

Заметки к выпуску «Гильдии Равники»

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

Дата внесения последних изменений: 8 августа 2018 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 «Гильдии Равники» содержит 259 карт (111 обычных, 80 необычных, 53 редкие и 15 паритетных), которые входят в бустеры, а кроме того — 12 карт, доступных только в колодах Planeswalker-ов выпуска «Гильдии Равники», 1 уникальную промо-карту (доступную в магазинах в рамках промо-кампании Buy-a-Box для выпуска «Гильдий Равники») и 5 карт базовых земель, доступных в колодах Planeswalker-а, наборах Bundle и некоторых дополнительных продуктах.

Magic Open House: 22–23 сентября 2018 г.

Выходные пререлиза: 29–30 сентября 2018 г.

Драфт-выходные: 6–7 октября 2018 г.

Выпуск «Гильдии Равники» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 5 октября 2018 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Иксалан», «Борьба за Иксалан», «Доминария», «Базовый выпуск 2019» и «Гильдии Равники».

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.

Знакомая тема выпуска: гильдии и знаки гильдий

Мы в очередной раз возвращаемся в мир Равники, и в этом выпуске представлены пять гильдий: Дом Димиров, Лига Иззетов, Рой Голгари, Легион Боросов и Конклав Селезнии.

У каждой гильдии есть свой символ, который напечатан на картах этой гильдии. Знаки гильдий никак не влияют на ход игры или на сбор колоды.

Действие с ключевым словом Димиров: Слежка

Дом Димиров превыше всего ценит информацию. Новое действие с ключевым словом *Слежка* позволяет агентам Димиров строить свои планы и всегда на несколько шагов опережать противников. Посмотрите верхние карты своей библиотеки, и если вам понравится увиденное, подготовьте идеальный порядок карт. Если же нет, отправьте карты на кладбище, чтобы подобраться ближе к тому, что ищете.

Осведомительница Димиров
{2} {U}
Существо — Человек Бродяга
1/4

Когда Осведомительница Димиров выходит на поле битвы, используйте Слежку 2. *(Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них на ваше кладбище, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

Официальные правила для Слежки звучат так:

701.41. Слежка

701.41a «Используйте Слежку N» означает, что вы должны посмотреть N верхних карт вашей библиотеки, затем положить любое количество из них на ваше кладбище, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.

701.41b Если какой-либо эффект позволяет вам во время использования Слежки смотреть дополнительные карты, то они входят в число тех, что вы можете положить на ваше кладбище или на верх вашей библиотеки в любом порядке.

- Некоторые заклинания, предписывающие использовать Слежку, требуют выбрать цели. Вы не можете разыграть заклинание, не выбрав для него легальные цели. Если все выбранные цели становятся нелегальными, то заклинание не разрешается и вы не используете Слежку.
- Когда вы используете Слежку, вы можете положить все просмотренные карты обратно на верх вашей библиотеки, можете положить все карты на ваше кладбище, или можете положить часть карт на верх библиотеки, а часть — на ваше кладбище.
- Вы выполняете действия в том порядке, в каком они перечислены на карте. Это означает, что с некоторыми заклинаниями и способностями вы используете Слежку в последнюю очередь. С другими же вы сначала используете Слежку, а затем выполняете другие действия.

- Способности, срабатывающие «каждый раз, когда вы используете Слежку», срабатывают после того, как вы закончили использовать Слежку, даже если в библиотеке у вас меньше карт, чем указано в значении Слежки. Они срабатывают даже тогда, когда у вас в библиотеке вовсе нет карт.

Способность с ключевым словом Иззетов: Импульс

Эксперименты, взрывы, азарт: Иззеты сами изобретают свой путь к победе. Их последний прорыв — *Импульс*. Сбросьте ненужную карту из руки, и вы сможете заново разыграть заклинание с Импульсом из вашего кладбища. Действительно, если заклинание получилось удачным, почему бы не разыграть его снова? Гениально!

Направленный Ток
{1}{R}{R}
Волшебство
Направленный Ток наносит 2 повреждения любой цели.
Импульс (Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, сбросив карту в дополнение к оплате других ее стоимостей. Затем изгоните эту карту.)

Официальные правила для Импульса звучат так:

702.132. Импульс

702.132a Импульс встречается у некоторых мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства. Это слово обозначает две статические способности: одну, которая действует, пока карта находится на кладбище игрока, и другую, которая действует, пока карта находится в стеке. «Импульс» означает: «Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, сбросив карту в качестве дополнительной стоимости ее разыгрывания» и «Если это заклинание было разыграно с использованием его способности Импульса, изгоните эту карту вместо того, чтобы поместить ее в какую-либо другую зону, каждый раз, когда она должна покинуть стек». Разыгрывание заклинания с помощью его способности Импульса выполняется в соответствии с правилами оплаты дополнительных стоимостей (см. правила 601.2b и 601.2f–h).

