

Заметки к выпуску «Спираль Времени: Обновление»

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

Дата внесения последних изменений: 7 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 выходящими картами интереснее и устранить типичные заблуждения и недопонимания. 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://www.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 «Спираль Времени: Обновление» разрешается использовать в санкционированных играх с колодами из бустеров начиная со дня его официального релиза, который состоится в пятницу, 19 марта 2021 г. Для собранной колоды эти карты легальны для игры в тех форматах, где ими уже разрешено играть. То есть появление любой из карт в этих бустерах никак не влияет на ее легальность в различных форматах. В частности, многие из карт выпуска нелегальны в формате «Стандарт» и «Пионер».

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

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

Знакомые механики

В выпуске «Спираль Времени: Обновление» возвращается более сорока способностей с ключевыми словами, действий с ключевыми словами, слов способностей и безымянных механик. Правила для этих механик в данном выпуске не менялись. Однако некоторые правила изменились с тех пор, как карты были впервые напечатаны.

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

Знакомое ключевое слово: Отсрочка

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

Заблудший Эфемерон

{6}{U}

Существо — Иллюзия

4/4

Полет

Отсрочка 4 — {1}{U} *(Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, вы можете заплатить {1}{U} и изгнать ее с четырьмя временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости. Она имеет Ускорение.)*

Цветение Лотоса

Артефакт

Отсрочка 3 — {0} *(Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, заплатите {0} и изгоните ее с тремя временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости.)*

{T}, пожертвуйте Цветение Лотоса: добавьте три маны любого одного цвета.

- Отсрочка — это ключевое слово, обозначающее три способности. Первая — это статическая способность, позволяющая вам изгнать карту из вашей руки с указанным количеством временных жетонов на ней (цифра перед тире), оплатив ее стоимость Отсрочки (указанную после тире). Вторая — это срабатывающая способность, удаляющая один временной жетон с отсроченной карты в начале каждого вашего шага поддержки. Третья — это срабатывающая способность, которая заставляет вас разыграть карту, когда удаляется последний жетон. Если вы таким образом разыгрываете заклинание существа, то оно получает Ускорение до тех пор, пока вы не потеряете контроль над тем существом (или, в редких случаях, пока не потеряете контроль над заклинанием существа, которое находится в стеке).
- У некоторых карт с Отсрочкой нет мана-стоимости. Такие карты нельзя разыграть обычным образом. Вам понадобится способ разыграть их за альтернативную стоимость или без уплаты мана-стоимости, например, отсрочив их.
- Вы можете изгнать карту из вашей руки при помощи Отсрочки в любое время, когда могли бы разыграть ту карту. Определяя, можете ли вы это сделать и когда, учитывайте тип карты, любые эффекты, влияющие на время возможного разыгрывания этой карты (например, Миг), и любые другие эффекты, которые могут помешать вам разыграть ее (например, эффект способности Вмешивающейся Волшебницы). Не имеет значения, можете ли вы на самом деле выполнить все необходимые для разыгрывания карты шаги. Например, вы можете изгнать при помощи Отсрочки

карту без мана-стоимости или карту, требующую выбрать цель, даже если в настоящее время легальных целей для нее нет.

- Карты, изгнанные при помощи Отсрочки, изгоняются рубашкой вниз.
- Изгоняя карту с Отсрочкой, вы не разыгрываете ее. Это действие не задействует стек, и на него нельзя ответить.
- Если для заклинания требуются цели, то эти цели выбираются, когда заклинание наконец разыгрывается, а не когда оно изгоняется.
- Если какой-либо эффект упоминает «отсроченную карту», то это означает карту, которая (1) имеет Отсрочку, (2) находится в изгнании и (3) имеет на себе один или несколько временных жетонов.
- Если первая срабатывающая способность Отсрочки (та, что удаляет временной жетон) отменяется, то временной жетон не удаляется. Способность снова сработает в начале следующего шага поддержки владельца карты.
- Когда удаляется последний временной жетон, срабатывает вторая срабатывающая способность Отсрочки. Не имеет значения, почему был удален последний временной жетон, или какой эффект удалил его.
- Если отменяется вторая срабатывающая способность Отсрочки (та, что позволяет вам разыграть карту), то карта не может быть разыграна. Она остается в изгнании без временных жетонов и больше не является отсроченной.
- Когда разрешается вторая сработавшая способность, вы должны разыграть карту, если это возможно. Вы должны сделать это, даже если для этого требуются цели, а единственными легальными целями являются те, которые вы выбирать не хотите. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются.
- Если вы не можете разыграть карту (например, из-за отсутствия легальных целей), то она остается в изгнании без временных жетонов и больше не является отсроченной.
- Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости» (например, при помощи Отсрочки), то вы не можете решить разыграть ее за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
- Вас никто не может заставить активировать мана-способности, чтобы оплатить стоимости, поэтому, если для разыгрывания заклинания требуется оплатить обязательную дополнительную мана-стоимость (например, от эффекта Талии, Стража Трейбена), то вы можете отказаться активировать мана-способности, чтобы ее оплатить, и тогда отсроченная карта не будет разыграна и останется в изгнании.
- Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.
- Конвертированная мана-стоимость заклинания, разыгранного без уплаты мана-стоимости, определяется его мана-стоимостью, даже если эта стоимость не была оплачена.
- Существо, разыгранное при помощи Отсрочки, выходит на поле битвы с Ускорением. У него будет Ускорение до тех пор, пока другой игрок не получит над ним контроль. (В некоторых редких случаях другой игрок может получить контроль над самим заклинанием существа. Если такое случится, то существо не выйдет на поле битвы с Ускорением.)

Знакомое ключевое слово: Оборотень

Когда вы отправляете карту в отсрочку, все понимают, что вы запланировали, но если вы разыгрываете карту с Обратнем рубашкой вверх, то догадаться, что у вас на уме, будет не так просто.

Воришка с Быстрины

{1}{U}

Существо — Мерфолк Бродяга

1/1

Каждый раз, когда Воришка с Быстрины наносит боевые повреждения игроку, тот игрок сбрасывает карту.

Оборотень {U} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}).*

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Обратня.)

- Способность Обратня позволяет вам разыграть карту рубашкой вверх, заплатив {3}. После этого она позволяет в любой момент, когда у вас есть приоритет, перевернуть этот находящийся рубашкой вверх перманент рубашкой вниз, оплатив его стоимость Обратня.
- У заклинания рубашкой вверх нет мана-стоимости, и его конвертированная мана-стоимость равна 0. Когда вы разыгрываете заклинание рубашкой вверх, вы кладете его в стек рубашкой вверх, чтобы ни один другой игрок не знал, что это за карта, и платите {3} за его разыгрывание. Это является альтернативной стоимостью.
- Такое заклинание существа является заклинанием существа 2/2 без имени, мана-стоимости, типов существа и способностей. Существо, которым оно становится, является существом 2/2 без имени, мана-стоимости, типов существа и способностей. И заклинание, и существо являются бесцветными, а их конвертированная мана-стоимость равна 0. Другие эффекты, которые применяются к заклинанию или существу, могут дать ему любые из характеристик, которых у него нет, или изменить имеющиеся.
- Вы в любой момент можете посмотреть находящиеся рубашкой вверх заклинания и перманенты под вашим контролем. Однако вы не можете смотреть находящиеся рубашкой вверх заклинания и перманенты, которые вы не контролируете, если только какой-либо эффект не предписывает или не позволяет вам сделать это.
- В любой момент, когда у вас есть приоритет, вы можете перевернуть находящееся рубашкой вверх существо рубашкой вниз, показав его стоимость Обратня и оплатив эту стоимость. Это специальное действие. Оно не задействует стек, и на него нельзя ответить. Только находящийся рубашкой вверх перманент можно перевернуть рубашкой вниз таким образом. Перевернуть находящееся рубашкой вверх заклинание нельзя.
- Если существо рубашкой вверх теряет свои способности, его нельзя будет перевернуть рубашкой вниз, поскольку в этом состоянии у него больше не будет ни способности Обратня, ни стоимости Обратня.
- Поскольку перманент находится на поле битвы и до того, как он переворачивается рубашкой вниз, и после этого, переворачивание перманента рубашкой вниз не приводит к срабатыванию способностей, связанных с выходом на поле битвы.
- Поскольку у существ рубашкой вверх нет имени, они не могут иметь то же имя, что и какое-либо другое существо, даже другое существо рубашкой вверх.
- Перманент, который переворачивается рубашкой вниз или рубашкой вверх, меняет свои характеристики, но в остальном остается тем же самым перманентом. Переворачивание не влияет на заклинания и способности, целью которых является этот перманент, а также на прикрепленные к

нему Ауры и Снаряжение, за исключением случаев, когда новые характеристики объекта меняют легальность выбора целей или прикрепления объектов.

- Переворачивание перманента рубашкой вниз или рубашкой вверх не меняет то, является ли он повернутым или развернутым.
- Если находящееся рубашкой вверх заклинание покидает стек и отправляется в любую зону, кроме поля битвы (например, оно было отменено), вы должны показать его. Аналогично, если находящийся рубашкой вверх перманент покидает поле битвы, вы должны его показать. Также вы должны показать все находящиеся рубашкой вверх заклинания и перманенты под вашим контролем, если вы покидаете игру или партия заканчивается.
- Вы должны следить за тем, чтобы все ваши заклинания и перманенты, лежащие рубашкой вверх, можно было легко отличить друг от друга. Вам нельзя перемешивать представляющие их карты на поле битвы, чтобы запутать других игроков. Должно быть ясно, в каком порядке они вышли на поле битвы. Обычно это обеспечивается при помощи меток или кубиков, или просто за счет расположения карт в порядке их появления на поле битвы.

Знакомое ключевое слово: Воспоминание

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

Удушливая Сажа

{2} {B}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое существо с выносливостью 3
или меньше.

Воспоминание {5} {R} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

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

- Если карта с Воспоминанием кладется на ваше кладбище во время вашего хода, то вы сможете разыграть ее сразу (если это легально можно сделать), до того, как любой другой игрок успеет что-то предпринять.

Знакомое ключевое слово: Тень

Затаившись под поверхностью реальности, существа с Тенью не могут блокировать нормальных существ и не могут быть заблокированы нормальными существами — они могут блокировать или быть заблокированы только друг другом.

Грабитель *ил*-Кор
{1}{U}
Существо — Кор Бродяга
1/1
Тень (*Это существо может блокировать или быть заблокировано только существами с Тенью.*)
Каждый раз, когда Грабитель *ил*-Кор наносит повреждения оппоненту, возьмите карту, затем сбросьте карту.

- Как только существо становится заблокированным, оно остается заблокированным и будет наносить и получать боевые повреждения, даже если оно получит или потеряет Тень, или если блокирующее существо получит или потеряет Тень.
- Если у атакующего существа есть несколько способностей уклонения, например, Тень и Полет, то существо может заблокировать его, только если отвечает требованиям всех соответствующих способностей уклонения.
- Несколько способностей Тени у одного и того же существа объединяются.

Знакомое ключевое слово: Мгновение ока

Magic — это, как правило, игра о действиях и реакциях на них, но с ключевым словом «Мгновение ока» ваши оппоненты просто не успеют отреагировать на ваши заклинания.

Внезапный Шок
{1}{R}
Мгновенное заклинание
Мгновение ока (*Пока это заклинание находится в стеке, игроки не могут разыгрывать заклинания или активировать способности, которые не являются мана-способностями.*)
Внезапный Шок наносит 2 повреждения любой цели.

- Пока карта с Мгновением ока находится в стеке, игроки все равно получают приоритет, но их возможности при этом ограничиваются мана-способностями и некоторыми специальными действиями.
- Пока заклинание с Мгновением ока находится в стеке, игроки могут переворачивать рубашкой вниз существа, находящиеся рубашкой вверх.

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

Знакомое ключевое слово: Бешенство

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

Безрассудный Вурм
 {3} {R} {R}
 Существо — Вурм
 4/4
 Пробивной удар
 Бешенство {2} {R} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

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

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

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

Знакомое ключевое слово: Эхо

Эхо — это способность, которая позволяет вам заплатить за перманент в два взноса.

Дрейк Уктаби

{G}

Существо — Дрейк

2/1

Полет, Ускорение

Эхо {1}{G}{G} *(В начале вашего шага поддержки, если этот объект попал под ваш контроль с момента начала вашего предыдущего шага поддержки, пожертвуйте его, если вы не заплатите его стоимость Эха.)*

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

Знакомое ключевое слово: Обход

У атакующих существ с Обходом есть значительное боевое преимущество перед блокирующими существами без Обхода.

Беналийская Кавалерия

{1}{W}

Существо — Человек Рыцарь

2/2

Обход *(Каждый раз, когда существо без Обхода блокирует это существо, то блокирующее существо получает -1/-1 до конца хода.)*

- То, имеют ли атакующие и блокирующие существа Обход, имеет значение только при объявлении блокирующих. Если заблокированное атакующее существо получит Обход позже, способность Обхода не сработает. Если блокирующее существо получит Обход позже, это не мешает способности Обхода в стеке разрешиться, и не удалит эффект -1/-1.
- Если способность Обхода приводит к тому, что блокирующее существо умирает, то атакующее существо остается заблокированным. Если у него нет Пробивного удара или его не блокирует другое существо, оно не нанесет и не получит боевых повреждений.
- Если у существа есть несколько способностей Обхода, каждая из них срабатывает отдельно.

Знакомое ключевое слово: Выкапывание

Ключевое слово Выкапывание позволяет вам использовать карты на вашем кладбище как топливо для своих заклинаний.

Плаванье за Сокровищами
 {7}{U}
 Волшебство
 Выкапывание (*Каждая карта, которую вы изгоняете из вашего кладбища при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1}.*)
 Возьмите три карты.

- Выкапывание не изменяет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания. Например, конвертированная мана-стоимость Плаванья за Сокровищами равна 8, даже если для его разыгрывания вы изгнали три карты.
- Изгоняя карты, вы можете оплатить только немаркированную ману, и вы не можете изгнать больше карт, чем требует немаркированная часть стоимости заклинания с Выкапыванием. Например, чтобы разыграть Плаванье за Сокровищами, вы не можете изгнать из вашего кладбища больше семи карт, если только какой-либо эффект не увеличил его стоимость.
- Поскольку способность Выкапывания не является альтернативной стоимостью, она может использоваться в сочетании с альтернативной стоимостью, например, с Воспоминанием. Она также может быть использована для оплаты дополнительных стоимостей, которые включают в себя немаркированную ману.

Знакомое ключевое слово: Исчезновение

Исчезновение — это ключевое слово, которое ограничивает время пребывания перманента на поле битвы, после чего он... ну, исчезает.

Кальцидерм
{2}{W}{W}
Существо — Зверь
5/5

Пелена *(Это существо не может быть целью заклинаний или способностей.)*

Исчезновение 4 *(Это существо выходит на поле битвы с четырьмя временными жетонами на нем. В начале вашего шага поддержки удалите с него один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, пожертвуйте это существо.)*

- Исчезновение — это ключевое слово, обозначающее три способности. «Исчезновение N» означает «Этот перманент выходит на поле битвы с N временных жетонов на нем», «В начале вашего шага поддержки, если на этом перманенте есть временной жетон, удалите с него один временной жетон» и «Когда с этого перманента удаляется последний временной жетон, пожертвуйте его».
- Если с перманента с Исчезновением удаляется последний временной жетон, а способность пожертвования отменяется, то тот перманент останется на поле битвы на неопределенное время без временных жетонов на нем. Пока на перманенте нет временных жетонов, ни одна из двух срабатывающих способностей Исчезновения не срабатывает.
- Если перманент, уже находящийся на поле битвы без временных жетонов, становится копией перманента с Исчезновением, то он останется на поле битвы неопределенно долго (если только позже на него не будут каким-то образом положены временные жетоны). Если перманент с одним или несколькими временными жетонами на нем становится копией перманента с Исчезновением, то он исчезнет как обычно. Если перманент выходит на поле битвы как копия перманента с Исчезновением, то он выходит с соответствующим количеством временных жетонов на нем и исчезает как обычно.

Знакомое ключевое слово: Регенерация

Некоторые существа так легко не сдаются. Регенерация — это действие с ключевым словом, которое спасает существо (или, что бывает редко, не являющейся существом перманент) от уничтожения.

Щепка Припарки
{2}{W}
Существо — Щепка
2/2

Все Щепки имеют способность «{2}, {T}: регенерируйте целевую Щепку». *(В следующий раз, когда та Щепка должна быть уничтожена, вместо этого поверните ее, удалите ее из боя и снимите с нее все повреждения.)*

- Когда вы регенерируете перманент, вы создаете «щит» с эффектом замены, который будет использован позже. Этот эффект означает «В следующий раз, когда [тот перманент] должен быть уничтожен в этом ходу, вместо этого снимите с него все отмеченные на нем повреждения и поверните его. Если это атакующее или блокирующее существо, удалите его из боя».
- Если у перманента есть статическая способность, которая гласит, что его следует регенерировать вместо уничтожения, то у него просто всегда есть «щит» Регенерации — даже если во время хода он уже был использован.

- Перманент может регенерироваться, даже если уже повернут.
- Перманент, который регенерируется, не выходит на поле битвы и не покидает его. Способности, срабатывающие, когда существо умирает или выходит на поле битвы, не сработают при регенерации существа.
- Перманенты уничтожаются эффектами со словом «уничтожить» во всех его грамматических формах. Существа также уничтожаются, если на них отмечены смертельные повреждения. Когда вы жертвуете перманент, он не уничтожается. Также не уничтожается существо, выносливость которого снизилась до 0.
- Если перманент должен быть уничтожен двумя способами сразу, то один регенерационный щит защищает его от обоих способов. Это может произойти, например, если существо со Смертельным касанием нанесет существу повреждения, равные или превышающие его выносливость.

Знакомое ключевое слово: Знание земель

Существа со Знанием земель ищут земли определенного типа под контролем защищающегося игрока, и если этот тип есть, то они не могут быть заблокированы.

Повелитель Жемчужного Трезубца

{U}{U}

Существо — Мерфолк

2/2

Другие существа-Мерфолки под вашим контролем получают +1/+1 и имеют Знание Островов. *(Они не могут быть заблокированы, пока защищающийся игрок контролирует Остров.)*

- Для Знания земель указывается некий суперттип или подтип земли, например, «Знание Островов» или «Знание небазовых земель».
- После того как существо уже заблокировано, получение Знания земель не приведет к тому, что оно станет незаблокированным, и не удалит блокирующее существо из боя.
- Если существо атакует planeswalker'a, то игрок, контролирующий того planeswalker'a, является защищающимся игроком.

Знакомое ключевое слово: Выкуп

Иногда заклинание хочется разыграть не раз и не два — и заклинания с Выкупом вы можете разыгрывать столько раз, сколько сможете себе позволить.

Повторить

{1}{R}{R}

Мгновенное заклинание

Выкуп {3} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {3}. Если вы это делаете, положите эту карту в вашу руку во время разрешения.)*

Скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

- «Выкуп [стоимость]» означает «При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить [стоимость]» и «Если стоимость Выкупа была оплачена, при разрешении этого заклинания положите его в руку его владельца вместо кладбища того игрока».
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости (например, стоимость Выкупа), затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Если у заклинания с Выкупом есть цели, и каждая из его целей становится нелегальной к моменту разрешения заклинания, то заклинание не разрешается и не возвращается в вашу руку, даже если его стоимость Выкупа была оплачена. Точно так же не вернется в вашу руку заклинание, которое было отменено.
- Если несколько эффектов замены пытаются указать заклинанию с Выкупом, куда отправиться, то контролирующей заклинание игрок выбирает, какой эффект замены применить в первую очередь. Это может привести к тому, что другой эффект замены будет недействительным (например, эффект Лучей Пустоты), или же тот эффект все еще будет применяться (например, эффект замены, созданный разыгрыванием заклинания с Выкупом).

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ВЫПУСКА «СПИРАЛЬ ВРЕМЕНИ: ОБНОВЛЕНИЕ»

Адский Предатель

{B} {B}

Существо — Дух

1/1

Ускорение

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

Каждый раз, когда другое существо попадает на ваше кладбище с поля битвы, вы можете заплатить {B}.

Если вы это делаете, верните Адского Предателя из вашего кладбища на поле битвы.

- Если Адский Предатель и другое существо кладутся на ваше кладбище одновременно, то способность Адского Предателя не срабатывает. Так происходит потому, что для срабатывания способности, возвращающей его на поле битвы, он уже должен быть на вашем кладбище, прежде чем умрет другое существо.
 - Когда умирает принадлежащая вам фишка, она попадает на ваше кладбище до того, как перестанет существовать.
 - Если несколько существ кладется на ваше кладбище одновременно, то способность Адского Предателя срабатывает за каждое из них. Вернув его на поле битвы, вы можете заплатить {B} за другие способности по мере их разрешения, но они не произведут эффектов, если вы это сделаете. Даже если Адский Предатель вернется на ваше кладбище, он будет считаться новым объектом и не будет возвращен.
-

Акрома, Ангел Бешенства
{5} {R} {R} {R}
Легендарное Существо — Ангел
6/6

Это заклинание не может быть отменено.
Полет, Пробивной удар, Защита от белого и от синего
{R}: Акрома, Ангел Бешенства получает +1/+0 до конца хода.
Оборотень {3} {R} {R} {R} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)*

- Акрома может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Акрома не отменяется, но пытавшееся ее отменить заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- Если Акрома, Ангел Бешенства разыгрывается рубашкой вверх, она может быть отменена.
- В партии в формате «Командир», когда вы выбрали Акрому командиром, вы можете разыгрывать ее из зоны командования рубашкой вверх за {3} плюс {2} за каждый раз, когда она была разыграна из зоны командования в этой партии. Это не влияет на стоимость ее переворачивания рубашкой вниз. Пока Акрома находится рубашкой вверх, боевые повреждения, которые она наносит, все еще считаются повреждениями, нанесенными вашим командиром.

Алиша, Улыбнувшаяся Смерти
{2} {R}
Легендарное Существо — Человек Воин
3/2
Первый удар
Каждый раз, когда Алиша, Улыбнувшаяся Смерти атакует, вы можете заплатить {w/b} {w/b}. Если вы это делаете, верните целевую карту существа с силой 2 или меньше из вашего кладбища на поле битвы повернутой и атакующей.

- При разрешении срабатывающей способности Алиши вы не можете заплатить стоимость несколько раз, чтобы вернуть несколько карт существ.
- Срабатывающая способность Алиши проверяет силу карты только на вашем кладбище. Существо все равно будет повернутым и атакующим, даже если его сила будет превышать 2, после того как оно окажется на поле битвы.
- Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует возвращенное существо. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Алиша.
- Несмотря на то что возвращенное существо является атакующим существом, оно таковым не объявлялось. Это означает, что способности, срабатывающие каждый раз, когда существо атакует, не сработают, когда оно выйдет на поле битвы атакующим.
- Любые эффекты, гласящие, что возвращенное существо не может атаковать (например, эффект Пропанганды или способность Защитника у того существа), действуют только при объявлении атакующих. Они не мешают возвращенному существу выйти на поле битвы атакующим.

