

Заметки к выпуску Magic: The Gathering — Командир (издание 2019 г.)

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

Дата внесения последних изменений: 3 июля 2019 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Релиз *Magic: The Gathering — Командир (издание 2019 г.)* состоит из четырех разных игровых наборов. В каждый набор входит колода из 100 карт и увеличенная фольгированная карта командира. Четыре колоды называются «Безликая угроза», «Безжалостная ярость», «Мистический интеллект» и «Первобытное порождение».

Дата релиза: 23 августа 2019 г.

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

Новые карты и легальность в различных форматах

В колодах выпуска *Magic: The Gathering — Командир (издание 2019 г.)* есть пятьдесят девять совершенно новых карт *Magic*. Эти карты будут легальны в форматах «Командир», «Винтаж» и «Наследие». Они нелегальны для игры в форматах «Стандарт» и «Модерн».

Остальные карты этого выпуска легальны для игры в тех форматах, где ими уже разрешено играть. То есть появление любой из карт в этом выпуске никак не влияет на ее легальность в различных форматах.

Дополнительную информацию о форматах *Magic* можно найти на сайте [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules). Чтобы посмотреть сведения о легальности отдельных карт в различных форматах, зайдите на сайт [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com), найдите нужную карту и перейдите в раздел Sets & Legality.

Что такое «Командир»?

Этот любительский формат создали и развивают поклонники игры. В нем у каждой колоды должен быть *командир* — традиционно это легендарное существо, но у некоторых не входящих в данный выпуск planeswalker'ов есть способность, позволяющая им быть командирами колоды. Обычно в этом формате проводятся любительские партии для нескольких игроков, когда каждый играет сам за себя, но дуэли один на один тоже весьма популярны. В начале партии у каждого игрока есть 40 жизней. В каждой колоде должно быть ровно 100 карт, включая командира. «Командир» — это формат «синглтон»: за исключением базовых земель, у всех карт должны быть разные имена (учитываются английские имена карт).

Рекомендательный список запрещенных в формате «Командир» карт ведется комитетом по правилам (а не Wizards of the Coast) и публикуется на сайте MTGCommander.net.

Как работает ваш командир

Легендарная карта, выбранная командиром колоды, играет значительную роль в партиях и зачастую появляется на поле битвы много раз.

- Для простоты восприятия в этом документе мы будем подразумевать, что ваш командир — это карта существа, несмотря на то что у нескольких карт легендарных planeswalker'ов из других наборов есть способность «[Эта карта] может быть вашим командиром». Правила, которые здесь приведены, применяются и к тем картам, если какая-либо из них становится вашим командиром. Легендарная карта, не являющаяся существом, не может стать командиром колоды, если у нее нет такой способности.
- Ваш командир начинает игру в особой зоне, которая называется *зоной командования*. Остальные 99 карт тасуются и становятся вашей библиотекой.
- Пока командир находится в зоне командования, его способности не оказывают влияния на игру, если только в них прямым текстом не сказано обратное.
- Вы можете разыграть вашего командира из зоны командования. Каждый раз, когда вы это делаете, его разыгрывание стоит на {2} больше за каждый предыдущий раз, что вы разыгрывали его из зоны командования в этой партии. Эту дополнительную стоимость неофициально называют «командирским налогом».
- Если вы разыгрываете вашего командира из зоны командования за альтернативную стоимость или «без уплаты его мана-стоимости», то командирский налог добавляется к этой стоимости.
- Если ваш командир должен откуда угодно попасть в изгнание, в вашу руку, на кладбище или в библиотеку, вы вместо этого можете положить его в зону командования. Если командир при этом должен был умереть, то он не умирает: способности, срабатывающие каждый раз, когда существо умирает, не сработают.

Цветовая принадлежность вашего командира определяет, какие карты могут быть у вас в колоде. Цветовая принадлежность карты учитывает ее цвета, определяемые по мана-стоимости или индикатору цвета, а также цвета всех символов цветной маны в тексте ее правил.

- Цветовая принадлежность устанавливается до начала партии и не меняется на ее протяжении, даже если ваш командир становится другого цвета.
- Земля с типом базовой земли не может входить в вашу колоду, если присущая этому типу базовой земли мана-способность производит ману цвета, не входящего в вашу цветовую принадлежность.

- Цвета, написанные в тексте карты словами, не меняют ее цветовую принадлежность.

В дополнение к обычным правилам выигрыша и проигрыша партии, в «Командире» есть еще одно правило: если за время партии один и тот же командир нанесет игроку в общей сложности 21 боевое повреждение или больше, тот игрок проигрывает партию.

- В ходе партии игроки должны следить, сколько боевых повреждений нанес им каждый командир.
- Это правило относится и к командиру самого игрока, который может наносить ему боевые повреждения, оказавшись под контролем другого игрока, или если его боевые повреждения будут перенаправлены.

Выход из партии

В отличие от дуэлей между двумя игроками, игры с участием нескольких игроков могут продолжаться и после того, как кто-то из участников проигрывает и покинет партию.

- Когда игрок покидает партию, все перманенты, заклинания и другие принадлежащие ему карты покидают игру вместе с ним.
- Если тот игрок контролировал какие-либо не успевшие разрешиться способности или копии заклинаний, они прекращают существование.
- Если тот игрок контролировал любые принадлежащие другим игрокам перманенты, то эффекты, дававшие игроку контроль над теми перманентами, прекращают действовать. Если это не приводит к тому, что контроль над ними передается другому игроку (вероятно, потому что перманенты вышли на поле битвы под контролем покидающего партию игрока), то такие перманенты изгоняются.

Командиры увеличенного размера

В каждой колоде *Magic: The Gathering — Командир (издание 2019 г.)* есть премиумная карта увеличенного размера, соответствующая одному из возможных командиров колоды. Эта карта предназначена исключительно для развлечения, и ее не обязательно использовать при игре в формате «Командир».

- У вас должна быть традиционная карта *Magic* с вашим командиром, даже если вы используете увеличенную карту.
- Пока ваш командир находится в публичной зоне, например, в зоне командования или на поле битвы, вы можете заменить традиционную карту *Magic* увеличенной картой.
- Если ваш командир находится в закрытой зоне — например, в вашей библиотеке или в руке, — используйте традиционную карту *Magic*.

Знакомые механики

Каждая из механик, присутствующих в этом выпуске, уже появлялась в игре ранее. Четыре механики выходят на передний план — каждая из них играет важную роль в одной из колод *Magic: The Gathering — Командир (издание 2019 г.)*.

Правила для этих механик не изменились со времени их прошлого появления в игре.

Знакомая способность с ключевым словом: Воспоминание

Колода «Мистический интеллект» идеально подходит для тех, кто любит разыгрывать заклинания, а что может быть лучше заклинания, которое вы разыгрываете больше одного раза? Заклинания с ключевым словом «Воспоминание» выполняют двойную работу, возвращаясь к вам для повторного использования.

Массовая Миниатюризация
{1} {U}
Волшебство
До вашего следующего хода существа под контролем
целевого игрока имеют базовую силу и выносливость
1/1.
Воспоминание {3} {U} *(Вы можете разыграть эту
карту из вашего кладбища за ее стоимость
Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Вы 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 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 остается неизменной, вне зависимости 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.

Знакомая способность с ключевым словом: Бешенство

Если вы хотите не разыгрывать карты из вашей руки, а использовать их как ресурс, то часто будете их сбрасывать. Колода «Безжалостная ярость» сделана так, чтобы получить от этого максимальное преимущество, а ключевое слово «Бешенство» позволяет разыгрывать карты, которые вы сбрасываете.

Разоритель Анже
{2} {R}
Существо — Вампир Берсерк
3/3
Разоритель Анже атакует в каждом бою, если может.
Каждый раз, когда Разоритель Анже атакует,
сбросьте вашу руку, затем возьмите три карты.
Бешенство {1} {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 из библиотеки игрока на его кладбище, то это не считается сбрасыванием.
- 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 остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- 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 даже 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.
- Когда вы разыгрываете карту за ее стоимость Бешенства, она все равно считается сброшенной. Если вы сбрасывали ее, чтобы оплатить какую-либо стоимость, эта стоимость считается оплаченной. Сработают все способности, срабатывающие, когда сбрасывается карта.
- Когда разрешается срабатывающая способность Бешенства, если вы решаете не разыгрывать карту, то она отправляется на ваше кладбище. Возможности разыграть ее попозже у вас не будет.
- 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), разрешается 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. Разрешение заклинания или способности продолжается, и в это время сброшенной карты нет на вашем кладбище. Ее срабатывающая способность Бешенства попадет в стек, как только заклинание или способность разрешатся до конца.

Знакомое действие с ключевым словом: Заселение

Возможно, вы предпочитаете выигрывать за счет множества существ, а не множества заклинаний? Колода «Первобытное порождение» позволяет вам заполнить поле битвы фишками, а ключевое слово «Заселение» дает вам копии лучших фишек, что у вас есть.

Песня Всесознания

{4}{W}{W}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, используйте Заселение. *(Создайте одну фишку, являющуюся копией фишки существа под вашим контролем.)*

- Когда вы начинаете разрешать заклинание или способность с Заселением, ни один игрок не сможет ничего сделать, пока вы не закончите. В частности, оппоненты не смогут помешать вам скопировать выбранную фишку существа, удалив ее с поля битвы.
- Если вы решили скопировать фишку существа, являющуюся в свою очередь копией другого существа, новая фишка скопирует характеристики того существа, которое копирует имеющаяся фишка.
- Новая фишка существа копирует характеристики исходной фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом. Если эффект также создал действующую на фишку отложенную срабатывающую способность (например, «Изгоните ее в начале следующего заключительного шага»), то такая отложенная срабатывающая способность не подействует на копию, созданную Заселением.
- Новая фишка не копирует ни положение существующей фишки (то есть, повернута она или нет), ни имеющиеся на ней жетоны или прикрепленные к ней Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие ее силу, выносливость, цвет и т. д.
- Если на момент, когда вы используете Заселение, под вашим контролем нет ни одной фишки существа, ничего не произойдет.