- Вы все равно обязаны соблюдать любые ограничения и разрешения по времени разыгрывания, включая те, которые связаны с типом карты. Например, вы можете разыграть заклинание волшебства с помощью Импульса только тогда, когда вы можете в обычном порядке разыгрывать заклинания волшебства.
 - Заклинание, которое было разыграно при помощи Импульса, после этого всегда изгоняется, независимо от того, разрешается оно, отменяется или покидает стек каким-то иным способом.
 - Если какой-либо эффект позволяет вам оплатить альтернативную стоимость вместо оплаты мана-стоимости заклинания, вы можете оплатить эту альтернативную стоимость, когда разыгрываете заклинание при помощи Импульса. Вы все равно должны сбросить карту в качестве дополнительной стоимости разыгрывания.
 - Если карта с Импульсом кладется на ваше кладбище во время вашего хода, вы, если это легально можно сделать, сможете разыграть ее сразу же, еще до того, как оппонент успеет что-то предпринять.
-

Слово способности Голгари: Тайный рост

Смерть и гниль хорошо знакомы Голгари. Все и вся можно переработать, использовать заново, приспособить к другой цели. Карты со способностями *Тайного роста* становятся мощнее за каждую карту существа на вашем кладбище. Чем дольше длится битва, тем больше мертвецов оказывается на вашем кладбище, усиливая эндшпиль Голгари.

Шатун Корневица
{2} {B} {G}
Существо — Плесень Зомби
2/2
Тайный рост — Шатун Корневица выходит на поле битвы с количеством жетонов +1/+1 на нем, равным количеству карт существ на вашем кладбище.

Тайный рост — это слово способности. Слова способности пишутся курсивом и не имеют никаких связанных с ними правил.

- Способности Тайного роста учитывают карты существ с другими типами, например, карты артефактов существ.
- Поскольку фишки не являются картами, они не учитываются для способностей Тайного роста.

Способность с ключевым словом Боросов: Наставник

Равника становится все более опасной, и военизированный Легион Боросов без устали упражняется, чтобы в его рядах не осталось слабых звеньев. Когда существо со способностью *Наставника* атакует, оно усиливает союзника поменьше. В результате поддерживающие друг друга ангелы, рыцари и солдаты надвигаются вперед неудержимой волной.

Бесцеремонный Сержант
{4} {R}
Существо — Минотавр Солдат
4/2
Ускорение
Наставник (*Каждый раз, когда это существо атакует, положите один жетон +1/+1 на целевое атакующее существо с меньшим значением силы.*)

Официальные правила для Наставника звучат так:

702.133. Наставник

702.133a Наставник — это срабатывающая способность. «Наставник» означает: «Каждый раз, когда это существо атакует, положите один жетон +1/+1 на целевое атакующее существо, значение силы которого меньше, чем значение силы этого существа».

702.133b Если у существа есть несколько способностей Наставника, каждая из них срабатывает отдельно.

- Способность Наставника сравнивает значения силы существа с Наставником и целевого существа два раза: первый раз — когда срабатывающая способность помещается в стек, и второй — когда срабатывающая способность разрешается. Если вы хотите поднять силу существа, чтобы для его

способности Наставника можно было выбрать целью существо побольше, то последний шанс это сделать — шаг начала боя.

- Если к моменту разрешения способности Наставника сила целевого существа больше не ниже, чем сила атакующего существа, то способность не добавляет жетон +1/+1. Например, если атакуют два существа 3/3 с Наставником, и обе сработавших способности выбирают целью одно и то же существо 2/2, то первая разрешившаяся способность положит на него один жетон +1/+1, а вторая ничего не делает.
- Если существо с Наставником покинет поле битвы, пока способность Наставника еще в стеке, то для определения того, меньше ли сила целевого существа, используйте значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы.

Способность с ключевым словом Селезнии: Созыв

Для Селезнии каждое живое существо имеет значение. Положитесь на силу сообщества, используя *Созыв* — способность, уже знакомую тем, кто выбрал путь природы. Воспользуйтесь помощью множества своих мелких существ, чтобы разыгрывать исполинских элементарей, колоссальных вурмов и других грозных тварей.

Осадный Вурм

{5} {G} {G}

Существо — Вурм

5/5

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

Пробивной удар

Официальные правила для Созыва звучат так:

702.50. Созыв

702.50a Созыв — это статическая способность, которая действует, пока заклинание с Созывом находится в стеке. «Созыв» означает: «Для каждой цветной маны в общей стоимости этого заклинания вы можете повернуть неповернутое существо того цвета под вашим контролем, вместо того чтобы оплачивать эту ману. Для каждой немаркированной маны в общей стоимости этого заклинания вы можете повернуть неповернутое существо под вашим контролем, вместо того чтобы оплачивать эту ману».

702.50b Способность Созыва не является дополнительной или альтернативной стоимостью и применяется только после того, как определена общая стоимость заклинания с Созывом.

702.50c Существо, повернутое, чтобы оплатить таким образом ману в общей стоимости заклинания, считается «участвовавшим в Созыве» того заклинания.

702.50d Несколько способностей Созыва у одного и того же заклинания объединяются.

- Чтобы разыграть заклинание с Созывом, вы можете повернуть неповернутое существо под вашим контролем, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода.

