта.

Уверенная в Успехе Шпионка

{2} {B}

Существо — Вампир Бродяга

2/3

Угроза, Цепь жизни

{1}, пожертвуйте другое существо: посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту на ваше кладбище.

В начале вашего заключительного шага, если среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности, вы можете заплатить 2 жизни. Если вы это делаете, возьмите карту.

- Срабатывающая способность Уверенной в Успехе Шпионки проверяет количество значений мановой ценности среди карт на вашем кладбище как во время срабатывания, так и во время разрешения. Если на момент разрешения способности среди тех карт больше нет пяти разных значений мановой ценности, вы не сможете заплатить 2 жизни.
 - «Среди карт на вашем кладбище есть не менее пяти разных значений мановой ценности» означает, что среди тех карт есть хотя бы пять карт с отличающимися друг от друга значениями мановой ценности.
 - Мановая ценность двойной карты на кладбище равна сумме мановых ценностей ее половин. У нее нет двух мановых ценностей.
 - Мановая ценность двусторонней карты на вашем кладбище всегда равняется мановой ценности ее передней лицевой стороны.
 - При определении мановой ценности карты на вашем кладбище X считается равным 0.
 - Мановая ценность карты земли равна 0.
-

Удержание Ради Выкупа

{1} {W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать и имеет способность «{7}:

контролирующий Удержание Ради Выкупа игрок жертвует его и берет карту. Активируйте только как волшебство».

- Способность, которую Удержание Ради Выкупа дает зачарованному существу, может активировать только контролирующий то существо игрок. Обычно это не тот же игрок, который контролирует Удержание Ради Выкупа.
-

Уничтожитель Записей

{1}{U}

Существо — Птица Советник

1/3

Полет

Каждый раз, когда игрок разыгрывает свое второе заклинание в каждом ходу, Уничтожитель Записей сговаривается. *(Возьмите карту, затем сбросьте карту. Если вы сбросили не являющуюся землей карту, положите один жетон +1/+1 на это существо.)*

- Заклинания, разыгранные до того, как Уничтожитель Записей вышел на поле битвы, учитываются. Если Уничтожитель Записей был первым заклинанием, которое вы разыграли в этом ходу, то следующее заклинание, которое вы разыграете в этом ходу, будет вашим вторым заклинанием.
 - Не играйте с этой картой рядом с важными документами. В противном случае мы не несем ответственности за результаты.
-

Урабраск, Претор-Еретик

{3}{R}{R}

Легендарное Существо — Фирексиец Претор

4/4

Ускорение

В начале вашего шага поддержки изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

В начале шага поддержки каждого оппонента, в следующий раз, когда он должен будет взять карту в этом ходу, вместо этого он изгоняет верхнюю карту своей библиотеки. Он может разыграть ту карту в этом ходу.

- Игроки должны оплатить все стоимости и соблюдать все обычные ограничения на время разыгрывания, чтобы разыграть карты таким образом. Например, карту земли таким образом игрок может разыграть только во время главной фазы своего хода, когда стек пуст, и только если он еще не разыгрывал землю в этом ходу.
-

Ускользнуть Через Черный Ход

{U}

Мгновенное заклинание

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

Оно уходит в противофазу. *(До следующего хода контролирующего его игрока обращайтесь с ним и всеми прикрепленными к нему объектами, как будто они не существуют.)*

- С перманентами в противофазе надо обращаться, как будто они не существуют. Они не могут быть целью заклинаний или способностей, их статические способности не оказывают эффекта на игру, их срабатывающие способности не могут сработать, они не могут атаковать или блокировать, и так далее.

- При уходе существа в противофазу прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение уходят в противофазу одновременно с ним. Те Ауры и Снаряжение выходят из противофазы одновременно с тем существом, и они выходят из противофазы прикрепленными к тому существу.
- Перманенты выходят из противофазы во время шага разворота контролирующего их игрока, непосредственно перед тем, как тот игрок разворачивает свои перманенты. Существа, которые выходят из противофазы таким образом, смогут атаковать и оплачивать стоимость с {T} во время того хода. Если на перманенте были жетоны, когда он уходил в противофазу, то эти жетоны останутся на нем, когда он выйдет из противофазы.
- Атакующее или блокирующее существо, уходящее в противофазу, удаляется из боя.
- 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.
- Любой постоянный эффект с продолжительностью «до тех пор, пока», «на все время, пока» или «пока» (например, эффект Специалистки по Эвакуации) игнорирует объекты в противофазе. Если игнорирование тех объектов приводит к тому, что условия эффекта больше не выполняются, то действие эффекта прекращается.
- Выбор, сделанный для перманентов при их выходе на поле битвы, действует, когда они выходят из противофазы.

Фалько Спара, Творец Договоров

{1}{G}{W}{U}

Легендарное Существо — Птица Демон

3/3

Полет, Пробивной удар

Фалько Спара, Творец Договоров выходит на поле битвы с одним жетоном щита на нем.

Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.

Вы можете разыгрывать заклинания с верха вашей библиотеки, удаляя жетон с существа под вашим контролем в дополнение к оплате других их стоимостей.

- Удаление жетона с существа является дополнительной стоимостью разыгрывания заклинания, и эта стоимость может объединяться с другими дополнительными или альтернативными стоимостями, которые могут быть у заклинания, например, со стоимостью Потерь.
- Если вы разыгрываете заклинание с Потерями таким образом, то вы можете оплачивать стоимости в любом порядке. Это значит, что вы можете удалить жетон с существа, а потом пожертвовать его же для оплаты стоимости Потерь. Имейте в виду, что удаление жетона +1/+1 таким образом уменьшает силу существа, что может помешать вам оплатить стоимость Потерь тем существом.

