

Заметки к выпуску «Калдхайм»

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

Дата внесения последних изменений: 4 декабря 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](https://magic.wizards.com/Rules).

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск *«Калдхайм»* разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза, который состоится в пятницу, 5 февраля 2021 г. С этого момента в формате «Стандарт» будет разрешено играть картами следующих выпусков: *«Престол Элдраина»*, *«Терос: За Порогом Смерти»*, *«Икория: Логово Исполинов»*, *«Базовый выпуск 2021»*, *«Расцвет Зендикара»* и *«Калдхайм»*.

В формат «Стандарт» попадают карты выпуска *«Калдхайм»*, которые встречаются в драфт-бустерах и тематических бустерах. На этих картах с номерами 1–285 напечатан код выпуска КНМ. В формат «Стандарт» также попадают двадцать дополнительных карт выпуска *«Калдхайм»*, которые встречаются в бустерах выпуска и тематических бустерах. На этих картах с номерами 374–393 также напечатан код выпуска КНМ.

В колодах для формата «Командир» выпуска *«Калдхайм»* есть шестнадцать новых карт. Эти карты будут легальны в форматах «Командир», «Винтаж» и «Наследие». Они нелегальны для игры в форматах «Стандарт», «Пионер» и «Модерн». На этих картах с номерами 1–16 напечатан код выпуска КНС. Остальные карты в этих колодах легальны для игры в тех форматах, где ими уже разрешено играть. То есть появление любой из карт в этих колодах никак не влияет на ее легальность в различных форматах. На этих возвращающихся картах с номерами 17–119 напечатан код выпуска КНС.

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

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

Зайдите на сайт Locator.Wizards.com, чтобы найти ближайший к вам магазин или мероприятие.

Новое ключевое слово: Пророчество

С механикой *Пророчества* вас ждут удивительные вещи — мы это точно знаем! Пророчество — это способность с ключевым словом, позволяющая вам откладывать карты, чтобы использовать их позже.

Мстительная Жница

{3} {B}

Существо — Ангел Священник

2/3

Полет, Смертельное касание, Ускорение

Пророчество {1} {B} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

Официальные правила для Пророчества звучат так:

702.141. Пророчество

702.141a Пророчество — это ключевое слово, действующее, пока карта с Пророчеством находится в руке игрока. В любой момент, когда у игрока во время его хода есть приоритет, он может заплатить {2} и изгнать карту с Пророчеством из своей руки рубашкой вверх. Если игрок это делает, он может смотреть ту карту и может разыграть ее после окончания текущего хода, оплатив любую имеющуюся у нее стоимость Пророчества вместо оплаты ее мана-стоимости. Разыгрывание заклинания таким образом выполняется в соответствии с правилами оплаты альтернативных стоимостей (см. правила 601.2b и 601.2f-h).

702.141b Изгнание карты при помощи ее способности Пророчества — это специальное действие, которое не использует стек. (См. правило 116, «Специальные действия».)

702.141c Если какой-либо эффект упоминает пророчество карты, то это означает выполнение специального действия, связанного со способностью Пророчества. Если какой-либо эффект упоминает напророченную карту или напророченное заклинание, то это означает карту, помещенную в зону изгнания в результате специального действия, связанного со способностью Пророчества, или заклинание, которое до разыгрывания было напророченной картой, даже если оно было разыграно за стоимость, отличную от стоимости Пророчества.

702.141d Если какой-либо эффект гласит, что карта в изгнании становится напророченной, то та карта становится напророченной картой. Тот эффект может дать карте стоимость Пророчества. Ту карту можно разыграть после окончания текущего хода, оплатив любую имеющуюся у нее стоимость Пророчества, даже если у получившегося заклинания не будет способности Пророчества.

702.141e Если игроку принадлежит несколько напророченных карт в изгнании, то он должен обеспечить возможность легко отличить их друг от друга и от любых других карт в изгнании, находящихся рубашкой вверх и принадлежащих этому игроку. Это также относится к порядку, в котором те карты попадали в изгнание, и к тому, есть ли у них какие-либо другие стоимости Пророчества, помимо напечатанных.

702.141f Если игрок покидает партию, то все принадлежащие ему напророченные карты рубашкой вверх должны быть показаны всем игрокам. В конце каждой партии все напророченные карты рубашкой вверх должны быть показаны всем игрокам.

- Поскольку изгнание карты с Пророчеством из вашей руки — это специальное действие, вы можете это сделать в любой момент вашего хода, когда у вас есть приоритет, в том числе в ответ на заклинания и способности. Как только вы объявляете, что совершаете действие, ни один другой игрок не может на него ответить, попытавшись убрать карту из вашей руки.
- Разыгрывание напророченной карты из изгнания должно проводиться в соответствии с обычными ограничениями на время разыгрывания той карты. Если вы пророчите карту мгновенного заклинания, то можете разыграть ее уже во время хода следующего игрока. Если же вы пророчите карту, которая не является мгновенным заклинанием и не имеет способности Мига, то для ее разыгрывания вам, как правило, придется дождаться вашего следующего хода.
- Если вы разыгрываете напророченную карту из изгнания за ее стоимость Пророчества, то не можете решить разыграть ее за какие-либо другие альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, их требуется оплатить, чтобы разыграть заклинание.

Новое ключевое слово: Похвальба

Какой смысл в героических подвигах за гранью возможного, если потом ими нельзя похвастаться? Способности Похвальбы — это активируемые способности, которые можно активировать один раз за ход, но только если существо с такой способностью атаковало в этом ходу.

Бесстрашный Освободитель
{1}{R}
Существо — Гном Берсерк
Похвальба — {2}{R}: создайте одну фишку существа 2/1 красный Гном Берсерк. *(Активируйте эту способность, только если это существо атаковало в этом ходу, и только один раз за ход.)*

- Способность Похвальбы можно активировать в любой момент после того, как существо с этой способностью было объявлено атакующим. Это можно сделать до объявления блокирующих, после объявления блокирующих, но до нанесения боевых повреждений, во время боя после нанесения боевых повреждений, во время главной фазы после боя, на заключительном шаге или, в некоторых необычных случаях, на шаге очистки.
- Если идет не ваш ход, и вы получаете контроль над существом со способностью Похвальбы после того, как это существо атаковало, то можете активировать способность Похвальбы того существа, если она еще не была активирована в этом ходу.
- Если существо со способностью Похвальбы кладется на поле битвы атакующим, то оно не объявлялось атакующим. Его способность Похвальбы нельзя активировать в этом ходу.
- Если какой-либо эффект добавляет к ходу дополнительные фазы боя, и существо со способностью Похвальбы атакует несколько раз за ход, то его способность Похвальбы все равно можно активировать только один раз.

Новый подтип чар: Руна

Руны — это священные символы, которые усиливают боевое мастерство любого предмета или существа, на которое они наложены. Руна — это новый подтип чар, который можно найти в цикле чар-Аур, делающих лучше существа или Снаряжение. С подтипом «Руна» не связано никаких особых правил, но на него могут ссылаться другие заклинания и способности.

Руна Полета

{1}{U}

Чары — Аура Руна

Зачаровать перманент

Когда Руна Полета выходит на поле битвы, возьмите карту.

Пока зачарованный перманент является существом, у него есть Полет.

Пока зачарованный перманент является

Снаряжением, у него есть способность

«Снаряженное существо имеет Полет».

- Руны могут делать целью и прикрепляться к любому перманенту, даже такому, который в настоящее время не является существом или Снаряжением. Вы можете разыграть Руну, выбрав в качестве цели, например, Машину. Связанная с выходом на поле битвы способность Руны сработает, и вы возьмете карту. Руна не будет ничего делать, пока Машина не является существом, но если она станет существом позже, то соответствующая способность Руны начнет применяться.
- Если к моменту разрешения заклинания Ауры его цель становится нелегальной, то заклинание не разрешается, не выходит на поле битвы, и его связанные с выходом на поле битвы способности не срабатывают.

Знакомая игровая механика: двусторонние карты с выбором

Двусторонние карты с выбором появились в игре с выпуском *«Расцвет Зендикара»*, а в *«Калдхайме»* они возвращаются и несут игрокам новые сюрпризы. Двусторонние карты с выбором дают вам большую гибкость, позволяя разыгрывать ту лицевую сторону, которая подходит под ситуацию. В *«Расцвете Зендикара»* обратная лицевая сторона двусторонних карт с выбором всегда была землей. В выпуске *«Калдхайм»* у некоторых двусторонних карт с выбором есть две не являющиеся землями стороны.

Хальвар, Бог Сражений

{2}{W}{W}

Легендарное Существо — Бог

4/4

Зачарованные или снаряженные существа под вашим контролем имеют Двойной удар.

В начале каждого боя вы можете прикрепить целевую Ауру или Снаряжение, прикрепленные к существу под вашим контролем, к целевому существу под вашим контролем.

////

Меч Царств

{1}{W}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+0 и имеет

Бдительность.

Каждый раз, когда снаряженное существо умирает, верните его в руку его владельца.

Снарядить {1}{W}

Игра двусторонними картами с выбором

- Чтобы определить, можете ли вы легально разыграть двустороннюю карту с выбором, учитывайте только характеристики лицевой стороны, которую вы разыгрываете, и игнорируйте характеристики другой лицевой стороны. Например, если какой-либо эффект запрещает вам разыгрывать заклинания существ, то вы не можете разыграть Хальвара, Бога Сражений, но можете разыграть Меч Царств.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть определенную двустороннюю карту с выбором, то вы можете разыграть ее как заклинание или как землю, в зависимости от того, какую лицевую сторону решите разыграть. Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть как заклинание (а не просто «разыграть») определенную двустороннюю карту с выбором, то вы не можете разыграть ее как землю.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть землю или заклинание из группы карт, то вы можете разыграть любую лицевую сторону двусторонней карты с выбором, которая удовлетворяет критериям эффекта. Например, если какой-либо эффект позволяет вам разыгрывать заклинания артефактов из вашего кладбища, то вы можете разыграть Меч Царств, но не можете разыграть Хальвара, Бога Сражений. (Не переживай, Хальвар. Рано или поздно ты обязательно попадешь на поле битвы.)
- Если какой-либо эффект позволяет вам положить на поле битвы карту с определенными характеристиками, при этом не предписывая разыграть ее, то для определения того, подходит ли под условия двусторонняя карта с выбором, учитываются только характеристики ее передней лицевой стороны. Если они подходят, то карта выходит на поле битвы передней лицевой стороной вверх. Например, если какой-либо эффект позволяет вам положить карту существа из вашего кладбища на поле битвы, то вы можете положить на поле битвы Хальвара, Бога Сражений. (Вот видишь, мы же говорили!) Однако эффект, позволяющий вам положить из вашего кладбища на поле битвы карту артефакта, не подействует на Меч Царств: на кладбище у двусторонней карты с выбором есть только характеристики передней лицевой стороны.
- Конвертированная мана-стоимость двусторонней карты с выбором основана на характеристиках той лицевой стороны, которая в данный момент рассматривается. В стеке или на поле битвы учитывайте, какая лицевая сторона обращена вверх. Во всех остальных зонах учитывайте только переднюю лицевую сторону. Это отличается от того, как определяется конвертированная мана-стоимость трансформирующейся двусторонней карты.

- Двусторонняя карта с выбором не может быть трансформирована, и ее нельзя положить на поле битвы трансформированной. Игнорируйте все инструкции, предписывающие вам трансформировать двустороннюю карту с выбором или положить ее на поле битвы трансформированной.

Общие сведения о двусторонних картах

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

Использование заменяющих карт

- Очень важно, чтобы карты в вашей колоде нельзя было отличить одну от другой. Чтобы обеспечить это при игре двусторонними картами, вы можете воспользоваться заменяющими картами, которые можно найти в некоторых бустерах выпуска «Калдхайм». Заменяющая карта работает заменой двусторонней карты в закрытых зонах и там, где карта должна быть скрыта (например, в изгнании, если она изгоняется рубашкой вверх). Использование заменяющих карт не является обязательным, но на турнирах игроки с двусторонними картами должны пользоваться либо заменяющими картами, либо непрозрачными протекторами (или и тем и другим).
- У вас должна быть с собой сама двусторонняя карта, представленная заменяющей картой. Эту двустороннюю карту нужно держать отдельно от остальной колоды и дополнительной колоды.
- Заменяющую карту можно класть в колоду, только если она представляет какую-либо двустороннюю карту.

- На заменяющей карте надо четко написать, какую именно двустороннюю карту она представляет. На заменяющей карте нужно написать как минимум имя одной лицевой стороны, а также можно написать любую информацию, присутствующую на любой лицевой стороне карты. Информацию, которой на карте нет, нельзя писать на заменяющей карте.
- Во время игры заменяющая карта фактически считается той двусторонней картой, которую она представляет.
- Если заменяющая карта выходит в открытую зону (поле битвы, кладбище, стек или изгнание, если она изгоняется рубашкой вниз), используйте саму двустороннюю карту, а заменяющую карту отложите. Если двусторонняя карта попадает в закрытую зону (вашу руку или библиотеку), снова используйте заменяющую карту.
- Если двусторонняя карта изгоняется рубашкой вверх или кладется на поле битвы рубашкой вверх, не показывайте, что это за карта. Используйте вместо нее заменяющую карту, перевернутую рубашкой вверх, или пользуйтесь непрозрачным протектором (или и тем и другим).
- В некоторых старых выпусках заменяющие карты представляли собой карты-списки, на которых перечислялись двусторонние карты или карты с Соединением из тех выпусков. Заменяющие карты из «Калдхайма» можно использовать для обозначения тех двусторонних карт. При этом применяются те же правила относительно информации, которую можно указывать на заменяющей карте.

Знакомый тип чар: Сага

В Калдхайме есть десять царств, и в каждом рассказывают свои истории — такие же невероятные, как и события, которые их вдохновили. Двадцать таких эпических легенд напечатаны в основном выпуске в виде карт Саг.

Пленение Старых Богов

{2} {B} {G}

Чары — Сага

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

I — Уничтожьте целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента.

II — Найдите в вашей библиотеке карту Леса, положите ее на поле битвы повернутой, затем перетасуйте вашу библиотеку.

III — Существа под вашим контролем получают смертельное касание до конца хода.

Правила для Саг не изменились со времени их прошлого появления.

- При выходе Саги на поле битвы контролирующей ее игрок кладет на нее один жетон знаний. Как только начинается ваша главная фаза перед боем (немедленно после вашего шага взятия карты), вы кладете еще один жетон знаний на каждую Сагу под вашим контролем. Помещение жетонов на Саги таким образом не задействует стек.
- Каждый символ слева от текстового поля Саги представляет собой способность главы. Способность главы — это срабатывающая способность, которая срабатывает, когда помещенный на Сагу жетон знаний приводит к тому, что количество жетонов знаний на Саге становится равным или

превышающим номер главы этой способности. Способности глав помещаются в стек, и на них можно ответить.

- Способность главы не срабатывает, если жетон знаний кладется на Сагу, на которой уже есть количество жетонов знаний, равное или превышающее номер этой главы. Например, когда на Сагу кладется третий жетон знаний, срабатывает способность главы III, но не способности глав I и II.
- Как только способность главы сработала и помещена в стек, на нее уже никак не повлияет добавление на Сагу жетонов знаний или их удаление, а также удаление самой Саги с поля битвы.
- Если одновременно срабатывают несколько способностей глав, то контролирующий их игрок кладет их в стек в любом порядке. Если для каких-то из способностей требуются цели, то их нужно будет выбрать в момент помещения способностей в стек, до того, как любая из них успеет разрешиться.
- Само снятие жетонов знаний не приводит к срабатыванию способностей предыдущих глав. Если с Саги снимаются жетоны знаний, то при получении новых жетонов знаний соответствующие способности глав работают вновь.
- Как только количество жетонов знаний на Саге становится равным наибольшему номеру способности главы или превышает его, контролирующий Сагу игрок жертвует ее, как только ее способность главы покидает стек — скорее всего, потому что она разрешилась или ее отменили. Это действие, вызванное состоянием, не задействует стек.

Знакомый супертип: снежный

В Калдхайме царства сталкиваются друг с другом, гремят битвы невиданных масштабов, и вся история изобилует самыми разными конфликтами. И еще там бывает немного холодно. Не забудьте свитер. Снежный — это возвращающийся супертип, встречающийся на нескольких типах карт, включая некоторые типы перманентов, мгновенные заклинания и заклинания волшебства.

Ледошкурый Троль
{2} {G}
Снежное Существо — Троль Воин
2/3
{S} {S}: Ледошкурый Троль получает +2/+0 и
Неразрушимость до конца хода. Поверните его.
*(Повреждения и эффекты с указанием
«уничтожьте» не уничтожают его. {S} можно
оплатить одной маной от снежного источника.)*

- «Снежный» — это супертип, а не тип карты. С этим супертипом как таковым не связано никаких правил или функций, но он может иметь значение для других заклинаний и способностей.
- Символ {S} относится к символам немаркированной маны. Он показывает стоимость, которая может быть оплачена одной маной, произведенной снежным источником. Эта мана может быть любого цвета или бесцветной. Например, вы можете повернуть две Заснеженные Горы и использовать ту красную ману для активации последней способности Ледошкурого Тролля.
- Снежный — это не тип маны. Если какой-либо эффект гласит, что вы можете тратить ману так, как если бы это была мана любого типа, вы не можете заплатить {S}, используя ману, которая не была произведена снежным источником.

- У некоторых карт есть дополнительные эффекты за каждую {S}, потраченную на их разыгрывание. Вы можете разыгрывать такие заклинания, даже если не тратите снежную ману на их разыгрывание; в таком случае их дополнительные эффекты просто ничего не сделают.
- В выпуске «Калдхайм» нет карт, в мана-стоимости которых есть {S}, но такие карты есть в некоторых предыдущих выпусках. Если какой-либо эффект гласит, что разыгрывание такого заклинания стоит на {1} меньше, то это снижение не влияет на стоимость в {S}. То же самое относится к активируемым способностям, в стоимости активации которых есть {S}, и эффектам, снижающим эту стоимость.
- Базовые снежные земли легальны во всех форматах, где легален выпуск «Калдхайм». Они будут легальны в Стандарте столько же, сколько все остальные карты «Калдхайма», и если их не перепечатают в будущих легальных в Стандарте выпусках, то они покинут формат «Стандарт» вместе с «Калдхаймом». В тех форматах, в которых базовые снежные земли являются легальными, вы можете класть в собранную колоду любое их количество.
- На турнирах в форматах с колодами из бустеров (обычно это драфт или силед) нельзя добавлять базовые снежные земли в свой набор карт, как простые базовые земли. Вы можете играть только теми снежными базовыми землями, которые взяли на драфте или открыли в силедном наборе.

Знакомое ключевое слово: Перевертыш

В царстве Литт-Яра обитают загадочные и непостижимые имитаторы, которые никогда не снимают маску. Они способны принять любой облик и ходить, ползать, летать, шататься или плыть незамеченными, куда бы ни отправились. Перевертыш — это возвращающаяся способность с ключевым словом, которая дает существу, у которого она есть, все типы существа.

Странник Тумана
 {2} {U}
 Существо — Имитатор
 1/4
 Перевертыш (*Эта карта обладает всеми типами существа.*)
 Полет
 {1} {U}: Странник Тумана получает +1/-1 до конца хода.

Правила для Перевертыша не изменились со времени его прошлого появления.

- Перевертыш — это определяющая характеристики способность. Она действует во всех зонах, а не только тогда, когда карта с такой способностью находится на поле битвы.
- Подтип Имитатор, который указывается в строке типа, по большей части помещен туда для атмосферы. Карта существа с Перевертышем является Эльфом, Гномом, Щепкой, Козой, Трусом и Зомби ровно в той же степени, что и Имитатором.
- Если какой-либо эффект заставляет существо с Перевертышем стать существом с новым типом существа, то у него останется только этот новый тип существа. У него останется способность Перевертыша, однако эффект, дающий ему все типы существа, будет заменен новым.
- Если какой-либо эффект заставляет существо с Перевертышем потерять все способности, то у него останутся все типы существа, несмотря на то, что способности Перевертыша у него не останутся. Это связано с тем, что эффект Перевертыша применяется до эффекта, который его удаляет. (Так лучше, поверьте. Если сделать по-другому, то сразу появляется множество странностей.)

Тема: второе заклинание

У некоторых карт этого выпуска есть срабатывающие способности, которые срабатывают каждый раз, когда вы разыгрываете ваше второе заклинание в ходу.

Берсерк Кровавого Неба
{1}{B}
Существо — Человек Берсерк
1/1
Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше второе заклинание в каждом ходу, положите два жетона +1/+1 на Берсерка Кровавого Неба. Он получает Угрозу до конца хода. *(Он не может быть заблокирован менее чем двумя существами.)*

- Эта срабатывающая способность может сработать только один раз в каждом ходу. Способность разрешается до того, как разрешается второе заклинание. Не имеет значения, разрешилось ли первое заклинание, которое вы разыграли в этом ходу, или оно было отменено или все еще находится в стеке.
- Срабатывающая способность срабатывает, только если существо, у которого она имеется, находится на поле битвы в момент разыгрывания вашего второго заклинания. Заклинания, которые вы разыгрывали во время хода до того, как то существо вышло на поле битвы, также учитываются. Другими словами, способность не срабатывает, если существо со способностью само становится вторым заклинанием, которое вы разыграли в ходу, или если до того, как существо вышло на поле битвы, вы уже разыграли два или больше заклинаний.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ОСНОВНОГО ВЫПУСКА «КАЛДХАЙМ»

Айсберговый Шатун
{4}{U}
Снежное Существо — Гигант Чародей
4/4
Когда Айсберговый Шатун выходит на поле битвы, поверните целевой артефакт или существо под контролем оппонента. Если на разыгрывание этого заклинания была потрачена {S}, тот перманент не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока. *{S} — это мана от снежного источника.)*

- Если вы потратите больше одной снежной маны на разыгрывание Айсбергового Шатуна, это не приведет к тому, что артефакт или существо останется повернутым больше одного хода.
- Связанная с выходом на поле битвы способность может делать целью уже повернутый артефакт или существо под контролем оппонента. Если на разыгрывание Айсбергового Шатуна была потрачена снежная мана, то цель не развернется во время следующего шага разворота контролирующего ее игрока.

- Если Айсберговый Шатун выходит на поле битвы, не будучи разыгранным, то вы не тратили на его разыгрывание ману. Связанная с выходом на поле битвы способность может все равно повернуть цель, но тот перманент сможет развернуться во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.
- Аналогично, если какой-либо эффект копирует заклинание существа, которое становится Айсберговым Шатуном, то на разыгрывание копии не тратилась мана. Цель сможет развернуться во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Акsgардский Хвастун

{3}{W}

Существо — Гном Воин

3/3

Похвальба — {1}{W}: разверните Акsgардского Хвастуна. Положите на него один жетон +1/+1.

(Активируйте эту способность, только если это существо атаковало в этом ходу, и только один раз за ход.)

- Вы можете активировать способность Похвальбы Акsgардского Хвастуна, даже если Акsgардский Хвастун уже развернут. Вы все равно положите на него один жетон +1/+1.

Альрунд, Бог Мироздания

{3}{U}{U}

Легендарное Существо — Бог

1/1

Альрунд получает +1/+1 за каждую карту в вашей руке и за каждую принадлежащую вам напророченную карту в изгнании.