- Созыв не меняет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания.
- При подсчете общей стоимости заклинания учитывайте любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости и прочие факторы, увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания. Созыв применяется после определения общей стоимости.
- Поскольку Созыв не является альтернативной стоимостью, он может использоваться в сочетании с альтернативной стоимостью.
- Повернув многоцветное существо с помощью Созыва, вы можете оплатить {1} или одну ману любого из цветов этого существа по вашему выбору.
- Если вы используете Созыв, разыгрывая заклинание с {X} в мана-стоимости, прежде всего выберите значение X. Это значение, плюс все прибавки и уменьшения стоимости заклинания, определяют его общую стоимость. После этого вы сможете поворачивать существа под вашим контролем, чтобы оплатить эту стоимость. Например, если вы разыгрываете Колосса Всесознания (заклинание с Созывом и мана-стоимостью {X}{G}{W}) и выберете значение X, равное 3, общая стоимость заклинания будет {3}{G}{W}. Если повернуть два зеленых существа и два белых существа, вам останется заплатить {1}.
- Если у существа под вашим контролем есть мана-способность с {T} в стоимости, активация этой способности при разыгрывании заклинания с Созывом приведет к тому, что существо будет повернуто до того, как вы будете оплачивать стоимости заклинания. Вы не сможете повернуть его еще раз в рамках Созыва. То же самое происходит, если при разыгрывании заклинания с Созывом вы жертвуете существо, чтобы активировать мана-способность. Этого существа не будет на поле битвы, когда вы будете оплачивать стоимости заклинания, и вы не сможете повернуть его в рамках способности Созыва.

Знакомая механика: гибридная мана

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

Агент Шепота
 {1}{u/b}{u/b}
 Существо — Человек Бродяга
 3/2
 Миг
 Когда Агент Шепота выходит на поле битвы,
 используйте Слежку 1. *(Посмотрите верхнюю карту
 вашей библиотеки. Вы можете положить ее на
 ваше кладбище.)*

- 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 Агента Шепота: с помощью {1}{U}{U}, {1}{U}{B} или {1}{B}{B}.
- Каждый символ гибридной маны из двух цветов добавляет 1 к конвертированной мана-стоимости карты. Например, конвертированная мана-стоимость Агента Шепота равна 3.
- 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, Агент Шепота является одновременно синим и черным, даже если на его разыгрывание была потрачена только синяя мана.

- Точно так же, цветовая принадлежность карты (используется в формате «Командир») всегда включает оба цвета, изображенных на символе гибридной маны на карте. Агента Шепота нельзя положить в колоду, у командира которой цветовая принадлежность только синяя, несмотря на то, что его можно разыграть только за синюю ману.

Знакомая механика: двойные карты

Двойные карты возвращаются в выпуске *«Гильдии Равники»*, и в этот раз они дают вам больше гибкости, чем когда-либо! Одна половина каждой двойной карты выпуска имеет гибридную мана-стоимость, а вторая — мана-стоимость, для оплаты которой требуется два цвета маны.

Ответ

{r/w} {r/w}

Мгновенное заклинание

Ответ наносит 5 повреждений целевому атакующему или блокирующему существу.

//

Обновление

{3} {R} {W}

Волшебство

Существа под вашим контролем получают Первый удар и Бдительность до конца хода. После этой главной фазы идет дополнительная фаза боя, а за ней — дополнительная главная фаза.

- Чтобы разыграть двойную карту, нужно выбрать, какую половину вы разыгрываете. Способа разыграть обе половины двойных карт из этого выпуска не существует.
- У всех двойных карт есть две лицевые стороны на одной стороне карты, а в стек вы кладете такую карту как только ту половину, которую разыгрываете. Пока заклинание находится в стеке, характеристики той половины карты, которую вы не разыгрывали, игнорируются. Например, если какой-либо эффект не дает вам разыгрывать заклинания с конвертированной мана-стоимостью 4 или больше, вы можете разыграть Ответ.
- Каждая двойная карта — это одна карта. Например, если вы сбрасываете двойную карту, то вы сбрасываете одну карту, а не две. Если какой-либо эффект подсчитывает количество карт мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства у вас на кладбище, то Ответ // Обновление считается один раз, а не два.
- У каждой двойной карты есть два имени. Если какой-либо эффект предписывает вам выбрать имя карты, вы можете выбрать одно из тех имен, но не оба.
- Пока двойная карта не находится в стеке, ее характеристики — это комбинация характеристик ее половин. Например, Ответ // Обновление — это одновременно и карта мгновенного заклинания, и карта волшебства, и ее конвертированная мана-стоимость равна 7. Это означает, например, что если какой-либо эффект позволяет вам разыграть из руки карту с конвертированной мана-стоимостью не более 5, вы не можете разыграть ни Ответ, ни Обновление.
- Если вы копируете заклинание, которое является половиной двойной карты, то копия копирует ту же половину. Например, если вы копируете Ответ, то копия тоже станет Ответом; она не станет Обновлением.

Знакомый цикл: двойные земли из блока «Равника»

Выпуск «Гильдии Равники» содержит пять небазовых земель, каждая из которых имеет два типа базовой земли.

Водная Могила

Земля — Остров Болото

($\{T\}$: добавьте $\{U\}$ или $\{B\}$.)