Ангел Восстановления

{3}{W}

Существо — Ангел

3/4

Миг

Полет

Когда Ангел Восстановления выходит на поле битвы, вы можете изгнать не являющееся Ангелом целевое существо под вашим контролем, затем вернуть ту карту на поле битвы под вашим контролем.

- После того как изгнанное существо возвращается, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше. Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. снаряжение, прикрепленное к изгоняемому существу, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
- Когда эффект возвращает изгнанную карту «под вашим контролем», вы после этого контролируете ее неопределенно долго. Если вы временно получили контроль над существом, оно не вернется к игроку, который контролировал его до этого. Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то существо, которое вы забрали при помощи эффекта Ангела Восстановления, изгоняется.

Ангел Спасения

{6}{W}{W}

Существо — Ангел

5/5

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

Полет

Когда Ангел Спасения выходит на поле битвы, предотвратите следующие 5 повреждений, которые должны быть нанесены в этом ходу любому количеству целей, распределенные по вашему выбору.

- Чтобы разыграть заклинание с Созывом, вы можете повернуть любое неповернутое существо под вашим контролем, включая то, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода.
- При подсчете общей стоимости заклинания учитывайте любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости и прочие факторы, увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания. Созыв применяется после определения общей стоимости. Созыв не изменяет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания.
- Если у существа под вашим контролем есть мана-способность с {T} в стоимости, активация той способности при разыгрывании заклинания с Созывом приведет к тому, что существо будет

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

- Вы делите эффекты предотвращения, когда помещаете срабатывающую способность Ангела Спасения в стек, а не тогда, когда она разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 «щит» предотвращения повреждений. Вы не можете выбрать больше пяти целей или не назначать целям предотвращения повреждений.
- Если некоторые из целей становятся нелегальными для способности Ангела Спасения, то исходно выбранное распределение эффектов предотвращения сохраняется, но эффекты, которые должны были быть созданы для нелегальных целей, просто не создаются.
- Если цели, которая находится под действием эффекта, должны нанести повреждения нескольким источникам одновременно, то та цель или игрок, контролирующий ту цель, выбирает, повреждения от каких источников предотвращает каждый «щит».
- Если к тому, что игроку или перманенту наносятся повреждения, применяется несколько эффектов замены, то порядок их применения выбирает тот игрок или игрок, контролирующий тот перманент, а не игрок, контролирующий источник повреждений.

Арка Ораски

Земля

Возвышение (*Если под вашим контролем есть десять или больше перманентов, вы получаете благословение города до конца партии.*)

{T}: добавьте {C}.

{5}, {T}: возьмите карту. Активируйте эту способность, только если у вас есть благословение города.

- Получив благословение города, вы сохраняете его до конца партии, даже если потеряете контроль над некоторыми или всеми вашими перманентами. Само благословение города не является перманентом, и ни один эффект не может его снять. Это просто некое свойство, которое у вас есть.
 - Если вы контролируете десять перманентов, но под вашим контролем нет перманента или разрешающегося заклинания с Возвышением, то вы не получаете благословение города. Например, если под вашим контролем есть десять перманентов, затем над двумя из них вы теряете контроль, а затем разыгрываете Арку Ораски, то у вас не будет благословения города.
 - Если ваш десятый перманент выходит на поле битвы, а затем какой-либо перманент немедленно покидает поле битвы (например, из-за «правила легендарности» или из-за того, что это существо с выносливостью 0), вы получаете благословение города до того, как он покинет поле битвы.
 - Возвышение — это не срабатывающая способность, и оно не использует стек. Игроки могут отвечать на заклинание, которое станет вашим десятым перманентом, но когда десять перманентов уже у вас под контролем, никто не сможет ответить на получение благословения города. Это означает, что если ваш десятый перманент — земля, которую вы разыгрываете, в том числе сама Арка Ораски, то игроки не смогут ответить, и вы сразу получите благословение города.
-

Аркадес, Стратег
{1}{G}{W}{U}
Легендарное Существо — Старейшина Дракон
3/5

Полет, Бдительность
Каждый раз, когда существо со способностью Защитника выходит на поле битвы под вашим контролем, возьмите карту.
Каждое существо со способностью Защитника под вашим контролем распределяет боевые повреждения, равные своей выносливости, а не силе, и может атаковать, как если бы у него не было способности Защитника.

- Последняя способность Аркадеса не меняет значение силы существа. Она изменяет только количество распределяемых им боевых повреждений. Все остальные правила и эффекты, использующие значения силы или выносливости, используют их реальные значения. Например, Бешеный Укус не заставит существо с Защитником наносить повреждения, равные его выносливости.
- Если Аркадес покидает поле битвы после того, как существо с Защитником атаковало, то существо остается атакующим существом, но повреждения будет распределять, равные своей силе.

Арканист Орды Ужаса
{1}{R}
Существо — Зомби Чародей
1/3

Пробивной удар
Каждый раз, когда Арканист Орды Ужаса атакует, вы можете разыграть целевую карту мгновенного заклинания или волшебства с конвертированной мана-стоимостью, не превышающей значение силы Арканиста Орды Ужаса, из вашего кладбища без уплаты ее мана-стоимости. Если то заклинание должно быть положено на ваше кладбище в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- У карты мгновенного заклинания или волшебства, которую вы выбираете целью, конвертированная мана-стоимость не должна превышать значение силы Арканиста Орды Ужаса сразу после того момента, когда он атаковал. Любые способности, срабатывающие, когда существа под вашим контролем атакуют, к этому моменту еще не разрешатся.
- Если Арканист Орды Ужаса покидает поле битвы до разрешения его срабатывающей способности, то для определения того, является ли карта легальной целью, используется значение его силы на последний момент его пребывания на поле битвы.
- Если вы решаете разыграть карту, вы должны сделать это в процессе разрешения срабатывающей способности Арканиста Орды Ужаса. Вы не можете подождать и разыграть ее позже в этом ходу. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются, и заклинание разрешается до объявления блокирующих.
- Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете решить разыграть ее за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

- Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.
-

Бараль, Старший по Повиновению

{1}{U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

1/3

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

Каждый раз, когда заклинание или способность под вашим контролем отменяет заклинание, вы можете взять карту. Если вы это делаете, сбросьте карту.

- Снижение стоимости применяется только к немаркированной мане в стоимости разыгрываемых вами мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства.
 - Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Воспоминания), добавьте все повышения стоимости (например, стоимость Усилителя), затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает первая способность Баралья). Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
 - Заклинание или способность отменяет заклинание, если в тексте присутствует слово «отмените». Если заклинание или способность под вашим контролем делает все цели заклинания нелегальными, то такое заклинание не разрешается, но не считается отмененным.
-

Безбзянить

{U}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое существо. Оно не может быть регенерировано. Контролирующий его игрок создает одну фишку существа 3/3 зеленая Обезьяна.

- Если к моменту разрешения заклинания «Безбзянить» целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Никто из игроков не создает фишку Обезьяны. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок создает одну фишку Обезьяны.
-

Безликий Пожиратель

{2}{B}

Существо — Кошмар Ужас

2/1

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

Когда Безликий Пожиратель выходит на поле битвы, изгоните другое целевое существо с Тенью.

Когда Безликий Пожиратель покидает поле битвы, верните ту изгнанную карту на поле битвы под контролем ее владельца.

- Если Безликий Пожиратель покидает поле битвы до того, как разрешается его первая срабатывающая способность, то его последняя способность все равно срабатывает. Разрешившись, она ничего не делает. Затем разрешается его первая способность и изгоняет целевое существо на неопределенный срок.
- 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. После того как изгнанное существо возвращается, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
- Если на поле битвы в разное время выходит три Безликих Пожирателя, а других существ с Тенью на поле битвы нет, то создается бесконечный цикл. Игра заканчивается вничью, если только кто-то из игроков каким-то образом не прервет этот замкнутый круг.

Белогривый Лев

{1}{W}

Существо — Кошка

2/2

Миг

Когда Белогривый Лев выходит на поле битвы, верните существо под вашим контролем в руку его владельца.

- При разрешении срабатывающей способности Белогривого Льва вы можете вернуть самого Белогривого Льва в руку его владельца. Если вы не контролируете других существ, то вы должны вернуть его.
- Способность Белогривого Льва не делает существо целью. Поэтому ни один из игроков не сможет ничего сделать между моментами, когда вы выбираете существо для возвращения, и когда возвращаете его.

Беналийский Командир

{3}{W}

Существо — Человек Солдат

/

Сила и выносливость Беналийского Командира равны количеству Солдат под вашим контролем. Отсрочка X — {X}{W}{W}. X не может равняться 0. Каждый раз, когда с Беналийского Командира удаляется один временной жетон, пока он находится в изгнании, создайте одну фишку существа 1/1 белый Солдат.

- Способность, определяющая значение силы и выносливости Беналийского Командира, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Когда с Беналийского Командира удаляется последний временной жетон, срабатывают и его срабатывающая способность, и срабатывающая способность Отсрочки «разыграйте эту карту». Вы можете поместить их в стек в любом порядке.

- Пока Беналийский Командир находится на поле битвы, его первая способность учитывает его самого.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Беналийскому Командиру, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу другие Солдаты под вашим контролем покинут поле битвы.

Беспощадные Крысы

{1} {B} {B}

Существо — Крыса

2/2

Беспощадные Крысы получают +1/+1 за каждое другое существо на поле битвы с именем

Беспощадные Крысы.

В колоде может быть любое количество карт с именем Беспощадные Крысы.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные одним из Беспощадных Крыс, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу другие Беспощадные Крысы под вашим контролем покинут поле битвы.
- Последняя способность Беспощадных Крыс позволяет вам игнорировать только «правило четырех карт». Она не позволяет вам игнорировать легальность карты в формате. Например, во время мероприятия по выпуску «Спираль Времени: Обновление» с колодами из бустеров вы не можете добавлять в колоду Беспощадных Крыс из своей личной коллекции.

Благоволение Ангела

{W}

Мгновенное заклинание

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

Вы не можете проиграть партию в этом ходу, а ваши оппоненты не могут выиграть партию в этом ходу.

До конца хода повреждения, которые должны снизить количество ваших жизней до значения менее 1, снижают его до 1 вместо этого.

- Благоволение Ангела не предотвращает повреждения. Оно только меняет результат нанесенных вам повреждений. Например, существо 5/5 с Целью жизни, которое наносит вам повреждения, даст 5 жизней контролирующему его игроку, даже если те повреждения снижают ваше количество жизней с 3 до 1.
- Благоволение Ангела не останавливает потерю жизней от эффектов, которые предписывают вам потерять жизни.
- Если у вас менее 1 жизни, то наносимые вам повреждения снижают вашу жизнь ниже 0 обычным образом.
- Вы не можете уплатить больше жизней, чем у вас есть, даже если вы не проиграете партию.

- В игре в формате «Командир» боевые повреждения, которые наносит вам командир, все равно отслеживаются, даже если они не изменяют ваше количество жизней.
-

Бледный Плесневик

{3}{W}

Существо — Плесень

2/4

В начале вашего шага поддержки положите один жетон споры на Бледного Плесневика.

Удалите три жетона споры с Бледного Плесневика:

создайте одну фишку существа 1/1 зеленый

Сапролинг.

Пожертуйте Сапролинга: каждое существо под

вашим контролем, являющееся Плесенью или

Сапролингом, получает +1/+1 до конца хода.

- Существо, которое одновременно является и Плесенью, и Сапролингом, получает от последней способности Бледного Плесневика только +1/+1.
-

Боевой Раж Темуров

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает Двойной удар до конца хода.

Свирепость — То существо также получает

Пробивной удар до конца хода, если вы

контролируете существо с силой не менее 4.

- Боевой Раж Темуров проверяет, есть ли у вас под контролем существо с силой не менее 4, в момент разрешения. Если оно у вас есть, то у целевого существа будет Пробивной удар до конца, даже если позже в этом ходу у вас под контролем не останется существа с силой 4 или больше.
 - Если атакующее существо с Двойным ударом и Пробивным ударом уничтожает всех блокирующих его существ боевыми повреждениями Первого удара, то все его обычные боевые повреждения наносятся игроку или planeswalker'у, которого атакует существо.
-

Брюхоногий Паразит

{4}{U}{U}

Существо — Иллюзия

1/1

Миг

Полет

Когда Брюхоногий Паразит выходит на поле битвы, отмените целевое заклинание. Положите X жетонов

+1/+1 на Брюхоногого Паразита, где X —

конвертированная мана-стоимость того заклинания.

- Если к моменту разрешения способности Брюхоногого Паразита целевое заклинание становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не кладете жетоны на Брюхоногого

Паразита. Если цель легальна, но заклинание не может быть отменено, вы кладете жетоны на Брюхоногого Паразита.

- Способность Брюхоногого Паразита отменяет целевое заклинание, даже если вы не можете положить жетоны на Брюхоногого Паразита (например, потому что Брюхоногий Паразит покинул поле битвы до того, как разрешилась его способность).
- Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с $\{X\}$ в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.

Буйный Гуляка

$\{6\} \{R\} \{R\}$

Существо — Дьявол Ужас

3/4

Разыгрывание этого заклинания стоит на $\{1\}$ меньше за каждую карту мгновенного заклинания и волшебства на вашем кладбище.

Искусность

Когда Буйный Гуляка выходит на поле битвы, сбросьте вашу руку, затем возьмите три карты.

- 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 Буйный Гуляка). Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Первая способность Буйного Гуляки не может снизить часть $\{R\} \{R\}$ в его стоимости.
- Искусность — это способность с ключевым словом, которое означает «Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода».
- Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если в момент выхода Буйного Гуляки на поле битвы у вас нет карт в руке, то вы просто берете три карты.

Бум

$\{1\} \{R\}$

Волшебство

Уничтожьте целевую землю под вашим контролем и целевую землю не под вашим контролем.

//

Разгром

$\{5\} \{R\}$

Волшебство

Уничтожьте все земли.

- Если одна из целей Бума становится нелегальной целью, то вторая все равно уничтожается.
- Чтобы разыграть двойную карту, нужно выбрать, какую половину вы разыгрываете. Способа разыграть обе половины двойных карт из этого выпуска не существует.

- У всех двойных карт есть две лицевые стороны на одной стороне карты, а в стек вы кладете такую карту как только ту половину, которую разыгрываете. Пока заклинание находится в стеке, характеристики той половины карты, которую вы не разыгрывали, игнорируются.
- Каждая двойная карта — это одна карта. Например, если вы сбрасываете двойную карту, то вы сбрасываете одну карту, а не две. Если какой-либо эффект подсчитывает количество карт мгновенных заклинаний и волшебства у вас на кладбище, то Бум // Разгром считается один раз, а не два.
- У каждой двойной карты есть два имени. Если какой-либо эффект предписывает вам выбрать имя карты, вы можете выбрать одно из тех имен, но не оба.
- Пока двойная карта не находится в стеке, ее характеристики — это комбинация характеристик ее половин. Например, конвертированная мана-стоимость Бума // Разгрома равна 8. Это означает, например, что если какой-либо эффект позволяет вам найти карту с конвертированной мана-стоимостью не более 4, вы не можете найти Бум // Разгром.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть заклинание с определенными характеристиками, учитывайте только ту половину, которую вы разыгрываете. Например, если какой-либо эффект позволяет вам разыграть из руки заклинание с конвертированной мана-стоимостью не более 4, то вы можете разыграть Бум, но не можете разыграть Разгром.
- Если вы копируете заклинание, которое является половиной двойной карты, то копия копирует ту же половину. Например, если вы копируете Бум, то копия тоже станет Бумом; она не станет Разгромом.

Вампирша-Наговорщица

{B} {B}

Существо — Вампир Шаман

2/1

Первый удар

Пожертвуйте Вампиру-Наговорщицу: удалите все жетоны с целевого перманента.

- Целью способности Вампирши-Наговорщицы не может быть карта перманента, которая находится в зоне, отличной от поля битвы, например, отсроченная карта.

Вандальский Взрыв

{R}

Волшебство

Уничтожьте целевой артефакт не под вашим контролем.

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

- Если вы не оплатите стоимость Перегрузки Вандальского Взрыва, у него будет одна цель. Если вы оплатите стоимость Перегрузки, у заклинания не будет целей.
- Поскольку в том случае, если стоимость Перегрузки оплачена, заклинание с Перегрузкой не имеет целей, оно может воздействовать на артефакты с Порчеустойчивостью или Защитой от красного.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Перегрузки), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Если вы получаете указание разыграть заклинание, имеющее Перегрузку, «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете вместо этого оплатить его стоимость Перегрузки.

Везува
 Земля
 Вы можете заставить Везуву выйти на поле битвы повернутой в качестве копии любой земли на поле битвы.

- Везува в точности копирует то, что указано в тексте правил земли, которую она копирует, и ничего более (если только она не копирует землю, которая копирует что-либо еще; см. ниже). Она не копирует ни положение той земли (то есть, повернута она или нет), ни имеющиеся на ней жетоны или прикрепленные к ней Ауры, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие ее типы, и т. д.
- Если скопированная земля копирует что-то другое, то Везува будет использовать копируемые значения той земли. В большинстве случаев Везува будет копией того, что копирует та земля.
- Любые способности скопированной земли, связанные с выходом на поле битвы, сработают, если Везува выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированной земли, гласящие: «При выходе [этой земли] на поле битвы» или «[Эта земля] выходит на поле битвы с».

Везуванский Оборотень
 $\{3\}\{U\}\{U\}$
 Существо — Имитатор
 0/0
 При выходе Везуванского Оборотня на поле битвы или при его переворачивании рубашкой вниз вы можете выбрать другое существо на поле битвы. Если вы это делаете, то до тех пор, пока Везуванский Оборотень не перевернется рубашкой вверх, он становится копией того существа, но при этом у него есть способность «В начале вашего шага поддержки вы можете перевернуть это существо рубашкой вверх».
 Оборотень $\{1\}\{U\}$

- Везуванский Оборотень в точности копирует то, что указано в тексте правил копируемого существа, и ничего более (если только он не копирует существо, которое копирует что-либо еще или является фишкой; см. ниже). Он не копирует ни положение существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и/или Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, если он копирует существо, которое обычно не является существом, то он не будет существом.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть $\{X\}$, этот X равен 0.

- Если скопированное существо копирует что-то другое, то Везуванский Оборотень будет использовать копируемые значения того существа. В большинстве случаев Везуванский Оборотень будет копией того, что копирует то существо.
- Если скопированное существо — это фишка, которая не является копией чего-то еще, то Везуванский Оборотень копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом. Сам Везуванский Оборотень в этом случае фишкой не становится.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, если Везуванский Оборотень 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». Если Везуванский Оборотень становится копией существа уже после того, как оказался на поле битвы, то эти способности не будут применяться, когда Везуванский Оборотень становится копией, поскольку он не выходит на поле битвы. Вместо этого будут применяться любые способности, гласящие: «При переворачивании [этого существа] рубашкой вниз» или «Когда [это существо] переворачивается рубашкой вниз».
- Если что-то копирует Везуванского Оборотня, то у новой копии также будет срабатывающая способность, переворачивающая ее рубашкой вверх. Однако у перевернувшейся рубашкой вверх копии не будет способности Оборотня Везуванского Оборотня, и она не сможет перевернуться рубашкой вниз, если только у того, что она копирует, нет своей способности Оборотня.

Великий Эксперимент

{X} {U} {R}

Волшебство

Изгоните X верхних карт вашей библиотеки. Вы можете разыграть находящиеся среди них мгновенные заклинания и заклинания волшебства с конвертированной мана-стоимостью не более X без уплаты их мана-стоимости. Затем положите все изгнанные таким образом карты, которые не были разыграны, на ваше кладбище.

- Карты разыгрываются по одной; для каждой карты при этом выбираются режимы, цели и т. п. Карта, разыгранная последней, разрешится первой.
- Разыгрывая таким образом карты мгновенного заклинания или волшебства, не обращайте внимания на ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты. Другие ограничения по времени разыгрывания, такие как «Разыгрывайте [эту карту] только во время боя», должны соблюдаться.
- Если вы не можете разыграть карту (например, потому что для нее нет легальных целей) или принимаете решение не разыгрывать ее, то она отправляется на ваше кладбище.
- Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете решить разыграть ее за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
- Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.

Венсер, Ученый Заклинатель
{2}{U}{U}
Легендарное Существо — Человек Чародей
2/2

Миг

Когда Венсер, Ученый Заклинатель выходит на поле битвы, верните целевое заклинание или перманент в руку его владельца.

- Если заклинание возвращается в руку владельца, оно удаляется из стека и, как следствие, не разрешается. Заклинание не отменяется, оно просто больше не существует. Этот эффект действует и на заклинания, которые не могут быть отменены.
- Если копия заклинания возвращается в руку владельца, она перемещается туда, а затем перестает существовать как действие, вызванное состоянием. Ее нельзя разыграть снова.

Вестник эн-Кор
{2}{W}
Существо — Кор Повстанец Рыцарь
2/2

Обход (*Каждый раз, когда существо без Обхода блокирует это существо, то блокирующее существо получает -1/-1 до конца хода.*)

{0}: следующее 1 повреждение, которое должно быть нанесено Вестнику эн-Кор в этом ходу, наносится вместо этого целевому существу под вашим контролем.

- После того как активируемая способность Вестника эн-Кор разрешилась, если несколько источников должны нанести повреждения Вестнику эн-Кор одновременно в этом ходу (что может произойти, например, если Вестник эн-Кор заблокирован несколькими существами), то вы выбираете, от какого источника перенаправится 1 повреждение. Если способность Вестника эн-Кор разрешалась несколько раз за ход, то вы можете выбрать новый источник для каждого эффекта перенаправления.
- Повреждения, которые наносятся цели, наносит изначальный источник повреждений, а не Вестник эн-Кор.
- Если целевое существо покидает поле битвы после того, как активируемая способность разрешится, но до того, как Вестнику эн-Кор будут нанесены повреждения, повреждения с Вестника эн-Кор не перенаправляются. То же самое верно и в том случае, если цель в это время не будет существом (или planeswalker'ом).

Вето Довина
{W}{U}
Мгновенное заклинание
Это заклинание не может быть отменено.
Отмените целевое не являющееся существом заклинание.

- Вето Довина может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Вето Довина не отменяется, но пытавшееся его отменить заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
-

Вечная Свидетельница

{1} {G} {G}

Существо — Человек Шаман

2/1

Когда Вечная Свидетельница выходит на поле битвы, вы можете вернуть целевую карту из вашего кладбища в вашу руку.

- Если разрешающееся заклинание кладет Вечную Свидетельницу на поле битвы, то ту карту можно выбрать целью для способности Вечной Свидетельницы, если после разрешения она отправляется на ваше кладбище.
-

Взрыв Заклятия

{X} {U}

Мгновенное заклинание

Выкуп {3} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {3}. Если вы это делаете, положите эту карту в вашу руку во время ее разрешения.)*

Отмените целевое заклинание с конвертированной мана-стоимостью X.

- Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.
-

Визгобрюх

{4} {B}

Существо — Элементаль

3/2

Страх *(Это существо может быть заблокировано только артефактом существом и/или черным существом.)*

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

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

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Вызывания), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.