В начале вашего заключительного шага выберите тип карты, затем покажите две верхние карты вашей библиотеки. Положите все показанные таким образом карты выбранного типа в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в любом порядке.

////

Хакка, Шепчущий Ворон

{1}{U}

Легендарное Существо — Птица

2/3

Полет

Каждый раз, когда Хакка, Шепчущий Ворон наносит боевые повреждения игроку, верните его в руку его владельца, затем предскажите 2.

- Слова «показанные таким образом» по ошибке не были напечатаны на карте. Текущий текст для Альрунда из базы Oracle приведен выше.
- Первая способность Альрунда действует, только пока он находится на поле битвы. Во всех остальных зонах Альрунд является 1/1.
- Вы можете выбрать любой тип карты, но в вашей библиотеке могут быть следующие типы карт: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker

(«племенной» — тип, встречающийся на некоторых старых картах). Супертипы, такие как «снежный» или «базовая», выбирать нельзя. Подтипы, такие как «Бог», «Аура» и «Лес», также нельзя выбирать.

Амулет Великана

{U}

Артефакт — Снаряжение

Когда Амулет Великана выходит на поле битвы, вы можете заплатить {3} {U}. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 4/4 синий Гигант Чародей, затем прикрепите к ней Амулет Великана.

Снаряженное существо получает +0/+1 и имеет способность «Это существо имеет

Порчеустойчивость, пока оно развернуто». *(Оно не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

Снарядить {2}

- Вы решаете, будете ли платить {3} {U}, в момент разрешения связанной с выходом на поле битвы способности. Если вы это делаете, то сразу же создаете фишку существа Гигант Чародей и прикрепляете к ней Амулет Великана. Ни один игрок не может ответить на ваше решение платить или не платить, и ни один игрок не может предпринимать действия в течение этого процесса.
 - Фишка существа Гигант Чародей выходит на поле битвы как существо 4/4. Любые способности, срабатывающие, когда существо с определенной выносливостью выходит на поле битвы, увидят эту фишку как выходящее на поле битвы существо 4/4.
-

Аркинист Морозного Огня

{4} {U}

Существо — Гигант Чародей

2/5

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше, если вы контролируете Гиганта или Чародея.

Когда Аркинист Морозного Огня выходит на поле битвы, найдите в вашей библиотеке карту мгновенного заклинания или волшебства с таким же именем, как у карты на вашем кладбище, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Даже если вы контролируете несколько Гигантов и/или Чародеев, разыгрывание Аркиниста Морозного Огня стоит только на {1} меньше.
 - Как только вы объявляете, что разыгрываете Аркиниста Морозного Огня, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, оппоненты не могут пытаться изменить стоимость, удаляя ваших Гигантов и Чародеев.
-

Арни Трехбровый

{2} {R}

Легендарное Существо — Человек Берсерк

3/3

Ускорение

Похвальба — {1}: вы можете изменить базовую силу

Арни Трехбрового до конца хода на 1 плюс

наибольшее значение силы среди других существ

под вашим контролем. *(Активируйте эту*

способность, только если это существо атаковало в

этом ходу, и только один раз за ход.)

- Наибольшее значение силы среди других существ под вашим контролем определяется в момент разрешения способности Похвальбы. В это же время вы решаете, хотите ли менять базовую силу Арни. Если в тот момент вы не контролируете других существ, то можете изменить базовую силу Арни на 1 до конца хода. Однако Арни возражает против этого.
- Любые эффекты, которые изменяют силу Арни Трехбрового, но не устанавливают ее на определенное значение, применяются после установки базовой силы Арни вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу Арни.
- Для новой базовой силы Арни Трехбрового к 1 прибавляется реальная сила другого существа под вашим контролем с максимальной силой, а не базовая сила того существа. Сила Арни не изменится, если уже после разрешения способности Похвальбы изменится сила существа.
- В некоторых неудачных случаях наибольшее значение силы среди других существ под вашим контролем может быть отрицательным. Например, если наибольшее значение силы среди них равно -3, то вы можете изменить базовую силу Арни на -2 до конца хода. Однако Арни решительно возражает против этого.

Арни Убивает Тролля

{R} {G}

Чары — Сага

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

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

II — Добавьте {R}. Положите два жетона +1/+1 на не более чем одно целевое существо под вашим контролем.

III — Вы получаете количество жизней, равное наибольшему значению силы среди существ под вашим контролем.

- Для способности главы I, если на момент разрешения той способности любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.
- Способность главы II не является мана-способностью. Она идет в стек, и на нее можно ответить.
- Если вы не выберете цель для способности главы II, то просто добавьте {R} во время разрешения способности. Однако если вы выберете целевое существо под вашим контролем, но к моменту разрешения способности существо станет нелегальной целью, то способность не разрешится. В этом случае вы не добавите {R}.

- Для определения количества получаемых жизней для способности главы III используйте наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем в момент разрешения способности. Если в тот момент под вашим контролем нет существ, или сила каждого из существ под вашим контролем равна 0 или меньше, то вы не получите жизней.

Базальтовый Разоритель

{3} {R}

Существо — Гигант Чародей

4/2

Когда Базальтовый Разоритель выходит на поле битвы, он наносит X повреждений любой цели, где X — наибольшее число существ под вашим контролем, у которых есть одинаковый тип существа.

- Количество наносимых повреждений подсчитывается в момент разрешения срабатывающей способности и зависит от того, какие существа есть под вашим контролем в тот момент. Если Базальтовый Разоритель еще находится под вашим контролем, то учитывается и он сам. Вы всегда используете максимально возможное число. Вам не нужно выбирать типы существ. Например, если под вашим контролем есть Гигант Чародей, Гигант Воин, Эльф Воин и Кор Воин, то Базальтовый Разоритель нанесет 3 повреждения.

Безликое Убежище

Снежная Земля

{T}: добавьте {C}.

{S} {S} {S}: Безликое Убежище становится существом 4/3 с Бдительностью и всеми типами существа до конца хода. При этом оно остается землей. (*{S} можно оплатить одной маной от снежного источника.*)

- Хотя после того, как последняя активируемая способность разрешится, Безликое Убежище будет иметь все типы существ, у него не будет способности с ключевым словом Перевертыш.
- Если Безликое Убежище становится существом, но при этом оно не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода, то оно не сможет атаковать или поворачиваться для получения маны.

Берсерк Драконьего Рода

{1} {R}

Существо — Человек Берсерк

2/2

Первый удар

Стоимость активируемых вами способностей Похвальбы уменьшается на {1} за каждого Дракона под вашим контролем.

Похвальба — {4} {R}: создайте одну фишку существа 5/5 красный Дракон с Полетом.

(*Активируйте эту способность, только если это существо атаковало в этом ходу, и только один раз за ход.*)

- Снижение стоимости применяется только к немаркированной мане в стоимости активации способностей Похвальбы, которые вы активируете. Оно не может уменьшить требования к цветной мане.
 - Как только вы объявляете, что активируете способность Похвальбы, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость способности не будет оплачена. В частности, оппоненты не могут пытаться изменить стоимость активации, удаляя ваших Драконов.
-

Бирги, Богиня Сказаний

{2} {R}

Легендарное Существо — Бог

3/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, добавьте {R}. До конца хода вы не теряете эту ману по окончании шагов и фаз.

Существа под вашим контролем могут использовать Похвальбу два раза в каждом вашем ходу, а не один раз.

////

Харнфель, Рог Изобилия

{4} {R}

Легендарный Артефакт

Сбросьте карту: изгоните две верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть те карты в этом ходу.

- Первая способность Бирги использует стек, и на нее можно ответить. Это не мана-способность.
 - Вы все равно должны атаковать существом под вашим контролем, чтобы активировать его способность Похвальбы.
 - Карты, которые изгоняет активируемая способность Харнфеля, изгоняются рубашкой вниз.
 - Вы можете разыграть те карты в том ходу, даже если Харнфель покинет поле битвы или другой игрок получит контроль над ним.
 - Разыгрывая изгнанные Харнфелем карты, вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания тех карт. Вы должны оплатить их стоимости, если они есть, и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если одна из тех карт — карта существа, то вы можете разыграть ее, оплатив ее мана-стоимость, только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
 - Вы можете разыграть изгнанные Харнфелем карты земли, только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу (если только какой-либо эффект не позволяет вам разыграть дополнительную землю). Чаще всего, если вы изгоните Харнфелем две карты земель, то не сможете разыграть обе.
 - Любые изгнанные Харнфелем карты, которые вы не разыграете, остаются в изгнании.
 - Карта, которую вы сбрасываете для активации способности, не входит в «те карты», и ее нельзя разыграть, даже если она каким-то образом окажется в изгнании.
-

Битва за Бретагард

{1}{G}{W}

Чары — Сага

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

I — Создайте одну фишку существа 1/1 белый

Человек Воин.

II — Создайте одну фишку существа 1/1 зеленый

Эльф Воин.

III — Выберите любое количество фишек артефактов и/или фишек существ с различными именами под вашим контролем. За каждую из них создайте одну фишку, являющуюся ее копией.

- Способность главы III не делает фишки целями. Вы выбираете, какие из них копировать, в момент разрешения способности.
- За исключением тех случаев, когда эффект, создающий фишку, присваивает ей другое имя, имя фишки существа совпадает с ее типом или типами существа. В частности, у фишки существа Человек Воин имя отличается от фишки существа Эльф Воин, и способность главы III позволяет вам создать копии каждой из них.
- Каждая созданная вами фишка копирует исходные характеристики той фишки, которую копирует, в том виде, в котором они были указаны создавшим ту фишку эффектом. Новая фишка не копирует ни положение той фишки (то есть, повернута она или нет), ни имеющиеся на ней жетоны, ни прикрепленные к ней Ауры и/или Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие ее силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
- Если исходная фишка копирует что-то другое, то созданная вами фишка будет использовать копируемые значения исходной фишки. В большинстве случаев она будет копией того, что копирует исходная фишка. Если фишка копирует перманент или карту с {X} в мана-стоимости, то этот X равен 0.
- Любые способности созданных фишек, связанные с выходом на поле битвы, срабатывают, когда они выходят на поле битвы. Также будут действовать все способности фишек, гласящие: «При выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[Этот перманент] выходит на поле битвы с».

Битва Мороза и Пламени

{3}{U}{R}

Чары — Сага

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

I — Битва Мороза и Пламени наносит по 4 повреждения каждому не являющемуся Гигантом существу и каждому planeswalker'у.

II — Предскажите 3.

III — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание с конвертированной мана-стоимостью 5 или больше в этом ходу, возьмите две карты, затем сбросьте карту.

- Срабатывающая способность, созданная главой III, может сработать несколько раз в течение хода, даже несмотря на то, что Битвы Мороза и Пламени, скорее всего, уже не будет на поле битвы.

Благословение Мороза

{3}{G}

Снежное Волшебство

Распределите X жетонов +1/+1 среди любого количества существ под вашим контролем, где X — количество {S}, потраченной на разыгрывание этого заклинания. Затем возьмите одну карту за каждое существо с силой 4 или больше под вашим контролем.

- Поскольку Благословение Мороза не делает целью ни одно существо, вы определяете, как будут распределены жетоны +1/+1, во время разрешения Благословения Мороза. Игроки могут ответить на Благословение Мороза как обычно, и они будут знать, сколько снежной маны вы потратили, чтобы разыграть его, но не обязательно смогут заранее определить, как будут распределены жетоны.
- Поскольку заклинание не делает существа целями, вы, например, можете положить жетоны +1/+1 на существо с Защитой от зеленого.
- Вы определяете, сколько существ с силой 4 или больше вы контролируете, в момент разрешения Благословения Мороза, после того как жетоны +1/+1 были положены на существа.
- Если вы разыгрываете Благословение Мороза, не тратя снежную ману, то жетоны +1/+1 не распределяются. Вы все еще сможете взять карты, если ваши существа достаточно велики.
- Если Благословение Мороза скопировано, то на разыгрывание копии не было потрачено ни одной маны, поэтому жетоны +1/+1 не распределяются. Вы все еще сможете взять карты, если ваши существа достаточно велики.

Блистательная Военачальница

{1}{W}{W}

Существо — Ангел Воин

3/3

Полет

Когда Блистательная Военачальница выходит на поле битвы или умирает, вы можете изгнать другую карту существа из вашего кладбища. Когда вы это делаете, положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем, кроме Блистательной Военачальницы, у которого есть такой же тип существа, как у изгнанной карты.

- Вы не выбираете, какую карту существа изгонять, и изгонять ли вообще, пока срабатывающая способность не начнет разрешаться. Когда вы это делаете, срабатывает реагирующая срабатывающая способность. Игроки могут ответить на эту реагирующую срабатывающую способность, зная типы существа карты, которую вы изгнали, и то, какие существа могут получить жетон +1/+1. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут предпринимать действия после того, как вы изгнали другую карту существа, но до того, как будут положены жетоны на другие существа под вашим контролем.
-

Боевой Мамонт
{3}{G}{G}
Существо — Слон
6/5

Пробивной удар

Каждый раз, когда перманент под вашим контролем становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, вы можете взять карту.

Пророчество {2}{G}{G} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Срабатывающая способность Боевого Мамонта разрешается до заклинания или способности, вызвавших ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание или способность будут отменены.
- Если заклинание или способность под контролем оппонента делает целью один перманент под вашим контролем несколько раз, то срабатывающая способность Боевого Мамонта срабатывает только один раз. Однако если заклинание или способность под контролем оппонента делает целью несколько перманентов под вашим контролем, то срабатывающая способность Боевого Мамонта срабатывает за каждый из тех перманентов.
- Вы выбираете, брать ли карту, в момент разрешения срабатывающей способности Боевого Мамонта.

Божественный Гамбит

{W}{W}

Волшебство

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

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

В Поисках Величия

{G} {G}

Чары

В начале вашего шага поддержки вы можете разыграть из вашей руки без уплаты его мана-стоимости заклинание перманента с конвертированной мана-стоимостью, равной 1 плюс наибольшая конвертированная мана-стоимость среди других перманентов под вашим контролем. Если вы этого не делаете, предскажите 1.

- Заклинание перманента — это заклинание артефакта, заклинание существа, заклинание чар или заклинание planeswalker'a.
 - Чтобы определить, какое заклинание вы можете разыграть, учитывайте другие перманенты под вашим контролем в момент разрешения срабатывающей способности. Если все другие перманенты, которые вы контролируете, это земли, или (что маловероятно) если вы не контролируете никаких других перманентов, вы можете разыграть из вашей руки заклинание перманента с конвертированной мана-стоимостью 1.
 - Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, их требуется оплатить, чтобы разыграть заклинание.
 - Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.
 - Если в мана-стоимости разыгрываемого заклинания есть {X}, то его значение обязательно должно быть 0.
-

Вальки, Бог Обмана

{1} {B}

Легендарное Существо — Бог

2/1

Когда Вальки выходит на поле битвы, каждый оппонент показывает свою руку. Для каждого оппонента изгоните показанную им таким образом карту существа до тех пор, пока Вальки не покинет поле битвы.

{X}: выберите изгнанную Вальки карту существа с конвертированной мана-стоимостью X. Вальки становится копией той карты.

////

Тибальт, Вселенский Самозванец

{5} {B} {R}

Легендарный Planeswalker — Тибальт

5

При выходе Тибальта на поле битвы вы получаете эмблему со способностью «Вы можете разыгрывать изгнанные Тибальтом, Вселенским Самозванцем карты, и вы можете тратить ману на разыгрывание тех заклинаний, как будто это мана любого цвета».

+2: изгоните верхнюю карту библиотеки каждого игрока.

-3: изгоните целевой артефакт или существо.

-8: изгоните все карты из всех кладбищ. Добавьте {R} {R} {R}.

- Если Вальки покидает поле битвы до того, как разрешится его способность, связанная с выходом на поле битвы, то каждый оппонент показывает свою руку, но карты не изгоняются.
- Вы не выбираете, копией которой из изгнанных Вальки карт существ станет Вальки, пока эта способность не разрешится. (Впрочем, зачастую ваши намерения выдает выбранное значение X.)
- Если в момент разрешения активируемой способности Вальки нет ни одной изгнанной Вальки карты существа с конвертированной мана-стоимостью, равной значению X, то ничего не происходит. Такой вот бог обмана.
- Если Вальки становится копией существа в том же ходу, когда он вышел на поле битвы, то вы не можете атаковать им и использовать его способности, требующие {T} (если такие способности у него появятся).
- Вальки копирует напечатанные характеристики изгнанной карты существа. В частности, как только Вальки станет копией другой карты существа, у него не останется собственной напечатанной активируемой способности.
- Вы можете активировать способность Вальки несколько раз в ответ на саму себя. Это может позволить Вальки на короткое время стать копией различных карт существ. В промежутке между каждой из активируемых способностей Вальки вы получите приоритет и сможете разыгрывать заклинания и активировать способности.
- Если какой-либо эффект начинает применяться к Вальки до того, как он становится копией, то этот эффект продолжит применяться.
- Если другой объект становится копией Вальки, то он становится тем, что копирует Вальки. Тот объект остается копией, даже если Вальки покинет поле битвы.

- Эмблема, которую дает вам Тибальт, позволяет вам разыгрывать карты, изгнанные тем конкретным Тибальтом, Вселенским Самозванцем, даже после того, как тот Тибальт покинет поле битвы. Если под вашим контролем появится другой Тибальт, Вселенский Самозванец, то он будет считаться новым объектом, даже если представлен той же самой картой. Конечно, новый Тибальт также даст вам эмблему, чтобы вы могли разыгрывать карты, которые он изгоняет.
- Карты, которые изгоняются способностями верности Тибальта, изгоняются рубашкой вниз.
- Разыгрывая изгнанные Тибальтом карты, вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания тех карт. Вы должны оплатить их стоимости, если они есть, и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если одна из тех карт — карта волшебства, то вы можете разыграть ее, оплатив ее мана-стоимость, только во время вашей главной фазы при пустом стекке.
- Вы можете разыграть изгнанные Тибальтом карты земли, только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу (если только какой-либо эффект не позволяет вам разыграть дополнительную землю).
- При разрешении последней способности Тибальта вы добавляете $\{R\} \{R\} \{R\}$, даже если не изгнали ни одной карты.

Валькирия-Искоренительница

$\{2\} \{B\} \{B\}$

Существо — Ангел Берсерк

4/3

Полет, Цепь жизни, Порчеустойчивость от planeswalker'ов

Похвальба — $\{1\} \{B\}$, пожертвуйте существо: каждый оппонент жертвует существо или planeswalker'a. *(Активируйте эту способность, только если это существо атаковало в этом ходу, и только один раз за ход.)*

- Валькирия-Искоренительница не может быть целью способностей, источником которых является planeswalker под контролем оппонента.
- При разрешении способности Похвальбы сначала следующий оппонент в порядке передачи хода выбирает существо или planeswalker'a под своим контролем. Затем все остальные оппоненты в порядке передачи хода выбирают существо или planeswalker'a под своим контролем. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные существа и planeswalker'ы жертвуются одновременно.

Вандал в Маске

$\{1\} \{G\}$

Существо — Имитатор

1/3

Перевертыш *(Эта карта обладает всеми типами существа.)*

Когда Вандал в Маске выходит на поле битвы, вы можете изгнать карту существа из вашего кладбища. Если вы это делаете, изгоните целевой артефакт или чары под контролем оппонента.

- Вы выбираете целевой артефакт или чары под контролем оппонента, когда помещаете эту срабатывающую способность в стек. Как только способность начнет разрешаться, вы выбираете, изгонять ли из кладбища карту существа, и если да, то какую. В этот момент уже никто не может ответить на ваш выбор или предпринять какие-либо действия, пока способность не закончит разрешаться.

Ваятельница Зимы

{1}{G}

Снежное Существо — Эльф Бродяга

2/2

{T}: разверните целевую снежную землю.

- Активируемая способность Ваятельница Зимы не является мана-способностью. Ее нельзя активировать во время разыгрывания заклинания или активации способности. Она идет в стек, и на нее можно ответить.

Вега, Наблюдатель

{1}{W}{U}

Легендарное Существо — Птица Дух

2/2

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание откуда угодно, кроме вашей руки, возьмите карту.

- Способность Веги разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Великан Пепельного Сердца

{5}{R}{R}

Существо — Гигант Берсерк

7/6

Пробивной удар

Когда Великан Пепельного Сердца умирает, он наносит 7 повреждений случайно выбранному существу под контролем оппонента.

- Существо под контролем оппонента не является целью, поэтому выбирается в момент разрешения срабатывающей способности. Вы можете выбрать существо с Порчеустойчивостью и даже существо с Защитой от красного, хотя в последнем случае повреждения будут предотвращены.
-

Взгляд в Мироздание

{1} {U}

Волшебство

Посмотрите три верхние карты вашей библиотеки.

Положите одну из них в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в любом порядке.

Пока вы контролируете Гиганта, вы можете разыграть Взгляд в Мироздание из вашего кладбища, уплатив {U} вместо его мана-стоимости. Если вы разыгрываете Взгляд в Мироздание таким образом и он должен быть положен на ваше кладбище, изгоните его вместо этого.

- Разыгрывание Взгляда в Мироздание из вашего кладбища при помощи его последней способности никак не влияет на то, когда вы можете разыграть его.
- Если вы разыгрываете Взгляд в Мироздание из вашего кладбища при помощи другого разрешения, то его последняя способность не применяется. Вы заплатите ту стоимость, которая подразумевается разрешением, и будете следовать инструкциям разрешения относительно изгнания Взгляда в Мироздание, если таковые имеются.
- Если Взгляд в Мироздание разрешается во время вашего хода и попадает на ваше кладбище, то вы получаете приоритет раньше всех остальных игроков. Вы сможете снова разыграть Взгляд в Мироздание из вашего кладбища при помощи его последней способности, прежде чем кто-либо из игроков сможет попытаться удалить его из вашего кладбища.
- Конвертированная мана-стоимость Взгляда в Мироздание равна 2 вне зависимости от того, сколько вы на самом деле заплатили, чтобы разыграть его.

Возвращение с Приливом

{4} {B}

Волшебство

Верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы. Если это Эльф, создайте две фишки существа 1/1 зеленый Эльф Воин.

Пророчество {3} {B} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Вы проверяете, является ли существо Эльфом, когда оно попадает на поле битвы. Если это так, то вы создаете фишки, даже если на кладбище карта не была картой Эльфа.
 - Игроки не могут предпринять никаких действий между тем, как карта возвращается на поле битвы, и тем, как создаются фишки Эльфа Воина.
-

Возмездие Фирии

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

Чары — Сага

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

I — Создайте одну фишку существа 4/4 белый Ангел Воин с Полетом и Бдительностью.

II — До конца хода Ангелы под вашим контролем получают способность «{T}: уничтожьте целевое существо с силой меньше, чем сила этого существа».

III — Ангелы под вашим контролем получают Двойной удар до конца хода.

- Активируемую способность получают только те Ангелы, которые уже находятся под вашим контролем в момент разрешения способности главы II. Точно так же, только те Ангелы, которые уже находятся под вашим контролем в момент разрешения способности главы III, получают Двойной удар. В обоих случаях Ангелы, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу, не получат способность.
- При активации способности сила целевого существа должна быть меньше, чем сила Ангела. При разрешении способности значения силы сравниваются снова. Если сила целевого существа перестала быть меньше, чем сила Ангела, то способность не разрешается. Если в тот момент Ангела уже нет на поле битвы, используйте значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы для определения того, разрешится ли способность.