Знакомая механика: карты рубашкой вверх

Наконец, у нас есть колода «Безликая угроза». Какое ключевое слово у нее? Чтобы узнать это, придется подождать, пока она не перевернется, ведь колода построена на картах, лежащих рубашкой вверх! Они оказываются на поле битвы рубашкой вверх благодаря ключевым словам: Оборотень, Мегаоборотень и Воплощение.

Роковой Дар
 {4} {B}
 Чары — Аура
 Зачаровать существо
 Зачарованное существо имеет Смертельное касание и Неразрушимость.
 Оборотень — Пожертвуйте другое существо. *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)*
 При переворачивании Рокового Дара рубашкой вниз вы можете прикрепить его к существу.

Скрещенный Вор
 {5} {B} {B}
 Существо — Обезьяна Змея
 6/7
 В начале шага поддержки каждого оппонента вы воплощаете верхнюю карту библиотеки того игрока. *(Положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.)*
 Каждый раз, когда не принадлежащее вам существо под вашим контролем умирает, его владелец теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

- Мегаоборотень — это разновидность Оборотня. Способность Мегаоборотня считается способностью Оборотня, и стоимость Мегаоборотня считается стоимостью Оборотня. Все правила и судейские решения для Оборотня относятся и к Мегаоборотню, за исключением того, что после оплаты стоимости Мегаоборотня для переворачивания существа рубашкой вниз вы кладете на переворачивающееся рубашкой вниз существо один жетон +1/+1.
- Чтобы разыграть заклинание, используя способность Оборотня, вы переворачиваете его рубашкой вверх до того, как определяете, можете ли легально разыграть его. Заклинание рубашкой вверх (и перманент, которым оно станет) является существом 2/2 без имени, мана-стоимости, типов существа и способностей. Оно является бесцветным, его конвертированная мана-стоимость равна 0, а стоимость разыгрывания заклинания равна {3}. Другие эффекты, которые применяются к заклинанию или перманенту, могут дать ему новые характеристики или изменить имеющиеся.
- Чтобы воплотить карту, просто положите ее на поле битвы рубашкой вверх из той зоны, где она находится. Когда вы это делаете, вы не показываете карту. Она становится существом 2/2 без имени, мана-стоимости, типов существа и способностей. Существо является бесцветным, а его конвертированная мана-стоимость равна 0.
- Вы в любой момент можете посмотреть находящиеся рубашкой вверх перманенты под вашим контролем. Однако вы не можете смотреть находящиеся рубашкой вверх перманенты, которые вы не контролируете, если только какой-либо эффект не предписывает вам сделать это.
- Характеристики перманента рубашкой вверх являются копируемыми значениями. Если другой объект становится копией существа рубашкой вверх, или если в качестве копии такого существа создается фишка, то новый объект будет бесцветным существом 2/2 рубашкой вниз без способностей.
- Поскольку у существ, лежащих рубашкой вверх, нет имени, они не могут иметь то же имя, что и какое-либо другое существо, или иметь тот же тип существа, что и у другого существа, даже у другого существа, тоже лежащего рубашкой вверх.
- В любой момент, когда у вас есть приоритет, вы можете перевернуть находящееся рубашкой вверх существо рубашкой вниз, показав, что это карта воплощенного существа (при этом игнорируются все эффекты изменения типа, которые могут к ней применяться), или показав его стоимость Оборотня. Вы оплачиваете мана-стоимость воплощенного существа или стоимость Оборотня. Это специальное действие. Оно не задействует стек, и на него нельзя ответить.
- Если вы воплотили карту со способностью Оборотня, то можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее стоимость Оборотня, или, если это карта существа, оплатив ее мана-стоимость.
- Если способность Оборотня, стоимость которой вы оплачиваете, является способностью Мегаоборотня, то в момент переворачивания существа рубашкой вниз вы кладете на него один жетон +1/+1. Ни один игрок не сможет предпринять никаких действий после того, как карта перевернулась рубашкой вниз, но до того, как получила жетон +1/+1.
- 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.
- Перманент, который переворачивается рубашкой вниз или рубашкой вверх, меняет свои характеристики, но в остальном остается тем же самым перманентом. Переворачивание не влияет на заклинания и способности, целью которых является этот перманент, а также на прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение.
- Переворачивание перманента рубашкой вниз или рубашкой вверх не меняет то, является ли он повернутым или развернутым.
- Если находящийся рубашкой вверх перманент под вашим контролем покидает поле битвы, вы должны его показать. Если находящееся рубашкой вверх заклинание под вашим контролем

покидает стек иначе, кроме как разрешившись, 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. Когда вы показываете их таким образом, игра не считает их перевернутыми рубашкой вниз.

- Вы должны следить за тем, чтобы все ваши заклинания и перманенты, лежащие рубашкой вверх, можно было легко отличить друг от друга. Вы не можете перемешивать их на поле битвы, чтобы сбить с толку других игроков. Должно быть ясно, в каком порядке они вышли на поле битвы. Обычно это указывается при помощи меток или кубиков, или просто за счет расположения карт в порядке их появления на поле битвы.
- В этом выпуске нет карт, которые переворачивают рубашкой вниз находящиеся рубашкой вверх воплощенные карты мгновенного заклинания или волшебства, но это могут попытаться сделать некоторые старые карты. Если что-либо пытается перевернуть рубашкой вниз находящуюся на поле битвы рубашкой вверх карту мгновенного заклинания или волшебства, покажите ту карту, чтобы все игроки увидели, что это карта мгновенного заклинания или волшебства. Перманент остается на поле битвы рубашкой вверх. Способности, срабатывающие, когда перманент переворачивается рубашкой вниз, не сработают, потому что хоть вы и показали карту, она так и не была перевернута рубашкой вниз.
- Если какой-либо эффект пытается вернуть покинувшее поле битвы рубашкой вверх существо обратно на поле битвы (например, как отложенная срабатывающая способность Молниеносного Мигания или Адаркарской Валькирии), то такой эффект возвращает карту рубашкой вниз. Если таким образом эффект пытается вернуть на поле битвы карту мгновенного заклинания или волшебства, та карта вместо этого остается в текущей зоне.
- В прошлых выпусках *Magic* встречались двусторонние карты, у которых с обеих сторон была напечатана лицевая сторона карты *Magic*, вместо лицевой стороны карты *Magic* с одной стороны и рубашки карты *Magic* с другой стороны. Если двусторонняя карта воплощается, она кладется на поле битвы лицевой стороной вниз. Пока она находится лицевой стороной вниз, она не может трансформироваться. Если передняя лицевая сторона карты является картой существа, вы можете перевернуть ее лицевой стороной вверх, уплатив ее мана-стоимость. Если вы это делаете, карта переворачивается передней лицевой стороной вверх. Несмотря на то что двусторонняя карта может выйти на поле битвы лицевой стороной вниз, уже находящаяся на поле битвы двусторонняя карта перевернуться лицевой стороной вниз не может.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Амулет Процветания

{3}

Артефакт

Амулет Процветания выходит на поле битвы под контролем оппонента по вашему выбору.

{2}, {T}: возьмите карту, затем вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы. Владелец

Амулета Процветания берет карту, затем тот игрок может положить карту земли из своей руки на поле битвы.

- Эффект Амулета Процветания не считается разыгрыванием земли. Он может положить карту земли на поле битвы, даже если идет не ваш ход, или в этом ходу вы уже разыграли свою землю за ход.
- Если вы контролируете свой собственный Амулет Процветания и активируете его последнюю способность, то вы берете карту, затем вы можете положить карту земли на поле битвы, а после этого вы берете еще одну карту и снова можете положить карту земли на поле битвы.

- Если в игре с участием более двух игроков владелец Амулета Процветания покидает партию, Амулет Процветания покидает партию вместе с ним. Если партию покидает игрок, контролирующий Амулет Процветания, то Амулет Процветания изгоняется (если только тот игрок не был одновременно его владельцем).

Анже Фалькенрат
 {1} {B} {R}
 Легендарное Существо — Вампир
 1/3
 Ускорение
 {T}, сбросьте карту: возьмите карту.
 Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, если у нее
 есть Бешенство, разверните Анже Фалькенрат.

- Если для оплаты стоимости активируемой способности Анже вы сбросите карту с Бешенством, то возьмете карту в последнюю очередь. Вы можете развернуть Анже до или после того, как выберете, станете ли разыгрывать сброшенную карту, но не в период после решения разыграть заклинание и до того, как оно разрешится.