Фонтан Гало

{2}{W}

Артефакт

{W}, {T}, разверните повернутое существо под вашим контролем: создайте одну фишку существа 1/1 зеленый и белый Гражданин.

{W}{W}, {T}, разверните два повернутых существа под вашим контролем: возьмите карту.

{W}{W}{W}{W}{W}, {T}, разверните пятнадцать повернутых существ под вашим контролем: вы выигрываете партию.

- Разворот существ является частью стоимости активации всех способностей Фонтана Гало. Как только вы начали активировать способность, другие игроки не смогут совершать никаких действий, пока вы не закончите ее активировать, в том числе оплачивать ее стоимости. В частности, это означает, что игроки не смогут удалить существ с поля битвы, чтобы помешать вам развернуть их для оплаты способности.
- Когда вы активируете способность, активация мана-способностей производится до оплаты стоимостей. Это означает, что если вы контролируете существо, которое можно повернуть для получения маны, например, Пилигрима Авадины, то для оплаты стоимости активируемых способностей Фонтана Гало вы можете повернуть его для получения маны, а затем развернуть.

Элспет Великолепная

{3}{W}{W}

Легендарный Planeswalker — Элспет

5

+1: выберите не более одного целевого существа.

Положите на него один жетон +1/+1 и один жетон, выбранный из Полета, Первого удара, Цепи жизни или Бдительности.

-3: посмотрите семь верхних карт вашей библиотеки.

Вы можете положить на поле битвы находящуюся среди них карту перманента с мановой ценностью не более 3 с одним жетоном щита на ней. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

-7: создайте пять фишек существа 3/3 белый Ангел с Полетом.

- Для первой способности Элспет контролирующей ее игрок выбирает Полет, Первый удар, Цепь жизни или Бдительность, затем один такой жетон и один жетон +1/+1 помещаются на целевое существо одновременно.

**ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ДЛЯ ФОРМАТА «КОМАНДИР»
ВЫПУСКА «УЛИЦЫ НОВОЙ КАПЕННЫ»**

Авен-Курьер
{1}{U}
Существо — Птица Советник
1/1

Полет
Каждый раз, когда Авен-Курьер атакует, выберите жетон на перманенте под вашим контролем.
Положите один жетон такого типа на целевой перманент под вашим контролем, если на нем нет жетона такого типа.

- Вы выбираете целевой перманент, на который нужно положить жетон, когда кладете срабатывающую способность Авена-Курьера в стек. Тип жетона на перманенте выбирается в момент разрешения способности.

Безупречная Подделка
{3}{U}{U}
Волшебство
Потери 3 (*При разыгрывании этого заклинания вы можете пожертвовать существо с силой 3 или больше. Когда вы это делаете, скопируйте это заклинание, и вы можете выбрать новую цель для той копии.*)

Изгоните целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из кладбища оппонента. Скопируйте ту карту. Вы можете разыграть ту копию без уплаты ее мана-стоимости.

- После того как Безупречная Подделка разрешится, изгнанная карта остается в изгнании.

Бесс, Духовная Окормительница
{1}{G}{W}
Легендарное Существо — Человек Гражданин
1/1

Каждый раз, когда одно или несколько других существ с базовой силой и выносливостью 1/1 входят на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на Бесс, Духовную Окормительницу.

Каждый раз, когда Бесс атакует, каждое другое существо с базовой силой и выносливостью 1/1 под вашим контролем получает +X/+X до конца хода, где X — количество жетонов +1/+1 на Бесс.

- Обычно базовые сила и выносливость существа — это сила и выносливость, напечатанные на карте, или, для фишки, сила и выносливость, установленные создателем ее эффектом. Если какой-либо другой эффект устанавливает силу и выносливость существа на определенные цифры или значения, то они становятся его базовой силой и выносливостью. Если эффект изменяет силу и/или выносливость существа, не устанавливая их на определенные значения, то это не учитывается при определении его базовой силы и выносливости.

- Если у существа есть определяющая характеристики способность, которая задает его силу и выносливость, обозначенная */* или подобным образом в поле силы и выносливости, то эта способность учитывается при определении его базовой силы и выносливости.
 - Некоторые существа имеют базовую силу и выносливость 0/0 и способность, которая дает им прибавку, основанную на некоторых критериях. Такая способность не является определяющей характеристики и не меняет базовую силу и выносливость.
-

Благосклонность Семьи

{2} {G}

Чары

Каждый раз, когда вы атакуете, положите один жетон щита на целевое атакующее существо. До конца хода оно получает способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, удалите с него один жетон щита. Если вы это делаете, возьмите карту». *(Если существо с жетоном щита на нем должно получить повреждения или быть уничтожено, вместо этого удалите с него один жетон щита.)*

- Если атакующее существо теряет свой последний жетон щита одновременно с тем, как оно наносит боевые повреждения игроку (например, если у атакующего существа есть Пробивной удар, и ему должно нанести повреждения блокирующее существо), то вы не сможете оплатить стоимость удаления жетона, когда срабатывающая способность разрешится.
 - И срабатывающая способность, которая кладет жетон щита на целевое атакующее существо, и срабатывающая способность, которая удаляет с него жетон щита, являются обязательными.
-

Боксерский Ринг

{1} {G}

Артефакт

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, оно дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем с такой же мановой ценностью.

{T}: создайте одну фишку Клада. Активируйте, только если вы контролируете существо, которое дралось в этом ходу.