Вознесение Достоянных

{1}{W}{B}

Чары — Сага

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

I, II — Выберите существо под вашим контролем. До вашего следующего хода все повреждения, которые должны быть нанесены существам под вашим контролем, вместо этого наносятся тому существу.

III — Верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы с одним жетоном Полета на ней. То существо является Ангелом Воином в дополнение к своим другим типам.

- Вы выбираете существо для способности глав I/II в момент разрешения способности.
- Если выбранного существа нет на поле битвы, когда существам под вашим контролем должны быть нанесены повреждения, те повреждения наносятся тем существам, которым и должны были быть нанесены. Они не будут перенаправлены.
- Способность глав I/II не меняет то, являются повреждения боевыми или нет. Если существам под вашим контролем должны быть нанесены боевые повреждения, то повреждения, которые вместо этого наносятся выбранному существу, остаются боевыми повреждениями.
- Если другой игрок получает контроль над выбранным существом после того, как способность глав I/II разрешается, но до вашего следующего хода, то все повреждения, которые должны быть нанесены существам под вашим контролем, вместо этого все равно наносятся тому существу.

- Карта существа, которую кладет на поле битвы способность главы III, выходит на поле битвы как Ангел Воин с Полетом (в дополнение ко всем другим типам существа, которые у него есть).
-

Возносящийся Дух

{U}

Снежное Существо — Дух

1/1

{S} {S}: Возносящийся Дух становится Духом Воином с базовыми силой и выносливостью 2/3.

{S} {S} {S}: если Возносящийся Дух является Воином, положите на него один жетон Полета, и он становится Духом Воином Ангелом с базовыми силой и выносливостью 4/4.

{S} {S} {S} {S}: если Возносящийся Дух является Ангелом, положите на него два жетона +1/+1, и он получает способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту».

- Ни у одной из способностей Возносящегося Духа нет срока действия. Если любая из них разрешается, ее эффект продолжает действовать, пока Возносящийся Дух не покинет поле битвы, либо другой эффект не изменит его характеристики.
 - Первая и вторая способности заставляют Возносящегося Духа потерять все другие типы существа, которые у него могли быть. Однако он сохраняет все типы и супертпы карты, которые могли у него быть.
 - Первая и вторая способности заменяют собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости Возносящегося Духа. Любые устанавливающие базовую силу и выносливость Возносящегося Духа эффекты, которые начинают действовать после любой из этих способностей, заменят собой эффект той способности.
 - Активация второй способности после того, как Возносящийся Дух уже был легально заблокирован существом без Полета или Захвата, не изменит и не отменит то блокирование.
 - Любые эффекты, которые изменяют силу или выносливость Возносящегося Духа, но не устанавливают их на определенное значение, применяются после установки базовых силы и выносливости, вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу и выносливость.
 - Любую из способностей Возносящегося Духа можно активировать несколько раз. Несколько жетонов Полета на одном и том же перманенте не дают никаких дополнительных преимуществ; однако, каждый раз, когда разрешается последняя способность, пока Возносящийся Дух является Ангелом, она дает Возносящемуся Духу еще два жетона +1/+1 и еще один экземпляр срабатывающей способности. Все эти экземпляры срабатывают по отдельности.
-

Воитель Рунной Кузни
{2}{W}
Существо — Гном Воин
2/3

Когда Воитель Рунной Кузни выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке и/или на вашем кладбище карту Руны, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее. Вы можете заплатить {1} вместо оплаты мана-стоимости разыгрываемых вами заклинаний Рун.

- Последняя способность Воителя Рунной Кузни дает альтернативную стоимость для разыгрывания заклинаний Рун. Вы не можете сочетать ее с другими альтернативными стоимостями, которые могут применяться. В том необычном случае, когда у заклинания Руны есть дополнительные стоимости, вы можете оплатить их вместе с {1}. Если те дополнительные стоимости обязательные, то вы должны их оплатить, чтобы разыграть заклинание.
- Последняя способность Воителя Рунной Кузни никак не влияет на то, когда вы можете разыгрывать заклинания Рун.
- Разыгрывание заклинания Руны за альтернативную стоимость не изменяет его мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость.

Воринклекс, Чудовищный Налетчик
{4}{G}{G}
Легендарное Существо — Фирексиец Претор
6/6

Пробивной удар, Ускорение
Если вы должны положить один или несколько жетонов на перманент или игрока, вместо этого положите вдвое больше каждого из тех видов жетонов на тот перманент или игрока.
Если оппонент должен положить один или несколько жетонов на перманент или игрока, вместо этого он кладет вдвое меньше каждого из тех видов жетонов на тот перманент или игрока с округлением в меньшую сторону.

- В отличие от многих похожих эффектов, для Воринклекса очень важно, кто кладет жетоны на перманент или игрока. От этого зависит, которая из двух его последних способностей применяется.
 - Если перманент выходит на поле битвы с жетонами на нем, то эффект, заставляющий перманент получить жетоны, может указать, который из игроков кладет те жетоны на перманент. Если эффект не указывает игрока, то жетоны кладет на объект контролирующей тот объект игрок.
 - Если два или более эффекта пытаются изменить то, сколько жетонов кладется на перманент под вашим контролем, то вы выбираете порядок применения этих эффектов вне зависимости от того, кто контролирует их источники.
-

Восстание Марна Ужаса

{2} {B}

Мгновенное заклинание

Создайте X фишек существа 2/2 черный Зомби

Берсерк, где X — количество умерших в этом ходу не являющихся фишками существ.

Пророчество {B} (*Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.*)

- Количество не являющихся фишками существ, которые умерли в этом ходу, подсчитывается, когда Восстание Марна Ужаса разрешается. Другими словами, не являющиеся фишками существа, которые умирают в ответ на Восстание Марна Ужаса, также будут учтены.
 - Не имеет значения, находятся ли еще карты, которые представляли тех существ, на кладбище во время разрешения Восстания Марна Ужаса. Если они умерли в этом ходу, то будут учитываться.
-

Вторжение Великанов

{U} {R}

Чары — Сага

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

I — Предскажите 2.

II — Возьмите карту. Затем вы можете показать карту Гиганта из вашей руки. Когда вы это делаете, Вторжение Великанов наносит 2 повреждения целевому оппоненту или planeswalker'у.

III — Разыгрывание следующего заклинания Гиганта, которое вы разыгрываете в этом ходу, стоит на {2} меньше.

- Способность главы II отправляется в стек без выбора цели. После того как вы взяли карту, вы решаете, показывать ли вам карту Гиганта из руки. Когда вы это делаете, срабатывает реагирующая срабатывающая способность. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут ответить после того, как вы показали карту Гиганта, но до того, как будут нанесены повреждения.
 - 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 эффект способности главы III). Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
-

Выкинуть на Берег

{4} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Выберите одно или оба —

- Владелец целевого не являющегося землей перманента кладет его на верх или в низ своей библиотеки.
- Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца.

- Для первого режима владелец карты выбирает, кладется она на верх или в низ библиотеки.
- Если вы выбираете оба режима, то они выполняются в указанном порядке, и между ними ничего не может произойти. Например, если целью второго режима является Аура, которая в настоящее время зачаровывает цель первого режима, то эта Аура вернется в руку ее владельца. (Она не может быть положена на кладбище как действие, вызванное состоянием, пока заклинание «Выкинуть на Берег» не закончит разрешаться.)

Высеченные Знания

{3} {U} {U}

Снежное Мгновенное заклинание

Предскажите X, где X — количество {S}, потраченной на разыгрывание этого заклинания, затем возьмите три карты. (*{S}* — это мана от снежного источника.)

- Если вы разыграете Высеченные Знания, не тратя снежную ману, то просто возьмете три карты.
- Если Высеченные Знания скопированы, то на разыгрывание копии не было потрачено ни одной маны, так что вы просто возьмете три карты.

Гигантский Вол

{1} {W}

Существо — Бык

0/6

Гигантский Вол входит в экипаж Машин, используя значение своей выносливости, а не силы.

- Вхождение в экипаж Машины не меняет значение силы или выносливости Гигантского Вола.

Гномий Молот

{2} {R}

Артефакт — Снаряжение

Когда Гномий Молот выходит на поле битвы, вы можете заплатить {2}. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 2/1 красный Гном Берсерк, затем прикрепите к ней Гномий Молот.

Снаряженное существо получает +3/+0 и имеет

Пробивной удар.

Снарядить {3}

- Вы решаете, будете ли платить {2}, в момент разрешения способности, связанной с выходом на поле битвы. Если вы это делаете, то сразу же создаете фишку существа Гном Берсерк и прикрепляете к ней Гномий Молот. Ни один игрок не может ответить на ваше решение платить или не платить, и ни один игрок не может предпринимать действия в течение этого процесса.
 - Фишка существа Гном Берсерк выходит на поле битвы как существо 2/1. Любые способности, срабатывающие, когда существо с определенной силой выходит на поле битвы, увидят эту фишку как выходящее на поле битвы существо 2/1.
-

Демон Горящей Руны

{4} {B} {B}

Существо — Демон Берсерк

6/6

Полет

Когда Демон Горящей Руны выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке ровно две карты с различными именами, отличными от имени Демон Горящей Руны. Если вы это делаете, покажите те карты. Оппонент выбирает одну из них. Положите выбранную карту в вашу руку, а другую — на ваше кладбище, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Находясь в библиотеке, двусторонняя карта имеет только имя своей передней лицевой стороны. Вы не можете таким образом выбрать две одинаковые двусторонние карты.
 - Если вы решили не искать в вашей библиотеке, то никакие карты не показываются и не кладутся куда-либо еще, и вы не тасуете библиотеку.
-

Демонические Дары

{1} {B}

Мгновенное заклинание

До конца хода целевое существо получает +2/+0 и способность «Когда это существо умирает, верните его на поле битвы под контролем его владельца».

- Эффект воскрешения Демонических Даров действует только один раз. Когда целевое существо умирает и возвращается на поле битвы, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому существу, которым было раньше. Если это новое существо умрет, оно уже не вернется.
-

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.
-

Дракон Золотого Моста

{3} {R} {R}

Существо — Дракон

4/4

Полет, Ускорение

Каждый раз, когда Дракон Золотого Моста атакует или становится целью заклинания, создайте одну фишку Клада.

Клады под вашим контролем имеют способность «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте две маны любого одного цвета».

- Если заклинание делает Дракона Золотого Моста целью несколько раз, то срабатывающая способность срабатывает только единожды.
 - Способность, срабатывающая, когда существо становится целью заклинания, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Такая способность разрешается, даже если 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.
-

Драуг-Некромант

{3} {B}

Снежное Существо — Зомби Священник

4/4

Если не являющееся фишкой существо под контролем оппонента должно умереть, вместо этого изгоните ту карту с одним жетоном льда на ней. Вы можете разыгрывать заклинания, находящиеся среди принадлежащих вашим оппонентам карт в изгнании с жетонами льда на них, и вы можете тратить ману от снежных источников на разыгрывание тех заклинаний, как если бы это была мана любого цвета.

- Если оппонент контролирует принадлежащее вам не являющееся фишкой существо, и то существо должно умереть, вместо этого та карта изгоняется с одним жетоном льда на ней. Однако вы не сможете разыграть ту карту из изгнания.
 - Точно так же, если умирает не являющаяся фишкой земля под контролем оппонента, которая стала существом, то та карта изгоняется с одним жетоном льда на ней, но Драуг-Некромант не позволит вам разыграть землю из изгнания.
 - Разыгрывая заклинания из изгнания таким образом, соблюдайте обычные правила для разыгрывания этих заклинаний. Вы должны оплатить их стоимости и соблюдать все ограничения на время разыгрывания.
 - Драуг-Некромант позволяет вам разыгрывать заклинания, находящиеся среди любых принадлежащих вашим оппонентам карт в изгнании с жетонами льда на них, включая карты, которые были изгнаны предыдущими Драугами-Некромантами.
-

Жестокое Возвращение Кардура

{2} {B} {R}

Чары — Сага

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

I — Вы можете пожертвовать существо. Когда вы это делаете, Жестокое Возвращение Кардура наносит 3 повреждения любой цели.

II — Каждый игрок сбрасывает карту.

III — Верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы. Положите на нее один жетон +1/+1. Она получает Ускорение до вашего следующего хода.

- Способность главы I отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы можете пожертвовать существо. Когда вы это делаете, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете цель, которой будут нанесены повреждения. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут предпринимать действия после того, как вы пожертвовали существо, но до того, как будут нанесены повреждения.
- Когда способность главы II разрешается, сначала тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает карту в руке и откладывает ее в сторону, не показывая, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов. После этого все выбранные карты сбрасываются одновременно.

Жрец Предела Призраков

{1} {B}

Снежное Существо — Зомби Священник

0/4

{T}, пожертвуйте Жреца Предела Призраков: целевое существо получает -X/-X до конца хода, где X — количество снежных земель под вашим контролем. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- Для определения значения X посчитайте снежные земли под вашим контролем в момент разрешения способности.

Жуткий Всадник

{5} {B}

Существо — Дух Рыцарь

3/7

{1} {B}, {T}, изгоните карту существа из вашего кладбища: целевой оппонент теряет 3 жизни.

- Несмотря на то что игроки могут ответить на активируемую способность, они не могут ответить на оплату ее стоимости активации. К тому времени, когда кто-нибудь сможет ответить, карта существа уже будет изгнана.
-

Заклинатель Лавин

{1} {U}

Снежное Существо — Человек Чародей

1/3

{2}: целевая снежная земля под вашим контролем становится существом 4/4 Элементаль с

Порчеустойчивостью и Ускорением до конца хода.

При этом она остается землей. *(Существо с Порчеустойчивостью не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

- Земля, ставшая существом в результате действия активируемой способности Заклинателя Лавин, сохраняет все остальные супертипы, типы карты, подтипы и способности, которые у нее были. В частности, это будет снежное существо земля.
- В большинстве случаев земля, которая становится существом, останется бесцветной. Если другой эффект привел к тому, что у земли появился один или несколько цветов, то получившееся существо земля сохранит эти цвета.
- Активируемая способность не заставляет целевую снежную землю стать повернутой или развернутой.

Захват Трофеев

{2} {R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте карту.

Возьмите две карты и создайте одну фишку Клада.

(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)

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

Захватчик Снов

{1} {B}

Существо — Демон Священник

0/3

Каждая не являющаяся землей карта в вашей руке, у которой нет Пророчества, имеет способность

Пророчества. Ее стоимость Пророчества равняется ее мана-стоимости, сниженной на {2}. *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать ту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

Каждый раз, когда вы пророчите карту, Захватчик Снов получает +2/+0 до конца хода.

- У карт, напророченных при помощи способности Захватчика Снов, не будет способности Пророчества, как только они покинут вашу руку, но вы все равно сможете разыгрывать их из изгнания во время последующих ходов за стоимость Пророчества, которую дал им Захватчик Снов.
- При разыгрывании заклинания из изгнания не имеет значения, находится ли Захватчик Снов до сих пор под вашим контролем или на поле битвы.
- Снижение стоимости Пророчества применяется только к немаркированной мане в стоимости Пророчества. Оно не может уменьшить требования к цветной мане. Например, если вы пророчите карту из вашей руки с мана-стоимостью $\{1\}\{G\}\{G\}$, ее стоимость Пророчества будет равна $\{G\}\{G\}$.
- Если вы пророчите двустороннюю карту с выбором, то ее стоимость Пророчества будет основываться на мана-стоимости той лицевой стороны, которую вы разыгрываете из изгнания. Например, если вы пророчите Колвори, Богиню Родства/Герб Рингхарта, то в последующем ходу можете разыграть Колвори, заплатив $\{G\}\{G\}$, или Герб Рингхарта, заплатив $\{G\}$. Если вы пророчите двустороннюю карту с выбором, передняя лицевая сторона которой не является землей, а обратная лицевая сторона является землей, то не можете разыграть эту карту как землю.
- Последняя способность срабатывает, когда вы изгоняете карту из вашей руки, используя Пророчество, а не когда вы разыгрываете напророченную карту из изгнания.

Зеркальное Озеро Литт-Яры

Земля

Зеркальное Озеро Литт-Яры выходит на поле битвы повернутым.

$\{T\}$: добавьте $\{U\}$.

$\{2\}\{G\}\{G\}\{U\}$, $\{T\}$, пожертвуйте Зеркальное Озеро

Литт-Яры: создайте фишку, являющуюся копией целевого существа под вашим контролем, но при этом она выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном $+1/+1$ на ней. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- 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). Фишка не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны, ни прикрепленные к нему Ауры и/или Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
- Если целевое существо само является фишкой, то созданная Зеркальным Озером Литт-Яры фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.
- Если целевое существо копирует что-то другое, то созданная вами фишка будет использовать копируемые значения целевого существа. В большинстве случаев она будет копией того, что копирует целевое существо. Если оно копирует перманент или карту с $\{X\}$ в мана-стоимости, то этот X равен 0.
- 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».

Зловещий Друг

{2} {B}

Снежное Существо — Зомби Берсерк

3/2

{1} {S}: Зловещий Друг получает +1/+0 и Угрозу до конца хода. *(Он не может быть заблокирован менее чем двумя существами. {S} можно оплатить одной маной от снежного источника.)*

- Активация способности Зловещего Друга после того, как он был заблокирован одним существом, не приведет к тому, что он перестанет быть заблокированным.

Золотые Оковы

{2} {W}

Чары — Аура

Зачаровать перманент

Зачарованный перманент не может атаковать, блокировать или входить в экипаж Машин, и его активируемые способности не могут быть активированы, если это не мана-способности.

- Существо, которое не может «входить в экипаж Машин», нельзя повернуть, чтобы оплатить стоимость Экипажа у Машины.
- Активируемые способности записываются с двоеточием в формате «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые ключевые слова, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. Способности верности у planeswalker'ов также являются активируемыми способностями.
- Золотые Оковы не мешают статическим способностям действовать на игру или срабатывать срабатывающим способностям. Они также не останавливают активацию мана-способностей. Большинство активируемых способностей, которые при разрешении дают ману, являются мана-способностями.

Инга Рунноглазая

{3} {U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

3/3

Когда Инга Рунноглазая выходит на поле битвы, предскажите 3.

Когда Инга Рунноглазая умирает, возьмите три карты, если в этом ходу умерло не менее трех существ.

- Количество существ, которые умерли в этом ходу, подсчитывается при разрешении последней способности. При этом будет учитываться сама Инга Рунноглазая, а также существа, которые умерли одновременно с Ингой, и существа, которые умерли, пока эта способность была в стеке, но еще не разрешилась.

- Последняя способность учитывает любые умершие существа вне зависимости от того, кто их контролировал.
-

Искатели Рода Литт-Яры

{3}{U}

Существо — Имитатор

2/4

Перевертыш *(Эта карта обладает всеми типами существа.)*

Когда Искатели Рода Литт-Яры выходят на поле битвы, если под вашим контролем есть не менее трех существ, у которых есть одинаковый тип существа, то положите один жетон +1/+1 на Искателей Рода Литт-Яры, затем предскажите 1.

- У трех существ должен быть хотя бы один одинаковый тип существа, независимо от того, какие еще типы существ у них есть. Например, у Искателей Рода Литт-Яры (обладающих всеми типами существа), Эльфа Воина и Эльфа Чародея есть одинаковый тип существа «Эльф».
 - Если под вашим контролем находится менее трех существ, у которых есть одинаковый тип существа, непосредственно после выхода Искателей Рода Литт-Яры на поле битвы, то их способность не срабатывает. Если под вашим контролем находится менее трех таких существ в момент разрешения способности, то вы не положите жетон +1/+1 на Искателей Рода Литт-Яры и не предскажете 1. Три существа с одинаковым типом, которых вы контролируете, когда способность разрешается, не обязательно должны быть теми же, что вы контролировали, когда она срабатывала.
 - Вы кладете только один жетон +1/+1 на Искателей Рода Литт-Яры и предсказываете 1 вне зависимости от того, сколько троек существ с одинаковым типом существа есть под вашим контролем.
-

Истертый Рунный Камень

{2}

Артефакт

Не являющиеся землями карты перманентов на кладбищах и в библиотеках не могут выходить на поле битвы.

Игроки не могут разыгрывать заклинания из кладбищ или библиотек.

- Игроки могут разыгрывать земли из кладбищ, если какой-либо эффект позволяет им это делать. По той же причине эффекты могут класть карты земель на поле битвы из любой зоны.
 - Если какой-либо эффект изгоняет карту из кладбища или библиотеки и позволяет игроку разыграть ее, тот игрок может это сделать. Такое заклинание разыгрывается из изгнания.
 - Посмотрите на карту в том виде, в котором она существует на вашем кладбище или в библиотеке, чтобы определить, может ли она выйти на поле битвы. Если это двусторонняя карта, используйте только характеристики ее передней лицевой стороны.
-

Йети Морозного Пика
{3}{U}
Снежное Существо — Йети
3/3
{1}{S}: Йети Морозного Пика не может быть
заблокирован в этом ходу. (*{S} можно оплатить
одной маной от снежного источника.*)

- Активация способности Йети Морозного Пика после того, как он уже был заблокирован, не приведет к тому, что он перестанет быть заблокированным.

Йорн, Бог Зимы
{2}{G}
Легендарное Снежное Существо — Бог
3/3
Каждый раз, когда Йорн атакует, разверните каждый
снежный перманент под вашим контролем.
/////
Кальдринг, Посох Льда
{1}{U}{B}
Легендарный Снежный Артефакт
{T}: вы можете разыграть целевую карту снежного
перманента из вашего кладбища в этом ходу. Если
вы это делаете, она выходит на поле битвы
повернутой.

- Срабатывающая способность Йорна разворачивает самого Йорна.
- Карта снежного перманента — это любая карта артефакта, существа, чар, земли или planeswalker'a с супертипом «снежный».
- Вы не разыгрываете карту при разрешении активируемой способности Кальдринга. Эта способность просто дает вам право разыграть ту карту в этом ходу. Разыгрывая карту, вы должны следовать всем обычным допущениям и ограничениям на время ее разыгрывания. Чтобы таким образом разыграть землю, у вас должна оставаться возможность разыграть землю в этом ходу. Обратите внимание, что если вы активируете способность Кальдринга во время хода оппонента, то не сможете таким образом разыграть заклинание, если у него нет Мига, а землю таким образом разыграть не сможете вообще.
- Вы должны оплатить все стоимости заклинания, которое разыгрываете таким образом, включая все дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, если они есть.
- Несмотря на то что вы можете разыграть карту, она не находится в вашей руке, поэтому вы не можете, например, сбросить ее или напорочить.
- Если вы не разыграете карту, она останется у вас на кладбище. Вы не сможете разыграть ее в одном из последующих ходов, если только снова не сделаете ее целью способности Кальдринга (или если ее не позволит разыграть какой-нибудь другой эффект).

Кайя Неумолимая
{3}{W}{B}
Легендарный Planeswalker — Кайя
5

+1: положите один жетон призрачной формы на не более чем одно целевое не являющееся фишкой существо. Оно получает способность «Когда это существо умирает или отправляется в изгнание, верните его в руку его владельца и создайте одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом».

-3: изгоните целевой не являющийся землей перманент.