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

Внезапная Порча

{1} {B} {B}

Мгновенное заклинание

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

До конца хода существа под контролем целевого игрока теряют все способности и имеют базовую силу и выносливость 0/2.

- Внезапная Порча заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости существ. Любые существующие эффекты или жетоны, увеличивающие, уменьшающие или меняющие местами силу и/или выносливость существа, продолжают применяться к новой силе и выносливости существа.
- Внезапная Порча действует только на существа, находящиеся под контролем целевого игрока в момент ее разрешения. Существа, попавшие под контроль того игрока позже в этом ходу, не потеряют способности, и их сила и выносливость не изменятся.

Внезапный Распад

{B} {G}

Мгновенное заклинание

Это заклинание не может быть отменено.

Уничтожьте целевой не являющийся землей перманент с конвертированной мана-стоимостью не более 3.

- Внезапный Распад может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Внезапный Распад не отменяется, но пытавшееся его отменить заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- Конвертированная мана-стоимость фишки, не являющейся копией другого объекта, равна 0. Фишка, являющаяся копией другого объекта, имеет конвертированную мана-стоимость того объекта.
- Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.

Внимательное Рассмотрение

{2} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Целевой игрок берет четыре карты, затем сбрасывает три карты. Если вы разыграли это заклинание во время вашей главной фазы, вместо этого тот игрок берет четыре карты, затем сбрасывает две карты.

- Если заклинание или способность копирует Внимательное Рассмотрение, то за копию целевой игрок сбрасывает три карты после взятия четырех карт. Это происходит потому, что копия не разыгрывалась.
-

Возврат к Праху

{2}{W}{W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевой артефакт или чары. Если вы разыграли это заклинание во время вашей главной фазы, вы можете изгнать не более одного другого целевого артефакта или чар.

- Возврат к Праху всегда может делать целью второй артефакт или чары; он просто не изгонит их, если вы не разыграли его во время вашей главной фазы.
 - Если заклинание или способность копирует Возврат к Праху, то копия изгоняет только первый целевой артефакт или чары. Это происходит потому, что копия не разыгрывалась.
-

Возвышение Темура

{G}{U}{R}

Чары

Существа под вашим контролем имеют Ускорение. Каждый раз, когда существо с силой 4 или больше выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете взять карту.

- Если существо выходит на поле битвы под вашим контролем, учитывайте статические способности, чтобы определить, равна ли его сила 4 или больше. Заклинания, активируемые способности и срабатывающие способности нельзя использовать, чтобы успеть поднять силу существа и вызвать срабатывание последней способности Возвышения Темура или снизить силу и помешать ей сработать.
 - Как только последняя способность Возвышения Темура сработала, снижение силы существа не помешает вам взять карту.
 - Если Возвышение Темура покидает поле битвы, то существа под вашим контролем теряют Ускорение. Если они не находились под вашим контролем с начала хода или не имеют Ускорения откуда-то еще, то они не смогут атаковать в этом ходу. Если они уже атаковали, то останутся атакующими существами.
-

Воздушный Блеститель Мыслей

{2}{W}

Существо — Птица Чародей

2/1

Миг

Полет

Если оппонент должен искать в библиотеке, тот игрок ищет в четырех верхних картах той библиотеки вместо этого.

- Все поиски в библиотеке работают как обычно, за исключением того, что оппонент, который ищет в библиотеке, видит только четыре верхние карты из нее. Остальные карты оппонент смотреть не может. Карты, не входящие в верхние четыре, нельзя найти, даже если их можно каким-то образом идентифицировать.
- Для эффектов, проверяющих, искал ли игрок в библиотеке или может ли искать в библиотеке, поиск в верхних четырех картах считается поиском в той библиотеке.
- Если какой-либо эффект использует слово «Найдите» один раз, но позволяет оппоненту найти несколько карт, верхние четыре карты остаются теми же самыми в ходе всего поиска. Если оппонент находит одну карту, это не позволяет ему включить в поиск пятую карту из библиотеки.
- После того как поиск закончен, перетасовывается вся библиотека.

Волхв Будущего

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

Существо — Человек Чародей

2/3

Играйте с открытой верхней картой вашей библиотеки.

Вы можете разыгрывать земли и заклинания с верха вашей библиотеки.

- Если в процессе разыгрывания заклинания, земли или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не показываете новую верхнюю карту, пока не закончите делать то, что вы делали. Это означает, что если вы разыгрываете верхнюю карту вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую карту, пока не закончите платить за то заклинание, а если вы разыгрываете землю с верха вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую карту, пока не покончите со всеми эффектами замены, которые меняют то, как земля выходит на поле битвы (например, с эффектом Везувы).
- Разыгрывая заклинания из вашей библиотеки, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания.
- Вы должны оплатить все стоимости заклинания, которое разыгрываете из вашей библиотеки, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости.
- Верхняя карта вашей библиотеки все еще находится в библиотеке, а не у вас в руке. Так, вы не можете сбрасывать или отсрочивать карты с верха вашей библиотеки.
- Волхв Будущего не влияет на то, когда вы можете разыгрывать земли. Вы можете делать это, только когда у вас есть приоритет во время вашей главной фазы, а стек пуст.
- Разыгрывание земли с верха вашей библиотеки считается вашим разыгрыванием земли за ход. Если в вашем ходу вы уже разыграли землю, то не сможете разыграть дополнительную землю с верха вашей библиотеки, если только какой-либо другой эффект (например, эффект Азусы, Потерянной, но Ищущей) не позволит вам это сделать.

Волхв Луны

{2} {R}

Существо — Человек Чародей

2/2

Небазовые земли являются Горами.

- Если у небазовой земли есть способность, которая срабатывает, «когда» она выходит на поле битвы, то она потеряет эту способность, прежде чем та успеет сработать.
- Если у небазовой земли есть способность, которая заставляет ее выйти на поле битвы повернутой, то она потеряет эту способность, прежде чем та успеет примениться. То же самое верно для любых других способностей, меняющих то, как земля выходит на поле битвы, или применяющихся «при выходе земли на поле битвы», как, например, способности Везувы или Пещеры Душ.
- Небазовые земли теряют все другие типы земель и способности, которые у них были. Они получают тип земли Гора и получают способность «{T}: добавьте {R}».
- Волхв Луны не влияет на имена или супертипы. Он не превращает земли в базовые земли, не удаляет супертип «легендарная» у легендарных земель, и земли не получают имя «Гора».
- Если Волхв Луны теряет свои способности, то он продолжает превращать небазовые земли в Горы. Так происходит потому, что эффекты, которые изменяют подтипы, применяются до эффектов, которые удаляют способности, независимо от того, в каком порядке эти эффекты появились.

Волшебная Подзорная Труба

{2}

Артефакт

При выходе Волшебной Подзорной Трубы на поле битвы посмотрите руку оппонента, затем выберите любое имя карты.

Активируемые способности источников с выбранным именем не могут быть активированы, если только они не являются мана-способностями.

- Вы можете выбрать имя любой карты, даже если у нее обычно нет активируемых способностей. Вы не обязаны называть имя какой-либо из карт, которые вы видели в руке оппонента.
- Вы не можете выбрать имя фишки, если только та фишка не называется так же, как карта.
- Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») последняя способность Волшебной Подзорной Трубы не действует.
- Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении дает ману, а не та, для активации которой требуется мана.
- Волшебная Подзорная Труба действует на карты вне зависимости от зоны, в которой они находятся. Это относится в том числе к картам в руке, на кладбище и в изгнании.

Восстановить Баланс

Волшебство

Отсрочка 6 — {W}

Каждый игрок выбирает количество земель под своим контролем, равное количеству земель под контролем игрока, контролирующего меньше всего земель, затем жертвует все остальные. Игроки жертвуют существа и сбрасывают карты таким же образом.

- Когда Восстановить Баланс разрешается, сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает требуемое количество земель под своим контролем, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов (они знают, какой выбор сделали игроки перед ними). После этого все земли, которые не были выбраны, жертвуются одновременно. Затем, снова начиная с игрока, чей ход идет в данный момент, каждый игрок выбирает требуемое количество существ под своим контролем, а затем жертвует другие свои существа, после того как все сделали свой выбор. Наконец, игроки в том же порядке выбирают карты в руке, не показывая их, и сбрасывают оставшиеся карты.
- Способности, которые срабатывают во время этого процесса, будут дожидаться возможности попасть в стек до того момента, пока Восстановить Баланс не закончит разрешаться.
- Любые способности принесенных в жертву существ могут менять то, как жертвуются земли, или срабатывать при этом, но не смогут изменить или сработать при сбрасывании карт. Способности принесенных в жертву земель не меняют и не срабатывают ни при пожертвовании существ, ни при сбрасывании карт.

Всепоглощающая Тварь

{3} {U} {B}

Существо — Ужас

/

Сила и выносливость Всепоглощающей Твари равны количеству карт на кладбищах ваших оппонентов. Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, каждый оппонент показывает карты с верха своей библиотеки до тех пор, пока не покажет карту земли, затем кладет те карты на свое кладбище.

- Способность, определяющая значение силы и выносливости Всепоглощающей Твари, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того, как выбраны все цели того заклинания. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если в библиотеке любого из оппонентов нет карт земли, все карты из его библиотеки будут показаны и положены на его кладбище.

Вытоптать Земли

{5} {G}

Волшебство

Владения — До конца хода существа под вашим контролем получают Пробивной удар и +1/+1 за каждый тип базовой земли среди земель под вашим контролем.

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

- Заклинание «Вытоптать Земли» действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получают Пробивной удар или прибавку к силе и выносливости.
 - Значение для бонуса определяется только при разрешении заклинания «Вытоптать Земли». После этого значение бонуса не изменяется в течение хода, даже если меняется количество типов базовых земель под вашим контролем.
-

Гадостная Дрянь
{3}{V}{V}
Существо — Зверь
3/3
Миг

Когда Гадостная Дрянь выходит на поле битвы, измените цель целевого заклинания, имеющего целью только одно существо, на Гадостную Дрянь. Бешенство {2}{V} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

- Цель заклинания меняется на Гадостную Дрянь, только если Гадостная Дрянь является легальной целью для того заклинания.
 - Если у заклинания есть несколько целей, то вы не можете выбрать его целью способности Гадостной Дряни, даже если только одна из тех целей является существом, или если все те цели, кроме одной, стали нелегальными.
 - Если у заклинания несколько целей, но для всех целей выбрано одно и то же существо (например, Семена Силы выбрали целью одно и то же существо три раза), то вы можете выбрать то заклинание целью способности Гадостной Дряни. В таком случае вы поменяете все те цели на Гадостную Дрянь.
-

Гармоническая Щепка
{1}{G}{W}
Существо — Щепка
1/1

Все Щепки имеют способность «Когда этот перманент выходит на поле битвы, уничтожьте целевой артефакт или чары».

- Способность, которую Гармоническая Щепка дает сама себе, срабатывает, когда та выходит на поле битвы.
 - Срабатывающую способность Щепки, выходящей на поле битвы, контролирует игрок, контролирующей ту Щепку, и он выбирает, что уничтожать. Это не обязательно будет игрок, контролирующей Гармоническую Щепку.
-

Гатанские Налетчики

{3} {R} {R}

Существо — Человек Воин

3/3

Безрассудство — Гатанские Налетчики получают

+2/+2, пока у вас в руке нет карт.

Оборотень — Сбросьте карту. *(Вы можете*

разыграть эту карту рубашкой вверх как существо

2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Гатанским Налетчикам, пока у вас в руке нет карт, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу в вашу руку попадет карта.

Гибельное Поле

Земля

{T}: добавьте {C}.

{2}, {T}, пожертвуйте Гибельное Поле: уничтожьте целевую небазовую землю под контролем оппонента.

Каждый игрок ищет в своей библиотеке карту базовой земли, кладет ее на поле битвы, затем тасует свою библиотеку.

- Если к моменту разрешения способности Гибельного Поля целевая земля становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Игроки не будут искать карту базовой земли или тасовать библиотеку. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то каждый игрок ищет карту и тасует библиотеку.

Гипергенез

Волшебство

Отсрочка 3 — {1} {G} {G}

Начиная с вас, каждый игрок может положить карту артефакта, существа, чар или земли из своей руки на поле битвы. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока никто не положит карту на поле битвы.

- Процесс завершается, когда все игроки (начиная с вас) решат не выкладывать карту на поле битвы во время очередного витка процесса. Он не заканчивается в первый раз, когда кто-то из игроков решит не выкладывать карту на поле битвы.
- Если игрок решил не выкладывать карту на поле битвы, но процесс повторяется, то он может выложить карту на поле битвы в следующий раз, когда процесс до него дойдет.
- Все способности, которые срабатывают во время разрешения Гипергенеза, будут дожидаться возможности попасть в стек до того момента, пока все карты не будут выложены на поле битвы и разрешение заклинания закончится. Тогда игрок, чей ход идет в данный момент, поместит все свои сработавшие способности в стек в любом порядке, а затем это сделают остальные игроки в порядке очередности своих ходов. Способность, отправившаяся в стек последней, разрешится первой.

- Перманенты выходят на поле битвы друг за другом. Это означает, что те из них, которые попали на поле битвы раньше, могут влиять на то, как выходят перманенты после них, и более поздние перманенты могут вызвать срабатывание способностей более ранних, но не наоборот.
-

Гнев Богов

{1} {R} {R}

Волшебство

Гнев Богов наносит 3 повреждения каждому существу. Если существо, которому таким образом были нанесены повреждения, должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Гнев Богов не обязательно должен 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.
-

Гнойный Разлив

{2} {B}

Волшебство

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

Цикл {2} ({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

Бешенство {3} {B} (Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)

- Если вы совершаете Цикл Гнойного Разлива, то можете разыграть его за его стоимость Бешенства. Вы выбираете, разыгрывать его при помощи Бешенства или нет, до того, как берете карту за способность Цикла.
-

Гоблин-Инженер

{1} {R}

Существо — Гоблин Механик

1/2

Когда Гоблин-Инженер выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту артефакта, положить ее на ваше кладбище, затем перетасовать вашу библиотеку.

{R}, {T}, пожертвуйте артефакт: верните целевую карту артефакта с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища на поле битвы.

- Поскольку цели для активируемых способностей выбираются до оплаты стоимости (например, «пожертвуйте артефакт»), для второй способности Гоблина-Инженера нельзя выбрать целью артефакт, который будет пожертвован для оплаты ее стоимости.
- Если в мана-стоимости карты на кладбище игрока есть {X}, то он считается равным 0.

Головорез из Зулапорта

{1} {B}

Существо — Человек Бродяга Союзник

1/1

Каждый раз, когда Головорез из Зулапорта или другое существо под вашим контролем умирает, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

- Если другое существо под вашим контролем умирает одновременно с Головорезом из Зулапорта, его способность срабатывает за то существо.

Горгона-Отшельница

{3} {B} {B}

Существо — Горгона

2/4

Каждый раз, когда Горгона-Отшельница блокирует или становится заблокированной нечерным существом, уничтожьте то существо в конце боя. Бешенство {B} {B} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

- Способность Горгоны-Отшельницы срабатывает, когда она блокирует или становится заблокированной нечерным существом, и создает отложенную срабатывающую способность, которая уничтожает то существо во время шага завершения боя. Она уничтожает то существо, даже если Горгона Отшельница не доживает до этого момента, или если то существо каким-то образом становится черным.

Грабитель *ил*-Кор

{1} {U}

Существо — Кор Бродяга

1/1

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

Каждый раз, когда Грабитель *ил*-Кор наносит повреждения оппоненту, возьмите карту, затем сбросьте карту.

- Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения способности Грабителя *ил*-Кор. Между этими действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринять.
-

Грань Осени

{1}{G}

Волшебство

Если вы контролируете не более четырех земель, найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, положите ее на поле битвы повернутой, затем перетасуйте вашу библиотеку.

Цикл — Пожертуйте землю. (*Пожертуйте землю, сбросьте эту карту: возьмите карту.*)

- Грань Осени проверяет, сколько земель вы контролируете, в момент разрешения. Если вы контролируете пять или больше земель, то она просто ничего не делает, когда разрешается.
-

Гренцо, Страж Подземелья

{X}{B}{R}

Легендарное Существо — Гоблин Бродяга

2/2

Гренцо, Страж Подземелья выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на нем.

{2}: положите нижнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище. Если это карта существа с силой, не превышающей значение силы Гренцо, положите ее на поле битвы.

- Сравните силу Гренцо в момент разрешения способности с силой карты существа на вашем кладбище, чтобы определить, кладете ли вы ее на поле битвы. Если в этот момент Гренцо больше не находится на поле битвы, используется последнее известное значение его силы во время его пребывания на поле битвы.
 - Если карта оказывается картой существа с силой, не превышающей значение силы Гренцо, то она кладется на поле битвы из вашего кладбища, а не из вашей библиотеки. Игроки не могут попытаться в ответ изгнать ее из вашего кладбища.
 - Если эффект замены (например, эффект Лучей Пустоты) приводит к тому, что карта из вашей библиотеки отправляется непосредственно в изгнание, то вы кладете ее на поле битвы из изгнания, если это карта существа с соответствующей силой.
-

Дальнее Странствие

{1}{G}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке карту Равнины, Острова, Болота или Горы и положите ее на поле битвы повернутой. Затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Дальнее Странствие может найти любую землю с любыми из перечисленных типов земли, в том числе небазовую землю или землю, которая является Лесом в дополнение к одному или нескольким из этих типов.
-

Дворцовый Тюремщик
{2}{W}{W}
Существо — Человек Солдат
2/2

Когда Дворцовый Тюремщик выходит на поле битвы, вы становитесь монархом.

Когда Дворцовый Тюремщик выходит на поле битвы, изгоните целевое существо под контролем оппонента до тех пор, пока кто-либо из оппонентов не станет монархом.

- Партия начинается без монарха. После того как какой-либо эффект сделал одного игрока монархом, в партии всегда будет ровно один монарх.
- Титул монарха несет с собой две всегда присущие ему срабатывающие способности. «В начале заключительного шага монарха тот игрок берет карту» и «Каждый раз, когда существо наносит боевые повреждения монарху, контролирующий его игрок становится монархом».
- Если вы не являетесь монархом в момент разрешения второй способности Дворцового Тюремщика, то существо будет изгнано до тех пор, пока не появится новый монарх, который является одним из ваших оппонентов. Существо не вернется немедленно только потому, что кто-то из оппонентов является монархом.
- 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 изгоняется фишка существа, она прекращает существование. Она не вернется на поле битвы.
- То, что Дворцовый Тюремщик покидает поле битвы, не заставит изгнанное существо вернуться. Игра продолжит ожидать момента, когда оппонент в следующий раз станет монархом.
- Чтобы карта вернулась на поле битвы, оппонент, который контролировал изгнанную карту, не обязательно должен быть тем же самым оппонентом, который становится монархом. Любой оппонент, становящийся монархом, заставит карту вернуться.
- Если в игре с участием более двух игроков монарх покидает партию, то игрок, чей ход идет в этот момент, немедленно становится монархом. Если игрок, чей ход идет в этот момент, также покидает партию, то вместо него монархом становится игрок, чей ход идет следующим.

Двухголовая Щепка
{1}{R}
Существо — Щепка
1/1

Все существа-Щепки имеют Угрозу. *(Они не могут быть заблокированы менее чем двумя существами.)*

- Несколько способностей Угрозы у одного и того же существа объединяются.
-

Дети Корлиса
{W}
Существо — Человек Повстанец Священник
1/1
Пожертвуйте Детей Корлиса: вы получаете столько
жизней, сколько жизней вы потеряли в этом ходу.
(Повреждения вызывают потерю жизней.)

- Если количество ваших жизней станет равно 0 или меньше, вы проиграете партию до того, как сможете активировать способность Детей Корлиса.
 - Количество жизней, которое вы получаете, зависит от общего количества потерянных вами жизней, а не разнице между вашим текущим количеством жизней и тем, с которым вы начинали ход. Например, если вы потеряли 5 жизней, а потом получили 3 жизни до активации способности, то эта способность заставит вас получить 5 жизней, а не 2.
-

Договор Вызывателя
{0}
Мгновенное заклинание
Найдите в вашей библиотеке карту зеленого
существа, покажите ее, положите ее в вашу руку,
затем перетасуйте вашу библиотеку.
В начале вашего следующего шага поддержки
заплатите {2} {G} {G}. Если вы этого не делаете, вы
проигрываете партию.

- Если Договор Вызывателя будет отменен, то отложенная срабатывающая способность, которая грозит вам проигрышем в партии, не сработает в начале вашего следующего шага поддержки.
-

Договор о Кровопролитии
{0}
Мгновенное заклинание
Уничтожьте целевое нечерное существо.
В начале вашего следующего шага поддержки
заплатите {2} {B}. Если вы этого не делаете, вы
проигрываете партию.

- Если Договор о Кровопролитии отменен или не разрешается по другой причине (например, потому что его цель стала нелегальной), то отложенная срабатывающая способность, которая грозит вам проигрышем в партии, не сработает в начале вашего следующего шага поддержки.
 - Если Договор о Кровопролитии разрешается с легальной целью, но не уничтожает цель (например, потому что у нее есть Неразрушимость, или она регенерировалась), то отложенная срабатывающая способность все равно сработает в начале вашего следующего шага поддержки, и вам придется заплатить или проиграть партию.
-

Договор об Отрицании

{0}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание.

В начале вашего следующего шага поддержки заплатите {3} {U} {U}. Если вы этого не делаете, вы проигрываете партию.

- Если Договор об Отрицании отменен или не разрешается по другой причине (например, потому что его цель стала нелегальной), то отложенная срабатывающая способность, которая грозит вам проигрышем в партии, не работает в начале вашего следующего шага поддержки.
 - Если Договор об Отрицании разрешается с легальной целью, но не отменяет то заклинание (вероятно, потому что оно не может быть отменено), то отложенная срабатывающая способность все равно сработает в начале вашего следующего шага поддержки, и вам придется заплатить. Иначе будет плохо.
-

Договор Титана

{0}

Мгновенное заклинание

Создайте одну фишку существа 4/4 красный Гигант.

В начале вашего следующего шага поддержки заплатите {4} {R}. Если вы этого не делаете, вы проигрываете партию.

- Вы должны заплатить стоимость Договора Титана во время вашего следующего шага поддержки, даже если фишка Гиганта столько не продержится. То есть, вы *не должны*, но вообще-то стоит заплатить.
 - Если Договор Титана будет отменен, то отложенная срабатывающая способность, которая грозит вам проигрышем в партии, не работает в начале вашего следующего шага поддержки.
-

Дорога Изгнания

{W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо. Контролирующий его игрок может найти в своей библиотеке карту базовой земли, положить ту карту на поле битвы повернутой, затем перетасовать свою библиотеку.