- Вы можете активировать последнюю способность Боксерского Ринга, если вы контролируете существо, которое дралось из-за любого эффекта, а не только существо, которое дралось на Боксерском Ринге.
 - Если единственное существо под вашим контролем, которое дралось в этом ходу, умерло в результате той драки, то вы не можете активировать последнюю способность Боксерского Ринга. Призы получают только победители!
-

Брокер Щитов
{3}{U}{U}
Существо — Цефалид Советник
3/4

Когда Брокер Щитов выходит на поле битвы, положите один жетон щита на целевое не являющееся командиром существо не под вашим контролем. Вы получаете контроль над тем существом на все время, пока на нем есть жетон щита. *(Если оно должно получить повреждения или быть уничтожено, вместо этого удалите с него один жетон щита.)*

- Если существо теряет свой жетон щита во время боя, то оно удаляется из боя, когда переходит под контроль другого игрока. Если к тому моменту оно еще не распределило боевые повреждения, то не сможет нанести боевые повреждения.

Бунтарь Парковых Высот
{2}{G}
Существо — Человек Солдат
2/2

Низвержение *(Каждый раз, когда это существо атакует игрока с наибольшим количеством жизней или с одинаковым наибольшим количеством жизней с другим игроком, положите на него один жетон +1/+1.)*

Бунтарь Парковых Высот не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше. Каждый раз, когда Бунтарь Парковых Высот наносит боевые повреждения игроку или умирает, используйте Распространение.

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

Взяточник

{5} {G}

Существо — Носорог Воин

6/6

Пробивной удар

Когда Взяточник выходит на поле битвы, за каждый тип жетона на перманентах под вашим контролем вы можете положить на Взяточника один жетон такого типа или один жетон +1/+1 по вашему выбору.

- Взяточник подсчитывает количество различных типов жетонов на перманентах, а не общее количество жетонов. Например, если в момент разрешения срабатывающей способности Взяточника на существе есть два жетона щита, то контролирующий Взяточника игрок может положить на него только один жетон: либо жетон +1/+1, либо жетон щита.

Гибельный Замысел

{2} {B} {B}

Мгновенное заклинание

Созыв (Ваши существа могут помочь разыграть это заклинание. Каждое существо, которое вы поворачиваете при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1} или одной маны цвета того существа.)

Уничтожьте целевое существо или planeswalker'a.

Каждое существо, участвовавшее в Созыве

Гибельного Замысла, стоваривается. *(Возьмите карту, затем сбросьте карту. Если вы сбросили не являющуюся землей карту, положите один жетон +1/+1 на то существо.)*

- Для Созыва Гибельного Замысла вы не можете повернуть больше существ, чем требуется для оплаты его общей стоимости. Это означает, что обычно в его Созыве не может участвовать больше четырех существ.
- Чтобы разыграть заклинание с помощью Созыва, вы можете повернуть неповернутое существо под вашим контролем, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода.
- Созыв не изменяет мана-стоимость или мановую ценность заклинания.
- При подсчете общей стоимости заклинания учитывайте любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости и прочие факторы, увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания. Созыв применяется после определения общей стоимости.
- Поскольку Созыв не является альтернативной стоимостью, он может использоваться в сочетании с альтернативной стоимостью.
- Повернув многоцветное существо с помощью Созыва, вы можете оплатить {1} или одну ману любого из цветов того существа по вашему выбору.
- Если у существа под вашим контролем есть мана-способность с {T} в стоимости, активация той способности при разыгрывании заклинания с Созывом приведет к тому, что существо будет повернуто до того, как вы будете оплачивать стоимости заклинания. Вы не сможете повернуть его

еще раз в рамках Созыва. То же самое происходит, если при разыгрывании заклинания с Созывом вы жертвуете существо, чтобы активировать мана-способность. Того существа не будет на поле битвы, когда вы будете оплачивать стоимости заклинания, и вы не сможете повернуть его в рамках способности Созыва.

- Когда нескольким существам предписывается сговориться одновременно, они сговариваются по очереди в порядке, который выбирает контролирующий их игрок.

Грабитель из Мещио

{4} {R}

Существо — Вишино Бродяга

3/3

Каждый раз, когда Грабитель из Мещио атакует, изгоните верхнюю карту библиотеки каждого игрока.

Вы можете разыгрывать те карты в этом ходу, и вы можете тратить ману на разыгрывание тех заклинаний, как если бы это была мана любого цвета.

Блиц {2} {R} *(Если вы разыгрываете это заклинание за его стоимость Блица, оно получает Ускорение и способность «Когда это существо умирает, возьмите карту». Пожертвуйте его в начале следующего заключительного шага.)*

- Вы должны соблюдать все обычные ограничения на время разыгрывания, чтобы разыграть карты таким образом. Например, землю вы можете разыграть таким образом только во время вашей главной фазы, когда в стеке нет заклинаний и способностей, и только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу.

Грабитель с Небесной Дороги

{3} {U}

Существо — Птица Бродяга

3/3

Полет

Побег — {3} {U}, изгоните пять других карт из вашего кладбища. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побега.)*

Грабитель с Небесной Дороги совершает Побег со способностью «Каждый раз, когда Грабитель с Небесной Дороги наносит боевые повреждения игроку, вы можете разыграть заклинание артефакта, мгновенного заклинания или волшебства среди изгнанных Грабителем с Небесной Дороги карт без уплаты его мана-стоимости».

- Способность, с помощью которой Грабитель с Небесной Дороги совершает Побег, позволяет разыгрывать только те карты, что были изгнаны его способностью Побега в последний раз, когда он совершал Побег. Если он умрет и позднее снова совершит Побег или переместится в другую зону и вернется на поле битвы, то вы не сможете разыграть ни одну из изгнанных им ранее карт.
- Разрешение, которое дает Побег, не влияет на время, в которое вы можете разыграть заклинание из вашего кладбища.