-7: вы получаете эмблему со способностью «В начале вашего шага поддержки вы можете разыграть без уплаты его мана-стоимости легендарное заклинание из вашей руки, из вашего кладбища или из принадлежащих вам карт в изгнании».

- У жетона призрачной формы, который добавляет первая способность, нет никакого функционального значения. Он нужен, чтобы напомнить о способности, которую получает существо. Даже если этот жетон будет удален с существа, полученная им срабатывающая способность все равно будет работать.
- Если у не являющегося фишкой существа окажется несколько экземпляров этой срабатывающей способности, то каждый из них будет срабатывать отдельно. Вы можете вернуть карту в руку ее владельца только один раз, но за каждую из способностей вы создадите по одной фишке существа-Духа.
- Если вам принадлежит карта в изгнании рубашкой вверх, то эмблема Кайи позволит вам разыграть ее только в том случае, если вы можете посмотреть ту карту (и только если она легендарная). Если вы не можете посмотреть карту, то не можете и разыграть ее, даже если точно знаете, что она легендарная.
- Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. 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 обязательно должно быть 0.

Калечащий Страх
{2}{B}{B}
Волшебство
Выберите тип существа. Существа, у которых нет выбранного типа, получают -3/-3 до конца хода.

- Вы выбираете тип существа во время разрешения Калечащего Страх, а затем существа, у которых нет выбранного типа, получают -3/-3. Когда Калечащий Страх начинает разрешаться, игроки уже не смогут ответить на выбор или предпринимать какие-либо действия до тех пор, пока Калечащий Страх не закончит разрешаться.
- Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Рыба или Механик. Нельзя выбирать типы карт (например, артефакт) или супертипы (например, снежный).

- Калечащий Страх действует только на существ без выбранного типа, находящихся на поле битвы в момент разрешения заклинания. Эффект не распространяется на существа, которые выйдут на поле битвы позднее в том же ходу, вне зависимости от их типа. Если позже в течение хода у существа поменяется тип, Калечащий Страх не начнет или не перестанет действовать на это существо.
-

Кардур, Бич Рока

{2}{B}{R}

Легендарное Существо — Демон Берсерк

4/3

Когда Кардур, Бич Рока выходит на поле битвы, до вашего следующего хода существа под контролем ваших оппонентов атакуют в каждом бою, если могут, и атакуют не вас, а другого игрока, если могут.

Каждый раз, когда атакующее существо умирает, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

- Первая способность Кардура влияет на все существа под контролем ваших оппонентов, включая тех, которые выходят на поле битвы после разрешения способности.
 - Если существо под контролем оппонента не может атаковать по любой причине (например, оно повернуто или попало под контроль игрока только в этом ходу), то оно не атакует. Если для того, чтобы оно атаковало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.
 - Если существо под контролем оппонента не попадает ни под одно из указанных исключений и может атаковать, то оно должно атаковать игрока, отличного от вас, если это возможно. Если существо не может атаковать никого из тех игроков или таких игроков нет, то оно должно атаковать вас или planeswalker'a (под контролем любого из оппонентов).
 - Если существо, на которого действует эффект способности Кардура, может легально атаковать нескольких игроков и/или planeswalker'ов, то контролирующий его игрок выбирает, кого оно атакует.
 - Последняя способность Кардура срабатывает независимо от того, кто контролировал атакующее существо, и кого оно атаковало.
-

Карфеллская Предвестница

{1}{U}

Существо — Зомби Чародей

1/3

{T}: добавьте {U}. Тратьте эту ману только на пророчество карты из вашей руки или разыгрывание мгновенного заклинания или заклинания волшебства.

- Ману можно потратить на изгнание карты с Пророчеством из вашей руки рубашкой вверх, а не на разыгрывание напрошенной карты из изгнания (если только это не мгновенное заклинание или заклинание волшебства).
-

Кёлль, Хозяин Кузни
{R}{W}
Легендарное Существо — Гном Воин
2/2

Каждый раз, когда другое не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, если оно было зачаровано или снаряжено, верните его в руку его владельца.

Зачарованные или снаряженные фишки существ под вашим контролем получают +1/+1.

- Фишка существа под вашим контролем является зачарованной или снаряженной, если к ней прикреплена Аура или Снаряжение. Это не обязательно должна быть Аура или Снаряжение под вашим контролем.
- Зачарованная или снаряженная фишка существа под вашим контролем получает от последней способности Кёлля только +1/+1, вне зависимости от того, сколько Аур и Снаряжения прикреплено к тому существу.

Колвори, Богиня Родства
{2}{G}{G}
Легендарное Существо — Бог
2/4

Пока вы контролируете не менее трех легендарных существ, Колвори получает +4/+2 и имеет Бдительность.

{1}{G}, {T}: посмотрите шесть верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту легендарного существа и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

////

Герб Рингхарта

{1}{G}

Легендарный Артефакт

При выходе Герба Рингхарта на поле битвы выберите тип существа.

{T}: добавьте {G}. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания существа выбранного типа или заклинания легендарного существа.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Колвори, могут оказаться смертельными, если вы контролировали трех или больше легендарных существ, а позже в том же ходу какие-то из них покидают поле битвы.
- Для первой способности Герба Рингхарта вы должны выбрать существующий тип существа, например, Плесень или Лучник. Нельзя выбирать типы карт (например, артефакт) или супертпы (например, снежный).
- Если Герб Рингхарта каким-то образом оказался на поле битвы без выбора типа существа, то ману, произведенную его активируемой способностью, можно тратить на разыгрывание заклинания легендарного существа.

Колесница Эски

{3} {G}

Легендарный Артефакт — Машина

4/4

Когда Колесница Эски выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 2/2 зеленая Кошка.

Каждый раз, когда Колесница Эски атакует, создайте одну фишку, являющуюся копией целевой фишки под вашим контролем.

Экипаж 4

- Созданная вами фишка копирует исходные характеристики той фишки, которую копирует, в том виде, в котором они были указаны создавшим ту фишку эффектом. Новая фишка не копирует ни положение той фишки (то есть, повернута она или нет), ни имеющиеся на ней жетоны, ни прикрепленные к ней Ауры и/или Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие ее силу, выносливость, типы, цвет и т. д. Обратите внимание, что созданная фишка не будет атаковать, даже если исходная фишка атакует.
- Если исходная фишка копирует что-то другое, то созданная вами фишка будет использовать копируемые значения исходной фишки. В большинстве случаев она будет копией того, что копирует исходная фишка. Если фишка копирует перманент или карту с {X} в мана-стоимости, то этот X равен 0.
- Любые способности созданной фишки, связанные с выходом на поле битвы, срабатывают, когда она выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированной фишки, гласящие: «При выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[Этот перманент] выходит на поле битвы с».
- Если исходная фишка является Аурой, то созданная вами фишка кладется на поле битвы без разыгрывания. Игрок, который будет контролировать эту Ауру, выбирает, что она будет зачаровывать, в момент ее выхода на поле битвы. Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, ничего не делает целью (так что, например, ее можно прикрепить к перманенту оппонента с Порчеустойчивостью), но ее способность зачаровывания накладывает ограничения на то, к чему ее можно прикрепить. Если допустимого объекта, к которому можно было бы легально прикрепить фишку-Ауру, нет, то она не создается.

Кольцо Повторения

{3}

Снежный Артефакт

{T}: добавьте одну ману любого цвета.

В начале вашего шага поддержки положите один жетон ночи на Кольцо Повторения. Затем, если на нем есть восемь или больше жетонов ночи, удалите их все и создайте восемь фишек бесцветного снежного артефакта с именем Повторенное Кольцо со способностью «{T}: добавьте одну ману любого цвета».

- Проверка того, есть ли на Кольце Повторения восемь или более жетонов ночи, проводится только как часть разрешения срабатывающей способности. Если Кольцо Повторения получает восьмой жетон ночи в другое время, вы не сразу создадите Повторенные Кольца. Вам придется подождать до следующего разрешения срабатывающей способности.

Кома, Змей Мироздания

{3}{G}{G}{U}{U}

Легендарное Существо — Змей

6/6

Это заклинание не может быть отменено.

В начале каждого шага поддержки создайте одну фишку существа 3/3 синий Змей с именем Виток Комы.

Пожертвуйте другого Змея: выберите одно —

- Поверните целевой перманент. Его активируемые способности не могут быть активированы в этом ходу.
- Кома, Змей Мироздания получает Неразрушимость до конца хода.

- Кома, Змей Мироздания может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Кома не отменяется, но пытавшееся его отменить заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- Активируемые способности записываются с двоеточием в формате «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые ключевые слова, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. Способности верности у planeswalker'ов также являются активируемыми способностями.
- Вы не можете пожертвовать самого Кому, чтобы активировать его последнюю способность, но можете пожертвовать любого другого Змея под вашим контролем, включая Виток Комы.
- Если вы выбираете первый режим активируемой способности Комы, то можете выбрать целью уже повернутый перманент. Эффект, останавливающий его активируемые способности, все равно будет действовать.
- Первый режим активируемой способности Комы не мешает статическим способностям действовать на игру или срабатывать срабатывающим способностям. В отличие от других похожих эффектов, он останавливает активацию мана-способностей. Большинство активируемых способностей, которые при разрешении дают ману, являются мана-способностями.

Корни Мудрости

{1}{G}

Волшебство

Скрутите три карты, затем верните карту земли или карту Эльфа из вашего кладбища в вашу руку. Если вы не можете этого сделать, возьмите карту. *(Чтобы скрутить карту, положите верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище.)*

- Корни Мудрости не делают целями карты на кладбищах. Вы можете вернуть карту земли или карту Эльфа, которая только что попала туда в результате скручивания, или которая там уже была.
 - Если на вашем кладбище есть карта земли или карта Эльфа, вы должны ее вернуть одну такую карту. Вы не можете выбрать этого не делать, чтобы взять карту.
-

Корона Увядания

{1}{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет базовую силу 0 и способность «В начале вашего шага поддержки вы теряете 1 жизнь, если не пожертвуете это существо».

- Корона Увядания заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы зачарованного существа. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для базовой силы существа, которые начнут применяться после того, как Корона Увядания прикрепляется к существу, заменят собой действие этого эффекта.
- Любые эффекты, которые изменяют силу зачарованного существа, но не устанавливают ее на определенное значение, применяются после установки базовой силы вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу.

Косима, Богиня Странствий

{2}{U}

Легендарное Существо — Бог

2/4

В начале вашего шага поддержки вы можете изгнать Косиму. Если вы это делаете, она получает способность «Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, если Косима изгнана, вы можете положить на нее один жетон путешествия. Если вы этого не делаете, верните Косиму на поле битвы с X жетонами +1/+1 на ней и возьмите X карт, где X — число жетонов путешествия на ней».

////

Ладя Знаменей

{1}{U}

Легендарный Артефакт — Машина

3/3

Каждый раз, когда Машина под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, тот игрок изгоняет столько же карт с верха своей библиотеки. Вы можете разыгрывать находящиеся среди тех карт земли, пока они остаются в изгнании.

Экипаж 1

- Способность Косимы срабатывает, только если Косима находится на поле битвы в начале вашего шага поддержки, и вы можете изгнать Косиму, только если она все еще находится на поле битвы в момент разрешения способности.
- При разрешении полученной Косимой срабатывающей способности, если вы не кладете жетон путешествия на Косиму, то немедленно возвращаете ее на поле битвы и берете карты в количестве, равном числу жетонов путешествия, которые были на Косиме в изгнании. Игроки не могут ответить на ваш выбор, и ни один игрок не может предпринимать действия в течение этого процесса.
- Вы можете выбрать вернуть Косиму на поле битвы, даже если на ней нет жетонов путешествия. Если вы это делаете, она выходит без жетонов +1/+1 на ней, и вы не берете карты.

- Если земля выходит на поле битвы под вашим контролем, пока Косима находится в изгнании и имеет добавленную срабатывающую способность, та способность сработает. Когда способность попытается разрешиться, она проверит, находится ли Косима еще в изгнании. Если до разрешения способности Косима уже покинула изгнание, то способность не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Так будет даже в том случае, если Косима вернется в изгнание перед тем, как способность попытается разрешиться.
- Ладья Знаменей не позволяет вам разыгрывать дополнительные земли во время вашего хода и не позволяет разыгрывать земли тогда, когда вы обычно не можете этого делать. В большинстве случаев вы сможете разыграть только одну землю из изгнанных Ладьей Знаменей карт во время каждого вашего хода.
- Вы можете разыгрывать земли из изгнанных Ладьей Знаменей карт, пока они остаются в изгнании, даже если сама Ладья Знаменей покинет поле битвы или другой игрок получит контроль над ней.

Кража Плутовского Бога

{2} {U} {B}

Чары — Сага

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

I — Вы можете обменять контроль над двумя целевыми существами.

II — Вы можете обменять контроль над двумя целевыми небазовыми не являющимися существами перманентами, у которых есть один и тот же тип карты.

III — Целевой игрок теряет 3 жизни, а вы получаете 3 жизни.

- Если к моменту разрешения способности главы I или главы II один из целевых перманентов становится нелегальной целью, обмен не происходит. Если обе цели нелегальны, то способность не разрешается.
- Для этих двух способностей вы не обязаны контролировать ни одну из целей.
- Если на момент разрешения способности главы I или главы II оба целевых перманента находятся под контролем одного и того же игрока, ничего не происходит.
- Получая контроль над существом, игрок не получает контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.
- Для способности главы II у каждой цели могут быть типы карты, которых нет у другой. Например, вы можете выбрать целью артефакт и артефакт землю.

Кровь на Снегу

{4} {B} {B}

Снежное Волшебство

Выберите одно —

- Уничтожьте все существа.
- Уничтожьте всех planeswalker'ов.

Затем верните карту существа или planeswalker'a с конвертированной мана-стоимостью не более X из вашего кладбища на поле битвы, где X — количество $\{S\}$, потраченной на разыгрывание этого заклинания. ($\{S\}$ — это мана от снежного источника.)

- Вы выбираете режим Крови на Снегу при разыгрывании этого заклинания. Последняя часть эффекта (возвращение карты на поле битвы) происходит независимо от того, какой режим вы выберете.
- Кровь на Снегу не делает целью карту существа или planeswalker'a на вашем кладбище. Вы определяете, вернется ли карта на поле битвы, и если да, то решаете, которая, при разрешении Крови на Снегу. В частности, вы можете вернуть одно из существ или planeswalker'ов, только что уничтоженных Кровью на Снегу.
- Если в мана-стоимости находящейся на кладбище карты есть $\{X\}$, то он считается равным 0.
- Если вы разыгрываете Кровь на Снегу, не тратя снежную ману, то можете вернуть только карту существа или planeswalker'a с конвертированной мана-стоимостью 0. (Карты planeswalker'ов с конвертированной мана-стоимостью 0 мы вряд ли увидим в обозримом будущем.)
- Если Кровь на Снегу скопирована, то на разыгрывание копии не тратилась никакая мана, поэтому вы также можете вернуть только карту существа или planeswalker'a с конвертированной мана-стоимостью 0.

Крылья Мироздания

{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +1/+3 и Полет до конца хода. Разверните его.

- Целью Крыльев Мироздания может быть существо, которое уже развернуто. Оно все равно получит +1/+3 и Полет до конца хода.

Курган Черепов Иммерштурма

Земля

Курган Черепов Иммерштурма выходит на поле битвы повернутым.

{T}: добавьте {B}.

{1} {B} {R} {R}, {T}, пожертвуйте Курган Черепов Иммерштурма: он наносит 3 повреждения целевому игроку. Тот игрок сбрасывает одну карту. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- Если к моменту разрешения последней активируемой способности целевой игрок становится нелегальной целью, то способность не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Повреждения никому не наносятся, а тот игрок не сбрасывает карту.
-

Ледоломный Кракен

{10} {U} {U}

Снежное Существо — Кракен

8/8

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждую снежную землю под вашим контролем.

Когда Ледоломный Кракен выходит на поле битвы, артефакты и существа под контролем целевого оппонента не разворачиваются во время следующего шага разворота того игрока.

Верните три снежных земли под вашим контролем в руки их владельцев: верните Ледоломного Кракена в руку его владельца.

- 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 Ледоломный Кракен). Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
 - Связанная с выходом на поле битвы способность Ледоломного Кракена не поворачивает артефакты и существа.
 - Ни один из артефактов или существ, контролируемых игроком под действием связанной с выходом на поле битвы способности Ледоломного Кракена, не развернется во время следующего шага разворота этого игрока, даже если во время разрешения той способности они были развернуты или тот игрок их не контролировал.
 - Как только вы объявляете, что активируете последнюю способность, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость способности не будет оплачена. В частности, оппоненты не смогут попытаться удалить ваши снежные земли, чтобы не дать вам активировать способность.
-

Ледошкурый Тролль

{2} {G}

Снежное Существо — Тролль Воин

2/3

{S} {S}: Ледошкурый Тролль получает +2/+0 и

Незрушимость до конца хода. Поверните его.

(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают его. {S} можно оплатить одной маной от снежного источника.)

- Вы можете активировать последнюю способность Ледошкурого Тролля, даже если он уже повернут.
-

Магда, Дерзкая Разбойница
{1} {R}
Легендарное Существо — Гном Берсерк
2/1

Другие Гномы под вашим контролем получают +1/+0.

Каждый раз, когда Гном под вашим контролем становится повернутым, создайте одну фишку Клада. Пожертвуйте пять Кладов: найдите в вашей библиотеке карту артефакта или Дракона, положите ту карту на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Срабатывающая способность Магды не позволяет вам поворачивать Гномов. Вы должны будете найти другой способ это делать. Например, атака — это отличный способ.
- Чтобы срабатывающая способность сработала, Гном под вашим контролем должен перейти из неповернутого состояния в повернутое. Если какой-либо эффект пытается повернуть Гнома под вашим контролем, но он уже повернут, то способность не срабатывает.

Майя, Защитница Бретагарда
{2} {G} {W} {W}
Легендарное Существо — Человек Воин
2/3

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

Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек Воин.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существам под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Майя, Защитница Бретагарда покинет поле битвы.

Малодушная Громадина
{3} {R}
Существо — Гигант Трус
4/4

Малодушная Громадина не может блокировать в одиночку.

- Хотя Малодушная Громадина не может быть единственным существом, которое вы объявляете блокирующим, он может быть единственным существом, блокирующим конкретного атакующего. Другие блокирующие существа не обязательно должны блокировать то же существо, что и Малодушная Громадина.
- Если вы контролируете несколько Малодушных Громадин, они могут блокировать вместе, даже если больше никакие существа не блокируют.
- Как только вы объявили Малодушную Громадину блокирующим существом, он останется в бою, даже если все остальные блокирующие существа покинут поле битвы или иным образом будут удалены из боя.

- Если какой-либо эффект гласит, что Малодушная Громадина блокирует, «если может», и у вас под контролем есть хотя бы одно другое существо, способное заблокировать, то вы должны заблокировать Малодушным Громадиной и как минимум одним другим существом.
-

Медведи Литт-Яры

{1}{G}{U}

Чары — Сага

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

I — Создайте одну фишку существа 2/2 синий

Имитатор с Перевертышем.

II — Любое количество целевых существ-

Имитаторов под вашим контролем имеют базовую силу и выносливость 4/4.

III — Выберите не более одного целевого существа или planeswalker'a. Каждое существо с силой 4 или больше под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, тому перманенту.

- Способность главы II заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости любого из Имитаторов. Любые эффекты, устанавливающие базовую силу и выносливость Имитатора, которые начинают действовать после способности главы II, заменят собой эффект той способности.
 - Любые эффекты, которые изменяют силу или выносливость Имитатора, но не устанавливают их на определенное значение, применяются после установки базовой силы и выносливости, вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу и выносливость.
 - Эффект способности главы II длится бесконечно долго. Он не заканчивается в конце хода.
-

Месть Короля Харальда

{2}{G}

Волшебство

До конца хода целевое существо получает +1/+1 за каждое существо под вашим контролем и Пробивной удар. Оно должно быть заблокировано в этом ходу, если это возможно.

- Для определения прибавки к силе и выносливости подсчитайте количество существ под вашим контролем в момент разрешения Мести Короля Харальда.
 - Если существо атакует, то защищающийся игрок должен назначить хотя бы одно существо блокирующим его, если под контролем того игрока есть существа, которые могли бы его блокировать. Другие существа могут также блокировать его, блокировать другие существа или не блокировать вовсе.
-

Меч Валькирии

{1}{W}

Артефакт — Снаряжение

Когда Меч Валькирии выходит на поле битвы, вы можете заплатить {4}{W}. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 4/4 Белый Ангел Воин с Полетом и Бдительностью, затем прикрепите к ней Меч Валькирии.

Снаряженное существо получает +2/+1.

Снарядить {3}

- Вы решаете, будете ли платить {4}{W}, в момент разрешения связанной с выходом на поле битвы способности. Если вы это делаете, то сразу же создаете фишку существа Ангел Воин и прикрепляете к ней Меч Валькирии. Ни один игрок не может ответить на ваше решение платить или не платить, и ни один игрок не может предпринимать действия в течение этого процесса.
- Фишка существа Ангел Воин выходит на поле битвы как существо 4/4. Любые способности, срабатывающие, когда существо с определенной силой или выносливостью выходит на поле битвы, увидят эту фишку как выходящее на поле битвы существо 4/4.

Мировое Древо

Земля

Мировое Древо выходит на поле битвы повернутым.

{T}: добавьте {G}.

Пока вы контролируете шесть или более земель, земли под вашим контролем имеют способность

«{T}: добавьте одну ману любого цвета».

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T},

пожертвуйте Мировое Древо: найдите в вашей библиотеке любое количество карт Богов, положите их на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Третья способность Мирового Древа не заставляет земли под вашим контролем потерять какие-либо из других своих способностей. Также она не заставляет земли под вашим контролем приобрести или утратить какие-либо типы земель.

Моритт Мороза

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

Легендарное Снежное Существо — Имитатор

0/0

Перевертыш *(Эта карта обладает всеми типами существа.)*

Вы можете заставить Моритта Мороза выйти на поле битвы в качестве копии перманента под вашим контролем, но при этом он является легендарным и снежным в дополнение к своим другим типам и, если это существо, оно выходит на поле битвы с двумя дополнительными жетонами +1/+1 на нем и имеет способность Перевертыша.

- Моритт в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного перманента (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Он не копирует ни положение того перманента (то есть, повернут он или нет), ни имеющиеся на нем жетоны, ни прикрепленные к нему Ауры и/или Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
- Если Моритт копирует нелегандарный перманент, то вы будете контролировать два перманента с одинаковым именем, но только один из них (Моритт) будет легендарным. Вам не нужно будет класть один из них на кладбище владельца.
- Если в мана-стоимости выбранного перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Если выбранный перманент — это фишка, то Моритт копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом. Сам Моритт в этом случае фишкой не становится.
- Если выбранный перманент копирует что-то другое, то Моритт будет использовать копируемые значения выбранного перманента. В большинстве случаев он будет копией того, что копирует выбранный перманент. Если он копирует перманент или карту с {X} в мана-стоимости, то этот X равен 0.
- Любые способности скопированного перманента, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда Моритт выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности выбранного перманента, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».
- Если Моритт копирует существо, то он выходит на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на нем, а также со всеми жетонами, которые кладут на него скопированные им способности или способности других объектов.
- Если на скопированный перманент действует эффект изменения типа, то Моритт может выйти на поле битвы с другими типами перманента, отличными от типов, которые есть у скопированного перманента. Для определения того, выйдет ли он с дополнительным жетоном, используйте характеристики Моритта в момент его выхода на поле битвы, а не характеристики скопированного перманента. В частности, если Моритт копирует перманент, который обычно не является существом, но стал существом под действием другого эффекта, то Моритт выходит как не являющийся существом перманент и не получает ни жетонов +1/+1, ни способности Перевертыша.
- Если Моритт каким-то образом выходит на поле битвы одновременно с другим перманентом, то он не может стать копией того перманента. Можно выбрать только такой перманент, который уже находится на поле битвы.

