

Заметки к выпуску «Престол Элдраина»

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

Дата внесения последних изменений: 27 июня 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

Выпуск «Престол Элдраина» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 4 октября 2019 г. С этого момента в формате «Стандарт» будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Гильдии Равники», «Выбор Равники», «Война Искры», «Базовый выпуск 2020» и «Престол Элдраина».

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

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

Новая механика: карты с Приключением

В выпуске «Престол Элдраина» есть карты нового стиля. Карты с Приключением — это карты существ, но у каждого такого существа в левой части текстового поля есть отдельная подрамка с альтернативными характеристиками. Вы можете разыграть такую карту как ее Приключение — в этом случае впоследствии ее можно будет разыграть как существо.

Убийца Великанов
 {W}
 Существо — Человек Простолюдин
 1/2
 {1} {W}, {T}: поверните целевое существо.
 //
 Срубить
 {2} {W}
 Мгновенное — Приключение
 Уничтожьте целевое существо с силой 4 или больше.
*(Затем изгоните эту карту. Позже вы можете
 разыграть эту карту как существо из изгнания.)*

- Карта с Приключением является картой существа во всех зонах, кроме стека, а также в стеке, если она не разыграна как Приключение. В этих случаях ее альтернативные характеристики игнорируются. Например, пока Убийца Великанов находится на вашем кладбище, то это белая карта существа с конвертированной мана-стоимостью 1. Она не может стать целью срабатывающей способности Мистического Святилища.
- Когда вы разыгрываете заклинание как Приключение, используйте его альтернативные характеристики, игнорируя все обычные характеристики карты. Цвет заклинания, его мана-стоимость, конвертированная мана-стоимость и т. д. определяются только по его альтернативным характеристикам. Если заклинание покидает стек, то немедленно начинают использоваться его обычные характеристики.
- Если вы разыгрываете карту с Приключением как Приключение, то используйте только альтернативные характеристики для определения того, можете ли вы легально разыграть это заклинание. Например, если Убийца Великанов изгнан последней способностью Вивьен, Заступницы Диких Земель, то вы не можете разыграть его как Срубить.
- Если заклинание разыграно как Приключение, то при разрешении контролирующей его игрок изгоняет его вместо того, чтобы положить его на кладбище его владельца. Пока карта остается в изгнании, тот игрок может разыграть ее как заклинание существа. Если заклинание Приключения покидает стек не потому, что разрешается, а по любой другой причине (например, оно отменено или не может разрешиться, поскольку все его цели стали нелегальными), то карта не изгоняется, и контролирующий заклинание игрок не сможет впоследствии разыграть его как существо.
- Если карта с Приключением окажется в изгнании не потому, что изгнала себя во время разрешения, а по любой другой причине, то это не позволит вам разыграть ее как заклинание существа.
- Вы обязаны соблюдать любые ограничения и разрешения по времени разыгрывания для заклинания существа, которое разыгрываете из изгнания. Обычно вы можете разыграть его только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
- Если какой-либо эффект копирует заклинание Приключения, то копия изгоняется при разрешении. Она прекращает существование как действие, вызванное состоянием: разыграть копию как существо вы не сможете.
- В тексте эффекта может упоминаться карта, заклинание или перманент «с Приключением» или «у которого есть Приключение». Это относится к карте, заклинанию или перманенту, у которых есть альтернативные характеристики Приключения, даже если они сейчас не используются, и даже если та карта никогда не была разыграна как Приключение.
- Если в тексте эффекта упоминается карта существа, заклинание существа или существо с Приключением, то этот эффект не учитывает мгновенные заклинания или заклинания волшебства в стеке, которые были разыграны как Приключение.

- Если какой-либо объект становится копией объекта с Приключением, то у копии также есть Приключение. При смене зоны такой объект либо перестает существовать (если это фишка), либо перестает быть копией (если это не являющийся фишкой перманент), так что вы не сможете разыграть его как Приключение.
- Если какой-либо эффект предписывает вам выбрать имя карты, то вы можете выбрать альтернативное имя Приключения. Проверая, можете ли вы выбрать это имя, учитывайте только альтернативные характеристики.
- Когда вы разыгрываете карту как Приключение, вы не разыгрываете ее за альтернативную стоимость. Эффекты, позволяющие вам разыграть заклинание за альтернативную стоимость или без уплаты мана-стоимости, могут позволить вам применить это и к Приключению.

Новая механика: Твердость

В выпуске «Престол Элдраина» появилось новое слово способности: *Твердость*. Оно обозначает награду за твердую приверженность цвету и расход трех или больше единиц маны этого цвета на разыгрывание заклинания. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Превращение в Тыкву

{3} {U}

Мгновенное заклинание

Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца. Возьмите карту.

Твердость — Если на разыгрывание этого заклинания было потрачено три или больше синей маны, создайте одну фишку Еды. (Она является артефактом со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)

- Если у мгновенного заклинания или заклинания волшебства есть способность Твердости, то вы следуете указаниям в том порядке, в котором они перечислены на карте. Вы не можете выполнить указание Твердости до того, как заклинание начнет разрешаться, или до того, как исполнятся все остальные напечатанные выше эффекты.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть заклинание без уплаты его мана-стоимости, то в рамках этого эффекта вы не можете выбрать оплатить мана-стоимость. Разыграть заклинание за мана-стоимость вы можете, только если какое-то другое правило или эффект позволяют вам это сделать. Также вы не можете отказаться от снижения стоимости (если только эффект не позволяет вам выбирать).
- Эффекты Твердости проверяют, какая мана на самом деле была потрачена на разыгрывание заклинания. Если какой-либо эффект позволяет вам тратить ману «как будто это мана» любого цвета или типа, то вы можете тратить ману, которую не могли бы потратить без этого эффекта, но это не меняет то, какую ману вы потратили на самом деле.
- Если вы копируете заклинание со способностью Твердости, то на разыгрывание копии не тратится мана, а это значит, что способность не применяется.

Тема выпуска: Еда

Мир Элдраин славен своими богатыми кулинарными традициями. Здесь есть сладости, есть аппетитные блюда — а есть совершенно определенно неаппетитные. Некоторые карты из выпуска создают или взаимодействуют с артефактами Еды, так что вы можете принять участие в банкете — если осмелитесь.

Ведьма-Искусительница

{2} {B}

Существо — Человек Колдун

1/3

Когда Ведьма-Искусительница выходит на поле битвы, создайте одну фишку Еды. *(Она является артефактом со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)*

{2}, {T}, пожертвуйте Еду: целевой игрок теряет 3 жизни.

Пряничный Громила

{1}

Артефакт Существо — Гolem Еда

1/1

Ускорение

{1}: Пряничный Громила в этом ходу может быть заблокирован только существами с Ускорением.

{2}, {T}, пожертвуйте Пряничного Громила: вы получаете 3 жизни.

- Еда — это тип артефакта. Несмотря на то что этот тип есть у некоторых существ (например, у Пряничного Громила), он никогда не является типом существа.
- Если какой-либо эффект упоминает «Еду», то это относится к любому артефакту с типом Еда, а не только к фишке артефакта Еда. Например, вы можете пожертвовать Пряничного Громила для активации последней способности Ведьмы-Искусительницы.
- Вы не можете пожертвовать одну фишку Еды, чтобы оплатить несколько стоимостей. Например, вы не можете пожертвовать одну фишку Еды, чтобы активировать и ее собственную способность, и способность Ведьмы-Искусительницы.
- Некоторые заклинания, предписывающие создать фишку Еды, требуют выбрать цели. Вы не можете разыграть такие заклинания, не выбирая все необходимые цели, а если все цели становятся нелегальными, то заклинание не разрешается, и вы не создаете фишки Еды. Если нелегальными становятся не все, а только некоторые из целей, то вы делаете все возможное, в том числе создаете Еду.
- Что бы вы ни делали, не ешьте вкусные карты.

Тема выпуска: взятие второй карты

Знание — сила! У некоторых карт выпуска «Престол Элдраина» есть способности, которые срабатывают каждый раз, когда вы берете свою вторую карту за ход.

Фея-Вандал
{1} {U}
Существо — Фея Бродяга
1/2
Миг
Полет
Каждый раз, когда вы берете вашу вторую карту в каждом ходу, положите один жетон +1/+1 на Фею-Вандала.

- Срабатывающая способность может сработать только один раз в каждом ходу. Не имеет значения, находился ли перманент с этой способностью на поле битвы, когда была взята первая карта. Если перманента не было на поле битвы, когда была взята вторая карта, то его способность в этом ходу уже не сможет сработать. Она не срабатывает, когда берется третья или четвертая карта.
- Если какой-либо эффект предписывает вам взять несколько карт, то способность срабатывает, когда вы берете ту карту, которая становится второй в этом ходу. Вы выбираете цель (если она есть) для способности после того, как возьмете и посмотрите все карты и закончите разрешение заклинания или способности, заставившей вас их взять.
- Если заклинание или способность предписывают вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.

Знакомая механика: гибридная мана

Гибридные символы маны обозначают стоимость, которую можно оплатить любым из двух изображенных цветов. Например, за {g/u} можно заплатить либо {G}, либо {U}. Этот символ является одновременно и символом зеленой маны, и символом синей маны.

Громогласная Черепаха
{g/u} {g/u} {g/u} {g/u}
Существо — Черепаха Гидра
4/4
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание с конвертированной мана-стоимостью 5 или больше, возьмите карту.

- При разыгрывании заклинания или активации активируемой способности, в стоимость которой входят гибридные символы маны, вы должны выбрать, какого цвета ману использовать для оплаты каждого гибридного символа. Это делается тогда же, когда выбираются режимы или значение X, если оно есть в мана-стоимости. Например, вы должны выбрать, как вы оплатите разыгрывание Громогласной Черепахи: с помощью {G}{G}{G}{G}, {G}{G}{G}{U}, {G}{G}{U}{U}, {G}{U}{U}{U} или {U}{U}{U}{U}.
- Каждый символ гибридной маны из двух цветов добавляет 1 к конвертированной мана-стоимости карты. Например, конвертированная мана-стоимость Громогласной Черепахи равна 4.
- Карта, в мана-стоимости которой есть гибридные символы маны, является картой каждого цвета, изображенного на этих символах, вне зависимости от того, какого цвета мана была потрачена на ее разыгрывание. Например, Громогласная Черепаха является одновременно зеленой и синей, даже если на ее разыгрывание была потрачена только зеленая мана.
- Точно так же, цветовая принадлежность карты (используется в формате «Командир») всегда включает оба цвета, изображенных на символе гибридной маны на карте. Громогласную Черепаху

нельзя положить в колоду, у командира которой цветовая принадлежность только зеленая, несмотря на то что ее можно разыграть только за зеленую ману.

Циклы: земли диких дебрей и королевства

В выпуске «Престол Эдраина» есть два цикла земель: цикл обычных земель и цикл редких. На них показаны места в таинственных диких дебрях и бастионы королевства. Все десять карт взаимодействуют с типами базовых земель.

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.

Замок Вантресс

Земля

Замок Вантресс выходит на поле битвы повернутым, если под вашим контролем нет Острова.

{T}: добавьте {U}.

{2}{U}{U}, {T}: предскажите 2.

- Остров — это карта земли с подтипом Остров, а не любая земля, способная производить синюю ману. Например, Мистическое Святилище — это Остров, а Замок Вантресс — нет.
- При выходе на поле битвы такие земли выполняют проверку среди земель, которые уже там находятся. Они не обращают внимания на земли, которые выходят на поле битвы одновременно с ними (например, в результате действия эффекта Местопеременения).
- Если какой-либо другой эффект кладет эти земли на поле битвы повернутыми, то они выходят повернутыми, даже если под вашим контролем достаточно земель соответствующего типа базовой земли.
- Как только обычная земля (такая, как Мистическое Святилище) вышла на поле битвы повернутой, вы уже не можете развернуть ее при помощи заклинания или способности, чтобы вызвать срабатывание ее последней способности.
- Несмотря на то что у обычных земель есть типы базовых земель, они не являются базовыми землями.

Цикл: реликвии королевства

У каждого из пяти дворов королевства есть легендарный древний артефакт, символизирующий добродетели этого двора. Эти артефакты могут помочь вам в битве — чтобы заручиться их помощью, придется потратиться, но стоимость эту могут снизить определенные действия.

Волшебное Зеркало
{6} {U} {U} {U}
Легендарный Артефакт
Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше
за каждую карту мгновенного заклинания и
волшебства на вашем кладбище.
Размер вашей руки неограничен.
В начале вашего шага поддержки положите один
жетон познаний на Волшебное Зеркало, затем
возьмите одну карту за каждый жетон познаний на
Волшебном Зеркале.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, 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.
- Способность снижения стоимости снижает только немаркированную часть стоимости реликвии. Цветную ману оплатить придется в любом случае.
- Как только вы объявляете, что разыгрываете заклинание, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, никто из оппонентов не сможет изменить то, на сколько снижается стоимость реликвии.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

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

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

Айара, Первая в Локтвейне
{B} {B} {B}
Легендарное Существо — Эльф Аристократ
2/3
Каждый раз, когда Айара, Первая в Локтвейне или
другое черное существо выходит на поле битвы под
вашим контролем, каждый оппонент теряет 1 жизнь,
а вы получаете 1 жизнь.
{T}, пожертвуйте другое черное существо: возьмите
карту.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Айары заставляет команду соперников потерять 1 жизнь два раза, а вы получаете 1 жизнь один раз.
-

Айренкрагский Подвиг

{1} {R} {R} {R}

Волшебство

Добавьте семь {R}. Вы можете разыграть только еще одно заклинание в этом ходу.

- Для эффекта Айренкрагского Подвига неважно, сколько заклинаний вы уже успели разыграть в этом ходу. Вы сможете разыграть только еще одно.
- Эффект Айренкрагского Подвига не позволяет вам разыграть заклинание, которое иначе вы не можете разыграть. Например, если какой-либо эффект гласит, что вы не можете разыгрывать более одного заклинания за ход, то Айренкрагский Подвиг не позволит вам разыграть второе.
- Если какой-либо эффект позволяет или предписывает вам разыграть заклинание после того, как вы уже разыграли еще одно разрешенное заклинание, то вы не можете этого сделать. Ограничение Айренкрагского Подвига берет верх над этим разрешением.
- Айренкрагский Подвиг не ограничивает ваши возможности активировать способности или разыгрывать земли.

Алебарда Розового Шипа

{G}

Артефакт — Снаряжение

Когда Алебарда Розового Шипа выходит на поле битвы, прикрепите ее к целевому не являющемуся Человеком существу под вашим контролем.

Снаряженное существо получает +2/+1.

Снарядить {5} ({5}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

- Если на поле битвы нет существ, к которым можно было бы прикрепить Алебарду Розового Шипа, когда она выходит на поле битвы, то она просто остается неприкрепленной.

Алила, Искусный Провокатор (*карта из колоды для формата «Схватка»*)

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

Легендарное Существо — Фея Колдун

2/3

Полет, Смертельное касание, Цепь жизни

Другие существа с Полетом под вашим контролем получают +1/+0.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание артефакта или чар, создайте одну фишку существа 1/1 синяя Фея с Полетом.

- Последняя способность Алилы разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
 - Заклинание, одновременно являющееся заклинанием артефакта и чар, вызывает только одно срабатывание последней способности Алилы.
-

Алчный Порыв
{u/b} {u/b} {u/b} {u/b}
Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете карту, не являющуюся землей, из кладбища или руки того игрока и изгоняете ее. Вы можете разыграть ту карту, пока она остается в изгнании, и вы можете тратить ману на разыгрывание того заклинания, как если бы это была мана любого цвета.

- Если при помощи Алчного Порыва вы разыгрываете Приключение, то и существо после этого разыграть можете тоже вы, а не владелец карты.
- Эффект Алчного Порыва не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанную карту. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
- Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.
- Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то заклинание или перманент, который вы контролировали при помощи эффекта Алчного Порыва, изгоняется.

Архонт Гармонии
{4} {W} {W}
Существо — Архонт
4/5

Полет
Не являющиеся Архонтами существа имеют базовые силу и выносливость 3/3.
Когда Архонт Гармонии выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 1/1 белый Человек.