При выходе Водной Могилы на поле битвы вы можете заплатить 2 жизни. Если вы этого не делаете, она выходит на поле битвы повернутой.

- В отличие от большинства двойных земель, у этой земли есть два типа базовой земли. Сама она не является базовой, поэтому, например, ее не сможет найти Районная Проводница, но у нее имеются соответствующие типы земли для эффектов таких карт, как Затопленная Катакомба (из выпуска «Иксалан»).
- Если какой-либо эффект кладет эту землю на поле битвы повернутой, вы можете заплатить 2 жизни, но она все равно выйдет на поле битвы повернутой.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Адепт Всевошествова

$\{4\} \{U\}$

Существо — Человек Чародей

3/4

$\{2\} \{U\}$, $\{T\}$: вы можете разыграть из вашей руки карту мгновенного заклинания или волшебства без уплаты ее мана-стоимости.

- Вы можете таким образом разыграть заклинание волшебства, даже если идет не ваш ход.
- Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Разрезанных Нитей), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
- Если в мана-стоимости заклинания есть $\{X\}$, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.

Адепт Сторожевых Стен

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

Существо — Человек Чародей

1/3

$\{2\} \{U\}$: целевое существо не может быть заблокировано в этом ходу.

- Активация способности Адепта Сторожевых Стен после того, как существо было заблокировано, не приведет к тому, что существо перестанет быть заблокированным.

Аурелия, Образец Правосудия

{2} {R} {W}

Легендарное Существо — Ангел

2/5

Полет

Наставник (*Каждый раз, когда это существо атакует, положите один жетон +1/+1 на целевое атакующее существо с меньшим значением силы.*)

В начале боя во время вашего хода выберите не более одного целевого существа под вашим контролем. До конца хода то существо получает +2/+0, Пробивной удар, если оно красное, и Бдительность, если оно белое.

- Последняя способность Аурелии разрешается до выбора атакующих.
- Если целевое существо и красное, и белое, то оно получает и Пробивной удар, и Бдительность. +2/+0 оно получает один раз — и в том случае, если оно и красное, и белое, и даже в том случае, если оно ни красное, ни белое.
- После разрешения последней способности Аурелии существо сохраняет все полученные от способности бонусы, даже если его цвета меняются.

Божественное Явление

{3} {W} {W}

Чары

Если под вашим контролем должна быть создана одна или несколько фишек существ, вместо этого создается такое же количество фишек существа 4/4 белый Ангел с Полетом и Бдительностью.

- Все характеристики создаваемой фишки полностью заменяются фишкой существа 4/4 белый Ангел с Полетом и Бдительностью. У нее не будет никаких способностей, с которыми должна была создаться фишка. Все остальное, что указано в создающем фишку эффекте (например, что она повернута, атакует, «Та фишка получает Ускорение» или «Изгоните ту фишку в конце боя»), все еще применяется к ней.
- Если вы создаете не являющуюся существом фишку, которая будет существом при ее выходе на поле битвы (например, благодаря эффекту Шествия Машин), эффект Божественного Явления не применится к созданию этой фишки. (Так происходит потому, что эффект Божественного Явления меняет то, как создаются фишки, а эффект Шествия Машин не применяется, пока вы не начинаете определять, как фишки выходят на поле битвы.)
- Если какой-либо эффект меняет то, под чьим контролем создается фишка, то такой эффект применяется до того, как применяется эффект Божественного Явления.

Буря Тысячелетия

{4} {U} {R}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, скопируйте его за каждое другое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, которое вы разыграли до него в этом ходу. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.

- Разыгранные вами заклинания, которые были отменены, все равно были разыграны, так что они учитываются при подсчете количества копий, когда способность Бури Тысячелетия разрешается для последующих заклинаний в этом же ходу.
 - Если какой-либо эффект предписывает вам разыграть несколько заклинаний, то они разыгрываются по одному в любом порядке.
 - Способность Бури Тысячелетия копирует любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.
 - Копии создаются, даже если заклинание, вызвавшее срабатывание способности Бури Тысячелетия, отменяется к моменту разрешения той способности. Копии разрешаются до того, как это сделает исходное заклинание.
 - Если вы не выберете новые цели для копий, у них будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Новые цели должны быть легальными.
 - Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копий будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
 - Если копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании, то у копий будет то же значение X.
 - Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями, то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели). То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны.
 - Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копий. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии.
 - Созданные способностью Бури Тысячелетия копии создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Поэтому способности, срабатывающие, когда игрок разыгрывает заклинание (например, способность самой Бури Тысячелетия), не сработают.
-

Воевода Легиона

{2} {R}

Существо — Гоблин Солдат

2/2

Наставник (*Каждый раз, когда это существо атакует, положите один жетон +1/+1 на целевое атакующее существо с меньшим значением силы.*)

В начале боя во время вашего хода создайте одну фишку существа 1/1 красный Гоблин. Та фишка получает Ускорение до конца хода и атакует в этом бою, если может.

- Если фишка не может атаковать по какой-либо причине (например, она повернута), то она не атакует. Если для того, чтобы она атаковала, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий ее игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае фишка не обязана атаковать.