- Если к моменту разрешения Дороги Изгнания целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Игрок, контролирующий существо, не будет искать карту базовой земли.
 - Игроку, контролирующему изгнанное существо, не обязательно искать в своей библиотеке базовую землю. Если тот игрок этого не сделает, то он не будет тасовать свою библиотеку.
-

Дралну, Лорд Лич

{3}{U}{B}

Легендарное Существо — Зомби Чародей

3/3

Если Дралну, Лорду Личу должны быть нанесены повреждения, вместо этого пожертвуйте такое же количество перманентов.

{T}: целевая карта мгновенного заклинания или волшебства на вашем кладбище получает

Воспоминание до конца хода. Стоимость

Воспоминания равна ее мана-стоимости. *(Вы*

можете разыграть ту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)

- Дралну может быть одним из перманентов, пожертвованных в ходе применения его эффекта замены.
- Если Дралну должно быть нанесено больше повреждений, чем количество перманентов под вашим контролем, вместо этого вы жертвуете все перманенты под вашим контролем.
- Если какие-то из пожертвованных перманентов должны были нанести или получить повреждения одновременно с Дралну, то они наносят или получают повреждения одновременно с тем, как приносятся в жертву. Любые способности пожертвованных перманентов, которые должны были сработать от этих повреждений, не срабатывают, однако способности других перманентов, которые могут сработать от этих повреждений, срабатывают.
- Если вы разыгрываете заклинание при помощи Воспоминания, то вы не можете оплачивать его альтернативные стоимости, например, стоимость Перегрузки. Но вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у заклинания есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить, чтобы разыграть заклинание при помощи Воспоминания.
- Если у карты есть несколько способностей Воспоминания, то вы можете выбрать, какую стоимость Воспоминания оплачивать.
- Если Воспоминание получает двойная карта, то вы оплачиваете только стоимость той половины, которую разыгрываете.
- Если карта без мана-стоимости получает Воспоминание от способности Дралну, то у нее не будет стоимости Воспоминания. Ее нельзя будет разыграть таким образом.

Древние Шевеления

{G}

Волшебство

Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки.

Вы можете показать находящуюся среди них

бесцветную карту и положить ее в вашу руку. Затем

положите остальные карты в низ вашей библиотеки в

любом порядке.

- Объекты без мана-стоимости, включая земли, которые могут производить цветную ману, по умолчанию бесцветны.
-

Дремлющая Щепка
{2}{G}{U}
Существо — Щепка
2/2

Все существа-Щепки имеют способность Защитника.
Все Щепки имеют способность «Когда этот перманент выходит на поле битвы, возьмите карту».

- Последняя способность, которую Дремлющая Щепка дает сама себе, срабатывает, когда та выходит на поле битвы.
 - Карту берет игрок, контролирующий выходящую на поле битвы Щепку, — это не обязательно будет игрок, контролирующий Дремлющую Щепку.
-

Жизнь и Ветвь
{3}{G}
Чары
Все Леса и все Сапролинги являются существами 1/1
зеленый Сапролинг и землями Лес в дополнение к
своим другим типам. *(На них действует болезнь
вызова.)*

- У каждого Леса и Сапролинга будут типы карты существо и земля и подтипы Лес и Сапролинг. Каждый подтип сохраняет корреляцию с соответствующим типом: Лес — это не тип существа, а Сапролинг — не тип земли.
 - Каждый Лес имеет способность «{T}: добавьте {G}».
 - Леса выходят на поле битвы как земли существа, и при этом срабатывают способности, срабатывающие каждый раз, когда существо выходит на поле битвы. Поскольку вы не контролировали этих существ с начала вашего хода, вы не сможете оплатить стоимость {T} их мана-способности.
 - Сапролинги выходят на поле битвы как земли существа, и при этом срабатывают способности, срабатывающие каждый раз, когда земля выходит на поле битвы.
-

Жилище Дриад
Земля Существо — Лес Дриада
1/1
*(Жилище Дриад не является заклинанием, на него
действует болезнь вызова, и оно имеет способность
«{T}: добавьте {G}».)*

- Лес — это тип земли, а Дриада — это тип существа.
- Благодаря индикатору цвета (слева от строки типа), Жилище Дриад является зеленым. Индикатор цвета действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Жилище Дриад разыгрывается как земля. Оно не использует стек, это не заклинание, на него нельзя ответить, у него нет мана-стоимости, и оно засчитывается как ваша разыгранная за ход земля.
- Если Жилище Дриад меняется на другой тип базовой земли, оно остается зеленым существом Дриада.

- Если Жилище Дриад получает Миг, или вы можете разыгрывать Жилище Дриад, как будто у него есть Миг (например, благодаря Тефери, Магу Жалфира или Сигналу Разведчика), то вы можете игнорировать обычные временные ограничения на то, когда во время вашего хода вы можете разыгрывать землю, но не можете игнорировать другие ограничения. Вы не можете разыграть Жилище Дриад во время хода другого игрока и не можете разыграть его, если в этом ходу у вас не осталось возможности разыграть землю.
-

Забывтые Ауроманты

{2}{W}{W}

Существо — Человек Чародей

3/3

Исчезновение 3 (*Это существо выходит на поле битвы с тремя временными жетонами на нем. В начале вашего шага поддержки удалите с него один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, пожертвуйте это существо.*)

Когда Забывтые Ауроманты умирают, если на них не было временных жетонов, вы можете найти в вашей библиотеке карту чар, положить ее на поле битвы, затем перетасовать вашу библиотеку.

- Если Аура кладется на поле битвы без разыгрывания, то 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 с Пеленой), но ее способность зачаровывания накладывает ограничения на то, к чему ее можно прикрепить. Если допустимого объекта, к которому можно было бы легально прикрепить Ауру, нет, то она остается в той зоне, где находилась до этого.
-

Заводная Гидра

{5}

Артефакт Существо — Гидра

0/0

Заводная Гидра выходит на поле битвы с четырьмя жетонами +1/+1 на ней.

Каждый раз, когда Заводная Гидра атакует или блокирует, удалите с нее один жетон +1/+1. Если вы это делаете, Заводная Гидра наносит 1 повреждение любой цели.

{T}: положите один жетон +1/+1 на Заводную Гидру.

- Если Заводная Гидра покидает поле битвы, пока ее срабатывающая способность находится в стеке, то вы не сможете удалить с нее жетон +1/+1, так что она не нанесет повреждения.
 - Если к моменту разрешения срабатывающей способности Заводной Гидры выбранная цель становится нелегальной, то способность не разрешается. Вы не удалите жетон с Заводной Гидры.
-

Загадка Молнии

{3} {R} {R}

Мгновенное заклинание

Выберите любую цель. Предскажите 3, затем покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Загадка Молнии наносит тому перманенту или игроку повреждения, равные конвертированной мана-стоимости той карты.

- Если к моменту разрешения Загадки Молнии выбранная цель становится нелегальной, то заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 3 и не покажете карту.
 - Если в мана-стоимости карты в библиотеке игрока есть {X}, то он считается равным 0.
-

Заклинатель Зверей

{2} {G} {G}

Существо — Эльф Друид

2/3

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

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

Замешательство

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -3/-0 до конца хода.

Возьмите карту.

- Если к моменту разрешения Замешательства целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не берете карту.
-

Западная Толария

Земля

Западная Толария выходит на поле битвы повернутой.

{T}: добавьте {U}.

Трансмутация {1} {U} {U} ({1}{U}{U}, сбросьте эту карту: найдите в вашей библиотеке карту с конвертированной мана-стоимостью 0, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку. Трансмутуйте только как волшебство.)

- У карт с мана-стоимостью {0} (например, Договор об Отрицании) и карт без мана-стоимости (например, Родовое Видение и сама Западная Толария) конвертированная мана-стоимость равна 0.
- У карт с мана-стоимостью {X}, {X} {X} или {X} {X} {X} конвертированная мана-стоимость равна 0.

Зверь Внутри

{2} {G}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой перманент. Контролирующий его игрок создает одну фишку существа 3/3 зеленый Зверь.

- Если к моменту разрешения Зверя Внутри целевой перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Ни один игрок не создаст фишку Зверя. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок создает одну фишку Зверя.

Зеркальное Нечто

{2} {W}

Существо — Имитатор

1/1

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

{X}: до конца хода существа под вашим контролем имеют базовую силу и выносливость X/X и получают все типы существа.

- Способность Перевертыша действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Способность Зеркального Нечто заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и/или выносливости существа. Любые существующие эффекты или жетоны, увеличивающие или уменьшающие силу и/или выносливость существа, продолжают применяться к новой силе и выносливости существа.

Змей Течения

{7} {U}

Существо — Змей

6/6

Змей Течения не может атаковать, если только защищающийся игрок не контролирует Остров.

Когда под вашим контролем нет Островов, пожертвуйте Змея Течения.

Оборотень {5} {U} (*Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}.*

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)

- Первая способность Змея Течения применяется только при объявлении атакующих. Если он атакует рубашкой вверх, а затем переворачивается рубашкой вниз, то он все равно атакует, даже если защищающийся игрок не контролирует Островов.
 - Если существо атакует planeswalker'a, то игрок, контролирующий того planeswalker'a, является защищающимся игроком.
-

Знамя Завоевателя

{5}

Артефакт

При выходе Знамени Завоевателя на поле битвы выберите тип существа.

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

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа выбранного типа, возьмите карту.

- Вы выбираете тип существа во время выхода Знамени Завоевателя на поле битвы. Игроки не смогут ответить на этот выбор. Бонус начинает применяться сразу же.
 - Последняя способность Знамени Завоевателя разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если заклинание существа отменится.
 - Чтобы выбрать тип существа, вы должны выбрать существующий тип существа, такой как «Плесень» или «Щепка». Вы не можете выбрать сразу несколько типов существ, например, «Плесень Щепка». Нельзя выбирать типы карт, такие как «Артефакт», или подтипы, которые не являются типами существ, такие как «Джейс», «Машина» или «Клад».
 - Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существу выбранного типа под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Знамя Завоевателя покинет поле битвы.
-

Изгоняющий Свет

{2} {W}

Чары

Когда Изгоняющий Свет выходит на поле битвы, изгоните целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента до тех пор, пока Изгоняющий Свет не покинет поле битвы.

- Если Изгоняющий Свет покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, целевой перманент не изгоняется.
 - Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана.
 - Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
 - Если таким образом изгоняется Аура, то ее владелец выбирает, что она будет зачаровывать в момент возвращения на поле битвы. Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, ничего не делает целью (так что, например, ее можно прикрепить к перманенту с Пеленой), но ее способность зачаровывания накладывает ограничения на то, к чему ее можно прикрепить. Если допустимого объекта, к которому можно было бы легально прикрепить Ауру, нет, то она остается в изгнании до конца партии.
-

Изменчивая Мутация

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Выберите целевое существо. Показывайте карты с верха вашей библиотеки, пока вы не покажете не являющуюся землей карту. То существо получает +X/-X до конца хода, где X — конвертированная мана-стоимость той карты. Положите все показанные таким образом карты в низ вашей библиотеки в любом порядке.

- Если в мана-стоимости карты в библиотеке игрока есть {X}, то он считается равным 0.
 - Вы показываете карты и существо получает +X/-X в ходе разрешения Изменчивой Мутации. Между этими действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
-

Изысканное Мастерство Пламени

{1} {R} {R}

Волшебство

Изысканное Мастерство Пламени наносит 4 повреждения любой цели.

Мастерство заклинаний — Если на вашем кладбище есть не менее двух карт мгновенных заклинаний и/или волшебства, то это заклинание не может быть отменено.

- Изысканное Мастерство Пламени может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Изысканное Мастерство Пламени не отменяется, если применяется его способность Мастерства заклинаний, но пытавшееся его отменить заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
 - Поскольку заклинания не попадают на кладбище владельца до тех пор, пока не закончат разрешаться, Изысканное Мастерство Пламени не засчитает само себя для своей способности Мастерства заклинаний.
-

Икслидский Тюремщик

{1} {B}

Существо — Зомби Чародей

2/1

Карты на кладбищах теряют все способности.

- Если способность срабатывает, когда объект, у которого она есть, кладется на кладбище с поля битвы, то эта способность срабатывает на поле битвы, и на нее не действует эффект Икслидского Тюремщика.
- Если способность срабатывает, когда объект, у которого она есть, кладется на кладбище откуда угодно, кроме поля битвы (как способность Кросанского Клыкача или Наркомебы), то эта способность срабатывает на кладбище. Эффект Икслидского Тюремщика не даст такой способности работать. Это относится и к способностям, срабатывающим, когда карта попадает на кладбище «откуда угодно» или «откуда-либо», даже если та карта была на поле битвы.

- Некоторые эффекты замены заставляют карту попасть вместо кладбища куда-то еще (например, эффект способности Колосса Темной Стали). Такие эффекты означают, что карта вообще не попадала на кладбище, так что Икслидский Тюремщик не влияет на такие способности.
- У некоторых карт есть способности, которые применяются «при выходе [этой карты] на поле битвы» или гласят, что «[эта карта] выходит на поле битвы» с жетонами. Хотя такие карты не будут иметь этих способностей на кладбище, способности будут применены, если карты попадут на поле битвы из кладбища (например, при помощи Зомбирования). Важно то, что эти способности будут у таких карт на поле битвы.
- Если карта с Перевертышем находится на кладбище, то у нее все равно есть все типы существ.
- Если у карты на кладбище есть способность, определяющая значение * в его силе или выносливости, то это значение * равно 0. Например, пока вы контролируете Икслидского Тюремщика, Гармогойф на вашем кладбище — это карта существа 0/1.
- Если заклинание или способность позволяют вам разыграть заклинание из вашего кладбища, то первый шаг в этом процессе — поместить заклинание в стек. При этом могут применяться дополнительные и альтернативные стоимости того заклинания. Однако если разыгрывать карту из кладбища позволяет ее собственная способность (например, способность Воспоминания), то Икслидский Тюремщик не дает использовать эту способность.

Имперioзавр

{2} {G} {G}

Существо — Динозавр

5/5

Тратьте на разыгрывание этого заклинания только ману, произведенную базовыми землями.

- Если срабатывающая мана-способность производит ману, когда базовая земля поворачивается для получения маны, то дополнительная мана производится источником срабатывающей мана-способности, а не той базовой землей.
- Если базовая земля получает мана-способность, то ману, произведенную этой способностью, можно тратить на разыгрывание Имперioзавра.
- Даже если какой-либо эффект позволяет вам тратить на разыгрывание Имперioзавра ману, как если бы это была мана любого типа, вы не сможете тратить на его разыгрывание ману, полученную от источника, не являющегося базовой землей.

Ис, Верховный Арканист

{5} {W} {U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

3/5

Бдительность

{T}: разверните целевое атакующее существо.

Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу тем существом и тому существу.

Отсрочка 4 — {W} {U}

- Целью способности Ита может быть развернутое атакующее существо. Она все равно предотвратит все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу тем существом и тому существу.
- Существо не удаляется из боя, для него просто предотвращаются все повреждения. Оно все еще является атакующим существом, пока не закончится фаза боя.
- Вы можете активировать способность Ита, выбрав целью атакующее существо под вашим контролем, во время шага боевых повреждений или шага завершения боя. Оно будет развернуто, но повреждения, которые оно уже нанесло, никуда не денутся.

Искоренение

{B}

Мгновенное заклинание

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

Выберите находящуюся на кладбище целевую карту, не являющуюся картой базовой земли. Найдите на кладбище, в руке и в библиотеке ее владельца все карты с таким же именем, как у той карты, и изгоните их. Затем тот игрок тасует свою библиотеку.

- Поскольку на первом шаге разыгрывания заклинания вы перемещаете его из той зоны, где оно находится, Искоренение нельзя использовать, чтобы не дать разыграть заклинание с Воспоминанием, когда контролирующий его игрок уже объявил, что разыгрывает его.
- Если вы не хотите, то не обязаны «найти» и изгнать карты таким же именем, как у целевой карты, в руке или в библиотеке ее владельца, но должны изгнать такие карты из кладбища того игрока.

Кайервек, Беспощадный

{5} {B} {R}

Легендарное Существо — Человек Шаман

5/4

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание, Кайервек, Беспощадный наносит любой цели повреждения, равные конвертированной мана-стоимости того заклинания.

- Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Альтернативная стоимость, дополнительная стоимость и снижение стоимости не меняют конвертированную мана-стоимость заклинания. Его конвертированная мана-стоимость основывается на мана-стоимости.
- Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.

Каменнорогий Сановник
{3}{W}
Существо — Носорог Солдат
1/4

Когда Каменнорогий Сановник выходит на поле битвы, целевой оппонент пропускает свою следующую фазу боя.

- Если на поле битвы выходит несколько Каменнорогих Сановников и их способности делают целью одного и того же оппонента, тот оппонент пропустит такое же количество фаз боя (в течение нескольких ходов, если понадобится). Пропуск одной фазы боя не удовлетворит требования всех эффектов.
 - Как только фаза боя началась, ее нельзя пропустить. Каменнорогий Сановник, который выходит на поле битвы во время боя, не повлияет на этот бой, даже если идет ход оппонента, выбранного целью для срабатывающей способности.
-

Камень Роя
{2}
Артефакт
Существа под вашим контролем являются Щепками в дополнение к своим другим типам существ.

- Камень Роя не влияет на заклинания существ или карты существ нигде, кроме поля битвы.
 - Эффект Камня Роя не действует на Щепок: у существа не может быть один и тот же тип существа два раза.
-

Камнехран
{2}{W}
Существо — Горгулья
3/2
Миг
Полет
Когда Камнехран выходит на поле битвы, верните существо под вашим контролем в руку его владельца.
Когда Камнехран выходит на поле битвы, изгоните целевую карту из кладбища.

- При разрешении первой срабатывающей способности Камнехрана вы можете вернуть в руку владельца его самого. Если вы не контролируете других существ, то вы должны вернуть его.
 - Первая срабатывающая способность Камнехрана не делает существо целью. Поэтому ни один из игроков не сможет ничего сделать между моментами, когда вы выбираете существо для возвращения, и когда возвращаете его.
-

Каноада Орков
{1}{R}{R}
Мгновенное заклинание
Каноада Орков наносит 2 повреждения любой цели
и 3 повреждения вам.
Возьмите карту.

- Если к моменту разрешения Каноады Орков выбранная цель становится нелегальной, то заклинание не разрешается. Вы не берете карту, но и не получаете 3 повреждения.

Каратель Истинного Имени
{1}{U}{U}
Существо — Мерфолк Бродяга
3/1
При выходе Карателя Истинного Имени на поле битвы выберите игрока.
Каратель Истинного Имени имеет Защиту от выбранного игрока.

- Защита от игрока означает, что у Карателя Истинного Имени есть Защита от всех объектов, которые контролирует тот игрок. Если объект никто не контролирует (например, это карта на кладбище), то для таких случаев контролирующим его игроком считается владелец.

Квазальский Прайд-Маг
{G}{W}
Существо — Кошка Чародей
2/2
Повышение (*Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует в одиночку, то существо получает +1/+1 до конца хода.*)
{1}, пожертвуйте Квазальского Прайд-Мага:
уничтожьте целевой артефакт или чары.

- Если вы объявляете атакующим ровно одно существо, то срабатывает каждая способность Повышения у каждого перманента под вашим контролем (включая, возможно, само атакующее существо).
 - Вы должны атаковать ровно одним существом, чтобы способности Повышения сработали. Способности Повышения не сработают, например, если вы одним существом атакуете игрока, а вторым – planeswalker'a, или если вы атакуете двумя существами, но одно удаляется из боя.
 - Некоторые эффекты кладут существа на поле битвы атакующими. Поскольку такие существа не были объявлены атакующими, то способности Повышения их не учитывают. Они не вызовут срабатывания способностей Повышения. Если какие-либо способности Повышения уже сработали (потому что атакующим было объявлено только одно существо), они разрешатся как обычно, несмотря на то, что теперь атакующих может быть несколько.
-

Кики-Дзики, Разбивший Зеркало
{2} {R} {R} {R}
Легендарное Существо — Гоблин Шаман
2/2

Ускорение

{T}: создайте одну фишку, являющуюся копией целевого нелегendarного существа под вашим контролем, но при этом у нее есть Ускорение. Пожертвуйте ее в начале следующего заключительного шага.

- Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа (за исключением того, что у копии также есть Ускорение), и ничего более (если только она не копирует существо, являющееся фишкой, или существо, которое также является копией; см. ниже). Она не копирует ни положение существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, если целевое существо обычно не является существом, то и копия не будет существом.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, этот X равен 0.
- Если скопированное существо копирует что-то другое, то созданная вами фишка будет использовать копируемые значения целевого существа. В большинстве случаев она будет просто копией того, что копирует целевое существо.
- Если скопированное существо — это фишка, которая не является копией чего-то еще, то копия копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности карты скопированного существа, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».
- Если другое существо становится копией или выходит на поле битвы в качестве копии фишки, то существо будет копией карты существа, которое копирует фишка, и при этом у него также будет Ускорение. Однако вы не жертвуете новую копию в начале следующего заключительного шага.
- Если способность Кики-Дзики создает несколько фишек в результате действия эффекта замены (например, эффекта Сезона Удвоения), вы жертвуете каждую из тех фишек.

Ключ Множественности

{1}

Артефакт

{1}, {T}: разверните другой целевой артефакт.

{3}, {T}: целевое существо не может быть

заблокировано в этом ходу.

- Активация последней способности Ключа Множественности после того, как существо было заблокировано, не приведет к тому, что существо перестанет быть заблокированным.
-

Ключ Облака
{3}
Артефакт
При выходе Ключа Облака на поле битвы выберите артефакт, существо, чары, мгновенное заклинание или волшебство.
Разыгрываемые вами заклинания выбранного типа стоят на {1} меньше.

- Снижение стоимости применяется только к немаркированной мане в стоимости разыгрываемых вами заклинаний выбранного типа.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Воспоминания) , добавьте все повышения стоимости (например, стоимость Усилителя), затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает способность Ключа Облака). Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.

Кнутовидный Дрейк
{3} {U} {U}
Существо — Дрейк
3/3
Полет
Оборотень {2} {W} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)*

- Если Кнутовидный Дрейк находится рубашкой вверх и блокируется существом без Полета, то переворачивание его рубашкой вниз не приведет к тому, что он перестанет быть заблокированным, и не помешает блокирующему существу нанести ему боевые повреждения.

Кователь Щепок
{2}
Артефакт Существо — Заклинатель
1/1
{1}, {T}, сбросьте карту: создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветная Щепка с именем Металлическая Щепка.

- В отличие от карты Металлическая Щепка, у фишки нет мана-стоимости. Ее конвертированная мана-стоимость равна 0.
-

Кормчий Приливных Пещер
{W}{B}
Артефакт Существо — Зомби
2/2

Когда Кормчий Приливных Пещер выходит на поле битвы, целевой оппонент показывает свою руку, и вы выбираете из нее не являющуюся землей карту.
Изгоните ту карту.
Когда Кормчий Приливных Пещер покидает поле битвы, верните ту изгнанную карту в руку ее владельца.

- Если Кормчий Приливных Пещер покидает поле битвы до разрешения своей первой способности, его вторая способность сработает. Разрешившись, она ничего не делает. Затем разрешается его первая способность, и выбранная карта изгоняется на неопределенный срок.

