# Заметки к *«Базовому выпуску 2021»* и *Jumpstart*

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

Дата внесения последних изменений: 14 мая 2020 г.

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

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

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

# ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

## Информация о релизе

*«Базовый выпуск 2021»* разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 3 июля 2020 г. С этого момента в формате «Стандарт» будет разрешено играть картами следующих выпусков: *«Гильдии Равники»*, *«Выбор Равники»*, *«Война Искры»*, *«Базовый выпуск 2020»*, *«Престол Элдраина»*, *«Терос: За Порогом Смерти»*, *«Икория: Логово Исполинов»* и *«Базовый выпуск 2021»*.

В формат «Стандарт» попадают карты *«Базового выпуска 2021»*, которые встречаются в драфт-бустерах *«Базового выпуска 2021»* и колодах Planeswalker'ов *«Базового выпуска 2021»*, а также промо-карта программы Buy-a-Box *«Базового выпуска 2021»*.

В бустерах *Jumpstart* напечатано тридцать семь новых карт (с кодом выпуска JMP и коллекционными номерами 1–37). Эти карты будут легальны в форматах «Командир», «Винтаж» и «Наследие». Они нелегальны для игры в форматах «Стандарт», «Пионер» и «Модерн». Остальные карты в этих бустерах (с кодом выпуска JMP и коллекционными номерами 38–495; у некоторых карт код выпуска M21) легальны для игры в тех форматах, где ими уже разрешено играть. То есть появление любой из карт в этих бустерах никак не влияет на ее легальность в различных форматах.

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

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

## Новое действие с ключевым словом: скручивать

Игроки клали верхние карты своей библиотеки на кладбище еще в выпуске *Antiquities*, однако для описания этого действия всегда использовалось слишком много слов. Среди игроков это всегда называлось словом mill по имени карты Millstone (Мельничный Жернов). Теперь этот термин будет применяться официально, а на русский язык он переведен как «скручивать».

Наставничество Тефери  
{2}{U}  
Чары  
Когда Наставничество Тефери выходит на поле битвы, возьмите карту, затем сбросьте карту.  
Каждый раз, когда вы берете карту, целевой оппонент скручивает две карты. *(Он кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.)*

* Если игроку предписывается скрутить больше карт, чем есть у него в библиотеке, то он кладет все карты своей библиотеки на свое кладбище. С другой стороны, если игроку предлагается выбор — скрутить больше карт, чем есть у него в библиотеке, — то он не может сделать этот выбор.
* Когда у игрока остается пустая библиотека, он не проигрывает игру, пока не должен будет взять карту, но не сможет этого сделать.

## Новый тип существа: Собака

«Базовый выпуск 2021» можно смело назвать настоящей собачьей радостью! В нем столько собак, что на них не напасешься палок, и к тому же все уже напечатанные существа с типом Пес были ретроактивно исправлены: теперь это Собаки.

Вожак Стаи  
{1}{W}  
Существо — Собака  
2/2  
Другие Собаки под вашим контролем получают +1/+1.  
Каждый раз, когда Вожак Стаи атакует, предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу Собакам под вашим контролем.

* Все карты существ с подтипом «Пес» получили ретроактивное исправление, заменяющее этот подтип на Собаку. Те карты сохраняют все свои другие подтипы. Точно так же, карты, которые становятся Псами или создают фишки Псов, получили ретроактивное исправление, заменяющее это слово на слово «Собака». Больше никакие карты не получали ретроактивное исправление, делающее их Собаками.

## Знакомая способность с ключевым словом: Искусность

Разыгрывая не являющиеся существами заклинания, вы вдохновляете некоторых существ на военные подвиги. Такие существа с уже знакомым ключевым словом «*Искусность*» получают +1/+1 до конца хода каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание.

Провидица Молний  
{1}{R}  
Существо — Минотавр Шаман  
2/1  
Искусность *(Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)*

* Любое разыгрываемое вами заклинание, у которого нет типа «существо», заставит Искусность сработать. Разыгрывание земли также не приводит к срабатыванию Искусности.
* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

## Цикл карт: чары-Святыни

В *«Базовом выпуске 2021»* есть шесть легендарных Святынь. Святыня — это тип чар, с которым не связано никаких правил, но каждая Святыня становится тем лучше, чем больше Святынь вы контролируете.

Святилище Каменных Клыков  
{1}{B}  
Легендарные Чары — Святыня  
В начале вашей предбоевой главной фазы каждый оппонент теряет X жизней, а вы получаете X жизней, где X — количество Святынь под вашим контролем.

* У каждой Святыни есть способность, которая считает количество Святынь под вашим контролем. Такие способности учитывают и ту Святыню, на которой они напечатаны.
* Святыни считают только чары с подтипом Святыня. Другие карты, у которых в имени есть слово «Святыня» (например, Святыня Джунглей) не считаются.

# ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ *«БАЗОВОГО ВЫПУСКА 2021»*

Авен, Гогочущий Командир  
{3}{W}{W}  
Существо — Птица Воин  
4/3  
Полет  
Когда Авен, Гогочущий Командир выходит на поле битвы, вы получаете 2 жизни за каждое существо с Полетом под вашим контролем.

* Количество получаемых вами жизней определяется только при разрешении срабатывающей способности Авена, Гогочущего Командира. Если к этому моменту сам Авен, Гогочущий Командир все еще будет находиться на поле битвы, то способность посчитает и его.

Азарт Возможностей  
{1}{R}  
Мгновенное заклинание  
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте карту.  
Возьмите две карты.

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

Азуса, Потерянная, но Ищущая  
{2}{G}  
Легендарное Существо — Человек Монах  
1/2  
Вы можете разыгрывать две дополнительные земли в каждом из ваших ходов.

* Эффект способности Азусы складывается с другими эффектами, позволяющими вам разыграть дополнительные земли (например, эффектом Песни Творения из выпуска *«Икория: Логово Исполинов»*).

Ангельское Вознесение  
{1}{W}  
Мгновенное заклинание  
Изгоните целевое существо или planeswalker’а. Контролирующий его игрок создает одну фишку существа 4/4 белый Ангел с Полетом.

* Если к моменту разрешения Ангельского Вознесения целевой перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Ни один игрок не создаст фишку Ангела.

Анима Фолиантов  
{3}{U}  
Существо — Дух  
3/3  
Анима Фолиантов не может быть заблокирована при условии, что в этом ходу вы уже взяли не менее двух карт.

* После того как Анима Фолиантов уже стала заблокированной, она не перестанет быть заблокированной, если вы возьмете вторую карту.

Базри Кет  
{1}{W}{W}  
Легендарный Planeswalker — Базри  
3  
+1: положите один жетон +1/+1 на не более чем одно целевое существо. Оно получает Неразрушимость до конца хода.  
−2: каждый раз, когда одно или несколько не являющихся фишками существ атакуют в этом ходу, создайте столько же фишек существа 1/1 белый Солдат повернутыми и атакующими.  
−6: вы получаете эмблему со способностью «В начале боя во время вашего хода создайте одну фишку существа 1/1 белый Солдат, затем положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем».

* Отложенная срабатывающая способность второй способности Базри срабатывает, если любое не являющееся фишкой существо атакует, и считает, сколько не являющихся фишками существ атаковало. Атакующие не являющиеся фишками существа, которые покинули бой до разрешения срабатывающей способности, также считаются. Атакующие существа-фишки не помешают способности сработать, но и не учитываются.
* Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует каждая фишка Солдата. Они не обязательно должны атаковать тех же самых игроков или planeswalker'ов, которых атакуют не являющиеся фишками существа, и не обязательно все вместе должны атаковать одного игрока или planeswalker'а.
* Хотя Солдаты являются атакующими существами, они не объявлялись атакующими существами. Это означает, что способности, срабатывающие каждый раз, когда существо атакует, не сработают, когда Солдаты выходят на поле битвы атакующими.
* Любые эффекты, гласящие, что Солдаты не могут атаковать (например, эффект Пропаганды), действуют только при объявлении атакующих. Они не помешают фишкам Солдат выйти на поле битвы атакующими.
* Фишка Солдата, созданная последней способностью Базри, не сможет атаковать в том ходу, когда вы ее создали, если только каким-то образом не получит Ускорение.

Баррин, Толарианский Архимаг  
{1}{U}{U}  
Легендарное Существо — Человек Чародей  
2/2  
Когда Баррин, Толарианский Архимаг выходит на поле битвы, верните не более одного другого целевого существа или planeswalker'а в руку его владельца.  
В начале вашего заключительного шага, если перманент был положен в вашу руку с поля битвы в этом ходу, возьмите карту.

* Вы берете только одну карту, сколько бы перманентов ни было положено в вашу руку с поля битвы в этом ходу.
* Перманент, который вернулся к вам в руку, не обязательно должен оставаться там.
* Если в вашу руку возвращается фишка, то она кладется туда, прежде чем прекращает существование.
* Последняя способность Баррина проверяет весь ход, даже до того, как Баррин оказался на на поле битвы.
* Если перманент не был положен в вашу руку с поля битвы в этом ходу до начала вашего заключительного шага, то способность Баррина не срабатывает.

Башенный Огр  
{3}{R}  
Существо — Огр Воин  
4/3  
Захват *(Это существо может блокировать существа с Полетом.)*  
Когда Башенный Огр выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть другое существо с силой 4 или больше, то Башенный Огр наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

* Если вы не контролируете другое существо с силой 4 или больше непосредственно после выхода Башенного Огра на поле битвы, то его способность не срабатывает, даже если вы сразу же можете повысить силу существа. Если вы не контролируете другое существо с силой 4 или больше, когда способность разрешается, то ничего не происходит. Однако это не обязательно должно быть одно и то же существо.
* Способность Башенного Огра не наносит больше 2 повреждений каждому оппоненту, если у вас под контролем больше одного другого существа с силой 4 или больше.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Башенного Огра заставляет команду соперников потерять 4 жизни.

Библиотечная Воровка  
{2}{U}  
Существо — Мерфолк Бродяга  
1/2  
Каждый раз, когда Библиотечная Воровка атакует, возьмите карту.

* Вы можете разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как взяли карту, но до объявления блокирующих.

Бич Лесной Чащи  
{X}{G}  
Существо — Гидра  
0/0  
Бич Лесной Чащи выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на нем.  
Каждый раз, когда на другое не являющееся Гидрой существо под вашим контролем кладется один или более жетонов +1/+1, положите один жетон +1/+1 на Бич Лесной Чащи.

* Способности, срабатывающие, когда на существо кладутся жетоны, срабатывают, когда существо выходит на поле битвы с жетонами на нем, и когда игрок кладет жетоны на существо.
* Бич Лесной Чащи получает только один жетон +1/+1 вне зависимости от того, сколько жетонов было положено на не являющееся Гидрой существо.
* Если у вас под контролем есть два не являющихся Гидрами существа со способностью Бича Лесной Чащи (например, в результате действия Мутации из выпуска *«Икория: Логово Исполинов»*), то, положив жетон +1/+1 на любое не являющееся Гидрой существо под вашим контролем, вы начнете петлю, в ходе которой две способности будут вызывать срабатывание друг друга бесконечно. Если ни один из игроков не сделает ничего, чтобы разорвать петлю, то партия закончится вничью.

Болезнетворная Дымка  
{1}{B}{B}  
Волшебство  
Выберите одно —  
• Все существа получают -2/-2 до конца хода.  
• Удалите два жетона верности с каждого planeswalker'а.

* Первый режим Болезнетворной Дымки действует только на существ, находящихся на поле битвы в момент разрешения заклинания. Существа, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу, не получат -2/-2.

Бунт Гаррука  
{2}{G}  
Чары  
Когда Бунт Гаррука выходит на поле битвы, если вы контролируете существо с силой не менее 4, возьмите карту.  
Существа под вашим контролем имеют Пробивной удар. *(Они могут нанести избыточные боевые повреждения игроку или planeswalker'у, которого атакуют.)*  
Каждый раз, когда существо с силой 4 или больше выходит на поле битвы под вашим контролем, возьмите карту.

* Если непосредственно после того, как Бунт Гаррука вышел на поле битвы, вы не контролируете существо с силой не менее 4, то его первая способность не срабатывает. Если у вас под контролем нет такого существа в момент разрешения этой первой способности, то вы не возьмете карту. Однако это не обязательно должно быть одно и то же существо.
* Вне зависимости от того, сколько существ с силой не менее 4 есть под вашим контролем, первая способность Бунта Гаррука предписывает вам взять только одну карту.
* Если существо выходит на поле битвы под вашим контролем, учитывайте статические способности, чтобы определить, равна ли его сила 4 или больше. Заклинания, активируемые способности и срабатывающие способности нельзя использовать, чтобы успеть поднять силу существа и вызвать срабатывание последней способности Бунта Гаррука или снизить силу и помешать ей сработать.
* Когда последняя способность Бунта Гаррука уже сработала, снижение силы существа не помешает вам взять карту.

Вестник Небес  
{W}  
Существо — Человек Священник  
1/1  
Бдительность, Цепь жизни  
{T}: создайте одну фишку существа 4/4 белый Ангел с Полетом. Активируйте эту способность, только если количество ваших жизней превышает ваше начальное количество жизней как минимум на 7, и только при возможности разыгрывать волшебство.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» вы можете активировать эту способность, только если количество жизней вашей команды превышает начальное количество жизней вашей команды как минимум на 7.

Взгляд в Бездну  
{4}{B}{B}{B}  
Волшебство  
Целевой игрок берет карты в количестве, равном половине от числа карт в его библиотеке, и теряет половину своих жизней. Всегда округляйте в большую сторону.

* Округляются в большую сторону потерянные жизни, а не оставшиеся. Например, если у целевого игрока 7 жизней, то он теряет 4 жизни, и у него остается 3. Точно так же округляются в большую сторону карты, которые берутся, а не которые остаются в библиотеке.
* Чтобы взять карты, сперва игрок определяет, сколько карт взять, а потом берет их. Это событие может быть модифицировано, так что в конечном итоге будет взято иное число карт.

Вито, Шип Розы Заката  
{2}{B}  
Легендарное Существо — Вампир Священник  
1/3  
Каждый раз, когда вы получаете жизни, целевой оппонент теряет столько же жизней.  
{3}{B}{B}: существа под вашим контролем получают Цепь жизни до конца хода.

* Поскольку первая способность Вито не наносит повреждения, вы не получите жизни при ее разрешении, если у Вито есть Цепь жизни.
* Если какая-либо способность срабатывает каждый раз, когда оппонент теряет жизни, и заставляет вас получить жизни (например, способность Обмена Кровью), то процесс будет повторяться раз за разом, пока вы не выиграете партию, или пока кто-то из игроков не сделает что-либо, чтобы разорвать замкнутый круг.
* Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то первая способность Вито сработает дважды, и для этих срабатываний вы можете выбрать разных оппонентов. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker’ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
* Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются единовременно, и первая способность Вито сработает только один раз.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание способности, несмотря на то что она увеличила количество жизней вашей команды.

Вневременное Провидение Тефери  
{2}{U}{U}  
Легендарные Чары  
Если вы должны взять карту помимо первой карты, которую вы берете в каждом вашем шаге взятия карты, вместо этого возьмите две карты.

* Если заклинание или способность предписывает вам положить карту в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.
* Если к событию взятия карты требуется применить несколько эффектов замены, то порядок их применения выбирает тот игрок, который берет карту.
* Поскольку Вневременное Провидение Тефери является легендарным, маловероятно, чтобы под контролем у одного игрока оказалось два таких перманента. Если такое все же случится, то каждая карта, которую игрок должен взять после первой взятой карты, приведет к тому, что тот игрок возьмет четыре карты. Если таких чар три, то игрок возьмет восемь карт, и так далее.

Вожак Стаи  
{1}{W}  
Существо — Собака  
2/2  
Другие Собаки под вашим контролем получают +1/+1.  
Каждый раз, когда Вожак Стаи атакует, предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу Собакам под вашим контролем.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Собаке под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Вожак Стаи покинет поле битвы.
* Как только Вожак Стаи атаковал, эффект его способности предотвратит все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу Собакам под вашим контролем, даже если сам Вожак Стаи покинет поле битвы.

Воздушный Флибустьер  
{1}{B}  
Существо — Человек Пират  
1/2  
Полет  
Когда Воздушный Флибустьер выходит на поле битвы, целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся ни существом, ни землей. Изгоните ту карту до тех пор, пока Воздушный Флибустьер не покинет поле битвы.

* Если Воздушный Флибустьер покидает поле битвы до того, как разрешится его способность, связанная с выходом на поле битвы, оппонент покажет свою руку, но карты из нее не изгоняются.

Возжигатель Огня Сердца  
{1}{R}  
Существо — Человек Чародей  
2/2  
Искусность *(Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)*  
{R}, пожертвуйте Возжигателя Огня Сердца: он наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу или planeswalker'у.