Войек-Телохранитель

{2} {R}

Существо — Человек Солдат

3/3

Наставник (*Каждый раз, когда это существо атакует, положите один жетон +1/+1 на целевое атакующее существо с меньшим значением силы.*)

Войек-Телохранитель не может атаковать или блокировать в одиночку.

- Если вы контролируете несколько Войсков-Телохранителей, они могут атаковать или блокировать вместе, даже если другие существа не атакуют или не блокируют.
 - Несмотря на то что Войек-Телохранитель не может атаковать в одиночку, другие существа, назначенные атакующими вместе с ним, не обязаны атаковать того же игрока или planeswalker-a. Например, Войек-Телохранитель может атаковать оппонента, а другое существо — planeswalker-a под контролем того оппонента. Таким же образом другие блокирующие существа не обязательно должны блокировать то же существо, которое блокирует Войек-Телохранитель.
 - После того как Войек-Телохранитель был объявлен атакующим или блокирующим, он останется в бою, даже если у вас под контролем больше не будет другого атакующего или блокирующего существа.
 - Если какой-либо эффект гласит, что Войек-Телохранитель атакует или блокирует, если может, и у вас под контролем есть другое существо, способное атаковать или блокировать, то вы должны атаковать или блокировать Войском-Телохранителем и другим существом.
 - В игре «Двухголовый гигант» Войек-Телохранитель может атаковать или блокировать вместе с существом под контролем вашего напарника, даже если под вашим контролем больше никто не атакует или не блокирует.
-

Вор Рассудка
{1} {U} {B}
Существо — Призрак
2/2

Полет

Каждый раз, когда Вор Рассудка наносит боевые повреждения игроку, посмотрите три верхние карты библиотеки того игрока, изгоните одну из них рубашкой вверх, затем положите остальные на его кладбище. Пока та карта остается в изгнании, вы можете смотреть ее, можете разыграть ее, если это карта заклинания, и можете тратить на разыгрывание того заклинания ману, как если бы это была мана любого типа.

- Эффект Вора Рассудка 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 стекке.
- Эффект, который гласит «можете разыграть ее, если это карта заклинания», не позволяет вам разыгрывать земли.
- Если Вор Рассудка покидает поле битвы или вы теряете над ним контроль, вы все равно можете разыграть изгнанную карту. Если другой игрок получит контроль над Вором Рассудка, тот игрок не сможет разыграть изгнанную карту.
- 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 перманенты, которые вы контролируете при помощи эффекта Вора Рассудка, изгоняются, а все изгнанные рубашкой вверх карты остаются рубашкой вверх навсегда. Никто из игроков не сможет их посмотреть.

Восстание Подземного Города
{2} {B} {G}
Волшебство
Существа под вашим контролем получают Смертельное касание до конца хода. Затем целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

- Не забывайте, что источник со Смертельным касанием должен нанести повреждения (но не обязательно боевые повреждения), чтобы уничтожить другое существо. Если у дерущегося существа под вашим контролем сила больше 0 (и повреждения не предотвращаются), то дерущееся существо не под вашим контролем будет уничтожено.
- Если к моменту разрешения Восстания Подземного Города одно из двух целевых существ становится нелегальной целью, то ни одно из существ не наносит и не получает повреждений. Существа под вашим контролем при этом все равно получают Смертельное касание.
- Если же к моменту разрешения Восстания Подземного Города оба существа становятся нелегальными целями, заклинание не разрешается. Ни одно из существ не нанесет повреждений и не получит Смертельное касание.

- Первая часть эффекта Восстания Подземного Города действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент разрешения заклинания. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получают Смертельное касание.

Враска, Царица Голгари

{2} {B} {G}

Легендарный Planeswalker — Враска

4

+2: вы можете пожертвовать другой перманент. Если вы это делаете, вы получаете 1 жизнь и берете карту.

−3: уничтожьте целевой не являющийся землей перманент с конвертированной мана-стоимостью не более 3.

−9: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, тот игрок проигрывает партию».

- Вы выбираете, приносить ли в жертву перманент (и какой), в ходе разрешения первой способности Враски. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете перманент для жертвования, и самим жертвованием перманента.
- Фишки, которые не являются копией чего-то еще, не имеют мана-стоимости. Если у объекта нет мана-стоимости, то его конвертированная мана-стоимость в обычном случае равна 0.
- Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.

Вурм Спор Могущества

{5} {G}

Существо — Вурм

6/4

Тайный рост — Когда Вурм Спор Могущества выходит на поле битвы, целевое существо получает Бдительность и +X/+X до конца хода, где X — количество карт существ на вашем кладбище. Вурм Спор Могущества не может быть заблокирован более чем одним существом.

- Значение X определяется только при разрешении способности Тайного роста. Если позже во время хода количество карт существ на вашем кладбище изменится, это никак не повлияет на целевое существо.
- Если на вашем кладбище нет карт существ, то целевое существо просто получает Бдительность до конца хода.
- Если Вурм Спор Могущества получает Угрозу, то его нельзя заблокировать вообще.

Гигант-Скашиватель

{4} {R} {W}

Существо — Гигант Солдат

5/5

Бдительность

Каждый раз, когда Гигант-Скашиватель атакует, он наносит 1 повреждение каждому существу под контролем защищающегося игрока.