- Архонт Гармонии 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 Архонт Гармонии вышел на поле битвы, заменят собой его эффект.
 - Если какой-либо эффект заставляет не являющийся существом перманент стать существом и при этом устанавливает определенные значения для его силы и выносливости, то у существа будут те значения силы и выносливости; оно уже не будет 3/3. Обратите внимание, что эффект Экипажа не устанавливает значения силы и выносливости Машины, так что Машина будет существом 3/3, после того как вы использовали ее способность Экипажа.
 - Эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость существа, такие как эффект Торжественных Похорон, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и/или выносливости.
 - Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существам, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Архонт Гармонии выйдет или покинет поле битвы.
-

Архонт Отпущения
{3}{W}
Существо — Архонт
3/2

Полет

Защита от белого (*Белые объекты не могут блокировать это существо, делать его своей целью, наносить ему повреждения, зачаровывать или снаряжать.*)

Существа не могут атаковать вас или planeswalker-а под вашим контролем, если только контролирующий их игрок не заплатит {1} за каждое из тех существ.

- Ваши оппоненты могут выбрать не платить за атаку существом, которое «атакует, если может». Если других игроков или planeswalker'ов, которых могло бы атаковать то существо, нет, то оно просто не атакует.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» существа могут атаковать вашего напарника и planeswalker'ов под его контролем без уплаты маны.

Атака Рыцарей (*карта из колоды для формата «Схватка»*)

{1}{W}{B}

Чары

Каждый раз, когда Рыцарь под вашим контролем атакует, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

{6}{W}{B}, пожертвуйте Атаку Рыцарей: верните все карты существ-Рыцарей с вашего кладбища на поле битвы.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Атаки Рыцарей заставляет команду соперников потерять 1 жизнь два раза, а вы получаете 1 жизнь один раз.

Блескоискательница

{1}{W}{U}

Существо — Фея

1/1

Полет, Бдительность

Блескоискательница получает +1/+1, пока вы контролируете артефакт.

Блескоискательница получает +1/+1, пока вы контролируете чары.

- Перманент, одновременно являющийся артефактом и чарами, удовлетворяет требования обеих способностей Блескоискательницы, так что она получит +2/+2.
-

Булава Доблести (карта из колоды для формата «Схватка»)

{2} {W}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1 за каждый жетон заряда на Булаве Доблести и имеет

Бдительность.

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон заряда на Булаву Доблести.

Снарядить {3}

- Снаряженное существо имеет Бдительность, даже если на Булаве Доблести нет жетонов заряда.

Былое и Грядущее

{3} {G}

Мгновенное заклинание

Верните целевую карту из вашего кладбища в вашу руку. Положите не более одной другой целевой карты из вашего кладбища на верх вашей библиотеки. Изгоните Былое и Грядущее.

Твердость — Если на разыгрывание этого заклинания было потрачено три или больше зеленой маны, вместо этого верните те карты в вашу руку и изгоните Былое и Грядущее.

- Вы выбираете, какая из карт вернется в вашу руку, а какая попадет на верх вашей библиотеки, когда выбираете те карты целями, а не когда Былое и Грядущее разрешается.
- Если к моменту разрешения Былого и Грядущего одна из двух карт становится нелегальной целью, то вы кладете вторую в соответствующую зону и изгоняете Былое и Грядущее. Если обе цели становятся нелегальными, то заклинание не разрешается и вы не изгоняете Былое и Грядущее.

Ведьмина Печь

{1}

Артефакт

{T}, пожертвуйте существо: создайте одну фишку Еды. Если выносливость пожертвованного существа была равна 4 или больше, вместо этого создайте две фишки Еды. (Они являются артефактами со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)

- Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы объявляете, что активируете способность Ведьминой Печи, и тем, как вы жертвуете существо. В частности, они не смогут уменьшить или уничтожить существо, которое вы собрались изжарить в печи.
-

Великан Бобового Ростка

{6} {G}

Существо — Гигант

/

Сила и выносливость Великана Бобового Ростка равны количеству земель под вашим контролем.

//

Шаги Плодородия

{2} {G}

Волшебство — Приключение

Найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку. *(Затем изгоните эту карту. Позже вы можете разыграть эту карту как существо из изгнания.)*

- Способность, определяющая значение силы и выносливости Великана Бобового Ростка, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.

Великий Кромлех

{7} {G} {G}

Легендарный Артефакт

Стоимость разыгрывания этого заклинания уменьшается на {X}, где X — наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем.

{T}: добавьте {G} {G}. Вы получаете 2 жизни.

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, положите на него один жетон +1/+1 и возьмите карту.

- Первая часть разыгрывания любого заклинания — помещение его в стек. Если это приводит к тому, что наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем меняется, то для определения снижения стоимости будет использоваться это новое значение.
 - Определив стоимость разыгрывания Великого Кромлеха, вы можете активировать мана-способности, чтобы оплатить эту стоимость. Если при активации мана-способностей наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем изменится, то это уже не повлияет на ранее определенную вами стоимость разыгрывания Великого Кромлеха.
 - Если последняя способность Великого Кромлеха уже сработала, то вы возьмете карту, даже если по какой-то причине не сможете положить жетон +1/+1 на существо (например, потому что оно покинуло поле битвы).
-

Верещащая Ведьма (карта из колоды для формата «Схватка»)

{3} {B}

Существо — Человек Колдун

2/2

Когда Верещащая Ведьма выходит на поле битвы, создайте количество фишек существа 1/1 черная Крыса, равное числу имеющихся у вас оппонентов. {1} {B}, пожертвуйте существо: целевое существо получает -2/-2 до конца хода.

- Вы можете пожертвовать Верещащую Ведьму, чтобы оплатить стоимость ее последней способности.
- В игре с участием более двух игроков оппоненты, покинувшие партию, не учитываются для срабатывающей способности Верещащей Ведьмы.

Вертел Великана

{1} {B}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+1.

Каждый раз, когда снаряженное существо наносит боевые повреждения существу, создайте одну фишку Еды. (Она является артефактом со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)

Снарядить {3} {3}: прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.)

- Срабатывающая способность Вертела Великана срабатывает, даже если снаряженное существо умерло, и даже если существо, которому были нанесены повреждения, не умерло.

Вечная Молодость

{1} {B}

Волшебство

Положите любое количество целевых карт существ из вашего кладбища на верх вашей библиотеки.

Возьмите карту.

- Вы выбираете, в каком порядке класть карты существ на верх вашей библиотеки. Вы не обязаны показывать этот порядок другим игрокам. Карта существа, положенная сверху, будет той картой, которую вы возьмете.
 - Вы можете разыграть Вечную Молодость без целей, если просто хотите взять карту.
 - Если вы выберете хотя бы одну целевую карту существа, и к моменту разрешения Вечной Молодости все выбранные цели станут нелегальными, то заклинание не разрешится. Вы не возьмете карту.
-

Вкус Смерти (карта из колоды для формата «Схватка»)

{4} {B} {B}

Волшебство

Каждый игрок жертвует три существа. Вы создаете три фишки Еды. (Они являются артефактами со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)

- Когда Вкус Смерти разрешается, сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает три существа под своим контролем, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов (они знают, какой выбор сделали игроки перед ними). После этого все выбранные существа жертвуются одновременно.
 - Если игрок контролирует трех или менее существ, то он жертвует всех существ под своим контролем.
 - Вы создаете три фишки Еды вне зависимости от того, сколько существ было на самом деле пожертвовано, даже если некоторые или никто из игроков не пожертвовал существ.
-

Вломиться

{R}

Мгновенное заклинание

Целевое атакующее существо получает +2/+2 до

конца хода. Каждое атакующее не являющееся

Человеком существо получает Пробивной удар до конца хода.

- Если к моменту разрешения заклинания Вломиться целевое атакующее существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Ваши атакующие не являющиеся Человеком существа не получают Пробивной удар.
-

Влюбившийся Мечник

{1} {B}

Существо — Человек Рыцарь

2/1

Цепь жизни

//

Заискивание

{B}

Волшебство — Приключение

Вы получаете X жизней, а каждый оппонент теряет X жизней, где X — количество Рыцарей под вашим контролем.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» Заискивание заставляет команду соперников потерять X жизней дважды, после того как вы получаете X жизней один раз.
-

Влюбленное Чудовище

{2} {G}

Существо — Зверь Аристократ

5/5

Влюбленное Чудовище не может атаковать, если под вашим контролем нет существа 1/1.

//

Веление Сердца

{G}

Волшебство — Приключение

Создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек.

(Затем изгоните эту карту. Позже вы можете разыграть эту карту как существо из изгнания.)

- Существо 1/1 не обязано атаковать, чтобы могло атаковать Влюбленное Чудовище. Вы просто должны контролировать существо 1/1.
- Когда Влюбленное Чудовище уже атакует, оно останется атакующим, даже если вы больше не будете контролировать существо 1/1.
- Если сила и выносливость Влюбленного Чудовища снижаются до 1/1, то оно понимает, что любовь к самому себе — первый шаг на пути к истинному счастью, и может атаковать, даже если у вас под контролем нет других существ 1/1.

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 (например, Еда), 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» или «Экипаж», 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.
-

Волшебное Зеркало

{6} {U} {U} {U}

Легендарный Артефакт

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

Размер вашей руки неограничен.

В начале вашего шага поддержки положите один жетон познаний на Волшебное Зеркало, затем возьмите одну карту за каждый жетон познаний на Волшебном Зеркале.

- Пока карты с Приключением находятся на вашем кладбище, они не являются картами мгновенного заклинания или волшебства.
- Если двойная карта является одновременно картой мгновенного заклинания и картой волшебства, она учитывается для способности снижения стоимости Волшебного Зеркала только один раз.
- Если Волшебное Зеркало покидает поле битвы, пока его последняя способность находится в стеке, то для определения количества карт, которые вы возьмете, используйте количество жетонов познаний, которое было на Волшебном Зеркале перед тем, как оно покинуло поле битвы.

Вопль Призрака

{B}

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы можете выбрать из нее карту, не являющуюся землей. Если вы это делаете, тот игрок изгоняет ту карту. Если таким образом изгнана не являющаяся черной карта, изгоните карту из вашей руки.

- Если у вас нет карт в руке, то вы не обязаны ничего изгонять, если заставите игрока изгнать из его руки не являющуюся черной карту.

Все, Что Блестит

{1} {W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 за каждый артефакт и (или) чары под вашим контролем.

- Поскольку карта Все, Что Блестит является чарами, зачарованное существо обычно получает как минимум +1/+1.
 - Перманент, одновременно являющийся артефактом и чарами, считается только один раз.
 - Вы контролируете Ауры, которые кладете на поле битвы прикрепленными к перманенту не под вашим контролем.
-

Гаренбригский Оруженосец
{1} {G}
Существо — Человек Солдат
2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа с Приключением, Гаренбригский Оруженосец получает +1/+1 до конца хода. *(Ему не обязательно было сначала отправляться в приключение.)*

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

Гаррук, Проклятый Охотник
{4} {B} {G}
Легендарный Planeswalker — Гаррук
5

0: создайте две фишки существа 2/2 черный и зеленый Волк со способностью «Когда это существо умирает, положите один жетон верности на каждого Гаррука под вашим контролем».
–3: уничтожьте целевое существо. Возьмите карту.
–6: вы получаете эмблему со способностью «Существа под вашим контролем получают +3/+3 и имеют Пробивной удар».

- Если одной из созданных Гарруком фишек Волка наносятся смертельные повреждения одновременно с тем, как верность Гаррука снижается до 0 или меньше, то Гаррук отправляется на ваше кладбище до того, как срабатывающая способность Волка успеет его спасти.
- Если к моменту разрешения второй способности Гаррука целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не возьмете карту. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы возьмете карту.

Гвин, Героиня Пепельной Долины *(карта из колоды для формата «Схватка»)*
{3} {R} {W} {B}
Легендарное Существо — Человек Рыцарь
5/5

Бдительность, Угроза
Каждый раз, когда снаряженное существо под вашим контролем атакует, вы берете карту и теряете 1 жизнь.
Снаряжение под вашим контролем имеет способность «Снарядить Рыцаря {0}».

- Срабатывающая способность Гвин срабатывает один раз за каждое снаряженное атакующее существо, вне зависимости от того, сколько у этого существа есть Снаряжения.
- У Снаряжения под вашим контролем остаются его обычные способности Снарядить вдобавок ко способности «Снарядить Рыцаря {0}».

- То, является ли целевое существо Рыцарем, проверяется только при активации способности «Снарядить Рыцаря» и при ее разрешении. Если позже существо каким-то образом перестанет быть Рыцарем, Снаряжение останется к нему прикреплено.
- Если Гвин покидает поле битвы после активации способности «Снарядить Рыцаря», то способность все равно разрешается, несмотря на то что Снаряжение ее уже потеряло.

Геральдическое Знамя

{3}

Артефакт

При выходе Геральдического Знамени на поле битвы выберите цвет.

Находящиеся под вашим контролем существа выбранного цвета получают +1/+0.

{T}: добавьте одну ману выбранного цвета.

- Для способности Геральдического Знамени вы должны выбрать белый, синий, черный, красный или зеленый. Вы не можете выбрать «многоцветный», «золотой» или «бесцветный».
- Если каким-то образом получилось, что выбранного цвета нет, то статическая способность Геральдического Знамени не даст эффекта, а его мана-способность не произведет ману, если вы ее активируете. Бесцветные существа не получают +1/+0, а вы не добавите {C}.

Гигант-Костекрушитель

{2} {R}

Существо — Гигант

4/3

Каждый раз, когда Гигант-Костекрушитель становится целью заклинания, Гигант-Костекрушитель наносит 2 повреждения игроку, контролирующему то заклинание.

//

Растоптать

{1} {R}

Мгновенное — Приключение

Повреждения не могут быть предотвращены в этом ходу. Растоптать наносит 2 повреждения любой цели.

- Растоптать не дает предотвращать повреждения только эффектам, в которых напрямую сказано «предотвратите».
- Защита предотвращает повреждения и не сможет предотвращать повреждения после разрешения заклинания Растоптать. Однако этот эффект не позволяет выбирать нелегальные цели для заклинания или способности, даже если в результате заклинание или способность могли бы нанести повреждения.
- Если к моменту разрешения заклинания Растоптать выбранная цель становится нелегальной, то заклинание не разрешается. Повреждения будут предотвращаться обычным образом.
- Способность Гиганта-Костекрушителя разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

- Если заклинание делает Гиганта-Костекрушителя целью несколько раз, то его способность срабатывает только единожды.

Гигантская Возможность

{2} {G}

Волшебство

Вы можете пожертвовать две Еды. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 7/7 зеленый Гигант. В противном случае создайте три фишки Еды. *(Они являются артефактами со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)*

- Вы выбираете, будете ли жертвовать две Еды, в момент разрешения Гигантской Возможности, а не когда вы ее разыгрываете.
- Вы не можете пожертвовать более чем две Еды, чтобы создать больше одной фишки Гиганта.

Горгулья Вантресса

{1} {U}

Артефактное Существо — Горгулья

5/4

Полет

Горгулья Вантресса не может атаковать, если на кладбище защищающегося игрока меньше семи карт.

Горгулья Вантресса не может блокировать, если у вас в руке меньше четырех карт.

{T}: каждый игрок кладет верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище.

- Если Горгулья Вантресса атакует planeswalker'a, то защищающимся является контролирующий того planeswalker'a игрок.
- Ограничения Горгульи Вантресса на атаку и блокирование проверяются только в тот момент, когда вы объявляете ее атакующим или блокирующим существом. Если после того, как Горгулья Вантресса уже атаковала, защищающийся игрок теряет карты из своего кладбища, или вы теряете карты из вашей руки, когда Горгулья Вантресса уже блокирует, то она не покидает бой.

Горгулья Локтвейна

{1}

Артефактное Существо — Горгулья

0/3

{4}: Горгулья Локтвейна получает +2/+0 и Полет до конца хода.

- Вы можете активировать способность Горгульи Локтвейна несколько раз за ход, даже если у нее уже есть Полет.
-

Гостеприимство Око (*карта из колоды*
Planeswalker'a)
{3}{G}{U}

Мгновенное заклинание

Существа под вашим контролем имеют базовую силу и выносливость 3/3 до конца хода. Вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Око, Проказник, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

- Вы можете разыграть Гостеприимство Око, даже если не контролируете ни одного существа. Тогда вы просто сможете найти Око, Проказника.
- Гостеприимство Око заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существ. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как Гостеприимство Око разрешилось, заменят собой его эффект.
- Эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость существа, такие как эффект Торжественных Похорон, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и/или выносливости.