* Для определения количества повреждений, которые наносит последняя способность, используйте значение силы Возжигателя Огня Сердца в последний момент его пребывания на поле битвы.
* Игроки не могут предпринимать никаких действий между тем, как вы начали активировать последнюю способность Возжигателя Огня Сердца, и тем моментом, когда он жертвуется. В частности, оппоненты не могут попробовать снизить его силу.

Воля Ярости  
{1}{R}  
Мгновенное заклинание  
Удвойте силу целевого существа до конца хода.

* Если какой-либо эффект предписывает вам «удвоить» силу существа, то существо получает +X/+0, где X — значение его силы на момент начала действия эффекта. Если значение его силы отрицательное, то вместо этого оно получает -X/-0, где X — то, насколько его сила ниже нуля. Значение X не изменяется, если другие эффекты изменят силу существа позже в этом ходу.

Вояка Лютой Флотилии  
{1}{B}{R}  
Существо — Орк Пират  
3/3  
В начале боя во время вашего хода вы можете пожертвовать другое существо. Если вы это делаете, то Вояка Лютой Флотилии получает +2/+2 и Пробивной удар до конца хода. *(Он может нанести избыточные боевые повреждения игроку или planeswalker'у, которого атакует.)*

* При разрешении способности Вояки Лютой Флотилии вы не можете пожертвовать несколько существ, чтобы дать ему +2/+2 и Пробивной удар больше одного раза.
* Вы выбираете, жертвовать ли существо, и если да, то какое существо пожертвовать, в момент разрешения способности Вояки Лютой Флотилии. Игроки не могут предпринимать никаких действий между тем, как вы делаете выбор, и тем, как Вояка Лютой Флотилии получает +2/+2 и Пробивной удар, если это применимо.

Вринский Крылатый Конь  
{2}{W}  
Существо — Пегас  
2/1  
Полет  
Разыгрывание заклинаний, не являющихся существами, стоит на {1} больше.

* Способность действует на каждое заклинание, не являющее заклинанием существа, в том числе и на ваши собственные заклинания. Она не действует на заклинания существ, у которых есть другой тип, например, заклинания артефактов существ.
* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости (например, от Вринского Крылатого Коня), затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.

Вулканический Залп  
{10}{R}{R}  
Волшебство  
Стоимость разыгрывания этого заклинания уменьшается на {X}, где Х — сумма значений силы существ под вашим контролем.  
Вулканический Залп наносит по 6 повреждений каждому из не более двух целевых существ и/или planeswalker'ов.

* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Вулканический Залп). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Снижение стоимости применяется только к немаркированной мане в стоимости Вулканического Залпа. Оно не снижает требование уплатить {R}{R}.
* Когда вы уже начали разыгрывать Вулканический Залп, игроки не могут предпринимать никаких действий, пока вы не закончите его разыгрывать. В частности, они не смогут попробовать изменить суммарную силу ваших существ.
* Общая стоимость разыгрывания Вулканического Залпа фиксируется до того, как вы ее оплатите. Например, если вы контролируете три существа 2/2, одно из которых можно пожертвовать, чтобы добавить {C} в ваше хранилище маны, то общая стоимость Вулканического Залпа составит {4}{R}{R}. Затем вы можете пожертвовать то существо, когда активируете мана-способности непосредственно перед уплатой стоимости разыгрывания.
* Если сила существа каким-то образом опустилась ниже 0, она вычитается из суммы значений силы других ваших существ. Если сумма значений силы ваших существ равна или меньше 0, то стоимость Вулканического Залпа остается равной {10}{R}{R}.
* Вы не можете два раза выбрать целью Вулканического Залпа одно и то же существо или planeswalker'а, чтобы нанести ему 12 повреждений.

Вурм Побоища  
{3}{B}{B}{B}  
Существо — Вурм  
6/5  
Когда Вурм Побоища выходит на поле битвы, существа под контролем ваших оппонентов получают -2/-2 до конца хода.  
Каждый раз, когда существо под контролем оппонента умирает, тот игрок теряет 2 жизни.

* Первая способность Вурма Побоища действует только на существа, находящиеся под контролем ваших оппонентов в момент ее разрешения. Существа, попавшие под их контроль позже в этом ходу, не получат -2/-2.
* Срабатывающая способность Вурма Побоища срабатывает, если существо под контролем оппонента умирает по любой причине, в том числе если эффект его первой способности снизил выносливость существа до 0, а Вурм Побоища при этом еще находился на поле битвы.
* Если существо под контролем оппонента умирает одновременно с Вурмом Побоища, то последняя способность Вурма Побоища срабатывает за то существо.
* Если ваше количество жизней снижается до 0 или еще более низкого значения одновременно с тем, как существу под контролем оппонента наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как последняя способность Вурма Побоища отправится в стек.

Вымогательница Гильдии Воров  
{B}  
Существо — Человек Бродяга  
1/1  
Миг  
Каждый раз, когда Вымогательница Гильдии Воров или другой Бродяга выходит на поле битвы под вашим контролем, каждый оппонент скручивает две карты.  
Пока у оппонента на кладбище есть восемь или более карт, Вымогательница Гильдии Воров получает +2/+1 и имеет Смертельное касание.

* Вымогательница Гильдии Воров получает +2/+1 только один раз — не имеет значения, сколько оппонентов имеет у себя на кладбище восемь или более карт и сколько у них на кладбище карт свыше восьми.
* Если Вымогательница Гильдии Воров получает Смертельное касание только после нанесения повреждений (например, другому существу были нанесены смертельные повреждения одновременно с тем, как Вымогательница Гильдии Воров наносила повреждения), то те повреждения не будут от источника со Смертельным касанием.

Выслеживание  
{1}{G}  
Волшебство  
Предскажите 3, затем покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта существа или земли, возьмите карту. *(Чтобы предсказать 3, посмотрите три верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них в низ вашей библиотеки, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

* Если вы берете карту, то показанная вами карта будет той, которую вы возьмете.
* Если вы не берете показанную карту, она остается на верху вашей библиотеки.

Высотный Отказ  
{1}{U}  
Мгновенное заклинание  
Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {1}. Если вы контролируете существо с Полетом, то вместо этого отмените то заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {4}.

* Даже если вы контролируете несколько существ с Полетом, Высотный Отказ требует заплатить только {4}.

Высочайшее Прозрение  
{4}{U}{U}  
Мгновенное заклинание  
Выберите одно или несколько —  
• Отмените целевое заклинание.  
• Отмените целевую активируемую или срабатывающую способность.  
• Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца.  
• Создайте одну фишку, являющуюся копией целевого существа под вашим контролем.  
• Целевой игрок берет карту.

* Вы не можете выбрать любой из режимов больше одного раза.
* Если любая из целей становится нелегальной, то на оставшиеся цели эффект действует без изменений.
* Если вы выбираете несколько режимов, то выполняете режимы в указанном порядке. Например, если вы выбрали отменить целевое заклинание, вернуть целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца и заставить целевого игрока взять карту, то тот перманент еще будет на поле битвы, когда отменится заклинание (и он может повлиять, модифицировать или сработать на это событие), но его не будет на поле битвы в момент, когда игрок возьмет карту.
* Второй режим Высочайшего Прозрения отменяет только активируемые и срабатывающие способности, которые уже находятся в стеке. Он не мешает активации и срабатыванию способностей позже в этом ходу и никак не действует на статические способности.
* Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом (такие, как Снарядить) обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания.
* Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как Искусность, являются срабатывающими способностями, и слова «когда», «каждый раз, когда» или «в» содержатся у них в тексте напоминания.
* Не могут отмениться способности, создающие эффекты замены, такие как выход перманента на поле битвы повернутым или с жетонами на нем. Способности с формулировкой «при выходе [этого существа] на поле битвы», также создают эффекты замены и не могут быть отменены.
* Второй режим Высочайшего Прозрения не может отменить активируемую или срабатывающую мана-способность. Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении добавляет ману в хранилище маны игрока, не имеет целей и не является способностью верности. Срабатывающая мана-способность — это такая способность, которая добавляет ману в хранилище маны игрока и срабатывает при работе активируемой мана-способности.
* Если вы отменили отложенную срабатывающую способность, которая сработала в начале «следующего» указанного шага или фазы, то эта способность уже не сработает, когда указанный шаг или фаза наступит еще раз.
* Если вы выбрали третий и четвертый режим и оба раза выбрали целью одно и то же существо под вашим контролем, то вы вернете его в руку, а затем создадите являющуюся его копией фишку, используя его копируемые значения в его последний момент пребывания на поле битвы. Так происходит, потому что легальность целей проверяется только в начале разрешения заклинания, до того, как выполняются какие-либо действия.
* Фишка в точности копирует то, что указано в тексте правил существа, и ничего более (если только то существо не является фишкой или не копирует что-либо еще; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие некопируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
* Если скопированное существо — это фишка, то созданная Высочайшим Прозрением фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.
* Если скопированное существо является копией чего-либо еще, то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что скопировано скопированным существом.
* Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, этот X равен 0.
* Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «При выходе [этого существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».

Выставить Охрану  
{4}{W}  
Волшебство  
Изгоните целевой не являющийся землей перманент. Контролирующий его игрок создает одну фишку существа 1/1 белый Солдат.

* Если к моменту разрешения заклинания «Выставить Охрану» целевой не являющийся землей перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Ни один игрок не создаст фишку Солдата.

Гаргарот-Старейшина  
{3}{G}{G}  
Существо — Зверь  
6/6  
Бдительность, Захват, Пробивной удар  
Каждый раз, когда Гаргарот-Старейшина атакует или блокирует, выберите одно —  
• Создайте одну фишку существа 3/3 зеленый Зверь.  
• Вы получаете 3 жизни.  
• Возьмите карту.

* Если вы создадите фишку Зверя, то она не сможет атаковать или блокировать в том же самом бою, даже если получит Ускорение.
* После разрешения срабатывающей способности Гаргарота-Старейшины игроки могут разыгрывать заклинания до объявления блокирующих (если он атакует) или до нанесения боевых повреждений (если он блокирует).

Гаррук, Неудержимый  
{2}{G}{G}  
Легендарный Planeswalker — Гаррук  
4  
+1: не более одного целевого существа получает +3/+3 и Пробивной удар до конца хода.  
−2: создайте одну фишку существа 3/3 зеленый Зверь. Затем, если оппонент контролирует больше существ, чем вы, положите один жетон верности на Гаррука, Неудержимого.  
−7: вы получаете эмблему со способностью «В начале вашего заключительного шага вы можете найти в вашей библиотеке карту существа, положить ее на поле битвы, затем перетасовать вашу библиотеку».

* Вторая способность Гаррука дает ему только один жетон верности вне зависимости от того, сколько оппонентов контролируют больше существ, чем вы, и насколько больше.
* Если у Гаррука всего два жетона верности, то активация его второй способности верности приведет к тому, что он умрет до ее разрешения. Он уже не получит новый жетон верности.
* Если у существа, которое вы кладете на поле битвы при помощи способности эмблемы Гаррука во время вашего заключительного шага, есть способность, срабатывающая в начале вашего заключительного шага, она не сработает во время идущего заключительного шага.

Героическое Вмешательство  
{1}{G}  
Мгновенное заклинание  
Перманенты под вашим контролем получают Порчеустойчивость и Неразрушимость до конца хода.

* То, какие именно перманенты попадают под действие Героического Вмешательства, определяется в момент разрешения заклинания. Перманенты, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получат Порчеустойчивость и Неразрушимость.
* Planeswalker с Неразрушимостью все равно теряет жетоны верности, когда получает повреждения, и кладется на кладбище владельца, если его верность снижается до 0.

Гнездо Грифонов  
{1}{W}  
Чары  
В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу вы получили 3 или более жизней, создайте одну фишку существа 2/2 белый Грифон с Полетом.

* Вы создаете только одну фишку Грифона, даже если получили больше 3 жизней.
* Способность Гнезда Грифонов учитывает, сколько всего жизней вы получили за ход, даже если его не было на поле битвы, когда вы получали жизни. Способность не учитывает, теряли ли вы жизни, даже если вы потеряли больше жизней, чем получили.
* Если вы не получили 3 жизни до начала вашего заключительного шага, то способность Гнезда Грифонов не сработает.

Гоблинское Колдовство  
{3}{R}  
Мгновенное заклинание  
Создайте две фишки существа 1/1 красный Гоблин Чародей с Искусностью. *(Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, они получают +1/+1 до конца хода.)*

* Имя фишки — это цепочка типов существ, назначенных ей при создании. Это означает, что имя фишек, которые создает Гоблинское Колдовство, — Гоблин Чародей. На английском языке это то же самое имя, что у карты Goblin Wizard, а это значит, что на фишку могут воздействовать эффекты, которые просят игрока выбрать имя карты, например, эффект Рунного Нимба.

Горделивый Кот  
{2}{G}  
Существо — Кошка  
2/1  
Когда Горделивый Кот выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.  
Каждое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, имеет Пробивной удар. *(Оно может нанести избыточные боевые повреждения игроку или planeswalker'у, которого атакует.)*

* Горделивый Кот может быть целью своей собственной первой способности.
* Вторая способность Горделивого Кота действует на него самого, пока на нем есть жетон +1/+1.

Горный Псарь  
{R}{W}  
Существо — Человек Воин  
2/2  
Когда Горный Псарь выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту с именем Горный Сторожевой Пес и/или карту с именем Огневая Псина, показать их, положить их в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.  
Каждый раз, когда Горный Псарь атакует, он получает +X/+0 до конца хода, где Х — количество других атакующих существ.

* Значение X определяется только при разрешении последней способности Горного Псаря. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется количество атакующих существ.

Грибное Перерождение  
{2}{G}  
Мгновенное заклинание  
Верните целевую карту перманента из вашего кладбища в вашу руку. Если в этом ходу умерло существо, создайте две фишки существа 1/1 зеленый Сапролинг.

* Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker'ов.
* Если в этом ходу умерло существо, вы получаете фишки Сапролингов вдобавок к тому, что возвращаете в вашу руку карту перманента.
* Грибное Перерождение проверяет только то, умерло ли в этом ходу существо. Оно не даст вам дополнительных Сапролингов, если умерло больше одного существа.

Гэдрак, Бич Властителей  
{2}{R}  
Легендарное Существо — Дракон  
5/4  
Полет  
Гэдрак, Бич Властителей не может атаковать, если вы контролируете менее четырех артефактов.  
В начале вашего заключительного шага создайте одну фишку Клада за каждое не являющееся фишкой существо, умершее в этом ходу. *(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*

* После того как Гэдрак атаковал, он останется атакующим существом, даже если у вас под контролем больше не будет четырех или более артефактов.
* Последняя способность Гэдрака считает существ, умерших в течение всего хода, даже тех, что умерли до того, как Гэдрак вышел на поле битвы.

Двойное Видение  
{3}{R}{R}  
Чары  
Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше первое мгновенное заклинание или заклинание волшебства в каждом ходу, скопируйте то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

* Если вы разыграли мгновенное заклинание или заклинание волшебства до того, как Двойное Видение вышло на поле битвы в том же ходу, то его способность в этом ходу уже не сработает.
* Способность Двойного Видения копирует любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.
* Копия создается, даже если заклинание, вызвавшее срабатывание способности Двойного Видения, отменяется к моменту разрешения той способности. Копия разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
* Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Новые цели должны быть легальными.
* Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
* Если копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании, то у копии будет то же значение X.
* Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копии. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии.
* Созданная способностью Двойного Видения копия создается прямо в стеке, так что она не разыгрывается. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

Девять Жизней  
{1}{W}{W}  
Чары  
Порчеустойчивость  
Если источник должен нанести вам повреждения, предотвратите те повреждения и положите один жетон инкарнации на Девять Жизней.  
Когда на Девяти Жизнях есть девять или более жетонов инкарнации, изгоните их.  
Когда Девять Жизней покидают поле битвы, вы проигрываете партию.

* Если вам одновременно наносят повреждения несколько источников, предотвратите повреждения от каждого из них и положите на Девять Жизней жетоны инкарнации в количестве, равном числу источников, даже если это приведет к тому, что на Девяти Жизнях будет больше девяти жетонов инкарнации. Кошки любят короткие пути.
* Если повреждения, которые должен нанести вам источник, не могут быть предотвращены, вы все равно кладете один жетон инкарнации на Девять Жизней.
* Как только первая срабатывающая способность попала в стек, она уже не сработает снова, даже если предотвращается больше повреждений и кладется больше жетонов инкарнации.
* Если вы отмените первую срабатывающую способность или как-то еще удалите ее из стека, она тут же сработает вновь, если на Девяти Жизнях остается девять или больше жетонов инкарнации.
* Последняя способность Девяти Жизней срабатывает вне зависимости от того, как они покидают поле битвы.

Деревенские Обряды  
{B}  
Мгновенное заклинание  
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.  
Возьмите две карты.