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

Грязевой Пожиратель

{2}{B}{G}

Существо — Ужас

3/3

Угроза

Каждый раз, когда Грязевой Пожиратель атакует, изгоните не более одной карты каждого из типов карт из кладбища защищающегося игрока. Положите один жетон +1/+1 на Грязевого Пожирателя за каждую карту, изгнанную таким образом.

- На кладбище игрока могут оказаться следующие типы карт: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker («племенной» — тип, встречающийся на некоторых старых картах). Супертипы (такие как «легендарный» или «базовая») и подтипы (такие как «Человек» или «Снаряжение») не являются типами карты.

Денри Клин, Главный Редактор

{2}{W}{U}

Легендарное Существо — Кошка Советник

2/2

Денри Клин, Главный Редактор выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1, Первого удара или Бдительности на нем по вашему выбору.

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, если на Денри есть жетоны, положите на то существо такое же количество жетонов каждого из тех типов.

- Денри Клин, Главный Редактор напечатан с нестандартной формулировкой, и его текст в справочнике Oracle был обновлен для согласованности. Его последняя способность теперь гласит: «Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, если на Денри есть жетоны, положите на то существо такое же количество жетонов каждого из тех типов». Это не функциональное изменение.
-

Договор Зандера

{4} {V} {V}

Волшебство

Потери 2 (*При разыгрывании этого заклинания вы можете пожертвовать существо с силой 2 или больше. Когда вы это делаете, скопируйте это заклинание.*)

Каждый оппонент изгоняет верхнюю карту своей библиотеки. Вы можете разыгрывать находящиеся среди тех карт заклинания в этом ходу. Если вы разыгрываете заклинание таким образом, то вместо уплаты его мана-стоимости заплатите количество жизней, равное мановой ценности того заклинания.

- Если вы разыгрываете заклинание за другую стоимость «вместо уплаты его мана-стоимости», то не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости, например, за стоимость Блица. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Потерь. Если у заклинания есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, их требуется оплатить, чтобы разыграть его.
 - Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
-

Договорные Гарантии

{2} {W}

Мгновенное заклинание

Приложение — Если вы разыгрываете это заклинание во время вашей главной фазы, положите один жетон щита на существо под вашим контролем. (*Если оно должно получить повреждения или быть уничтожено, вместо этого удалите с него один жетон щита.*)

Выберите тип жетонов на существе под вашим контролем. Положите один жетон такого типа на каждое другое существо под вашим контролем.

- Если вы разыграли это заклинание во время вашей главной фазы, то можете выбрать жетон щита для второй части заклинания.
-

Душа Вечеринки

{3} {R}

Существо — Элементаль

0/1

Первый удар, Пробивной удар, Ускорение

Каждый раз, когда Душа Вечеринки атакует, она получает +X/+0 до конца хода, где X — количество существ под вашим контролем.

Когда Душа Вечеринки выходит на поле битвы, если она не является фишкой, каждый оппонент создает одну фишку, являющуюся ее копией. Фишки являются разъяренными до конца партии. *(Они атакуют в каждом бою, если могут, и атакуют не вас, а другого игрока, если могут.)*

- Если объект разъярен, но игрок, который разъярил его, покинул партию, тот объект все равно должен атаковать одного из других игроков, если может.

Загадочное Преследование

{2} {U} {R}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства из вашей руки, воплотите верхнюю карту вашей библиотеки. *(Положите ту карту на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.)*

Каждый раз, когда находящееся рубашкой вверх существо под вашим контролем умирает, изгоните его, если это карта мгновенного заклинания или волшебства. Вы можете разыграть ту карту до конца вашего следующего хода.

- Перманент рубашкой вверх является существом 2/2 без имени, мана-стоимости, типов существа и способностей. Он является бесцветным и имеет мановую ценность 0. Другие эффекты, которые применяются к перманенту, могут дать ему или изменить любые из перечисленных характеристик.
- В любой момент, когда у вас есть приоритет, вы можете перевернуть воплощенное существо рубашкой вниз, показав, что это карта существа (при этом игнорируются все эффекты копирования или изменения типа, которые могут к ней применяться), и оплатив его мана-стоимость. Это специальное действие. Оно не задействует стек, и на него нельзя ответить.
- Если у воплощенного существа была бы способность Оборотня, находись оно рубашкой вниз, то вы также можете перевернуть его рубашкой вниз, уплатив его стоимость Оборотня.
- В отличие от существа рубашкой вверх, разыгранного при помощи способности Оборотня, воплощенное существо, потерявшее свои способности, все равно можно перевернуть рубашкой вниз, если это карта существа.
- Поскольку перманент находится на поле битвы и до того, как он переворачивается рубашкой вниз, и после этого, переворачивание перманента рубашкой вниз не приводит к сбрасыванию способностей, связанных с выходом на поле битвы.