- Если существо атакует planeswalker-а, то игрок, контролирующий того planeswalker-а, является защищающимся игроком.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» Гигант-Скашиватель наносит по 1 повреждению каждому существу под контролем игрока, которого он атакует. Существом другого игрока ничего не грозит.

Гоблин-Электромант

{U} {R}

Существо — Гоблин Чародей

2/2

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

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Эффект Гоблина-Электроманта снижает только немаркированную часть общей стоимости заклинания.

Городская Утопия

{1} {G}

Чары — Аура

Зачаровать землю

Когда Городская Утопия выходит на поле битвы, возьмите карту.

Зачарованная земля имеет способность «{T}: добавьте одну ману любого цвета».

- Зачарованная земля не теряет никаких других способностей, которыми обладает. Она также не приобретает и не утрачивает никаких типов земель.

Грабители Голгари

{3} {G}

Существо — Эльф Воин

0/0

Ускорение

Тайный рост — Грабители Голгари выходят на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на них за каждую карту существа на вашем кладбище.

- Если вы возвращаете Грабителей Голгари из вашего кладбища на поле битвы, их способность Тайного роста считает их самих.

Гравитационный Удар

{3} {R}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем наносит целевому игроку повреждения, равные своей силе.

Импульс *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, сбросив карту в дополнение к оплате других ее стоимостей. Затем изгоните эту карту.)*

- Если к моменту разрешения Гравитационного Удара целевое существо или целевой игрок станут нелегальной целью, то существо под вашим контролем не нанесет повреждения.

Дар Могущества

{4} {G} {G}

Мгновенное заклинание

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

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

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

- Вы можете выбрать одно и то же существо целью несколько раз, поскольку на Даре Могущества написано «целевое существо» несколько раз. Вы можете дать трем разным существам по +3/+3, одному существу +6/+6 и другому +3/+3, или же одному существу +9/+9.

Детеныш Огненного Змея

{4} {R}

Существо — Дракон

3/3

Полет

Каждый раз, когда Детеныш Огненного Змея атакует, он наносит 1 повреждение целевому существу под контролем защищающегося игрока.

- Если существо атакует planeswalker-a, то игрок, контролирующий того planeswalker-a, является защищающимся игроком.
 - В игре в формате «Двухголовый гигант» для срабатывающей способности Детеныша Огненного Змея можно выбирать целью только существо под контролем игрока, которого он атакует. Способность не может сделать целью существо под контролем его напарника.
-

Димирский Жучок
{U}{B}
Существо — Насекомое
1/1
Полет
Угроза (*Это существо не может быть
заблокировано менее чем двумя существами.*)
Каждый раз, когда вы используете Слежку, положите
один жетон +1/+1 на Димирского Жучка.

- При каждом использовании Слежки вы можете положить только один жетон +1/+1 на Димирского Жучка вне зависимости от того, сколько карт вы при этом посмотрели.

Жгучая Гипотеза
{3}{U}{R}
Мгновенное заклинание
Возьмите две карты. Затем вы можете сбросить
карту, не являющуюся землей. Когда вы это делаете,
Жгучая Гипотеза наносит 4 повреждения целевому
существу.

- Жгучая Гипотеза отправляется в стек без выбора цели. В ходе разрешения заклинания вы можете сбросить карту. Когда вы это делаете, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете целевое существо, которому будут нанесены повреждения. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае вы выбираете цель уже после того, как взяли две карты.

Железнокрылый Жук
{1}{G}
Существо — Насекомое
1/1
Когда Железнокрылый Жук выходит на поле битвы,
положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

- Вы можете выбрать Железнокрылого Жука целью его собственной способности.

Жестокие Слухи
{B}
Волшебство
Жестокие Слухи наносят 1 повреждение каждому
оппоненту. Каждый оппонент сбрасывает карту,
затем кладет верхнюю карту своей библиотеки на
свое кладбище. Вы получаете 1 жизнь.

- Когда Жестокие Слухи разрешаются, сперва они наносят 1 повреждение каждому оппоненту, затем следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, — тот оппонент) выбирает карту в своей руке, не показывая ее, затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. После этого выбранные карты сбрасываются одновременно. Затем все оппоненты кладут верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище одновременно. Наконец, вы получаете 1 жизнь.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» Жестокие Слухи заставляют команду соперников потерять 2 жизни, каждый из игроков в команде соперников сбрасывает карту и кладет верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище, а вы получаете 1 жизнь.

Жуткий Зверинец

{3} {B} {B}

Волшебство

Выберите на вашем кладбище карту существа с конвертированной мана-стоимостью 1, затем сделайте то же самое для карт существ с конвертированной мана-стоимостью 2 и 3. Верните те карты на поле битвы.

- Жуткий Зверинец не делает целью карты, которые возвращает на поле битвы. Вы выбираете их, когда заклинание разрешается. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете каждую из карт, и тем моментом, когда вы возвращаете их на поле битвы.
- Если в мана-стоимости находящейся на вашем кладбище карты есть {X}, то он считается равным 0.
- Если у вас на кладбище нет карты существа с каким-либо из перечисленных значений конвертированной мана-стоимости, то вы просто переходите к следующему значению.
- Все возвращающиеся карты выходят на поле битвы одновременно.