Грабитель Богачей
{1}{R}
Существо — Человек Лучник Бродяга
2/2

Захват, Ускорение

Каждый раз, когда Грабитель Богачей атакует, если у защищающегося игрока больше карт в руке, чем у вас, изгоните верхнюю карту его библиотеки. В любом ходу, в котором вы атаковали Бродягой, вы можете разыграть ту карту, если это заклинание, и вы можете тратить ману на разыгрывание того заклинания, как если бы это была мана любого цвета.

- Если существо атакует planeswalker'a, то защищающимся является контролирующий того planeswalker'a игрок.
- Если у защищающегося игрока в руке не больше карт, чем у вас, сразу после атаки Грабителя Богачей, то его способность не срабатывает вовсе. Если у того игрока в руке не больше карт в момент разрешения способности, то способность не производит эффекта. Не имеет значения ни то, что между этими двумя моментами у того игрока в руке могло быть меньше или столько же карт, сколько у вас, ни то, что позже у него в руке может оказаться меньше или столько же карт.
- Карта, которую изгоняет Грабитель Богачей, изгоняется рубашкой вниз.
- Если Грабитель Богачей покидает поле битвы, то эффект, позволяющий вам разыграть изгнанную карту, если вы атаковали Бродягой, продолжает применяться, — даже в последующих ходах, если вы атакуете Бродягой в этих ходах.
- Вы можете разыграть изгнанную карту, если атаковавший Бродяга еще находится в бою, если он покинул бой, если он покинул поле битвы, и даже если бой уже кончился.

- Эффект, который гласит «можете разыграть ее, если это карта заклинания», не позволяет вам разыгрывать земли.
- Если при помощи Грабителя Богачей вы разыгрываете Приключение, то и существо после этого разыграть можете тоже вы, а не владелец карты.
- Эффект Грабителя Богачей не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанную карту. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стекe.
- Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.
- 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/или перманенты, которые вы контролируете при помощи эффекта Грабителя Богачей, изгоняются.

Грандиозное Поражение
 {1} {B}
 Волшебство
 Изгоните целевое существо с конвертированной мана-стоимостью 3 или больше.

- Если в мана-стоимости существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.

Громогласная Черепаха
 {g/u} {g/u} {g/u} {g/u}
 Существо — Черепаха Гидра
 4/4
 Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание с конвертированной мана-стоимостью 5 или больше, возьмите карту.

- Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.
- Способность Громогласной Черепахи разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Грумгулли, Великодушный
 {1} {R} {G}
 Легендарное Существо — Гоблин Шаман
 3/3
 Каждое другое не являющееся Человеком существо под вашим контролем выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на нем.

- Если не являющееся Человеком существо под вашим контролем должно выйти на поле битвы без жетонов +1/+1, то оно выходит с одним жетоном +1/+1 на нем.

- Другие не являющиеся Человеком существа, выходящие на поле битвы одновременно с Груггулли, не получают жетонов +1/+1.
- Если не являющееся Человеком существо выходит на поле битвы в качестве копии существа-Человека, то оно не получит жетон +1/+1. Точно так же, если Человек выходит на поле битвы в качестве не являющегося Человеком существа, то оно получит жетон +1/+1.

Гэдвик, Умудренный

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

Легендарное Существо — Человек Чародей

3/3

Когда Гэдвик, Умудренный выходит на поле битвы, возьмите X карт.

Каждый раз, когда вы разыгрываете синее заклинание, поверните целевой не являющийся земель перманент под контролем оппонента.

- Если Гэдвик выходит на поле битвы, не будучи разыгранным, или он разыгран не за свою мана-стоимость, то значение X для его первой способности равно 0.
- Вторая способность Гэдика разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Срабатывающая способность Гэдика не срабатывает, когда вы разыгрываете его самого, потому что его еще нет на поле битвы.

Дар Котла

{4} {B}

Волшебство

Твердость — Если на разыгрывание этого заклинания было потрачено три или больше черной маны, положите четыре верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.

Вы можете выбрать карту существа на вашем кладбище. Если вы это делаете, верните ее на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на ней.

- Карта существа, которую вы возвращаете Даром Котла, может быть одной из тех, что вы при помощи его способности Твердости только что положили на ваше кладбище. Так происходит потому, что Дар Котла не делает целью возвращаемую карту.
- Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы кладете карты на ваше кладбище, тем, как вы выбираете карту существа для возвращения, и тем, как вы возвращаете ее на поле битвы.
- Если существо должно выйти на поле битвы без жетонов +1/+1, то оно выходит с одним жетоном +1/+1 на нем.

Дикорожденный Егерь

{1} {G}

Существо — Эльф Лучник

2/2

Миг

Захват

Каждый раз, когда другое не являющееся Человеком существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заплатить {X}. Когда вы это делаете, положите X жетонов +1/+1 на Дикорожденного Егеря.

- Если вы платите {X} во время разрешения срабатывающей способности Дикорожденного Егеря, то срабатывает реагирующая срабатывающая способность, которая разрешится отдельно. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут предпринимать действия после того, как вы заплатили ману, но до того, как существо получает жетоны +1/+1.

Доспех-Шатун

{3}

Артефакт Существо — Конструкция

*/3

Сила Доспеха-Шатуна равна количеству артефактов и (или) чар под вашим контролем.

- Способность, определяющая значение силы Доспеха-Шатуна, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Пока Доспех-Шатун находится на поле битвы, его способность будет считать его самого, так что он будет как минимум 1/3.
- Перманент, одновременно являющийся артефактом и чарами, считается только один раз.

Достойный Рыцарь

{1} {W}

Существо — Человек Рыцарь

2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание Рыцаря, создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек.

- Способность Достойного Рыцаря разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
 - Если в эффекте говорится про «заклинание [подтипа]», то это относится только к заклинаниям, у которых есть этот подтип. Например, у карты «Атака Рыцарей» в имени упоминаются Рыцари, и она помогает Рыцарям, но это не карта Рыцаря.
 - Срабатывающая способность Достойного Рыцаря не срабатывает, когда вы разыгрываете его самого, потому что его еще нет на поле битвы.
-

Дудочник Скопища

{1} {B}

Существо — Человек Колдун

1/3

Крысы под вашим контролем имеют Угрозу.

{1} {B}, {T}: создайте одну фишку существа 1/1

черная Крыса.

{2} {B} {B}, {T}, пожертвуйте три Крысы: получите контроль над целевым существом.

- Эффект смены контроля последней способности Дудочника Скопища длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки и не прекращает действовать, если Дудочник Скопища покидает поле битвы. В игре с участием более двух игроков он прекращает действовать, если вы покидаете партию.

Жгучее Драконье Пламя

{1} {R}

Мгновенное заклинание

Жгучее Драконье Пламя наносит 3 повреждения целевому существу или planeswalker-у. Если то существо или planeswalker должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Эффект замены Жгучего Драконьего Пламени изгоняет целевое существо или planeswalker'a, если он должен умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно от смертельных повреждений. Эффект применяется к целевому существу или planeswalker'у, даже если Жгучее Драконье Пламя не нанесло ему повреждений (например, из-за эффекта предотвращения).

Жестокая Опекунша

{3} {B}

Существо — Человек Аристократ

4/2

Когда Жестокая Опекунша выходит на поле битвы, вы можете заставить ее нанести 2 повреждения другому существу под вашим контролем. Если вы это делаете, возьмите карту.

- Если Жестокая Опекунша покидает поле битвы до того, как ее срабатывающая способность разрешается, то вы все равно можете заставить ее нанести 2 повреждения другому существу под вашим контролем и взять карту.
 - При разрешении срабатывающей способности Жестокой Опекунши вы не можете заставить ее нанести 2 повреждения несколько раз или нескольким существам, чтобы взять несколько карт.
 - Если повреждения, которые наносит Жестокая Опекунша, предотвращаются (например, вы выбрали для нанесения повреждений существо с Защитой от черного), то вы все равно берете карту.
 - Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете, наносить ли повреждения существу, и если да, то какому, и тем моментом, когда вы берете карту, если решили это сделать.
-

Жили-Были

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Если это первое заклинание, которое вы разыгрываете за партию, то вы можете разыграть его без уплаты мана-стоимости.

Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки.

Вы можете показать находящуюся среди них карту существа или земли и положить ее в вашу руку.

Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Первая возможность разыграть заклинание Жили-Были есть у вас во время шага поддержки первого игрока, до того, как тот игрок может разыграть землю.

Жить Долго и Счастливо

{2}{W}

Чары

Когда Жить Долго и Счастливо выходит на поле битвы, каждый игрок получает 5 жизней и берет карту.

В начале вашего шага поддержки, если среди перманентов под вашим контролем есть пять цветов, среди перманентов под вашим контролем и (или) карт на вашем кладбище есть не менее шести типов карт, а количество ваших жизней равняется или превышает ваше начальное количество жизней, то вы выигрываете партию.

- Во второй срабатывающей способности чар Жить Долго и Счастливо есть очень длинное вставленное условное придаточное предложение со словом «если». Это означает, что на момент начала вашего шага поддержки все условия должны выполняться: вы должны контролировать перманенты всех пяти цветов; среди ваших перманентов и на кладбище должно быть не менее шести типов карт; и количество ваших жизней должно быть достаточно высоким, — иначе способность не сработает вовсе. Если хотя бы одно из этих условий не будет выполняться в момент разрешения способности, то вы не выиграете партию.
- Во время вашего хода до начала шага поддержки ни один из игроков не может ничего сделать.
- У вас может быть как один перманент всех пяти цветов, так и любое количество перманентов, среди которых есть все пять цветов.
- Земли обычно являются бесцветными, даже если поворачиваются, производя ману определенного цвета.
- Среди ваших перманентов и у карт на вашем кладбище могут быть следующие типы карт: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, существо, чары и planeswalker. У карт из некоторых старых выпусков встречается также тип «племенной». Супертипы, такие как «легендарный» или «базовая», не являются типами карт.
- Игнорируйте все альтернативные характеристики карт с Приключениями у вас на кладбище. Их альтернативные типы карт не учитываются при подсчете типов карт на вашем кладбище.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность чар Жить Долго и Счастливо заставляет каждую команду получить по 5 жизней два раза.

Забрать Первенца

{R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом с конвертированной мана-стоимостью не более 3 до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода.

- Целью заклинания Забрать Первенца может быть любое существо с конвертированной мана-стоимостью не более 3, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.
- Если в мана-стоимости существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.

Заветное Чудище

{2} {G} {G}

Легендарное Существо — Зверь

4/4

Бдительность, Смертельное касание, Ускорение

Заветное Чудище не может быть заблокировано существами с силой 2 или меньше.

Боевые повреждения, которые должны нанести существа под вашим контролем, не могут быть предотвращены.

Каждый раз, когда Заветное Чудище наносит боевые повреждения оппоненту, оно наносит столько же повреждений целевому planeswalker-у под контролем того игрока.

- После того как существо с силой 3 или больше заблокировало Заветное Чудище, уменьшение силы блокирующего существа не приведет к тому, что Заветное Чудище станет незаблокированным.
- Заветное Чудище не дает предотвращать боевые повреждения только эффектам, в которых напрямую сказано «предотвратите».
- Повреждения, которые Заветное Чудище наносит целевому planeswalker'у при разрешении своей последней способности, не являются боевыми повреждениями.
- Если под контролем получившего повреждения оппонента нет planeswalker'ов, то последняя способность Заветного Чудища просто ничего не делает.

Замок Гаренбриг

Земля

Замок Гаренбриг выходит на поле битвы повернутым, если под вашим контролем нет Леса.

{T}: добавьте {G}.

{2} {G} {G}, {T}: добавьте шесть {G}. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинаний существ или на активацию способностей существ.

- Ману, полученную от последней способности Замка Гаренбриг, нельзя тратить на активацию способностей карт существ, не находящихся на поле битвы.

Замок Локтвейн

Земля

Замок Локтвейн выходит на поле битвы повернутым, если под вашим контролем нет Болота.

{T}: добавьте {B}.

{1} {B} {B}, {T}: возьмите карту, затем вы теряете количество жизней, равное числу карт в вашей руке.

- Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы берете карту, и моментом, когда вы теряете жизни.

Заточение в Башне

{1} {W}

Чары — Аура

Зачаровать существо без Полета

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать, и его активируемые способности не могут быть активированы.

- Если зачарованное существо получает Полет, то Заточение в Башне отправляется на ваше кладбище как действие, вызванное состоянием. Если существо потеряет Полет, то уже не застрянет в башне.
- Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») Заточение в Башне не действует.

Златовласая Незванная Гостья

{G}

Существо — Человек Берсерк

1/2

Каждый раз, когда Златовласая Незванная Гостья наносит боевые повреждения игроку, вы можете пожертвовать ее. Когда вы это делаете, уничтожьте целевой артефакт или чары.

//

Идем Домой

{5} {G} {G}

Волшебство — Приключение

Создайте три фишки существа 2/2 зеленый Медведь.

(Затем изгоните эту карту. Позже вы можете разыграть эту карту как существо из изгнания.)

- Срабатывающая способность Златовласой Незванной Гостьи отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы можете пожертвовать Златовласую Незваную Гостью. Когда вы это делаете, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете

целевой артефакт или чары для уничтожения. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут предпринимать действия после того, как вы пожертвовали Златовласую Незваную Гостью, но до того, как артефакт или чары уничтожаются.

Злобный Волк

{2} {G} {G}

Существо — Волк

3/3

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

Пожертвуйте Еду: положите один жетон +1/+1 на Злобного Волка. Он получает Неразрушимость до конца хода. Поверните его.

- Если к моменту разрешения первой способности Злобного Волка целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если Злобного Волка к этому моменту уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.
 - Вы можете активировать последнюю способность Злобного Волка любое количество раз, пока его первая способность находится в стеке.
 - Вы можете активировать последнюю способность Злобного Волка, даже если он уже повернут.
-

Зловещий Плод

{2} {B}

Волшебство

Целевой игрок берет две карты и теряет 2 жизни.

Твердость — Если на разыгрывание этого заклинания было потрачено три или больше черной маны, создайте одну фишку Еды. (Она является артефактом со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)

- Если на разыгрывание Зловещего Плода было потрачено три или больше черной маны, то вы создаете одну фишку Еды, даже если заставили другого игрока взять две карты и потерять 2 жизни.
-

Изгнать в Сказку (карта из колоды для формата «Схватка»)

{4} {W} {U}

Мгновенное заклинание

Когда вы разыгрываете это заклинание из вашей руки, скопируйте его, если вы контролируете артефакт, затем скопируйте его, если вы контролируете чары. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.

Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца. Вы создаете одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью.

- Срабатывающая способность, которая копирует Изгнать в Сказку, разрешается и создает копии заклинания, даже если изначальное заклинание Изгнать в Сказку отменяется. И способность, и копии разрешаются до того, как разрешится само заклинание Изгнать в Сказку.
- Наличие под вашим контролем артефакта и/или чар проверяется только в момент разрешения срабатывающей способности.
- Если вы контролируете один перманент, который является и артефактом, и чарами, то вы скопируете Изгнать в Сказку дважды.
- Если к моменту разрешения заклинания Изгнать в Сказку целевой не являющийся землей перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не создадите фишку Рыцаря.

Иззеркалье

$\{1\}\{U\}\{U\}$

Чары

Вы можете заставить Иззеркалье выйти на поле битвы в качестве копии любого артефакта или чар на поле битвы.

- Иззеркалье в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного перманента (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Оно не копирует ни положение того перманента (то есть, повернут он или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его типы, цвет и т. д. В частности, если Иззеркалье копирует артефакт существо или чары существо, которые обычно не являются существом (например, артефакт, ставший артефактом существом в результате действия Одушевления), то Иззеркалье не будет существом.
- Если в мана-стоимости выбранного перманента есть $\{X\}$, то этот X считается равным 0.
- Если выбранный перманент является копией чего-либо еще (например, если выбранный перманент — это другое Иззеркалье), то ваше Иззеркалье выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано выбранным перманентом.
- Если выбранный перманент — это фишка, то Иззеркалье копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом. Само Иззеркалье в этом случае фишкой не становится.
- Любые способности скопированного перманента, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда Иззеркалье выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности выбранного перманента, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».
- Если Иззеркалье каким-то образом выходит на поле битвы одновременно с другим артефактом или чарами, то оно не может стать копией того перманента. Можно выбрать только такой перманент, который уже находится на поле битвы.
- Если Иззеркалье таким образом копирует Ауру, то вы выбираете, что та Аура будет зачаровывать, непосредственно перед ее выходом на поле битвы. Вы не можете выбрать для этой Ауры те перманенты, которые выходят на поле битвы одновременно с ней. Этот процесс не делает игрока или перманент, который будет зачаровывать Аура, целью, так что вы можете выбрать таким образом перманент оппонента с Порчеустойчивостью. Однако Аура должна иметь возможность легально зачаровывать выбранного получателя, так что вы не можете выбрать таким образом существо или перманент с Защитой от какого-либо из свойств Ауры. Если для Иззеркалья нет объектов, которые оно могло бы легально зачаровывать, то оно не выходит на поле битвы. Если это

заклинание, которое находится в процессе разрешения, оно кладется на кладбище своего владельца. Если оно пытается выйти на поле битвы не из стека, а какой-либо другой зоны, оно остается в той зоне.