Нарфи, Король-Предатель

{3} {U} {B}

Легендарное Снежное Существо — Зомби Чародей

4/3

Другие снежные существа и существа-Зомби под вашим контролем получают +1/+1.

{S} {S} {S}: верните Нарфи, Короля-Предателя из вашего кладбища на поле битвы повернутым. (*{S}* можно оплатить одной маной от снежного источника.)

- Другое снежное существо-Зомби под вашим контролем получит от первой способности Нарфи только +1/+1.

Нексус Ликолесья

{4}

Артефакт

Существа под вашим контролем обладают всеми типами существ. То же самое относится к заклинаниям существ под вашим контролем и картам существ, которыми вы владеете и которые не находятся на поле битвы.

{3}, {T}: создайте одну фишку существа 2/2 синий

Имитатор с Перевертышем. *(Она обладает всеми типами существа.)*

- Эффекты замены, которые изменяют то, как существа определенного типа выходят на поле битвы, применяются после применения эффекта Нексуса Ликолесья. Например, если вы контролируете Нексус Ликолесья, а какой-либо эффект гласит, что каждый Воин под вашим контролем выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на нем, то любое существо, которое выходит на поле битвы под вашим контролем, получит этот жетон.
- Фишки, созданные активированной способностью, продолжают иметь все типы существ, даже если Нексус Ликолесья покинет поле битвы, потому что у этих фишек есть Перевертыш. Другие существа под вашим контролем вернутся к своим обычным типам существ (если на них не влияет другой соответствующий эффект).

Непреклонная Валькирия

{3} {W}

Существо — Ангел Воин

3/2

Вы можете заплатить {1} {W} и изгнать карту существа из вашего кладбища вместо уплаты мана-стоимости этого заклинания.

Полет

- Разыгрывание Непреклонной Валькирии за ее альтернативную стоимость никак не влияет на то, когда вы можете разыграть ее.
- Как только вы объявляете, что разыгрываете Непреклонную Валькирию за ее альтернативную стоимость, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, игроки не смогут попытаться удалить карты существ из вашего кладбища, чтобы не дать вам разыграть заклинание.
- Конвертированная мана-стоимость Непреклонной Валькирии равна 4 вне зависимости от того, сколько вы на самом деле заплатили, чтобы разыграть ее.

Несущий Беды

{2} {R} {R}

Существо — Гигант Берсерк

3/4

Если источник-Гигант под вашим контролем должен нанести повреждения перманенту или игроку, вместо этого он наносит те повреждения тому перманенту или игроку в двойном размере.

- Повреждения наносит тот же источник, который должен нанести изначальные повреждения. Эти двойные повреждения не наносит Несущий Беды (если только он не был изначальным источником повреждений).
- Если какой-либо другой эффект (или эффекты) меняет то, сколько повреждений должен нанести ваш источник-Гигант (например, предотвращает их часть), то игрок, которому должны быть нанесены повреждения (или игрок, контролирующий перманент, которому должны быть нанесены повреждения) выбирает порядок, в котором применяются эти эффекты (в том числе эффект Несущего Беды). Если все повреждения предотвращаются, то к ним больше не применяется эффект Несущего Беды.
- Если повреждения, которые наносятся источником-Гигантом под вашим контролем, делятся или распределяются между несколькими перманентами и/или игроками, то повреждения распределяются и назначаются до удвоения. Например, если вы атакуете существом 5/5 Гигант с Пробивным ударом, а ваш оппонент блокирует его существом 2/2, то вы можете распределить 2 повреждения блокирующему существу и 3 повреждения — защищающемуся игроку. Затем эти значения удваиваются до 4 и 6 соответственно.

Нико Арис

{X}{W}{U}{U}

Легендарный Planeswalker — Нико

3

Когда Нико Арис выходит на поле битвы, создайте X фишек Осколка. *(Это чары со способностью «{2}, пожертвуйте эти чары: предскажите 1, затем возьмите карту».)*

+1: не более одного целевого существа под вашим контролем не может быть заблокировано в этом ходу. Каждый раз, когда то существо наносит повреждения в этом ходу, верните его в руку его владельца.

−1: Нико Арис наносит 2 повреждения целевому повернутому существу за каждую карту, взятую вами в этом ходу.

−1: создайте одну фишку Осколка.

- Осколок — это новая фишка определенного рода, как Еда или Клад. Фишка Осколка — это бесцветные чары со способностью «{2}, пожертвуйте эти чары: предскажите 1, затем возьмите карту». Осколок — это новый подтип чар.
- Если Нико Арис выходит на поле битвы, не будучи разыгранным, или он был разыгран за стоимость, отличную от его мана-стоимости, или если для значения X выбран 0, то связанная с выходом на поле битвы способность не создаст фишек Осколка.
- Отложенная срабатывающая способность, созданная первой способностью верности Нико, срабатывает каждый раз, когда целевое существо наносит любые повреждения в этом ходу, а не обязательно боевые повреждения.
- Своей второй способностью верности Нико наносит все повреждения одновременно. Например, если вы взяли две карты в этом ходу, то Нико нанесет 4 повреждения целевому повернутому существу, а не 2 повреждения и потом еще 2.

Нико Бросает Вызов Судьбе

{1}{W}{U}

Чары — Сага

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

I — Вы получаете 2 жизни за каждую принадлежащую вам напророченную карту в изгнании.

II — Добавьте {W}{U}. Тратьте эту ману только на пророчество карт или разыгрывание заклинаний, у которых есть Пророчество.

III — Верните целевую карту с Пророчеством из вашего кладбища в вашу руку.

- Ману, добавленную способностью главы II, можно потратить на разыгрывание заклинания с Пророчеством, откуда бы вы его ни разыгрывали. Это не обязательно должна быть напророченная карта, которую вы разыгрываете из изгнания.

Облик Ворона

{2}{U}

Волшебство

Изгоните целевой артефакт или существо.

Контролирующий его игрок создает одну фишку существа 1/1 синяя Птица с Полетом.

Пророчество {U} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Если к моменту разрешения Облика Ворона целевой артефакт или существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Ни один игрок не создаст фишку существа-Птицы.

Обман Тибальта

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание. Выберите случайным образом 1, 2 или 3. Игрок, контролировавший то заклинание, скручивает столько же карт, затем изгоняет карты с верха своей библиотеки до тех пор, пока не изгонит не являющуюся землей карту с именем, отличным от имени того заклинания. Он может разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости. Затем он кладет изгнанные карты в низ своей библиотеки в случайном порядке.

- Если в той библиотеке нет не являющихся землями карт с именем, отличным от имени отмененного заклинания, то игрок изгоняет все карты из своей библиотеки, показывая их все, а затем кладет те карты в низ своей библиотеки в случайном порядке.

- Если игрок разыгрывает заклинание «без уплаты его мана-стоимости», то он не может решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. Однако он может оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. 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 обязательно должно быть 0.
- Если отмененное заклинание было обратной лицевой стороной двусторонней карты с выбором, то ни у одной из карт в библиотеке игрока не будет того же имени, что у этого заклинания, потому что для всех находящихся в библиотеке карт используются только характеристики передней лицевой стороны. Однако если первая изгнанная игроком карта с именем, отличным от имени отмененного заклинания, является двусторонней картой с выбором, то он может разыграть любую из лицевых сторон, даже если у обратной лицевой стороны то же имя, что и у отмененного заклинания.
- Обман Тибальта может сделать целью заклинание, которое не может быть отменено. Если Обман Тибальта разрешится, то целевое заклинание не будет отменено, но все остальные эффекты все равно произойдут.

Огнеходка Гускери

$\{2\} \{R\}$

Существо — Человек Берсерк

3/2

Похвальба — $\{1\}$: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу. *(Активируйте эту способность, только если это существо атаковало в этом ходу, и только один раз за ход.)*

- Карта, изгнанная способностью Похвальбы, изгоняется рубашкой вниз.
- Разыгрывая таким образом карту, следуйте обычным правилам для разыгрывания этой карты. Вы должны оплатить ее стоимости и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если это карта волшебства, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
- При обычных обстоятельствах вы можете разыграть таким образом карту земли, только если в этом ходу вы еще не разыграли землю.
- Если вы не разыграете карту до конца хода, она останется в изгнании. Похвальба в одном из последующих ходов не позволит вам разыграть ту карту.

Оковы Предательства

$\{2\} \{R\}$

Волшебство

Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. До конца хода оно получает Ускорение и способность «Каждый раз, когда это существо наносит повреждения, уничтожьте целевое прикрепленное к нему Снаряжение».

- Целью Оков Предательства может быть любое существо, в том числе уже развернутое или то, к которому не прикреплено Снаряжение.

- Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.
- Срабатывающая способность, полученная существом, срабатывает, когда существо наносит любые повреждения, а не только боевые.
- Если та способность срабатывает, вы должны выбрать легальную цель, если она есть. Неважно, кто контролирует Снаряжение, прикрепленное к существу. Если то Снаряжение больше не прикреплено к существу, когда способность пытается разрешиться, то способность не разрешится и Снаряжение не будет уничтожено.

Орвар, Всеобличье

{3} {U}

Легендарное Существо — Имитатор

3/3

Перевертыш

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, если его целью является один или несколько перманентов под вашим контролем, создайте одну фишку, являющуюся копией одного из тех перманентов.

Когда заклинание или способность под контролем оппонента заставляет вас сбросить эту карту, создайте одну фишку, являющуюся копией целевого перманента.

- Первая срабатывающая способность Орвара разрешается (если она разрешается, см. ниже) до заклинания или способности, вызвавших ее срабатывание.
- Мгновенное заклинание или заклинание волшебства для первой срабатывающей способности может иметь целью и другие объекты, помимо перманентов под вашим контролем; однако созданная вами фишка может копировать только перманенты под вашим контролем, ставшие целью заклинания. Если целью заклинания является несколько перманентов под вашим контролем, то вы выбираете, какой перманент будет копировать фишка, когда создаете фишку.
- Когда первая срабатывающая способность пытается разрешиться, снова проверяются заклинание, которое вызвало ее срабатывание, и цели того заклинания. Игнорируйте любые цели заклинания, которые к этому моменту покинули поле битвы. Если все перманенты под вашим контролем, которые были целями заклинания, к этому моменту покинули поле битвы, то срабатывающая способность ничего не сделает и фишка не будет создана. Если хотя бы один из тех целевых перманентов под вашим контролем все еще находится на поле битвы, то срабатывающая способность разрешится, даже если тот перманент теперь является нелегальной целью для заклинания.
- Если само заклинание к этому моменту покинуло стек, используйте цели, которые были у него, когда оно покидало стек, для выполнения описанной выше проверки.
- Для второй срабатывающей способности вы можете выбрать в качестве цели любой перманент, независимо от того, кто его контролирует.
- Фишка в точности копирует то, что указано в тексте правил перманента, и ничего более (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того перманента (то есть, повернут он или нет), ни имеющиеся на нем жетоны, ни прикрепленные к нему Ауры и/или Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.

- Если копируемый перманент сам является фишкой, то созданная последней способностью фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.
- Если копируемый перманент копирует что-то другое, то созданная вами фишка будет использовать копируемые значения того перманента. В большинстве случаев она будет копией того, что копирует перманент. Если он копирует перманент или карту с {X} в мана-стоимости, то этот X равен 0.
- Если в мана-стоимости копируемого перманента есть {X}, этот X равен 0.
- Любые способности скопированного перманента, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного перманента, гласящие: «При выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[Этот перманент] выходит на поле битвы с».
- Если заклинание или способность под контролем оппонента позволяет или предписывает вам выбрать карту для сбрасывания, и вы сбрасываете Орвара, его последняя способность срабатывает.

Отравить Кубок

{1} {B} {B}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое существо. Если это заклинание было напророчено, предскажите 2.

Пророчество {1} {B} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Если к моменту разрешения заклинания «Отравить Кубок» целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не сможете предсказать 2, если заклинание «Отравить Кубок» было напророчено.

Отражения Литт-Яры

{4} {U}

Чары

При выходе Отражений Литт-Яры на поле битвы выберите тип существа.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание выбранного типа, скопируйте то заклинание. *(Копия заклинания перманента становится фишкой.)*

- Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Зомби или Ангел. Нельзя выбирать типы карт (например, артефакт) или супертипы (например, снежный).
- Срабатывающая способность и созданная ею копия разрешаются до заклинания, вызвавшего срабатывание способности.
- При разрешении копии заклинания перманента оно кладется на поле битвы как фишка; на поле битвы не кладется копия заклинания. Правила, которые применяются к той ситуации, когда заклинание перманента становится перманентом, применяются и к копии заклинания, становящейся фишкой.

- Фишка, которой становится разрешившаяся копия заклинания перманента, не считается созданной. Способности, которые упоминают создание копии, не будут взаимодействовать с разрешающейся копией.
- Если у заклинания есть тип карты «племенной» и выбранный тип существа, то Отражения Литт-Яры скопируют его. (Племенной — это тип карты, встречавшийся на некоторых старых картах.)

Падение Самозванца

{1}{G}{W}

Чары — Сага

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

I, II — Положите один жетон +1/+1 на не более чем одно целевое существо.

III — Изгоните существо с наибольшим значением силы среди существ под контролем целевого оппонента.

- Для определения наибольшего значения силы среди существ под контролем целевого оппонента учитываются исключительно существа под контролем того игрока в момент разрешения способности. Существа под контролем других игроков не учитываются.
- Если у целевого игрока есть несколько существ с одинаковым наибольшим значением силы среди существ под его контролем, вы выбираете, какое из них изгнать.
- Способность главы III не делает существа целями. Например, таким образом может быть изгнано существо с Защитой от белого.

Пастырь Мироздания

{4}{W}{W}

Существо — Ангел Воин

3/3

Полет

Когда Пастырь Мироздания выходит на поле битвы, верните целевую карту перманента с конвертированной мана-стоимостью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы.

Пророчество {3}{W} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker'ов.
- Если в мана-стоимости карты на вашем кладбище есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Если вы таким образом возвращаете Ауру, то выбираете, что та Аура будет зачаровывать, непосредственно перед ее выходом на поле битвы. Аура, которая возвращается на поле битвы таким образом, не делает целью игрока или перманент, который будет зачаровывать, так что вы можете выбрать игрока или перманент с Порчеустойчивостью. Однако Аура должна иметь возможность легально зачаровывать выбранного получателя, так что вы не можете таким образом выбрать игрока

или перманент с Защитой от каких-либо характеристик Ауры. Если нет ничего, что Аура могла бы зачаровать легально, она остается на кладбище.

Пленить Чудовище

{U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Пленить Чудовище выходит на поле битвы, поверните зачарованное существо. Оно наносит вам повреждения, равные своей силе.

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

- Связанная с выходом на поле битвы способность срабатывает, даже если зачарованное существо уже повернуто. То существо все равно нанесет вам повреждения.
 - Для определения количества наносимых повреждений используйте силу зачарованного существа в момент разрешения связанной с выходом на поле битвы способности.
 - Если Ауры «Пленить Чудовище» уже нет на поле битвы в момент разрешения связанной с выходом на поле битвы способности, то для определения количества наносимых повреждений используйте силу существа, которое она зачаровывала последним. Повреждения наносятся, даже если то существо тоже больше не находится на поле битвы.
-

Погребальный Костер Героев

{2}

Артефакт

{2}, {T}, пожертвуйте существо: найдите в вашей библиотеке карту существа, у которого есть такой же тип существа, как и у жертвованного существа, и конвертированная мана-стоимость которого равна сумме 1 и конвертированной мана-стоимости того существа. Положите ту карту на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- Для определения того, какую карту существа вы можете найти, используйте типы существа и конвертированную мана-стоимость жертвованного существа в последний момент его пребывания на поле битвы. Обратите внимание, что если вы жертвуете существо, которое является двусторонним перманентом, находящимся обратной лицевой стороной вверх, то вы будете использовать характеристики обратной лицевой стороны, а не передней лицевой стороны.
 - Если в мана-стоимости перманента или находящейся в библиотеке карты есть {X}, то этот X считается равным 0.
 - Как только вы объявляете, что активируете активируемую способность, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость способности не будет оплачена. В частности, оппоненты не смогут попытаться удалить ваше существо, чтобы не дать вам пожертвовать его.
-

Подъем Другов

{1} {B}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку.
 - Верните из вашего кладбища в вашу руку две целевые карты существ, у которых есть одинаковый тип существа.
-
- Если вы выбираете второй режим, то у карт должен быть хотя бы один одинаковый тип существа, такой как Рыцарь или Джинн. Типы карт (например, артефакт) и супертипы (например, легендарный или снежный) не являются типами существа.
 - Если вы выбираете второй режим, и одна из двух карт покидает ваше кладбище, то вы все равно возвращаете вторую карту в вашу руку, если у нее есть тот же тип существа, который был у первой карты в момент, когда она покидала ваше кладбище.

Поиски Славы

{2} {W}

Снежное Волшебство

Найдите в вашей библиотеке карту снежного перманента, легендарную карту или карту Саги, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку. Вы получаете 1 жизнь за каждую {S}, потраченную на разыгрывание этого заклинания. (*{S}* — это мана от снежного источника.)

- Карта снежного перманента — это любая карта артефакта, существа, чар, земли или planeswalker'a с супертипом «снежный».
- Если вы разыгрываете Поиски Славы, не тратя снежную ману, то не получите жизни. Но вы все равно будете искать в библиотеке.
- Если Поиски Славы скопированы, то на разыгрывание копии не было потрачено снежной маны, и вы не получите жизни. Но вы все равно сможете поискать в библиотеке... во имя славы!

Порт Карфелла

Земля

Порт Карфелла выходит на поле битвы повернутым.

{T}: добавьте {U}.

{3} {U} {B} {B}, {T}, пожертвуйте Порт Карфелла:

скрутите четыре карты, затем верните карту существа из вашего кладбища на поле битвы повернутой. (*Чтобы скрутить карту, положите верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище.*)

- Последняя активируемая способность не делает карты существ на кладбищах целями. Вы можете вернуть карту существа, которая только что попала туда в результате скручивания, или которая там уже была.

Праведная Валькирия

{2}{W}

Существо — Ангел Священник

2/4

Полет

Каждый раз, когда другой Ангел или Священник выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете количество жизней, равное выносливости того существа.

Пока количество ваших жизней превышает ваше начальное количество жизней на 7 или больше, существа под вашим контролем получают +2/+2.

- Количество получаемых вами жизней равно значению выносливости Ангела или Священника в момент разрешения срабатывающей способности. Если в этот момент Ангел или Священник больше не находится на поле битвы, используется значение его выносливости в последний момент его пребывания на поле битвы.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существам под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Праведная Валькирия покинет поле битвы.

Предательство Короля Нарфи

{1}{U}{B}

Чары — Сага

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

I — Каждый игрок скручивает четыре карты. Затем вы можете изгнать по одной карте существа или planeswalker'a из каждого кладбища.

II, III — До конца хода вы можете разыгрывать заклинания, находящиеся среди изгнанных

Предательством Короля Нарфи карт, и вы можете тратить ману на разыгрывание тех заклинаний, как если бы это была мана любого цвета.

- Способность главы I не делает целями карты на кладбищах. Из каждого кладбища вы можете изгнать карту существа или planeswalker'a, которая только что попала туда в результате скручивания, или которая там уже была. Вы выбираете, какие карты изгонять.
- Способность главы II/III не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанные карты. Чаще всего это можно сделать во время вашей главной фазы, когда стек пуст, однако способность Мига может это изменить.
- Если вы разыгрываете заклинание, используя способность главы II/III, то оно становится новым объектом. Если оно снова попадет в изгнание, то уже не будет считаться изгнанным с помощью Предательства Короля Нарфи, и вы не сможете снова разыграть его таким образом.
- «Изгнанные Предательством Короля Нарфи карты» — это только те карты, которые были изгнаны именно этим Предательством Короля Нарфи, а не любыми другими Предательствами, которые вы контролировали ранее.

Предупреждение Ворона

{1}{W}{U}

Чары — Сага

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

I — Создайте одну фишку существа 1/1 синяя Птица с Полетом. Вы получаете 2 жизни.

II — Каждый раз, когда одно или несколько существ с Полетом под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку в этом ходу, посмотрите руку того игрока и возьмите карту.

III — Вы можете положить принадлежащую вам карту вне игры на верх вашей библиотеки.

- Вы не обязаны показывать карту, которую принесли в игру при помощи способности главы III.
- В любительской игре картой вне игры может быть любая карта из вашей личной коллекции. В партии по турнирным правилам карта вне игры должна входить в вашу дополнительную колоду. Вы всегда можете посмотреть, что за карты входят в вашу дополнительную колоду.

Презрительный Удар

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание с конвертированной мана-стоимостью 4 или больше.

- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, используйте выбранное для X значение при определении конвертированной мана-стоимости заклинания.

Придавить

{4}{R}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {3} меньше, если вы контролируете Гиганта.

Придавить наносит 6 повреждений целевому существу или planeswalker'у.

- Если под вашим контролем больше одного Гиганта, стоимость заклинания «Придавить» все равно снижается только на {3}.
 - Как только вы объявляете, что разыгрываете заклинание «Придавить», никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, игроки не смогут попытаться изменить стоимость, удалив ваших Гигантов.
-

Призрачное Путешествие

{4} {B} {B}

Волшебство

Выберите тип существа. Верните не более двух карт существ того типа из вашего кладбища на поле битвы. Если это заклинание было напрошено, вместо этого верните все карты существ того типа из вашего кладбища на поле битвы.

Пророчество {5} {B} {B} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Призрачное Путешествие не делает карты существ целью. Вы выбираете тип существа во время разрешения Призрачного Путешествия, затем вы выбираете не более двух карт существ того типа, чтобы их вернуть (или все такие карты, если Призрачное Путешествие было напрошено).
- Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Бык или Трус. Нельзя выбирать типы карт (например, артефакт) или супертипы (например, снежный) или подтипы не являющихся существами карт (например, Аура).

Призыв к Божественному

{2} {W}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Вы получаете 4 жизни.

- Если к моменту разрешения Призыва к Божественному целевой артефакт или чары становятся нелегальной целью, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не получите 4 жизни.

Прозрение Альрунда

{5} {U} {U}

Волшебство

Создайте две фишки существа 1/1 синяя Птица с Полетом. Сделайте дополнительный ход вслед за этим. Изгоните Прозрение Альрунда.

Пророчество {4} {U} {U} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Изгоните Прозрение Альрунда во время его разрешения как часть эффекта. Если Прозрение Альрунда не разрешается, то оно кладется на кладбище владельца. Если оно изгоняется таким образом, то изгоняется рубашкой вниз и не становится напрошенным.
-

Путь к Мировому Древу

{1}{G}

Чары

Когда Путь к Мировому Древу выходит на поле битвы, найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

{2}{W}{U}{B}{R}{G}, пожертвуйте Путь к Мировому Древу: вы получаете 2 жизни и берете две карты. Целевой оппонент теряет 2 жизни. Путь к Мировому Древу наносит 2 повреждения не более чем одному целевому существу. Вы создаете одну фишку существа 2/2 зеленый Медведь.