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

Дерзкий Удар  
{W}  
Мгновенное заклинание  
Целевое существо получает +1/+0 до конца хода.  
Возьмите карту.

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

Джолраель, Отшельница Мвонвули  
{1}{G}  
Легендарное Существо — Человек Друид  
1/2  
Каждый раз, когда вы берете вашу вторую карту в каждом ходу, создайте одну фишку существа 2/2 зеленая Кошка.  
{4}{G}{G}: до конца хода существа под вашим контролем имеют базовую силу и выносливость X/X, где X — количество карт в вашей руке.

* Срабатывающая способность может сработать только один раз в каждом ходу. Не имеет значения, была ли Джолраель на поле битвы, когда была взята первая карта. Если ее не было на поле битвы, когда была взята вторая карта, то ее способность в этом ходу уже не сможет сработать. Она не срабатывает, когда берется третья или четвертая карта.
* Если заклинание или способность предписывает вам положить карту в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.
* Последняя способность Джолраель заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и/или выносливости попавших под действие эффекта существ. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для этих характеристик, которые начинают применяться после разрешения способности, заменят собой действие этого эффекта в соответствующей части.
* Эффекты, изменяющие силу или выносливость попавшего под действие эффекта существа, но не устанавливающие для них определенные значения, будут применимы к нему независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам, изменяющим значения силы и выносливости существа.
* Значение X определяется только при разрешении последней способности Джолраель. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется количество карт в вашей руке.

Дремлющий Тираннодон  
{1}{G}  
Существо — Динозавр  
3/3  
Защитник *(Это существо не может атаковать.)*  
Пока вы контролируете существо с силой 4 или больше, Дремлющий Тираннодон может атаковать, как если бы у него не было способности Защитника.

* После того как Дремлющий Тираннодон атаковал, он останется атакующим существом, даже если у вас под контролем больше не будет существа с силой 4 или больше.
* Если поднять силу Дремлющего Тираннодона до 4 или выше, то это позволит ему атаковать.

Дуб Кряжистого Кулака  
{2}{G}{G}  
Существо — Лесовик  
2/3  
Каждый раз, когда вы берете карту, Дуб Кряжистого Кулака получает +2/+2 до конца хода.

* Если заклинание или способность предписывает игроку положить карту себе в руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.

Дьяволы Горящей Смолы  
{4}{R}  
Существо — Дьявол  
3/3  
Когда Дьяволы Горящей Смолы умирают, они наносят 3 повреждения любой цели.

* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Дьяволам Горящей Смолы наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как их способность отправится в стек.

Жгучее Драконье Пламя  
{1}{R}  
Мгновенное заклинание  
Жгучее Драконье Пламя наносит 3 повреждения целевому существу или planeswalker'у. Если то существо или planeswalker должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Эффект замены Жгучего Драконьего Пламени изгоняет целевое существо или planeswalker'а, если он должен умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно от смертельных повреждений.

Жизнь Продолжается  
{G}  
Мгновенное заклинание  
Вы получаете 4 жизни. Если в этом ходу умерло существо, вы получаете 8 жизней вместо этого.

* Вы не получите больше 8 жизней, если в течение хода умерло несколько существ.

Загнанный Кит  
{5}{U}{U}  
Существо — Кит  
8/8  
Когда Загнанный Кит выходит на поле битвы, каждый оппонент создает одну фишку существа 1/1 красный Пират со способностями «Это существо не может блокировать» и «Существа под вашим контролем атакуют в каждом бою, если могут».  
Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний, целью которых является Загнанный Кит, стоит на {3} больше.

* Если существо, на которого действует эффект фишки Пирата, не может атаковать по любой причине (например, оно повернуто или попало под контроль игрока только в этом ходу), то оно не атакует. Если для того, чтобы оно атаковало, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае оно не обязано атаковать.
* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости (например, от Загнанного Кита), затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.

Закаленный Мечник Святости  
{1}{W}  
Существо — Человек Воин  
3/1  
Сбросьте карту: поверните Закаленного Мечника Святости. Он получает Неразрушимость до конца хода. *(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают его.)*

* Вы можете активировать способность Закаленного Мечника Святости, даже если ему не грозит опасность быть уничтоженным, если он уже повернут, или если у него уже есть Неразрушимость.

Заключенный Мертвяк  
{2}{B}  
Существо — Зомби  
2/3  
{1}{B}, {T}: каждый оппонент теряет 2 жизни. Активируйте эту способность, только если в этом ходу умерло существо.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Заключенного Мертвяка заставляет команду соперников потерять 4 жизни.

Знаменосец Лилианы  
{2}{B}  
Существо — Зомби Рыцарь  
3/1  
Миг  
Когда Знаменосец Лилианы выходит на поле битвы, возьмите X карт, где X — количество существ, умерших под вашим контролем в этом ходу.

* Значение X определяется только при разрешении срабатывающей способности. Если Знаменосец Лилианы умирает, пока эта способность находится в стеке, то он посчитает сам себя.

Идол Выносливости  
{2}{W}  
Артефакт  
Когда Идол Выносливости выходит на поле битвы, изгоните все карты существ с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища до тех пор, пока Идол Выносливости не покинет поле битвы.  
{1}{W}, {T}: до конца хода вы можете разыграть одно находящееся среди изгнанных Идолом Выносливости карт заклинание существа без уплаты его мана-стоимости.

* Изгнанные карты возвращаются на ваше кладбище сразу же после того, как Идол Выносливости покидает поле битвы. Карты, которые покинули зону изгнания до этого (вероятно, потому что они были разыграны при помощи второй способности Идола Выносливости), остаются в их текущей зоне.
* Если в мана-стоимости карты на кладбище игрока есть {X}, то он считается равным 0.
* Последняя способность Идола Выносливости не меняет то, когда вы можете разыгрывать те заклинания существ. Обычно это означает, что вы можете разыгрывать их только во время вашей главной фазы при пустом стеке, но заклинание существа с Мигом можно разыграть и в другое время.
* Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, их требуется оплатить, чтобы разыграть заклинание.
* Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
* Если вы разыгрываете заклинание, используя последнюю способность Идола Выносливости, то оно становится новым объектом. Если оно снова попадет в изгнание, то уже не будет считаться изгнанным с помощью Идола Выносливости и не вернется на ваше кладбище после того, как Идол Выносливости покинет поле битвы.

Избалованная Аристократка  
{1}{W}{B}  
Существо — Вампир Аристократ  
1/4  
Полет  
Цепь жизни *(Повреждения, наносимые этим существом, также заставляют вас получить такое же количество жизней.)*  
В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу вы получили 3 или более жизней, каждый оппонент теряет 3 жизни.

* Каждый оппонент теряет только 3 жизни, даже если вы получили больше 3 жизней.
* Последняя способность Избалованной Аристократки учитывает, сколько всего жизней вы получили за ход, даже если ее не было на поле битвы, когда вы получали жизни. Способность не учитывает, теряли ли вы жизни, даже если вы потеряли больше жизней, чем получили.
* Если вы не получили 3 жизни до начала вашего заключительного шага, то последняя способность Избалованной Аристократки не сработает.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Избалованной Аристократки заставляет команду соперников потерять 6 жизней.

Изничтожить  
{1}{B}  
Мгновенное заклинание  
Уничтожьте целевое существо или planeswalker'а с конвертированной мана-стоимостью не более 3.

* Если в мана-стоимости существа или planeswalker'а на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Конвертированная мана-стоимость фишки, не являющейся копией другого объекта, равна 0. Фишка, являющаяся копией другого объекта, имеет конвертированную мана-стоимость того объекта.

Испепелитель Чандры  
{5}{R}  
Существо — Элементаль  
6/6  
Стоимость разыгрывания этого заклинания уменьшается на {X}, где Х — общее количество небоевых повреждений, нанесенных вашим оппонентам в этом ходу.  
Пробивной удар  
Каждый раз, когда источник под вашим контролем наносит небоевые повреждения оппоненту, Испепелитель Чандры наносит столько же повреждений целевому существу или planeswalker'у под контролем того игрока.

* Боевые повреждения — это такие повреждения, которые автоматически наносятся атакующими и блокирующими существами. Любые другие повреждения являются небоевыми повреждениями, даже если наносятся во время фазы боя атакующими или блокирующими существами.
* Испепелитель Чандры считает все небоевые повреждения, нанесенные вашим оппонентам, а не разницу в количестве их жизней с начала хода. Например, если оппоненту было нанесено 5 небоевых повреждений, а потом он получил 3 жизни, то Испепелитель Чандры все равно будет стоить {R}.
* Снижение стоимости применяется только к немаркированной мане в стоимости Испепелителя Чандры. Оно не снижает требование уплатить {R}.
* В игре с участием более двух игроков Испепелитель Чандры учитывает и повреждения тем оппонентам, которые проиграли партию.

Исступление Укушенного  
{R}  
Чары — Аура  
Зачаровать существо  
Зачарованное существо получает +2/+2 и атакует в каждом бою, если может.

* Если зачарованное существо не может атаковать по любой причине (например, оно повернуто или попало под контроль игрока только в этом ходу), то оно не атакует. Если для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

Кайервек, Исполненный Злобы  
{2}{B}{B}  
Легендарное Существо — Человек Колдун  
3/2  
Другие существа получают -1/-1.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существам, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Кайервек выйдет на поле битвы.
* Если у вас под контролем больше одного Кайервека, то каждый дает всем другим существам по -1/-1. Если эти эффекты снизят выносливость существа до 0 или меньше или до значения отмеченных на нем повреждений, то такое существо умрет одновременно с тем, как «правило легендарности» уберет лишних Кайервеков.

Квирионская Дриада  
{1}{G}  
Существо — Дриада  
1/1  
Каждый раз, когда вы разыгрываете белое, синее, черное или красное заклинание, положите один жетон +1/+1 на Квирионскую Дриаду.

* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Если вы разыгрываете заклинание, у которого есть несколько из перечисленных цветов, способность Квирионской Дриады срабатывает только один раз.

Козырь Охотника  
{3}{G}  
Волшебство  
Положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем. Затем то существо наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу не под вашим контролем.

* Вы не можете разыграть Козырь Охотника, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.
* Если к моменту разрешения Козыря Охотника любое из целевых существ станет нелегальной целью, существо под вашим контролем не нанесет повреждений.
* Если к моменту разрешения Козыря Охотника существо не под вашим контролем станет нелегальной целью, а существо под вашим контролем останется легальной целью, то вы просто положите один жетон +1/+1 на существо под вашим контролем.

Кровавое Потворство  
{3}{B}  
Волшебство  
Разыгрывание этого заклинания стоит на {3} меньше, если в этом ходу вы уже получили 3 или более жизней.  
Верните не более двух целевых карт существ из вашего кладбища в вашу руку.

* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Кровавое Потворство). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Первая способность Кровавого Потворства учитывает, сколько всего жизней вы получили за ход. Способность не учитывает, теряли ли вы жизни, даже если вы потеряли больше жизней, чем получили.

Кровожадный Гурман  
{4}{B}{B}  
Существо — Демон  
5/5  
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.  
Полет  
Пробивной удар *(Это существо может нанести избыточные боевые повреждения игроку или planeswalker'у, которого атакует.)*  
Когда Кровожадный Гурман выходит на поле битвы, каждый оппонент жертвует существо.

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

Лейтенант Базри  
{3}{W}  
Существо — Человек Рыцарь  
3/4  
Бдительность, Защита от многоцветного  
Когда Лейтенант Базри выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.  
Каждый раз, когда Лейтенант Базри или другое существо под вашим контролем умирает, если на нем был жетон +1/+1, создайте одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью.

* Лейтенант Базри может быть целью своей собственной срабатывающей при выходе на поле битвы способности.
* Вторая срабатывающая способность Лейтенанта Базри срабатывает только один раз, если на умершем существе были жетоны +1/+1, сколько бы таких жетонов на нем ни было.
* Если Лейтенант Базри умирает одновременно с другими существами, то его последняя способность сработает за каждое существо, на котором были жетоны +1/+1, в том числе и за него самого.
* Если существо, на котором есть жетоны +1/+1, получает такое же или большее количество жетонов -1/-1 и в результате уничтожается за счет смертельных повреждений или кладется на кладбище владельца, потому что его выносливость снизилась до 0 или меньше, то последняя способность срабатывает. Так происходит, потому что способность проверяет состояние существа в последний момент его существования на поле битвы, а в этот момент на нем еще были те жетоны.

Летун Приливов  
{3}{U}  
Существо — Дрейк  
2/3  
Полет  
Каждый раз, когда вы атакуете двумя или более существами с Полетом, возьмите карту.

* Способность Летуна Приливов срабатывает только один раз, даже если атакует больше двух существ с Полетом.
* Вы берете карту даже в том случае, если некоторые или все атакующие существа потеряют Полет или покинут бой до разрешения способности Летуна Приливов.

Лилиана, Пробуждающая Мертвых  
{2}{B}{B}  
Легендарный Planeswalker — Лилиана  
4  
+1: каждый игрок сбрасывает карту. Каждый оппонент, который не может этого сделать, теряет 3 жизни.  
−3: целевое существо получает -X/-X до конца хода, где Х — количество карт на вашем кладбище.  
−7: вы получаете эмблему со способностью «В начале боя во время вашего хода положите целевую карту существа из кладбища на поле битвы под вашим контролем. Она получает Ускорение».

* При разрешении первой способности Лилианы сначала тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает карту в руке, не показывая ее, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов. После этого все выбранные карты сбрасываются одновременно. Наконец, каждый оппонент, который не смог сбросить карту, теряет 3 жизни.
* Игрок, у которого есть хотя бы одна карта в руке, не может выбрать потерять 3 жизни и не сбрасывать карту.
* Если у вас в руке нет карт, то вы просто ничего не сбрасываете. Вы не теряете 3 жизни. Другие игроки все равно сбрасывают карты, если это возможно.
* Значение X определяется только при разрешении второй способности Лилианы. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется количество карт на вашем кладбище.
* Существа, которых кладет на поле битвы эффект эмблемы Лилианы, получают Ускорение навсегда.
* Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все перманенты, которые вы контролируете при помощи эффекта эмблемы Лилианы, изгоняются.

Листворожденный Мститель  
{2}{R}{G}  
Существо — Элементаль Друид  
4/3  
{T}: добавьте {G} за каждое существо под вашим контролем с силой 4 или больше.  
{7}{R}: Листворожденный Мститель наносит повреждения, равные своей силе, целевому игроку или planeswalker'у.

* Если Листворожденный Мститель покидает поле битвы, пока его последняя способность еще находится в стеке, то для определения количества наносимых им повреждений используется значение его силы на последний момент его пребывания на поле битвы.

Лихорадочные Сборы  
{1}{U}  
Мгновенное заклинание  
Возьмите карту, затем возьмите количество карт, равное числу карт с именем Лихорадочные Сборы на вашем кладбище.

* Во время разрешения Лихорадочные Сборы еще находятся в стеке, поэтому сами они не считаются при определении количества карт, которые вы берете.

Личина Загадок  
{1}{U}  
Чары  
Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, вы можете заставить Личину Загадок стать существом 3/3 Сфинкс с Полетом в дополнение к ее другим типам до конца хода.  
{2}{U}: предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

* Первая способность Личины Загадок разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того, как для того заклинания выбраны цели. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Если Личина Загадок становится существом в том же ходу, когда она вышла на поле битвы, то вы не сможете атаковать ей, если только она не получит Ускорение.

Личинка-Падальщик  
{3}{B}  
Существо — Насекомое  
0/5  
Личинка-Падальщик получает +X/+0, где Х — наибольшее значение силы среди карт существ на вашем кладбище.  
Когда Личинка-Падальщик выходит на поле битвы, скрутите четыре карты. *(Положите четыре верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.)*

* Первая способность Личинки-Падальщика действует, только пока она находится на поле битвы. Во всех других зонах ее сила равна 0.
* Любые жетоны на умерших существах или эффекты, которые действовали на них до конца хода, не будут применяться к тем картам на кладбище владельца.

Лишить Основания  
{1}{U}  
Мгновенное заклинание  
Верните целевое заклинание или существо в руку его владельца.

* Если заклинание возвращается в руку владельца, оно удаляется из стека и, как следствие, не разрешается. Заклинание не отменяется, оно просто больше не существует. Этот эффект действует и на заклинания, которые не могут быть отменены.

Магиеядная Диковина  
{2}{R}  
Существо — Диковина  
2/2  
Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, положите один жетон +1/+1 на Магиеядную Диковину.

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

Мангара, Дипломат  
{3}{W}  
Легендарное Существо — Человек Священник  
2/4  
Цепь жизни  
Каждый раз, когда оппонент атакует существами, если два или более из тех существ атакуют вас и/или planeswalker'ов под вашим контролем, возьмите карту.  
Каждый раз, когда оппонент разыгрывает свое второе заклинание в каждом ходу, возьмите карту.