Архидемон Злобы
 {5} {B} {B}
 Существо — Демон
 6/6
 Полет
 Каждый раз, когда источник под контролем
 оппонента наносит повреждения Архидемону Злобы,
 игрок, контролирующий тот источник, теряет такое
 же количество жизней, если только он не принесет в
 жертву столько же перманентов.
 Бешенство {3} {B} {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.)*

- Срабатывающая способность Архидемона Злобы срабатывает даже в том случае, если ему нанесены смертельные повреждения. Например, если Архидемон Злобы блокирует существо 7/7, то его способность сработает при нанесении боевых повреждений, и атакующий игрок пожертвует семь перманентов или потеряет 7 жизней.
- Игрок, под контролем которого находится источник, должен либо пожертвовать перманенты, либо потерять жизни. Он не может выбрать пожертвовать часть перманентов, а за остальные потерять жизни.
- Если под контролем игрока недостаточно перманентов для пожертвования, то он должен потерять жизни.
- Игрок всегда может выбрать не жертвовать перманенты, даже если в результате потеряет больше жизней, чем у него есть, или если какой-либо эффект (например, эффект Платинового Империиона) гласит, что он не может терять жизни.
- Теряющий жизни или перманенты игрок — это тот игрок, под чьим контролем находится источник в момент разрешения срабатывающей способности Архидемона Злобы. В некоторых редких случаях это может быть не тот игрок, который контролировал источник, когда тот наносил

повреждения. Если источник больше не находится в той зоне, где он был, когда наносил повреждения, то для определения контролировавшего его игрока используется последняя известная информация.

Атла Палани, Хранительница Гнезд

{1} {R} {G} {W}

Легендарное Существо — Человек Шаман

2/3

{2}, {T}: создайте одну фишку существа 0/1 зеленое

Яйцо со способностью Защитника.

Каждый раз, когда Яйцо под вашим контролем умирает, показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту существа. Положите ту карту на поле битвы, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Если Атла Палани умирает одновременно с одним или несколькими Яйцами под вашим контролем, то ее последняя способность срабатывает за каждое из тех Яиц.
 - Если в момент разрешения последней способности Атлы Палани у вас в библиотеке нет карт существ, то вы показываете вашу библиотеку, а затем кладете ее назад в случайном порядке.
-

Буйство Гиреда

{X} {R} {R}

Волшебство

Буйство Гиреда наносит X повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых существ. Каждый раз, когда существо, которому таким образом были нанесены повреждения, умирает в этом ходу, используйте Заселение. *(Создайте одну фишку, являющуюся копией фишки существа под вашим контролем.)*

- Вы выбираете, как разделить повреждения, когда разыгрываете Буйство Гиреда. На каждое целевое существо необходимо выделить хотя бы 1 повреждение.
 - Если целевое существо становится нелегальной целью в ответ на Буйство Гиреда, то повреждения, которые должны были быть нанесены этому существу, теряются. Они не будут нанесены вместо этого другой легальной цели.
 - Отложенная срабатывающая способность сработает, если существо, которому нанесло повреждения Буйство Гиреда, умирает в этом ходу по любой причине, не обязательно от смертельных повреждений.
-

Вакуум Командования

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Целевой игрок возвращает каждого командира под своим контролем с поля битвы в зону командования. Возьмите карту.

- Вакуум Командования делает целью игрока, а не его существа. Таким образом может быть возвращен командир с Порчеустойчивостью или Защитой от синего.
- Вы берете карту, даже если при разрешении Вакуума Командования у целевого игрока под контролем нет командира.
- «Командирский налог» увеличивается в зависимости от того, сколько раз командир был разыгран из зоны командования, а не сколько раз он попадал туда вместо другой зоны. Разыграть возвращенного командира будет стоить дороже, несмотря на то, что он попал в зону командования напрямую.

Величайший Альтизавр

{7}{G}{G}

Существо — Динозавр

10/10

Когда Величайший Альтизавр выходит на поле битвы, он дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем.

Неистовство — Каждый раз, когда Величайшему Альтизавру наносятся повреждения, он дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем.

- Если Величайший Альтизавр дерется с существом в результате разрешения любой из его способностей, то при получении им повреждений срабатывает его вторая способность. Таким образом он может драться несколько раз подряд.
- Если к моменту разрешения последней способности Величайшего Альтизавра целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если цель легальна, но Величайшего Альтизавра к моменту разрешения способности уже нет на поле битвы (например, он умер, потому что ввязался в слишком много драк), то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.

Внезапная Замена

{2}{U}{U}

Мгновенное заклинание

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

Обменяйте контроль над целевым не являющимся существом заклинанием и целевым существом. Затем игрок, контролирующий то заклинание, может выбрать для него новые цели.

- Пока заклинание с Мгновением ока находится в стеке, игроки могут выполнять специальные действия, например, перевернуть рубашкой вниз находящийся рубашкой вверх перманент.
- Мана-способность — это способность, которая производит ману, а не способность, для применения которой требуется заплатить ману.

- Если к моменту разрешения Внезапной Замены целевое заклинание или целевое существо становится нелегальной целью, то обмен не происходит. Если обе цели легальны, но обе контролируются одним и тем же игроком, то обмен не происходит.
- Если обмен не происходит, но заклинание остается легальной целью, то игрок, контролирующий то заклинание, может выбрать для него новые цели.
- После смены контроля не являющееся существом заклинание остается в стеке, а существо остается на поле битвы.
- Если таким образом меняется контроль над заклинанием перманента, то контролировать перманент будет новый игрок, контролирующий заклинание.
- Эффект обмена действует неопределенно долго. Он не прекращает действовать, если заклинание или существо меняют зоны или покидают игру.
- Если в игре с участием более двух игроков игрок, контролирующий один из объектов, покидает партию после разрешения Внезапной Замены, то эффект, дававший ему контроль над заклинанием или перманентом, прекращает действовать. Если заклинание все еще в стеке, то игрок, который получает контроль над ним таким образом, не может выбрать для него новые цели.

Возвращение Севинна

{2} {W}

Волшебство

Верните целевую карту перманента с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища на поле битвы. Если это заклинание было разыграно из кладбища, вы можете скопировать это заклинание и можете выбрать новую цель для копии.

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

- Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker'ов.
 - Если в мана-стоимости находящейся на кладбище карты есть {X}, то он считается равным 0.
 - Если к моменту разрешения Возвращения Севинна целевая карта становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не скопируете его, если разыграли его из кладбища.
 - Созданная Возвращением Севинна копия создается прямо в стеке, так что она не разыгрывается. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают. Копия не была разыграна из кладбища, так что не сделает еще одну копию себя.
 - Если вы разыграли Возвращение Севинна из вашего кладбища, то все способности, срабатывающие при возвращении карты перманента на поле битвы, разрешатся до того, как разрешится копия Возвращения Севинна, но после того, как были выбраны новые цели для копии.
-

Волрат, Вор Облика

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

Легендарное Существо — Имитатор

7/5

В начале боя во время вашего хода положите один жетон -1/-1 на не более чем одно целевое существо.

{1}: до вашего следующего хода Волрат, Вор Облика становится копией целевого существа с жетоном на нем, но при этом он 7/5 и имеет эту способность.

- Активация последней способности Волрата заставляет его потерять свою первую способность до вашего следующего хода, так что если вы активируете ее до шага начала боя, то в этом ходу первая способность не сработает. Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности (например, вторую способность Волрата) во время шага начала боя — после того, как первая способность сработала или разрешилась, но до выбора атакующих на шаге объявления атакующих.
- Если на существе одновременно оказываются и жетоны +1/+1, и жетоны -1/-1, то действия, вызванные состоянием, удаляют с него одинаковое количество и тех, и других жетонов так, чтобы остались только жетоны одного типа. Это может привести к тому, что на существе не останется никаких жетонов.
- Волрат копирует напечатанные характеристики целевого существа, а также все действующие на него эффекты копирования. Он не копирует жетоны на том существе. Также он не копирует эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, он не копирует эффекты, заставившие цель стать существом, если обычно она существом не является.
- Если Волрат становится копией воплощенной карты, то он становится существом 7/5 без цвета, стоимости и типа существа. При этом Волрат продолжает лежать рубашкой вниз.
- Если Волрат копирует существо, копирующее что-то еще, то он становится тем объектом, который копируется целевым существом.
- Если целевое существо — это фишка, то Волрат копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом. Волрат в этом случае фишкой не становится.
- Если какой-либо эффект начинает применяться к Волрату до того, как он становится копией другого существа, то этот эффект продолжит применяться.
- Если Волрат копирует существо в том же ходу, когда он вышел на поле битвы, то вы не можете атаковать им и использовать его способности, требующие {T} (если такие способности у него появляются), если только у скопированного существа нет Ускорения.
- Если Волрат становится копией легендарного существа под вашим контролем, то вы кладете одну из этих двух карт на ваше кладбище.
- Если другой объект станет копией Волрата, то у него будет способность стать копией чего-либо еще, и он будет 7/5.
- Если Волрат становится копией существа, сила и выносливость которого определяются способностью (обычно значения в таком случае указываются на карте как */* или похожим образом), то Волрат не копирует способность, определяющую силу и выносливость. Он остается существом 7/5.
- Если Волрат копирует существо со способностью, которую можно активировать только один раз за ход (например, Цепника, Адепта Кошмаров), то вы можете активировать эту способность один раз.

Если Волрат после этого вновь становится копией того же существа, то вы можете активировать способность еще раз, и т. д.

Гиред, Изгнанник Конклава

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

Легендарное Существо — Человек Шаман

2/5

Когда Гиред, Изгнанник Конклава выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 4/4 зеленый Носорог с Пробивным ударом.