Кровавокосый Эльф
{2}{R}{G}
Существо — Эльф Берсерк
3/2

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

- Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью. Любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости, а также увеличения или снижения стоимости в расчет не принимаются. Например, конвертированная мана-стоимость Кровавокосого Эльфа всегда равняется 4.
 - Каскад срабатывает, когда вы разыгрываете заклинание, следовательно, разрешается он до того заклинания. Если в итоге вы разыграете изгнанную карту, то она помещается в стек поверх заклинания с Каскадом.
 - Когда способность Каскада разрешается, вы должны изгнать карты. Единственная необязательная часть способности — то, будете ли вы разыгрывать последнюю изгнанную карту.
 - Если заклинание с Каскадом отменяется, способность Каскада все равно разрешается как обычно.
 - Вы изгоняете карты рубашкой вниз. Все игроки могут их видеть.
 - Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете решить разыграть ее за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
 - Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.
-

Кровавые Узы

{3}{B}{B}

Чары

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), целевой оппонент теряет столько же жизней.

- Если какая-либо способность срабатывает каждый раз, когда оппонент теряет жизни, и заставляет вас получить жизни (например, способность Обмена Кровью), то процесс будет повторяться раз за разом, пока вы не выиграете партию, или пока кто-то из игроков не сделает что-либо, чтобы разорвать замкнутый круг. Если ничего из этого не случится, игра закончится вничью.
- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то способность Кровавых Уз сработает дважды, и для этих срабатываний вы можете выбрать разных оппонентов. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker'ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
- Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Кровавых Уз сработает только один раз.

Кровакс, Властный Герой

{4}{W}{W}

Легендарное Существо — Человек Аристократ

4/4

Другие белые существа получают +1/+1.

Небелые существа получают -1/-1.

Заплатите 2 жизни: верните Кровакса, Властного Героя, в руку его владельца.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные белым существам, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Кровакс покинет поле битвы, а несмертельные повреждения, нанесенные небелым существам, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Кровакс выйдет на поле битвы.
- Если под вашим контролем окажется второй Кровакс, Властный Герой, то вы положите одного из них на кладбище по «правилу легендарности» одновременно с тем, как на кладбища соответствующих владельцев попадут те существа, которые получили -2/-2 и выносливость которых опустилась до 0 или ниже.
- Последнюю способность Кровакса можно активировать, только пока он находится на поле битвы.

Лабораторный Маньяк

{2}{U}

Существо — Человек Чародей

2/2

Если вы должны взять карту, пока в вашей библиотеке нет карт, вместо этого вы выигрываете партию.

- Если по какой-то причине вы не можете выиграть партию (например, потому что ваш оппонент в этом ходу разыграл Благоволение Ангела), вы не проиграете за попытку взять карту из пустой библиотеки. Это взятие карты все равно остается замененным.
- Если у нескольких игроков есть под контролем по Лабораторному Маньяку, и каждому игроку предписывается взять некоторое количество карт, то сначала это количество карт берет тот игрок, чей ход идет в данный момент. Если это заставляет того игрока вместо этого выиграть партию, то партия немедленно заканчивается. Если же партия не заканчивается, то процесс повторяется для каждого игрока в порядке передачи хода.

Лавиния, Отступница Азориусов

{W}{U}

Легендарное Существо — Человек Солдат

2/2

Каждый оппонент не может разыгрывать не являющиеся существами заклинания с конвертированной мана-стоимостью выше, чем количество земель под контролем того игрока. Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание, отмените то заклинание, если на его разыгрывание не было потрачено никакой маны.

- Игроки могут разыгрывать заклинания, зная, что Лавиния отменит их. Любые способности, срабатывающие, когда разыгрываются заклинания, сработают и разрешатся обычным образом, и точно так же обычным образом их посчитают любые эффекты, считающие разыгранные заклинания.
- Изменяющие или заменяющие стоимость разыгрывания заклинания эффекты (например, Воспоминание или разыгрывание заклинания без уплаты его мана-стоимости при помощи Отсрочки) не изменяют его конвертированную мана-стоимость. Они не влияют на ограничение на разыгрывание, созданное первой способностью Лавинии.
- Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.
- Если какой-либо эффект позволяет игроку разыграть заклинание без уплаты его мана-стоимости, то игрок не может решить разыграть его и оплатить мана-стоимость (если только какое-то другое правило или эффект не позволяют ему это сделать). Однако если у того заклинания также есть дополнительная стоимость, требующая уплатить ману, то уплата этой маны не даст сработать последней способности Лавинии.

Лавовый Укол

{R}

Волшебство — Тайные_знания

Лавовый Укол наносит 3 повреждения целевому

игроку или planeswalker'у.

- Тайные_знания — это подтип заклинания, с которым не связано никаких правил. На него могут ссылаться эффекты других карт, не представленных в выпуске «Спираль Времени: Обновление».

Лановарский Наставник
{G}
Существо — Эльф Заклинатель
1/1
{G}, {T}, сбросьте карту: создайте одну фишку
существа 1/1 зеленый Эльф Друид с именем
Лановарские Эльфы. У него есть способность «{T}:
добавьте {G}».

- В отличие от карты Лановарские Эльфы, у фишки нет мана-стоимости. Ее конвертированная мана-стоимость равна 0.
-

Легион Щепок
{W}{U}{B}{R}{G}
Легендарное Существо — Щепка
7/7
Все существа-Щепки получают +1/+1 за каждую
другую Щепку на поле битвы.

- Если, например, на поле битвы находятся Легион Щепок и две другие Щепки, то все они получают по +2/+2.
 - Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Щепке, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу другая Щепка покинет поле битвы.
-

Летописец Эонов
{3}{U}{U}
Существо — Аватара
/
Сила и выносливость Летописца Эонов равны
количеству карт в вашей руке.
Отсрочка X — {X}{3}{U}. X не может равняться 0.
Каждый раз, когда с Летописца Эонов удаляется
временной жетон, пока он находится в изгнании,
возьмите карту.

- Способность, определяющая значение силы и выносливости Летописца Эонов, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
 - Когда с Летописца Эонов удаляется последний временной жетон, срабатывают и его срабатывающая способность, и срабатывающая способность Отсрочки «разыграйте эту карту». Вы можете поместить их в стек в любом порядке.
 - Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Летописцу Эонов, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу карты покинут вашу руку.
-

Лимфатическая Щепка

{4}{W}

Существо — Щепка

3/3

Все существа-Щепки имеют Поглощение 1. *(Если источник должен нанести повреждения Щепке, предотвратите 1 из тех повреждений.)*

- Если Щепке одновременно должны нанести повреждения несколько источников, то предотвращается по 1 повреждению от каждого источника.
 - Если к тому, что существу наносятся повреждения, применяется несколько эффектов замены, то порядок их применения выбирает игрок, контролирующий существо, а не игрок, контролирующий источник повреждений.
-

Логический Узел

{X}{U}{U}

Мгновенное заклинание

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

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

- Чтобы разыграть Логический Узел, вы выбираете значение для X, определяете общую стоимость заклинания, а затем оплачиваете общую стоимость с помощью сочетания маны и изгнанных карт.
-

Лучи Пустоты

{2}{B}{B}

Чары

Если Лучи Пустоты находятся в вашей начальной руке, вы можете начать партию с ними на поле битвы.

Если карта должна попасть откуда-либо на кладбище оппонента, изгоните ее вместо этого.

- «Начальная рука» игрока — это рука, которая остается у игрока, после того как все игроки сделали пересдачи. Если у игроков есть в руке карты, позволяющие совершить какие-либо действия из начальной руки, то игрок, делающий ход первым, выполняет эти действия в любом порядке, а затем их выполняют другие игроки в порядке очередности ходов. Затем начинается первый ход.
- Если ваш оппонент сбрасывает карту, пока вы контролируете Лучи Пустоты, то способности, которые проверяют, была ли сброшена карта (например, способность Пустотелого или способность Бешенства у сброшенной карты), будут работать, несмотря на то, что та карта так и не попадет на кладбище того игрока. Кроме того, заклинания или способности, которые проверяют характеристики сброшенной карты, смогут найти ту карту в зоне изгнания.
- Пока Лучи Пустоты находятся на поле битвы, не являющиеся фишками существа под контролем ваших оппонентов не умирают. Вместо этого они изгоняются. Способности, которые сработали бы, когда те существа умирают, не срабатывают.
- Фишки могут умереть даже при Лучах Пустоты на поле битвы.

Маг Безделушек

{2}{U}

Существо — Человек Чародей

2/2

Когда Маг Безделушек выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту артефакта с конвертированной мана-стоимостью не более 1, показать ту карту, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

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

Маг Изогнутого Когтя

{3}{U}

Существо — Птица Чародей

3/1

Миг

Полет

Когда Маг Изогнутого Когтя выходит на поле битвы, поменяйте местами силу и выносливость целевого существа до конца хода.

- Эффекты, меняющие местами силу и выносливость существа, применяются после всех остальных эффектов вне зависимости от того, когда те эффекты начали применяться. Например, если вы выбрали целью существо 1/2, а позже в этом же ходу дали ему +2/+0, то это будет существо 2/3, а не 4/1.
 - Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существу, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу вы поменяете местами его силу и выносливость.
-

Мангара из Корондора

{1}{W}{W}

Легендарное Существо — Человек Чародей

1/1

{T}: изгоните Мангару из Корондора и целевой перманент.

- Если к моменту разрешения способности Мангары целевой перманент становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не изгоняете Мангару.
 - Если Мангара покидает поле битвы до того, как его способность разрешается, то целевой перманент все равно изгоняется. Мангара не будет изгнан из зоны, в которой находится.
-

Медаль Пустого Трона

{3}{W}{W}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание чар, создайте одну фишку существа 4/4 белый Ангел с Полетом.

- Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того, как выбраны все цели того заклинания. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
 - Разыгрывание Медали Пустого Трона не вызывает срабатывания ее собственной способности, потому что в тот момент ее еще не будет на поле битвы.
-

Мертвец

{R}

Мгновенное заклинание

Мертвец наносит 2 повреждения целевому существу.

//

Усопший

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Верните целевое существо не под вашим контролем в руку его владельца.

- Чтобы разыграть двойную карту, нужно выбрать, какую половину вы разыгрываете. Способа разыграть обе половины двойных карт из этого выпуска не существует.
 - У всех двойных карт есть две лицевые стороны на одной стороне карты, а в стек вы кладете такую карту как только ту половину, которую разыгрываете. Пока заклинание находится в стеке, характеристики той половины карты, которую вы не разыгрывали, игнорируются.
 - Каждая двойная карта — это одна карта. Например, если вы сбрасываете двойную карту, то вы сбрасываете одну карту, а не две. Если какой-либо эффект подсчитывает количество карт мгновенных заклинаний и волшебства у вас на кладбище, то Мертвец // Усопший считается один раз, а не два.
 - У каждой двойной карты есть два имени. Если какой-либо эффект предписывает вам выбрать имя карты, вы можете выбрать одно из тех имен, но не оба.
 - Пока двойная карта не находится в стеке, ее характеристики — это комбинация характеристик ее половин. Например, конвертированная мана-стоимость карты Мертвец // Усопший равна 4. Это означает, например, что если какой-либо эффект позволяет вам найти карту с конвертированной мана-стоимостью не более 2, вы не можете найти Мертвеца // Усопшего.
 - Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть заклинание с определенными характеристиками, учитывайте только ту половину, которую вы разыгрываете. Например, если какой-либо эффект позволяет вам разыграть из руки заклинание с конвертированной мана-стоимостью не более 2, то вы можете разыграть Мертвеца, но не можете разыграть Усопшего.
 - Если вы копируете заклинание, которое является половиной двойной карты, то копия копирует ту же половину. Например, если вы копируете Мертвеца, то копия тоже станет Мертвецом; она не станет Усопшим.
-

Мерцекрыл
{1}{W}{W}
Существо — Элементаль
3/1

Полет

Когда Мерцекрыл выходит на поле битвы, изгоните другой целевой перманент. Верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца в начале следующего заключительного шага.

- Изгнанная карта возвращается на поле битвы в начале следующего заключительного шага, даже если в тот момент Мерцекрыла уже не будет на поле битвы.
- Если у перманента, который возвращается на поле битвы, есть способности, срабатывающие в начале заключительного шага, то в этом ходу те способности не сработают.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. снаряжение, прикрепленное к изгоняемому перманенту, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. После того как изгнанный перманент возвращается, он считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым был раньше.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

Мирри, Проклятая
{2}{B}{B}
Легендарное Существо — Вампир Кошка
3/2
Полет, Первый удар, Ускорение
Каждый раз, когда Мирри, Проклятая наносит боевые повреждения существу, положите один жетон +1/+1 на Мирри, Проклятую.

- Если Мирри, Проклятая блокирует или блокируется существом, у которого нет Первого удара или Двойного удара, то Мирри нанесет боевые повреждения тому существу, затем получит один жетон +1/+1, и только после этого (если другое существо выжило) Мирри получит боевые повреждения.

Мистическое Святилище
Земля — Остров
(*{T}*: добавьте *{U}*.)
Мистическое Святилище выходит на поле битвы повернутым, если под вашим контролем менее трех других Островов.
Когда Мистическое Святилище выходит на поле битвы развернутым, вы можете положить целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища на верх вашей библиотеки.

- Если какой-либо другой эффект кладет Мистическое Святилище на поле битвы повернутым, то оно выходит повернутым, даже если под вашим контролем есть не менее трех других Островов.

Мистическое Слияние

{3} {U} {U}

Мгновенное заклинание

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

- Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {3}.
- Верните целевое существо в руку его владельца.
- Возьмите карту.

- Какие бы сочетания режимов вы ни выбрали, вы всегда следуете указаниям в том порядке, в котором они напечатаны на карте.
- Если средний режим выбран несколько раз, то вы выбираете, в каком порядке возвращаются в руку целевые существа.
- В промежутке между режимами разрешающегося заклинания ни один из игроков не может разыгрывать заклинания и активировать способности. Способности, которые срабатывают, будут положены в стек только после того, как Мистическое Слияние закончит разрешаться.
- Если Мистическое Слияние копируется, то создавший копию эффект обычно позволяет вам выбрать новые цели, но вы не можете выбрать другие режимы.
- Если вы выберете первый и/или второй режим, но все цели станут нелегальными до разрешения Мистического Слияния, то заклинание не разрешится. Если вы при этом также один или два раза выбрали последний режим, вы не возьмете карты. Если хотя бы одна цель остается легальной, заклинание разрешится, но не произведет эффекта на нелегальные цели.

Могильный Откапыватель

{3} {B}

Существо — Зомби

2/2

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

Когда Могильный Откапыватель выходит на поле битвы, если его стоимость Бешенства была оплачена, вы можете вернуть целевую карту существа из кладбища в руку ее владельца.

- Стоимость Бешенства Могильного Откапывателя была оплачена, если вы разыграли его, используя его способность Бешенства, даже если какой-либо эффект изменил количество маны, которую вы заплатили за эту стоимость.

Могучая Щепка

{4} {G}

Существо — Щепка

2/2

Все существа-Щепки получают +2/+2.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Щепке, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Могучая Щепка покинет поле битвы.

Молниеносное Мигание

{1}{W}

Мгновенное заклинание

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

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

- Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана. Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

Молчание

{W}

Мгновенное заклинание

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания в этом ходу.

- Молчание никак не действует на заклинания, которые ваши оппоненты разыграли до того, как вы разыграли Молчание, в том числе на заклинания, которые находятся в стеке. Молчание также не остановит ваших оппонентов от разыгрывания заклинаний в тот промежуток времени, когда вы уже разыграли Молчание, но оно еще не разрешилось.
- Все, что делает Молчание, — не дает разыгрывать заклинания. Ваши оппоненты смогут активировать способности, в том числе способности карт у себя в руке (например, Цикл). Их срабатывающие способности будут работать обычным образом, они могут разыгрывать земли и т. д.
- Игрок, который не может разыграть заклинание, не может и отсрочить карту.

Монастырская Копейщица

{R}

Существо — Человек Монах

1/2

Ускорение

Искусность *(Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)*

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

Морской Элементаль

{4} {U} {U}

Существо — Элементаль

5/4

Оборотень {5} {U} {U} (Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}.

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)

Когда Морской Элементаль переворачивается рубашкой вниз, каждый оппонент пропускает свой следующий шаг разворота.

- Пропуск вашего «следующего» шага разворота — это накапливаемый эффект. Если игрок переворачивает двух Морских Элементалей рубашкой вниз во время одного и того же хода, то оппоненты того игрока пропускают по два своих следующих шага разворота.
- Если какой-либо эффект гласит, что некий объект не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока, то тот эффект применяется во время следующего шага разворота, который не пропускается.

Мощь Старого Кроса

{G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 до конца хода.

Если вы разыгрываете это заклинание во время вашей главной фазы, вместо этого то существо получает +4/+4 до конца хода.

- Если эффект копирует Мощь Старого Кроса, пока она находится в стеке, то копия даст существу только +2/+2, даже если оригинальное заклинание было разыграно во время вашей главной фазы. Это происходит потому, что копия была создана в стеке и не разыгрывалась.

Мурагандские Петроглифы

{3} {G}

Чары

Существа без способностей получают +2/+2.

- Любой текст на существе является способностью, даже если тот текст в данный момент не применим (например, способность Цикла у существа).
- Если земля с типом базовой земли становится существом, то присущая ей мана-способность не позволит применять к ней эффект Мурагандских Петроглифов.
- Если какой-либо эффект гласит, что существо, на которое он действует, «получает» или «имеет» способность, то эффект Мурагандских Петроглифов не будет применяться к тому существу, потому что оно приобрело способность. Если же эффект просто что-то утверждает о существе (например, «целевое существо не может быть заблокировано в этом ходу»), то такой эффект не приводит к тому, что существо приобретает способность.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существу без способностей, могут оказаться

смертельными, если позже в том же ходу то существо получит какую-либо способность или Мурагандские Петроглифы покинут поле битвы.

Мягкая Кукла

{5}

Артефакт Существо — Конструкция

0/1

Незрушимость

При выходе Мягкой Куклы на поле битвы выберите игрока.

Каждый раз, когда Мягкой Кукле наносятся повреждения, она наносит столько же повреждений выбранному игроку.

{T}: Мягкая Кукла наносит 1 повреждение сама себе.

- Существо можно нанести больше повреждений, чем значение его выносливости. Например, если Мягкой Кукле наносится 3 повреждения, то ее срабатывающая способность наносит выбранному игроку 3 повреждения, а не 1.
 - Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Мягкой Кукле наносятся повреждения, то вы проиграете партию до того, как ее срабатывающая способность отправится в стек.
-

Небесная Сеятельница

{1}{U}

Существо — Фея Заклинатель

1/1

Полет

{U}, {T}, сбросьте карту: создайте одну фишку существа 1/1 синяя Фея с именем Облачная Фея. Она имеет Полет и способность «Облачная Фея может блокировать только существа с Полетом».

- В отличие от карты Облачная Фея, у фишки нет мана-стоимости. Его конвертированная мана-стоимость равна 0.
-

Небесный Крестоносец

{2}{W}{W}

Существо — Дух

2/2

Миг

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

Полет

Другие белые существа получают +1/+1.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные белому существу, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Небесный Крестоносец покинет поле битвы.

Невесомая Броня

{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 за каждые чары под вашим контролем и имеет Первый удар.

- Невесомая Броня подсчитывает все чары под вашим контролем, включая себя и все Ауры под вашим контролем, прикрепленные к оппоненту или к перманентам под его контролем.

Невесомый Призрак

{1}{U}

Существо — Иллюзия

2/1

Полет

Когда Невесомый Призрак становится целью заклинания или способности, пожертвуйте его.

- Срабатывающая способность Невесомого Призрака разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если у заклинания, целью которого является Невесомый Призрак, нет других целей, то оно не разрешится (потому что после того, как Невесомый Призрак будет пожертвован, у заклинания не останется легальной цели).

Неприятность

{1}{R}

Волшебство

Неприятность наносит 2 повреждения каждому существу без Полета.

//

Беспорядок

{5}{R}

Волшебство

Беспорядок наносит 6 повреждений каждому существу с Полетом.

- Чтобы разыграть двойную карту, нужно выбрать, какую половину вы разыгрываете. Способа разыграть обе половины двойных карт из этого выпуска не существует.
- У всех двойных карт есть две лицевые стороны на одной стороне карты, а в стек вы кладете такую карту как только ту половину, которую разыгрываете. Пока заклинание находится в стеке, характеристики той половины карты, которую вы не разыгрывали, игнорируются.
- Каждая двойная карта — это одна карта. Например, если вы сбрасываете двойную карту, то вы сбрасываете одну карту, а не две. Если какой-либо эффект подсчитывает количество карт

мгновенных заклинаний и волшебства у вас на кладбище, то Неприятность // Беспорядок считается один раз, а не два.

- У каждой двойной карты есть два имени. Если какой-либо эффект предписывает вам выбрать имя карты, вы можете выбрать одно из тех имен, но не оба.
- Пока двойная карта не находится в стеке, ее характеристики — это комбинация характеристик ее половин. Например, конвертированная мана-стоимость Неприятности // Беспорядка равняется 8. Это означает, что если какой-либо эффект позволяет вам найти карту с конвертированной мана-стоимостью не более 4, вы не можете найти Неприятность // Беспорядок.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть заклинание с определенными характеристиками, учитывайте только ту половину, которую вы разыгрываете. Например, если какой-либо эффект позволяет вам разыграть из руки заклинание с конвертированной мана-стоимостью не более 4, то вы можете разыграть Неприятность, но не можете разыграть Беспорядок.
- Если вы копируете заклинание, которое является половиной двойной карты, то копия копирует ту же половину. Например, если вы копируете Неприятность, то копия тоже станет Неприятностью; она не станет Беспорядком.

Ниндзя Позднего Часа

{3}{U}

Существо — Человек Ниндзя

2/2

Ниндзюцу {1}{U} (*{1}{U}*, *верните незаблокированного атакующего под вашим контролем в руку: положите эту карту на поле битвы из вашей руки повернутой и атакующей.*)

Каждый раз, когда Ниндзя Позднего Часа наносит боевые повреждения игроку, вы можете взять карту.

- Способность Ниндзюцу можно активировать только после объявления блокирующих. До этого атакующие существа не являются заблокированными или незаблокированными.
 - При активации способности Ниндзюцу вы показываете карту Ниндзя из вашей руки и возвращаете атакующее существо. Ниндзя не кладется на поле битвы, пока способность не разрешится. Если до этого он покинет вашу руку, то уже не выйдет на поле битвы.
 - Существо, которое вы положили на поле битвы при помощи Ниндзюцу, выходит на поле битвы, атакуя того же самого игрока или planeswalker'a, которого атаковало вернувшееся существо. Это правило относится только к Ниндзюцу.
 - Хотя Ниндзя атакует, он не был объявлен атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).
 - Способность Ниндзюцу можно активировать во время шага объявления блокирующих, шага боевых повреждений или шага завершения боя. Если шаг объявления блокирующих прошел, то, поскольку все боевые повреждения наносятся одновременно, Ниндзя в обычном случае не нанесет боевых повреждений.
 - Если у существа в бою есть Первый удар или Двойной удар, то вы можете активировать способность Ниндзюцу во время шага боевых повреждений от Первого удара. Тогда Ниндзя нанесет боевые повреждения во время шага обычных боевых повреждений, даже если у него есть Первый удар.
-

Обезьяний Проводник Духов

{2} {R}

Существо — Обезьяна Дух

2/2

Изгоните Обезьяньего Проводника Духов из вашей руки: добавьте {R}.