Испепеляющий Залп

{4} {R}

Мгновенное заклинание

Испепеляющий Залп наносит 5 повреждений целевому существу.

Твердость — Если на разыгрывание этого заклинания было потрачено три или больше красной маны, то Испепеляющий Залп наносит 3 повреждения игроку, контролирующему то существо.

- Способность Твердости Испепеляющего Залпа заставляет его нанести дополнительные повреждения. Она не заменяет повреждения, которые заклинание наносит целевому существу.
 - Если к моменту разрешения Испепеляющего Залпа целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Ни одному игроку не будут нанесены повреждения, даже если вы потратили три красные маны.
-

Йорво, Лорд Гаренбрига

{G} {G} {G}

Легендарное Существо — Гигант Аристократ

0/0

Йорво, Лорд Гаренбрига выходит на поле битвы с четырьмя жетонами +1/+1 на нем.

Каждый раз, когда другое зеленое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на Йорво. Затем, если сила того существа больше силы Йорво, положите еще один жетон +1/+1 на Йорво.

- Срабатывающая способность Йорво сравнивает его силу с силой выходящего на поле битвы зеленого существа уже после того, как вы кладете на Йорво один жетон +1/+1. Если это приводит к тому, что сила Йорво оказывается больше или равной силе выходящего существа, то Йорво не получит второй жетон +1/+1.
 - Если вышедшее на поле битвы зеленое существо умирает до того, как разрешается срабатывающая способность Йорво, то для определения того, получит ли Йорво второй жетон +1/+1, используйте значение силы того существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
-

Кенрит, Вернувшийся Король (*промо-карта программы*
Buy-a-Box)

{4} {W}

Легендарное Существо — Человек Аристократ

5/5

{R}: все существа получают Пробивной удар и Ускорение до конца хода.

{1} {G}: положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

{2} {W}: целевой игрок получает 5 жизней.

{3} {U}: целевой игрок берет карту.

{4} {B}: положите целевую карту существа из кладбища на поле битвы под контролем ее владельца.

- Первая способность Кенрита действует только на существ, находящихся на поле битвы в момент ее разрешения. Существа, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу, не получают Пробивной удар и Ускорение.
- Целью последней способности Кенрита может быть карта существа на кладбище любого игрока. Контролировать существо будет его владелец, и оно останется на поле битвы, даже если вы покинете партию.

Клинок Эмберета

{4} {R} {R}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

Миг

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждое атакующее существо под вашим контролем.

Когда Клинок Эмберета выходит на поле битвы, прикрепите его к целевому существу под вашим контролем.

Снаряженное существо получает +1/+1 и имеет

Двойной удар и Пробивной удар.

Снарядить {3}

- Если вы разыгрываете Клинок Эмберета не во время вашей фазы боя, то его стоимость не снижается.
- Если на поле битвы нет существ, к которым можно было бы прикрепить Клинок Эмберета, когда он выходит на поле битвы, то он просто остается неприкрепленным.
- 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.

Кобылица Странствий

{1} {G} {W}

Существо — Лошадь

3/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа с Приключением, положите один жетон +1/+1 на Кобылицу Странствий. (*Ему не обязательно было сначала отправляться в приключение.*)

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

Колючий Мамонт (*карта из колоды для формата «Схватка»*)

{5} {G} {G}

Существо — Слон

6/6

Пробивной удар

Каждый раз, когда Колючий Мамонт или другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, Колючий Мамонт дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем.

- Если к моменту разрешения последней способности Колючего Мамонта целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если Колючего Мамонта к этому моменту уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.

Командир из Вечнозимья

{W} {B}

Существо — Человек Рыцарь

2/*

Смертельное касание

Выносливость Командира из Вечнозимья равна количеству Рыцарей под вашим контролем.

Каждый раз, когда Командир из Вечнозимья атакует, другой целевой Рыцарь под вашим контролем получает Неразрушимость до конца хода.

(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают его.)

- Способность, определяющая значение выносливости Командира из Вечнозимья, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Пока Командир из Вечнозимья находится на поле битвы, его способность будет считать его самого, так что он будет как минимум 2/1.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Командиру из Вечнозимья, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Рыцари под вашим контролем покинут поле битвы.

Командная Башня (*карта из колоды для формата «Схватка»*)

Земля

{T}: добавьте одну ману любого цвета из цветовой принадлежности вашего командира.

- Цветовая принадлежность вашего командира устанавливается до начала партии и не меняется на ее протяжении, даже если ваш командир находится в закрытой зоне (например, в руке или в библиотеке) или какой-либо эффект изменил его цвет.

- Если ваш командир — это карта, в цветовой принадлежности которой нет цветов, то способность Командной Башни не производит ману. Она не производит {C}.
- Если у вас нет командира, то способность Командной Башни не производит ману.

Копье Стального Когтя
 {B} {R}
 Артефакт — Снаряжение
 Снаряженное существо получает +2/+2.
 Снарядить Рыцаря {1}
 Снарядить {3}

- То, является ли целевое существо Рыцарем, проверяется только при активации способности «Снарядить Рыцаря» и при ее разрешении. Если позже существо каким-то образом перестанет быть Рыцарем, Копье Стального Когтя останется к нему прикреплено.

Корвольд, Проклятый Феями Король *(карта из колоды для формата «Схватка»)*
 {2} {B} {R} {G}
 Легендарное Существо — Дракон Аристократ
 4/4
 Полет
 Каждый раз, когда Корвольд, Проклятый Феями Король выходит на поле битвы или атакует, пожертвуйте другой перманент.
 Каждый раз, когда вы жертвуете перманент, положите один жетон +1/+1 на Корвольда и возьмите карту.

- Если у вас под контролем по какой-то причине не осталось других перманентов, вы все равно можете атаковать Корвольдом. Вы ничего не жертвуете, но наказания за это не предусмотрено.
 - Последняя способность Корвольда — это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам жертвовать перманенты тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ пожертвовать перманент — например, используя первую срабатывающую способность Корвольда.
 - Если вы жертвуете перманент в качестве оплаты части стоимости заклинания или активируемой способности, то последняя способность Корвольда разрешится до того заклинания или способности.
 - Если вы жертвуете Корвольда, его последняя способность срабатывает. Вы не положите на него жетон +1/+1, но возьмете карту.
 - Легендарный перманент, который кладется на кладбище по «правилу легендарности», не жертвуется.
-

Королева Льда

{2}{U}

Существо — Человек Аристократ Чародей

2/3

Каждый раз, когда Королева Льда наносит боевые повреждения существу, поверните то существо. Оно не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

//

Ярость Зимы

{1}{U}

Волшебство — Приключение

Поверните целевое существо. Оно не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока. *(Затем изгоните эту карту. Позже вы можете разыграть эту карту как существо из изгнания.)*

- Существо, которому наносит боевые повреждения Королева Льда, не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока, даже если было уже повернуто или Королева Льда до этого покинет поле битвы (например, если то существо нанесло смертельные боевые повреждения Королеве Льда).
- Целью Ярости Зимы может быть существо, которое уже повернуто. Оно не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Королевские Отпрыски

{1}{U}{R}

Легендарный Planeswalker — Уилл Рован

5

+1: возьмите карту, затем сбросьте карту.

+1: целевое существо получает +2/+0, Первый удар и Пробивной удар до конца хода.

–8: возьмите четыре карты. Когда вы это делаете, Королевские Отпрыски наносят любой цели повреждения, равные количеству карт в вашей руке.

- Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения первой способности Королевских Отпрысков. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
 - Последняя способность Королевских Отпрысков отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы берете четыре карты. Когда вы это делаете, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете цель, которой будут нанесены повреждения. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку вы выбираете цель после того, как посмотрели взятые карты.
 - Если вы берете меньше четырех карт при разрешении последней способности Королевских Отпрысков, то реагирующая срабатывающая способность не срабатывает.
 - Если какие-либо эффекты замены приводят к тому, что вы, разрешая последнюю способность Королевских Отпрысков, берете пять или больше карт, то реагирующая срабатывающая способность срабатывает только один раз, даже если вы возьмете восемь карт.
-

Кража Воспоминаний

{2} {B}

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся землей. Тот игрок сбрасывает ту карту. Вы можете положить принадлежащую тому игроку карту с Приключением из изгнания на кладбище того игрока.

- Вы выбираете, будете ли класть на кладбище игрока карту с Приключением из изгнания, и если да, то какую, после того как посмотрите руку игрока. Вы можете сделать это, даже если у того игрока в руке нет не являющихся землями карт или нет карт вообще.
- Кража Воспоминаний позволяет вам положить на кладбище игрока любую принадлежащую ему карту с Приключением, находящуюся в изгнании рубашкой вниз. Это не обязательно должна быть карта, которая изгнана, потому что была разыграна как Приключение.

Красные Колпаки-Налетчики

{2} {R}

Существо — Гоблин Воин

3/2

Каждый раз, когда Красные Колпаки-Налетчики атакуют, вы можете повернуть неповернутое не являющееся Человеком существо под вашим контролем. Если вы это делаете, Красные Колпаки-Налетчики получают +1/+1 и Пробивной удар до конца хода.

- Разрешая способность Красных Колпаков-Налетчиков, вы не можете повернуть несколько существ, чтобы они получили +1/+1 несколько раз.
- Если вы поворачиваете атакующее существо с Бдительностью, чтобы оплатить стоимость способности Красных Колпаков-Налетчиков, то это не заставляет то существо покинуть бой или перестать атаковать.
- Игроки не могут предпринимать никаких действий между тем, как вы решаете повернуть существо, и тем, как Красные Колпаки-Налетчики получают +1/+1 и Пробивной удар.

Крестоносец Кулака Бури

{B} {R}

Существо — Человек Рыцарь

2/2

Угроза

В начале вашего шага поддержки каждый игрок берет карту и теряет 1 жизнь.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая способность Крестоносца Кулака Бури заставляет каждую команду потерять 1 жизнь два раза после того, как каждый игрок из этой команды возьмет по карте.
-

Круг Верности

{4} {W} {W}

Легендарный Артефакт

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждого Рыцаря под вашим контролем.

Существа под вашим контролем получают +1/+1.

Каждый раз, когда вы разыгрываете легендарное заклинание, создайте одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью.

{3} {W}, {T}: создайте одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью.

- Срабатывающая способность Круга Верности разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Срабатывающая способность Круга Верности не срабатывает, когда вы разыгрываете сам Круг Верности, потому что его еще нет на поле битвы.

Лапка Желаний

{1} {B}

Артефакт

Лапка Желаний выходит на поле битвы с тремя жетонами желания на ней.

{1}, {T}, удалите один жетон желания с Лапки Желаний: найдите в вашей библиотеке карту, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку. Оппонент получает контроль над Лапкой Желаний. Активируйте эту способность только во время вашего хода.

- Когда на Лапке Желаний заканчиваются жетоны желания, она остается на поле битвы. Вы не сможете активировать ее последнюю способность.
- Вы выбираете, кто из оппонентов получает контроль над Лапкой Желаний, когда ее способность разрешается. Если позже тот игрок покинет партию, вы вернете себе контроль над Лапкой Желаний.

Лиса-Летунья

{1} {W}

Существо — Лиса

2/2

Пока вы контролируете артефакт или чары, Лиса-Летунья имеет Полет.

- Если Лиса-Летунья получает Полет уже после того, как она заблокирована, то это не удаляет блокирующее существо из боя и не приводит к тому, что Лиса-Летунья становится незаблокированной.
 - Вы контролируете Ауры, которые кладете на поле битвы прикрепленными к перманенту не под вашим контролем.
-

Лох-Мерский Змей

{4} {U} {B}

Существо — Змей

7/7

Миг

{U}, пожертвуйте Остров: Лох-Мерский Змей не может быть заблокирован в этом ходу.

{B}, пожертвуйте Болото: вы получаете 1 жизнь и берете карту.

{U} {B}: изгоните пять целевых карт из кладбища оппонента. Верните Лох-Мерского Змея из вашего кладбища в вашу руку. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- Остров — это карта земли с подтипом Остров, а не любая земля, способная производить синюю ману. Например, Мистическое Святилище — это Остров, а Замок Вантресс — нет. Точно так же, Болото — это карта земли с подтипом Болото, а не любая земля, способная производить черную ману.
- Активация первой активируемой способности Лох-Мерского Змея после того, как он становится заблокированным, не приведет к тому, что он перестанет быть заблокированным.
- Вы не можете активировать последнюю способность Лох-Мерского Змея, не выбрав целями пять карт на кладбище одного оппонента.
- Если к моменту разрешения последней способности Лох-Мерского Змея до четырех целевых карт становятся нелегальными целями, то оставшиеся легальные цели изгоняются, а Лох-Мерский Змей возвращается в вашу руку.
- Если к моменту разрешения последней способности Лох-Мерского Змея нелегальными становятся все целевые карты, то вся способность не разрешается. Вы не вернете Лох-Мерского Змея в руку.

Лунные Добытки

{5} {U}

Существо — Мерфолк Бродяга

4/5

Когда Лунные Добытки выходят на поле битвы, если вы контролируете артефакт или чары, верните целевое существо под контролем оппонента в руку его владельца.

- Способность Лунных Добытчиков не срабатывает, если непосредственно после их выхода на поле битвы у вас под контролем нет артефакта или чар. Если у вас под контролем нет артефакта или чар в момент разрешения способности, то способность не производит эффекта. Однако это не обязательно должны быть одни и те же чары или артефакт.
 - Способность Лунных Добытчиков не возвращает несколько существ, если у вас под контролем есть несколько артефактов и/или чар.
 - Вы контролируете Ауры, которые кладете на поле битвы прикрепленными к перманенту не под вашим контролем.
-

Магическая Печать (карта из колоды для формата «Схватка»)

{2}

Артефакт

{T}: добавьте одну ману любого цвета из цветовой принадлежности вашего командира.

- Цветовая принадлежность вашего командира устанавливается до начала партии и не меняется на ее протяжении, даже если ваш командир находится в закрытой зоне (например, в руке или в библиотеке) или какой-либо эффект изменил его цвет.
 - Если ваш командир — это карта, в цветовой принадлежности которой нет цветов, то способность Магической Печати не производит ману. Она не производит {C}.
 - Если у вас нет командира, то способность Магической Печати не производит ману.
-

Мантия Приливов

{U}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+2.

Каждый раз, когда вы берете вашу вторую карту в каждом ходу, прикрепите Мантию Приливов к целевому существу под вашим контролем.

Снарядить {3} ({3}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

- Целью срабатывающей способности Мантии Приливов может быть существо, к которому она уже прикреплена.
 - Если к моменту разрешения срабатывающей способности Мантии Приливов целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Мантия Приливов остается прикрепленной к тому, к чему была прикреплена (или неприкрепленной, если не была ни к чему прикреплена).
-

Маралифская Всадница

{1}{G}

Существо — Эльф Рыцарь

3/1

Пожертвуйте Еду: целевое существо блокирует

Маралифскую Всадницу в этом ходу, если может.

- Если целевое существо по какой-то причине не может блокировать (например, оно повернуто), то оно не блокирует. Если для того, чтобы то существо блокировало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать.
 - Если целевое существо может блокировать других существ, но не может блокировать Маралифскую Всадницу, то оно может блокировать любых других существ или не блокировать вовсе.
-

Меркантильный Дракон

{2} {R} {R}

Существо — Дракон

4/3

Полет

Когда Меркантильный Дракон выходит на поле битвы, выберите целевого Человека или артефакт под контролем оппонента. До тех пор, пока Меркантильный Дракон остается на поле битвы, получите контроль над тем перманентом, он теряет все способности и не может атаковать и блокировать.