Каждый раз, когда Гиред атакует, используйте Заселение. Фишка выходит на поле битвы повернутой и атакующей. *(Для Заселения создайте одну фишку, являющуюся копией фишки существа под вашим контролем.)*

- Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует созданная фишка. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Гиред.
 - Несмотря на то что фишка является атакующим существом, она не была объявлена таковым. Это означает, что способности, срабатывающие каждый раз, когда существо атакует, не сработают, когда фишка выйдет на поле битвы атакующей.
 - Любые эффекты, гласящие, что фишка не может атаковать (например, эффект Обреченного Мастера или способность Защитника у скопированной фишки), действуют только при объявлении атакующих. Они не помешают созданной Заселением фишке выйти на поле битвы атакующей.
 - В некоторых редких случаях вы можете скопировать фишку существа, которая обычно существом не является. Такая фишка выходит на поле битвы как не являющийся существом перманент. Он будет повернут, но не будет атаковать.
-

Голос Многих

{2} {G} {G}

Существо — Эльф Друид

3/3

Когда Голос Многих выходит на поле битвы, возьмите одну карту за каждого оппонента, контролирующего меньше существ, чем вы.

- Оппоненты, покинувшие партию, не считаются.
 - Вы сравниваете, сколько существ контролируют оппоненты, только в момент разрешения срабатывающей способности Голоса Многих. Если при этом сам Голос Многих находится на поле битвы, он учитывается среди существ под вашим контролем.
-

Гревен, Капитан «Хищника»
{3} {B} {R}
Легендарное Существо — Человек Воин
5/5

Угроза

Гревен, Капитан «Хищника» получает $+X/+0$, где X — количество жизней, потерянных вами в этом ходу. Каждый раз, когда Гревен атакует, вы можете пожертвовать другое существо. Если вы это делаете, то берете карты в количестве, равном силе того существа, и теряете количество жизней, равное выносливости того существа.

- Если игрок получает повреждения или платит жизни, то он теряет жизни.
- Гревен проверяет, сколько жизней вы потеряли, а не как изменилось ваше количество жизней. Например, если вы потеряли 4 жизни и получили 6 жизней, то все равно потеряли 4 жизни, и Гревен получает $+4/+0$.
- Значения силы и выносливости пожертвованного существа определяются по последней известной информации о нем, перед тем как оно покинуло поле битвы.
- Вы жертвуете существо (или решаете не жертвовать), берете карты и теряете жизни в ходе разрешения срабатывающей способности Гревена. Между этими действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Гризмольд, Сеятель Ужаса
{1} {B} {G}
Легендарное Существо — Тролль Шаман
3/3

Пробивной удар

В начале вашего заключительного шага каждый игрок создает одну фишку существа 1/1 зеленое Растение.

Каждый раз, когда фишка существа умирает, положите один жетон $+1/+1$ на Гризмольда, Сеятеля Ужаса.

- Владельцем каждой фишки Растения является игрок, который ее создал. Они не будут все принадлежать вам.
 - Если Гризмольду наносятся смертельные повреждения одновременно с фишкой существа, то Гризмольд не успеет получить жетон от своей способности, который мог бы его спасти.
 - Если в игре с участием более двух игроков фишка существа умирает одновременно с тем, как контролирующей ее игрок проигрывает партию, последняя способность Гризмольда срабатывает.
-

Губка Мыслей

{3} {U}

Существо — Губка

1/1

Миг

Губка Мыслей выходит на поле битвы с количеством жетонов +1/+1 на ней, равным наибольшему числу карт, взятых за этот ход любым из оппонентов.

Когда Губка Мыслей умирает, возьмите количество карт, равное ее силе.

- Губка Мыслей проверяет, сколько карт взяли за этот ход все оппоненты, в том числе и оппоненты, покинувшие партию. Самое большое количество, взятое одним оппонентом, — это число жетонов +1/+1, с которым Губка Мыслей выходит на поле битвы.
- Губка Мыслей проверяет общее число карт, взятых каждым оппонентом, а не число карт, взятых за один раз.
- Чтобы определить, сколько карт вы берете в рамках действия последней способности Губки Мыслей, используйте значение ее силы в последний момент ее пребывания на поле битвы. Если это значение отрицательное, то вы не берете и не сбрасываете карты.
- Губка Мыслей получает свои жетоны +1/+1 в момент выхода на поле битвы. Нет такого момента, когда она уже на поле битвы, а эффект замены еще не применился.

Двигатель Эонов

{5}

Артефакт

Двигатель Эонов выходит на поле битвы повернутым.

{T}, изгоните Двигатель Эонов: измените порядок ходов в партии на противоположный. *(Например, если ходы в партии передавались за столом по часовой стрелке, то теперь передаются против часовой стрелки.)*

- Этот эффект обращает порядок ходов для игроков, установленный в начале партии. Пока порядок обратный, всё, для чего важен порядок (например, определение, в каком порядке игроки делают выбор), использует новый порядок.
 - Если порядок ходов обращается снова, то он возвращается к порядку ходов по умолчанию, установленному в начале партии.
 - Если порядок ходов изменен на противоположный во время дополнительного хода, то следующий не-дополнительный ход сделает игрок, следующий по порядку ходов за последним игроком, сделавшим не-дополнительный ход. Порядок оставшихся дополнительных ходов не меняется.
 - Если порядок ходов обращается в игре с участием двух игроков или в игре с участием нескольких игроков, в которой осталось только два участника, то это не оказывает никакого заметного влияния на партию.
-

Декрет о Мире

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Разыгрывайте это заклинание только во время боя.

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания в этом ходу.

Закончите фазу боя. *(Удалите всех атакующих и блокирующих из боя. Изгоните все заклинания и способности из стека, в том числе и это заклинание.)*

- Если какой-либо эффект позволяет или предписывает вам разыграть Декрет о Мире не во время фазы боя, вы не можете этого сделать. Его ограничение берет верх над этим разрешением. Точно так же, как только Декрет о Мире разрешается, ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания, даже если другой эффект позволяет или предписывает им это сделать.
- Декрет о Мире не может помешать игрокам разыгрывать заклинания в ответ на Декрет о Мире, пока он не разрешился.
- Ваши оппоненты могут активировать способности, в том числе способности карт в своей руке (например, Цикл), а также разыгрывать земли.
- Завершение фазы боя таким образом означает, что по порядку происходит следующее: 1) Все находящиеся в стеке заклинания и способности изгоняются. Это распространяется даже на те заклинания и способности, которые нельзя отменить. 2) Проверяются действия, вызванные состоянием. Ни один из игроков не получает приоритет, и никакие срабатывающие способности не кладутся в стек. 3) Заканчивается текущая фаза и шаг. Игра сразу переходит главной фазе после боя. При этом все атакующие и блокирующие существа удаляются из боя, а эффекты, действующие «до конца боя», заканчивают действие.
- В тех редких случаях, когда вы должны пропустить главную фазу после боя, игра переходит к заключительному шагу завершающей фазы. Если же и этот шаг пропускается, то игра сразу переходит к шагу очистки. Шаг очистки пропустить нельзя.
- Если в процессе срабатывают какие-либо срабатывающие способности, то они кладутся в стек, после того как игра переходит к соответствующей фазе или шагу.
- Все способности, срабатывающие «в конце боя», не срабатывают в этом бою, поскольку шаг завершения боя пропускается.
- Несмотря на то что остальные изгнанные заклинания и способности не смогут разрешиться, они не считаются отмененными.

Джерард, Герой «Везерлайта»

{2} {R} {W}

Легендарное Существо — Человек Солдат

3/3

Первый удар

Когда Джерард, Герой «Везерлайта» умирает, изгоните его и верните на поле битвы все находящиеся на вашем кладбище карты артефактов и существ, которые попали туда с поля битвы в этом ходу.

- Срабатывающая способность Джерарда возвращает карты артефактов и существ, даже если Джерард покидает ваше кладбище до того, как вы успеете его изгнать.
- Срабатывающая способность Джерарда возвращает карты артефактов и существ, даже если они попали на ваше кладбище, пока Джерарда не было на поле битвы, — главное, чтобы они попали туда в этом ходу.
- Если Джерард — ваш командир, то вы можете изгнать его из вашего кладбища в зону командования. Вы все равно вернете карты артефактов и существ.
- Отмененные ранее в этом ходу заклинания перманентов не выходили на поле битвы, поэтому способность Джерарда их не возвращает.

Дьяволы Пожара

{3} {R}

Существо — Дьявол

4/2

Когда Дьяволы Пожара выходят на поле битвы и в начале вашего шага поддержки выберите игрока случайным образом. Тот игрок изгоняет карту мгновенного заклинания или волшебства из своего кладбища. Скопируйте ту карту. Вы можете разыграть ту копию без уплаты ее мана-стоимости.

- Вы выбираете игрока случайным образом, и он изгоняет карту, в процессе разрешения срабатывающей способности. Ни один из игроков не сможет ничего сделать в промежутке между этими двумя действиями или между изгнанием карты и копированием и разыгрыванием ее.
- Выбранный игрок сам выбирает, какую карту изгнать из своего кладбища.
- Если у выбранного игрока на кладбище нет карт мгновенного заклинания или волшебства, то способность Дьяволов Пожара ничего не делает. Вы не выбираете другого игрока.
- Копия карты создается и разыгрывается из изгнания, а не из кладбища.
- Вы можете разыграть копию только во время разрешения срабатывающей способности. Если вы не хотите разыгрывать ее в этот момент (или не можете, например, потому что для нее нет легальных целей), то копия прекращает существование. Вы не сможете разыграть ее позже.
- Вы можете разыграть копию, если это копия заклинания волшебства, во время разрешения срабатывающей способности вне зависимости от того, чей идет ход и какая сейчас фаза.
- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
- 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 (например, как у Судьбоносного Падения), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

Заклинательница Привидений Талии

{2} {W}

Существо — Человек Священник

3/1

Цепь жизни

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание из вашего кладбища, создайте одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом.