Заклинатель Зверей

{2} {G} {G}

Существо — Эльф Друид

2/3

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

- Срабатывающая способность Заклинателя Зверей разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Заря Надежды

{1} {W}

Чары

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), вы можете заплатить {2}. Если вы это делаете, возьмите карту.

{3} {W}: создайте одну фишку существа 1/1 белый Солдат с Цепью жизни.

- Первая способность Зари Надежды срабатывает только один раз за каждое событие получения жизнью, будь то 1 жизнь от Жестоких Слухов или 3 жизни от Подкрадывающегося Холода.
- При каждом разрешении срабатывающей способности Зари Надежды вы не можете заплатить {2} несколько раз, чтобы взять больше одной карты.
- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизнью. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят

боевые повреждения одновременно, способность Зари Надежды сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и (или) planeswalker-ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.

- Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и первая способность Зари Надежды сработает только один раз.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание способности, несмотря на то, что она увеличила количество жизней вашей команды.

Затонувшие Тайны

{1}{U}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете синее заклинание, целевой игрок кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

- Чтобы способность сработала, Затонувшие Тайны должны быть на поле битвы. Разыгрывание Затонувших Тайн не вызывает срабатывания их собственной способности.
- Срабатывающая способность Затонувших Тайн разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Защитница Быстрого Клинка

{R}{W}

Существо — Человек Солдат

1/1

Двойной удар, Бдительность, Пробивной удар

- 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.

Звуковая Атака

{1}{U}{R}

Мгновенное заклинание

Поверните целевое существо. Звуковая Атака наносит 2 повреждения игроку, контролирующему то существо.

Импульс *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, сбросив карту в дополнение к оплате других ее стоимостей. Затем изгоните эту карту.)*

- Целью Звуковой Атаки может быть повернутое существо. Оно не будет повернуто снова, но Звуковая Атака нанесет 2 повреждения игроку, контролирующему то существо.
- Если целевое существо становится нелегальной целью для Звуковой Атаки, заклинание не разрешается. Никому из игроков повреждения не наносятся.

Зловещая Диверсия

{1} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание.

Слежка 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту на ваше кладбище.)*

- Заклинание, которое не может быть отменено, является легальной целью для Зловещей Диверсии. Такое заклинание не отменится, когда Зловещая Диверсия разрешится, но вы сможете использовать Слежку 1.

Зловонные Испарения

{2} {B}

Волшебство

Все существа получают -1/-1 до конца хода.

Слежка 2. *(Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них на ваше кладбище, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

- Существа, которые умрут, получив -1/-1, во время использования Слежки все еще остаются на поле битвы. Они не попадут на кладбища владельцев, пока Зловонные Испарения полностью не закончат разрешаться. Если у них есть какие-то способности, которые срабатывают при Слежке, то они сработают, но разрешатся уже после того, как существа покинут поле битвы.
- Зловонные Испарения действуют только на существ, находящихся на поле битвы в момент разрешения заклинания. Существа, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу, не получат -1/-1.

Избирательные Силки

{X} {U}

Волшебство

Верните X целевых существ с типом существа по вашему выбору в руки их владельцев.

- Чтобы выбрать тип существа, вы должны выбрать существующий тип существа, такой как «Вампир» или «Рыцарь». Вы не можете выбрать сразу несколько типов существ, например, «Вампир Рыцарь», но выбрав только «Вампир», вы сможете выбрать целью Вампира Рыцаря. Нельзя выбирать типы карт (такие как «Артефакт»), супертипы (такие как «Легендарный») или подтипы, которые не являются типами существ (такие как «Джейс», «Машина» или «Клад»).
-

Изони, Тысячеглазая

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

Легендарное Существо — Эльф Шаман

2/3

Тайный рост — Когда Изони, Тысячеглазая выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 черное и зеленое Насекомое за каждую карту существа на вашем кладбище.

{B} {G}, пожертвуйте другое существо: вы получаете 1 жизнь и берете карту.

- Вы можете активировать последнюю способность Изони, пока ее способность Тайного роста находится в стеке. Таким образом вы увеличите количество создаваемых фишек Насекомых.

Изошренная Уловка

{2} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание. Если то заклинание отменяется таким образом, изгоните его вместо того, чтобы положить его на кладбище его владельца. Вы можете втасовать не более четырех целевых карт из вашего кладбища в вашу библиотеку.

- Изошренная Уловка никак не может быть целью самой себя. Вы не можете попытаться отменить ей саму себя, чтобы втасовать карты, и не можете использовать ее эффект, чтобы втасовать ее саму в вашу библиотеку.
- Вы можете выбрать целью ноль карт на вашем кладбище и все равно перетасовать библиотеку.
- Заклинание, которое не может быть отменено, является легальной целью для Изошренной Уловки. Такое заклинание не отменится, когда Изошренная Уловка разрешится, но вы все равно сможете втасовать карты в вашу библиотеку.

Инверсия

{u/r}

Мгновенное заклинание

Поменяйте местами силу и выносливость каждого из не более двух целевых существ.