* Если какие-то из атакующих существ покидают поле битвы, пока срабатывающая способность Мангары находится в стеке, используйте того игрока или planeswalker'а, которого они атаковали до того, как покинули поле битвы, чтобы определить, сможете ли вы взять карту. Однако если они покинули бой, но остались на поле битвы, используйте их текущую информацию, чтобы определить, что они больше не атакуют вас или planeswalker'а под вашим контролем.
* Если ваш оппонент атакует вас одним существом, а planeswalker'а под вашим контролем — другим, то вы берете карту.
* Вне зависимости от того, сколько существ сверх двух атакует вас и planeswalker'ов под вашим контролем, вы берете только одну карту.
* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание.

Морозное Дыхание  
{2}{U}  
Мгновенное заклинание  
Поверните не более двух целевых существ. Те существа не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.

* Целями Морозного Дыхания могут быть повернутые существа. Если целевое существо в момент разрешения заклинания было уже повернуто, оно просто остается повернутым и не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Мрачный Наставник  
{1}{B}{B}  
Волшебство  
Найдите в вашей библиотеке карту, положите ту карту в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку. Вы теряете 3 жизни.

* Вы не показываете карту, которую нашли.

Наблюдатель за Сферами  
{W}{U}  
Существо — Птица Чародей  
2/2  
Полет  
Разыгрываемые вами заклинания существ с Полетом стоят на {1} меньше.  
Каждый раз, когда другое существо с Полетом выходит на поле битвы под вашим контролем, Наблюдатель за Сферами получает +1/+1 до конца хода.

* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Наблюдатель за Сферами). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Снижение стоимости применяется только к немаркированной мане в стоимости заклинаний существ с Полетом, которые вы разыгрываете. Например, если вы разыграете второго Наблюдателя за Сферами, его стоимость не будет ниже {W}{U}.
* Даже если какой-либо эффект заставляет существо получить Полет, как только оно будет на поле битвы, заклинание существа без Полета не будет стоить меньше. Это верно и в том случае, если у самого заклинания существа есть способность, дающая ему Полет на поле битвы при выполнении каких-либо условий, и эти условия выполняются.

Наспех Сколоченный Батальон  
{2}{W}  
Существо — Человек Солдат  
3/2  
Каждый раз, когда Наспех Сколоченный Батальон и не менее двух других существ атакуют, положите один жетон +1/+1 на Наспех Сколоченный Батальон.

* После того как способность Наспех Сколоченного Батальона сработала, не имеет значения, сколько существ продолжает атаковать, когда она разрешается.

Наставница Конклава  
{G}{W}  
Существо — Кентавр Священник  
2/2  
Если на существо под вашим контролем должны быть положены один или более жетонов +1/+1, вместо этого на то существо кладется столько же плюс один жетон +1/+1.  
Когда Наставница Конклава умирает, вы получаете количество жизней, равное ее силе.

* Если существо под вашим контролем должно выйти на поле битвы с определенным количеством жетонов +1/+1 на нем, вместо этого оно выходит на поле битвы с таким количеством этих жетонов плюс один.
* Первая способность Наставницы Конклава не применяется к ней самой, если она каким-то образом выходит на поле битвы с жетоном +1/+1 на ней.
* Если вы контролируете двух Наставниц Конклава, то количество помещаемых на существо жетонов +1/+1 равняется изначальному числу плюс два. Три Наставницы Конклава добавляют три жетона, и так далее.
* Если два или более эффекта пытаются изменить то, сколько жетонов кладется на существо под вашим контролем, то вы выбираете порядок применения этих эффектов вне зависимости от того, кто контролирует их источники.
* Для определения количества получаемых вами жизней используйте значение силы Наставницы Конклава в последний момент ее пребывания на поле битвы.

Наставничество Тефери  
{2}{U}  
Чары  
Когда Наставничество Тефери выходит на поле битвы, возьмите карту, затем сбросьте карту.  
Каждый раз, когда вы берете карту, целевой оппонент скручивает две карты. *(Он кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.)*

* Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения первой способности. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать. Это означает, что вторая способность кладется в стек после того, как вы закончили разрешать первую способность.

Небесная Принудительница  
{2}{W}  
Существо — Человек Священник  
2/3  
{1}{W}, {T}: поверните целевое существо. Активируйте эту способность, только если вы контролируете существо с Полетом.

* Когда вы начали активировать способность Небесной Принудительницы, игроки не могут предпринимать никаких действий, пока вы не закончите. В частности, они не смогут попытаться избавиться от ваших существ с Полетом, чтобы помешать вам легально активировать способность.

Норовистый Дилофозавр  
{3}{G}  
Существо — Динозавр  
2/2  
Смертельное касание *(Любое количество повреждений, которое этот объект наносит существу, достаточно, чтобы его уничтожить.)*  
Каждый раз, когда Норовистый Дилофозавр атакует, если вы контролируете существо с силой 4 или больше, то Норовистый Дилофозавр получает +2/+2 до конца хода.

* Если вы не контролируете существо с силой 4 или больше непосредственно после того, как Норовистый Дилофозавр атакует, то его способность не срабатывает. Если у вас под контролем нет такого существа в момент разрешения способности, то она не производит эффекта. Однако это не обязательно должно быть одно и то же существо.
* Если поднять силу Норовистого Дилофозавра до 4 или больше, то его способность срабатывает, когда он атакует.
* Норовистый Дилофозавр получит только +2/+2, сколько бы существ с силой 4 или больше вы ни контролировали.
* После того как способность Норовистого Дилофозавра разрешится, +2/+2 останется у него до конца хода, даже если у вас под контролем уже не будет существа с силой 4 или больше.

Ньямби, Почтенный Оратор  
{W}{U}  
Легендарное Существо — Человек Священник  
2/1  
Миг  
Когда Ньямби, Почтенный Оратор выходит на поле битвы, вы можете вернуть другое целевое существо под вашим контролем в руку его владельца. Если вы это делаете, вы получаете количество жизней, равное конвертированной мана-стоимости того существа.  
{1}{W}{U}, {T}, сбросьте легендарную карту: возьмите две карты.

* Если в мана-стоимости существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Если к моменту разрешения срабатывающей способности Ньямби целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не вернете карту из зоны, в которую она попала, и не получите жизни.

Объятья Демона  
{1}{B}{B}  
Чары — Аура  
Зачаровать существо  
Зачарованное существо получает +3/+1, имеет Полет и является Демоном в дополнение к своим другим типам.  
Вы можете разыграть Объятья Демона из вашего кладбища, заплатив 3 жизни и сбросив карту в дополнение к оплате других их стоимостей.

* Разыгрывание Объятий Демона с помощью разрешения, выданного их последней способностью, никак не влияет на то, когда вы можете их разыграть.
* Если какой-либо другой эффект разрешает вам разыграть Объятья Демона из вашего кладбища, то в случае, если вы используете то разрешение, вы не платите дополнительную стоимость, налагаемую их последней способностью.
* Если зачарованное существо умирает во время вашего хода, то вы получаете приоритет раньше всех остальных игроков. Если в это время вам разрешено разыграть Объятья Демона, то вы можете сделать это до того, как любой игрок сможет попытаться удалить их из вашего кладбища.

Огненное Освобождение  
{3}{R}{R}{R}  
Чары  
Если источник под вашим контролем должен нанести повреждения перманенту или игроку, вместо этого он наносит те повреждения тому перманенту или игроку в тройном размере.

* Если, пока вы контролируете Огненное Освобождение, существо с Пробивным ударом под вашим контролем должно будет нанести боевые повреждения блокирующему существу, вы должны назначить неизмененные повреждения. Например, если существо 3/3 с Пробивным ударом заблокировано существом 2/2, вы можете назначить 2 повреждения блокирующему существу и 1 повреждение защищающемуся игроку. Затем существо нанесет 6 повреждений блокирующему существу и 3 — защищающемуся игроку.
* Если какой-либо эффект предписывает вам разделить повреждения между целями, вы должны разделить неизмененные повреждения, прежде чем их утраивать.
* Если несколько эффектов предотвращения или замены пытаются изменить повреждения, которые должны быть нанесены перманенту или игроку, то порядок их применения выбирает сам игрок или игрок, контролирующий перманент.

Окрыляющее Чтиво  
{2}{U}  
Чары — Аура  
Зачаровать существо  
Когда Окрыляющее Чтиво выходит на поле битвы, возьмите две карты, затем сбросьте карту.  
Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Полет.

* Если к моменту разрешения Окрыляющего Чтива существо, которое должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.

Опытная Сокольничья  
{3}{W}  
Существо — Человек Солдат  
2/3  
Каждый раз, когда Опытная Сокольничья атакует, создайте одну фишку существа 1/1 белая Птица с Полетом повернутой и атакующей.

* Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует фишка Птицы. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Опытная Сокольничья.
* Несмотря на то что Птица является атакующим существом, она не была объявлена таковым. Это означает, что способности, срабатывающие каждый раз, когда существо атакует, не сработают, когда она выйдет на поле битвы атакующей.
* Любые эффекты, гласящие, что Птица не может атаковать (например, эффект Пропаганды), действуют только при объявлении атакующих. Они не помешают фишке Птицы выйти на поле битвы атакующей.

Осадный Штурмовик  
{2}{W}  
Существо — Человек Солдат  
1/1  
Двойной удар *(Это существо наносит боевые повреждения как на этапе Первого удара, так и на этапе обычных повреждений.)*  
Каждый раз, когда Осадный Штурмовик атакует, вы можете повернуть любое количество неповернутых существ под вашим контролем. Осадный Штурмовик получает +1/+1 до конца хода за каждое существо, повернутое таким образом.

* Вы выбираете, сколько и какие существа повернуть, пока способность Осадного Штурмовика разрешается. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы делаете этот выбор, и тем, как повышается сила и выносливость Осадного Штурмовика.
* Если в рамках способности Осадного Штурмовика поворачивается атакующее существо с Бдительностью, то существо остается атакующим.
* Если Осадный Штурмовик получает Бдительность и атакует, или атакует и становится развернутым до того, как разрешается его последняя способность, то вы можете повернуть его самого в рамках его способности.
* После разрешения способности Осадного Штурмовика он сохраняет бонус к силе и выносливости, даже если какие-то из повернутых существ покинут поле битвы или станут не повернутыми.

Охотник Крон  
{3}{G}  
Существо — Кошка  
4/2  
Охотник Крон должен быть заблокирован, если это возможно.  
Когда Охотник Крон умирает, вы получаете 1 жизнь за каждое существо, которое умерло в этом ходу.

* Только одно существо обязано блокировать Охотника Крон. Другие существа могут также блокировать его, блокировать другие существа или не блокировать вовсе.
* Какое именно существо будет блокировать Охотника Крон, выбирает защищающийся игрок, а не вы.
* Если ни одно существо под контролем защищающегося игрока по какой-то причине не может блокировать (например, они все повернуты), то Охотник Крон не блокируется. Если для того, чтобы существо блокировало Охотника Крон, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае Охотника Крон не обязательно блокировать.
* Срабатывающая способность Охотника Крон считает его самого, а также всех других существ, которые умирают до того, как срабатывающая способность разрешится.
* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Охотнику Крон наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как его последняя способность отправится в стек.

Ошибка Новичка  
{U}  
Мгновенное заклинание  
До конца хода целевое существо получает +0/+2, а другое целевое существо получает -2/-0.

* Вы не можете разыграть Ошибку Новичка, не выбрав целью два существа.
* Если одно из целевых существ становится нелегальной целью до разрешения Ошибки Новичка, то на второе существо заклинание подействует без изменений.

Первобытная Мощь  
{X}{G}  
Волшебство  
Целевое существо под вашим контролем получает +X/+X до конца хода. Затем оно дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем.

* Вы можете разыграть Первобытную Мощь, выбрав целью только существо под вашим контролем.
* Вы можете разыграть Первобытную Мощь, выбрав 0 в качестве значения X, просто чтобы два целевых существа подрались.
* Если вы выбрали двух целевых существ, но к моменту разрешения Первобытной Мощи любая из двух целей становится нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.
* Если к моменту разрешения Первобытной Мощи существо под вашим контролем становится нелегальной целью, то оно не получает +X/+X. Если оно будет легальной целью, а существо не под вашим контролем — нелегальной, то получит +X/+X.

Перевоплощение  
{3}{R}  
Волшебство  
Изгоните целевое существо. Контролирующий то существо игрок показывает карты с верха своей библиотеки, пока не покажет карту существа. Тот игрок кладет ту карту на поле битвы, затем втасовывает остальные карты в свою библиотеку.

* Если к моменту разрешения Перевоплощения целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Никто из игроков не показывает карты и не тасует свою библиотеку.
* Если игрок показывает всю библиотеку, не показав карту существа, то игрок просто тасует свою библиотеку.

Перемотка  
{2}{U}{U}  
Мгновенное заклинание  
Отмените целевое заклинание. Разверните до четырех земель.

* Перемотка делает своей целью только заклинание. Земли его целями не являются. Земли выбираются в момент разрешения Перемотки.
* Вы можете выбрать до четырех земель, вне зависимости от того, кто их контролирует. Те земли разворачиваются один раз. Вы не можете, например, выбрать одну землю и развернуть ее четыре раза.
* Если целевое заклинание является нелегальной целью в момент, когда Перемотка пытается разрешиться (например, оно было отменено другим заклинанием или способностью), то Перемотка не разрешится и не даст ни одного из своих эффектов. Вы не развернете земли.

Пламевик Чандры  
{1}{R}  
Существо — Элементаль Ящер  
1/3  
Каждый раз, когда источник под вашим контролем наносит небоевые повреждения оппоненту, Пламевик Чандры получает +1/+0 и Двойной удар до конца хода. *(Он наносит боевые повреждения как на этапе Первого удара, так и на этапе обычных повреждений.)*

* Боевые повреждения — это такие повреждения, которые автоматически наносятся атакующими и блокирующими существами. Любые другие повреждения являются небоевыми повреждениями, даже если наносятся во время фазы боя атакующими или блокирующими существами.
* Способность Пламевика Чандры срабатывает один раз за каждое событие нанесения оппоненту небоевых повреждений источником под вашим контролем, вне зависимости от того, сколько повреждений было нанесено тому игроку. Например, если волшебство под вашим контролем наносит 2 повреждения каждому оппоненту в партии с четырьмя игроками, то способность сработает три раза.

Плащеносный Смертозуб  
{2}{B}  
Существо — Змея  
1/4  
Смертельное касание  
Каждый раз, когда существо со Смертельным касанием под вашим контролем атакует, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.  
Каждый раз, когда существо со Смертельным касанием под вашим контролем наносит повреждения planeswalker'у, уничтожьте того planeswalker'а.

* Срабатывающие способности Плащеносного Смертозуба срабатывают, когда он атакует и когда он наносит повреждения planeswalker'у, пока у него остается Смертельное касание.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» средняя способность Плащеносного Смертозуба заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вас — получить 1 жизнь.

Плетельщик Споровой Паутины  
{2}{G}  
Существо — Паук  
1/4  
Захват, Порчеустойчивость от синего  
Каждый раз, когда Плетельщику Споровой Паутины наносятся повреждения, вы получаете 1 жизнь и создаете одну фишку существа 1/1 зеленый Сапролинг.

* «Порчеустойчивость от синего» означает, что Плетельщик Споровой Паутины не может быть целью синих заклинаний под контролем ваших оппонентов и способностей под контролем ваших оппонентов от синих источников.
* Последняя способность Плетельщика Споровой Паутины срабатывает только один раз, вне зависимости от того, сколько объектов одновременно наносят ему повреждения и в каком количестве (например, если его заблокировало несколько существ).
* Последняя способность Плетельщика Споровой Паутины срабатывает, даже если повреждения заставили его умереть.
* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Плетельщику Споровой Паутины наносятся повреждения, то вы проиграете партию до того, как его способность отправится в стек.

Помешанная Сшивательница  
{1}{U}{B}  
Существо — Человек Чародей  
0/3  
{T}: возьмите карту, затем сбросьте карту.  
{2}{U}{B}, {T}, пожертвуйте Помешанную Сшивательницу: верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы.

* Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения первой способности Помешанной Сшивательницы. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
* Помешанная Сшивательница не может быть целью своей последней способности.

Порабощающая Хватка  
{3}{U}{U}  
Чары — Аура  
Зачаровать существо  
При разыгрывании этого заклинания вы не можете выбрать его целью развернутое существо.  
Вы контролируете зачарованное существо.

* Средняя способность Порабощающей Хватки действует только на выбор цели при разыгрывании заклинания. Если существо становится развернутым до того, как заклинание разрешается, то оно все равно разрешается. Если игроку позволяется поменять цель заклинания, пока оно находится в стеке, то он может выбрать развернутое существо. Если вы положили Порабощающую Хватку на поле битвы, не разыгрывая, то можете прикрепить ее к развернутому существу.
* Получая контроль над перманентом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением. Они остаются прикрепленными, но эффекты Аур, которые действуют на «вас», продолжают действовать на контролирующего их игрока, контролирующий Снаряжение игрок может переместить его во время своей следующей главной фазы, и так далее.