- Если в стоимость заклинания или способности входит возвращение существа в вашу руку и уплата маны, то вы не можете активировать мана-способность Обезьяньего Проводника Духов после того, как вернете его в вашу руку. Мана-способности необходимо активировать до того, как вы начнете оплачивать стоимости.

Обуглившийся Громыхатель

{2} {R} {R}

Существо — Элементаль

-1/3

Двойной удар

{R}: Обуглившийся Громыхатель получает +1/+0 до конца хода.

- Поскольку сила Обуглившегося Громыхателя в обычном случае отрицательная, вы должны дать ему по крайней мере +2/+0, прежде чем он сможет нанести повреждения. Он не наносит отрицательные повреждения.

Обходная Щепка

{W}

Существо — Щепка

1/1

Все существа-Щепки имеют Обход. *(Каждый раз, когда существо без Обхода блокирует Щепку, то блокирующее существо получает -1/-1 до конца хода.)*

- После того как Щепка становится заблокирована существом без Обхода, блокирующее существо получит -1/-1, даже если заблокированная Щепка потеряет Обход до того, как способность разрешится.

Оковы Безмолвия

{2} {W}

Племенные Чары — Повстанец Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать.

- Племенной — это тип карты (как существо или мгновенное заклинание), а не супертп (как легендарное). Этот тип не связан ни с какими правилами, регламентирующими то, как карта разыгрывается или как ведет себя на поле битвы. Он просто позволяет карте иметь типы существа, не являясь существом.

- Если вы положите Оковы Безмолвия на поле битвы, не разыгрывая их (например, используя способность поиска Повстанцев, как у Разведчика Амру), то они выйдут на поле битвы прикрепленными к существу. Вы выбираете то существо во время того, как кладете Ауру на поле битвы. То существо при этом не становится целью, поэтому вы можете положить Ауру на поле битвы прикрепленной, например, к существу с Порчеустойчивостью под контролем оппонента. Если на поле битвы нет существа, к которому ее можно было бы прикрепить, то она остается в той зоне, где была.
- Если Оковы Безмолвия прикрепляются к существу, которое уже атакует или блокирует, то существо продолжает атаковать или блокировать как обычно.

Опорная Щепка

{1}{W}

Существо — Щепка

1/1

Все существа-Щепки получают +1/+1.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Щепке, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Опорная Щепка покинет поле битвы.

Осоковая Щепка

{2}{R}

Существо — Щепка

2/2

Все существа-Щепки имеют способность «Это существо получает +1/+1, пока вы контролируете Болото».

Все Щепки имеют способность «{B}: регенерируйте этот перманент». *(В следующий раз, когда он должен быть уничтожен, вместо этого поверните его, удалите его из боя и снимите с него все повреждения.)*

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Щепке, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Осоковая Щепка покинет поле битвы.

Оспа

{B}{B}

Волшебство

Каждый игрок теряет 1 жизнь, сбрасывает карту, жертвует существо, затем жертвует землю.

- При разрешении Оспы сначала все игроки одновременно теряют 1 жизнь. Затем каждый игрок выбирает карту из своей руки, не показывая ее, после чего все выбранные карты сбрасываются одновременно. Затем, начиная с игрока, чей ход идет в данный момент, и в порядке передачи хода, каждый игрок выбирает существо, зная, что выбрали игроки до него. Все выбранные существа приносятся в жертву одновременно, после чего этот процесс повторяется для земель.

- Способности, которые срабатывают во время разрешения Оспы, будут дожидаться возможности попасть в стек до того момента, пока Оспа не закончит разрешаться.
 - Любые способности принесенных в жертву земель могут менять то, как жертвуются существа и сбрасываются карты, или срабатывать при этом. Способности принесенных в жертву существ не могут менять то, как жертвуются земли, или срабатывать при этом, но смогут изменить или сработать при сбрасывании карт.
-

Острый Кусит

{B}

Существо — Ужас Заклинатель

1/1

{1} {B}, {T}, сбросьте карту: целевое существо получает +1/+0 и Первый удар до конца хода.

- Если существо получает Первый удар после того, как боевые повреждения от Первого удара уже нанесены, то это не мешает существу нанести обычные боевые повреждения.
-

Отказ

{X} {U}

Мгновенное заклинание

Верните целевой не являющийся землей перманент с конвертированной мана-стоимостью X в руку его владельца.

Возьмите карту.

- Если к моменту разрешения Отказа целевой перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не берете карту.
 - Если в мана-стоимости перманента на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
 - Конвертированная мана-стоимость фишки, не являющейся копией другого объекта, равна 0. Фишка, являющаяся копией другого объекта, имеет конвертированную мана-стоимость того объекта.
-

Отпор Нечестивцам

{W}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание, целью которого является перманент под вашим контролем.

- Отпор Нечестивцам может сделать целью заклинание с несколькими целями, если хотя бы одной целью того заклинания является перманент под вашим контролем.
 - Если перманент под вашим контролем, ставший целью целевого заклинания, покидает поле битвы, то заклинание перестает быть легальной целью для Отпора Нечестивцам. С другой стороны, если тот выбранный целью перманент становится нелегальной целью для целевого заклинания, но остается на поле битвы под вашим контролем, то целевое заклинание остается легальной целью для Отпора Нечестивцам.
-

Отчисление

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание. Если то заклинание отменяется таким образом, положите его в руку его владельца вместо кладбища того игрока.

Возьмите карту.

- Отчисление может сделать целью заклинание, которое не может быть отменено. То заклинание не будет отменено или возвращено в руку его владельца, но вы возьмете карту.

Отшельник Телонит

{3}{G}

Существо — Эльф Шаман

1/1

Все Сапролинги получают +1/+1.

Оборотень {3}{G}{G} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}).*

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)

Когда Отшельник Телонит переворачивается рубашкой вниз, создайте четыре фишки существа 1/1 зеленый Сапролинг.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Сапролингу, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Отшельник Телонит покинет поле битвы.

Охотник на Сны

{1}{U}

Существо — Иллюзия

1/5

Когда Охотник на Сны выходит на поле битвы, верните перманент под вашим контролем в руку его владельца.

- При разрешении срабатывающей способности Охотника на Сны вы можете вернуть в руку владельца его самого.
- Способность Охотника на Сны не делает перманент целью. Поэтому ни один из игроков не сможет ничего сделать между моментами, когда вы выбираете перманент для возвращения, и когда возвращаете его.

Пангармоникон

{4}

Артефакт

Если выходящий на поле битвы артефакт или существо вызывает срабатывание срабатывающей способности перманента под вашим контролем, та способность срабатывает дополнительный раз.

- Пангармоникон действует на срабатывающие при выходе на поле битвы способности самого перманента, а также на другие срабатывающие способности, которые срабатывают, когда тот перманент выходит на поле битвы. Текст таких срабатывающих способностей начинается со слов «когда» или «каждый раз, когда».
- Способность Пангармоникона не действует на эффекты замены. Например, существо, которое выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем, не получит дополнительный жетон +1/+1.
- Также она не влияет на способности с формулировкой «При выходе [этого артефакта или существа] на поле битвы», такие как выбор цвета для Перчатки Силы.
- Перманент, выходящий на поле битвы, не обязательно должен находиться под вашим контролем, — вы должны контролировать только перманент со срабатывающей способностью.
- Эффект Пангармоникона не копирует срабатывающую способность, он только заставляет ее срабатывать два раза. Любые решения, которые вы принимаете, когда кладете способность в стек, такие как выбор режимов и целей, принимаются отдельно для каждого экземпляра этой способности. Любые решения, которые принимаются в момент разрешения, — например, класть ли жетоны на перманент, — также принимаются отдельно.
- Если у вас под контролем два Пангармоникона, то при выходе на поле битвы артефакта или существа срабатывающие способности срабатывают три раза, а не четыре. Третий Пангармоникон заставляет способности срабатывать четыре раза, четвертый — пять раз и так далее.
- Если артефакт или существо, вызывающее срабатывание срабатывающей способности перманента под вашим контролем, выходит на поле битвы одновременно с Пангармоником или это сам Пангармоникон, та способность срабатывает дополнительный раз.
- Если срабатывающая способность связана со второй способностью, дополнительные срабатывания той способности также связаны с этой второй способностью. Если в тексте второй способности упоминается «изгнанная карта», это относится ко всем картам, изгнанным срабатываниями способности.
- В некоторых случаях, возникающих при наличии связанных способностей, способности требуется информация об «изгнанной карте». Когда такое происходит, способность получает несколько ответов. Если эти ответы используются для определения значения переменной, используется их сумма. Например, если связанная с выходом на поле битвы способность Элитного Арканиста срабатывает дважды, то в изгнание отправляются две карты. Значение X в стоимости активации другой способности Элитного Арканиста равняется сумме значений конвертированной мана-стоимости двух карт. При разрешении способности вы создаете копии обеих карт, и можете разыграть ноль, одну или обе копии в любом порядке.

Панихида Кор

{2} {B}

Мгновенное заклинание

Все повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу целевому существу под вашим контролем источником по вашему выбору, наносятся другому целевому существу вместо этого.

- Вы выбираете два целевых существа при разыгрывании Панихиды Кор, но источник выбираете при ее разрешении.
- Повреждения, которые наносятся второму целевому существу, наносит изначальный источник повреждений, а не Панихида Кор.

- Если второе целевое существо к моменту нанесения повреждений покинет поле битвы, то повреждения не перенаправляются с первоначального получателя. То же самое верно и в том случае, если второе целевое существо в это время не будет существом (или planeswalker'ом).
-

Парадоксальный Исход

{3}{U}

Мгновенное заклинание

Верните любое количество целевых не являющихся землями или фишками перманентов под вашим контролем в руки их владельцев. Возьмите одну карту за каждую карту, возвращенную в вашу руку таким образом.

- Если часть целевых перманентов под вашим контролем вам не принадлежала, то они не будут учтены при определении количества карт, которые вы возьмете.
 - Если вам в руку таким образом возвращается соединенный или объединенный перманент, то вы берете по карте за каждый из его компонентов, являющийся картой.
-

Первородная Плазма

{3}{U}

Существо — Элементаль Имитатор

/

При выходе Первородной Плазмы на поле битвы она становится по вашему выбору существом 3/3, существом 2/2 с Полетом или существом 1/6 со способностью Защитника.

- Пока Первородная Плазма не находится на поле битвы, это карта существа 0/0. У нее нет ни Полета, ни Защитника.
 - Если объект на поле битвы становится копией Первородной Плазмы, он копирует значения, определяемые ее эффектом замены, связанным с выходом на поле битвы.
 - Если объект выходит на поле битвы как копия Первородной Плазмы, то он копирует значения, определяемые ее эффектом замены, связанным с выходом на поле битвы, но его сила и выносливость определяются связанным с выходом на поле битвы эффектом замены самой копии. Это может привести, например, к тому, что у вас окажется существо 3/3 с Полетом или существо 1/6 с Полетом и Защитником.
-

Перчатка Силы

{5}

Артефакт

При выходе Перчатки Силы на поле битвы выберите цвет.

Существа выбранного цвета получают +1/+1.

Каждый раз, когда базовая земля поворачивается для получения маны выбранного цвета, контролирующей ее игрок добавляет одну дополнительную ману того цвета.

- Если Перчатка Силы каким-то образом находится на поле битвы, а для ее первой способности не выбран цвет, то ни одно существо не получит +1/+1, а ее последняя способность никогда не сработает. Это никак не повлияет на бесцветных существ или базовые земли, повернутые для получения бесцветной маны.
 - Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существу выбранного цвета, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Перчатка Силы покинет поле битвы.
-

Перышко, Искупившая Грехи

{R} {W} {W}

Легендарное Существо — Ангел

3/4

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого является существо под вашим контролем, при разрешении той карты изгоните ее, вместо того чтобы положить на ваше кладбище. Если вы это делаете, верните ее в вашу руку в начале следующего заключительного шага.

- Если к тому моменту, как вы заканчиваете разыгрывать мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого является одно или несколько существ под вашим контролем, Перышко еще находится на поле битвы, ее способность срабатывает. Эффект замены, изгоняющий то заклинание, и отложенная срабатывающая способность, возвращающая его в вашу руку, действуют на него, даже если Перышко после этого покинет поле битвы.
 - У заклинания могут быть и другие цели помимо существа под вашим контролем.
 - Если разыгранное вами мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого является существо под вашим контролем, по какой-либо причине не разрешается (например, его отменяет другое заклинание или способность, или все его цели нелегальны на момент разрешения), то заклинание не изгоняется. Вы не сможете вернуть его себе в руку.
 - Если само мгновенное заклинание или заклинание волшебства предписывает вам изгнать его или положить куда-нибудь еще, то оно не попытается попасть на ваше кладбище и не будет изгнано эффектом Перышка, так что вы не сможете вернуть его в вашу руку.
 - Если другой эффект замены предписывает вам изгнать мгновенное заклинание или заклинание волшебства (например, способность Арканиста Орды Ужаса или ключевое слово Воспоминание), то вы можете выбрать сперва применить эффект замены Перышка. Если вы это сделаете, то отложенная срабатывающая способность Перышка вернет ту карту в вашу руку.
 - Если вы разыгрываете не принадлежащее вам мгновенное заклинание или заклинание волшебства, то оно не попытается попасть на ваше кладбище, так что не будет изгнано эффектом Перышка и вы не сможете вернуть его в вашу руку.
-

Плесневая Щепка

{3} {G}

Существо — Плесень Щепка

2/2

Все существа-Щепки имеют способность «Каждый раз, когда этому существу наносятся повреждения, положите на него один жетон +1/+1». *(Оно должно пережить повреждения, чтобы получить жетон.)*

- Если несколько источников наносят Щепке повреждения одновременно, и та Щепка выживает, то она получает только один жетон +1/+1, несмотря на все свои впечатляющие усилия.
-

Плыводум

{4} {U}

Существо — Элементаль

2/2

Полет

Когда Плыводум выходит на поле битвы, возьмите две карты.

Вызывание {2} {U} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Вызывания. Если вы это делаете, оно приносится в жертву, когда выходит на поле битвы.)*

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

Повелитель Жемчужного Трезубца

{U} {U}

Существо — Мерфолк

2/2

Другие существа-Мерфолки под вашим контролем получают +1/+1 и имеют Знание Островов. *(Они не могут быть заблокированы, пока защищающийся игрок контролирует Остров.)*

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Мерфолку под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Повелитель Жемчужного Трезубца покинет поле битвы.
-

Повторить

{1} {R} {R}

Мгновенное заклинание

Выкуп {3} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {3}. Если вы это делаете, положите эту карту в вашу руку во время разрешения.)*

Скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

- Заклинание «Повторить» может скопировать любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.
- Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают. Копия разрешится до того, как это сделает исходное заклинание.
- Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, она остается прежней (даже если является нелегальной).
- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.
- Если копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании, 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 эффекты, вызванные оплатой каких-либо альтернативных или дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же стоимости были оплачены и для копии.

Поджог

{X} {X} {R}

Волшебство

Поджог наносит X повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целей.

Воспоминание — {R} {R}, сбросьте X карт. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Вы делите повреждения, когда разыгрываете Поджог, а не тогда, когда он разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. Вы не можете выбрать больше X целей и назначать целям 0 повреждений.
- Если X равен 0, то Поджог не имеет целей и не наносит повреждений.
- Если некоторые из целей к моменту разрешения Поджога становятся нелегальными, исходно выбранное распределение повреждений сохраняется, но повреждения, которые должны были получить нелегальные цели, просто не наносятся.

- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, учитывайте выбранное для X значение при определении конвертированной мана-стоимости того заклинания, даже если оно было разыграно при помощи Воспоминания и на X не тратилась мана.

Подневольный Двойник

{2} {U}

Существо — Гомункул

0/2

Защитник, Ускорение

{T}: возьмите карту, затем сбросьте карту.

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

Пожинатель Душ

{4} {B} {B}

Существо — Демон

5/5

Смертельное касание

Каждый раз, когда другое не являющееся фишкой существо умирает, вы можете взять карту.

- Если другое не являющееся фишкой существо умирает одновременно с Пожинателем Душ, то последняя способность Пожинателя Душ срабатывает за то существо.

Пожиратель Крови

{B} {B}

Существо — Зомби

3/3

В начале вашего шага поддержки поверните

Пожирателя Крови, если только вы не заплатите 2 жизни.

- Решение, заплатить 2 жизни или нет, принимается в момент разрешения срабатывающей способности. Вы можете заплатить 2 жизни, даже если Пожиратель Крови уже повернут. (Это, впрочем, не приведет к тому, что Пожиратель Крови развернется.)

Полыхающее Прошлое

{3} {R}

Волшебство

Каждая карта мгновенного заклинания и волшебства на вашем кладбище получает Воспоминание до конца хода. Стоимость Воспоминания равна ее мана-стоимости.

Воспоминание {4} {R} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Полыхающее Прошлое действует только на карты, которые находятся на вашем кладбище в момент его разрешения. Карты мгновенных заклинаний и волшебства, попавшие на ваше кладбище позднее в том же ходу, не получают способность Воспоминания.
- Если вы разыгрываете заклинание при помощи Воспоминания, то вы не можете оплачивать его альтернативные стоимости, например, стоимость Перегрузки. Но вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у заклинания есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить, чтобы разыграть заклинание при помощи Воспоминания.
- Если у карты есть несколько способностей Воспоминания, то вы можете выбрать, какую стоимость Воспоминания оплачивать.
- Если Воспоминание получает двойная карта, то вы оплачиваете только стоимость той половины, которую разыгрываете.
- Если карта без мана-стоимости получает Воспоминание от Полыхающего Прошлого, то у нее не будет стоимости Воспоминания. Ее нельзя будет разыграть таким образом.

Порабощение

{4} {B} {B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Вы контролируете зачарованное существо.

В начале вашего шага поддержки зачарованное существо наносит 1 повреждение своему владельцу.

- Получая контроль над перманентом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением. Они останутся прикрепленными, но их способности, в которых говорится «вы», все равно относятся к игроку, который их контролирует, а не к вам. Во время своей главной фазы контролирующей такое Снаряжение игрок может активировать его способность «Снарядить», чтобы переместить на одно из своих существ.

Правонарушитель *ил*-Век

{2} {B}

Существо — Человек Бродяга

3/1

Сбросьте карту: Правонарушитель *ил*-Век получает

Тень до конца хода. *(Он может блокировать или быть заблокирован только существами с Тенью.)*

- Вы можете активировать способность Правонарушителя *ил*-Век столько раз, сколько можете оплатить ее стоимость, даже если у него уже есть Тень. Несколько способностей Тени у одного и того же существа объединяются.

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 для определения конвертированной мана-стоимости того заклинания.
-

Приговор Недостойному

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Выберите целевое атакующее или блокирующее существо. Предскажите 3, затем покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Приговор Недостойному наносит тому существу повреждения, равные конвертированной мана-стоимости той карты.

- Если к моменту разрешения Приговора Недостойному целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 3 и не покажете карту.
 - Уничтожение блокирующего существа не приводит к тому, что существа, которых оно блокировало, станут незаблокированными. Они не нанесут боевых повреждений защищаемому игроку или planeswalker'у (если только у них нет Пробивного удара).
-

Примарх Каву

{3}{G}

Существо — Каву

3/3

Усилитель {4} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {4}.)*

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

Если Примарх Каву получил Усилитель, он выходит на поле битвы с четырьмя жетонами +1/+1 на нем.

- Чтобы разыграть заклинание с Созывом, вы можете повернуть любое неповернутое существо под вашим контролем, включая то, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода.
 - При подсчете общей стоимости заклинания учитывайте любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости (например, стоимость Усилителя Примарха Каву) и прочие факторы, увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания. Созыв применяется после определения общей стоимости и может оплатить любую часть общей стоимости, включая ту часть, которая появилась из стоимости Усилителя. Созыв не изменяет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания.
 - Если у существа под вашим контролем есть мана-способность с {T} в стоимости, активация той способности при разыгрывании заклинания с Созывом приведет к тому, что существо будет повернуто до того, как вы будете оплачивать стоимости заклинания. Вы не сможете повернуть его еще раз в рамках Созыва. То же самое происходит, если при разыгрывании заклинания с Созывом вы жертвуете существом, чтобы активировать мана-способность. Того существа не будет на поле битвы, когда вы будете оплачивать стоимости заклинания, и вы не сможете повернуть его в рамках способности Созыва.
-

Притязания Природы

{G}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары.

Контролирующий его (их) игрок получает 4 жизни.

- Если к моменту разрешения Притязаний Природы целевой артефакт или чары становятся нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Ни один игрок не получает 4 жизни. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок получает 4 жизни.

Промедление

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание. Если то заклинание отменится таким способом, изгоните его с тремя временными жетонами на нем, вместо того чтобы положить его на кладбище его владельца. Если у него нет Отсрочки, оно получает Отсрочку. *(В начале шага поддержки владельца той карты удалите с нее один временной жетон. Когда удален последний жетон, тот игрок разыгрывает ту карту без уплаты ее мана-стоимости. Если это существо, оно получает Ускорение.)*

- Когда с изгнанной карты удаляется последний временной жетон, она разыгрывается как совершенно новое заклинание. Режимы и цели выбираются заново. Если у заклинания есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, их снова требуется уплатить. Если этого сделать нельзя, то заклинание не может быть разыграно и остается в изгнании.
- Если целевое заклинание было разыграно с Воспоминанием, то его изгонит эффект Промедления, а не эффект Воспоминания. Карта получит временные жетоны и Отсрочку (если у нее еще не было Отсрочки).
- Если целевое заклинание находится рубашкой вверх, изгоняется оно рубашкой вниз. Когда вы разыгрываете его без уплаты его мана-стоимости, его нельзя разыгрывать рубашкой вверх.

Пряжка Заражения

{2}

Артефакт

Когда Пряжка Заражения выходит на поле битвы, положите один жетон -1/-1 на целевое существо.

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

- Если на перманенте одновременно есть и жетоны +1/+1, и жетоны -1/-1, то они удаляются попарно как действие, вызванное состоянием, чтобы на перманенте остались только жетоны одного типа.

- Чтобы использовать Распространение, вы можете выбрать любой перманент, на котором есть жетоны, в том числе перманент под контролем оппонента. Вы не можете выбирать карты ни в одной другой зоне, кроме поля битвы, даже если на них есть жетоны.
- Вы не обязаны выбирать все перманенты и игроков, у которых есть жетоны, — выбирайте только те, на которые хотите добавить жетон. Поскольку «любое количество» — это в том числе и ноль, вы можете не выбрать ни одного перманента и ни одного игрока.
- Игроки могут отвечать на заклинания и способности, чьи эффекты включают Распространение. Но как только такое заклинание или способность начинает разрешаться, и контролируемый игрок выбирает, какие перманенты и игроки получают новые жетоны, отвечать уже поздно.