Пожертвуйте Духа: Заклинательница Привидений Талии получает Неразрушимость до конца хода.

- Срабатывающая способность Заклинательницы Привидений Талии разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того как были выбраны цели для того заклинания. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Для активации последней способности Заклинательницы Привидений Талии вы можете пожертвовать любого Духа под вашим контролем, а не обязательно фишку Духа, созданную ее способностью.

Заряженный Автогенератор

{4}

Артефакт

Заряженный Автогенератор выходит на поле битвы повернутым.

{T}: положите один жетон заряда на Заряженный Автогенератор. Добавьте X маны любого одного цвета, где X — количество жетонов заряда на Заряженном Автогенераторе.

- Активируемая способность Заряженного Автогенератора является мана-способностью. Она не действует стек, и на нее нельзя ответить.

Идол Забвения

{2}

Артефакт

{T}: возьмите карту. Активируйте эту способность, только если в этом ходу вы создали фишку.

{8}, {T}, пожертвуйте Идола Забвения: создайте одну фишку существа 10/10 бесцветный Эльдрази.

- Вы можете активировать первую способность Идола Забвения, даже если созданная вами фишка создана до того, как Идол Забвения вышел на поле битвы, или уже покинула поле битвы.
-

Костяной Скупец

{4} {B}

Существо — Зомби Чародей

4/4

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту существа, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту земли, добавьте {B} {B}.

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, не являющуюся ни существом, ни землей, возьмите карту.

- Способности Костяного Скупца являются срабатывающими, а не активируемыми. Они не позволяют вам сбросить карту тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ сбросить карту.
- Вторая способность Костяного Скупца не является мана-способностью. Она идет в стек, и на нее можно ответить. В частности, это означает, что вы не можете оплатить стоимость «{2}, сбросьте карту», сбросив карту земли и использовав полученные {B} {B} для оплаты {2}.
- Если вы сбросите карту в рамках оплаты стоимости разыгрывания заклинания или активации способности, то срабатывающая способность Костяного Скупца разрешится до того, как разрешится то заклинание или способность, но после того, как вы выберете для него/нее цели. Если вы сбрасываете карту во время разрешения заклинания или способности, то срабатывающая способность разрешится после того, как вы закончите разрешать то заклинание или способность.

Кошмарное Изничтожение

{3} {B} {B}

Волшебство

Выберите одно —

- Изгоните все существа, сила которых больше, чем количество карт в вашей руке.
 - Изгоните все существа, сила которых меньше, чем количество карт в вашей руке.
- Поскольку во время разрешения Кошмарное Изничтожение находится в стеке, оно не учитывается при подсчете карт в вашей руке.
 - Сила существ и количество карт у вас в руке проверяются только при разрешении Кошмарного Изничтожения. Игроки могут ответить на заклинание, уже зная выбранный режим, чтобы попробовать спасти или обречь на гибель существа.

Кровожадный Клинок

{2}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+0 и разъярено.

(Оно атакует в каждом бою, если может, и атакует не вас, а другого игрока, если может.)

{1}: прикрепите Кровожадный Клинок к целевому существу под контролем оппонента. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- У Кровожадного Клинка нет способности «Снарядить». В общем случае вы не можете прикрепить его к своему собственному существу, хотя определенные сочетания других карт позволяют это сделать.
- Вы все еще контролируете Кровожадный Клинок, когда он снаряжает существо оппонента. Вы можете переместить его при любой возможности разыгрывать заклинания волшебства, а контролирующий снаряженное существо игрок не может.
- Если снаряженное существо не может атаковать по любой причине (например, оно повернуто или попало под контроль игрока только в этом ходу), то оно не атакует. Если для того, чтобы оно атаковало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.
- Если существо не попадает ни под одно из указанных исключений и может атаковать, то оно должно атаковать игрока, отличного от игрока, контролирующего Кровожадный Клинок, если это возможно. Если существо не может атаковать никого из тех игроков, но вообще может атаковать, то оно должно атаковать planeswalker'a под контролем любого из оппонентов или игрока, контролирующего Кровожадный Клинок.
- Атака разъяренным существом не приводит к тому, что оно прекращает быть разъяренным. Оно остается разъяренным, пока снаряжено Кровожадным Клинком.
- Если существо под вашим контролем разъярено несколькими оппонентами, то оно должно атаковать одного из ваших оппонентов, который не разъярял его, поскольку это позволяет выполнить максимальное количество условий разъяренности. Если существо под вашим контролем разъярено каждым из ваших оппонентов, то вы выбираете, кого из оппонентов оно будет атаковать.

К'ррик, Сын Ягмота

{4} {b/p} {b/p} {b/p}

Легендарное Существо — Ужас Приспешник

2/2

(За {b/p} можно заплатить либо {B}, либо 2 жизни.)

Цепь жизни

За каждую {B} в любой стоимости вы можете заплатить 2 жизни вместо оплаты той маны.

Каждый раз, когда вы разыгрываете черное заклинание, положите один жетон +1/+1 на К'ррика, Сына Ягмота.

- Способность К'ррика не изменяет и не снижает стоимость, которую вы оплачиваете. Она меняет только то, как вы можете оплатить эту стоимость.
- Вы не можете заплатить 2 жизни за немаркированную ману в оплачиваемой стоимости, даже если какой-либо эффект гласит, что вы должны тратить черную ману на оплату той немаркированной маны.
- Если в стоимости есть символ маны, который можно оплатить различными способами, например, {b/r}, {b/p} или {2/b}, то вы выбираете, как будете его оплачивать, прежде чем сделать это. Если вы выбираете, что будете платить {B}, то способность К'ррика позволит вам заплатить жизни вместо оплаты этой маны.
- Способность К'ррика позволяет вам заплатить 2 жизни вместо {B} в любой оплачиваемой стоимости: стоимости разыгрывания, стоимости активации и даже стоимости особых действий, таких как Оборотень. Всякий раз, когда вы платите ману, это стоимость.

- Последняя способность К'ррика разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Мариси, Разбивший Спираль

{1} {R} {G} {W}

Легендарное Существо — Кошка Воин

5/4

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания во время боя.

Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, разъярите каждое существо под контролем того игрока. *(До вашего следующего хода те существа атакуют в каждом бою, если могут, и атакуют не вас, а другого игрока, если могут.)*

- Если какой-либо эффект позволяет или предписывает оппоненту разыграть заклинание во время фазы боя, он не может этого сделать. Ограничение Мариси берет верх над этим разрешением.
 - Оппоненты могут активировать способности во время боя.
 - Существа, которые выходят на поле битвы после разрешения второй способности Мариси, не разъяряются.
 - Разъяренные существа остаются разъяренными, даже если Мариси покидает поле битвы до вашего следующего хода.
 - Если разъяренное существо не может атаковать по любой причине (например, оно повернуто или попало под контроль игрока только в этом ходу), то оно не атакует. Если для того, чтобы оно атаковало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.
 - Если существо не попадает ни под одно из указанных исключений и может атаковать, то оно должно атаковать игрока, отличного от игрока, контролирующего разъярившую его способность, если это возможно. Если существо не может атаковать никого из тех игроков, но вообще может атаковать, то оно должно атаковать planeswalker'a под контролем любого из оппонентов или разъярившего его игрока.
 - Атака разъяренным существом не приводит к тому, что оно прекращает быть разъяренным. Если в этом ходу есть дополнительная фаза боя, или если другой игрок получает контроль над тем существом до того, как оно перестало быть разъяренным, то оно должно атаковать опять, если это возможно, и должно следовать всем ограничениям.
 - Если существо под вашим контролем разъярено несколькими оппонентами, то оно должно атаковать одного из ваших оппонентов, который не разъярял его, поскольку это позволяет выполнить максимальное количество условий разъяренности. Если существо под вашим контролем разъярено каждым из ваших оппонентов, то вы выбираете, кого из оппонентов оно будет атаковать.
 - Если в игре с участием более двух игроков вы покидаете партию после того, как вторая способность Мариси разрешится, но до начала вашего следующего хода, то эффект способности продлится до того момента, когда должен был бы начаться ваш следующий ход. Он не заканчивается сразу, когда вы покидаете партию, но и не длится бесконечно.
-

Массовая Миниатюризация

{1}{U}

Волшебство

До вашего следующего хода существа под контролем целевого игрока имеют базовую силу и выносливость 1/1.

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

- Массовая Миниатюризация заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости какого-либо существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как та способность разрешилась, заменят собой ее эффект.
- Эффекты, которые увеличивают или уменьшают силу и/или выносливость существа, такие как эффект Титанического Роста, будут применяться к тому существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и/или выносливости.
- Массовая Миниатюризация делает целью игрока, а не его существа. Таким образом может быть уменьшено существо с Порчеустойчивостью или Защитой от синего.
- Массовая Миниатюризация действует только на существа, находящиеся под контролем целевого игрока в момент ее разрешения. Существа, попавшие под контроль того игрока до вашего следующего хода, но после разрешения Массовой Миниатюризации, не станут 1/1.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные существом под контролем целевого игрока, могут оказаться смертельными, после того как его базовая выносливость станет равна 1.
- Если в игре с участием более двух игроков вы покидаете партию после того, как Массовая Миниатюризация разрешится, но до начала вашего следующего хода, то ее эффект продлится до того момента, когда должен был бы начаться ваш следующий ход. Он не заканчивается сразу, когда вы покидаете партию, но и не длится бесконечно.