Послушница Базри  
{2}{W}{W}  
Существо — Кошка Священник  
2/3  
Цепь жизни *(Повреждения, наносимые этим существом, также заставляют вас получить такое же количество жизней.)*  
Когда Послушница Базри выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на каждое из не более двух других целевых существ под вашим контролем.

* Вы не можете выбрать целью срабатывающей способности Послушницы Базри одно и то же существо дважды, чтобы дать ему два жетона +1/+1.

Превращение в Шлак  
{3}{R}{R}  
Волшебство  
Превращение в Шлак наносит 5 повреждений целевому существу. Уничтожьте все Снаряжения, прикрепленные к тому существу.

* Целью Превращения в Шлак может быть существо, к которому не прикреплено Снаряжение.
* Если к моменту разрешения Превращения в Шлак целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не уничтожите Снаряжение.

Преданный Лилианы  
{2}{B}  
Существо — Человек Колдун  
2/3  
Зомби под вашим контролем получают +1/+0.  
В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу умерло существо, вы можете заплатить {1}{B}. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

* Если ни одно существо не умерло до начала вашего заключительного шага, последняя способность Преданного Лилианы не срабатывает вовсе. Однако существо может умереть и до того, как Преданный Лилианы вышел на поле битвы.
* Срабатывающая способность срабатывает только один раз, сколько бы существ ни умерло в этом ходу.
* В ходе разрешения срабатывающей способности вы не можете заплатить больше, чем {1\}{B}, чтобы создать несколько фишек Зомби.

Предательская Жадность  
{3}{R}  
Волшебство  
Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода. Добавьте две маны любого одного цвета. *(То существо может атаковать и {T} в этом ходу.)*

* Целью Предательской Жадности может быть любое существо, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.
* Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.
* Если к моменту разрешения Предательской Жадности целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не добавите две маны.

Предвестник Гаррука  
{1}{G}{G}  
Существо — Зверь  
4/3  
Порчеустойчивость от черного  
Каждый раз, когда Предвестник Гаррука наносит боевые повреждения игроку или planeswalker'у, посмотрите такое же количество карт с верха вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту существа или карту planeswalker'а Гаррука и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* «Порчеустойчивость от черного» означает, что Предвестник Гаррука не может быть целью черных заклинаний под контролем ваших оппонентов и способностей под контролем ваших оппонентов от черных источников.
* Если Предвестник Гаррука наносит повреждения planeswalker'у, превышающие его значение верности, или игроку, превышающие его количество жизней, то вы смотрите карты в количестве, равном числу нанесенных повреждений, а не значению верности или количеству жизней.

Предсказательница Движения  
{3}{R}  
Существо — Человек Шаман  
\*/4  
Пробивной удар *(Это существо может нанести избыточные боевые повреждения игроку или planeswalker'у, которого атакует.)*  
Сила Предсказательницы Движения равна количеству карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище.  
Когда Предсказательница Движения выходит на поле битвы, сбросьте не более двух карт, затем возьмите такое же количество карт.

* Способность, определяющая значение силы Предсказательницы Движения, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
* При разрешении срабатывающей способности Предсказательницы Движения вы выбираете, сбросить ноль, одну или две карты, сбрасываете их и берете столько же карт. Вы не можете сбросить одну карту, взять карту, а потом сбросить еще одну.

Прерывность  
{3}{U}{U}{U}  
Мгновенное заклинание  
Пока длится ваш ход, разыгрывание этого заклинания стоит на {2}{U}{U} меньше.  
Завершите ход. *(Изгоните все заклинания и способности из стека, в том числе и эту карту. Игрок, чей ход идет в данный момент, сбрасывает карты до максимального размера своей руки. Повреждения обнуляются, а действие всех эффектов, существующих «в этом ходу» и «до конца хода», прекращается.)*

* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Прерывность). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Завершение хода таким образом означает, что по порядку происходит следующее: 1) Все находящиеся в стеке заклинания и способности изгоняются. Это распространяется даже на те заклинания и способности, которые нельзя отменить. 2) Если какие-то существа атакуют или блокируют, они удаляются из боя. 3) Проверяются действия, вызванные состоянием. Ни один из игроков не получает приоритет, и никакие срабатывающие способности не кладутся в стек. 4) Текущая фаза и/или шаг заканчивается. Игра сразу переходит к шагу очистки. 5) Шаг очистки выполняется полностью.
* Если в процессе срабатывают какие-либо срабатывающие способности, они кладутся в стек во время шага очистки. В таком случае игроки получают возможность разыграть заклинания и активировать способности, а затем перед окончанием хода проходит еще один шаг очистки.
* Несмотря на то что остальные изгнанные заклинания и способности не смогут разрешиться, они не считаются отмененными.
* Все способности, срабатывающие «в начале следующего заключительного шага», не срабатывают в этом ходу, поскольку заключительный шаг пропускается. Такие способности сработают в начале заключительного шага в следующем ходу.

Призрачный Воришка  
{1}{U}  
Существо — Дух Бродяга  
2/1  
Каждый раз, когда Призрачный Воришка становится развернутым, вы можете заплатить {2}. Если вы это делаете, возьмите карту.  
Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание откуда угодно, кроме своей руки, возьмите карту.  
Сбросьте карту: Призрачный Воришка не может быть заблокирован в этом ходу.

* Первая способность Призрачного Воришки срабатывает во время вашего шага разворота, но кладется в стек одновременно со способностями, срабатывающими в начале вашего шага поддержки. Несмотря на то что эта способность сработала раньше, вы можете расположить ее как перед, так и после способностей под вашим контролем, которые кладутся в стек в это время.
* При разрешении первой способности Призрачного Воришки вы не можете заплатить больше {2}, чтобы взять больше одной карты.
* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как вторая срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание.
* Как только Призрачный Воришка заблокирован, активация его последней способности уже не сделает его незаблокированным.

Прилив Жизни  
{2}{G}  
Мгновенное заклинание  
Положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем, затем удвойте количество жетонов +1/+1 на том существе.

* Чтобы удвоить количество жетонов +1/+1 на существе, положите на него жетоны +1/+1, количество которых равняется числу уже имеющихся на нем таких жетонов. Другие карты, взаимодействующие с эффектами помещения жетонов, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

Примечательный Шпик  
{R}{R}  
Существо — Гоблин Бродяга  
2/2  
Играйте с открытой верхней картой вашей библиотеки.  
Вы можете разыгрывать заклинания Гоблинов с верха вашей библиотеки.  
Пока верхняя карта вашей библиотеки является картой Гоблина, Примечательный Шпик имеет все активируемые способности той карты.

* Если в процессе разыгрывания заклинания, земли или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не показываете новую верхнюю карту, пока не закончите делать то, что вы делали. Это означает, что если вы разыгрываете верхнюю карту вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую, пока не закончите оплачивать то заклинание. Пока верхняя карта не показана, у Примечательного Шпика нет способностей той карты.
* Разыгрывая заклинания Гоблинов из вашей библиотеки, вы должны следовать всем обычным допущениям и ограничениям на время разыгрывания.
* Вы должны оплатить все стоимости заклинания Гоблина, которое разыгрываете из вашей библиотеки, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости.
* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом обозначают активируемые способности; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие.
* Если в тексте активируемой способности карты Гоблина на верху вашей библиотеки указано имя этой карты, то для Примечательного Шпика рассматривайте эту способность, как если бы вместо этого в тексте указывалось его имя. Например, если у Примечательного Шпика есть способность Язвительного Насмешника, то дерется Примечательный Шпик, а не Язвительный Насмешник.
* Если Примечательный Шпик получает набор связанных активируемых способностей (например, одна способность изгоняет карту, а вторая упоминает карту, изгнанную этим объектом), то эта связь будет работать до тех пор, пока у Примечательного Шпика есть те способности. Если он теряет способности, а потом вновь получает их, то связь теряется.

Пробиться  
{R}  
Волшебство  
Существа под вашим контролем получают Пробивной удар до конца хода. *(Существо с Пробивным ударом может нанести избыточные боевые повреждения игроку или planeswalker'у, которого атакует.)*  
Возьмите карту.

* Заклинание «Пробиться» действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получат Пробивной удар.
* Вы можете разыграть заклинание «Пробиться», даже если не контролируете ни одного существа. Если вы не контролируете ни одного существа в момент разрешения заклинания, вы просто берете карту.

Пробудитель Волн  
{5}{U}{U}  
Существо — Кит  
7/7  
Существа под контролем ваших оппонентов получают -1/-0.  
{1}{U}, сбросьте Пробудителя Волн: посмотрите две верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.

* Вы можете активировать последнюю способность Пробудителя Волн, только если он находится у вас в руке.

Протеже Тефери  
{2}{U}  
Существо — Человек Чародей  
2/3  
{1}{U}, {T}: возьмите карту, затем сбросьте карту.

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

Путы Веры  
{3}{W}  
Чары — Аура  
Зачаровать перманент  
Когда Путы Веры выходят на поле битвы, вы получаете 4 жизни.  
Зачарованный перманент не может атаковать или блокировать, и его активируемые способности не могут быть активированы, если это не мана-способности.

* Если к моменту разрешения Пут Веры целевой перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Путы Веры не выйдут на поле битвы, и их срабатывающая при выходе на поле битвы способность не сработает.
* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые ключевые слова, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. Способности верности у planeswalker'ов являются активируемыми способностями.
* Путы Веры не мешают работать статическим, срабатывающим и мана-способностям. Мана-способность — это способность, которая производит ману, а не способность, для применения которой требуется заплатить ману.

Радха, Сердце Келда  
{1}{R}{G}  
Легендарное Существо — Эльф Воин  
3/3  
Пока длится ваш ход, Радха, Сердце Келда имеет Первый удар.  
Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки и вы можете разыгрывать земли с верха вашей библиотеки.  
{4}{R}{G}: Радха получает +X/+X до конца хода, где X — количество земель под вашим контролем.

* Радха не позволяет вам разыгрывать дополнительные земли.
* Радха позволяет вам смотреть верхнюю карту вашей библиотеки в любой момент, когда вы захотите (с одним ограничением, см. ниже), даже если у вас нет приоритета. Это действие не задействует стек. Знание того, что это за карта, становится частью информации, к которой у вас есть доступ, — точно так же, как вы можете просматривать карты у себя в руке.
* Если в процессе разыгрывания заклинания, земли или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не можете смотреть новую верхнюю карту, пока не закончите делать то, что вы делали. Это означает, что если вы разыгрываете землю с верха вашей библиотеки, и у нее есть эффект замены, который требует от вас принять решение (например, как у Церковного Сада), то вы должны принять это решение, не зная следующей карты вашей библиотеки.
* Значение X определяется только при разрешении последней способности Радхи. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется количество земель под вашим контролем.

Разрушительное Вмешательство  
{2}{R}  
Волшебство  
Выберите одно —  
• Уничтожьте целевой артефакт.  
• Существа без Полета не могут блокировать в этом ходу.

* Эффект второго режима Разрушительного Вмешательства не меняет характеристики перманентов, и то, какие именно существа попадают под действие этого эффекта, определяется в каждый конкретный момент. Существа без Полета, вышедшие на поле битвы позже в этом ходу, не смогут блокировать.

Решетчатая Лиана  
{G}  
Существо — Растение Стена  
0/3  
Защитник *(Это существо не может атаковать.)*  
{2}, {T}, пожертвуйте существо со способностью Защитника: возьмите карту.

* Решетчатую Лиану можно пожертвовать для оплаты стоимости ее последней способности.

Рунный Нимб  
{W}{W}  
Чары  
При выходе Рунного Нимба на поле битвы выберите имя карты.  
Вы имеете Защиту от выбранного имени карты. *(Объекты с тем именем не могут делать вас своей целью, наносить вам повреждения или зачаровывать вас.)*

* Рунный Нимб не может защитить вас от фишек, если только у фишки не будет одинакового имени с именем карты, которое вы выбрали.
* У некоторых карт могут быть альтернативные имена — например, у двойных карт, карт с Приключениями, двусторонних карт и так далее. Для таких карт вы можете выбрать одно из двух имен. Рунный Нимб не защитит вас от другого имени.

Саблезубый Истязатель  
{3}{G}  
Существо — Кошка  
3/3  
В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу умерло существо, положите один жетон +1/+1 на Саблезубого Истязателя и разверните его.

* Если ни одно существо не умерло до начала вашего заключительного шага, способность Саблезубого Истязателя не срабатывает вовсе. Однако существо может умереть и до того, как Саблезубый Истязатель вышел на поле битвы.
* Срабатывающая способность срабатывает только один раз, сколько бы существ ни умерло в этом ходу.

Свет Обещания  
{2}{W}  
Чары — Аура  
Зачаровать существо  
Зачарованное существо имеет способность «Каждый раз, когда вы получаете жизни, положите столько же жетонов +1/+1 на это существо».

* Если зачарованному существу наносятся смертельные повреждения в то же время, когда вы получаете жизни, оно не успеет получить жетон от своей способности, который мог бы его спасти.
* Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, способность сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker’ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
* Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются единовременно, и способность сработает только один раз.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание способности, несмотря на то что она увеличила количество жизней вашей команды.

Святилище Каменных Клыков  
{1}{B}  
Легендарные Чары — Святыня  
В начале вашей предбоевой главной фазы каждый оппонент теряет X жизней, а вы получаете X жизней, где X — количество Святынь под вашим контролем.

* Если Святилище Каменных Клыков покидает поле битвы, пока его способность находится в стеке, то на момент ее разрешения под вашим контролем может не оказаться Святынь. В этом случае никто из игроков не теряет и не получает жизней.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» Святилище Каменных Клыков заставляет команду соперников потерять количество жизней, равное X, умноженному на два, а вас — получить X жизней.

Святилище Спокойного Света  
{W}  
Легендарные Чары — Святыня  
{5}{W}: поверните целевое существо. Стоимость активации этой способности уменьшается на {1} за каждую Святыню под вашим контролем.

* Снижение стоимости применяется только к немаркированной мане в стоимости активируемой способности. Оно не снижает требование уплатить {W}.

Святилище Сущего  
{W}{U}{B}{R}{G}  
Легендарные Чары — Святыня  
В начале вашего шага поддержки вы можете найти в вашей библиотеке и/или на вашем кладбище карту Святыни и положить ее на поле битвы. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.  
Если способность другой Святыни под вашим контролем срабатывает, пока вы контролируете не менее шести Святынь, то та способность срабатывает один дополнительный раз.

* Если у Святыни, которую вы кладете на поле битвы при помощи первой способности Святилища Сущего во время вашего шага поддержки, есть способность, срабатывающая в начале вашего шага поддержки, она не сработает во время идущего шага поддержки.
* Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]». На эффекты замены, в которых используются формулировки «вместо (этого)» или «при», эффект второй способности Святилища Сущего не действует. На активируемые способности Святынь под вашим контролем (имеют формат «[Стоимость]: [эффект]») эффект также не действует.

Святилище Тихой Воды  
{3}{U}  
Легендарные Чары — Святыня  
В начале вашей предбоевой главной фазы вы можете взять X карт, где X — количество Святынь под вашим контролем. Если вы это делаете, сбросьте карту.

* Вы берете X карт и сбрасываете одну карту в процессе разрешения срабатывающей способности. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
* Если Святилище Тихой Воды покидает поле битвы, пока его способность находится в стеке, то на момент ее разрешения под вашим контролем может не оказаться Святынь. В этом случае вы можете решить взять ноль карт и сбросить одну или решить не брать ноль карт и не сбрасывать карту.

Сдерживающая Священница  
{1}{W}  
Существо — Человек Священник  
2/2  
Миг  
Если не являющееся фишкой существо должно выйти на поле битвы и оно не было разыграно как заклинание, изгоните его вместо этого.

* Последняя способность Сдерживающей Священницы не подействует на существа, которые были разыграны как заклинание, в том числе разыграны из необычных зон — например, из кладбища.
* Последняя способность Сдерживающей Священницы не мешает выходить на поле битвы фишкам существ. Также она не действует на существа, которые уже находятся на поле битвы.
* Если не являющаяся существом карта не была разыграна и выходит на поле битвы как существо (например, в результате действия эффекта Шествия Машин), то она изгоняется. Точно так же, если карта существа не была разыграна и выходит на поле битвы как не являющийся существом перманент (например, это Гелиод, Увенчанный Солнцем, которому не хватает Преданности), то она не изгоняется.
* Если Сдерживающая Священница выходит на поле битвы, не будучи разыгранной, то ее способность не изгонит ее саму.
* Если Сдерживающая Священница выходит на поле битвы одновременно с другими существами, ее способность не действует на те существа.