- Если Меркантильный Дракон покидает поле битвы до того, как разрешается его срабатывающая способность, то ваш оппонент сохраняет контроль над своим Человеком или артефактом, тот перманент не теряет способности и может атаковать и блокировать, как обычно. Вы не получите над ним контроль ни на сколько.
- Эффект Меркантильного Дракона продолжает действовать, даже если другой игрок получит над ним контроль или он потеряет все способности. Эффект прекращает действовать, только когда Меркантильный Дракон покидает поле битвы.
- Если другой игрок получает контроль над похищенным Меркантильным Драконом перманентом, тот перманент не получает назад свои способности и все еще не может атаковать и блокировать.
- Если у украденного перманента есть способности, которые должны были сработать, когда Меркантильный Дракон умирает, то эти способности не сработают.

Мерфолк-Мечтательница

{1} {U}

Существо — Мерфолк

3/2

Защитник

{1} {U}: Мерфолк-Мечтательница теряет способность Защитника и становится Человеком до конца хода.

- Пока Мерфолк-Мечтательница является Человеком, она не является Мерфолком.

Месть Ведьмы

{1} {B} {B}

Волшебство

Существа с типом существа по вашему выбору получают -3/-3 до конца хода.

- Вы выбираете тип существа в момент разрешения Мести Ведьмы, а не когда вы ее разыгрываете. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете тип существа, и тем, как такие существа получают -3/-3.
- Чтобы выбрать тип существа, вы должны выбрать существующий тип существа, такой как «Человек» или «Рыцарь». Вы не можете выбрать сразу несколько типов существа, например, «Человек Рыцарь», но если выбран только «Человек», то заклинание подействует и на Человека Рыцаря. Нельзя выбирать типы карт (такие как «артефакт»), супертипы (такие как «легендарный») или подтипы, которые не являются типами существ (такие как «Машина»).

- Мечь Ведьмы действует только на существ выбранного типа, находящихся на поле битвы в момент разрешения заклинания. К ним относятся и существа под вашим контролем, и существа с Порчеустойчивостью, и существа с Защитой от черного. Существа, которые выходят на поле битвы или становятся выбранного типа позднее в том же ходу, не получают -3/-3.

Мечь Воронов

{3} {B}

Чары

Каждый раз, когда существо атакует вас или planeswalker-а под вашим контролем, контролирующий то существо игрок теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

- Срабатывающая способность Мечи Воронов разрешается до всех способностей под контролем атакующего игрока. Если она приводит к тому, что атакующий игрок проигрывает партию, то срабатывающие способности того игрока не успеют разрешиться, а боевые повреждения не будут нанесены.

Метла Колдуна

{2}

Артефакт Существо — Дух

2/1

Каждый раз, когда вы жертвуете другой перманент, вы можете заплатить {3}. Если вы это делаете, создайте одну фишку, являющуюся копией Метлы Колдуна.

- Способность Метлы Колдуна — это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам жертвовать перманенты тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ пожертвовать перманент — например, используя активируемую способность фишек Еды.
 - Если вы жертвуете Метлу Колдуна и другой перманент одновременно, то способность Метлы Колдуна срабатывает за тот перманент.
 - При разрешении срабатывающей способности Метлы Колдуна вы не можете заплатить {3} несколько раз, чтобы создать больше одной фишки. Однако если у вас под контролем есть несколько Метел Колдуна, то вы можете заплатить {3} за каждую из их способностей.
 - У фишки будет способность Метлы Колдуна. Она также сможет создавать копии самой себя.
 - Фишка не копирует ни имеющиеся на Метле Колдуна жетоны, Ауры и Снаряжение, ни какие-либо другие эффекты, изменившие силу Метлы Колдуна, ее выносливость, типы, цвет и т. д. Чаще всего это означает, что фишка будет обыкновенной Метлой Колдуна, но если на исходную Метлу Колдуна действуют какие-либо эффекты копирования, то они учитываются.
 - Если Метла Колдуна покидает поле битвы до того, как разрешится ее срабатывающая способность, фишка все равно выйдет на поле битвы в качестве копии Метлы Колдуна и будет использовать ее копируемые характеристики на последний момент ее пребывания на поле битвы.
-

Мудрец Водопадов

{4} {U}

Существо — Мерфолк Чародей

2/5

Каждый раз, когда Мудрец Водопадов или другое не являющееся Человеком существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете взять карту. Если вы это делаете, сбросьте карту.

- Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения способности Мудреца Водопадов. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
- Если несколько не являющихся Человеком существ выходят на поле битвы одновременно, то способность Мудреца Водопадов срабатывает такое же количество раз. Вы разрешаете эти способности по одной: вы не можете одновременно взять такое количество карт, а потом сбросить столько же карт.

Непоколебимая Всадница

{w/b} {w/b} {w/b} {w/b}

Существо — Человек Рыцарь

4/2

{w/b} {w/b}: Непоколебимая Всадница получает

Цепь жизни до конца хода.

{w/b} {w/b} {w/b}: Непоколебимая Всадница

получает Неразрушимость до конца хода.

(Повреждения и эффекты с указанием

«уничтожьте» не уничтожают ее.)

- Несколько способностей Цепи жизни или Неразрушимости у одного и того же существа объединяются.

Неумирающий Рыцарь

{b/g} {b/g} {b/g} {b/g}

Существо — Скелет Рыцарь

4/2

Ускорение

Когда вы получаете жизнь(-и) в первый раз в каждом ходу, верните Неумирающего Рыцаря из вашего кладбища в вашу руку.

- Чтобы последняя способность Неумирающего Рыцаря сработала, он должен находиться на вашем кладбище непосредственно после того, как вы получите жизни. Если вы получаете жизни потому, что источник с Цепью жизни нанес повреждения, и те повреждения наносятся одновременно со смертельными повреждениями Неумирающему Рыцарю, то он окажется на вашем кладбище чуть позже, когда будут выполняться действия, вызванные состоянием, так что его способность не сработает.
 - Если Неумирающий Рыцарь попадает на ваше кладбище после того, как вы уже получали жизни во время этого хода, то его последняя способность не сможет сработать в этом ходу.
-

Неутолимый Аппетит

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Вы можете пожертвовать Еду. Если вы это делаете, целевое существо получает +5/+5 до конца хода. В противном случае то существо получает +3/+3 до конца хода.

- Вы выбираете целевое существо, когда разыгрываете Неутолимый Аппетит, но решаете, будете ли жертвовать Еду, только когда заклинание разрешается.
- Если к моменту разрешения Неутолимого Аппетита целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете пожертвовать Еду.

Ночной Жнец

{5}{B}{B}

Существо — Призрак

4/5

Каждый раз, когда Ночной Жнец атакует, если у защищающегося игрока не более двух карт в руке, он получает Полет до конца хода.

//

Жатва Страха

{3}{B}

Волшебство — Приключение

Целевой оппонент сбрасывает две карты. *(Затем изгоните эту карту. Позже вы можете разыграть эту карту как существо из изгнания.)*

- Если Ночной Жнец атакует planeswalker'a, то защищающимся является контролирующий того planeswalker'a игрок.
- Если у защищающегося игрока есть в руке три или больше карт, когда Ночной Жнец атакует, то способность не срабатывает вовсе. Если у того игрока есть в руке три или больше карт в момент разрешения способности, то Ночной Жнец не получает Полет.
- После разрешения способности Ночного Жнеца количество карт в руке у защищающегося игрока перестает иметь значение. Ночной Жнец уже не получит или не потеряет Полет, если позже во время хода это количество изменится.

Обожаемая Принцесса

{W}

Существо — Человек Аристократ

1/1

Цепь жизни

Обожаемая Принцесса не может быть заблокирована существами с силой 3 или больше.

- После того как существо с силой 2 или меньше заблокировало Обожаемую Принцессу, изменение силы блокирующего существа не приведет к тому, что она станет незаблокированной.
-

Оглушительная Тишина

{W}

Чары

Каждый игрок не может разыгрывать более одного не являющегося существом заклинания в каждом ходу.

- В каждом ходу игроки могут разыгрывать любое количество заклинаний существ плюс одно не являющееся существом заклинание.
- Оглушительная Тишина проверяет, разыгрывал ли уже игрок не являющееся существом заклинание в течение всего хода, даже если самой Оглушительной Тишины не было на поле битвы в момент разыгрывания того заклинания. В частности, вы не можете разыграть Оглушительную Тишину, а затем разыграть другое не являющееся существом заклинание в том же ходу.
- Если вы разыграли не являющееся существом заклинание, которое было отменено, вы все равно не можете разыграть другое не являющееся существом заклинание в том же ходу.

Огонь Изобретений

{3} {R}

Чары

Вы можете разыгрывать заклинания только во время вашего хода и не можете разыгрывать больше двух заклинаний в каждом ходу.

Вы можете разыгрывать заклинания с конвертированной мана-стоимостью, не превышающей число земель под вашим контролем, без оплаты их мана-стоимости.

- Если какой-либо эффект позволяет или предписывает вам разыграть заклинание во время хода другого игрока, вы не можете этого сделать. Ограничение Огня Изобретений берет верх над этим разрешением. Точно так же, если какой-либо эффект позволяет или предписывает вам разыграть третье заклинание во время вашего хода, вы не можете этого сделать.
- Огонь Изобретений никак не ограничивает разыгрывание земель или активацию способностей.
- Огонь Изобретений проверяет, разыграли ли вы уже два заклинания в течение всего хода, даже если самого Огня Изобретений не было на поле битвы в момент разыгрывания тех заклинаний. В частности, это означает, что вы не можете разыграть Огонь Изобретений, а затем разыграть еще два заклинания в том же ходу; если же Огонь Изобретений был вашим вторым (или третьим, четвертым и т. д.) заклинанием за ход, то вы больше не сможете разыгрывать заклинания.
- Если вы разыграли заклинание, которое было отменено, оно все равно считается одним из двух ваших заклинаний.
- Вы можете выбрать оплатить мана-стоимость или альтернативную стоимость заклинаний, которые разыгрываете, даже если их конвертированная мана-стоимость не превышает число земель под вашим контролем.
- 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 Швырка), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

- Если какой-либо эффект гласит, что вы можете разыграть карту, которую иначе разыграть не можете, если оплатите ее альтернативную стоимость (например, как ключевые слова Импульс или Воспоминание), то вы должны оплатить такую альтернативную стоимость, если используете это разрешение разыграть ту карту. Вы не можете решить разыграть ее, но разыграть без уплаты мана-стоимости.
- Если вы разыгрываете одну карту дважды за ход (например, разыгрываете Приключение, а потом разыгрываете его из изгнания как существо), то вы разыграли два заклинания.

Огр-Череподав

{3} {R}

Существо — Огр

4/3

Каждый раз, когда Огр-Череподав наносит повреждения оппоненту, тот игрок сбрасывает одну случайно выбранную карту. Если игрок это делает, он берет карту.

- Если у того игрока только одна карта в руке, он сбрасывает ее случайным образом (хоть в итоге это получается и не особенно случайным). После этого он берет карту.

Ожабление

{1} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо теряет все способности и является существом синей Лягушка с базовыми силой и выносливостью 1/1. *(Оно теряет все другие типы карт и типы существ.)*

- Если попавшее под действие эффекта существо получает какую-либо способность после того, как к нему прикрепляется Ожабление, то оно сохраняет эту способность.
- Ожабление заменяет все цвета и типы существ, которые были у зачарованного существа. Существо является просто синей Лягушкой. Существо сохраняет все свои супертипы (например, легендарное), но теряет все другие типы карт (например, артефакт).
- Ожабление заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как Ожабление прикрепляется к существу, заменят собой этот эффект.
- Эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость существа, такие как эффект Торжественных Похорон, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и/или выносливости.
- Ожабление может зачаровывать перманент, который является существом только временно, — например, Машину. Если такое случается, то эффект Ожабления заставляет зачарованный перманент остаться синей Лягушкой 1/1 даже после того, как действие временного эффекта заканчивается.

- 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 к нему прикрепится Ожабление.

Оживляющая Фея

{2} {U}

Существо — Фея

2/2

Полет

//

Одушевление

{2} {U}

Волшебство — Приключение

Целевой не являющийся существом артефакт под вашим контролем становится артефактом существом

0/0. Положите на него четыре жетона +1/+1.

- Эффект Одушевления действует неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки.
- Артефакт, ставший существом в результате действия Одушевления, не может атаковать, если не находился под вашим непрерывным контролем с начала вашего хода.
- Снаряжение, которое также является существом, не может быть ни к чему прикреплено. Вы можете активировать его способность Снарядить, но оно при этом не прикрепится. Если оно прикреплено, когда становится существом, то оно открепляется.
- Если позже какой-либо другой эффект заставляет артефакт стать существом и при этом устанавливает определенные значения для его силы и выносливости, то у существа будут те значения базовой силы и выносливости; оно уже не будет 0/0. Обратите внимание, что эффект Экипажа не устанавливает значения силы и выносливости Машины, так что базовая сила и выносливость Машины останется 0/0, даже если вы используете ее способность Экипажа.

Око, Похититель Корон

{1} {G} {U}

Легендарный Planeswalker — Око

4

+2: создайте одну фишку Еды. *(Она является артефактом со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)*

+1: целевой артефакт или существо теряет все способности и становится существом зеленый Вапити с базовыми силой и выносливостью 3/3.

−5: поменяйте контроль над целевым артефактом или существом под вашим контролем и целевым существом под контролем оппонента с силой не более 3.

- Эффекты второй и третьей способностей Око длятся неопределенно долго. Они не заканчиваются на шаге очистки или когда вы или Око покидаете партию. Третья способность Око не прекращает действие, если сила полученного вами существа впоследствии стала больше 3.

- Если попавшее под действие эффекта существо получает какую-либо способность после разрешения второй способности Око, то оно сохраняет ту способность.
- Вторая способность Око заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как вторая способность Око разрешилась, заменяют собой ее эффект.
- Эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость существа, такие как эффект Торжественных Похорон, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и/или выносливости.
- Вторая способность Око заменяет все цвета и типы существ, которые были у попавшего под ее действие существа. Существо является просто зеленым Випити. Существо сохраняет все свои супертипы (например, легендарное), но теряет все другие типы карт (например, артефакт).
- Вторая способность Око может сделать целью перманент, который является существом или артефактом только временно, — например, Око, Проказника. Если такое случается, то ее эффект заставляет тот перманент остаться существом зеленым Випити даже после того, как действие временного эффекта заканчивается.
- 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 вторая способность Око поменяет его выносливость.
- Если к моменту разрешения последней способности Око любой из целевых перманентов становится нелегальной целью, обмен не происходит.
- Получая контроль над перманентом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением. Когда другой игрок получает контроль над Снаряжением, это не заставляет Снаряжение открепиться, однако новый игрок, получивший над ним контроль, сможет активировать его способности Снарядить во время своей главной фазы.

Око, Проказник (*карта из колоды Planeswalker'a*)

{4}{G}{U}

Легендарный Planeswalker — Око

4

+1: положите два жетона +1/+1 на не более чем одно целевое существо под вашим контролем.

0: до конца хода Око, Проказник становится копией целевого существа под вашим контролем.

Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены ему в этом ходу.

−7: до конца хода каждое существо под вашим контролем имеет базовую силу и выносливость 10/10 и получает Пробивной удар.

- Если Око становится существом в том же ходу, когда он вышел на поле битвы, вы не можете атаковать им и использовать его способности, требующие {T} (если такие способности у него появятся).
- Пока Око является существом, он не является planeswalker'ом. Повреждения, которые ему наносятся, не заставляют его терять верность.

- Если к моменту разрешения второй способности Око целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Повреждения, которые должны быть нанесены Око, не будут предотвращены.
- Око копирует напечатанные характеристики целевого существа. Он не копирует имеющиеся на этом существе жетоны или эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, он не копирует эффекты, заставившие целевое существо стать существом, если обычно оно существом не является.
- Если целевое существо копирует что-то еще, то Око становится копией того, что копирует то существо.
- Последняя способность Око действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не станут 10/10.
- Любые эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость существа, но не устанавливают их на определенное значение, применяются после установки базовых силы и выносливости, вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу и выносливость.

Оружейная Стойка

{4}

Артефакт

Оружейная Стойка выходит на поле битвы с тремя жетонами +1/+1 на ней.