- Поскольку у существ рубашкой вверх нет имен, они не могут иметь то же имя, что и какое-либо другое существо, даже другое существо рубашкой вверх.
- Перманент, который переворачивается рубашкой вниз или рубашкой вверх, меняет свои характеристики, но в остальном остается тем же самым перманентом. Переворачивание не влияет на заклинания и способности, целью которых является этот перманент, а также на прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение.
- Переворачивание перманента рубашкой вниз или рубашкой вверх не меняет то, является ли он повернутым или развернутым.
- Вы в любой момент можете посмотреть находящиеся рубашкой вверх перманенты под вашим контролем. Однако вы не можете смотреть находящиеся рубашкой вверх перманенты, которые вы не контролируете, если только какой-либо эффект не позволяет или не предписывает вам сделать это.
- Если находящийся рубашкой вверх перманент под вашим контролем покидает поле битвы, вы должны его показать. Также вы должны показать все находящиеся рубашкой вверх заклинания и перманенты под вашим контролем, если вы покидаете игру или если партия заканчивается.
- Вы должны следить за тем, чтобы все ваши заклинания и перманенты, лежащие рубашкой вверх, можно было легко отличить друг от друга. Вам нельзя перемешивать представляющие их карты на поле битвы, чтобы запутать других игроков. Должно быть ясно, в каком порядке они вышли на поле битвы. Обычно это указывается при помощи меток или кубиков, или просто за счет расположения карт в порядке их появления на поле битвы. Вы также должны отслеживать то, как каждый перманент оказался рубашкой вверх (был воплощен, разыгран рубашкой вверх с помощью способности Оборотня, и т. д.).
- В этом выпуске нет карт, которые переворачивают рубашкой вниз находящиеся на поле битвы рубашкой вверх карты мгновенного заклинания или волшебства, но это могут попытаться сделать некоторые старые карты. Если что-либо пытается перевернуть рубашкой вниз находящуюся на поле битвы рубашкой вверх карту мгновенного заклинания или волшебства, покажите ту карту, чтобы все игроки увидели, что это карта мгновенного заклинания или волшебства. Перманент остается на поле битвы рубашкой вверх. Способности, срабатывающие, когда перманент переворачивается рубашкой вниз, не срабатывают, потому что хоть вы и показали карту, она так и не была перевернута рубашкой вниз.
- Если двусторонняя карта воплощается, она кладется на поле битвы лицевой стороной вниз. Пока она находится лицевой стороной вниз, она не может трансформироваться. Если передняя лицевая сторона карты является картой существа, вы можете перевернуть ее лицевой стороной вверх, уплатив ее мана-стоимость. Если вы это делаете, карта будет находиться передней лицевой стороной вверх.

Изменение Планов

{X}{1}{U}

Мгновенное заклинание

Каждое из X целевых существ под вашим контролем сговаривается. Вы можете заставить любое количество из них уйти в противофазу. *(Чтобы существо сговорилось, возьмите карту, затем сбросьте карту. Если вы сбросили не являющуюся землей карту, положите один жетон +1/+1 на то существо. Обращайтесь с перманентами в противофазе и всеми прикрепленными к ним объектами, как будто они не существуют, до следующего хода контролирующего их игрока.)*

- Если нескольким существам предписывается сговориться одновременно, то они сговариваются по очереди в порядке, который выбирает контролирующий их игрок.
- Вы выбираете, какие существа уходят в противофазу, после того как все те существа сговорились.

Инструменты Агента

{1}{G}{U}

Артефакт — Улика

Инструменты Агента выходят на поле битвы с одним жетоном +1/+1, одним жетоном Полета, одним жетоном Смертельного касания и одним жетоном щита на них. *(Если они должны получить повреждения или быть уничтожены, вместо этого удалите с них один жетон щита.)*

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете переместить один жетон с Инструментов Агента на то существо.

{2}, пожертвуйте Инструменты Агента: возьмите карту.

- Жетон щита на Инструментах Агента не мешает контролирующему его игроку принести его в жертву.
- Если на Инструментах Агента каким-то образом оказываются жетоны, отличные от тех, с которыми он вышел на поле битвы, то они также могут быть перемещены его срабатывающей способностью.

Крепко Влипнуть

{U}{U}

Чары — Аура

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

Зачаровать существо, planeswalker'a или Улику

Зачарованный перманент является бесцветным

артефактом Улика со способностью «{2},

пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту» и теряет

все другие способности. *(Он больше не является*

существом или planeswalker'ом.)

- Мгновение ока не позволяет игроку разыгрывать заклинание с этой способностью тогда, когда они не могли бы разыграть его обычным образом. Чары с Мгновением ока можно разыгрывать только во время главной фазы контролирующего их игрока, когда стек пуст.
- Пока заклинание с Мгновением ока находится в стеке, игроки могут переворачивать рубашкой вниз существа, находящиеся рубашкой вверх.
- Пока карта с Мгновением ока находится в стеке, игроки все равно получают приоритет, но их возможности при этом ограничиваются мана-способностями и некоторыми специальными действиями.

- Мгновение ока не мешает срабатыванию срабатывающих способностей, таких как способность Сосуда Пустоты. Если способность срабатывает, контролирующей ее игрок помещает ее в стек и, если это требуется, выбирает для нее цели. Такая способность разрешается как обычно.
- Разыгрывание заклинания с Мгновением ока не влияет на заклинания и способности, которые уже находятся в стеке.
- Если в ходе разрешения срабатывающей способности требуется разыграть заклинание, то заклинание не может быть разыграно, если в стеке уже находится заклинание с Мгновением ока.
- После того как заклинание с Мгновением ока разрешается (или иным образом покидает стек), игроки снова могут разыгрывать заклинания и активировать способности до того, как разрешится следующий объект в стеке.

Настырный Детектив

{1} {B}

Существо — Человек Бродяга

2/1

Когда Настырный Детектив выходит на поле битвы, используйте Служку 2. *(Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них на ваше кладбище, а остальные — на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

Каждый раз, когда оппонент берет свою вторую карту в каждом ходу, вы можете вернуть Настырного Детектива из вашего кладбища в вашу руку.

- Для срабатывания последней способности Настырный Детектив не обязательно должен находиться на кладбище в момент взятия первой карты. Если он находится на кладбище, когда оппонент берет свою вторую карту в ходу, способность срабатывает.

Оскар, Регенератор Мусора

{3} {U} {B}

Легендарное Существо — Человек Чародей

3/3

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждое различное значение мановой ценности среди карт на вашем кладбище.