Сетесская Подготовка  
{1}{G}  
Чары — Аура  
Зачаровать существо под вашим контролем  
Когда Сетесская Подготовка выходит на поле битвы, возьмите карту.  
Зачарованное существо получает +1/+0 и имеет Пробивной удар. *(Оно может нанести избыточные боевые повреждения игроку или planeswalker'у, которого атакует.)*

* Если к моменту разрешения Сетесской Подготовки существо, которое должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.

Сеятель Мрака  
{5}{B}{B}  
Существо — Ужас  
8/6  
Каждый раз, когда Сеятель Мрака становится заблокирован существом, контролирующий то существо игрок теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

* Если существо, которое блокировало Сеятеля Мрака, покидает поле битвы до того, как срабатывающая способность Сеятеля Мрака разрешается, то 2 жизни теряет игрок, который контролировал существо до того, как оно покинуло поле битвы.

Сжигание Души  
{2}{R}  
Мгновенное заклинание  
Сжигание Души наносит 5 повреждений целевому существу или planeswalker'у. Тот перманент теряет Неразрушимость до конца хода.

* Целью Сжигания Души может быть существо или planeswalker, у которого нет Неразрушимости.

Сказочный Проход  
Земля  
{T}, пожертвуйте Сказочный Проход: найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, положите ее на поле битвы повернутой, затем перетасуйте вашу библиотеку. Затем, если вы контролируете не менее четырех земель, разверните ту землю.

* Земля, которую вы кладете на поле битвы, учитывается при определении того, контролируете ли вы не менее четырех земель, а Сказочный Проход — не учитывается.
* Если вы контролируете не менее четырех земель, то базовая земля не выходит на поле битвы развернутой; она выходит повернутой, а потом вы ее разворачиваете.

Скверная Сделка  
{4}{B}{B}  
Волшебство  
Вы берете две карты, а каждый оппонент сбрасывает по две карты. Каждый игрок теряет 2 жизни.

* Вы берете только две карты вне зависимости от того, сколько у вас оппонентов.
* Если у оппонента только одна карта в руке, тот игрок сбрасывает только одну карту. Остальные оппоненты все равно сбрасывают по две карты, если это возможно.
* Каждый игрок теряет 2 жизни, включая вас, вне зависимости от того, сколько карт он взял или сбросил.
* При разрешении Скверной Сделки сперва вы берете две карты. Затем следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, — тот оппонент) выбирает две карты в своей руке, не показывая их, затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. Все выбранные карты сбрасываются одновременно. Затем каждый игрок теряет 2 жизни.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» Скверная Сделка заставляет каждую команду потерять 4 жизни. Ваш напарник не берет и не сбрасывает карты.

Сосуд Архидемона  
{B}  
Существо — Человек Священник  
1/1  
Цепь жизни *(Повреждения, наносимые этим существом, также заставляют вас получить такое же количество жизней.)*  
Когда Сосуд Архидемона выходит на поле битвы, если он вышел из вашего кладбища или вы разыграли его из вашего кладбища, изгоните его. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 5/5 черный Демон с Полетом.

* Если Сосуд Архидемона покидает поле битвы, пока его срабатывающая способность находится в стеке, то вы не сможете изгнать его из зоны, куда он попадет, так что не создадите Демона.

Среброкованый Упырь  
{2}{B}  
Существо — Зомби Вампир  
3/1  
В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу вы получили 3 или более жизней, верните Среброкованого Упыря из вашего кладбища на поле битвы повернутым.  
{1}{B}, пожертвуйте Среброкованого Упыря: возьмите карту.

* Первая способность Среброкованого Упыря учитывает, сколько всего жизней вы получили за ход, даже если его не было на поле битвы или на вашем кладбище, когда вы получали жизни. Способность не учитывает, теряли ли вы жизни, даже если вы потеряли больше жизней, чем получили.
* Если вы не получили 3 жизни до начала вашего заключительного шага, то первая способность Среброкованого Упыря не сработает.
* Если Среброкованого Упыря нет на вашем кладбище к моменту начала заключительного шага, то его первая способность не сработает.

Старейшина Джескайцев  
{1}{U}  
Существо — Человек Монах  
1/2  
Искусность *(Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)*  
Каждый раз, когда Старейшина Джескайцев наносит боевые повреждения игроку, вы можете взять карту. Если вы это делаете, сбросьте карту.

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

Субира, Караванщица Тулзиди  
{2}{R}  
Легендарное Существо — Человек Шаман  
2/3  
Ускорение  
{1}: другое целевое существо с силой не более 2 не может быть заблокировано в этом ходу.  
{1}{R}, {T}, сбросьте вашу руку: до конца хода каждый раз, когда существо под вашим контролем с силой не более 2 наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту.

* Если к моменту разрешения первой активируемой способности сила целевого существа больше 2, то способность не разрешается. Если же сила того существа становится больше 2 после разрешения способности, то его все еще нельзя будет заблокировать в этом ходу.
* Если существо с силой не более 2 уже заблокировано, то средняя способность Субиры не сможет отменить это блокирование.
* Вы можете активировать последнюю способность Субиры, даже если ваша рука пуста. Вы просто сбросите ноль карт.
* После того как последняя способность Субиры разрешилась, проверяйте, должна ли сработать отложенная срабатывающая способность, на основании силы существ непосредственно после нанесения повреждений, а не на момент разрешения способности.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Сущность Штормового Крыла  
{3}{U}{U}  
Существо — Элементаль  
3/3  
Разыгрывание этого заклинания стоит на {2}{U} меньше, если в этом ходу вы уже разыграли мгновенное заклинание или заклинание волшебства.  
Полет  
Искусность *(Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)*  
Когда Сущность Штормового Крыла выходит на поле битвы, предскажите 2.

* Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Сущность Штормового Крыла). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
* Эффект снижения стоимости Сущности Штормового Крыла применяется, даже если разыгранное вами мгновенное заклинание или заклинание волшебства было отменено или не разрешилось.
* Эффект снижения стоимости Сущности Штормового Крыла применяется только один раз, сколько бы мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства вы ни разыграли в этом ходу.

Тефери, Властелин Времени  
{2}{U}{U}  
Легендарный Planeswalker — Тефери  
3  
Вы можете активировать способности верности Тефери, Властелина Времени во время хода любого игрока при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания.  
+1: возьмите карту, затем сбросьте карту.  
−3: целевое существо не под вашим контролем уходит в противофазу. *(До следующего хода контролирующего его игрока обращайтесь с ним и всеми прикрепленными к нему объектами, как будто они не существуют.)*  
−10: сделайте два дополнительных хода вслед за этим.

* Первая способность Тефери не меняет то, сколько его способностей вы можете активировать за ход.
* Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения первой способности верности Тефери. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
* Когда перманент находится в противофазе, то считается, что его как бы не существует. Он не может быть целью заклинаний или способностей, его статические способности не оказывают эффекта на игру, его срабатывающие способности не могут сработать, он не может атаковать или блокировать, и так далее.
* Атакующее 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.
* Любые одноразовые эффекты, ждущие, «пока [этот объект] не покинет поле битвы» (например, эффект Воздушного Флибустьера), не действуют, когда перманент уходит в противофазу.
* Любой постоянный эффект с продолжительностью «до тех пор, пока» (например, эффект Друида-Пробудителя) игнорирует объекты в противофазе. Такие эффекты прекращают действовать, если после игнорирования объектов в противофазе их условия более не выполняются.
* Все Ауры и Снаряжение, прикрепленные к уходящему в противофазу перманенту, также уходят в противофазу. Они выйдут из противофазы вместе с тем перманентом и останутся к нему прикреплены. Точно так же, перманенты, уходящие в противофазу с жетонами на них, выходят из противофазы с этими жетонами.
* Выбор, сделанный для перманентов при их выходе на поле битвы, действует, когда они выходят из противофазы.
* Существа, которые выходят из противофазы во время шага разворота контролирующего их игрока, смогут атаковать и оплачивать стоимость с {T} во время этого хода.
* Если оппонент получает контроль над вашим существом, оно уходит в противофазу, а эффект смены контроля заканчивается до того, как оно выходит из противофазы, то тот перманент выходит из противофазы под вашим контролем в начале следующего шага разворота того оппонента. Если оппонент покидает партию до своего следующего шага разворота, то перманент выходит из противофазы в начале следующего шага разворота после того, как должен был бы начаться ход того игрока.

Толарианский Кракен  
{4}{U}{U}  
Существо — Кракен  
4/6  
Каждый раз, когда вы берете карту, вы можете заплатить {1}. Когда вы это делаете, вы можете повернуть или развернуть целевое существо.

* При разрешении способности Толарианского Кракена вы не можете заплатить больше {1}, чтобы повернуть или развернуть больше одного существа.
* Если заклинание или способность предписывает вам положить карту в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.

Трупоедная Слизь  
{1}{G}  
Существо — Тина  
2/2  
{G}: изгоните целевую карту из кладбища. Если это была карта существа, положите один жетон +1/+1 на Трупоедную Слизь, и вы получаете 1 жизнь.

* Если к моменту разрешения способности целевая карта становится нелегальной целью, то способность не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. На Трупоедную Слизь не будет положен жетон +1/+1, а вы не получите жизнь. В частности, это означает, что если вы активируете способность Трупоедной Слизи несколько раз, выбрав целью одну и ту же карту существа, то только первая разрешившаяся способность произведет эффект.

Убийцы Клинков-Близнецов  
{3}{B}{G}  
Существо — Эльф Убийца  
5/4  
В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу умерло существо, возьмите карту.

* Если ни одно существо не умерло до начала вашего заключительного шага, способность Убийц Клинков-Близнецов не срабатывает вовсе. Однако существо может умереть и до того, как Убийцы Клинков-Близнецов вышли на поле битвы.
* Срабатывающая способность срабатывает только один раз, сколько бы существ ни умерло в этом ходу.

Уджин, Дух Дракона  
{8}  
Легендарный Planeswalker — Уджин  
7  
+2: Уджин, Дух Дракона наносит 3 повреждения любой цели.  
−X: изгоните каждый цветной перманент с конвертированной мана-стоимостью не более X.  
−10: вы получаете 7 жизней, берете семь карт, затем кладете до семи карт перманентов из вашей руки на поле битвы.

* Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.
* Конвертированная мана-стоимость фишки, не являющейся копией другого объекта, равна 0. Фишка, являющаяся копией другого объекта, имеет конвертированную мана-стоимость того объекта.
* Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker'ов.

Ужас Вершин  
{3}{R}{R}  
Существо — Дракон  
5/4  
Полет  
Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний, целью которых является Ужас Вершин, стоит дополнительные 3 жизни.  
Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, Ужас Вершин наносит повреждения, равные силе того существа, любой цели.

* Количество повреждений, которые наносит Ужас Вершин, равняется силе вышедшего существа в момент разрешения срабатывающей способности. Если то существо покидает поле битвы до разрешения способности, то для определения количества повреждений используется значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы.

Узловатый Мудрец  
{3}{G}{G}  
Существо — Лесовик Друид  
4/4  
Захват *(Это существо может блокировать существа с Полетом.)*  
Узловатый Мудрец получает +0/+2 и имеет Бдительность при условии, что в этом ходу вы уже взяли не менее двух карт. *(Атакуя, он не поворачивается.)*

* Если заклинание или способность предписывает вам положить карту в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.
* Узловатый Мудрец получает +0/+2 только один раз, сколько бы карт вы ни взяли после второй.
* Если Узловатый Мудрец получает Бдительность после того, как он атаковал, то он не разворачивается.

Узреть Истину  
{1}{U}  
Волшебство  
Посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из тех карт в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в любом порядке. Если это заклинание было разыграно откуда угодно, кроме вашей руки, то вместо этого положите каждую из тех карт в вашу руку.

* Само заклинание «Узреть Истину» не позволяет вам разыграть его из какой-либо зоны, кроме вашей руки. Вы должны найти другой способ это сделать.
* Если какой-либо эффект копирует заклинание «Узреть Истину» в стеке, то эта копия не разыгрывалась никак, так что вы получите только одну карту из тех, что посмотрите.

Фолиант Лабиринтов Разума  
{2}  
Артефакт  
{T}, положите один жетон страницы на Фолиант Лабиринтов Разума: предскажите 1.  
{2}, {T}, положите один жетон страницы на Фолиант Лабиринтов Разума: возьмите карту.  
Когда на Фолианте Лабиринтов Разума есть четыре или больше жетона страницы, изгоните его. Если вы это делаете, вы получаете 4 жизни.

* Если Фолиант Лабиринтов Разума покидает поле битвы, пока его срабатывающая способность находится в стеке, то вы не сможете изгнать его из зоны, куда он попадет.

Хищник из Склепа  
{3}{B}  
Существо — Ужас  
3/4  
Когда Хищник из Склепа выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать существо или сбросить карту существа. Если вы это делаете, возьмите карту.

* При разрешении способности Хищника из Склепа вы не можете пожертвовать больше одного существа, сбросить больше одной карты или сделать и то, и другое, чтобы взять больше одной карты.
* Хищника из Склепа можно пожертвовать для оплаты стоимости его собственной срабатывающей способности.

Хранитель Леса  
{4}{G}{G}  
Существо — Лесовик  
5/7  
Бдительность *(Атакуя, это существо не поворачивается.)*  
Каждый раз, когда Хранитель Леса становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, вы можете взять две карты.

* Способность, срабатывающая, когда какой-либо объект становится целью заклинания или способности, разрешается до заклинания или способности, вызвавших ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание или способность будут отменены.
* Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание.

Хроматический Планетарий  
{7}  
Легендарный Артефакт  
Вы можете тратить ману, как будто это мана любого цвета.  
{T}: добавьте {C}{C}{C}{C}{C}.  
{5}, {T}: возьмите одну карту за каждый цвет среди перманентов под вашим контролем.

* Последняя способность Хроматического Планетария не позволяет вам взять более пяти карт. «Бесцветный», «артефакт» и «золотой» — это не цвета.

Хромовый Репликатор  
{5}  
Артефакт Существо — Конструкция  
4/4  
Когда Хромовый Репликатор выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть два или больше не являющихся землями или фишками перманента с одинаковым именем, создайте одну фишку артефакта существа 4/4 бесцветная Конструкция.

* Если под вашим контролем нет двух не являющихся землями или фишками перманентов с одинаковым именем непосредственно после выхода Хромового Репликатора на поле битвы, то его способность не срабатывает. Если у вас под контролем нет таких перманентов в момент разрешения способности, то вы не создаете фишку. Однако это не обязательно должна быть одна и та же пара перманентов.
* Способность Хромового Репликатора создает только одну Конструкцию, сколько бы пар перманентов с одинаковым именем ни было под вашим контролем.

Царственная Кошка  
{2}{G}  
Существо — Кошка  
2/3  
Другие Кошки под вашим контролем получают +1/+1 и имеют Защиту от Собак.  
Каждый раз, когда одна или более Кошек под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку, уничтожьте не более одного целевого артефакта или чар под контролем того игрока.

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

Чандра, Сердце Огня  
{3}{R}{R}  
Легендарный Planeswalker — Чандра  
5  
+1: сбросьте вашу руку, затем изгоните три верхние карты вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть изгнанные таким образом карты.  
+1: Чандра, Сердце Огня наносит 2 повреждения любой цели.  
–9: найдите на вашем кладбище и в вашей библиотеке любое количество красных карт мгновенных заклинаний и/или волшебства, изгоните их, затем перетасуйте вашу библиотеку. Вы можете разыграть их в этом ходу. Добавьте шесть {R}.

* Если у вас нет карт в руке, вы все равно изгоняете три карты при разрешении первой способности Чандры и сможете разыграть их в этом ходу.
* Разыгрывая карты, изгнанные первой и последней способностями Чандры, вы должны следовать всем обычным допущениям и ограничениям на время их разыгрывания. Если какая-то из карт — земля, то вы не можете разыгрывать ее, если у вас не осталось возможности разыграть землю в этом ходу.
* Вы должны оплатить все стоимости заклинания, которое разыгрываете таким образом, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, если они есть.
* Если вы не разыгрываете изгнанные карты, они остаются в изгнании.
* Поскольку последняя способность Чандры — это способность верности, она не является мана-способностью. Ее можно активировать только при возможности разыгрывать волшебство. Она идет в стек, и на нее можно ответить.

Чешуемудрый Змей  
{1}{G}{U}  
Существо — Змея  
2/2  
Каждый раз, когда вы берете карту, положите один жетон +1/+1 на Чешуемудрого Змея.

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

Шрамы Преисподней  
{1}{B}  
Чары — Аура  
Зачаровать существо  
Зачарованное существо получает +2/+0 и имеет способность «Когда это существо умирает, возьмите карту».

* Карту берет тот игрок, который контролировал существо, когда оно умирало.
* Если Шрамы Преисподней и зачарованное существо уничтожаются одновременно, то игрок берет карту.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Шут Хаоса  
{4}{R}  
Существо — Дьявол  
5/5  
Каждый раз, когда вы жертвуете перманент, Шут Хаоса наносит 1 повреждение любой цели.