{T}: переместите один жетон +1/+1 с Оружейной Стойки на целевое существо. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- Жетоны +1/+1 на Оружейной Стойке никак на нее не действуют, если только она каким-то образом не станет существом.
- Когда на Оружейной Стойке заканчиваются жетоны +1/+1, она остается на поле битвы. Вы можете активировать ее последнюю способность, но она не произведет эффекта.
- Если к моменту разрешения активируемой способности Оружейной Стойки она покинула поле битвы или на ней не осталось жетонов +1/+1, то вы не положите жетон +1/+1 на целевое существо. Если существо стало нелегальной целью или по какой-то причине на него нельзя положить жетон +1/+1, то вы не удаляете жетон +1/+1 с Оружейной Стойки.

Оруженосец Серебряного Пламени

{1}{W}

Существо — Человек Солдат

2/1

//

Настороже

{2}{W}

Мгновенное — Приключение

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

Разверните его. *(Затем изгоните эту карту. Позже вы можете разыграть эту карту как существо из изгнания.)*

- Целью заклинания Настороже может быть существо, которое уже развернуто. Оно все равно получит +2/+2.
-

Ошеломленная Ученица

{U}

Существо — Человек Чародей

1/2

Когда Ошеломленная Ученица выходит на поле битвы, каждый оппонент кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище. Затем вы предсказываете 2. *(Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них в низ вашей библиотеки, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

- Вы предсказываете 2 один раз, после того как все оппоненты положили на кладбище свои верхние карты. Вы не предсказываете 2 по разу за каждого оппонента.
-

Паладин Гаренбрига

{4} {G}

Существо — Гигант Рыцарь

4/4

Твердость — Если на разыгрывание этого заклинания было потрачено три или больше зеленой маны, то Паладин Гаренбрига выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем.

Паладин Гаренбрига не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше.

- После того как существо с силой 3 или больше заблокировало Паладина Гаренбрига, уменьшение силы блокирующего существа не приведет к тому, что он станет незаблокированным.
-

Пересилить

{3} {G}

Волшебство

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

Твердость — Если на разыгрывание этого заклинания было потрачено три или больше зеленой маны, существо под вашим контролем получает Неразрушимость до конца хода.

- Вы не можете разыграть заклинание Пересилить, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.
- Если к моменту разрешения заклинания Пересилить любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.

- Если на момент разрешения заклинания Пересилить существо под вашим контролем будет нелегальной целью, то ни одно существо не получит жетон +1/+1. Если существо под вашим контролем будет легальной целью, а существо не под вашим контролем — нелегальной, то ваше существо получит жетон +1/+1 и Неразрушимость, если должно ее получить.
- Действия, вызванные состоянием, не уничтожают существо с отмеченными на нем смертельными повреждениями, пока игрок не получит приоритет, и поэтому получение Неразрушимости от заклинания Пересилить спасет ваше существо, получившее в драке смертельные повреждения.

Пикси-Гипнотизер

{U}{U}

Существо — Фея

2/1

Полет

//

Дурманный Взор

{2}{U}

Мгновенное — Приключение

Отмените целевое заклинание с конвертированной мана-стоимостью не более 3. *(Затем изгоните эту карту. Позже вы можете разыграть эту карту как существо из изгнания.)*

- Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.
- Заклинание, которое не может быть отменено, является легальной целью для Дурманящего Взора. Такое заклинание не отменится, когда Дурманный Взор разрешится, но вы все равно изгоните Дурманный Взор.

Пирующий Король Троллей

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

Существо — Троль Аристократ

7/6

Бдительность, Пробивной удар

Когда Пирующий Король Троллей выходит на поле битвы, если вы разыграли его из вашей руки, создайте три фишки Еды. *(Они являются артефактами со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)*

Пожертвуйте три Еды: верните Пирующего Короля Троллей из вашего кладбища на поле битвы.

Активируйте эту способность только во время вашего хода.

- Если вы кладете Пирующего Короля Троллей на поле битвы из вашей руки, не разыгрывая, то его связанная с выходом на поле битвы способность не сработает.
- Если вы разыграли заклинание существа, которое выходит на поле битвы в качестве копии Пирующего Короля Троллей (например, Клона), то связанная с выходом на поле битвы способность сработает.

Питомец Котла

{B}

Существо — Кошка

1/1

Когда Питомец Котла выходит на поле битвы, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

Пожертвуйте Еду: верните Питомца Котла из вашего кладбища на поле битвы.

- Вы можете активировать последнюю способность Питомца Котла, только когда он находится на вашем кладбище.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Питомца Котла заставляет команду соперников потерять 1 жизнь два раза, а вы получаете 1 жизнь один раз.

Побег в Дикие Дебри

{3} {R} {G}

Волшебство

Изгоните пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете разыгрывать изгнанные таким способом карты до конца вашего следующего хода.

Вы можете разыграть одну дополнительную землю в этом ходу.

- Дополнительная земля, которую вы разыгрываете, не обязана находиться среди изгнанных карт.
- Побег в Дикие Дебри 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.
- Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.
- Если вы не разыгрываете изгнанную таким образом карту, она остается в изгнании.

Поклявшийся Рыцарь

{1} {B} {B}

Существо — Человек Рыцарь

0/0

Поклявшийся Рыцарь выходит на поле битвы с четырьмя жетонами +1/+1 на нем.

Поклявшийся Рыцарь атакует в каждом бою, если может.

Если Поклявшемуся Рыцарю должны быть нанесены повреждения, пока на нем есть жетон +1/+1, предотвратите те повреждения и удалите с него один жетон +1/+1.

- Если Поклявшийся Рыцарь 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 Поклявшийся Рыцарь не обязан атаковать.
- Последняя способность Поклявшегося Рыцаря удаляет с него только один жетон каждый раз, когда ему должны быть нанесены повреждения, а не один жетон за каждое предотвращенное повреждение.
- Если Поклявшемуся Рыцарю должны быть нанесены повреждения от нескольких источников одновременно (например, его блокирует несколько существ), то его последняя способность применяется один раз. Все повреждения предотвращаются и удаляется только один жетон.
- Если Поклявшемуся Рыцарю наносятся повреждения, которые не могут быть предотвращены, с него все равно удаляется один жетон.

Попасть в Историю

{5} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {3} меньше, если у оппонента есть семь или более карт на кладбище.

Возьмите четыре карты.

- Способность снижения стоимости заклинания Попасть в Историю может снизить его стоимость только на {3}. Она не снижает стоимость на большее значение, даже если у нескольких оппонентов есть семь или более карт на кладбище, или если у оппонента на кладбище четырнадцать карт.
- 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 Попасть в Историю). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.

Похищенный Феями

{X} {U} {U}

Волшебство

Верните целевое существо с конвертированной мана-стоимостью X в руку его владельца. Вы создаете X фишек существа 1/1 синяя Фея с Полетом.

- Если в мана-стоимости существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Если к моменту разрешения Похищенного Феями целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не создаете фишки Феи.

Поцелуй Истинной Любви

{2} {W} {W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевой артефакт или чары.

Возьмите карту.

- Если к моменту разрешения Поцелуя Истинной Любви целевой артефакт или чары становятся нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту и не будете жить потом долго и счастливо.

Почтенный Рыцарь

{W}

Существо — Человек Рыцарь

2/1

Когда Почтенный Рыцарь умирает, положите один жетон +1/+1 на целевого Рыцаря под вашим контролем.

- Если Рыцарю под вашим контролем наносятся смертельные повреждения одновременно с Почтенным Рыцарем, то они умирают одновременно. Рыцарь не успеет вовремя получить жетон от способности Почтенного Рыцаря, чтобы спастись.

Превозносимая Претендентка

{2} {W}

Существо — Человек Рыцарь

3/3

Когда Превозносимая Претендентка выходит на поле битвы, если вы контролируете другого Рыцаря, посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту Рыцаря, Ауры, Снаряжения или легендарного артефакта и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Способность Превозносимой Претендентки не срабатывает, если непосредственно после ее выхода на поле битвы у вас под контролем нет другого Рыцаря. Если вы не контролируете другого Рыцаря в момент разрешения способности, то способность не производит эффекта. Однако это не обязательно должен быть один и тот же Рыцарь.
- Сколько бы других Рыцарей ни было под вашим контролем, способность Превозносимой Претендентки может дать вам максимум одну из верхних пяти карт.

Превращение в Тыкву

{3} {U}

Мгновенное заклинание

Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца. Возьмите карту.

Твердость — Если на разыгрывание этого заклинания было потрачено три или больше синей маны, создайте одну фишку Еды. (Она является артефактом со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)

- Если к моменту разрешения Превращения в Тыкву целевой не являющийся землей перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту и не создадите фишку Еды, если потратили на разыгрывание этого заклинания три или больше синей маны.

Предсказанная Погибель

{2} {W} {B}

Чары

В начале шага поддержки каждого игрока тот игрок приносит в жертву не являющийся землей или фишкой перманент. Если тот игрок не может этого сделать, он сбрасывает карту и теряет 2 жизни, а вы берете карту, получаете 2 жизни, создаете одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью, затем жертвуете Предсказанную Погибель.

- Если Предсказанная Погибель покидает поле битвы или переходит под контроль другого игрока, пока ее способность находится в стеке, то ее эффект все равно действует. Вы просто не сможете ее пожертвовать, если вам будет предписано это сделать.
- Если игрок не может ни пожертвовать перманент, ни сбросить карту, он все равно теряет 2 жизни, и остальные эффекты Предсказанной Погибели все равно действуют.
- Если игрок может пожертвовать не являющийся землей или фишкой перманент, он обязан это сделать. Он не может выбрать устремиться вместо этого к своей погибели.
- Во время вашего хода поддержки вы можете пожертвовать Предсказанную Погибель для ее собственной способности.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Предсказанной Погибели срабатывает два раза за шаг поддержки команды. Каждый из игроков в любом выбранном вами порядке должен пожертвовать перманент. Если игрок не может этого сделать, происходят все указанные последствия, даже если при разрешении первой срабатывающей способности вы пожертвовали Предсказанную Погибель.

Прекрасный Принц

{1} {W}

Существо — Человек Аристократ

2/2

Когда Прекрасный Принц выходит на поле битвы, выберите одно —

- Предскажите 2.
- Вы получаете 3 жизни.
- Изгоните другое принадлежащее вам целевое существо. Верните его на поле битвы под вашим контролем в начале следующего заключительного шага.

- Целью третьего режима Прекрасного Принца может быть любое принадлежащее вам существо, в том числе и существо под контролем другого игрока.
- 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.

Преображение Кенрита

{1} {G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Преображение Кенрита выходит на поле битвы, возьмите карту.

Зачарованное существо теряет все способности и является существом зеленый Вапити с базовыми силой и выносливостью 3/3. *(Оно теряет все другие типы карт и типы существ.)*

- Если к моменту разрешения Преображения Кенрита существо, которое должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.
 - Если попавшее под действие эффекта существо получает какую-либо способность после того, как к нему прикрепляется Преображение Кенрита, оно сохраняет эту способность.
 - Преображение Кенрита заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как Преображение Кенрита прикрепляется к существу, заменят собой этот эффект.
 - Эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость существа, такие как эффект Торжественных Похорон, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и/или выносливости.
 - Преображение Кенрита заменяет все цвета и типы существ, которые были у зачарованного существа. Существо является просто зеленым Вапити. Существо сохраняет все свои супертипы (например, легендарное), но теряет все другие типы карт (например, артефакт).
 - Преображение Кенрита может зачаровывать перманент, который является существом только временно, — например, Зачарованную Карету. Если такое случается, то эффект Ауры заставляет зачарованный перманент остаться существом зеленый Вапити даже после того, как действие временного эффекта заканчивается.
 - 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 к нему прикрепится Преображение Кенрита.
-

Прожорливый Тролль (карта из колоды для формата «Схватка»)

{2} {B} {G}

Существо — Тролль

3/3

Пробивной удар

Когда Прожорливый Тролль выходит на поле битвы, создайте количество фишек Еды, равное числу имеющихся у вас оппонентов. (Фишки Еды — это артефакты со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)

{1} {G}, пожертвуйте другой не являющийся землей перманент: Прожорливый Тролль получает +2/+2 до конца хода.

- Вы можете пожертвовать фишку Еды, созданную срабатывающей способностью Прожорливого Тролля, чтобы оплатить стоимость его активируемой способности.
- В игре с участием более двух игроков оппоненты, покинувшие партию, не учитываются для срабатывающей способности Прожорливого Тролля.

Прохвост из Терновой Крепости (карта из колоды Planeswalker'a)

{1} {G}

Существо — Уф

2/2

{8}: Прохвост из Терновой Крепости имеет базовую силу и выносливость 10/10 до конца хода.

Активируйте эту способность, только если вы контролируете planeswalker-а Око.

- Наличие под вашим контролем planeswalker'a Око проверяется, только когда вы начинаете активировать способность Прохвоста из Терновой Крепости. Даже если Око покинет поле битвы до того, как способность разрешится, или позже в том же ходу, это ни на что не повлияет.
- Любые эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость Прохвоста из Терновой Крепости, но не устанавливают их на определенное значение, применяются после установки базовых силы и выносливости, вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу и выносливость.

Пряничный Громила

{1}

Артефакт Существо — Гolem Еда

1/1

Ускорение

{1}: Пряничный Громила в этом ходу может быть заблокирован только существами с Ускорением.

{2}, {T}, пожертвуйте Пряничного Громила: вы получаете 3 жизни.

- Активация средней способности Пряничного Громилы после того, как его заблокировало существо без Ускорения, не приведет к тому, что он перестанет быть заблокированным.

Пылкий Поборник

{R}

Существо — Человек Рыцарь

1/1

Первый удар, Ускорение

Каждый раз, когда Пылкий Поборник атакует, другой целевой атакующий Рыцарь под вашим контролем получает +1/+0 до конца хода.

Активация активируемых вами способностей

Снарядить, целью которых является Пылкий Поборник, стоит на {3} меньше.

- Последняя способность Пылкого Поборника снижает только немаркированную часть стоимости способностей Снарядить. Если стоимость такой способности составляет {3}, {2} или {1}, то при условии, что ее целью является Пылкий Поборник, активировать ее можно будет бесплатно.

Разбойничье Веселье

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

Чары

В начале вашего шага поддержки выберите одно случайным образом. Создайте одну фишку красного и белого существа с этими характеристиками.

- 3/1 Человек Воин с Пробивным ударом и Ускорением.
- 2/1 Человек Священник с Цепью жизни и Ускорением.
- 1/2 Человек Бродяга с Ускорением и способностью «Когда это существо выходит на поле битвы, оно наносит 1 повреждение любой цели».

- Помещая срабатывающую способность Разбойничьего Веселья в стек, вы выбираете режим случайным образом. Игроки могут отвечать на способность, уже зная, какая фишка будет создана.

Разрубающий Удар

{6} {R}

Волшебство

Разрубающий Удар наносит 7 повреждений, разделенных по вашему выбору между одной, двумя или тремя целями. Если на разыгрывание этого заклинания было потрачено семь или больше красной маны, то вместо этого Разрубающий Удар наносит 7 повреждений каждому из тех перманентов и (или) игроков.

- Вы должны разделить повреждения, когда объявляете Разрубающий Удар, даже если собираетесь потратить на его разыгрывание семь или больше красной маны. Если вы копируете Разрубающий

Удар, то на разыгрывание копии не будет потрачена мана, а это значит, что копия нанесет повреждения так, как они были разделены.

- Каждая выбранная цель должна получить хотя бы 1 повреждение.
- Если некоторые из целей к моменту разрешения Разрубающего Удара становятся нелегальными, исходно выбранное распределение повреждений сохраняется, но повреждения, которые должны были получить нелегальные цели, просто не наносятся.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть Разрубающий Удар без уплаты его мана-стоимости, то в рамках этого эффекта вы не можете выбрать оплатить мана-стоимость. Разыграть Разрубающий Удар за мана-стоимость вы можете, только если какое-то другое правило или эффект позволяют вам это сделать.
- Разрубающий Удар проверяет, какая мана на самом деле была потрачена на его разыгрывание. Если какой-либо эффект позволяет вам тратить ману «как будто это мана» любого цвета или типа, то вы сможете тратить ману, которую не могли бы потратить без этого эффекта, но это не меняет то, какую ману вы потратили на самом деле.