Каждый раз, когда вы сбрасываете не являющуюся землей карту, вы можете разыграть ее из вашего кладбища.

- Мановая ценность двойной карты на кладбище равна сумме мановых ценностей ее половин. У нее нет двух мановых ценностей.
- Мановая ценность двусторонней карты на вашем кладбище всегда равняется мановой ценности ее передней лицевой стороны.
- При определении мановой ценности карты на вашем кладбище X считается равным 0.
- Мановая ценность карты земли равна 0.

- Вы можете разыграть заклинание немедленно. Вы должны оплатить все стоимости разыгрываемого таким образом заклинания.
-

Побег из Тюрьмы

{1}{W}

Волшебство

Верните целевую карту перманента из кладбища оппонента на поле битвы под его контролем. Когда тот перманент выходит на поле битвы, верните не более одной целевой карты перманента с такой же или меньшей мановой ценностью из вашего кладбища на поле битвы.

- Вы выбираете цель на вашем кладбище только после того, как карта перманента из кладбища вашего оппонента выйдет на поле битвы. Если та карта по какой-то причине не выйдет на поле битвы, то вы не сможете выбрать целью и вернуть карту из вашего кладбища.
-

Позволить

{2}{R}

Волшебство

Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует в этом ходу, создайте одну фишку существа 1/1 зеленый и белый Гражданин повернутой и атакующей.

///

Излишества

{1}{R}

Волшебство

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

Создайте одну фишку Клада за каждое находившееся под вашим контролем существо, которое нанесло боевые повреждения игроку в этом ходу.

- Излишества подсчитывают число существ, находившихся под вашим контролем, которые нанесли боевые повреждения игроку, даже если в момент разрешения вы больше не контролируете одно или несколько из тех существ.
- У всех двойных карт есть две лицевые стороны на одной стороне карты, и в стек вы кладете только ту половину, которую разыгрываете. Пока заклинание находится в стеке, характеристики той половины, которую вы не разыгрывали, игнорируются.
- Каждая двойная карта — это одна карта. Например, если вы сбрасываете двойную карту, то вы сбрасываете одну карту, а не две. Если какой-либо эффект подсчитывает количество карт волшебства у вас на кладбище, то Позволить /// Излишества считается один раз, а не два.
- У каждой двойной карты есть два имени. Если какой-либо эффект предписывает вам выбрать имя карты, вы можете выбрать одно из двух имен, но не оба.
- Пока двойная карта не находится в стеке, ее характеристики — это комбинация характеристик ее половин. Например, Позволить /// Излишества имеет мановую ценность 5.

- Если вы разыгрываете первую половину двойной карты с Последствиями во время вашего хода, то немедленно после ее разрешения вы получаете приоритет. Если это легально, то вы можете разыграть половину с Последствиями из вашего кладбища до того, как другие игроки смогут что-либо предпринять.
- Если какой-либо другой эффект позволяет вам разыграть двойную карту с Последствиями из любой другой зоны, кроме кладбища, вы не можете разыграть половину с Последствиями.
- Если какой-либо другой эффект позволяет вам разыграть двойную карту с Последствиями из кладбища, вы можете разыграть любую половину. Если при этом вы разыгрываете половину с Последствиями, то изгоняете карту, если она должна покинуть стек.
- Заклинание с Последствиями, разыгранное из кладбища, после этого всегда изгоняется, независимо от того, разрешается оно, отменяется или покидает стек каким-то иным способом.
- Как только вы начали разыгрывать заклинание с Последствиями из вашего кладбища, карта немедленно перемещается в стек. Оппонент не сможет попытаться остановить способность, изгнав карту каким-либо другим эффектом.

Показательная Расправа

{3} {V}

Волшебство

Каждый оппонент разделяет существа под своим контролем на две стопки. Для каждого оппонента вы выбираете одну из его стопок. Каждый оппонент жертвует существа из своей выбранной стопки.

(Стопки могут быть пустыми.)

- Слова «своей выбранной стопки» означают стопку перманентов игрока, которую выбрали вы. Они не означают, что игрок сам выбирает стопку.

Предписание о Возвращении

{3} {V} {V}

Волшебство

Верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы повернутой.

Шифр (Затем вы можете изгнать эту карту заклинания, закодировав ее на существе под вашим контролем. Каждый раз, когда то существо наносит боевые повреждения игроку, контролирующей его игрок может разыграть копию закодированной карты без уплаты ее мана-стоимости.)

- Заклинание с Шифром кодируется на существе в процессе разрешения заклинания, сразу после всех остальных его эффектов. Карта из стека сразу отправляется в изгнание. Она не попадает на кладбище.
- Вы выбираете существо в момент разрешения заклинания. Способность Шифра не делает то существо целью.

- Если заклинание с Шифром не разрешается, оно не дает ни одного из своих эффектов, включая Шифр. Карта отправляется на кладбище своего владельца и не становится закодированной на существе.
- Если существо покидает поле битвы, изгнанная карта перестает быть закодированной на существе. Она остается в изгнании.
- Для кодирования карты можно выбирать только существо.
- Копия карты с Шифром создается и разыгрывается из изгнания.
- Вы разыгрываете копию карты с Шифром во время разрешения срабатывающей способности. Ограничения на время разыгрывания, связанные с типом карты, в расчет не принимаются.
- Если вы принимаете решение не разыгрывать копию или не можете разыграть ее (например, потому что для нее нет легальных целей), копия прекращает существование при ближайшем выполнении действий, вызванных состоянием. Вы не сможете разыграть эту копию позже.
- Изгнанная карта с Шифром дает срабатывающую способность существу, на котором она закодирована. Если то существо теряет эту срабатывающую способность, а потом наносит боевые повреждения игроку, срабатывающая способность не работает. Однако изгнанная карта останется закодированной на том существе.
- Если контроль над существом переходит к другому игроку, тот игрок будет контролировать и его срабатывающую способность. Он создаст копию закодированной карты и сможет ее разыграть.
- Если существо с закодированной картой наносит боевые повреждения одновременно нескольким игрокам (например, из-за того, что часть боевых повреждений была перенаправлена), то срабатывающая способность сработает по одному разу за каждого из игроков, которому существо нанесло боевые повреждения. Каждая способность создаст копию изгнанной карты и позволит вам разыграть ее.