* Способность Шута Хаоса — это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам жертвовать перманенты тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ пожертвовать перманент.
* Если вы жертвуете перманент в рамках разыгрывания заклинания или активации способности, то способность Шута Хаоса разрешится до того заклинания или способности.
* Способность Шута Хаоса срабатывает, когда вы жертвуете его самого. Если одновременно вы жертвуете другие перманенты, то способность сработает и за них.
* Легендарный перманент, который кладется на кладбище по «правилу легендарности», не жертвуется.

Экспериментальная Перегрузка  
{2}{U}{R}  
Волшебство  
Создайте одну фишку существа X/X синяя и красная Диковина, где X — количество карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище. Затем вы можете вернуть карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища в вашу руку. Изгоните Экспериментальную Перегрузку.

* Значение X определяется только при разрешении Экспериментальной Перегрузки. Сила и выносливость Диковины не изменяются, если меняется количество карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище.
* Во время разрешения Экспериментальная Перегрузка еще находится в стеке, поэтому сама она не считается при определении значения X.
* Вы изгоняете Экспериментальную Перегрузку, даже если не возвращаете карту в вашу руку.

Язвительный Насмешник  
{4}{R}  
Существо — Гоблин  
1/1  
Неразрушимость  
Каждый раз, когда Язвительному Насмешнику наносятся повреждения, он наносит столько же повреждений целевому оппоненту.  
{2}{R}, {T}: Язвительный Насмешник дерется с другим целевым существом.

* Существу можно нанести больше повреждений, чем значение его выносливости. Например, если Язвительному Насмешнику наносится 3 повреждения, то его средняя способность наносит целевому оппоненту 3 повреждения, а не 1.
* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Язвительному Насмешнику наносятся повреждения, то вы проиграете партию до того, как его средняя способность отправится в стек.
* Если к моменту разрешения последней способности Язвительного Насмешника целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если Язвительного Насмешника к этому моменту уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.

Яростное Вознесение  
{2}{R}  
Чары  
В начале вашего заключительного шага, если вы контролируете существо с силой 4 или больше, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту, пока не изгоните другую карту с помощью Яростного Вознесения.

* Если вы не контролируете существо с силой 4 или больше, когда ваш заключительный шаг начинается, то способность Яростного Вознесения не срабатывает. Если у вас под контролем нет такого существа в момент разрешения способности, то она не производит эффекта. Однако это не обязательно должно быть одно и то же существо.
* Вне зависимости от того, сколько существ с силой не менее 4 есть под вашим контролем, способность Яростного Вознесения заставляет вас изгнать только одну карту.
* Эффект Яростного Вознесения не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанную карту. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если вы изгнали карту земли, вы не можете разыгрывать ее, если у вас не осталось возможности разыграть землю в этом ходу.
* Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.
* Даже если Яростное Вознесение покидает поле битвы до того, как вы разыграли последнюю изгнанную карту, вы сможете разыграть ту карту, пока она остается в изгнании.

Яростный Эмпат  
{2}{G}  
Существо — Эльф  
1/1  
Когда Яростный Эмпат выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту существа с конвертированной мана-стоимостью 6 или больше, показать ее, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

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

# ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО ПРОМО-КАРТЕ BUY-A-BOX

Рин и Сэри, Неразлучные{1}{R}{G}{W}  
Легендарное Существо — Собака Кошка  
4/4  
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание Собаки, создайте одну фишку существа 1/1 зеленая Кошка.  
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание Кошки, создайте одну фишку существа 1/1 белая Собака.  
{R}{G}{W}, {T}: Рин и Сэри, Неразлучные наносят любой цели повреждения, равные числу Собак под вашим контролем. Вы получаете количество жизней, равное числу Кошек под вашим контролем.

* Первые две способности Рина и Сэри не срабатывают, когда вы разыгрываете Рина и Сэри.
* Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
* Если к моменту разрешения последней способности Рина и Сэри выбранная цель становится нелегальной, то способность не разрешается. Вы не получите жизни.
* Количество повреждений, которые наносит последняя способность Рина и Сэри, определяется только при разрешении той способности. Если при этом сами Рин и Сэри находятся на поле битвы, способность подсчитает и их.

# ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ КОЛОД PLANESWALKER'ОВ

Базри, Преданный Паладин  
{4}{W}{W}  
Легендарный Planeswalker — Базри  
4  
+1: положите один жетон +1/+1 на не более чем одно целевое существо. Оно получает Бдительность до конца хода.  
−1: каждый раз, когда существо атакует в этом ходу, положите на него один жетон +1/+1.  
−6: существа под вашим контролем получают +2/+2 и Полет до конца хода.

* Существо, атаковавшее в ходу после активации второй способности Базри, получает жетон +1/+1 до того, как выбираются блокирующие.
* Последняя способность Базри действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получат +2/+2 и Полет.

Гаррук, Первобытный Предвестник  
{4}{G}{G}  
Легендарный Planeswalker — Гаррук  
5  
+1: покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта существа, положите ее в вашу руку. В противном случае положите ее в низ вашей библиотеки.  
−2: целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, другому целевому существу.  
−7: до конца хода существа под вашим контролем получают способность «Вы можете заставить это существо распределить его боевые повреждения, как если бы оно не было заблокировано».

* Если к моменту разрешения второй способности Гаррука любое из целевых существ станет нелегальной целью, то существо под вашим контролем не нанесет повреждения другому существу.
* Распределяя боевые повреждения, вы для каждого существа выбираете, наносить ли повреждения от него блокирующему существу, или нанести повреждения игроку или planeswalker'у, которого атакует существо. Вы не можете разделить повреждения между ними.
* Последняя способность Гаррука действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получат способность.

Дух Злонамерения  
{1}{B}  
Существо — Дух  
2/1  
Когда Дух Злонамерения умирает, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Духу Злонамерения наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как его способность отправится в стек.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Духа Злонамерения заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вас — получить 1 жизнь.

Лилиана, Маг Смерти  
{4}{B}{B}  
Легендарный Planeswalker — Лилиана  
4  
+1: верните не более одной целевой карты существа из вашего кладбища в вашу руку.  
–3: уничтожьте целевое существо. Контролирующий его игрок теряет 2 жизни.  
−7: целевой оппонент теряет по 2 жизни за каждую карту существа на своем кладбище.

* Если к моменту разрешения второй способности Лилианы целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Никто из игроков не потеряет 2 жизни. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок потеряет 2 жизни.

Презрение Лилианы  
{3}{B}{B}  
Волшебство  
Уничтожьте целевое существо. Вы можете найти в вашей библиотеке и/или на вашем кладбище карту с именем Лилиана, Маг Смерти, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

* Если к моменту разрешения Презрения Лилианы целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете найти Лилиану, Мага Смерти. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы ищете Лилиану.

Призыватель Гроз  
{2}{R}  
Существо — Огр Шаман  
3/2  
Когда Призыватель Гроз выходит на поле битвы, он наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Призывателя Гроз заставляет команду соперников потерять 4 жизни.

Расхитительница Лилианы  
{2}{B}  
Существо — Человек Чародей  
3/2  
В начале каждого заключительного шага, если в этом ходу умерло существо, вы можете положить один жетон верности на planeswalker'а Лилиану под вашим контролем.

* Если ни одно существо не умерло до начала вашего заключительного шага, способность Расхитительницы Лилианы не срабатывает вовсе. Однако существо может умереть и до того, как Расхитительница Лилианы вышла на поле битвы.
* Срабатывающая способность срабатывает только один раз, сколько бы существ ни умерло в этом ходу.
* Если у вас под контролем есть несколько planeswalker'ов Лилиана, то вы выбираете, которая из них получит жетон верности, в момент разрешения способности Расхитительницы Лилианы.

Таинственная Небесная Рыба  
{2}{U}  
Существо — Рыба  
3/1  
Каждый раз, когда вы берете вашу вторую карту в каждом ходу, Таинственная Небесная Рыба получает Полет до конца хода.

* Срабатывающая способность может сработать только один раз в каждом ходу. Не имеет значения, была ли Таинственная Небесная Рыба на поле битвы, когда была взята первая карта. Если ее не было на поле битвы, когда была взята вторая карта, то ее способность в этом ходу уже не сможет сработать. Она не срабатывает, когда берется третья или четвертая карта.
* Если заклинание или способность предписывает вам положить карту в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.

Тефери, Странник вне Времени  
{4}{U}{U}  
Легендарный Planeswalker — Тефери  
4  
+1: возьмите карту.  
−3: положите целевое существо на верх библиотеки его владельца.  
−8: каждое существо под контролем целевого оппонента уходит в противофазу. До конца вашего следующего хода они не могут войти в фазу. *(Обращайтесь с ними и всеми прикрепленными к ним объектами, как будто они не существуют.)*

* Обычно перманенты, которые ушли в противофазу, выходят из нее во время шага разворота контролирующих их игроков. Последняя способность Тефери заставляет перманенты в противофазе не выходить из нее до истечения указанного срока — они выходят из противофазы во время следующего шага разворота контролирующего их игрока после вашего следующего хода.
* Когда перманент находится в противофазе, то считается, что его как бы не существует. Он не может быть целью заклинаний или способностей, его статические способности не оказывают эффекта на игру, его срабатывающие способности не могут сработать, он не может атаковать или блокировать, и так далее.
* Атакующее 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.
* Любые одноразовые эффекты, ждущие, «пока [этот объект] не покинет поле битвы» (например, эффект Воздушного Флибустьера), не действуют, когда перманент уходит в противофазу.
* Любой постоянный эффект с продолжительностью «до тех пор, пока» (например, эффект Друида-Пробудителя) игнорирует объекты в противофазе. Такие эффекты прекращают действовать, если после игнорирования объектов в противофазе их условия более не выполняются.
* Все Ауры и Снаряжение, прикрепленные к уходящему в противофазу перманенту, также уходят в противофазу. Они выйдут из противофазы вместе с тем перманентом и останутся к нему прикреплены. Точно так же, перманенты, уходящие в противофазу с жетонами на них, выходят из противофазы с этими жетонами.
* Выбор, сделанный для перманентов при их выходе на поле битвы, действует, когда они выходят из противофазы.
* Существа, которые выходят из противофазы во время шага разворота контролирующего их игрока, смогут атаковать и оплачивать стоимость с {T} во время этого хода.
* Если оппонент получает контроль над вашим существом, оно уходит в противофазу, а эффект смены контроля заканчивается до того, как оно выходит из противофазы, то тот перманент выходит из противофазы под вашим контролем в начале соответствующего шага разворота того оппонента. Если оппонент покидает партию до того шага разворота, то перманент выходит из противофазы в начале следующего шага разворота после того, как должен был бы начаться тот ход.
* Если в игре с участием более двух игроков вы покидаете партию после того, как последняя способность Тефери разрешится, но до конца вашего следующего хода, то эффект способности продлится до того момента, когда должен был бы начаться ваш следующий ход. Он не заканчивается сразу, когда вы покидаете партию, но и не длится бесконечно.

Ученики из Крепости Керал  
{2}{R}{R}  
Существо — Человек Монах  
4/3  
Каждый раз, когда вы активируете способность верности planeswalker'а Чандры, Ученики из Крепости Керал наносят 1 повреждение каждому оппоненту.

* Способность Учеников из Крепости Керал разрешается до способности, вызвавшей ее срабатывание.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Учеников из Крепости Керал заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

Хищный Вурм  
{3}{G}  
Существо — Вурм  
4/4  
Бдительность *(Атакуя, это существо не поворачивается.)*  
Хищный Вурм получает +2/+2, пока вы контролируете planeswalker'а Гаррука.

* Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Хищному Вурму, могут оказаться смертельными, если под вашим контролем был planeswalker Гаррук, но позже в том же ходу он покинул поле битвы.

Чандра, Разжигающая Пламя  
{4}{R}{R}  
Легендарный Planeswalker — Чандра  
5  
+1: Чандра, Разжигающая Пламя наносит 3 повреждения каждому оппоненту.  
−2: вы можете разыграть целевую карту красного мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища. Если то заклинание должно быть положено на ваше кладбище в этом ходу, изгоните его вместо этого.  
−8: сбросьте вашу руку, затем возьмите семь карт. До конца хода вы можете разыгрывать заклинания из вашей руки без уплаты их мана-стоимости.

* Если вы хотите разыграть заклинание с помощью второй способности Чандры, вы должны оплатить его стоимости. Если у того заклинания есть альтернативные стоимости, вы можете их оплатить.
* Если вы хотите разыграть целевую карту, вы должны разыграть ее, пока вторая способность Чандры разрешается. Вы не можете разыграть ее позже в этом ходу.
* Если у вас нет карт в руке в момент разрешения последней способности Чандры, то вы все равно берете семь карт и можете разыгрывать заклинания из вашей руки без уплаты их мана-стоимости в этом ходу.
* Последняя способность Чандры не меняет то, когда вы можете разыгрывать те заклинания. Например, вы не можете разыграть заклинание волшебства из вашей руки во время боя.
* Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, их требуется оплатить, чтобы разыграть заклинание.
* Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Чандры заставляет команду соперников потерять 6 жизней.

Эгида Базри  
{2}{W}{W}  
Волшебство  
Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более двух целевых существ. Вы можете найти в вашей библиотеке и/или на вашем кладбище карту с именем Базри, Преданный Паладин, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

* Вы можете разыграть Эгиду Базри, не выбирая целевые существа. Тогда вы просто сможете найти Базри, Преданного Паладина.
* Если же вы выбрали цели, но к моменту разрешения Эгиды Базри каждое целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете найти Базри. Однако если останется легальной хотя бы одна цель, то вы положите на нее один жетон +1/+1 и сможете найти Базри.

# ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ *JUMPSTART*

Благословенное Святилище  
{3}{W}{W}  
Чары  
Предотвратите все небоевые повреждения, которые должны быть нанесены вам и существам под вашим контролем.  
Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, создайте одну фишку существа 2/2 белый Единорог.

* Боевые повреждения — это такие повреждения, которые автоматически наносятся атакующими и блокирующими существами. Любые другие повреждения являются небоевыми повреждениями, даже если наносятся во время фазы боя атакующими или блокирующими существами.
* Эффекты, заставляющие вас потерять жизни, не предотвращаются.

Брувак Высокопарный  
{2}{U}  
Легендарное Существо — Человек Советник  
1/4  
Если оппонент должен скрутить одну или более карт, вместо этого он скручивает вдвое больше карт. *(Чтобы скрутить карту, игрок кладет верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище.)*

* Если игроку предписывается положить карту на свое кладбище, и в формулировке не используется слово «скрутить», то способность Брувака не применяется.
* Многие карты, напечатанные до *«Базового выпуска 2021»*, получили ретроактивное изменение и теперь предписывают игроку скрутить карты, а не класть карты с верха своей библиотеки на свое кладбище. Чтобы определить, получила ли изменение та или иная карта, используйте базу карт Oracle™ на сайте [**Gatherer.Wizards.com**](http://gatherer.wizards.com). Как правило, если эффект предписывает игроку посмотреть или показать карту, прежде чем положить ее на кладбище владельца, то вряд ли он претерпел изменения.
* Поскольку Брувак является легендарным, маловероятно, чтобы под контролем у одного игрока оказалось два таких перманента. Если же так все-таки случится, то каждый оппонент скручивает в четыре раза больше карт, чем ему предписывалось изначально. Если Бруваков три, то оппоненты скручивают в восемь раз больше карт, и так далее.

Ведьма с Болот  
{3}{B}{B}  
Существо — Человек Колдун  
4/4  
Смертельное касание  
В начале вашего заключительного шага, если вы получали жизни в этом ходу, каждый оппонент жертвует существо, а вы возвращаете не более одной целевой карты существа из вашего кладбища в вашу руку.

* Срабатывающая способность срабатывает только один раз, сколько бы жизней вы ни получили в этом ходу.
* Срабатывающая способность учитывает, получали ли вы жизни в этом ходу, даже если Ведьмы с Болот не было на поле битвы, когда вы получали жизни. Способность не учитывает, теряли ли вы жизни, даже если вы потеряли больше жизней, чем получили.
* Если вы не получили жизни до начала вашего заключительного шага, то срабатывающая способность просто не сработает.
* Вы не обязаны выбирать целевую карту существа. Если же вы выбрали цель, но к моменту разрешения способности целевая карта станет нелегальной целью, то способность не разрешится. Оппоненты не пожертвуют существа.
* При разрешении срабатывающей способности сначала следующий оппонент в порядке передачи хода выбирает существо под своим контролем, затем остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные существа жертвуются одновременно.

Ветвистая Эволюция  
{2}{G}  
Чары  
Если на существо под вашим контролем должны быть положены один или более жетонов +1/+1, вместо этого на то существо кладется вдвое больше жетонов +1/+1.