Ранкел, Злой Шутник

{2} {B} {B}

Легендарное Существо — Фея Бродяга

3/3

Полет, Ускорение

Каждый раз, когда Ранкел, Злой Шутник наносит боевые повреждения игроку, выберите любое количество —

- Каждый игрок сбрасывает карту.
 - Каждый игрок теряет 1 жизнь и берет карту.
 - Каждый игрок приносит в жертву существо.
- Если вы правда хотите, то можете выбрать для срабатывающей способности Ранкела ноль режимов, но хорошенько подумайте, что случится, если вы откажетесь развлекать того, кого прозвали злым шутником.
 - Вы не можете выбрать режим больше одного раза.
 - Вы можете выбрать режим, даже если при этом он не окажет действия на одного из игроков или на всех игроков.
 - Вы должны полностью выполнить действия для каждого выбранного режима, прежде чем переходить к следующему — в том порядке, в котором они напечатаны на карте.
 - Когда выполняется первый режим, сначала тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает карту в руке, не показывая ее, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов. После этого все выбранные карты сбрасываются одновременно.
 - Когда выполняется третий режим, сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает существо под своим контролем, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов (они знают, какой выбор сделали игроки перед ними). После этого все выбранные существа жертвуются одновременно.
 - В игре в формате «Двухголовый гигант» второй режим Ранкела заставляет каждую команду потерять 1 жизнь два раза.
-

Ристалище

Земля

{T}: добавьте {C}.

{T}: добавьте {R}, {W} или {B}. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания Рыцаря или Снаряжения.

- Ману, которую дает вторая способность Ристалища, нельзя тратить на активацию способностей, в том числе способностей Снарядить.
- Если в эффекте говорится про «заклинание [подтипа]», то это относится только к заклинаниям, у которых есть этот подтип. Например, у карты «Атака Рыцарей» в имени упоминаются Рыцари, и она помогает Рыцарям, но это не карта Рыцаря.

Рован, Храбрый Электромаг (*карта из колоды Planeswalker'a*)

{3} {R} {R}

Легендарный Planeswalker — Рован

5

+1: не более одного целевого существа получает

+3/+0 и Первый удар до конца хода.

−2: Рован, Храбрый Электромаг наносит по 1 повреждению каждому из не более двух целевых существ. Те существа не могут блокировать в этом ходу.

−9: получите контроль над всеми существами до конца хода. Разверните их. Они получают Ускорение до конца хода.

- Вы не можете дважды выбрать одно и то же существо целью для второй способности Рован, чтобы нанести ему 2 повреждения.
- Если цель второй способности Рован является легальной, но какой-либо эффект предотвращает повреждения, которые должны быть ей нанесены, то существо все равно не сможет блокировать в этом ходу.
- Третья способность Рован может действовать на существа, уже находящиеся под вашим контролем, или на уже развернутые существа. Она развернет их, если это возможно, и даст им Ускорение.
- Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.

Росомаха Кровавой Пелены

{1} {R}

Существо — Росомаха

2/1

Каждый раз, когда вы берете вашу вторую карту в каждом ходу, Росомаха Кровавой Пелены получает +1/+1 и Первый удар до конца хода.

- Если Росомаха Кровавой Пелены получает Первый удар после того, как боевые повреждения от Первого удара уже нанесены, то она просто нанесет обычные боевые повреждения.

Рыцарский Поединок

{1} {R}

Волшебство

Выберите целевое существо под вашим контролем и целевое существо не под вашим контролем.

Существо под вашим контролем получает +2/+1 до конца хода, если это Рыцарь. Затем те существа дерутся друг с другом. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

- Вы не можете разыграть Рыцарский Поединок, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.
- Целевое существо под вашим контролем получает +2/+1, только если является Рыцарем в момент разрешения Рыцарского Поединка. Оно дерется, даже если не получит +2/+1.
- Если к моменту разрешения Рыцарского Поединка любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.
- Если на момент разрешения Рыцарского Поединка существо под вашим контролем будет нелегальной целью, то ни одно существо не получит +2/+1. Если существо под вашим контролем будет легальной целью, а существо не под вашим контролем — нелегальной, то ваше существо получит +2/+1 до конца хода, если это Рыцарь.

Свистопляска

{X} {W} {U}

Волшебство

Верните из вашего кладбища на поле битвы не более X целевых карт артефактов и (или) не являющихся Аурами чар, конвертированная мана-стоимость каждой из которых не превышает X. Если X равен 6 или больше, те перманенты являются существами 4/4 в дополнение к своим другим типам.

- Если в мана-стоимости карты в на кладбище игрока есть {X}, то он считается равным 0.
 - Если X равен 6 или больше, то артефакты и/или чары выходят на поле битвы как существа 4/4. Они не выходят как не являющиеся существами перманенты, чтобы потом стать существами.
 - Артефакт существо или чары существо, возвращенные таким образом, будут существами 4/4.
 - Снаряжение, которое также является существом, не может быть ни к чему прикреплено. Вы можете активировать его способность снаряжения, но оно при этом не прикрепится.
 - Если какой-либо другой эффект заставляет возвращенный перманент стать существом и при этом устанавливает определенные значения для его силы и выносливости, то у существа будут те значения силы и выносливости; оно уже не будет 4/4. Обратите внимание, что эффект Экипажа не устанавливает значения силы и выносливости Машины, так что Машина останется существом 4/4, даже если вы используете ее способность Экипажа.
-

Сейр Конрад, Угрюмый

{3} {B} {B}

Легендарное Существо — Человек Рыцарь

5/4

Каждый раз, когда другое существо умирает, или карта существа кладется на кладбище откуда угодно, кроме поля битвы, или карта существа покидает ваше кладбище, Сейр Конрад, Угрюмый наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

{1} {B}: каждый игрок кладет верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище.

- Если Сейр Конрад умирает одновременно с одним или несколькими существами, то его первая способность срабатывает за каждое из тех существ.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Сейра Конрада заставляет его нанести 1 повреждение два раза.

Сейра Кара, Смелая

{3} {R} {R}

Легендарное Существо — Человек Рыцарь

3/3

Каждый раз, когда Сейра Кара, Смелая или мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем наносит повреждения игроку, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

{T}: Сейра Кара наносит 1 повреждение любой цели.

- Если Сейра Кара или мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем наносит повреждения двум или более игрокам одновременно, то первая способность Сейры Кары срабатывает за каждого из тех игроков.
 - Первая способность Сейры Кары срабатывает, даже если Сейре Каре наносятся смертельные повреждения одновременно с тем, как она или мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем наносит повреждения игроку.
 - Способность Сейры Кары не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанную карту. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если вы изгнали карту земли, то можете разыграть ее только во время вашей главной фазы, и если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
 - Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.
 - Если вы не разыгрываете изгнанную карту, она остается в изгнании.
-

Сейра Фарен, Молот Кромлеха
{G} {G}
Легендарное Существо — Человек Рыцарь
2/2
Каждый раз, когда Сейра Фарен, Молот Кромлеха атакует, другое целевое атакующее существо получает +X/+X до конца хода, где X — сила Сейры Фарен.

- Значение X определяется только при разрешении срабатывающей способности Сейры Фарен. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется сила Сейры Фарен.
- Если Сейра Фарен покидает поле битвы до разрешения ее срабатывающей способности, то для определения значения X используется значение ее силы на последний момент ее пребывания на поле битвы.
- Если в момент разрешения срабатывающей способности Сейры Фарен значение ее силы отрицательное, то значение X принимается равным 0.

Сейра Эленора, Прозорливая
{3} {U} {U}
Легендарное Существо — Человек Рыцарь
*/4
Сила Сейры Эленоры, Прозорливой равна количеству карт в вашей руке.
Когда Сейра Эленора выходит на поле битвы, возьмите карту.
Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний, целью которых является Сейра Эленора, стоит на {2} больше.

- Способность, определяющая значение силы Сейры Эленоры, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания оппонента, целью которого является Сейра Эленора, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую платит тот игрок, добавьте все повышения стоимости (например, от эффекта Сейры Эленоры), затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.

Семь Гномов
{1} {R}
Существо — Гном
2/2
Семь Гномов получают +1/+1 за каждое другое существо с именем Семь Гномов под вашим контролем.
В колоде может быть до семи карт с именем Семь Гномов.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные одному из Семи Гномов, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу еще один из Семи Гномов под вашим контролем покинет поле битвы.
- Последняя способность Семи Гномов позволяет вам игнорировать только «правило четырех карт». Она не позволяет вам игнорировать легальность карты в формате. Например, во время мероприятия с колодами из бустеров по «Престолу Эдраина» вы не можете добавлять в колоду Семерых Гномов из своей личной коллекции, как бы рады они этому ни были.
- Если во время мероприятия с колодами из бустеров вам повезло открыть или набрать восемь или больше экземпляров карты Семь Гномов, то в колоду вы все равно можете положить только семь. Остальные останутся в вашей дополнительной колоде.

Серный Требушет

{2} {R}

Артефакт Существо — Стена

1/3

Защитник, Захват

{T}: Серный Требушет наносит 1 повреждение

каждому оппоненту.

Каждый раз, когда Рыцарь выходит на поле битвы под вашим контролем, разверните Серный Требушет.

- Если на поле битвы под вашим контролем выходит несколько Рыцарей одновременно, то последняя способность Серного Требушета срабатывает по разу за каждого из них. Между разрешением каждой из этих срабатывающих способностей игроки могут предпринимать различные действия — например, активировать активируемую способность Серного Требушета.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» активируемая способность Серного Требушета заставляет его нанести 1 повреждение два раза.

Сияющие Доспехи

{1} {W}

Артефакт — Снаряжение

Миг

Когда Сияющие Доспехи выходят на поле битвы, прикрепите их к целевому Рыцарю под вашим контролем.

Снаряженное существо получает +0/+2 и имеет Бдительность.

Снарядить {3} ({3}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

- Если существо получает Бдительность уже после того, как вы выбрали его атакующим, то оно не разворачивается.
- Если на поле битвы нет Рыцарей, к которым можно было бы прикрепить Сияющие Доспехи, когда они выходят на поле битвы, то они просто остаются неприкрепленными.

Скажи Волшебное Слово

{1} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание. Контролирующий его игрок кладет три верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

- Заклинание, которое не может быть отменено, является легальной целью для заклинания Скажи Волшебное Слово. Когда Скажи Волшебное Слово разрешится, такое заклинание не будет отменено, но контролирующий его игрок все равно положит три верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

Сказочник Чулейн (*карта из колоды для формата «Схватка»*)

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

Легендарное Существо — Человек Друид

2/4

Бдительность

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, возьмите карту, затем вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы.

{3}, {T}: верните целевое существо под вашим контролем в руку его владельца.

- Срабатывающая способность Чулейна разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Эффект срабатывающей способности Чулейна 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.

Сказочный Проход

Земля

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

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

След из Крошек

{1} {G}

Чары

Когда След из Крошек выходит на поле битвы, создайте одну фишку Еды. *(Она является артефактом со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)*

Каждый раз, когда вы жертвуете Еду, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, посмотрите две верхние карты вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту перманента и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в любом порядке.

- Вы не можете заплатить {1} несколько раз при разрешении второй срабатывающей способности, чтобы посмотреть на большее количество карт.
- Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker'ов.

Следопыт Чащелесья

{G}

Существо — Эльф Воин

1/1

Каждый раз, когда Следопыт Чащелесья атакует или блокирует, если вы контролируете другое не являющееся Человеком существо, то Следопыт Чащелесья получает +1/+1 до конца хода.

- Если у вас под контролем нет другого не являющегося Человеком существа сразу после того, как Следопыт Чащелесья атакует или блокирует, то его способность не срабатывает вовсе. Если у вас под контролем нет такого существа в момент разрешения способности, то способность не производит эффекта. Не имеет значения, было ли под вашим контролем другое не являющееся Человеком существо между этими двумя моментами, и останется ли оно у вас до конца хода.

Смертоносная Всадница

{1} {B} {B}

Существо — Зомби Рыцарь

2/3

Цепь жизни

Когда Смертоносная Всадница умирает, положите ее в низ библиотеки ее владельца.

//

Быстрый Конец

{1} {B} {B}

Мгновенное — Приключение

Уничтожьте целевое существо или planeswalker-а.

Вы теряете 2 жизни. *(Затем изгоните эту карту.*

Позже вы можете разыграть эту карту как существо из изгнания.)

- Если к моменту разрешения Быстрого Конца целевое существо или planeswalker становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не теряете 2 жизни и не изгоняете Быстрый Конец. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы теряете 2 жизни и изгоняете Быстрый Конец.

Сплотиться во Имя Трона

{2} {W}

Мгновенное заклинание

Создайте две фишки существа 1/1 белый Человек.

Твердость — Если на разыгрывание этого заклинания было потрачено три или больше белой маны, то вы получаете 1 жизнь за каждое существо под вашим контролем.

- Вы создаете фишки Человека и получаете жизни в процессе разрешения заклинания Сплотиться во Имя Трона. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Среброкрылая Эскадрилья (*карта из колоды для формата «Схватка»*)

{5} {W}

Существо — Человек Рыцарь

/

Полет, Бдительность

Сила и выносливость Среброкрылой Эскадрильи равны количеству существ под вашим контролем.

Каждый раз, когда Среброкрылая Эскадрилья атакует, создайте количество фишек существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью, равное числу имеющихся у вас оппонентов.

- Способность, определяющая значение силы и выносливости Среброкрылой Эскадрильи, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Пока Среброкрылая Эскадрилья находится на поле битвы, ее способность будет считать ее саму, так что она будет как минимум 1/1.
- В игре с участием более двух игроков оппоненты, покинувшие партию, не учитываются для срабатывающей способности Среброкрылой Эскадрильи.

Старейшина Дивной Чащи

{1} {G} {W}

Существо — Лесовик Друид

0/0

Бдительность

Старейшина Дивной Чащи получает +1/+1 за каждый цвет среди перманентов под вашим контролем.

{T}: за каждый цвет среди перманентов под вашим контролем добавьте одну ману того цвета.

- Средняя способность Старейшины Дивной Чащи может дать ему максимум +5/+5: по +1/+1 за белый, синий, черный, красный и зеленый. «Золотой», «многоцветный» и «бесцветный» — это не цвета. Точно так же, последняя способность Старейшины Дивной Чащи может дать не более пяти единиц маны.
- Поскольку Старейшина Дивной Чащи — зеленый и белый перманент, его средняя способность обычно дает ему как минимум +2/+2, а его последняя способность обычно производит как минимум {G}{W}.

Старейшины Мастерской (карта из колоды для формата «Схватка»)

{6}{U}

Существо — Человек Механик

4/4

Артефакты существа под вашим контролем имеют Полет.

В начале боя во время вашего хода вы можете сделать целевой не являющийся существом артефакт под вашим контролем артефактом существом 0/0.

Если вы это делаете, положите на него четыре жетона +1/+1.

- Эффект срабатывающей способности Старейшин Мастерской длится бесконечно долго. Он не заканчивается во время шага очистки.
- Артефакт, ставший существом в результате действия способности Старейшин Мастерской, не может атаковать, если не находился под вашим непрерывным контролем с начала хода.
- Если позже какой-либо другой эффект заставляет артефакт стать существом и при этом устанавливает определенные значения для его силы и выносливости, то у существа будут те значения базовой силы и выносливости; оно уже не будет 0/0. Обратите внимание, что эффект Экипажа не устанавливает значения силы и выносливости Машины, так что базовая сила и выносливость Машины останется 0/0, даже если вы используете ее способность Экипажа.

Стеклянный Гроб

{1}{W}

Артефакт

Когда Стеклянный Гроб выходит на поле битвы, изгоните целевое существо под контролем оппонента с конвертированной мана-стоимостью не более 3 до тех пор, пока Стеклянный Гроб не покинет поле битвы.

- Если Стеклянный Гроб покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, то целевое существо не изгоняется.
- 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. 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.

Сторгованная Корова

{3} {W}

Существо — Бык

3/3

Когда Сторгованная Корова умирает или когда вы сбрасываете ее, создайте одну фишку Еды. *(Она является артефактом со способностью «{2}, {T}, пожертвуйте этот артефакт: вы получаете 3 жизни».)*

- Способность Сторгованной Коровы — это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам сбросить или пожертвовать Сторгованную Корову тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ сбросить ее или заставить умереть.

Счастливый Клевер

{2}

Артефакт

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства

Приключения, скопируйте его. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

- Если какой-либо эффект копирует заклинание Приключения, то копия изгоняется при разрешении. Она прекращает существование как действие, вызванное состоянием: разыграть копию как существо вы не сможете.
- Счастливый Клевер может скопировать любое заклинание Приключения, а не только такое, у которого есть цели.
- Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не работают.
- 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).
- Способность Счастливого Клевера и созданная ею копия разрешаются до заклинания Приключения. Они разрешаются, даже если заклинание Приключения будет отменено до создания копии.