- Последняя способность Пути к Мировому Древу всегда делает целью оппонента и может сделать целью существо. Если к моменту разрешения способности все ее цели становятся нелегальными, то она не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не делаете ничего из того крутого, что способность говорит сделать.

Разорение Черепа

{3}{B}

Волшебство

Целевой оппонент сбрасывает две карты. Если таким образом было сброшено менее двух карт, вы берете количество карт, равное разнице значений.

Пророчество {1}{B} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Оппонент должен сбросить две карты, если у него в руке есть две или более карт. Если у него в руке только одна карта, то он сбросит эту карту, а вы возьмете одну карту. Если у него нет карт в руке, то он не может ничего сбросить, поэтому вы берете две карты.

Разоритель Склепов

{1}{R}

Существо — Гном Бродяга

1/3

{1}, {T}, изгоните карту существа из вашего кладбища: создайте одну фишку Клада. *(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*

- Как только вы объявляете, что активируете активируемую способность, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость способности не будет оплачена. В частности, оппоненты не смогут попытаться удалить вашу карту существа, чтобы не дать вам изгнать ее.
-

Разъяренный Налетчик
{1}{R}
Существо — Демон Берсерк
2/2
Каждый раз, когда вы активируете способность
Похвальбы, положите один жетон +1/+1 на
Разъяренного Налетчика.

- Способность Разъяренного Налетчика разрешается до способности Похвальбы, вызвавшей ее срабатывание.

Резня Кровавого Неба
{1}{B}{R}
Чары — Сага
*(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия
карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте
после III.)*
I — Создайте одну фишку существа 2/3 красный
Демон Берсерк с Угрозой.
II — Каждый раз, когда Берсерк атакует в этом ходу,
вы берете карту и теряете 1 жизнь.
III — Добавьте {R} за каждого Берсерка под вашим
контролем. До конца хода вы не теряете эту ману по
окончании шагов и фаз.

- Способность главы III не является мана-способностью. Она идет в стек, и на нее можно ответить. Чтобы определить, сколько {R} добавить, используйте количество Берсерков под вашим контролем в момент разрешения способности.

Рейдана, Богиня Достойных
{2}{W}
Легендарное Существо — Бог
2/3
Полет, Бдительность
Снежные земли под контролем ваших оппонентов
выходят на поле битвы повернутыми.
Разыгрывание вашими оппонентами не являющихся
существами заклинаний с конвертированной мана-
стоимостью 4 или больше стоит на {2} больше.
/////
Валькмира, Щит Заступницы
{3}{W}
Легендарный Артефакт
Если источник под контролем оппонента должен
нанести повреждения вам или перманенту под вашим
контролем, предотвратите 1 из тех повреждений.
Каждый раз, когда вы или другой перманент под
вашим контролем становитесь целью заклинания или
способности под контролем оппонента, отмените то
заклинание или способность, если только
контролирующий его (ее) игрок не заплатит {1}.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости (например, от Рейданы, Богини Достойных), затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, учитывайте выбранное для X значение при определении того, равна ли его конвертированная мана-стоимость 4 или больше. Если это так, то применяется последняя способность Рейданы. Если нет, то не применяется.
- Первая способность Валькмиры предотвращает 1 повреждение от каждого источника под контролем оппонента всякий раз, когда тот источник должен нанести вам повреждения. Она предотвращает 1 любое повреждение, а не только боевое.
- Последняя способность Валькмиры действует на любые заклинания (в том числе, на заклинания Ауры), активируемые способности и срабатывающие способности, которые находятся под контролем оппонента и делают целью вас или другой перманент под вашим контролем.

Родовой Самозванец

{3}

Артефакт Существо — Имитатор

2/2

Перевертыш (*Эта карта обладает всеми типами существа.*)

При выходе Родового Самозванца на поле битвы выберите тип существа.

Каждый раз, когда другое существо выбранного типа выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на Родового Самозванца.

- Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Вампир или Друид. Нельзя выбирать типы карт (например, артефакт) или супертипы (например, снежный).
- Если Родовой Самозванец выходит на поле битвы одновременно с другим существом, то вы можете выбрать один из типов того существа, и последняя способность Родового Самозванца работает за то другое существо.
- Если Родовой Самозванец каким-то образом находится на поле битвы без выбранного типа существа, то его последняя способность не может сработать, даже если на поле битвы выйдет существо без типов существа.

Рысак Старнхайма

{2}{W}

Существо — Пегас

2/2

Полет

Разыгрываемые вами заклинания артефактов и чар стоят на {1} меньше.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Рысак Старнхайма). Конвертированная мана-стоимость

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

- Снижение стоимости применяется только к немаркированной мане в стоимости разыгрываемых вами заклинаний артефактов и чар. Оно не может уменьшить требования к цветной мане.

Сарульф, Пожиратель Царств

{1} {B} {G}

Легендарное Существо — Волк

3/3

Каждый раз, когда перманент под контролем оппонента попадает на кладбище с поля битвы, положите один жетон +1/+1 на Сарульфа, Пожирателя Царств.

В начале вашего шага поддержки, если на Сарульфе есть один или несколько жетонов +1/+1, вы можете удалить их все. Если вы это делаете, изгоните каждый другой не являющийся землей перманент с конвертированной мана-стоимостью, не превышающей количество удаленных таким образом жетонов.

- Не имеет значения, на какое кладбище кладется перманент, — главное, чтобы оппонент контролировал его в последний момент его пребывания на поле битвы.
 - Если на Сарульфе нет жетонов +1/+1, когда начинается ваш шаг поддержки, то его последняя способность не срабатывает вовсе. Когда же она срабатывает, то вновь проверяет количество жетонов в момент разрешения. Если к тому времени на Сарульфе не останется жетонов +1/+1, то способность ничего не сделает. Другие перманенты не будут изгнаны.
 - Если Сарульф не находится на поле битвы, когда его последняя способность начинает разрешаться, то вы не сможете удалить с него жетоны +1/+1, даже если на нем были жетоны +1/+1, когда он последний раз находился на поле битвы. Другие перманенты не будут изгнаны.
 - Если вы решаете удалить все жетоны +1/+1 с Сарульфа, это никак не влияет на другие жетоны, которые он может иметь.
 - Если вы решаете удалить жетоны +1/+1, то должны удалить их все. Вы не можете подкорректировать кровавую бойню, удалив только некоторые жетоны.
 - Вы выбираете, удалять ли жетоны +1/+1, когда последняя способность разрешается. Если вы это делаете, то соответствующие перманенты после этого изгоняются. Никто не может ответить на ваш выбор или предпринять действия в ходе этого процесса.
 - Вы можете решить удалить с Сарульфа жетоны +1/+1, даже если это приведет к тому, что на нем окажутся отмечены смертельные повреждения. Если вы это сделаете, то Сарульф умрет после того, как его последняя способность закончит разрешаться. Но он уйдет не один! Эпично.
-

Сбор Войска

{1}{W}

Чары

При выходе Сбора Войска на поле битвы выберите тип существа.

Находящиеся под вашим контролем существа выбранного типа получают +1/+1.

- Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Бегемот или Геллион. Нельзя выбирать типы карт (например, артефакт) или супертпы (например, снежный).
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существам под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Сбор Войска покинет поле битвы.

Свелла, Заклинательница Льда

{1}{R}{G}

Легендарное Снежное Существо — Тролль Воин

2/4

{3}, {T}: создайте одну фишку бесцветного снежного артефакта с именем Ледяной Маналит со способностью «{T}: добавьте одну ману любого цвета».

{6}{R}{G}, {T}: посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть находящееся среди них заклинание без уплаты его мана-стоимости. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Заклинание, разыгранное при помощи последней способности Свеллы, разыгрывается из вашей библиотеки.
- Если вы решаете разыграть заклинание, используя способность Свеллы, то вы должны сделать это в процессе разрешения той способности. Вы не можете подождать и разыграть его позже в этом ходу. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются.
- Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. 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 обязательно должно быть 0.
- В некоторых необычных случаях порядок карт в вашей библиотеке будет иметь значение при разыгрывании заклинания, которое находится среди показанных карт. Помните, что возможность смотреть карты на верху библиотеки не приводит к тому, что их порядок меняется, и не дает вам возможности изменить этот порядок. Вы не кладете карты в низ библиотеки, пока не закончите разыгрывать заклинание.
- Вы положите карты, которые не разыграли, в низ вашей библиотеки до того, как заклинание, которое вы разыграли, разрешится.

Сверкающий Мороз
{2} {G}
Снежные Чары — Аура
Зачаровать землю
Зачарованная земля является снежной.
Каждый раз, когда зачарованная земля
поворачивается для получения маны,
контролирующий ее игрок добавляет одну
дополнительную ману любого цвета.

- Зачарованная земля сохранит все другие супертпы, которые у нее могут быть, например, базовая или легендарная. Она также сохранит любые подтипы, которые у нее могут быть, такие как Лес или Остров.
-

Северная Всадница
{2} {G}
Снежное Существо — Эльф Воин
3/2
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание
существа, если на его разыгрывание была потрачена
{S} любого из цветов того заклинания, то существо
выходит на поле битвы с одним дополнительным
жетоном +1/+1 на нем. (*{S}* — это мана от снежного
источника.)

- В отличие от эффектов, которые учитывают только то, тратили вы снежную ману на разыгрывание заклинания или нет, Северная Всадница учитывает цвет этой снежной маны. Не имеет значения, на какую часть общей стоимости разыгрывания заклинания существа была потрачена снежная мана. Важно только то, соответствует ли цвет потраченной снежной маны одному из цветов заклинания существа. Например, если у заклинания красного существа есть дополнительная стоимость для разыгрывания, и вы тратите красную ману от снежного источника, чтобы оплатить эту стоимость, то способность Северной Всадницы сработает.
 - Существо, на которое действует срабатывающая способность Северной Всадницы, выходит на поле битвы только с одним дополнительным жетоном +1/+1, даже если на его разыгрывание потрачено больше одной снежной маны соответствующего цвета или цветов.
 - Если вы контролируете несколько Северных Всадниц, то каждая из их срабатывающих способностей будет срабатывать отдельно. Таким образом существо может выйти на поле битвы с несколькими жетонами +1/+1, даже если на разыгрывание этого заклинания существа вы потратили только одну снежную ману соответствующего цвета.
-

Сигрид, Избранница Богов
{1} {W} {W}
Легендарное Существо — Человек Воин
2/2
Миг
Первый удар, Защита от существ-Богов
Когда Сигрид, Избранница Богов выходит на поле
битвы, изгоните не более одного целевого
атакующего или блокирующего существа до тех пор,
пока Сигрид не покинет поле битвы.

- Если Сигрид покидает поле битвы до того, как ее срабатывающая способность разрешается, то целевое существо не изгоняется. Оно останется атакующим или блокирующим существом.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. снаряжение, прикрепленное к изгоняемому существу, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
- Если таким образом изгоняется фишка существа, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
- У некоторых Богов из других выпусков есть способности, которые гласят, что при определенных условиях они являются существами. Если Бог не является существом (а значит, что и Богом), то у Сигрид не будет от него защиты.

Скакун Мироздания

{3} {U}

Существо — Лошадь Дух

3/3

Миг

Полет

Пророчество карт из вашей руки стоит на {1} меньше и может осуществляться во время хода любого игрока.

Пророчество {2} {U} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Пока Скакун Мироздания находится под вашим контролем, вы можете пророчить карты в любой момент, когда у вас есть приоритет.
- Снижение стоимости относится к стоимости, которую вы платите при изгнании карты из вашей руки рубашкой вверх, а не стоимости, которую вы платите при разыгрывании заклинания из изгнания.
- Если под вашим контролем два Скакуна Мироздания, то вы можете пророчить карты из вашей руки, оплачивая {0}. Дополнительные Скакуны Мироздания уже не повлияют на эту стоимость.
- Третья способность Скакуна Мироздания применяется, только если он находится на поле битвы. В частности, она не влияет на то, когда вы можете напророчить самого Скакуна Мироздания, и сколько вы за это заплатите.

Скальд-Искусница

{4} {W}

Существо — Гном Воин

4/4

Когда Скальд-Искусница выходит на поле битвы, вы можете изгнать карту существа из вашего кладбища.

Если вы это делаете, верните целевую карту артефакта или чар из вашего кладбища в вашу руку.

- Вы выбираете целевую карту артефакта или чар на вашем кладбище, когда помещаете эту срабатывающую способность в стек. Как только способность начнет разрешаться, вы выбираете, изгонять ли из вашего кладбища карту существа, и если да, то какую. В этот момент уже никто не может ответить на ваш выбор или предпринять какие-либо действия, пока способность не закончит разрешаться.
 - Если вы выберете в качестве цели карту артефакта существа или карту чар существа на вашем кладбище, то вы можете изгнать ту карту в момент разрешения срабатывающей способности, но если вы это сделаете, то не вернете ее в вашу руку.
-

Скемфарская Ведунья Теней
{3} {V}
Существо — Эльф Священник
2/5

Когда Скемфарская Ведунья Теней выходит на поле битвы, выберите одно —

- Каждый оппонент теряет X жизней, где X — наибольшее число существ под вашим контролем, у которых есть одинаковый тип существа.
 - Вы получаете X жизней, где X — наибольшее число существ под вашим контролем, у которых есть одинаковый тип существа.
- Вы выбираете режим для срабатывающей способности, когда помещаете ту способность в стек. После этого вы не можете изменить режим.
 - Количество потерянных или полученных жизней подсчитывается в момент разрешения срабатывающей способности и зависит от того, какие существа есть под вашим контролем в тот момент. Если Скемфарская Ведунья Теней еще находится под вашим контролем, то учитывается и она. Вы всегда используете максимально возможное число. Вам не нужно выбирать типы существ. Например, если под вашим контролем в тот момент есть Гигант Чародей, Гигант Воин, Эльф Воин и Кор Воин, то каждый оппонент потеряет 3 жизни, или же вы получите 3 жизни.
-

Скемфарский Зал Древних
Земля
Скемфарский Зал Древних выходит на поле битвы повернутым.
{T}: добавьте {G}.
{2} {V} {V} {G}, {T}, пожертвуйте Скемфарский Зал Древних: не более одного целевого существа получает -2/-2 до конца хода. Создайте две фишки существа 1/1 зеленый Эльф Воин. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- Если вы активируете последнюю способность без выбора цели, то просто создаете фишки Эльфа Воина в момент разрешения способности. Однако если вы выберете цель, но к моменту разрешения способности то существо станет нелегальной целью, то способность не разрешится и не даст ни одного из своих эффектов. В этом случае вы не сможете создать фишки Эльфов Воинов.
-

Славная Защитница
{2}{W}{W}
Существо — Ангел Священник
3/4
Миг
Полет
Когда Славная Защитница выходит на поле битвы,
вы можете изгнать любое количество не являющихся
Ангелами существ под вашим контролем до тех пор,
пока Славная Защитница не покинет поле битвы.
Пророчество {2}{W}

- Связанная с выходом на поле битвы способность Славной Защитницы не делает существа целями. Вы решаете, изгнать ли не являющихся Ангелами существ, и если да, то каких, в момент разрешения способности.
- Если Славная Защитница покидает поле битвы до того, как разрешается ее срабатывающая способность, то существа не изгоняются.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемым перманентам, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемых перманентах имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. Когда карты вернутся на поле битвы, они будут считаться новыми объектами, никак не связанными с теми картами, которые были изгнаны.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

Снежная Схватка
{G}
Снежное Волшебство
Выберите целевое существо под вашим контролем и
целевое существо не под вашим контролем. Если вы
контролируете не менее трех снежных перманентов,
то существо под вашим контролем получает +1/+0 и
Неразрушимость до конца хода. Затем те существа
дерутся друг с другом. *(Они наносят друг другу
повреждения, равные своей силе.)*

- Вы не можете разыграть Снежную Схватку, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.
 - Вы проверяете, контролируете ли вы не менее трех снежных перманентов, во время разрешения Снежной Схватки, чтобы узнать, получит ли существо под вашим контролем +1/+0 и Неразрушимость. То существо все равно будет драться, даже если не получит эти бонусы.
 - Если к моменту разрешения Снежной Схватки любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не будет драться, и не будет нанесено никаких повреждений.
 - Если же к моменту разрешения Снежной Схватки существо под вашим контролем останется легальной целью, а существо не под вашим контролем станет нелегальной целью, то существо под вашим контролем все равно получит бонусы до конца хода.
-

Сокрушить Слабых

{2} {R}

Волшебство

Сокрушить Слабых наносит по 2 повреждения каждому существу. Если существо, которому таким образом были нанесены повреждения, должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

Пророчество {R} (*Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.*)

- Заклинание «Сокрушить Слабых» не обязательно должно нанести существам смертельные повреждения, чтобы существа были изгнаны. Если, получив повреждения, они должны умереть по любой другой причине в этом же ходу, они вместо этого будут изгнаны.

Состязание Скальдов

{2} {R} {W}

Чары — Сага

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

I — Изгоните четыре верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть те карты до конца вашего следующего хода.

II, III — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание в этом ходу, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

- Карты, которые вы изгоняете из-за способности главы I, изгоняются рубашкой вниз.
- Разыгрывая таким образом карты, следуйте обычным правилам для разыгрывания этих карт. Вы должны оплатить их стоимости и соблюдать все ограничения на время разыгрывания. Например, если одна из карт является картой волшебства, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
- При обычных обстоятельствах вы можете разыграть карту земли, находящуюся среди изгнанных карт, только если в этом ходу вы еще не разыграли землю.
- Те карты, которые вы не разыграете до конца вашего следующего хода, останутся в изгнании.

Сотрясатель Земель

{3} {R} {R}

Существо — Гигант Берсерк

5/4

Ваши оппоненты не могут получать жизни.

В начале вашего шага поддержки Сотрясатель Земель наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

Эта способность срабатывает, только если Сотрясатель Земель находится на поле битвы, или если Сотрясатель Земель находится у вас на кладбище и вы контролируете Гиганта.

Пророчество {2} {R} {R}

- Выходящий на поле битвы Сотрясатель Земель не отменяет получение жизней, которое происходило ранее в этом ходу.
 - Если Сотрясатель Земель находится на поле битвы в начале вашего шага поддержки, то его способность сработает, даже если он больше не является Гигантом и вы не контролируете другого Гиганта.
-

Спящий Холм Гноттвольда
Земля
Спящий Холм Гноттвольда выходит на поле битвы повернутым.
{T}: добавьте {R}.
{3}{R}{G}{G}, {T}, пожертвуйте Спящий Холм Гноттвольда: уничтожьте целевую землю. Создайте одну фишку существа 4/4 зеленый Троль Воин с Пробивным ударом.

- Если к моменту разрешения последней активируемой способности целевая земля становится нелегальной целью, то способность не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не создадите фишку существа Троль Воин.
-

Страж Роши Литт-Яры
{3}{G}
Существо — Имитатор
3/3
Перевертыш *(Эта карта обладает всеми типами существа.)*
{2}{G}, {T}, изгоните карту существа из вашего кладбища: положите два жетона +1/+1 на целевое существо. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- Как только вы объявляете, что активируете активируемую способность, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость способности не будет оплачена. В частности, оппоненты не смогут попытаться удалить карты существ из вашего кладбища, чтобы не дать вам активировать способность.
-

Странник Царств
{2}{G}
Существо — Имитатор
2/3
Перевертыш *(Эта карта обладает всеми типами существа.)*
При выходе Странника Царств на поле битвы выберите тип существа.
Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.
Вы можете разыгрывать заклинания существ выбранного типа с верха вашей библиотеки.

- Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Вапити или Советник. Нельзя выбирать типы карт (например, артефакт) или супертипы (например, снежный).
- Если Странник Царств каким-то образом находится на поле битвы, но для него не сделан выбор, вы все равно в любой момент можете смотреть верхнюю карту вашей библиотеки. Вы не сможете разыгрывать заклинания существ с верха вашей библиотеки, даже если у них нет типов существ.
- Вы можете 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 заклинание с верха вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую карту, пока не закончите оплачивать то заклинание.
- Странник Царств не влияет на время, в которое вы можете разыгрывать заклинания существ. Обычно это можно сделать во время вашей главной фазы, когда стек пуст, однако способность Мига может это изменить.
- Вы все равно должны оплатить все стоимости заклинания, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, если они есть.
- Верхняя карта вашей библиотеки не находится в вашей руке, так что вы не можете напроорочить ее, сбросить или активировать любую из ее активируемых способностей.

Схватка за Скемфар

{3} {G}

Волшебство

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем. Затем то существо дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

Пророчество {G} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Вы можете разыграть Схватку за Скемфар, выбрав целью только существо под вашим контролем.
- Если вы выбрали двух целевых существ, но к моменту разрешения Схватки за Скемфар любая из двух целей становится нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.
- Если на момент разрешения Схватки за Скемфар существо под вашим контролем будет нелегальной целью, то вы не сможете положить на него жетон +1/+1. Если это существо будет легальной целью, а другое существо — нелегальной, вы все равно положите жетон +1/+1 на существо под вашим контролем.

Таинственное Отражение

{1} {U}

Мгновенное заклинание

Выберите целевое нелегандарное существо. В следующий раз, когда одно или несколько существ или planeswalker'ов выйдет на поле битвы в этом ходу, они выходят как копии выбранного существа. Пророчество {U} (*Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.*)

- В большинстве случаев копируемые значения целевого существа не меняются между разрешением Таинственного Отражения и следующим разом, когда одно или несколько существ или planeswalker'ов выходят на поле битвы. Однако в некоторых необычных случаях они могут измениться, и тогда используются копируемые значения существа в тот момент, когда перманенты выходят на поле битвы.
 - Если Таинственное Отражение разрешается, но целевое существо покидает поле битвы до того, когда одно или несколько существ или planeswalker'ов выходят на поле битвы, то для определения того, что копируют выходящие перманенты, используйте копируемые значения целевого существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
 - Выходящие перманенты не копируют ни положение целевого существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны, ни прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
 - Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда перманенты выходят на поле битвы. Также будут действовать все способности целевого существа, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».
 - Эффекты замены, изменяющие то, в каком виде существо выходит на поле битвы, применяются в следующем порядке: сначала применяются эффекты смены контроля (такие, как Сбор Образцов), затем эффекты копирования (такие, как способности Таинственного Отражения и Клона), а после них все остальные эффекты.
 - Если такое существо, как Клон, выходит на поле битвы под вашим контролем, требуется применить два эффекта копирования: собственный эффект того существа и эффект Таинственного Отражения. Независимо от того, в каком порядке применяются эти эффекты, существо будет копией целевого существа, когда оно выйдет на поле битвы.
 - Другие связанные с выходом на поле битвы способности замены, напечатанные на существах, которые выходят на поле битвы, применяться не будут, поскольку к тому моменту те перманенты уже будут копиями целевого существа (и, следовательно, у них не будет тех способностей). Способности третьих источников все равно могут повлиять на то, в каком виде те перманенты выходят на поле битвы. Например, если другой эффект гласит «Существо входит на поле битвы повернутым», то перманенты выйдут на поле битвы как повернутые копии целевого существа.
 - Если к одному и тому же выходящему на поле битвы перманенту применяются эффекты нескольких Таинственных Отражений, то контролирующий этот перманент игрок выбирает порядок применения тех эффектов копирования. Эффект копирования, который применяется последним, определит, какое существо выходящий перманент будет копировать.
-

Тень Тергрид
{3} {V} {V}
Мгновенное заклинание
Каждый игрок жертвует два существа.
Пророчество {2} {V} {V} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Когда Тень Тергрид разрешается, сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает два существа под своим контролем, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов (они знают, какой выбор сделали игроки перед ними). После этого все выбранные существа жертвуются одновременно.
- Если игрок контролирует двух или менее существ, то он жертвует всех существ под своим контролем.