* Если существо под вашим контролем должно выйти на поле битвы с определенным количеством жетонов +1/+1 на нем, вместо этого оно выходит на поле битвы с удвоенным количеством этих жетонов.
* Если вы контролируете две Ветвистые Эволюции, то количество помещаемых на существо жетонов +1/+1 увеличивается в четыре раза. Три Ветвистые Эволюции умножают количество жетонов на восемь, и так далее.
* Если два или более эффекта пытаются изменить то, сколько жетонов кладется на существо под вашим контролем, то вы выбираете порядок применения этих эффектов вне зависимости от того, кто контролирует их источники.

Громадная Великанша  
{4}{G}{G}  
Существо — Гигант  
0/0  
Громадная Великанша выходит на поле битвы с Х жетонами +1/+1 на ней, где Х — суммарная выносливость других существ под вашим контролем.  
Пожертвуйте существо со способностью Защитника: все существа получают Пробивной удар до конца хода.

* Если другое существо выходит на поле битвы одновременно с Громадной Великаншей, то его выносливость не будет учитываться для жетонов +1/+1 на Громадной Великанше.
* После того как Громадная Великанша уже вышла на поле битвы, она не получит и не потеряет жетоны, если изменится суммарная выносливость других существ под вашим контролем.

Живая Молния  
{3}{R}  
Существо — Элементаль Шаман  
3/2  
Когда Живая Молния умирает, верните целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища в вашу руку.

* Если Живую Молнию заставило умереть принадлежащее вам мгновенное заклинание или заклинание волшебства, то ее способность может сделать целью карту того мгновенного заклинания или волшебства на вашем кладбище.

Закованный Амбал  
{1}{R}  
Существо — Дьявол  
4/3  
Закованный Амбал не разворачивается во время вашего шага разворота.  
{1}, пожертвуйте другое существо: разверните Закованного Амбала. Активируйте эту способность только во время вашего хода.

* Вы можете активировать последнюю способность Закованного Амбала, даже если он уже развернут.

Зурзот, Всадник Хаоса  
{2}{R}  
Легендарное Существо — Дьявол  
2/3  
Каждый раз, когда оппонент берет свою первую карту в каждом ходу, если это не его ход, вы создаете одну фишку существа 1/1 красный Дьявол со способностью «Когда это существо умирает, оно наносит 1 повреждение любой цели».  
Каждый раз, когда один или более Дьяволов под вашим контролем атакуют одного или нескольких игроков, вы и те игроки берете по карте, затем сбрасываете по одной случайно выбранной карте.

* Если заклинание или способность предписывает игроку положить карту себе в руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.
* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как фишке Дьявола наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как ее способность отправится в стек.
* Дьяволы под вашим контролем, которые атакуют planeswalker'а, не заставляют игрока брать или сбрасывать карту.

Инниаз, Сила Урагана  
{3}{U}{U}  
Легендарное Существо — Джинн  
4/4  
Полет  
{2}{w/u}: атакующие существа с Полетом получают +1/+1 до конца хода. *(За {w/u} можно заплатить либо {W}, либо {U}.)*  
Каждый раз, когда три или больше существ с Полетом под вашим контролем атакуют, каждый игрок получает контроль над не являющимся землей перманентом по вашему выбору под контролем игрока справа от него.

* Способность Инниаз срабатывает только один раз, даже если атакует больше трех существ с Полетом.
* Способность Инниаз разрешается даже в том случае, если некоторые или все атакующие существа потеряют Полет или покинут бой до ее разрешения.
* Способность Инниаз разрешается до выбора блокирующих.
* Вы выбираете перманенты, которые сдует другим игрокам, в ходе разрешения способности Инниаз. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы делаете выбор, и тем моментом, когда меняется контроль над перманентами.
* Если вы отдаете существо под вашим контролем с Полетом, которое атаковало, то оно удаляется из боя. Оно останется повернутым, если было повернуто, так что не сможет блокировать.
* В игре для двух игроков вы обмениваетесь контролем над двумя перманентами по вашему выбору с вашим оппонентом.
* Если у какого-либо из игроков нет не являющихся землями перманентов, то игрок слева от него ничего не получает.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Инниаз игнорирует то, кто в какой команде. Игрок слева в каждой команде получает контроль над перманентом напарника, а игрок справа получает перманент от игрока слева другой команды. Если ваш напарник получит таким образом контроль над атакующим существом, оно все равно удаляется из боя.
* Эффект смены контроля последней способности Инниаз длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки и не прекращает действовать, если Инниаз покидает поле битвы. В игре с участием более двух игроков игрок, который покидает партию, забирает свой перманент и возвращает тот, который получил.

Испепеляющий Вихрь  
{4}{R}{R}  
Волшебство  
Испепеляющий Вихрь наносит каждому существу и planeswalker'у не под вашим контролем X повреждений, где X — количество карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище.

* Во время разрешения Испепеляющий Вихрь еще находится в стеке, поэтому сам он не считается при определении значения X.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» Испепеляющий Вихрь наносит повреждения в том числе и существам и planeswalker'ам вашего напарника.

Капитан Корсаров  
{2}{U}  
Существо — Человек Пират  
2/2  
Когда Капитан Корсаров выходит на поле битвы, создайте одну фишку Клада. *(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*  
Другие Пираты под вашим контролем получают +1/+1.

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

Келс, Устроительница Драк  
{2}{B}{B}  
Легендарное Существо — Азра Колдун  
4/3  
Угроза  
Каждый раз, когда вы жертвуете существо, вы можете заплатить {u/b}. Если вы это делаете, возьмите карту. *(За {u/b*} *можно заплатить либо {U}, либо {B}.)*  
{1}, пожертвуйте существо: Келс, Устроительница Драк получает Неразрушимость до конца хода.

* Средняя способность Келс — это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам жертвовать перманенты тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ пожертвовать перманент — например, используя последнюю способность Келс.
* Если вы жертвуете перманент в качестве оплаты части стоимости заклинания или активируемой способности, то средняя способность Келс разрешится до того заклинания или способности.
* Легендарный перманент, который кладется на кладбище по «правилу легендарности», не жертвуется.
* Если вы жертвуете Келс, ее средняя способность срабатывает. Она также срабатывает за всех других существ, которых вы жертвуете в то же время. Вы можете пожертвовать Келс, чтобы оплатить стоимость ее собственной способности.
* При разрешении средней способности Келс вы не можете заплатить {u/b} больше одного раза, чтобы взять больше одной карты.
* Вы можете активировать последнюю способность Келс, даже если ей не грозит опасность быть уничтоженной или даже если у нее уже есть Неразрушимость.

Мелкостяк, Вор Безделушек  
{1}{B}  
Легендарное Существо — Скелет Бродяга  
1/2  
В начале каждого заключительного шага, если оппонент сбрасывал карту в этом ходу, то вы берете карту и теряете 1 жизнь.  
{4}{B}{B}: каждый оппонент, у которого нет карт в руке, теряет 10 жизней.

* Первая способность Мелкостяка срабатывает, только если оппонент сбрасывал карту до начала заключительного шага. Если у оппонента в руке больше карт, чем ее максимальный размер, то он сбросит карту во время шага очистки, который идет после заключительного.
* Первая способность Мелкостяка позволяет вам взять ровно одну карту и потерять ровно 1 жизнь, сколько бы оппонентов ни сбрасывало карты, и сколько бы карт ни было сброшено после первой.
* Мелкостяк проверяет, у кого из оппонентов нет карт в руке, только в момент разрешения его последней способности.

Музус, Гоблинский Гранд  
{4}{R}{R}  
Легендарное Существо — Гоблин Аристократ  
4/4  
Когда Музус, Гоблинский Гранд выходит на поле битвы, покажите шесть верхних карт вашей библиотеки. Положите все находящиеся среди них карты существ-Гоблинов с конвертированной мана-стоимостью не более 5 на поле битвы, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.  
Каждый раз, когда Музус атакует, он получает +1/+1 до конца хода за каждого другого Гоблина под вашим контролем.

* Если в мана-стоимости карты в библиотеке игрока есть {X}, то он считается равным 0.
* Значение для бонуса, который получает Музус, определяется только при разрешении его последней способности. После этого значение бонуса не изменяется в течение хода, даже если меняется количество Гоблинов под вашим контролем.

Нейит Лютой Охоты  
{2}{G}{G}  
Легендарное Существо — Человек Воин  
3/3  
Каждый раз, когда одно или более существ под вашим контролем дерутся или становятся заблокированы, возьмите карту.  
В начале боя во время вашего хода вы можете заплатить {2}{r/g}. Если вы это делаете, удвойте силу целевого существа до конца хода. То существо должно быть заблокировано в этом бою, если это возможно. *(За {r/g} можно заплатить либо {R}, либо {G}.)*

* Вне зависимости от того, сколько существ под вашим контролем дралось или было заблокировано, при разрешении первой способности Нейит вы возьмете только одну карту.
* Существо «дерется», когда эффект предписывает ему драться. Нанесение боевых повреждений — это не драка.
* Разрешая последнюю способность Нейит, вы не можете заплатить несколько раз, чтобы удвоить силу существа больше одного раза или удвоить силу нескольких существ.
* Если какой-либо эффект предписывает вам «удвоить» силу существа, то существо получает +X/+0, где X — значение его силы на момент начала действия эффекта. Если значение его силы отрицательное, то вместо этого оно получает -X/-0, где X — то, насколько его сила ниже нуля. Значение X не изменяется, если другие эффекты изменят силу существа позже в этом ходу.
* Только одно существо обязано блокировать целевое существо. Другие существа могут также блокировать его, блокировать других существ или не блокировать вовсе.
* Если у целевого существа есть Угроза, то его должны блокировать два существа, если это возможно.
* Какое именно существо будет блокировать целевое существо, выбирает защищающийся игрок, а не вы.
* Если ни одно существо под контролем защищающегося игрока по какой-то причине не может блокировать (например, они все повернуты), то целевое существо не блокируется. Если для того, чтобы существо блокировало целевое существо, требуется уплатить некую стоимость, защищающийся игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае зачарованное существо не обязательно блокировать.

Ормос, Хранительница Архива  
{4}{U}{U}  
Легендарное Существо — Сфинкс  
5/5  
Полет  
Если вы должны взять карту, пока в вашей библиотеке нет карт, вместо этого положите пять жетонов +1/+1 на Ормос, Хранительницу Архива.  
{1}{U}{U}, сбросьте три карты с различными именами: возьмите пять карт.

* Если заклинание или способность предписывает вам положить карту в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.
* Если вам предписывается взять несколько карт, а у вас меньше карт в библиотеке, то сначала вы берете все карты из библиотеки, а затем начинаете заменять оставшиеся взятия на жетоны.
* Если к событию взятия карты требуется применить несколько эффектов замены, то порядок их применения выбирает тот игрок, который берет карту.

Пастух Аллозавров  
{G}  
Существо — Эльф Шаман  
1/1  
Пастух Аллозавров не может быть отменен.  
Зеленые заклинания под вашим контролем не могут быть отменены.  
{4}{G}{G}: до конца хода каждое существо-Эльф под вашим контролем имеет базовую силу и выносливость 5/5 и становится Динозавром в дополнение к своим другим типам существа.

* Заклинание, которое не может быть отменено, все равно может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, неотменяемое заклинание не отменяется, но пытавшееся его отменить заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
* Последняя способность Пастуха Аллозавров заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и/или выносливости попавших под действие эффекта существ. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для этих характеристик, которые начинают применяться после разрешения способности, заменят собой действие этого эффекта в соответствующей части.
* Эффекты, изменяющие силу или выносливость попавшего под действие эффекта существа, но не устанавливающие для них определенные значения, будут применимы к нему независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам, изменяющим значения силы и выносливости существа.
* Попавшие под действие эффекта существа не теряют никаких способностей, став Динозаврами.

Пилигрим из Каменного Убежища  
{1}{W}  
Существо — Кор Священник  
2/2  
Каждый раз, когда Пилигрим из Каменного Убежища атакует, если вы контролируете артефакт или чары, то Пилигрим из Каменного Убежища получает +1/+1 и Цепь жизни до конца хода.

* Пилигрим из Каменного Убежища получает +1/+1 всего один раз, сколько бы артефактов и чар вы ни контролировали. Он не получит +2/+2, если вы контролируете и артефакт, и чары.
* Если вы не контролируете артефакт или чары непосредственно после того, как Пилигрим из Каменного Убежища атакует, то его способность не срабатывает. Если у вас под контролем нет такого перманента в момент разрешения способности, то Пилигрим из Каменного Убежища не получает +1/+1 и Цепь жизни. Однако это не обязательно должен быть один и тот же артефакт или чары.

Полуночный Пожиратель  
{2}{B}  
Существо — Вампир Бродяга  
2/1  
Полет  
Когда Полуночный Пожиратель умирает, каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Полуночному Пожирателю наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как его способность отправится в стек.
* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Полуночного Пожирателя заставляет команду соперников потерять 4 жизни, а вас — получить 2 жизни.

Светозарная Кобыла  
{2}{W}  
Существо — Единорог  
2/3  
Когда Светозарная Кобыла выходит на поле битвы, поверните не более одного целевого существа. Вы получаете количество жизней, равное силе того существа.

* Если к моменту разрешения способности Светозарной Кобылы целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не получите жизней.
* Целью способности Светозарной Кобылы может быть повернутое существо. Если целевое существо в момент разрешения способности уже повернуто, оно просто остается повернутым, а вы получаете количество жизней, равное силе того существа.

Ученый Потерянных Сокровищ  
{5}{U}{U}  
Существо — Сфинкс  
5/5  
Полет  
Когда Ученый Потерянных Сокровищ выходит на поле битвы, вы можете разыграть целевую карту мгновенного заклинания, волшебства или артефакта из вашего кладбища без уплаты ее мана-стоимости. Если разыгранное таким образом мгновенное заклинание или заклинание волшебства должно попасть на ваше кладбище в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Если вы хотите разыграть целевую карту, вы должны разыграть ее, пока срабатывающая способность разрешается. Вы не можете разыграть ее позже в этом ходу.
* Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, их требуется оплатить, чтобы разыграть заклинание.
* Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
* Если таким образом вы разыгрываете заклинание артефакта, то он не изгоняется, если должен будет попасть на ваше кладбище в этом ходу.

Феникс Молний  
{2}{R}  
Существо — Феникс  
2/2  
Полет, Ускорение  
Феникс Молний не может блокировать.  
В начале вашего заключительного шага, если оппонент получил 3 или больше повреждений в этом ходу, то вы можете заплатить {R}. Если вы это делаете, верните Феникса Молний из вашего кладбища на поле битвы.

* Последняя способность Феникса Молний срабатывает, только если он находится на вашем кладбище в момент начала вашего заключительного шага, и только если до начала вашего заключительного шага оппоненту было нанесено 3 или больше повреждений.
* Последняя способность Феникса Молний учитывает, сколько всего повреждений было нанесено оппонентам за ход, даже если его не было у вас на кладбище, когда эти повреждения наносились. Она не обращает внимания на то, что оппоненты могли получить жизни, в том числе и больше, чем они получили повреждений.
* Если оппоненту было нанесено 3 или больше повреждений, и он проиграл партию, то способность Феникса Молний сработает в начале вашего заключительного шага.

Эмиэль Благословленная  
{2}{W}{W}  
Легендарное Существо — Единорог  
4/4  
{3}: изгоните другое целевое существо под вашим контролем, затем верните его на поле битвы под контролем его владельца.  
Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заплатить {g/w}. Если вы это делаете, положите на него один жетон +1/+1. Если это Единорог, вместо этого положите на него два жетона +1/+1. *(За {g/w} можно заплатить либо {G}, либо {W}.)*

* Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана. Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
* Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
* Вторая способность Эмиэль срабатывает каждый раз, когда любое существо за исключением ее самой выходит на поле битвы под вашим контролем, в том числе существа, которых возвращает ее первая способность.
* Вы выбираете, будете ли вы платить за срабатывающую способность Эмиэль, когда она разрешается. Если вы решаете заплатить, то ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы платите, и тем, как существо получает один или два жетона +1/+1.
* Вы не можете заплатить {g/w} несколько раз при разрешении срабатывающей способности Эмиэль, чтобы положить на существо больше жетонов.
* Если выходящее на поле битвы существо является Единорогом, вы все равно должны будете заплатить {g/w}, чтобы положить на него два жетона +1/+1.

Язвительный Шутник  
{2}{R}  
Существо — Дьявол  
3/2  
Пока длится ваш ход, Язвительный Шутник имеет Первый удар.  
Каждый раз, когда другое существо умирает, Язвительный Шутник наносит 1 повреждение целевому игроку или planeswalker'у.

* Если другое существо умирает одновременно с Язвительным Шутником, то последняя способность Язвительного Шутника срабатывает за то существо.
* Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как существу наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как способность Язвительного Шутника отправится в стек.

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