Предсказательница Несчастий

{3} {B}

Существо — Человек Колдун

3/1

Смертельное касание

Каждый раз, когда Предсказательница Несчастий выходит на поле битвы или наносит боевые повреждения игроку, изгоните целевую карту из кладбища. Если это была карта существа, создайте одну фишку существа 2/2 черный Бродяга. Если это была карта земли, создайте одну фишку Клада. В противном случае вы получаете 3 жизни.

- Если карта была одновременно и землей, и существом (как, например, Жилище Дриад), то вы создаете и фишку Бродяги, и фишку Клада.

Сирикс, Носитель Пламени
{2}{B}{R}
Легендарное Существо — Феникс
3/3

Полет, Ускорение

В начале каждого заключительного шага, если в этом ходу ваше кладбище покинула карта существа, целевой Феникс под вашим контролем наносит любой цели повреждения, равные своей силе. Каждый раз, когда другой Феникс под вашим контролем умирает, вы можете разыграть Сирикса, Носителя Пламени из вашего кладбища.

- Повреждения, которые целевой Феникс наносит при разрешении первой срабатывающей способности Сирикса, равны его собственной силе, а не силе карты существа, покинувшей кладбище в этом ходу.
- Если Сирикс умирает одновременно с другим Фениксом, то его последняя способность не срабатывает. В момент смерти другого Феникса он уже должен находиться на кладбище.
- Когда вы разыгрываете Сирикса, используя его последнюю способность, вы должны оплатить все его стоимости и должны разыграть его в момент разрешения способности. Вы не можете подождать и разыграть его позже в том же ходу (если, конечно, его способность не сработает и не разрешится снова).

Сомнительная Развалюха
{2}{G}
Артефакт — Машина
*/5

Пробивной удар

Сила Сомнительной Развалюхи равна наибольшей мановой ценности среди существ под вашим контролем.

Экипаж 3

Утилизация {2}{G} ({2}{G}), *изгоните эту карту из вашего кладбища: положите на целевое существо жетоны +1/+1, количество которых равно силе этой карты. Утилизируйте только как волшебство.*

- Изгнание карты со способностью Утилизации является частью стоимости активации способности Утилизации. Как только эта способность активирована и ее стоимость оплачена, пытаться предотвратить активацию Утилизации за счет удаления карты из кладбища уже нельзя.
 - Способность, определяющая значение силы Сомнительной Развалюхи, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
 - Количество жетонов, которые дает способность Утилизации Сомнительной Развалюхи, — это значение ее силы в последний момент пребывания на вашем кладбище перед ее изгнанием. После того как вы активировали способность, игроки не могут повлиять на количество выдаваемых жетонов, уничтожив существо с наибольшей мановой ценностью под вашим контролем.
-

Страхование Жизни

{3}{W}{B}

Чары

Вымогательство *(Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы можете заплатить {W/B}. Если вы это делаете, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете столько же жизней.)*

Каждый раз, когда умирает не являющееся фишкой существо, вы теряете 1 жизнь и создаете одну фишку Клада.

- Вы можете заплатить {W/B} максимум один раз за каждую срабатывающую способность Вымогательства. Вы решаете, будете ли платить, когда способность разрешается.
 - Количество жизней, которое вы получаете в рамках способности Вымогательства, зависит от общего количества потерянных жизней. Оно не обязательно будет совпадать с числом ваших оппонентов. Например, если количество жизней вашего оппонента не может меняться (как в том случае, если тот игрок контролирует Платинового Императора), вы не получите жизней.
 - Способность Вымогательства не делает игроков целями.
-

Схема Мошенника

{2}{U}

Чары

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание из своей руки, вы можете показать верхнюю карту вашей библиотеки. Если у нее есть такой же тип карты, как у того заклинания, отмените то заклинание и тот оппонент может разыграть показанную карту без уплаты ее мана-стоимости.

- Вы не можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки, прежде чем решить, показывать ее или нет.
-

Сходка Брокеров

{2}{G}{W}{U}

Мгновенное заклинание

Выберите три. Вы можете выбрать один и тот же режим несколько раз.

- 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.)*
- Целевое существо уходит в противофазу. *(До следующего хода контролирующего его игрока обращайтесь с ним и всеми прикрепленными к нему объектами, как будто они не существуют.)*
- Отмените целевую активируемую или срабатывающую способность.

- Если при при разыгрывании Сходки Брокеров вы выбрали первый режим, а также второй или третий режим, и к моменту разрешения все цели являются нелегальными, вы не используете Распространение.
-

Сходка Кабаретти

{3} {R} {G} {W}

Волшебство

Выберите три. Вы можете выбрать один и тот же режим несколько раз.