Таинственный Фонащик

{2} {W}

Существо — Фея

2/2

Полет

Каждое существо под вашим контролем, у которого есть Приключение, выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на нем. *(Ему не обязательно было сначала отправляться в приключение.)*

- Если существо с Приключением под вашим контролем должно выйти на поле битвы без жетонов +1/+1, то оно выходит с одним жетоном +1/+1 на нем.

Такой Крохотный

{U}

Чары — Аура

Миг

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает -2/-0. Оно получает

-6/-0 вместо этого, пока у контролирующего его

игрока есть семь или более карт на кладбище.

- Такой Крохотный постоянно проверяет кладбище игрока, контролирующего зачарованное существо, чтобы определить, насколько именно крохотным является зачарованное существо.

Тактик Арденвейла

{1}{W}{W}

Существо — Человек Рыцарь

2/3

Полет

//

Крутое Пике

{1}{W}

Мгновенное — Приключение

Поверните не более двух целевых существ. *(Затем изгоните эту карту. Позже вы можете разыграть эту карту как существо из изгнания.)*

- Если для Крутого Пике выбраны две цели, и одна из них становится нелегальной целью, а вторая остается легальной, то легальная цель будет повернута, а Крутое Пике — изгнано. Если же обе цели нелегальны, то Крутое Пике кладется на ваше кладбище.

Торбран, Тан Алого Чертога

{1}{R}{R}{R}

Легендарное Существо — Гном Аристократ

2/4

Если красный источник под вашим контролем должен нанести повреждения оппоненту или перманенту под контролем оппонента, вместо этого он наносит на 2 повреждения больше.

- Дополнительные 2 повреждения наносит тот же источник, что и изначальные повреждения. Эти повреждения не наносит Торбран (если только он не был изначальным источником повреждений).
- Если какой-либо другой эффект меняет то, сколько повреждений должен нанести ваш красный источник (в том числе предотвращает их часть), то игрок, которому должны быть нанесены повреждения (или игрок, контролирующий перманент, которому должны быть нанесены повреждения) выбирает порядок, в котором применяются эти эффекты. Если все повреждения предотвращаются, то к ним больше не применяется эффект Торбрана.

- Если повреждения, которые наносятся контролируемым вами источником, делятся или распределяются между несколькими перманентами под контролем оппонента или между оппонентом и одним или несколькими перманентами под его контролем, разделите исходное количество повреждений, а потом добавьте к ним по 2. Например, если вы атакуете красным существом 5/5 с Пробивным ударом, а ваш оппонент блокирует существом 2/2, вы можете распределить 2 повреждения блокирующему существу и 3 повреждения — защищаемому игроку. Затем эти значения меняются на 4 и 5 повреждений соответственно.

Торговец из Долины

{2} {R}

Существо — Человек Простолюдин

2/3

{2} {R}, сбросьте карту: возьмите карту.

//

Торг

{R}

Мгновенное — Приключение

Вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, возьмите карту. *(Затем изгоните эту карту. Позже вы можете разыграть эту карту как существо из изгнания.)*

- Решение о том, сбрасывать ли карту, и если да, то какую, вы принимаете, когда Торг разрешается. А вот чтобы активировать способность Торговца из Долины, карту нужно сбросить сразу.

Торжественные Похороны

{4} {B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -X/-X до конца хода, где

X — количество карт на вашем кладбище.

- Значение X определяется только один раз, когда Торжественные Похороны начинают разрешаться. Сила и выносливость целевого существа не изменятся, если позднее в том же ходу на ваше кладбище попадут еще карты.
- Во время определения значения X Торжественные Похороны еще находятся в стеке. Они сами не будут добавлены к значению X.

Трактирщик Пограничного Оплота

{G}

Существо — Человек Простолюдин

1/1

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа с Приключением, возьмите карту. *(Ему не обязательно было сначала отправляться в приключение.)*

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

Троль Цокающего Моста

{3} {B} {B}

Существо — Троль

8/8

Пробивной удар, Ускорение

Когда Троль Цокающего Моста выходит на поле битвы, целевой оппонент создает три фишки существа 0/1 белая Коза.

В начале боя во время вашего хода любой оппонент может пожертвовать существо. Если игрок делает это, поверните Троля Цокающего Моста, вы получаете 3 жизни и вы берете карту.

- Если игрок жертвует существо по любой другой причине (например, потому что это Еда, а он проголодался), то способность Троля Цокающего Моста не повернет его и не позволит вам получить жизни и взять карту.
- Когда последняя способность Троля Цокающего Моста разрешается, то следующий оппонент в порядке передачи хода выбирает, будет ли он жертвовать существо, и если да, то какое. 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. Если одно или несколько существ были пожертвованы таким образом, то Троль Цокающего Моста поворачивается, а вы получаете 3 жизни и берете карту. Вы не получите больше жизней и не возьмете больше карт, если жертвуется не одно, а несколько существ.

Убежать Вместе

{1} {U}

Мгновенное заклинание

Выберите два целевых существа под контролем различных игроков. Верните те существа в руки их владельцев.

- Если одно из двух целевых существ становится нелегальной целью, то Убежать Вместе все равно сможет определить, кто из игроков ее контролирует, чтобы проверить, является ли легальной целью второе существо. Если нелегальная цель уже покинула поле битвы, используйте последнюю известную о ней информацию. Если второе существо все еще является легальной целью, оно возвращается в руку владельца.
- Если к моменту разрешения заклинания Убежать Вместе оба существа находятся под контролем одного и того же игрока, то обе цели будут нелегальными. Заклинание не разрешится.

Утихомиривательница

{1} {W}

Существо — Фея

1/2

Полет, Цепь жизни

Выходящие на поле битвы или умирающие существа не вызывают срабатывание способностей.

- Утихомиривательница действует на собственные срабатывающие способности существа, а также на другие срабатывающие способности, которые срабатывают, когда то существо выходит на поле битвы или умирает. Текст таких срабатывающих способностей начинается со слов «когда» или «каждый раз, когда».
- Способность Утихомиривательницы не действует на эффекты замены. Например, существо, которое выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем, все так же получит жетон +1/+1, а Лучи Пустоты все также изгонят существ, которые должны умереть.
- Также она не влияет на способности с формулировкой «При выходе [этого существа] на поле битвы», такие как выбор цвета для Алмазного Рыцаря.
- В условии срабатывания способности не обязательно должны упоминаться «существа». В таких случаях условие срабатывания может говорить о чем-то, что «кладется с поля битвы на кладбище». Например, способность, срабатывающая «каждый раз, когда артефакт кладется с поля битвы на кладбище», не работает, если при нахождении Утихомиривательницы на поле битвы умирает артефакт существо.
- Существа, которые выходят на поле битвы или умирают одновременно с Утихомиривательницей (в том числе сама выходящая на поле битвы или умирающая Утихомиривательница), не вызывают срабатывания способностей.
- Способности, срабатывающие при событии, вызвавшем смерть существа, продолжают срабатывать. Например, способность, которая срабатывает «каждый раз, когда вы жертвуете существом», работает.
- Способности, срабатывающие, когда карта покидает зону (например, способность Сейра Конрада, Угрюмого), не работают, если та карта покидает зону, потому что она выходит на поле битвы как существо.
- Чтобы определить, работают ли срабатывающие способности, смотрите на каждый перманент в том виде, в каком он существует на поле битвы, принимая во внимание постоянные эффекты, которые применяются к нему после выхода на поле битвы или перед смертью. Например, если умирает земля, ставшая существом, то способности, срабатывающие, когда она умирает, не работают.
- Способность, срабатывающая, когда существо «покидает поле битвы», не работает, если то существо покидает поле битвы, умирая.
- Способность, срабатывающая, когда карта попадает «откуда-либо» на кладбище, может сработать, даже если существо умирает. Если это способность умирающего существа, которая срабатывает, только когда существо попадает откуда угодно на кладбище, то она работает, если то существо — попадающая на кладбище Утихомиривательница, или если Утихомиривательница покидает поле битвы одновременно с умирающим существом.

Утопить в Озере

{U} {B}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Отмените целевое заклинание с конвертированной мана-стоимостью, не превышающей число карт на кладбище контролирующего его игрока.
- Уничтожьте целевое существо с конвертированной мана-стоимостью, не превышающей число карт на кладбище контролирующего его игрока.

- Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.
- Если в мана-стоимости существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.

Фея Желаний
 {1}{U}
 Существо — Фея Чародей
 1/4
 Полет
 {1}{U}, сбросьте две карты: верните Фею Желаний в руку ее владельца.
 //
 Исполнено
 {3}{U}
 Волшебство — Приключение
 Вы можете выбрать принадлежащую вам не являющуюся существом карту вне игры, показать ее и положить в вашу руку.

- Активируемую способность Феи Желаний можно активировать, только пока Фея Желаний находится на поле битвы.
- 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.

Фланговый Маневр
 {W}
 Мгновенное заклинание
 Фланговый Маневр наносит целевому атакующему или блокирующему существу повреждения, равные количеству существ под вашим контролем.

- Для определения количества наносимых Фланговым Маневром повреждений подсчитайте количество существ под вашим контролем в момент разрешения Флангового Маневра.

Фолиант Легенд *(карта из колоды для формата «Схватка»)*
 {2}
 Артефакт
 Фолиант Легенд выходит на поле битвы с одним жетоном страницы на нем.
 Каждый раз, когда ваш командир выходит на поле битвы или атакует, положите один жетон страницы на Фолиант Легенд.
 {1}, {T}, удалите один жетон страницы с Фолианта Легенд: возьмите карту.

- Если вы контролируете командира другого игрока, то не кладете жетон страницы на Фолиант Легенд, когда атакуете тем существом. Если же другой игрок контролирует вашего командира, то вы кладете один жетон страницы на Фолиант Легенд, когда тот атакует. (Возможно, на этой странице будет легенда об отвратительном предательстве вашего командира.)

Фолиант Фантазий

{1}{U}

Артефакт

Размер руки у игроков неограничен.

{X}{X}, {T}: каждый игрок берет X карт.

{2}{U}, {T}: каждый оппонент кладет количество карт, равное числу карт у него в руке, с верха своей библиотеки на свое кладбище.

- Вы не можете заплатить {X}{X}{2}{U} и активировать обе способности Фолианта Фантазий. Чтобы активировать обе способности за один ход, вы должны найти способ развернуть его.
- Чтобы заплатить {X}{X}, выберите значение X, а затем заплатите вдвое больше маны.
- Если у игрока меньше X карт в библиотеке, тот игрок проигрывает партию, после того как первая способность Фолианта Фантазий разрешается. Если таким образом проигрывают партию все игроки, она заканчивается вничью.

Хранитель Сказок

{3}{G}{G}

Существо — Кошка

4/5

Каждый раз, когда одно или несколько не являющихся Человеком существ под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку, возьмите карту.

- Если не являющиеся Человеком существа под вашим контролем наносят боевые повреждения двум или более игрокам одновременно, то способность Хранителя Сказок срабатывает за каждого из тех игроков.
 - Способность Хранителя Сказок срабатывает, даже если ему наносятся смертельные повреждения одновременно с тем, как не являющиеся Человеком существа под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку.
 - Поскольку существа с Первым ударом наносят боевые повреждения раньше, чем существа без этой способности, способность Хранителя Сказок может сработать два раза за один бой, если ваши существа наносят боевые повреждения одному игроку в разное время.
-

Хрустальная Туфелька

{1} {R}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+0 и имеет Ускорение.

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

- Если существо выходит на поле битвы под вашим контролем и получает Ускорение, но до атаки теряет его, оно не сможет атаковать. Это означает, что вы не сможете использовать одну Хрустальную Туфельку, чтобы позволить двум новым существам атаковать в одном и том же бою.

Часы Полуночи

{2} {U}

Артефакт

{T}: добавьте {U}.

{2} {U}: положите один жетон часа на Часы

Полуночи.

В начале каждого шага поддержки положите один жетон часа на Часы Полуночи.

Когда на Часы Полуночи кладется двенадцатый жетон часа, втасуйте ваши руку и кладбище в вашу библиотеку, затем возьмите семь карт. Изгоните Часы Полуночи.

- Вы можете активировать мана-способность Часов Полуночи, чтобы оплатить стоимость их второй способности.
- Последняя способность Часов Полуночи срабатывает после того, как на них кладется один или несколько жетонов, в том случае, если до этого на них было меньше двенадцати жетонов, а после этого стало двенадцать или больше.
- Если Часы Полуночи покидают поле битвы, пока их последняя способность находится в стеке, то они не изгоняются.
- Первая срабатывающая способность Часов Полуночи срабатывает в начале каждого шага поддержки, а не только вашего. В игре в формате «Двухголовый гигант» способность, которая срабатывает в начале каждого шага поддержки, а не в начале шага поддержки каждого игрока, срабатывает только один раз во время шага поддержки каждой команды.

Швырок

{1} {R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.

Швырок наносит любой цели количество повреждений, равное силе пожертвованного существа.

- Для определения значения силы пожертвованного существа используются сведения о нем на последний момент его пребывания на поле битвы.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существом, и не можете пожертвовать дополнительные существа.
- Игроки могут отвечать на это заклинание только после того, как оно было разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет ничего сделать с пожертвованным существом, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

Элитный Охотник за Головами

{b/r} {b/r} {b/r} {b/r}

Существо — Человек Рыцарь

2/3

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

{b/r} {b/r} {b/r}, пожертвуйте другое существо или артефакт: Элитный Охотник за Головами наносит 2 повреждения целевому существу или planeswalker-у.

- Если Элитный Охотник за Головами каким-то образом становится артефактом, то вы можете пожертвовать его самого, чтобы оплатить стоимость его активируемой способности.

Эмберетский Поджигатель Неба (*карта из колоды для формата «Схватка»*)

{3} {R}

Существо — Человек Рыцарь

4/3

Пока длится ваш ход, Эмберетский Поджигатель Неба имеет Полет.

Каждый раз, когда Эмберетский Поджигатель Неба атакует, вы можете заплатить {2} {R}. Если вы это делаете, существа под вашим контролем получают +X/+0 до конца хода, где X — количество имеющихся у вас оппонентов.

- При разрешении срабатывающей способности Эмберетского Поджигателя Неба вы не можете заплатить {2} {R} несколько раз, чтобы увеличить бонус.
- Значение X определяется только при разрешении срабатывающей способности Эмберетского Поджигателя Неба. Оно не изменяется в течение хода, если ваши оппоненты покидают игру.
- В игре с участием более двух игроков оппоненты, покинувшие партию до разрешения способности, не учитываются для срабатывающей способности Эмберетского Поджигателя Неба.

Эмри, Таящаяся в Озере

{2} {U}

Легендарное Существо — Мерфолк Чародей

1/2

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждый артефакт под вашим контролем.

Когда Эмри, Таящаяся в Озере выходит на поле битвы, положите четыре верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.

{T}: выберите целевую карту артефакта на вашем кладбище. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу. *(Вы должны оплатить ее стоимости.*

Ограничения по времени продолжают действовать.)

- 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 Эмри). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Способность снижения стоимости снижает только немаркированную часть стоимости Эмри. Цветную ману оплатить придется в любом случае.
- Как только вы объявляете, что разыгрываете заклинание, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, никто из оппонентов не сможет изменить то, на сколько снижается стоимость Эмри.
- Если целью последней способность Эмри становится карта артефакта земли, вы не можете разыграть ее как землю. Эффекты, позволяющие разыграть карту заклинания, не дают вам возможности разыграть карту земли.
- Разыгрывая целевую карту артефакта, вы должны следовать всем обычным допущениям и ограничениям на время ее разыгрывания. Если у нее нет Мига, то, скорее всего, вы сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
- Вы должны оплатить все стоимости заклинания, которое разыгрываете таким образом, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, если они есть.
- Когда вы разыгрываете целевую карту, она покидает ваше кладбище и становится новым объектом. Вы не можете разыграть ее снова, если она вернется на ваше кладбище в этом ходу.

Эталон Черных Копий

{1} {B}

Существо — Человек Рыцарь

3/1

Миг

Когда Эталон Черных Копий выходит на поле битвы, целевой Рыцарь получает Смертельное касание и Цепь жизни до конца хода.

- Эталон Черных Копий может быть целью собственной срабатывающей способности.
-

Magic: The Gathering, Magic, Престол Элдраина, Гильдии Равники, Выбор Равники, Война Искры и Колода Planeswalker'a являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2019 Wizards.