Психотический Эпизод

{1}{B}{B}

Волшебство

Целевой игрок показывает свою руку и верхнюю карту своей библиотеки. Вы выбираете показанную таким образом карту. Тот игрок кладет выбранную карту в низ своей библиотеки.

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

- Вы можете выбрать любую карту, которую игрока заставил показать Психотический Эпизод, даже если та карта уже была показана в рамках другого эффекта.

Пульмоническая Щепка

{3}{W}{W}

Существо — Щепка

3/3

Все существа-Щепки имеют Полет.

Все Щепки имеют способность «Если этот перманент должен попасть на кладбище, вы можете вместо этого положить его на верх библиотеки его владельца».

- Эффект замены, который Пульмоническая Щепка дает всем Щепкам, распространяется на самую Пульмоническую Щепку и на все Щепки, которые умирают одновременно с ней.
- Если несколько Щепок, принадлежащих одному игроку, умирают одновременно, тот игрок выбирает любые из тех Щепок и кладет их на верх своей библиотеки в любом порядке. Он не раскрывает этот порядок.

Пустотелый
{5}
Артефакт Существо — Голем
4/4
Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше за каждую карту, которую вы сбросили или Цикл которой использовали в этом ходу.
Цикл {2} ({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

- Стоимость Пустотелого снижается, даже если карты, которые вы сбросили или Цикл которых использовали, не находятся на вашем кладбище.
 - 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 Пустотелый). Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.
 - Если вы сбросили три карты за ход, стоимость разыгрывания Пустотелого будет равна {0}. Она не остановится на {1} и не примет отрицательные значения.
 - Первая способность Пустотелого не позволяет вам сбрасывать карты. Для этого вам понадобится другой эффект, предписывающий или позволяющий это сделать, например, способность Цикла.
-

Пустоши
Базовая Земля
{T}: добавьте {C}.

- Пустоши — базовая земля, а это значит, что в собранных колодах может быть сколько угодно экземпляров этой карты.
 - На мероприятиях с колодами из бустеров, в том числе в форматах «Силед» и «Драфт», Пустоши должны быть в вашем наборе карт, чтобы вы могли положить их в колоду. Вы не можете добавлять Пустоши в набор карт, как добавляете остальные базовые земли.
 - «Пустоши» не является типом земли. Если требуется назвать тип земли, «Пустоши» выбрать нельзя.
-

Пустынный Всадник-Изгой
{B} {B}
Существо — Человек Повстанец Бродяга
1/1
Защита от зеленого
В начале каждого заключительного шага, если Пустынный Всадник-Изгой нанес повреждения оппоненту в этом ходу, положите на него один жетон +1/+1.

- Срабатывающая способность Пустынного Всадника-Изгоя дает ему не больше одного жетона +1/+1 за ход вне зависимости от того, скольким оппонентам он наносил повреждения, помимо первого.

- Если Пустынный Всадник-Изгой нанес повреждения оппоненту, который позже, но до заключительного шага этого хода, покинул партию, то его способность все равно дает ему жетон +1/+1.

Радха, Наследница Келда

{R}{G}

Легендарное Существо — Эльф Воин

2/2

Каждый раз, когда Радха, Наследница Келда атакует, вы можете добавить {R}{R}.
{T}: добавьте {G}.

- Срабатывающая способность Радхи не является мана-способностью, потому что она не срабатывает от другой мана-способности. Она идет в стек и может быть отменена.
- Вы теряете ману, произведенную способностью Радхи, до объявления блокирующих, если не потратите ее до этого.

Раздраженный Ответ

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Вы можете изгнать синюю карту из вашей руки вместо уплаты мана-стоимости этого заклинания. Возьмите целевое существо в руку его владельца.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, альтернативную стоимость Раздраженного Ответа), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.

Размышления

{U}

Волшебство

Посмотрите три верхние карты вашей библиотеки, затем положите их обратно в любом порядке. Вы можете перетасовать вашу библиотеку. Возьмите карту.

- Если вы решаете перетасовать вашу библиотеку, то это включает и те три карты, которые вы только что посмотрели и положили обратно на верх библиотеки.
-

Райское Перо

{4}

Артефакт

При выходе Райского Пера на поле битвы выберите цвет.

Каждый раз, когда игрок разыгрывает заклинание выбранного цвета, вы можете получить 1 жизнь.

{T}: добавьте одну ману выбранного цвета.

- Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если для Райского Пера каким-то образом не был выбран цвет, то его средняя способность не может сработать, а последняя способность не производит ману. Средняя способность не срабатывает, когда разыгрываются бесцветные заклинания, а последняя не производит бесцветную ману.

Расплавленный Дождь

{1} {R} {R}

Волшебство

Уничтожьте целевую землю. Если та земля была небазовой, Расплавленный Дождь наносит 2

повреждения контролирующему ту землю игроку.

- Если к моменту разрешения Расплавленного Дождя целевая земля становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Ни один игрок не получает 2 повреждения. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующему ее игроку наносится 2 повреждения.

Резвая Бегунья Круфикса

{1} {G} {G}

Чары Существо — Кентавр

2/4

Играйте с открытой верхней картой вашей библиотеки.

Вы можете разыгрывать земли с верха вашей библиотеки.

Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 1 жизнь.

- Если в процессе разыгрывания заклинания, земли или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не показываете новую верхнюю карту, пока не закончите делать то, что вы делали. Это означает, что если вы разыгрываете землю с верха вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую карту, пока не покончите со всеми эффектами замены, которые меняют то, как земля выходит на поле битвы, например, с эффектом Везувы.
- Если вы играете с открытой верхней картой вашей библиотеки и берете несколько карт, вы должны показать каждую карту перед тем, как ее взять. Если вы кладете несколько карт на верх вашей библиотеки одновременно, то показываете только одну новую верхнюю карту.
- Резвая Бегунья Круфикса не влияет на то, когда вы можете разыгрывать земли. Вы можете делать это, только когда у вас есть приоритет во время вашей главной фазы, а стек пуст.

- Разыгрывание земли с верха вашей библиотеки считается вашим разыгрыванием земли за ход. Если в вашем ходу вы уже разыграли землю, то не сможете разыграть дополнительную землю с верха вашей библиотеки, если только какой-либо другой эффект (например, эффект Азусы, Потерянной, но Ищущей) не позволит вам это сделать.
-

Реликвия Союза

{3}

Артефакт

{T}: добавьте одну ману любого цвета.

{T}: положите один жетон заряда на Реликвию Союза.

В начале вашей предбоевой главной фазы удалите все жетоны заряда с Реликвии Союза. Добавьте одну ману любого цвета за каждый жетон заряда, удаленный таким образом.

- Если вы за один раз удаляете несколько жетонов заряда с Реликвии Союза, вы можете добавить в ваше хранилище маны ману разного цвета за каждый из них.
 - Предбоевой главной фазой считается только первая главная фаза каждого хода, даже если в ходу создаются дополнительные главные фазы или фазы боя.
-

Руины Рамунап

Земля — Пустыня

{T}: добавьте {C}.

{T}, заплатите 1 жизнь: добавьте {R}.

{2} {R} {R}, {T}, пожертвуйте Пустыню: Руины

Рамунап наносят 2 повреждения каждому оппоненту.

- Пустыня — это подтип земли без каких-либо особых свойств. Он не дает земле специфических мана-способностей. Для других карт может быть важно, является земля Пустыней или нет.
 - Вы можете пожертвовать Руины Рамунап, чтобы оплатить стоимость их собственной способности.
-

Рыцарь Реликвария

{1} {G} {W}

Существо — Человек Рыцарь

2/2

Рыцарь Реликвария получает +1/+1 за каждую карту земли на вашем кладбище.

{T}, пожертвуйте Лес или Равнину: найдите в вашей библиотеке карту земли, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Первая способность Рыцаря Реликвария действует, только пока он находится на поле битвы. Во всех остальных зонах он является 2/2.
-

Рыцарь Священного Нимба

{W}{W}

Существо — Человек Повстанец Рыцарь

2/2

Обход (*Каждый раз, когда существо без Обхода блокирует это существо, то блокирующее существо получает -1/-1 до конца хода.*)

Если Рыцарь Священного Нимба должен быть уничтожен, регенерируйте его. (*Поверните его, удалите его из боя и снимите с него все повреждения.*)

{2}: Рыцарь Священного Нимба не может быть регенерирован в этом ходу. Только ваши оппоненты могут активировать эту способность.

- После того как последняя способность разрешится, щиты Регенерации не применяются, если Рыцарь Священного Нимба должен быть уничтожен, вплоть до конца хода. Это относится и к его собственному эффекту, и к щитам Регенерации от других источников.

Самоцветные Пещеры

Легендарная Земля

Если Самоцветные Пещеры находятся у вас в начальной руке и вы не ходите первым, вы можете начать партию с Самоцветными Пещерами на поле битвы с одним жетоном удачи на них. Если вы это делаете, изгоните одну карту из вашей руки.

{T}: добавьте {C}. Если на Самоцветных Пещерах есть жетон удачи, вместо этого добавьте одну ману любого цвета.

- «Начальная рука» игрока — это рука, которая остается у игрока, после того как все игроки сделали передачи. Если у игроков есть в руке карты, позволяющие совершить какие-либо действия из начальной руки, то игрок, делающий ход первым, выполняет эти действия в любом порядке, а затем их выполняют другие игроки в порядке очередности ходов. Затем начинается первый ход.
- Если перед началом партии на поле битвы под контролем одного игрока попадает несколько Самоцветных Пещер, то «правило легендарности» не кладет лишние Самоцветные Пещеры на кладбище игрока до того момента, как начинающий партию игрок должен будет получить приоритет во время первого шага поддержки в партии. Повернуть лишние Самоцветные Пещеры для получения маны не получится.

Саффи Эрикسدоттер

{G}{W}

Легендарное Существо — Человек Разведчик

2/2

Пожертвуйте Саффи Эрикسدоттер: когда целевое существо попадает на ваше кладбище в этом ходу, верните ту карту на поле битвы.

- Саффи может быть целью своей собственной способности. В этом случае способность не разрешится, потому что ее цель нелегальна, и Саффи не вернется на поле битвы, но любые

способности, которые проверяют, умирало ли существо, и когда оно умерло, увидят, что она умерла.

- Эффект Саффи действует только один раз. Если целевое существо умирает и затем возвращается на поле битвы, оно считается новым существом. Если это новое существо умрет, оно уже не вернется.

Сверкающее Желание

{G}{W}

Волшебство

Вы можете показать принадлежащую вам многоцветную карту вне игры и положить ее в вашу руку. Изгоните Сверкающее Желание.

- В любительской игре картой вне игры может быть любая карта из вашей личной коллекции. На официальных турнирах принадлежащая вам карта вне игры должна входить в вашу дополнительную колоду. Вы всегда можете посмотреть, что за карты входят в вашу дополнительную колоду.

Сдерживающая Священница

{1}{W}

Существо — Человек Священник

2/2

Миг

Если не являющееся фишкой существо должно выйти на поле битвы и оно не было разыграно как заклинание, изгоните его вместо этого.

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

Серный Элементаль
{2} {R}
Существо — Элементаль
3/2

Миг

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

Белые существа получают +1/-1.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные белым существам, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Серный Элементаль выйдет на поле битвы.
 - Игроки не могут ничего сделать между тем моментом, как Серный Элементаль выходит на поле битвы, и тем, как выполняются действия, вызванные состоянием.
-

Серп
{3} {R} {R}

Волшебство

Серп наносит 2 повреждения любой цели. Изгоните Серп с тремя временными жетонами на нем. Отсрочка 3 — {2} {R} (*Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, вы можете заплатить {2}{R} и изгнать ее с тремя временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости.*)

- Если к моменту разрешения Серпа выбранная цель становится нелегальной, то заклинание не разрешается. Вы не изгоняете его со временными жетонами на нем.
 - Каждый раз, когда вы разыгрываете Серп, он при разрешении снова отправляет сам себя в отсрочку, так что через три хода вы сможете разыграть его еще раз.
-

Серый Торговец из Асфодели
{3} {B} {B}

Существо — Зомби

2/4

Когда Серый Торговец из Асфодели выходит на поле битвы, каждый оппонент теряет X жизней, где X — ваша Преданность черному. Вы получаете столько жизней, сколько их было потеряно таким образом. (*Каждый символ {B} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности черному.*)

- Количество жизней, которое вы получаете, зависит от общего количества потерянных жизней, а не просто от значения X.

- Символы бесцветной и немаркированной маны ($\{C\}$, $\{0\}$, $\{1\}$, $\{2\}$, $\{X\}$ и так далее) в мана-стоимости перманентов под вашим контролем не идут в счет вашей Преданности какому-либо из цветов.
- Символы маны в текстовых полях перманентов под вашим контролем не идут в счет вашей Преданности какому-либо из цветов.
- Гибридные символы маны, одноцветные гибридные символы маны и символы фирексийской маны идут в счет вашей Преданности их цвету или цветам.
- Вы считаете количество символов черной маны в мана-стоимости перманентов под вашим контролем в момент разрешения способности Серого Торговца из Асфодели. Вклад Серого Торговца из Асфодели в вашу Преданность черному будет засчитан, если в это время он все еще находится на поле битвы.
- Если вы кладете Ауру на перманент оппонента, то Аура остается под вашим контролем и символы маны в ее мана-стоимости идут в счет вашей Преданности.

Сила в Количестве

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

Мгновенное заклинание

До конца хода целевое существо получает

Пробивной удар и $+X/+X$, где X — количество атакующих существ.

- Значение X определяется только при разрешении Силы в Количестве. В дальнейшем в том же ходу оно не изменится, даже если поменяется количество атакующих существ.

Скачок Эволюции

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

Чары

$\{G\}$, пожертвуйте существо: показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту существа. Положите ту карту в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Если у вас в библиотеке нет карт существ, то вы покажете все карты из библиотеки, а затем положите их обратно в библиотеку в случайном порядке.

Скользящее Чудовище

$\{3\}\{B\}\{B\}$

Существо — Ужас

5/5

Когда вы разыгрываете заклинание существа, пожертвуйте Скользящее Чудовище.

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

Скрывающая Странность

{3}{U}

Существо — Иллюзия

2/3

Отсрочка 4 — {1}{U} (*Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, вы можете заплатить {1}{U} и изгнать ее с четырьмя временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости. Она имеет Ускорение.*)

Когда со Скрывающей Странности удаляется последний временной жетон, пока она находится в изгнании, существа не могут быть заблокированы в этом ходу.

- Поскольку последняя способность Скрывающей Странности не изменяет характеристики каких-либо объектов, она применяется и к существам, которых не было на поле битвы в момент разрешения способности.

Следящая Щепка

{2}{R}

Существо — Щепка

2/2

Каждая карта Щепки в руке у каждого игрока имеет Цикл Щепок {3}.

Цикл Щепок {3} (*{3}, сбросьте эту карту: найдите в вашей библиотеке карту Щепки, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.*)

- В отличие от обычных способностей Цикла, Цикл Щепок не дает вам брать карты. Вместо этого он позволяет вам найти в вашей библиотеке карту Щепки.
- Цикл Щепок — это одна из разновидностей Цикла. Любая способность, которая срабатывает, когда совершается Цикл карты, сработает при совершении Цикла Щепок. Любая способность, которая не дает активировать способность Цикла, не даст активировать способность Цикла Щепок.

Слизеног, Незванный Пассажир

{1}{B}{G}

Легендарное Существо — Плесень

2/3

Каждый раз, когда Сапролинг под вашим контролем умирает, Слизеног, Незванный Пассажир наносит 1 повреждение каждому оппоненту, а вы получаете 1 жизнь.

{4}: создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Сапролинг.

- Если Слизенег умирает одновременно с одним или несколькими Сапролингами под вашим контролем, то его первая способность все равно срабатывает по одному разу за каждого умершего Сапролинга.
-

Смердящий Бес

{2} {B}

Существо — Бес

1/2

Полет

Каждый раз, когда Смердящий Бес наносит боевые повреждения существу, уничтожьте то существо.

Перетягивание 5 (*Если вы должны взять карту, вместо этого вы можете скрутить пять карт.*

Если вы это делаете, верните эту карту из вашего кладбища в вашу руку.)

- Перетягивание может заменить любое взятие карты, не только взятие на шаге взятия карты.
 - Если какой-либо эффект помещает карту вам в руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то вы не берете карту. Перетягивание не может заменить это событие.
 - Несколько способностей Перетягивания не могут заменить одно взятие карты.
 - Вы не можете пытаться использовать способность Перетягивания, если у вас в библиотеке недостаточно карт.
 - Как только вы объявили, что применяете способность Перетягивания карты для замены взятия, игроки уже не могут предпринимать никаких действий, пока вы не положите ту карту себе в руку и не скрутите карты.
 - Если вы берете несколько карт, то каждое взятие происходит по отдельности. Например, если вам предписывается взять две карты, и вы заменяете первое взятие способностью Перетягивания, то второе взятие можно заменить способностью Перетягивания другой карты — в том числе той, которую вы скрутили за счет эффекта первой способности Перетягивания.
-

Смерть Живого

Волшебство

Отсрочка 3 — {2} {B} {B}

Каждый игрок изгоняет все карты существ из своего кладбища, затем жертвует все существа под своим контролем, затем кладет на поле битвы все карты, которые он изгнал таким образом.

- В ходе разрешения Смерти Живого сначала все игроки одновременно изгоняют свои кладбища, затем все игроки одновременно жертвуют все существа под своим контролем, и, наконец, все игроки одновременно кладут свои изгнанные карты на поле битвы.
 - «Все карты, которые он изгнал таким образом» относится только к картам, изгнанным первой частью эффекта. Если эффект замены (например, эффект Лучей Пустоты) изгоняет какие-либо принесенных в жертву существ вместо того, чтобы поместить их на кладбище, то те карты не возвращаются на поле битвы.
-

Соплеменник Аджани

{1}{W}

Существо — Кошка Солдат

2/2

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

- Способность Соплеменника Аджани срабатывает только один раз за каждое событие получения жизни, будь то 1 жизнь от Райского Пера или 2 жизни от Миколога.
- Если Соплеменнику Аджани наносятся смертельные повреждения в то же время, когда вы получаете жизни, он не успеет получить жетон от своей способности, который мог бы его спасти.
- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизни. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, способность Соплеменника Аджани сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker'ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
- Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Соплеменника Аджани сработает только один раз.

Сосуд Пустоты

{X}{X}

Артефакт

Сосуд Пустоты выходит на поле битвы с X жетонами заряда на нем.

Каждый раз, когда игрок разыгрывает заклинание с конвертированной мана-стоимостью, равной количеству жетонов заряда на Сосуде Пустоты, отмените то заклинание.

- Мана-стоимость {X}{X} означает, что вы платите значение X, умноженное на два. Например, если вы хотите, чтобы X был равен 3, то платите {6} для разыгрывания Сосуда Пустоты.
 - Количество жетонов заряда на Сосуде Пустоты имеет значение только во время разыгрывания заклинания. Изменение количества жетонов заряда на Сосуде Пустоты после разыгрывания заклинания не изменит ни то, сработает ли способность, ни то, отменит ли она заклинание.
 - Если на Сосуде Пустоты ноль жетонов заряда, то он отменяет каждое заклинание с конвертированной мана-стоимостью 0. К ним относятся и заклинания существ рубашкой вверх, разыгранные за альтернативную стоимость Оборотня.
 - Чтобы способность сработала, Сосуд Пустоты должен находиться на поле битвы в конце разыгрывания заклинания. Если вы жертвуете Сосуд Пустоты в качестве стоимости разыгрывания заклинания, его способность не может сработать. Однако если он покинет поле битвы после срабатывания своей способности, то та способность все равно отменит заклинание.
-

Старейшина Пендлхейвена
{1}{G}
Существо — Эльф Шаман
1/1
{T}: каждое существо 1/1 под вашим контролем
получает +1/+2 до конца хода.

- Способность Старейшины Пенделхейвена действует только на существа 1/1, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, которые попадают под ваш контроль или становятся 1/1 позднее в том же ходу, не получают +1/+2.
- Способность Старейшины Пенделхейвена учитывает реальную силу и выносливость каждого существа, принимая во внимание жетоны и эффекты, которые увеличивают или уменьшают силу и/или выносливость, а не только базовую силу и выносливость существа.

Сторожевая Щепка
{3}{W}
Существо — Щепка
2/2
Все существа-Щепки получают +0/+2.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные другой Щепке, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Сторожевая Щепка покинет поле битвы.

Стронгхолдские Крысы
{2}{B}
Существо — Крыса
2/1
Тень (*Это существо может блокировать или быть заблокировано только существами с Тенью.*)
Каждый раз, когда Стронгхолдские Крысы наносят боевые повреждения игроку, каждый игрок сбрасывает карту.

- При разрешении срабатывающей способности Стронгхолдских Крыс каждый игрок выбирает карту из своей руки, не показывая ее, после чего все выбранные карты сбрасываются одновременно.

Сущность Бури
{1}{R}
Существо — Элементаль
1/1
Ускорение
Сущность Бури выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на ней за каждое другое заклинание, разыгранное в этом ходу.

- Количество других заклинаний, разыгранных в этом ходу, определяется при выходе Сущности Бури на поле битвы. При этом учитываются заклинания, разыгранные, пока Сущность Бури находилась в стеке. Копии заклинаний, созданные непосредственно в стеке, не учитываются.

Талранд, Небесный Вызыватель
{2} {U} {U}
Легендарное Существо — Мерфолк Чародей
2/2
Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, создайте одну фишку существа 2/2 синий Дрейк с Полетом.

- Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того, как были выбраны все цели того заклинания. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Тармогойф
{1} {G}
Существо — Люргойф
/1+
Сила Тармогойфа равна количеству типов карт среди карт на всех кладбищах, а его выносливость равна тому количеству плюс 1.

- Способность, определяющая значение силы и выносливости Тармогойфа, действует во всех зонах, а не только на поле битвы. Если Тармогойф находится на вашем кладбище, он засчитает самого себя.
- Тармогойф подсчитывает типы карт, а не сами карты. Если единственная карта на всех кладбищах — карта артефакта существа, Тармогойф будет 2/3. Если единственными картами на всех кладбищах будут десять артефактов существ, Тармогойф все равно будет 2/3.
- На кладбище могут находиться карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты.
- Если мгновенное заклинание или заклинание волшебства наносит повреждения Тармогойфу или снижает его выносливость, то такое заклинание отправляется на кладбище владельца до выполнения действий, вызванных состоянием. Если та карта оказывается первой такого типа на кладбище, то она поднимает выносливость Тармогойфа, прежде чем игра проверит, умирает ли он.

Тасигур, Золотой Клык
{5} {B}
Легендарное Существо — Человек Шаман
4/5
Выкапывание (*Каждая карта, которую вы изгоняете из вашего кладбища при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1}.*)
{2} {g/u} {g/u}: скрутите две карты, затем верните не являющуюся землей карту по выбору оппонента из вашего кладбища в вашу руку.