- Создайте одну фишку, являющуюся копией целевого существа под вашим контролем. Она получает Ускорение. Пожертвуйте ее в начале следующего заключительного шага.
 - Изгоните целевой артефакт или чары.
 - Существа под контролем целевого игрока получают +1/+1 и Первый удар до конца хода.
- Если вы выберете первый и третий режимы, то фишки существа выйдут на поле битвы до того, как существа под контролем целевого игрока получат +1/+1 и Первый удар. Если вы выбрали целью третьего режима себя, те фишки получают этот бонус.
-

Тивит, Продавец Секретов

{3} {W} {U} {B}

Легендарное Существо — Сфинкс Бродяга

6/6

Полет, Оберег {3}

Дилемма совета — Каждый раз, когда Тивит выходит на поле битвы или наносит боевые повреждения игроку, каждый игрок, начиная с вас, голосует за доказательства или подкуп. За каждый голос за доказательства используйте Дознание. За каждый голос за подкуп создайте одну фишку Клада. Во время голосования вы можете проголосовать один дополнительный раз. (*Голоса могут быть за разные варианты или за один и тот же вариант.*)

- Вы отдаете все свои голоса одновременно. Игроки, голосующие после вас, будут знать, как вы проголосовали, когда будут голосовать сами.
 - Способности, позволяющие игрокам голосовать один дополнительный раз, носят кумулятивный характер. Например, если вы контролируете два перманента с такой способностью, вы можете голосовать до трех раз.
 - Эта способность действует только на заклинания и способности, в которых используется слово «голосовать». На другие карты, предполагающие выбор, такие как Archangel of Strife, она не действует.
 - Вы должны отдать свой первый голос, даже если не хотите голосовать дополнительно.
-

Тройной Светофор

{3}

Артефакт

Когда Тройной Светофор выходит на поле битвы, предскажите 3.

Каждое разыгрываемое вами заклинание, у которого ровно три цвета, имеет Копию {3}. *(Когда вы его разыгрываете, скопируйте его столько раз, сколько раз вы уплатили его стоимость Копии. Вы можете выбрать новые цели для тех копий. Копия заклинания перманента становится фишкой.)*

- Если вы разыгрываете заклинание, у которого уже есть способность Копии, когда этот перманент находится на поле битвы, то у заклинания будет две способности Копии: одна со стоимостью Копии, напечатанной на карте, и одна со стоимостью Копии {3}. Вы можете использовать любую из способностей или обе способности, чтобы скопировать заклинание.
-

Убийственный Сервис

{2} {G}

Чары

Когда Убийственный Сервис выходит на поле битвы, создайте количество фишек Еды, равное числу имеющихся у вас оппонентов. *(Они являются артефактами со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)*

В начале вашего заключительного шага вы можете заплатить {2} и пожертвовать фишку. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 4/4 зеленый Носорог Воин.

- При разрешении второй способности Убийственного Сервиса вы можете принести в жертву любую фишку, а не обязательно фишку Еды.
-

Упорное Повторение

{1} {R}

Чары

В начале боя во время вашего хода используйте Заселение. Созданная таким образом фишка получает Ускорение. Пожертвуйте ее в начале следующего заключительного шага. *(Для Заселения создайте одну фишку, являющуюся копией фишки существа под вашим контролем.)*

- Если вы решили скопировать фишку существа, являющуюся в свою очередь копией другого существа, новая фишка существа копирует характеристики того существа, которое копирует имеющаяся фишка.
- Новая фишка существа копирует характеристики исходной фишки в том виде, в котором они были определены эффектом, поместившим ее на поле битвы, или характеристиками скопированного заклинания перманента, которое стало той фишкой.

- Новая фишка не копирует ни положение существующей фишки (то есть, повернута она или нет), ни имеющиеся на ней жетоны или прикрепленные к ней Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие ее силу, выносливость, цвет и т. д.
- Будут действовать все имеющиеся у новой фишки способности, гласящие: «при выходе [этого существа] на поле битвы» и «[это существо] выходит на поле битвы с».
- Если на момент, когда вы используете Заселение, под вашим контролем нет ни одной фишки существа, ничего не произойдет.

Утилизация Отходов

{2} {B}

Мгновенное заклинание

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

Изгоните не более двух целевых карт из одного кладбища. Если это заклинание получило Усилитель, вместо этого изгоните кладбище целевого игрока. За каждую изгнанную таким образом карту существа создайте одну фишку существа 2/2 черный Бродяга.

- Игрок, контролирующий Утилизацию Отходов, создает одну фишку существа 2/2 черный Бродяга за каждую изгнанную таким образом карту существа вне зависимости от того, получило заклинание Усилитель или нет.

Хензи «На-Все-Руки-Мастер» Торре

{B} {R} {G}

Легендарное Существо — Дьявол Бродяга

3/3

Каждое разыгрываемое вами заклинание существа с мановой ценностью 4 или больше имеет Блиц.

Стоимость Блица равна его мана-стоимости. *(Вы можете решить разыграть то заклинание за его стоимость Блица. Если вы это делаете, оно получает Ускорение и способность «Когда это существо умирает, возьмите карту». Пожертвуйте его в начале следующего заключительного шага.)*

Стоимость Блица, которую вы оплачиваете, снижается на {1} за каждое разыгрывание вами вашего командира из зоны командования в этой партии.

- Если обратная лицевая сторона двусторонней карты с выбором является существом с мановой ценностью 4 или больше, то вы можете разыграть его при помощи способности Блица, которую дает Хензи.

Шумный Вход

{5}{G}

Мгновенное заклинание

Создайте одну повернутую фишку существа 4/4
зеленый Носорог Воин за каждое повернутое
существо под вашим контролем.

- Фишки, созданные Шумным Входом, не выходят на поле битвы атакующими.

Magic: The Gathering, Magic, «Новая Капенна», «Стриксхейвен: Школа Магов», «Калдхайм», «Приключения в Забытых Королевствах», «Иннистрад» и «Камигава» являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2022 Wizards.