Тергрид, Богиня Страх
{3} {V} {V}
Легендарное Существо — Бог
4/5
Угроза
Каждый раз, когда оппонент жертвует не являющийся фишкой перманент или сбрасывает карту перманента, вы можете положить ту карту из кладбища на поле битвы под вашим контролем.
/////
Фонарь Тергрид
{3} {V}
Легендарный Артефакт
{T}: целевой игрок теряет 3 жизни, если только не пожертвует не являющийся землей перманент или не сбросит карту.
{3} {V}: разверните Фонарь Тергрид.

- Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker'ов.
- Если оппонент жертвует не являющийся фишкой перманент, то не имеет значения, на чем кладбище он окажется. Способность Тергрид все равно сработает.
- Если карта покидает кладбище до того, как способность Тергрид разрешается, то вы не сможете положить ее на поле битвы, даже если до разрешения способности она вновь попадет на кладбище.
- Если оппонент жертвует не являющийся фишкой перманент или сбрасывает карту перманента как часть оплаты стоимости заклинания или способности, то способность Тергрид сработывает и помещается в стек поверх того заклинания или способности. Она разрешится раньше того заклинания или способности.
- Если вы кладете Ауру на поле битвы, используя способность Тергрид, то выбираете, что та Аура будет зачаровывать, непосредственно перед ее выходом на поле битвы. Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, не делает целью игрока или перманент, который будет зачаровывать, так что вы можете выбрать игрока или перманент с Порчеустойчивостью. Однако Аура должна иметь возможность легально зачаровывать выбранного получателя, так что вы не можете таким образом

выбрать игрока или перманент с Защитой от каких-либо характеристик Ауры. Если нет ничего, что Аура могла бы зачаровать легально, она остается на кладбище.

- Игрок, ставший целью первой способности Фонаря Тергрид, может выбрать потерять 3 жизни, даже если у него есть карты для сброса или не являющиеся землей перманенты для пожертвования. Он не может выбрать пожертвовать не являющийся землей перманент, если не контролирует таких перманентов, и не может выбрать сбросить карту, если у него нет карт в руке.

Тивар Келль

{2}{G}{G}

Легендарный Planeswalker — Тивар

3

Эльфы под вашим контролем имеют способность

«{T}: добавьте {B}».

+1: положите один жетон +1/+1 на не более чем одного целевого Эльфа. Разверните его. Он получает Смертельное касание до конца хода.

0: создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Эльф Воин.

-6: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание Эльфа, оно получает Ускорение до конца хода, а вы берете две карты».

- Пусть Тивар и выглядит как эльф, но он не является существом с типом существа Эльф, поэтому не дает сам себе мана-способность, которую дает Эльфам под вашим контролем, и не может быть целью своей первой способности верности.
- Целью первой способности верности может быть уже развернутый Эльф.
- Эмблема дает заклинаниям Эльфов способность Ускорения. Это изменение переносится на перманенты, которыми становятся заклинания.

Тиритовое Святилище

Земля

{T}: добавьте {C}.

{2}, {T}: целевое легендарное существо становится Богом в дополнение к своим другим типам.

Положите на него один жетон +1/+1.

{4}, {T}, пожертвуйте Тиритовое Святилище: положите один жетон Неразрушимости на целевого Бога.

- Вы можете активировать среднюю способность, выбрав целью легендарное существо, которое уже является Богом. Так вы положите на него один жетон +1/+1.
 - Жетон Неразрушимости на перманенте дает тому перманенту Неразрушимость.
-

Титан Думскара
{4} {R} {R}
Существо — Гигант Берсерк
4/4

Когда Титан Думскара выходит на поле битвы, существа под вашим контролем получают +1/+0 и Ускорение до конца хода.

Пророчество {4} {R} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Срабатывающая способность действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент разрешения способности, — вероятно, это будет включать самого Титана Думскара. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получают бонусы.

Торальф, Бог Ярости
{2} {R} {R}
Легендарное Существо — Бог
5/4

Пробивной удар

Каждый раз, когда существу или planeswalker'у под контролем оппонента наносятся избыточные небоевые повреждения, Торальф наносит повреждения, равные тому избыточному количеству, любой цели кроме того перманента.

////

Молот Торальфа
{1} {R}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

У снаряженного существа есть способность «{1} {R}, {T}, открепите Молот Торальфа: он наносит 3 повреждения любой цели. Верните Молот Торальфа в руку его владельца».

Снаряженное существо получает +3/+0, пока оно является легендарным.

Снарядить {1} {R}

- Существу наносятся избыточные повреждения, если один или несколько источников наносят ему больше повреждений, чем минимальное количество повреждений для того, чтобы они оказались смертельными. В большинстве случаев это означает, что повреждения должны быть больше, чем его выносливость, но при этом следует учитывать повреждения, уже нанесенные ему в этом ходу.
- Planeswalker'у наносятся избыточные повреждения, если ему наносятся повреждения, превышающие его текущее значение верности.
- Даже 1 повреждение, нанесенное существу источником со Смертельным касанием, считается смертельным повреждением, так что в этом случае любое количество повреждений больше одного будет считаться избыточным, даже если общее количество повреждений не больше выносливости существа. Обратите внимание, что Смертельное касание у источника повреждений никак не влияет на повреждения, которые наносятся planeswalker'ам.

- Если перманент является одновременно и существом, и planeswalker'ом, то для определения того, были ли ему нанесены избыточные повреждения, используется минимальное количество повреждений, которые станут смертельными. Например, если существу 5/5, которое также является planeswalker'ом с тремя жетонами верности, наносится 4 небоевых повреждения, то ему будет нанесено 1 избыточное повреждение, и способность Торальфа сработает.
- Не имеет значения, наносились ли существу или planeswalker'у под контролем оппонента боевые повреждения ранее этом ходу. Важно только то, что повреждения, нанесенные перманенту, которые привели к тому, что ему были нанесены избыточные повреждения, были небоевыми.
- Способность Торальфа не влияет на повреждения, которые наносятся существу или planeswalker'у под контролем оппонента. Эти повреждения будут наноситься как обычно.
- Повреждения, которые Торальф наносит в результате действия своей срабатывающей способности, являются небоевыми повреждениями. Эти повреждения могут привести к тому, что способность Торальфа сработает снова.
- Существо, снаряженное Молотом Торальфа, является источником активируемой способности, но источником повреждений является Молот Торальфа. Например, если снаряженное существо зеленое, то целью способности не может быть перманент с Защитой от зеленого. Ее целью может быть перманент с Защитой от красного, но повреждения ему будут предотвращены, так как их наносит красный источник (Молот Торальфа).
- Если к моменту разрешения способности цель становится нелегальной целью, то способность не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не вернете Молот Торальфа в руку его владельца.
- Вы открепляете Молот Торальфа как часть стоимости активации способности. Если способность не разрешится, Молот Торальфа не будет прикреплен заново.

Тоски, Хранитель Тайн

{3} {G}

Легендарное Существо — Белка

1/1

Это заклинание не может быть отменено.

Неразрушимость

Тоски, Хранитель Тайн атакует в каждом бою, если может.

Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту.

- Тоски может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Тоски не отменяется, но то заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- Если Тоски не может атаковать по любой причине (например, он повернут или попал под контроль игрока только в этом ходу), то он не атакует. Если для того, чтобы он атаковал, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае он не обязан атаковать.

Три Времени Года

{G}{U}

Чары — Сага

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

I — Скрутите три карты.

II — Верните не более двух целевых карт снежных перманентов из вашего кладбища в вашу руку.

III — Выберите по три карты на каждом кладбище.

Их владельцы втасовывают те карты в свои библиотеки.

- Для способности главы III, если у игрока нет карт на кладбище, он не тасует свою библиотеку.
-

Троль Старых Зарослей

{G}{G}{G}

Существо — Троль Воин

4/4

Пробивной удар

Когда Троль Старых Зарослей умирает, если он был существом, верните его на поле битвы. Он является чарами-Аурой со способностями «Зачаровать Лес под вашим контролем» и «Зачарованный Лес имеет способности „{T}: добавьте {G}{G}” и „{1}, {T}, пожертвуйте эту землю: создайте одну повернутую фишку существа 4/4 зеленый Троль Воин с Пробивным ударом”».

- Если вы контролируете Троля Старых Зарослей, но он вам не принадлежит, то после его смерти на поле битвы вернете его вы, а не его владелец. Вы выбираете Лес под вашим контролем, который будет зачаровывать Троль Старых Зарослей, в момент его возвращения на поле битвы.
 - Если Троль Старых Зарослей не может ничего легально зачаровывать, то он остается на кладбище владельца.
 - Если фишка является копией Троля Старых Зарослей, то она не вернется из кладбища владельца.
 - Если не являющийся фишкой перманент, который является копией Троля Старых Зарослей, умирает, будучи существом, то он вернется на поле битвы в виде Ауры со своими обычными способностями и с двумя новыми способностями, которые дает Троль Старых Зарослей. У получившегося перманента также сохранятся его имя, цвета и супертипы, но это будут чары-Аура без каких-либо других типов и подтипов.
-

Тяжкий Груз

{B}

Волшебство

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

Целевое существо получает -3/-3 до конца хода.

- Вы должны изгнать ровно одну карту существа из вашего кладбища для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не изгнав карту существа, и не можете изгнать дополнительные карты существ.

Удалая Команда

{3} {R}

Волшебство

Создайте X фишек существа 2/1 красный Гном Берсерк, где X — количество Машин под вашим контролем плюс количество Снаряжения под вашим контролем. Для каждой из тех фишек вы можете прикрепить к ней Снаряжение под вашим контролем.

- Чтобы определить число создаваемых вами фишек Гномов Берсерков, подсчитайте число Машин и Снаряжения под вашим контролем в момент разрешения Удалой Команды.
- Все Снаряжение, которое вы решили прикрепить к фишкам, прикрепляется одновременно.
- Вы не можете прикрепить к одной фишке более одного Снаряжения.

Удар за Ударом

{R} {R}

Мгновенное заклинание

Когда вы будете разыгрывать ваше следующее мгновенное заклинание или заклинание волшебства с конвертированной мана-стоимостью не более 4 в этом ходу, скопируйте то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

Пророчество {R} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Удар за Ударом копирует любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства с конвертированной мана-стоимостью не более 4, а не обязательно такое, у которого есть цели.
- Копия создается, даже если разыгранное вами заклинание отменяется или иным образом покидает стек к моменту разрешения способности копирования. Копия разрешится до того, как это сделает исходное заклинание.
- Если вы копируете заклинание с целями, то у копии будут те же цели, что и у копируемого заклинания, если вы не выберете новые. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, то она остается прежней (даже если является нелегальной).
- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором есть маркированный список режимов), у копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, используйте выбранное для X значение при определении того, превышает ли его конвертированная мана-стоимость 4. Если заклинание копируется, то у копии будет то же значение X.

- Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями, то это распределение остается неизменным, хотя вы можете поменять сами цели. То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны.
 - Вы не можете решить оплатить какие-либо дополнительные или альтернативные стоимости для копии. Однако вызванные оплатой каких-либо альтернативных или дополнительных стоимостей исходного заклинания эффекты копируются, как если бы те же стоимости были оплачены и для копии.
 - Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не работают.
-

Укус Мороза
{R}
Снежное Мгновенное заклинание
Укус Мороза наносит 2 повреждения целевому существу или planeswalker'у. Если вы контролируете не менее трех снежных перманентов, то вместо этого он наносит 3 повреждения.

- Есть ли у вас под контролем три снежных перманента, проверяется в момент разрешения Укуса Мороза.
-

Ученица Древнего Клыка
{1}{B}
Существо — Эльф Священник
1/1
Когда Ученица Древнего Клыка выходит на поле битвы, каждый оппонент сбрасывает карту.

- В ходе разрешения срабатывающей способности сперва следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, — тот оппонент) выбирает карту в своей руке и откладывает в сторону, не показывая ее. Затем это делают остальные оппоненты в порядке очередности своих ходов. После этого все выбранные карты показываются и сбрасываются одновременно.
-

Финн, Клыконосец
{1}{G}
Легендарное Существо — Человек Воин
1/3
Смертельное касание
Каждый раз, когда существо со Смертельным касанием под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, тот игрок получает два жетона яда. *(Игрок с десятью или более жетонами яда проигрывает партию.)*

- Проигрыш партии игроком (желательно, оппонентом), у которого есть 10 или более жетонов яда, является правилом игры. Финну не обязательно находиться на поле битвы, когда кто-то (желательно, оппонент) получает свой десятый жетон яда.

Фумарола в Тундре

{1}{R}{R}

Снежное Волшебство

Фумарола в Тундре наносит 4 повреждения целевому существу или planeswalker'у. Добавьте {C} за каждую {S}, потраченную на разыгрывание этого заклинания. До конца хода вы не теряете эту ману по окончании шагов и фаз. (*{S}* — это мана от снежного источника.)

- Если к моменту разрешения Фумаролы в Тундре целевое существо или planeswalker становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не добавите ману.
- Если вы разыгрываете Фумаролу в Тундре, не тратя снежную ману, то не добавляете ману. Повреждения все равно будут нанесены.
- Если Фумарола в Тундре скопирована, то на разыгрывание копии не было потрачено снежной маны, и вы не добавите ману. Повреждения все равно будут нанесены.

Хальвар, Бог Сражений

{2}{W}{W}

Легендарное Существо — Бог

4/4

Зачарованные или снаряженные существа под вашим контролем имеют Двойной удар.

В начале каждого боя вы можете прикрепить целевую Ауру или Снаряжение, прикрепленные к существу под вашим контролем, к целевому существу под вашим контролем.

////

Меч Царств

{1}{W}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+0 и имеет

Бдительность.

Каждый раз, когда снаряженное существо умирает, верните его в руку его владельца.

Снарядить {1}{W}

- Существо под вашим контролем является зачарованным или снаряженным, если к нему прикреплена Аура или Снаряжение. Это не обязательно должна быть Аура или Снаряжение под вашим контролем.
- Точно так же Аура или Снаряжение, которые вы выбираете в качестве цели срабатывающей способности Хальвара, не обязательно должны быть под вашим контролем, но должны быть прикреплены к существу под вашим контролем.
- Если любая из целей срабатывающей способности к моменту ее разрешения станет нелегальной целью, то способность ничего не сделает. Если обе цели нелегальны, то способность не разрешится. Если Аура или Снаряжение уже прикреплены к целевому существу, ничего не происходит.

- Если существо, снаряженное Мечом Царств, умирает, но покидает кладбище до разрешения срабатывающей способности, то оно не возвращается в руку владельца. Оно останется там, куда оно попало.
- Если Меч Царств прикреплен к умирающему существу-фишке, то срабатывающая способность Меча сработает, но фишка перестанет существовать после того, как попадет на кладбище. Она не вернется в руку владельца.

Харальд Объединяет Эльфов

{2} {B} {G}

Чары — Сага

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

I — Скрутите три карты. Вы можете положить карту Эльфа или Тивара из вашего кладбища на поле битвы.

II — Положите один жетон +1/+1 на каждого Эльфа под вашим контролем.

III — Каждый раз, когда Эльф под вашим контролем атакует в этом ходу, целевое существо под контролем оппонента получает -1/-1 до конца хода.

- Для способности главы I картой Эльфа или Тивара, которую вы кладете на поле битвы, может быть одна из только что скрученных карт или та, что уже была на вашем кладбище.
- Жетон +1/+1 получают только те Эльфы, которые уже находятся под вашим контролем в момент разрешения способности главы II. Эльфы, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу, не попадают под действие эффекта.
- Напротив, срабатывающая способность, созданная способностью главы III, будет срабатывать каждый раз, когда любой Эльф под вашим контролем атакует в этом ходу, даже если вы не контролировали того Эльфа, когда способность главы III разрешалась.
- Срабатывающая способность, созданная главой III, разрешается до объявления блокирующих. Она может удалить существо под контролем оппонента еще до того, как оно сможет кого-то заблокировать.

Хищник Иммерштурма

{2} {B} {R}

Существо — Вампир Дракон

3/3

Полет

Каждый раз, когда Хищник Иммерштурма становится повернутым, изгоните не более чем одну целевую карту из кладбища и положите один жетон +1/+1 на Хищника Иммерштурма.

Пожертвуйте другое существо: Хищник

Иммерштурма получает Неразрушимость до конца хода. Поверните его.

- Срабатывающая способность Хищника Иммерштурма не позволяет вам поворачивать Хищника Иммерштурма. Вы должны будете найти другой способ это делать. Мы, например, советуем атаковать.
- Чтобы срабатывающая способность сработала, Хищник Иммерштурма должен перейти из повернутого состояния в повернутое. Если какой-либо эффект пытается повернуть его, но он уже повернут, то способность не срабатывает.
- Вы можете поместить срабатывающую способность в стек без выбора цели. Когда она разрешится, вы просто положите один жетон +1/+1 на Хищника Иммерштурма. Однако если вы выберете цель, но к моменту разрешения способности та карта станет нелегальной целью, то способность не разрешится и не даст ни одного из своих эффектов. В этом случае вы не положите жетон +1/+1 на Хищника Иммерштурма.
- Вы можете активировать последнюю способность Хищника Иммерштурма, даже если он уже повернут.

Часовые Ясперы

{G}

Существо — Эльф Бродяга

1/2

Захват

{T}, поверните повернутое существо под вашим контролем: добавьте одну ману любого цвета.

- Чтобы оплатить стоимость активируемой способности Часовых Ясперы, вы можете повернуть любое повернутое существо под вашим контролем, даже такое, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода. Однако самих Часовых Ясперы вы должны контролировать непрерывно с начала вашего последнего хода.

Шлем Друга

{1} {B}

Артефакт — Снаряжение

Когда Шлем Друга выходит на поле битвы, вы можете заплатить {2} {B}. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби Берсерк, затем прикрепите к ней Шлем Друга.

Снаряженное существо получает +2/+2 и имеет Угрозу. *(Оно не может быть заблокировано менее чем двумя существами.)*

Снарядить {4}

- Вы решаете, будете ли платить {2} {B}, в момент разрешения связанной с выходом на поле битвы способности. Если вы это делаете, то сразу же создаете фишку существа Зомби Берсерк и прикрепляете к ней Шлем Друга. Ни один игрок не может ответить на ваше решение платить или не платить, и ни один игрок не может предпринимать действия в течение этого процесса.
- Фишка существа Зомби Берсерк выходит на поле битвы как существо 2/2. Любые способности, срабатывающие, когда существо с определенной силой или выносливостью выходит на поле битвы, увидят эту фишку как выходящее на поле битвы существо 2/2.

Шлем Мучителя

{R}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1.

Каждый раз, когда снаряженное существо становится заблокированным, оно наносит 1 повреждение защищаемому игроку.

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

- Срабатывающая способность срабатывает только один раз, если снаряженное существо становится заблокированным, вне зависимости от того, сколько существ его блокирует.
-

Эгар, Ледяное Пламя

{1}{U}{R}

Легендарное Существо — Гигант Чародей

3/3

Каждый раз, когда существу или planeswalker'у под контролем оппонента наносятся избыточные повреждения, если в этом ходу ему наносили повреждения находившиеся под вашим контролем Гигант, Чародей или заклинание, возьмите карту.

- Существом наносятся избыточные повреждения, если один или несколько источников наносят ему больше повреждений, чем минимальное количество повреждений для того, чтобы они оказались смертельными. В большинстве случаев это означает, что повреждения должны быть больше, чем его выносливость, но при этом следует учитывать повреждения, уже нанесенные ему в этом ходу.
 - Planeswalker'у наносятся избыточные повреждения, если ему наносятся повреждения, превышающие его текущее значение верности.
 - Даже 1 повреждение от существа со Смертельным касанием считается смертельными повреждениями, так что в этом случае любое количество повреждений больше одного будет считаться избыточным, даже если общее количество повреждений не больше выносливости существа. Обратите внимание, что Смертельное касание у источника повреждений никак не влияет на повреждения, которые наносятся planeswalker'ам.
 - Не имеет значения, нанесли избыточные повреждения Гигант, Чародей или заклинание под вашим контролем, или нет. Важно только то, что избыточные повреждения были нанесены, а в какой-то момент хода этому же существу или planeswalker'у наносили повреждения любые из вышеперечисленных объектов. Например, если существу 4/4 под контролем оппонента наносит 2 повреждения заклинание под вашим контролем, а затем в том же ходу наносит 3 повреждения заклинание под контролем другого игрока, то способность Эгара сработает.
 - Если перманент является одновременно и существом, и planeswalker'ом, то для определения того, были ли ему нанесены избыточные повреждения, используется минимальное количество повреждений, которые станут смертельными. Например, если существу 5/5, которое также является planeswalker'ом с тремя жетонами верности, наносится 4 повреждения, то ему будет нанесено 1 избыточное повреждение, и способность Эгара может сработать.
-

Эгон, Бог Смерти

{2} {B}

Легендарное Существо — Бог

6/6

Смертельное касание

В начале вашего шага поддержки изгоните две карты из вашего кладбища. Если вы не можете этого сделать, пожертвуйте Эгона и возьмите карту.

////

Престол Смерти

{B}

Легендарный Артефакт

В начале вашего шага поддержки скрутите карту.

{2} {B}, {T}, изгоните карту существа из вашего кладбища: возьмите карту.

- Вы выбираете, какие карты изгонять, в момент разрешения срабатывающей способности Эгона. Если на вашем кладбище в это время есть две или больше карт, вы должны изгнать две из них. Вы не можете выбрать не изгонять карты и вместо этого пожертвовать Эгона, чтобы взять карту.
- Если на вашем кладбище есть только одна карта, вы ее не изгоняете. Поскольку вы не можете изгнать две карты, вы жертвуете Эгона и берете карту.
- Если Эгон покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, вы все равно изгоняете две карты из вашего кладбища, если можете, и берете карту, если не можете.
- Несмотря на то что игроки могут ответить на активируемую способность Престола Смерти, они не могут ответить на оплату ее стоимости активации. К тому времени, когда кто-нибудь сможет ответить, карта существа уже будет изгнана.

Эликсир Мироздания

{4}

Артефакт

В начале вашего заключительного шага возьмите карту, если количество ваших жизней превышает ваше начальное количество жизней. В противном случае вы получаете 2 жизни.

- Чтобы определить, возьмете ли вы карту или получите 2 жизни, вы сравниваете ваше текущее количество жизней и начальное количество жизней, когда способность Эликсира Мироздания разрешается. Не бывает случаев, в которых вы бы сделали и то, и другое.

Эльфийский Лук

{G}

Артефакт — Снаряжение

Когда Эльфийский Лук выходит на поле битвы, вы можете заплатить {2}. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Эльф Воин, затем прикрепите к ней Эльфийский Лук.

Снаряженное существо получает +1/+2 и имеет Захват.