Мираж Ненависти

{3}{R}

Волшебство

Выберите не более двух целевых существ не под вашим контролем. За каждое из тех существ создайте одну фишку, являющуюся копией того существа. Те фишки получают Ускорение. Изгоните их в начале следующего заключительного шага.

- Если одно из двух целевых существ стало нелегальной целью, то вы создаете одну фишку, которая является копией легальной цели. Вы не создадите две фишки.
- Каждая фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа, и ничего более (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.

- Каждая фишка получает Ускорение после создания. Если что-либо копирует любую из фишек, то копия не получает Ускорение, и вы не изгоняете ее в начале следующего заключительного шага.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Если скопированное существо — это фишка, то созданная фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.
- Если скопированное существо является копией чего-либо еще (например, если Мираж Ненависти своровал у Волрата, Вора Облика его собственный облик), то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано тем существом.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности существа, гласящие: «при выходе [этого существа] на поле битвы» или «[это существо] выходит на поле битвы с».

Обратный Путь

{G} {G}

Волшебство

Выберите одно —

- Верните целевую карту перманента из вашего кладбища в вашу руку.
- Положите вашего командира из зоны командования в вашу руку.

Сплетение {2} *(Выберите оба, если вы оплачиваете стоимость Сплетения.)*

- «Командирский налог» увеличивается в зависимости от того, сколько раз командир был разыгран из зоны командования. Разыгрывание командира из вашей руки не требует оплаты дополнительной стоимости и не увеличивает стоимость, которую нужно будет заплатить для разыгрывания того командира из зоны командования в следующий раз.
- Если ваш командир не находится в зоне командования (или вы играете не в формате «Командир»), то второй режим Обратного Пути ничего не делает.
- Некоторые карты из других выпусков с ключевым словом «Партнер» позволяют вам иметь более одного командира. Если в зоне командования у вас два командира, то второй режим Обратного Пути возвращает к вам в руку одного из них по вашему выбору, а не обоих.

Обреченный Мастер

{2} {W}

Существо — Человек Механик

1/1

Скульптуры под вашим контролем не могут атаковать или блокировать.

В начале вашего заключительного шага создайте одну фишку артефакта существа бесцветная

Скульптура со способностью «Сила и выносливость этого существа равны количеству Скульптур под вашим контролем».

- Фишка Скульптуры считает сама себя, так что она будет как минимум 1/1.

- Скульптура — это тип существа, а не тип артефакта.
- После того как Обреченный Мастер покинет поле битвы, ваши Скульптуры смогут атаковать и блокировать.

Оранский Ледозуб

{3} {G} {G}

Снежное Существо — Змея

2/6

Атакующие существа под вашим контролем имеют

Смертельное касание.

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

- «Снежный» — это супертип, а не тип карты. С этим словом как таковым не связано никаких правил или функций, но оно может иметь значение для других карт и способностей.
- Если одно или несколько существ под вашим контролем наносят боевые повреждения игрокам одновременно с тем, как Оранскому Ледозубу наносятся смертельные повреждения, то его способность срабатывает за каждое из тех существ.

Панегирист Селезнии

{2} {G}

Существо — Кентавр Друид

3/3

{2} {G}: изгоните целевую карту существа из кладбища, затем используйте Заселение. *(Создайте одну фишку, являющуюся копией фишки существа под вашим контролем.)*

- Вы не можете активировать способность Панегириста Селезнии, не выбирая целевую карту существа на кладбище.
- Если к моменту разрешения способности Панегириста Селезнии целевая карта становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не сможете использовать Заселение.

Песня Всесознания

{4} {W} {W}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, используйте Заселение. *(Создайте одну фишку, являющуюся копией фишки существа под вашим контролем.)*

- Способность Песни Всесознания разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того как были выбраны цели для того заклинания. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Плугало

{4}

Артефакт Существо — Пугало

1/4

Каждый раз, когда Плугало становится повернутым, выберите одно —

- Вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы повернутой.
- Верните целевую карту земли из вашего кладбища на поле битвы повернутой.

- Способность Плугала — это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам повернуть его тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ повернуть его — например, атаковать.
- Если Плугало становится повернутым в ходе разыгрывания заклинания или активации способности, то заклинание или способность разрешаются после того, как разрешится срабатывающая способность Плугала.
- Ни один из режимов способности Плугала не считается разыгрыванием земли. Оно может положить карту земли на поле битвы, даже если идет не ваш ход, или в этом ходу вы уже разыграли свою землю за ход.

Погрязнуть в Отчаянии

{1} {B}

Волшебство

Каждый оппонент жертвует существо или чары.

- При разрешении заклинания Погязнуть в Отчаянии следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, тот игрок, чей ход идет) выбирает существо или чары под своим контролем, затем остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные перманенты жертвуются одновременно.
- Ваши оппоненты выбирают перманенты для пожертвования из существ и чар под своим контролем. Это означает, что вы не можете указывать, перманенты какого типа должны жертвовать игроки, но и игрок не может выбрать пожертвовать чары, если у него под контролем их нет.

Подавитель Кадены

{1} {U}

Существо — Нага Чародей

2/1

Когда Подавитель Кадены переворачивается рубашкой вниз, отмените все способности под контролем ваших оппонентов.

Мегаоборотень {1} {U} *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}).*

Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Мегаоборотня и положите на нее один жетон +1/+1.)

- Подавитель Кадены отменяет только активируемые и срабатывающие способности, которые уже находятся в стеке. Он не мешает активации и срабатыванию способностей позже в этом ходу и никак не действует на статические способности.
- Подавитель Кадены не может отменить активируемую или срабатывающую мана-способность. Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении добавляет ману в хранилище маны игрока, не имеет целей и не является способностью верности. Срабатывающая мана-способность — это такая способность, которая добавляет ману в хранилище маны игрока и срабатывает при работе активируемой мана-способности.
- Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом (такие, как Снарядить) обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. Обратите внимание, что переворачивание существа рубашкой вниз не является активируемой способностью.
- Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом (такие, как способность Бешенства разыгрывать изгнанные карты) являются срабатывающими способностями, и слова «когда», «каждый раз, когда» или «в» содержатся у них в тексте напоминания.
- Не могут отмениться способности, создающие эффекты замены, такие как выход перманента на поле битвы повернутым или с жетонами на нем. Способности с формулировкой «при выходе [этого существа] на поле битвы», также создают эффекты замены и не могут быть отменены.
- Если вы отменили отложенную срабатывающую способность, которая сработала в начале «следующего» указанного шага или фазы, то эта способность уже не работает, когда указанный шаг или фаза наступит еще раз.

Пожар Будущего

{3} {R}

Волшебство

Изгоните три верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть те карты до конца вашего следующего хода. Если это заклинание было разыграно из кладбища, то вы можете разыгрывать таким образом карты без уплаты их мана-стоимости. Воспоминание {7} {R} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Если вы не разыгрываете какие-либо или все изгнанные карты, то они остаются в изгнании.
- Пожар Будущего не влияет на время, в которое вы можете разыгрывать изгнанные карты. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если вы изгнали карту земли, то можете разыграть ее только во время вашей главной фазы, и если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
- Если вы разыгрываете Пожар Будущего из любой зоны, кроме кладбища, то должны оплатить мана-стоимость или альтернативную стоимость каждого разыгрываемого таким образом заклинания. Если вы разыгрываете Пожар Будущего из кладбища, то можете решить разыграть каждое заклинание за его мана-стоимость, альтернативную стоимость или без уплаты его мана-стоимости.
- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.

- Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», то не можете решить разыграть ее за какие-либо альтернативные стоимости и не можете оплатить те стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Судьбоносного Падения), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

Портовый Вымогатель

{1} {R}

Существо — Гоблин Пират

1/2

Когда Портовый Вымогатель выходит на поле битвы, создайте X фишек Клада, где X — количество артефактов и чар под контролем ваших оппонентов.

(Фишки Клада — это артефакты со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)

- Если под контролем оппонента есть артефакт, одновременно являющийся чарами, то такой перманент учитывается для способности Портового Вымогателя только один раз.

Прамикон, Небесный Бастион

{U} {R} {W}

Легендарное Существо — Стена

1/5

Полет, Защитник

При выходе Прамикона, Небесного Бастиона на поле битвы выберите лево или право.

Каждый игрок может атаковать только ближайшего оппонента в выбранном направлении и planeswalker-ов под контролем того оппонента.

- Если два Прамикона на поле битвы не согласны друг с другом относительно направления, в котором игроки должны атаковать, то игроки не могут атаковать вовсе.
 - Если для Прамикона не был сделан выбор (например, потому что на самом деле это очень удачно замаскировавшийся Волрат, Вор Облика), то его последняя способность не производит эффекта.
 - В игре с участием более двух игроков игроки должны использовать взаимосогласованный метод раскладки после того, как выбрали колоды, но до начала партии. Если игроки не могут прийти к согласию (например, потому что Прамикон в колоде заставляет учитывать то, кто у них ближайшие оппоненты), то игроки раскладываются случайным образом.
-

Проклятие Дурацкой Мудрости

{4} {B} {B}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

Каждый раз, когда зачарованный игрок берет карту, он теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

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 становитесь зачарованы вашим собственным Проклятием Дурацкой Мудрости, то каждый раз, когда вы берете карту, вы теряете 2 жизни и получаете 2 жизни. Вы не проиграете партию, если в промежутке между этими двумя событиями ваше количество жизней было равно 0 или меньше.
- Как только зачарованный игрок взял одну или несколько карт, он в любом случае потеряет жизни (а вы получите), даже если Проклятие Дурацкой Мудрости покинет поле битвы до того, как разрешится его срабатывающая способность.