- Последняя способность Тасигура не делает целью ни карту, ни игрока. Вы выбираете оппонента, а тот игрок выбирает не являющуюся землей карту, только после того, как вы скрутите две карты.

- Выбранный оппонент может выбрать любую не являющуюся землей карту на вашем кладбище, не обязательно одну из скрученных.
-

Телон из Хейвенвуда

{G}{G}

Легендарное Существо — Эльф Друид

2/2

Каждое существо-Плесень получает +1/+1 за каждый жетон споры на нем.

{B}{G}, изгоните карту Плесени из кладбища: положите один жетон споры на каждую Плесень на поле битвы.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существу-Плесени, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Телон покинет поле битвы или с Плесени будут удалены жетоны споры.
-

Тефери, Маг Жалфира

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

Легендарное Существо — Человек Чародей

3/4

Миг

Принадлежащие вам карты существ, которые не находятся на поле битвы, имеют Миг.

Каждый оппонент может разыгрывать заклинания только при возможности разыгрывать волшебство.

- Пока вы контролируете Тефери, вы можете изгонять карты существ из вашей руки при помощи Отсрочки при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания.
 - Если у вас под контролем есть Тефери, но в стеке есть заклинание с Мгновением ока, то, несмотря на то, что Отсрочка — это особое действие, вы не можете отсрочивать карты существ, поскольку Мгновение ока не позволяет вам их разыгрывать.
 - Последняя способность Тефери означает, что для того, чтобы оппонент мог разыграть заклинание, должен идти ход того оппонента (одна из главных фаз), а стек должен быть пустым. Это верно даже в том случае, если какое-либо правило или эффект позволяют разыгрывать заклинание волшебства в другое время.
 - Если заклинание или способность позволяют оппоненту разыгрывать заклинание как часть своего эффекта (например, способности Отсрочки и Отскока), то оппонент не сможет разыграть то заклинание, поскольку в это время в стеке будет разрешающаяся способность. Это верно даже в том случае, если это мгновенное заклинание.
 - Если какой-либо эффект позволяет оппоненту разыгрывать заклинания при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания (например, если у вашего оппонента под контролем также есть Тефери), то ограничение, наложенное последней способностью Тефери, берет верх над этой возможностью.
-

Толстокожий Гоблин

{1} {R}

Существо — Гоблин Шаман

2/1

Вы можете заплатить {0} вместо оплаты стоимости

Эха перманентов под вашим контролем.

{R}: Толстокожий Гоблин получает Защиту от красного до конца хода.

- Когда разрешается способность Эха перманента под вашим контролем, вы можете заплатить {0}, оплатить его стоимость Эха или выбрать не платить (и затем пожертвовать тот перманент). Любые эффекты, которые проверяют, заплатили ли вы стоимость Эха, будут удовлетворены, если вы заплатили {0} таким образом.

Тонкое Чутье

{G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Каждый раз, когда зачарованное существо наносит повреждения оппоненту, вы можете взять карту.

- Независимо от количества нанесенных повреждений, и независимо от того, были то боевые или небоевые повреждения, вы можете взять только одну карту каждый раз, когда зачарованное существо наносит повреждения оппоненту.
- Если Тонкое Чутье зачаровывает существо оппонента, вы не будете брать карты, когда то существо наносит вам повреждения, так как вы все еще контролируете Тонкое Чутье и не являетесь сами себе оппонентом. Если то существо наносит повреждения одному из ваших оппонентов, включая игрока, контролирующего само это существо, то вы, а не контролирующий существо игрок, можете взять карту.

Топор Молний

{R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте карту или заплатите {5}.

Топор Молний наносит 5 повреждений целевому существу.

- Конвертированная мана-стоимость Топора Молний равна 1, какую бы дополнительную стоимость вы ни заплатили.

Триумф Лилианы

{1} {B}

Мгновенное заклинание

Каждый оппонент жертвует существо. Если под вашим контролем есть planeswalker Лилиана, каждый оппонент также сбрасывает одну карту.

- Наличие под вашим контролем planeswalker'a Лилианы проверяется только во время разрешения заклинания.
- Контроль над несколькими planeswalker'ами Лилианами не принесет вам никаких дополнительных преимуществ по сравнению с контролем одного такого planeswalker'a.
- Вы можете разыграть Триумф Лилианы, даже если кто-то из ваших оппонентов или никто из них не сможет пожертвовать существо. Если под вашим контролем есть planeswalker Лилиана, оппоненты сбросят по карте, даже если не могли пожертвовать существо.
- Когда Триумф Лилианы разрешается, оппонент, чей ход идет в данный момент (или, если идет ваш ход, следующий оппонент в порядке передачи хода), выбирает существо для жертвования, затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные существа жертвуются одновременно. Затем, если под вашим контролем есть planeswalker Лилиана, каждый оппонент в том же порядке выбирает карту из своей руки, не показывая ее. После этого все выбранные карты сбрасываются одновременно.

Туман Ярости

{1} {R}

Волшебство

Выкуп {2} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {2}. Если вы это делаете, положите эту карту в вашу руку во время разрешения.)*

Существа под вашим контролем получают +1/+0 до конца хода.

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

- Туман Ярости действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+0.
- Всякий раз, когда вы во время хода разыгрываете Туман Ярости, срабатывает его способность Шторма. Каждое заклинание, которое вы разыграли до этого, учитывается при определении того, сколько копий будет создано, но созданные ранее копии заклинания не учитываются.

Убийца из Ночной Тени

{2} {B} {B}

Существо — Человек Убийца

2/1

Первый удар

Когда Убийца из Ночной Тени выходит на поле битвы, вы можете показать X черных карт из вашей руки. Если вы это делаете, целевое существо получает -X/-X до конца хода.

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

- Если целевое существо становится нелегальной целью, то вы не показываете карты.

- Вы выбираете, сколько и какие карты показать, когда срабатывающая способность Убийцы из Ночной Тени разрешается. Игроки не смогут ничего сделать между тем моментом, как вы показываете карты, и тем, как целевое существо получает -X/-X.
-

Ужасный Возврат

{2} {B} {B}

Волшебство

Верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы.

Воспоминание — Пожертвуйте три существа. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Поскольку цели для заклинаний выбираются до оплаты стоимости (например, «пожертвуйте три существа»), то для Ужасного Возврата, разыгранного при помощи Воспоминания, нельзя выбрать целью карту существа, которое будет пожертвовано для оплаты его стоимости.
-

Узлы Порфира

{W}

Чары

В начале вашего шага поддержки уничтожьте существо с наименьшей силой. Оно не может быть регенерировано. Если два или более существа имеют одинаково низкую силу, вы выбираете одно из них. Когда на поле битвы нет существ, пожертвуйте Узлы Порфира.

- Первая способность Узлов Порфира не делает существо целью. Вы можете уничтожить существо с Пеленой или Защитой от белого.
 - Ни один из игроков не сможет ничего сделать между моментами, когда вы выбираете существо для уничтожения, и когда оно уничтожается.
 - Если одно из существ с наименьшей силой имеет Неразрушимость, вы должны уничтожить то, у которого нет Неразрушимости. Если у всех существ с наименьшей силой есть Неразрушимость, вы не уничтожите ни одно из них.
 - Если все существа на поле битвы покидают его и немедленно возвращаются (например, потому что Молниеносное Мигание изгоняет и возвращает единственное существо), то последняя способность Узлов Порфира срабатывает. Вы жертвуете их, даже если существо окажется на поле битвы к тому моменту, как способность разрешится.
-

Уравнитель

{5}

Артефакт Существо — Джаггернаут

10/10

Когда Уравнитель выходит на поле битвы, изгоните все карты из вашей библиотеки.

- Вы не проигрываете партию, пока вам не придется взять карту из пустой библиотеки.

Урборг, Могила Ягмота
Легендарная Земля
Каждая земля является Болотом в дополнение к
своим другим типам земли.

- Урборг, Могила Ягмота не является Болотом, пока он не находится на поле битвы.
- Пока Урборг, Могила Ягмота находится на поле битвы, карты земель, не находящиеся на поле битвы, не обязательно будут Болотами.
- Способность Урборга дает всем землям на поле битвы тип земли Болото. Любая земля, которая является Болотом, имеет способность «{T}: добавьте {B}». Больше ничего в отношении тех земель не изменяется: ни их имена, ни другие подтипы, ни другие способности, ни то, являются ли они легендарными, базовыми или снежными.
- Если какой-либо эффект (например, эффект Волхва Луны) заставляет Урборг потерять свои способности, сделав его типом базовой земли не в дополнение к другим типам, то он не будет превращать земли в Болота, независимо от того, в каком порядке эти эффекты начали действовать.

Усики Гнили
{3} {B}
Мгновенное заклинание
Усики Гнили наносят X повреждений целевому
существу, и вы получаете X жизней, где X —
количество Болот под вашим контролем.

- Если к моменту разрешения Усики Гнили целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите X жизней.

Ухмыляющийся Игнус
{2} {R}
Существо — Элементаль
2/2
{R}, верните Ухмыляющегося Игнуса в руку его
владельца: добавьте {C} {C} {R}. Активируйте эту
способность только при возможности разыгрывать
волшебство.

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

Фабрика Урзы
Земля — Урзы
{T}: добавьте {C}.
{7}, {T}: создайте одну фишку артефакта существа
2/2 бесцветный Рабочий-Сборщик.

- «Урзы» — это подтип земли, с которым не связано никаких правил. На него могут ссылаться другие эффекты.
-

Фантомный Вурм
{4}{G}{G}
Существо — Вурм Дух
2/0
Фантомный Вурм выходит на поле битвы с четырьмя жетонами +1/+1 на нем.
Если Фантомному Вурму должны быть нанесены повреждения, предотвратите те повреждения.
Удалите один жетон +1/+1 с Фантомного Вурма.

- Если Фантомный Вурм получает повреждения от нескольких источников одновременно (вероятно, потому что в бою он был заблокирован несколькими существами), то все эти повреждения предотвращаются, а вы удаляете с него только один жетон.
 - Если Фантомному Вурму наносятся повреждения, которые не могут быть предотвращены, с него все равно удаляется один жетон, несмотря на то, что и повреждения тоже наносятся.
 - Если какой-либо эффект увеличивает выносливость Фантомного Вурма так, что он остается на поле битвы без жетонов +1/+1, то способность Фантомного Вурма предотвращает все повреждения, которые должны быть ему нанесены, несмотря на то, что вы не можете удалить с него жетон +1/+1.
-

Фелдон Третьего Пути
{1}{R}{R}
Легендарное Существо — Человек Механик
2/3
{2}{R}, {T}: создайте одну фишку, являющуюся копией целевой карты существа на вашем кладбище, но при этом являющуюся артефактом в дополнение к своим другим типам. Она получает Ускорение.
Пожертвуйте ее в начале следующего заключительного шага.

- Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходной карты существа (за исключением того, что копия также является артефактом), и ничего более.
- Если в мана-стоимости скопированной карты существа есть {X}, этот X равен 0.
- Любые способности скопированной карты существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности карты скопированного существа, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».
- Если другое существо становится копией или выходит на поле битвы в качестве копии фишки, то существо будет копией карты существа, которое копирует фишка, и при этом оно также будет

артефактом. Это верно даже в том случае, если карты существа, скопированной Фелдоном Третьего Пути, в то время уже не будет на кладбище. Однако новая копия не получит Ускорение, и вы не пожертвуете ее в начале следующего заключительного шага.

- Если способность Фелдона создает несколько фишек в результате действия эффекта замены (например, эффекта Сезона Удвоения), то каждая из тех фишек получит Ускорение, и вы пожертвуете каждую из тех фишек.

Фыблтып, Заблудившийся

{1}{U}

Легендарное Существо — Гомункул

1/1

Когда Фыблтып, Заблудившийся выходит на поле битвы, возьмите карту. Если он вышел на поле битвы из вашей библиотеки или был разыгран из вашей библиотеки, вместо этого возьмите две карты.

Когда Фыблтып становится целью заклинания, втащите Фыблтыпа в библиотеку его владельца.

- В обычных условиях вы не можете разыграть Фыблтыпа из вашей библиотеки или заставить его выйти на поле битвы из вашей библиотеки. Вы должны будете использовать другие эффекты, чтобы взять дополнительную карту с помощью его способности.
- Если какой-либо эффект изгоняет Фыблтыпа из вашей библиотеки, а затем позволяет разыграть эту карту, то она разыгрывается из изгнания, а не из библиотеки.
- Последняя способность Фыблтыпа срабатывает, только если он находится на поле битвы, когда становится целью заклинания.
- Последняя способность Фыблтыпа разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если у заклинания, целью которого является Фыблтып, нет других целей, то оно не разрешится (потому что после того, как Фыблтып окончательно потеряется в вашей библиотеке, у заклинания не останется легальной цели).

Хартвудский Рассказчик

{1}{G}{G}

Существо — Лесовик

2/3

Каждый раз, когда игрок разыгрывает не являющееся существом заклинание, каждый из оппонентов того игрока может взять карту.

- Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
 - Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание.
-

Ценный Конгломерат

{1}{U}{B}

Существо — Зомби

3/3

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, если оно вышло из вашего кладбища или вы разыграли его из вашего кладбища, верните Ценный Конгломерат из вашего кладбища на поле битвы повернутым в начале следующего заключительного шага.

- Карта, разыгранная с помощью своей способности Бешенства, разыгрывается из изгнания, а не из вашего кладбища.
- Способность Ценного Конгломерата срабатывает только в том случае, если он находится на вашем кладбище непосредственно после того, как подходящее существо выходит на поле битвы. Ценный Конгломерат, который уже находится на поле битвы, не вернется в начале следующего заключительного шага, если попадет на ваше кладбище позже.

Чухотка

{3}{B}{B}{B}{B}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо. Контролирующий его игрок теряет количество жизней, равное сумме его силы и выносливости.

Отсрочка 5 — {1}{B} *(Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, вы можете заплатить {1}{B} и изгнать ее с пятью временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости.)*

- Если к моменту разрешения Чухотки целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Никто из игроков не потеряет жизни. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок потеряет жизни.
 - Если у существа отрицательная сила, вы все равно складываете его силу и выносливость, чтобы определить, сколько жизней теряется. Если сумма получается отрицательной, то игрок, контролирующий целевое существо, не теряет, но и не получает жизни. Например, если Чухотка уничтожает существо -1/3, игрок теряет 2 жизни. Если Чухотка уничтожает существо -4/3, то жизни не теряются.
-

Чаша Истечения

{0}

Артефакт

Мультиусилитель {2}

Чаша Истечения выходит на поле битвы с одним жетоном заряда на ней за каждый полученный ею Усилитель.

{T}: добавьте {C} за каждый жетон заряда на Чаше Истечения.

- Если вы хотите, то можете разыграть Чашу Истечения вообще без Усилителя. Однако если на Чаше Истечения не будет жетонов заряда, то активация ее последней способности не произведет ману.
-

Черепные Пластины

{2}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+0 за каждый артефакт под вашим контролем.

{B}{B}: прикрепите Черепные Пластины к целевому существу под вашим контролем.

Снарядить {1}

- Способность Черепных Пластин учитывает их самих, поэтому дает как минимум +1/+0.
 - Первая активируемая способность Черепных Пластин похожа на способность Снарядить, но ею не является. Самое важное отличие в том, что ее можно активировать при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания, даже во время хода другого игрока.
-

Шаман Нантуко

{2}{G}

Существо — Насекомое Шаман

3/2

Когда Шаман Нантуко выходит на поле битвы, если под вашим контролем нет повернутых земель, возьмите карту.

Отсрочка 1 — {2}{G}{G} (*Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, вы можете заплатить {2}{G}{G} и изгнать ее с одним временным жетоном на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости. Она имеет Ускорение.*)

- Если у вас под контролем есть повернутые земли непосредственно после того, как Шаман Нантуко выходит на поле битвы, то его способность не сработает вообще. Если повернутые земли будут у вас под контролем к моменту разрешения способности, то вы не возьмете карту. Однако, между этими двумя событиями ваши земли могут стать повернутыми, а потом снова развернуться.
-

Штормовые Всадники

{4}{W}

Существо — Человек Солдат

4/3

Полет

Когда Штормовые Всадники выходят на поле битвы, верните два существа под вашим контролем в руки их владельцев.

Каждый раз, когда Штормовые Всадники или другое существо возвращаются в вашу руку с поля битвы, создайте одну фишку существа 1/1 белый Солдат.

- При разрешении первой срабатывающей способности Штормовых Всадников вы можете вернуть в руку владельца их самих. Если вы не контролируете двух других существ, вы должны вернуть их.
- Если при разрешении первой срабатывающей способности вы контролируете только одно существо, то вы возвращаете его в руку владельца.
- Первая срабатывающая способность Штормовых Всадников не делает существа целями. Поэтому ни один из игроков не сможет ничего сделать между моментами, когда вы выбираете существо для возвращения, и когда возвращаете его.
- Если в вашу руку возвращается принадлежащая вам фишка, то она помещается туда, прежде чем прекращает существование. Это приведет к срабатыванию последней способности Штормовых Всадников.
- Если Штормовые Всадники возвращаются к вам в руку одновременно с другим существом, то их последняя способность срабатывает для каждого из них.

Эсрам, Старший Градостроитель

{1}{W}

Легендарное Существо — Гном Советник

2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание Ауры, Снаряжения или Машины, возьмите карту.

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

Этали, Перводанная Буря

{4}{R}{R}

Легендарное Существо — Старейшина Динозавр

6/6

Каждый раз, когда Этали, Перводанная Буря атакует, изгоните верхнюю карту библиотеки каждого игрока, затем вы можете разыграть любое количество находящихся среди тех карт заклинаний без уплаты их мана-стоимости.

- Если вы решаете разыграть какие-либо из изгнанных карт, то должны сделать это в процессе разрешения срабатывающей способности. Вы не можете подождать и разыграть их позже в этом ходу. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются, и заклинания разрешаются до объявления блокирующих.

- Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете оплачивать ее альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, игрок должен их оплатить, чтобы разыграть ее.
- Если в мана-стоимости изгнанной карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
- Если вы разыгрываете больше одной изгнанной карты, то выбираете порядок, в котором их разыгрывать. Одно заклинание, разыгранное таким образом, может быть целью другого заклинания, разыгранного позже него. Однако заклинания перманентов, разыгранные таким образом, не разрешатся, пока вы не закончите разыгрывать все заклинания. Перманенты, которыми они становятся, не могут быть целями других разыгранных таким образом заклинаний. Например, если вы изгнали Парный Бросок и Удар Грома, вы можете разыграть Удар Грома, а затем Парный Бросок, выбрав его целью. Если же вы изгнали карту существа и карту Ауры, то не можете разыграть Ауру, выбрав целью то существо.
- Все не разыгранные карты, в том числе карты земель, остаются в изгнании. Их нельзя будет разыграть во время последующих ходов, даже если Этали атакуют снова.
- Поскольку все атакующие существа выбираются одновременно, разыгранное таким образом существо не сможет атаковать в том же бою, что и Этали, даже если у него есть Ускорение.
- Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все заклинания и перманенты, которые вы контролируете при помощи способности Этали, изгоняются.

Юный Пиромант

{1} {R}

Существо — Человек Шаман

2/1

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, создайте одну фишку существа 1/1 красный Элементаль.

- Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того, как были выбраны все цели того заклинания. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Явимайская Дриада

{1} {G} {G}

Существо — Дриада

2/1

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

Когда Явимайская Дриада выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту Леса, положить ее на поле битвы повернутой под контролем целевого игрока, затем перетасовать вашу библиотеку.

- Вы можете быть целью срабатывающей способности Явимайской Дриады.

- Если вы покидаете партию с участием более двух игроков, то принадлежащие вам Леса покидают ее вместе с вами. Если вместо этого партию покидает другой игрок, получивший ваш Лес от Явимаиской Дриады, то та земля изгоняется.
-

Ягмот, Транский Врачеватель

{2} {B} {B}

Легендарное Существо — Человек Священник

2/4

Защита от объектов с типом Человек

Заплатите 1 жизнь, пожертвуйте другое существо:

положите один жетон -1/-1 на не более чем одно

целевое существо и возьмите карту.

{B} {B}, сбросьте карту: используйте

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

- Защита от объектов с типом Человек относится только к типу существа Человек. Для Ягмота, по крайней мере, ни вы, ни ваши оппоненты Человеком не считаетесь.
 - Вы можете активировать первую активируемую способность Ягмота, не выбирая целевых существ. В таком случае вы просто возьмете карту. Однако если вы выберете цель и эта цель станет нелегальной до разрешения способности, то способность не разрешится и вы не возьмете карту.
 - Если на перманенте одновременно есть и жетоны +1/+1, и жетоны -1/-1, то они удаляются попарно как действие, вызванное состоянием, чтобы на перманенте остались только жетоны одного типа.
 - Чтобы использовать Распространение, вы можете выбрать любой перманент, на котором есть жетоны, в том числе перманент под контролем оппонента. Вы не можете выбирать карты ни в одной другой зоне, кроме поля битвы, даже если на них есть жетоны.
 - Вы не обязаны выбирать все перманенты и игроков, у которых есть жетоны, — выбирайте только те, на которые хотите добавить жетон. Поскольку «любое количество» — это в том числе и ноль, вы можете не выбрать ни одного перманента и ни одного игрока.
 - Игроки могут отвечать на заклинания и способности, чьи эффекты включают Распространение. Но как только такое заклинание или способность начинает разрешаться и контролирующий игрок выбирает, какие перманенты и игроки получат новые жетоны, отвечать уже поздно.
-

Ядовитая Щепка

{G}

Существо — Щепка

1/1

Все существа-Щепки имеют Ядовитость 1. *(Каждый раз, когда Щепка наносит боевые повреждения игроку, тот игрок получает один жетон яда. Игрок с десятью или более жетонами яда проигрывает партию.)*

- Ядовитость 1 заставляет игрока получить только один жетон яда, когда Щепка наносит ему боевые повреждения, независимо от того, сколько повреждений наносится.

- Игрок с десятью или более жетонами яда проигрывает партию как действие, вызванное состоянием, даже если на поле битвы нет перманентов с Ядовитостью.
 - Если у существа есть несколько способностей Ядовитости, каждая из них срабатывает отдельно.
-

Яростная Щепка

{5} {R}

Существо — Щепка

3/3

Все существа-Щепки имеют Двойной удар.

- Если существо теряет Двойной удар после нанесения повреждений во время шага боевых повреждений от Первого удара (например, потому что Яростная Щепка покинула поле битвы), то оно не сможет распределить повреждения во время шага обычных боевых повреждений.
-

Яростные Призывники

{4} {R}

Существо — Человек Воин

3/3

Ускорение

Когда Яростные Призывники выходят на поле битвы, получите контроль над целевым перманентом до конца хода. Разверните тот перманент. Он получает Ускорение до конца хода.

- Целью срабатывающей способности может быть любой перманент, включая уже развернутый или находящийся под вашим контролем.
-

Magic: The Gathering, Magic, Time Spiral, Planar Chaos и Future Sight являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2020 Wizards.