Снарядить {3}

- Вы решаете, будете ли платить {2}, в момент разрешения способности, связанной с выходом на поле битвы. Если вы это делаете, то сразу же создаете фишку существа Эльф Воин и прикрепляете к ней Эльфийский Лук. Ни один игрок не может ответить на ваше решение платить или не платить, и ни один игрок не может предпринимать действия в течение этого процесса.
- Фишка существа Эльф Воин выходит на поле битвы как существо 1/1. Любые способности, срабатывающие, когда существо с определенной силой или выносливостью выходит на поле битвы, увидят эту фишку как выходящее на поле битвы существо 1/1.

Эльфийский Мастер Битвы

{1}{G}

Существо — Эльф Воин

2/2

Каждый раз, когда один или несколько других Эльфов выходит на поле битвы под вашим контролем, создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Эльф Воин. Эта способность срабатывает только один раз в каждом ходу.

{5}{G}{G}: Эльфы под вашим контролем получают +2/+2 и Смертельное касание до конца хода.

- Неважно, сколько Эльфов выйдет на поле битвы под вашим контролем. Способность создает только одну фишку Эльфа Воина.
- После того как срабатывающая способность сработала один раз во время хода, она не может сработать снова, даже если эта срабатывающая способность все еще находится в стеке, была отменена или иным образом покинула стек.
- Активируемая способность действует только на Эльфов, находящихся под вашим контролем в момент ее разрешения. Эльфы, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получают бонусы. Существа под вашим контролем, ставшие Эльфами позже в этом ходу, не получают бонусы, а Эльфы под вашим контролем, получившие бонусы, не потеряют их, если позже в этом ходу перестанут быть Эльфами.

Эсика, Богиня Древа

{1}{G}{G}

Легендарное Существо — Бог

1/4

Бдительность

{T}: добавьте одну ману любого цвета.

Другие легендарные существа под вашим контролем имеют Бдительность и способность «{T}: добавьте одну ману любого цвета».

////

Радужный Мост

{W}{U}{B}{R}{G}

Легендарные Чары

В начале вашего шага поддержки показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту существа или planeswalker'a.

Положите ту карту на поле битвы, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Если существо теряет Бдительность после того, как атаковало (возможно, потому что Эсика покинула поле битвы), то оно будет продолжать атаковать. При этом оно не поворачивается.
- Во время разрешения срабатывающей способности Радужного Моста, если в вашей библиотеке нет карт существ или planeswalker'ов, вы просто показываете всю библиотеку, после чего кладете карты в ней в случайном порядке и продолжаете партию.
- Если вы покажете двустороннюю карту, передняя лицевая сторона которой — существо или planeswalker, вы кладете ее на поле битвы передней лицевой стороной вверх.

Ярость Старнхайма

{2} {W} {W}

Волшебство

Создайте одну фишку существа 4/4 белый Ангел

Воин с Полетом и Бдительностью. Если это заклинание было напророчено, вместо этого создайте X таких фишек.

Пророчество {X} {X} {W} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Вы выбираете значение X в стоимости Пророчества при разыгрывании заклинания. Вы заплатите {2} {W} за одну фишку Ангела Воина, {4} {W} за две, {6} {W} за три, и так далее.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ИЗ ТЕМАТИЧЕСКИХ БУСТЕРОВ И БУСТЕРОВ ВЫПУСКА «КАЛДХАЙМ»

Бородатый Топор

{2} {R}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1 за каждого

Гнома, Снаряжение и/или Машину под вашим контролем.

Снарядить {2}

- Бонус, который дает Бородатый Топор, постоянно меняется по мере того, как изменяется число Гномов, Снаряжения и Машин под вашим контролем.
- Бородатый Топор считает сам себя, так что обычно дает как минимум +1/+1.

Валькирия-Вестница
{4}{W}{W}
Существо — Ангел Священник
4/5

Полет, Цепь жизни

В начале каждого заключительного шага, если в этом ходу вы получили не менее 4 жизней, создайте одну фишку существа 4/4 белый Ангел с Полетом и Бдительностью.

- Вы создаете только одну фишку Ангела, даже если получили больше 4 жизней.
- Способность Валькирии-Вестницы 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 4 жизни до начала заключительного шага, то способность Валькирии-Вестницы не сработает.

Искательница Старнхайма
{2}{W}
Существо — Человек Священник
2/2

Разыгрываемые вами заклинания Ангелов стоят на {2} меньше.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Искательница Старнхайма). Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Снижение стоимости применяется только к немаркированной мане в стоимости разыгрываемых вами заклинаний Ангелов. Оно не может уменьшить требования к цветной мане.
- Заклинание Ангела — это заклинание существа с типом существа Ангел. Карты мгновенных заклинаний, волшебства и чар, способные создавать фишки Ангелов, не являются заклинаниями Ангелов.

Лесоходец-Ритуалист
{2}{G}
Существо — Имитатор
3/3
Перевертыш (*Эта карта обладает всеми типами существа.*)
Каждый раз, когда другое существо с именем Лесоходец-Ритуалист выходит на поле битвы под вашим контролем, возьмите карту.

- Если на поле битвы под вашим контролем выходит одновременно несколько существ с именем Лесоходец-Ритуалист, то каждая из их способностей сработает по одному разу за каждое из других существ.

Неистовство Валькирий

{3}{W}{B}

Чары

Когда Неистовство Валькирий выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 4/4 белый Ангел с Полетом и Бдительностью.

Каждый раз, когда Ангел под вашим контролем умирает, каждый другой игрок жертвует существо.

- Последняя способность Неистовства Валькирий срабатывает каждый раз, когда умирает любой Ангел под вашим контролем, не обязательно созданный первой способностью.
- Если при разрешении последней способности идет не ваш ход, то первым выбирает существо под своим контролем игрок, чей ход сейчас идет. Если идет ваш ход, то первым выбирает следующий после вас игрок в порядке передачи хода. В любом случае после этого существа под своим контролем выбирают все остальные игроки в порядке передачи хода, и они знают, какой выбор сделали игроки перед ними. После этого все выбранные существа жертвуются одновременно.

Поглощение Личности

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Верните целевое существо в руку его владельца. Вы можете заставить Имитаторов под вашим контролем стать копиями того существа до конца хода.

- Если к моменту разрешения Поглощения Личности целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Имитаторы под вашим контролем не станут копиями существа.
- Либо все Имитаторы под вашим контролем становятся копиями существа, либо не становится ни один.
- Если Имитаторы под вашим контролем становятся копиями существа, то они используют копируемые значения того существа в последний момент его пребывания на поле битвы. Они не копируют ни положение того существа (то есть, было оно повернуто или нет), ни имевшиеся на нем жетоны, ни то, были ли к нему прикреплены Ауры и/или Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
- Если вернувшееся в руку существо копировало что-либо еще, то Имитаторы, которые становятся копиями того существа, используют копируемые значения того существа. В большинстве случаев это означает, что они будут копиями того, что копировало то существо. Если оно копировало перманент или карту с {X} в мана-стоимости, то этот X равен 0.

При Оружии и в Доспехах

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Машины под вашим контролем становятся артефактами существами до конца хода. Выберите Гнома под вашим контролем. Прикрепите к нему любое количество Снаряжения под вашим контролем.

- Вы можете разыграть При Оружии и в Доспехах, даже если вы не контролируете Машины или Гномов. Та часть эффекта, которая может случиться, случается, а остальное игнорируется.
 - То, какие именно Машины попадают под действие заклинания «При Оружии и в Доспехах», определяется в момент разрешения заклинания. Машины, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не будут автоматически становиться существами.
-

Разящая Жница

{3} {B} {B}

Существо — Ангел Берсерк

5/3

Полет, Пробивной удар

Заплатите 3 жизни: верните Разящую Жницу из вашего кладбища в вашу руку. Активируйте эту способность, только если Ангел или Берсерк вышел на поле битвы под вашим контролем в этом ходу.

- Чтобы активировать способность Разящей Жницы, Ангелу или Берсерку не обязательно до сих пор находиться под вашим контролем. Учитываются Ангелы или Берсерки, которые вышли на поле битвы под вашим контролем в любой момент хода, даже до того, как Разящая Жница попала на кладбище.
-

Скальд-Войнопевец

{2} {W}

Существо — Гном Священник

2/3

Каждый раз, когда Скальд-Войнопевец становится повернутым, если он зачарован или снаряжен, создайте одну фишку существа 2/1 красный Гном Берсерк.

- Срабатывающая способность Скальда-Войнопевца не позволяет вам его поворачивать. Вы должны будете найти другой способ это делать. Например, наверное, им можно атаковать, не так ли?
 - Чтобы срабатывающая способность сработала, Скальд-Войнопевец должен перейти из повернутого состояния в повернутое. Если какой-либо эффект пытается повернуть его, но он уже повернут, то способность не срабатывает.
 - Если Скальд-Войнопевец не зачарован или не снаряжен в момент, когда становится повернутым, то способность не срабатывает вовсе. Когда же она срабатывает, то вновь проверяет то, зачарован ли Скальд-Войнопевец или снаряжен, в момент ее разрешения. Если это не так, то способность ничего не делает. (Однако в этот момент к Скальду-Войнопевцу могут быть прикреплены другие Ауры и/или Снаряжение.)
-

Суртландский Метатель

{3}{R}{R}

Существо — Гигант Берсерк

4/6

Каждый раз, когда Суртландский Метатель атакует, вы можете пожертвовать другое существо. Когда вы это делаете, Суртландский Метатель наносит любой цели количество повреждений, равное силе пожертвованного существа. Если пожертвованное существо было Гигантом, вместо этого Суртландский Метатель наносит в два раза больше повреждений.

- Срабатывающая способность Суртландского Метателя отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы можете пожертвовать другое существо. Когда вы это делаете, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете цель, которой будут нанесены повреждения. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут предпринимать действия после того, как вы пожертвовали существо, но до того, как будут нанесены повреждения.
 - Для определения количества наносимых повреждений используйте значение силы существа в момент принесения его в жертву. Повреждения наносятся до того, как объявляются блокирующие.
-

Суртландский Элементалист

{5}{U}{U}

Существо — Гигант Чародей

8/8

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания покажите карту Гиганта из вашей руки или заплатите {2}.

Каждый раз, когда Суртландский Элементалист атакует, вы можете разыграть из вашей руки мгновенное заклинание или заклинание волшебства без уплаты его мана-стоимости.

- Карта Гиганта — это карта существа с типом существа Гигант. Она, вероятно, не будет отличаться размерами от остальных ваших карт.
 - Если вы решаете разыграть заклинание, используя срабатывающую способность Суртландского Элементалиста, то вы должны сделать это в процессе разрешения той способности. Вы не можете подождать и разыграть заклинание позже в этом ходу. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются, и заклинание разрешится до объявления блокирующих.
 - Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. 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 обязательно должно быть 0.
-

Тактик Древесных Крон

{3} {G}

Существо — Эльф Воин

3/3

Другие Эльфы под вашим контролем получают

+1/+1.

{T}: добавьте {G} {G} {G}.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Эльфам под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Тактик Древесных Крон покинет поле битвы.

Убийца в Шипастом Плаще

{4} {B}

Существо — Эльф Бродяга

4/3

Когда Убийца в Шипастом Плаще выходит на поле битвы, выберите одно —

- Удалите X жетонов с целевого перманента, где X — количество Эльфов под вашим контролем.
 - Целевое существо под контролем оппонента получает $-X/-X$ до конца хода, где X — количество Эльфов под вашим контролем.
- Для каждого режима используйте количество Эльфов под вашим контролем в момент разрешения срабатывающей при выходе на поле битвы способности, включая самого Убийцу в Шипастом Плаще, если он еще находится под вашим контролем.
 - Вы выбираете, какие жетоны убрать, в момент разрешения способности первого режима. Если на перманенте меньше жетонов, чем количество Эльфов под вашим контролем, то вы снимаете их все.
 - Если на planeswalker'e не осталось жетонов верности, он отправляется на кладбище владельца.

Хватка Великана

{2} {U} {U}

Чары — Аура

Зачаровать Гиганта под вашим контролем

Когда Хватка Великана выходит на поле битвы,

получите контроль над целевым не являющимся

землей перманентом на то время, пока Хватка

Великана остается на поле битвы.

- Если Хватка Великана покидает поле битвы до того, как ее срабатывающая способность разрешится, то вы вообще не получите контроль над целевым не являющимся землей перманентом.
- Эффект смены контроля не прекращает действовать, если контроль над Хваткой Великана получит другой игрок (однако это скорее всего приведет к тому, что она покинет поле битвы, потому что Хватка Великана может зачаровывать только Гиганта под контролем того же игрока, который ее контролирует). Эффект прекращает действовать, только когда Хватка Великана покидает поле битвы.
- Получая контроль над не являющимся землей перманентом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.

Эльфийская Засада

{3} {G}

Мгновенное заклинание

Создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Эльф

Воин за каждого Эльфа под вашим контролем.

- Чтобы определить число создаваемых вами фишек Эльфов Воинов используйте число Эльфов под вашим контролем в момент разрешения Эльфийской Засады.

Ярость Огненного Великана

{1} {R}

Волшебство

Целевой Гигант под вашим контролем получает +2/+2 и Пробивной удар до конца хода. Каждый раз, когда он наносит боевые повреждения игроку в этом ходу, изгоните такое же количество карт с верха вашей библиотеки. Вы можете разыграть те карты до конца вашего следующего хода.

- Карты, которые изгоняет срабатывающая способность, создаваемая Яростью Огненного Великана, изгоняются рубашкой вниз.
- Вы можете разыграть те карты в том ходу, даже если Гигант покинет поле битвы или другой игрок получит контроль над ним.
- Разыгрывая изгнанные карты, вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания тех карт. Вы должны оплатить их стоимости, если они есть, и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если одна из тех карт — карта волшебства, то вы можете разыграть ее, оплатив ее мана-стоимость, только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
- Вы можете разыграть изгнанные таким способом карты земли, только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу (если только какой-либо эффект не позволяет вам разыграть дополнительную землю).
- Те изгнанные карты, которые вы не разыграете до конца вашего следующего хода, останутся в изгнании.

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

Бестелесная Валькирия
{4}{W}{U}
Существо — Дух Ангел
4/4

Полет

Каждый раз, когда Бестелесная Валькирия выходит на поле битвы или атакует, возьмите карту, затем изгоните карту из вашей руки рубашкой вверх. Она становится напроороченной. Ее стоимость Пророчества равняется ее мана-стоимости, сниженной на {2}. *(Во время одного из последующих ходов вы можете разыграть ее за ее стоимость Пророчества, даже если это существо уже покинуло поле битвы.)*

- Поскольку карта в изгнании становится напроороченной, вы можете смотреть ее, пока она находится в изгнании. (Большинство эффектов, которые заставляют вас изгнать карту рубашкой вверх, не позволяют вам смотреть ту карту в изгнании.)
- Снижение стоимости Пророчества применяется только к немаркированной мане в стоимости Пророчества. Оно не может уменьшить требования к цветной мане. Например, если вы пророчите карту из вашей руки с мана-стоимостью {1}{G}{G}, ее стоимость Пророчества будет равна {G}{G}.
- Если у карты, которую вы изгоняете, есть Пророчество, то у нее будет две стоимости Пророчества: та, что на ней напечатана, и та, которую дала ей Бестелесная Валькирия. Вы можете разыграть ту карту за любую из ее стоимостей Пророчества.
- Если вы пророчите двустороннюю карту с выбором, то ее стоимость Пророчества будет основываться на мана-стоимости той лицевой стороны, которую вы разыгрываете из изгнания. Например, если вы пророчите Колвори, Богиню Родства/Герб Рингхарта, то в последующем ходу можете разыграть Колвори, заплатив {G}{G}, или Герб Рингхарта, заплатив {G}. Если вы пророчите двустороннюю карту с выбором, передняя лицевая сторона которой не является землей, а обратная лицевая сторона является землей, то не можете разыграть ту карту как землю.
- Несмотря на то что карта, которую вы изгоняете, становится напроороченной, вы не напроорочили ее. Все способности, которые срабатывают «каждый раз, когда пророчите карту», не сработают.

Всадники на Росомах
{4}{G}{G}
Существо — Эльф Воин
4/4

В начале каждого шага поддержки создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Эльф Воин. Каждый раз, когда другой Эльф выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете количество жизней, равное его выносливости.

- Для определения количества получаемых вами жизней используйте значение выносливости существа в момент разрешения последней способности. Если в этот момент Эльф больше не находится на поле битвы, используется значение его выносливости в последний момент его пребывания на поле битвы.
-

Вселенское Вмешательство

{3}{W}

Мгновенное заклинание

Если перманент под вашим контролем должен быть положен на кладбище с поля битвы в этом ходу, изгоните его вместо этого. Верните его на поле битвы под контролем его владельца в начале следующего заключительного шага.

Пророчество {1}{W} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Каждый перманент, который изгоняется вместо того, чтобы попасть с поля битвы на кладбище, создает свою собственную срабатывающую способность, которая его возвращает. Все те способности сработают в начале следующего заключительного шага, и вы сможете выбрать порядок, в котором они попадут в стек. Карты будут возвращаться на поле битвы по одной, по мере того как соответствующие способности будут разрешаться.
- После того как Вселенское Вмешательство разрешится, любые способности с формулировкой «Когда [это существо] умирает» у перманентов под вашим контролем не будут срабатывать до конца хода, потому что эти перманенты не будут попадать на кладбище.
- Если перманент-фишка должен быть положен на кладбище, вместо этого он изгоняется и перестает существовать. Он не вернется на поле битвы.
- Если вы таким образом возвращаете Ауру, то выбираете, что та Аура будет зачаровывать, непосредственно перед ее выходом на поле битвы. Аура, которая возвращается на поле битвы таким образом, не делает целью игрока или перманент, который будет зачаровывать, так что вы можете выбрать игрока или перманент с Порчеустойчивостью. Однако Аура должна иметь возможность легально зачаровывать выбранного получателя, так что вы не можете таким образом выбрать игрока или перманент с Защитой от каких-либо характеристик Ауры. Если на поле битвы нет карт, которые может легально зачаровывать Аура, она остается в изгнании.

Героиня Бретагарда

{2}{W}

Существо — Человек Воин

1/1

Каждый раз, когда вы изгоняете одну или несколько карт из вашей руки и/или перманентов с поля битвы, положите такое же количество жетонов +1/+1 на Героиню Бретагарда.

Пока на Героине Бретагарда есть пять или более жетонов, она имеет Полет и является Ангелом в дополнение к своим другим типам.

Пока на Героине Бретагарда есть десять или более жетонов, она имеет Неразрушимость и является Богом в дополнение к своим другим типам.

- И изгнание перманента-фишки, и изгнание перманента, который вы не контролируете, приводит к срабатыванию первой способности Героини Бретагарда.
- Ни вторая, ни третья способность Героини Бретагарда не упоминает какие-то конкретные жетоны. Подойдут любые.

- С десятью и более жетонами на ней Героиня Бретагарда будет иметь Полет и Неразрушимость и будет и Ангелом, и Богом (а еще Человеком и Воином, но это не так увлекательно).
-

Змеиный Договор

{1} {B} {B}

Волшебство

Выберите тип существа. Целевой игрок берет X карт и теряет X жизней, где X — количество существ выбранного типа под его контролем.

- Вы выбираете целевого игрока, когда разыгрываете Змеиный Договор, но не выбираете тип существа, пока заклинание не начнет разрешаться.
 - Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Белка или Рыцарь. Нельзя выбирать типы карт (например, артефакт) или супертипы (например, снежный).
 - Значение X основывается на количестве существ выбранного типа под контролем игрока в момент разрешения Змеиногo Договора.
-

Змеиный Сосуд Души

{2} {B}

Артефакт

Каждый раз, когда Эльф под вашим контролем умирает, изгоните его.

{T}, заплатите 2 жизни: до конца хода вы можете разыграть одно заклинание существа, находящееся среди карт, изгнанных Змеиным Сосудом Души.

- Игроки могут ответить на срабатывающую способность, которая изгоняет карту из вашего кладбища, удалив ее каким-то другим способом. Если карта покинет кладбище до того, как ее изгонит способность Змеиногo Сосуда Души, то Змеиный Сосуд Души не позволит вам ее разыграть.
 - Активируемая способность не влияет на время, в которое вы можете разыграть заклинание существа. Чаще всего это можно сделать во время вашей главной фазы, когда стек пуст, однако способность Мига может это изменить.
-

Корона Скемфара

{2} {G} {G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 за каждого

Эльфа под вашим контролем и имеет Захват.

{2} {G}: верните Корону Скемфара из вашего кладбища в вашу руку.

- Бонус к силе и выносливости, который дает Корона Скемфара, изменяется по мере того, как изменяется количество Эльфов под вашим контролем.
-

Латриль, Клинок Эльфов
{2} {B} {G}
Легендарное Существо — Эльф Аристократ
2/3

Угроза
Каждый раз, когда Латриль, Клинок Эльфов наносит боевые повреждения игроку, создайте такое же количество фишек существа 1/1 зеленый Эльф Воин. {T}, поверните десять неповернутых Эльфов под вашим контролем: каждый оппонент теряет 10 жизней, а вы получаете 10 жизней.

- Чтобы оплатить часть стоимости активируемой способности Латриль, вы можете повернуть десять любых неповернутых Эльфов под вашим контролем, даже таких, которые не находились под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода. Однако саму Латриль вы должны контролировать непрерывно с начала вашего последнего хода. Латриль не считается одной из десяти.

Мудрец Запредельности
{5} {U} {U}
Существо — Дух Гигант
5/5

Полет
Заклинания, которые вы разыгрываете откуда угодно, кроме вашей руки, стоят на {2} меньше.
Пророчество {4} {U} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- 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 Мудрец Запредельности). Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
 - Снижение стоимости применяется только к немаркированной мане в стоимости заклинаний, которые вы разыгрываете откуда угодно, кроме вашей руки. Оно не может уменьшить требования к цветной мане.
-

Призрачный Потоп

{4}{U}{U}

Волшебство

Верните каждое существо под контролем ваших оппонентов с выносливостью X или меньше в руку его владельца, где X — количество Островов под вашим контролем.

Пророчество {1}{U}{U} *(Во время вашего хода вы можете заплатить {2} и изгнать эту карту из вашей руки рубашкой вверх. Разыграйте ее во время одного из последующих ходов за ее стоимость Пророчества.)*

- Для определения значения X посчитайте Острова под вашим контролем в момент разрешения Призрачного Потопа.

Ранар, Неусыпный Страж

{2}{W}{U}

Легендарное Существо — Дух Воин

2/3

Полет, Бдительность

Стоимость Пророчества первой карты, которую вы пророчите в каждом ходу, равняется {0}.

Каждый раз, когда вы изгоняете одну или несколько карт из вашей руки и/или перманентов с поля битвы, создайте одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом.

- «Первая карта, которую вы пророчите» — это первая карта, которую вы изгоняете из вашей руки в рамках специального действия Пророчества. Это не относится к напророченному заклинанию, которое вы разыгрываете из изгнания.
- Срабатывающая способность Ранара срабатывает только один раз, когда вы изгоняете карты из вашей руки и/или перманенты с поля битвы, независимо от того, сколько объектов было изгнано одновременно.
- И изгнание перманента-фишки, и изгнание перманента, который вы не контролируете, приводит к срабатыванию срабатывающей способности Ранара.

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