Пышный Расцвет

{X} {X} {G}

Волшебство

Используйте Заселение X раз. *(Для Заселения создайте одну фишку, являющуюся копией фишки существа под вашим контролем. Сделайте это X раз.)*

- Фишки выходят на поле битвы по одной.
- При каждом использовании Заселения вы можете выбрать для копирования любую фишку существа, которую контролируете. Вы не обязаны создавать X фишек, являющихся копиями одной и той же фишки существа.
- Способности, которые срабатывают при использовании Заселения, будут положены в стек только после того, как вы закончите использовать Заселение X раз.
- Если X равен 0, вы не используете Заселение.

Разоритель Анже

{2} {R}

Существо — Вампир Берсерк

3/3

Разоритель Анже атакует в каждом бою, если может.

Каждый раз, когда Разоритель Анже атакует, сбросьте вашу руку, затем возьмите три карты.

Бешенство {1} {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.)*

- Если Разоритель Анже не может атаковать по любой причине (например, он повернут или попал под контроль игрока только в этом ходу), то он не атакует. Если для того, чтобы он атаковал,

требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае Разоритель Анже не обязан атаковать.

- При разрешении срабатывающей способности вы берете три карты, даже если сбросили ноль карт.
- Если у каких-либо из сброшенных вами карт есть Бешенство, вы решаете, станете ли их разыгрывать, после того как возьмете три карты.

Райами, Первый из Падших

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

Легендарное Существо — Вампир

5/4

Если не являющееся фишкой существо должно умереть, вместо этого изгоните ту карту с одним жетоном крови на ней.

Пока у изгнанной карты существа с жетоном крови на ней есть Полет, у Райами, Первого из Падших есть Полет. То же самое относится к Бдительности, Двойному удару, Захвату, защите, Неразрушимости, Первому удару, Порчеустойчивости, Пробивному удару, Смертельному касанию, Угрозе, Ускорению и Цепи жизни.

- Райами смотрит на все изгнанные карты существ с жетонами крови, а не только на изгнанные его способностью. Он смотрит даже на карты, изгнанные способностью Райами, Первого из Падших другого игрока.
 - Если не являющееся фишкой существо, которое обычно не является существом (например, Машина), умирает, то Райами изгоняет его с жетоном крови на нем, но не получает от него способностей.
 - Если у изгнанной карты существа есть одна или несколько разновидностей перечисленных ключевых слов (например, Защита от черного или Порчеустойчивость от белого), то Райами получает именно эти разновидности.
 - Если у изгнанной карты существа какое-то из перечисленных ключевых слов есть только при выполнении определенных условий, то дающая это ключевое слово способность не применяется, пока карта находится в изгнании. Райами не получит такую способность от той карты.
 - Не являющиеся фишками существа, которые должны умереть одновременно с тем, как Райами покидает поле битвы, изгоняются с жетонами крови.
 - Если на то, куда должно отправиться умирающее существо, влияет несколько эффектов замены, то контролирующий такое существо игрок выбирает, какой из эффектов применяется. Если эффект Райами не изгоняет существо, то на нем не будет жетона крови, даже если его изгонит другой эффект. Не забывайте, что эффект, позволяющий игроку спасти своего командира от смерти, — это тоже эффект замены.
-

Распаляющий Змей
{3} {R} {R}
Существо — Дракон
4/4

Полет

Каждый раз, когда Распаляющий Змей атакует, каждая карта мгновенного заклинания и волшебства на вашем кладбище получает Воспоминание до конца хода. Стоимость Воспоминания равна ее мана-стоимости.

- Способность Воспоминания получают только те карты мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства, которые находятся на вашем кладбище в момент разрешения срабатывающей способности Распаляющего Змея. Карты мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства, которые попадают на ваше кладбище позднее в том же ходу, не получают способность Воспоминания.
- После того как Распаляющий Змей атаковал, его способность разрешится и даст соответствующим картам Воспоминание, даже если Распаляющий Змей покинет поле битвы до разрешения способности или после ее разрешения, но до того, как вы разыграли заклинания.
- Если таким образом вы разыгрываете мгновенное заклинание или волшебство, в мана-стоимости которого есть {X}, вы все равно выбираете значение X в рамках разыгрывания того заклинания и оплачиваете ту стоимость.
- Если у карты мгновенного заклинания или волшебства, находящейся на вашем кладбище, уже есть Воспоминание, то чтобы разыграть ее из кладбища, вы можете воспользоваться любой из этих двух способностей Воспоминания.
- Вы можете оплачивать или не оплачивать любые необязательные дополнительные стоимости, имеющиеся у заклинания, такие как стоимость Усилителя. Любые обязательные дополнительные стоимости, которые есть у заклинания (например, как у Судьбоносного Падения), вы должны оплатить.
- Для двойных карт оплачиваемая стоимость Воспоминания определяется той половиной, которую вы разыгрываете.

Роковой Дар
{4} {B}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Зачарованное существо имеет Смертельное касание и Неразрушимость.
Оборотень — Пожертвуйте другое существо. *(Вы можете разыграть эту карту рубашкой вверх как существо 2/2 за {3}. Переверните ее рубашкой вниз в любой момент за ее стоимость Оборотня.)*
При переворачивании Рокового Дара рубашкой вниз вы можете прикрепить его к существу.

- Вы не можете оплатить стоимость Оборотня Рокового Дара более одного раза.
- Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы объявляете, что переворачиваете Роковой Дар рубашкой вниз, и тем, как он прикрепляется к выбранному существу.

- Если на поле битвы нет существа, к которому вы могли бы легально прикрепить Роковой Дар при переворачивании его рубашкой вниз, или если вы решаете не прикреплять его к существу, то он кладется на кладбище своего владельца.
- Этот процесс не делает существо, которое будет зачаровывать Роковой Дар, целью, так что вы можете выбрать таким образом существо оппонента с Порчеустойчивостью или существо с Пеленой. Однако Аура должна иметь возможность легально зачаровывать выбранного получателя, так что вы не можете выбрать таким образом существо с Защитой от черного.

Святылище Вечности

Земля

{T}: добавьте {C}.

{2}, {T}: верните целевого принадлежащего вам командира с поля битвы в вашу руку. Активируйте эту способность только во время вашего хода.

- «Командирский налог» увеличивается в зависимости от того, сколько раз командир был разыгран из зоны командования. Разыгрывание командира из вашей руки не требует оплаты дополнительной стоимости и не увеличивает стоимость, которую нужно будет заплатить для разыгрывания того командира из зоны командования в следующий раз.
- Если ваш командир не находится на поле битвы (или вы играете не в формате «Командир»), то вторая способность Святылища Вечности ничего не делает.

Севинн, Хроноклазм

{2} {U} {R} {W}

Легендарное Существо — Человек Чародей

2/2

Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены Севинну, Хроноклазму.

Каждый раз, когда вы разыгрываете первое мгновенное заклинание или заклинание волшебства из вашего кладбища в каждом ходу, скопируйте то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

- Если вы разыграли мгновенное заклинание или заклинание волшебства из вашего кладбища до того, как Севинн вышел на поле битвы в том же ходу, то его последняя способность в этом ходу уже не работает.
- Способность Севинна копирует любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.
- Копия создается, даже если заклинание, вызвавшее срабатывание способности Севинна, отменяется к моменту разрешения той способности. Копия разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
- Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Новые цели должны быть легальными.
- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.

- Если копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании, то у копии будет то же значение X.
- Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копии. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии.
- Созданная способностью Севинна копия создается прямо в стеке, так что она не разыгрывается. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают. Все эффекты того заклинания, которые применяются, только если оно было разыграно из кладбища, не применяются.

Скальная Спасательница

{1}{W}

Существо — Кор Солдат

2/2

Бдительность

{T}, пожертвуйте Скальную Спасательницу: целевой перманент под вашим контролем получает Защиту от каждого из ваших оппонентов до конца хода.

(Объекты под контролем тех игроков не могут блокировать тот перманент, делать его своей целью, наносить ему повреждения, зачаровывать или снаряжать.)

- Игроки, от которых целевой перманент имеет Защиту, определяются в момент разрешения способности Скальной Спасательницы. Если позже в том же ходу оппонент каким-то образом получит контроль над тем перманентом, то у перманента все еще останется Защита от всех ваших оппонентов, включая своего нового контролирующего игрока.
- Защита от игрока означает, что у перманента 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.

Скрещенный Вор

{5}{B}{B}

Существо — Обезьяна Змея

6/7

В начале шага поддержки каждого оппонента вы воплощаете верхнюю карту библиотеки того игрока.

(Положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.)

Каждый раз, когда не принадлежащее вам существо под вашим контролем умирает, его владелец теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

- Ваши оппоненты не могут смотреть на принадлежащие им карты, которые вы воплотили.
- Если не принадлежащее вам существо под вашим контролем умирает одновременно с тем, как ваше количество жизней становится 0 или меньше, то вы проиграете партию до того, как последняя способность Скрещенного Вора успеет вас спасти.

- Если не принадлежащее вам существо под вашим контролем умирает одновременно с тем, как его владелец покидает игру, то последняя способность Скрещенного Вора сработает. Ни один игрок не потеряет 2 жизни, но вы получите 2 жизни.
- В формате «Командир» вы можете производить ману не из цветовой принадлежности вашего командира, если какой-либо эффект позволяет вам произвести ману этого цвета или любого цвета, несмотря на то, что символы этой маны на картах вашей колоды не появляются. Возможно, вы сможете повернуть воплощенное существо рубашкой вниз, даже если оно не цветов вашего командира.
- Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то существа, которые вы воплотили срабатывающей способностью Скрещенного Вора, изгоняются.

Стена Краденых Личностей

{3}{U}

Существо — Имитатор Стена

0/0

Вы можете заставить Стену Краденых Личностей выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы, но при этом она является Стеной в дополнение к своим другим типам и имеет способность Защитника. Когда вы это делаете, поверните скопированное существо, и оно не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока, пока вы контролируете Стену Краденых Личностей.

- Стена Краденых Личностей в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
- Если Стена Краденых Личностей копирует существо, которое обычно не является существом (например, Преображающуюся Пещеру), то скопированный перманент будет повернут и останется повернутым, пока вы контролируете Стену Краденых Личностей, даже когда перестанет быть существом.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Если выбранное существо является копией чего-либо еще (например, если выбранное существо — это другая Стена Краденых Личностей), то ваша Стена Краденых Личностей выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано выбранным существом.
- Если выбранное существо — это фишка, то Стена Краденых Личностей копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом. Сама Стена Краденых Личностей в этом случае фишкой не становится.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, работают, когда Стена Краденых Личностей выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности выбранного существа, гласящие: «при выходе [этого существа] на поле битвы» или «[это существо] выходит на поле битвы с».

- Если по какой-то причине Стена Краденых Личностей выходит на поле битвы одновременно с другим существом, то она не может стать копией того существа. Можно выбрать только такое существо, которое уже находится на поле битвы.
- После того как Стена Краденых Личностей вышла на поле битвы и украла личность существа, игроки могут предпринимать действия до того, как существо будет повернуто.
- Если контроль над Стеной Краденых Личностей перейдет к другому игроку, то ее эффект, удерживающий существо повернутым, прекратит действовать. Даже если в дальнейшем вы вернете себе контроль над Стеной Краденых Личностей, существо все равно сможет разворачиваться.
- Стена Краденых Личностей может копировать уже повернутое существо. То существо просто останется повернутым и не будет разворачиваться во время следующего шага разворота контролирующего его игрока, пока вы контролируете Стену Краденых Личностей.
- Если Стена Краденых Личностей покидает поле битвы до того, как разрешится ее срабатывающая способность, то скопированное существо будет повернуто, но сможет развернуться, как обычно.

Тангарт, Первый Помощник

{2} {R} {G}

Легендарное Существо — Минотавр Воин

5/5

Тангарт, Первый Помощник не может быть заблокирован более чем одним существом.

Каждый раз, когда оппонент атакует одним или несколькими существами, если Тангарт повернут, то вы можете заставить того оппонента получить контроль над Тангартом до конца боя. Если вы это делаете, выберите игрока или planeswalker-a, которого атакует тот оппонент. Тангарт атакует того игрока или planeswalker-a.

- Если Тангарт получает Угрозу, то его нельзя заблокировать вообще.
- Когда оппонент получает контроль над Тангартом, это не приводит к тому, что Тангарт разворачивается. Это значит, что от одного вашего хода до другого Тангарт может атаковать несколько раз.
- Если оппонент атакует planeswalker'a, но не игрока, контролирующего того planeswalker'a, то Тангарт не может атаковать того игрока.
- Если оппонент атакует игрока или planeswalker'a, но к моменту разрешения способности Тангарта ни одно из атаковавших того игрока или planeswalker'a существ больше не атакует его (например, они покинули поле битвы), то того игрока или planeswalker'a нельзя выбрать для атаки Тангарта. Если вы не можете таким образом выбрать ни одного игрока или planeswalker'a, но все равно отдаете оппоненту контроль над Тангартом, то Тангарт не атакует.
- Игроки не могут предпринимать никаких действий между тем, как вы решаете отдать контроль над Тангартом атакующему игроку, и тем, как он становится атакующим существом.
- Несмотря на то что Тангарт становится атакующим существом, если он использует свою срабатывающую способность, он не объявляется атакующим существом. Это означает, что способности, срабатывающие каждый раз, когда существо атакует, не работают, когда он перейдет под контроль другого игрока и станет атакующим.

- Любые эффекты, гласящие, что Тангарт не может атаковать или не может атаковать определенного игрока (например, эффект заклинания Propaganda или способность Защитника, полученная Тангартон), действуют только при объявлении атакующих. Они не помешают Тангарту стать атакующим существом в результате действия его срабатывающей способности.
- Может получиться так, что таким образом Тангарт будет атаковать своего владельца.
- Наносимые командиром повреждения отслеживаются для каждого командира. Не имеет значения, под чьим контролем находится командир, когда он наносит повреждения. Если Тангарт наносит 10 повреждений игроку, находясь под вашим контролем, и еще 11 повреждений тому же игроку, находясь под контролем третьего игрока, получивший повреждения игрок проигрывает партию.

Тектонический Геллион

{5} {R} {R}

Существо — Геллион

8/5

Ускорение

Каждый раз, когда Тектонический Геллион атакует, каждый игрок, контролирующий больше всего земель, жертвует две земли.

- Игрок или игроки, которые будут жертвовать земли, определяются, только когда срабатывающая способность Тектонического Геллиона начинает разрешаться.
- Если наибольшее число земель контролируют несколько игроков, каждый из тех игроков жертвует по две земли. Если у всех игроков под контролем одинаковое число земель, все игроки жертвуют по две земли.
- Если при разрешении срабатывающей способности Тектонического Геллиона будут жертвовать земли несколько игроков, то сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает две земли под своим контролем (если он контролирует наибольшее число земель), затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов, если они контролируют наибольшее число земель (они знают, какой выбор сделали игроки перед ними). После этого все выбранные земли жертвуются одновременно.

Феникс Небесного Пламени

{2} {R} {R}

Существо — Феникс

3/3

Полет, Ускорение

Когда вы разыгрываете вашего командира, верните Феникса Небесного Пламени из вашего кладбища на поле битвы.

- Срабатывающая способность Феникса Небесного Пламени разрешается до заклинания командира, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание командира будет отменено.
-

Цепник, Адепт Кошмаров

{2} {B} {R}

Легендарное Существо — Человек Приспешник

3/2

Сбросьте карту: в этом ходу вы можете разыграть одну карту существа из вашего кладбища.

Активируйте эту способность только один раз за ход.

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, если вы не разыграли его из вашей руки, оно получает

Ускорение до вашего следующего хода.

- Вы не выбираете, какую карту существа разыграть, когда активируете или разрешаете первую способность Цепника. Эта способность просто создает для вас разрешение позже в этом ходу разыграть карту существа из вашего кладбища.
- Первая способность Цепника не влияет на время, в которое вы можете разыграть карту существа. Обычно вы можете разыгрывать ее только во время вашего хода при пустом стеке, но если у карты существа есть Миг, то ее можно разыгрывать и в другое время.
- Если вы каким-то образом активируете первую способность Цепника больше одного раза за ход (например, Цепник покинул поле битвы, а затем вернулся), то вы можете разыграть по одной карте существа за каждое данное способностями разрешение. Таким же образом, если какой-либо другой эффект разрешает вам разыграть карту существа из вашего кладбища, то вы можете использовать это разрешение, а позднее использовать разрешение Цепника, чтобы разыграть еще одну карту существа.
- Последняя способность Цепника срабатывает, если выходящее на поле битвы существо было разыграно из любой зоны, кроме вашей руки, или если оно не было разыграно вовсе и выходит на поле битвы откуда угодно (в том числе и из вашей руки).
- Последняя способность Цепника срабатывает, если сам Цепник выходит на поле битвы, и вы не разыграли его из вашей руки.

Эльша, Познавшая Бесконечность

{2} {U} {R} {W}

Легендарное Существо — Джинн Монах

3/3

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

Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.

Вы можете разыграть верхнюю карту вашей библиотеки, если это карта, не являющаяся ни существом, ни землей, и вы можете разыграть ее, как если бы у нее был Миг.

- Эльша позволяет вам смотреть верхнюю карту вашей библиотеки в любой момент, когда вы захотите (с одним ограничением, см. ниже), даже если у вас нет приоритета. Это действие не задействует стек. Знание того, что это за карта, становится частью информации, к которой у вас есть доступ, — точно так же, как вы можете просматривать карты у себя в руке.
- Если в процессе разыгрывания заклинания, земли или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не можете смотреть новую верхнюю карту, пока не закончите делать то,

что вы делали. Это означает, что если вы разыгрываете верхнюю карту вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую, пока не закончите оплачивать то заклинание.

- Вы должны оплатить все стоимости заклинания, которое разыгрываете из вашей библиотеки, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости.
- Если какой-либо другой эффект позволяет вам разыграть верхнюю карту вашей библиотеки, то вы можете разыграть ее, как если бы у нее был Миг, даже если это карта существа.

Эмблема Командира

{2}{W}{W}

Чары

Существа под вашим контролем получают по +1/+1 за каждое разыгрывание вами вашего командира из зоны командования в этой партии.

- Эмблема Командира учитывает, сколько раз вы разыгрывали командира, даже если он был отменен или заклинание командира еще находится в стеке.
- Некоторые карты из других выпусков с ключевым словом «Партнер» позволяют вам иметь более одного командира. В этом случае Эмблема Командира подсчитывает общее количество разыгрываний всех ваших командиров.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering — Командир и Magic являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2019 Wizards.