//

Изобретение

{4} {U} {R}

Мгновенное заклинание

Найдите в вашей библиотеке карту мгновенного заклинания и (или) карту волшебства, покажите их, положите их в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Если вы выбрали две цели, то Инверсия меняет местами силу и выносливость одного существа и меняет местами силу и выносливость другого существа. Она не меняет силу одного существа с силой другого.

- Эффекты, меняющие местами силу и выносливость существа, применяются после всех остальных эффектов вне зависимости от того, когда те эффекты начали применяться. Например, если вы разыграли Инверсию, выбрав целью существо 1/2, а позже в этом же ходу дали ему +2/+0, то это будет существо 2/3, а не 4/1.
- При разрешении Изобретения вы можете не класть в руку ни одной карты, положить только карту мгновенного заклинания, только карту волшебства или карту мгновенного заклинания и карту волшебства.

Ионизация

{1} {U} {R}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание. Ионизация наносит 2 повреждения игроку, контролирующему то заклинание.

- Заклинание, которое не может быть отменено, является легальной целью для Ионизации. Это заклинание не будет отменено, когда Ионизация разрешится, но Ионизация все равно нанесет 2 повреждения игроку, контролирующему то заклинание.

Искусное Устранение

{2} {U} {B}

Мгновенное заклинание

Выберите одно или оба —

- Поверните целевое существо.
- Целевое существо получает -2/-4 до конца хода.
- Целью двух режимов Искусного Устранения может быть одно и то же существо или два разных существа.

Исследования Огненного Разума

{U} {R}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, положите один жетон заряда на Исследования Огненного Разума.

{1} {U}, удалите два жетона заряда с Исследований Огненного Разума: возьмите карту.

{1} {R}, удалите пять жетонов заряда с Исследований Огненного Разума: они наносят 5 повреждений любой цели.

- Срабатывающая способность Исследований Огненного Разума разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Каменный Взгляд Враски (*только колода*

Planeswalker-a)

{4} {B} {G}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо. Вы получаете количество жизней, равное его выносливости. Вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Враска, Царственная Горгона, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

- Количество получаемых жизней равно значению выносливости уничтоженного существа в последний момент его пребывания на поле битвы. Если существо не было уничтожено (например, у него есть Неразрушимость), то вы получаете количество жизней, равное его выносливости на поле битвы в данный момент.
- Если целевое существо становится нелегальной целью для Каменного Взгляда Враски, то заклинание не разрешается. Вы не получите жизни и не сможете найти Враску, Царственную Горгону.

Кампания по Дезинформации

{1} {U} {B}

Чары

Когда Кампания по Дезинформации выходит на поле битвы, вы берете карту, а каждый оппонент сбрасывает карту.

Каждый раз, когда вы используете Слежку, верните Кампанию по Дезинформации в руку ее владельца.

- Последняя способность Кампании по Дезинформации срабатывает, только если она находится на поле битвы. Способность не вернет Кампанию по Дезинформации из вашего кладбища.

Капитан Истинного Огня

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

Существо — Человек Рыцарь

4/3

Наставник (*Каждый раз, когда это существо атакует, положите один жетон +1/+1 на целевое атакующее существо с меньшим значением силы.*)

Каждый раз, когда Капитану Истинного Огня наносятся повреждения, она наносит столько же повреждений целевому игроку.

- Последняя способность Капитана Истинного Огня работает даже в том случае, если ей нанесены смертельные повреждения. Например, если ей нанесло повреждения заблокировавшее ее существо 7/7, то ее способность работает, и Капитан Истинного Огня нанесет 7 повреждений целевому игроку.
- Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Капитану Истинного Огня наносятся повреждения, то вы проиграете партию до того, как ее срабатывающая способность отправится в стек.

Квазидубликат

{1} {U} {U}

Волшебство

Создайте фишку, являющуюся копией целевого существа под вашим контролем.

Импульс *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, сбросив карту в дополнение к оплате других ее стоимостей. Затем изгоните эту карту.)*

- Фишка в точности копирует то, что указано в тексте правил существа, и ничего более (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, этот X равен 0.
- Если скопированное существо является копией чего-либо еще, то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что скопировано скопированным существом.
- Если скопированное существо — это фишка, то созданная Квазидубликатом фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «При выходе [этого существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».

Кентавр-Миротворец

{1} {G} {W}

Существо — Кентавр Священник

3/3

Когда Кентавр-Миротворец выходит на поле битвы, каждый игрок получает 4 жизни.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Кентавра-Миротворца заставляет каждую команду получить 8 жизней.

Коллекционер Шкур

{G}

Существо — Эльф Воин

1/1

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем выходит на поле битвы или умирает, если сила того существа больше, чем у Коллекционера Шкур, положите один жетон +1/+1 на

Коллекционера Шкур.

Пока на Коллекционере Шкур есть три или более жетонов +1/+1, он имеет Пробивной удар.

- Чтобы определить, срабатывает ли первая способность Коллекционера Шкур, когда существо выходит на поле битвы, используйте значение силы того существа после применения всех меняющих это значение статических способностей (например, способности Тростани Расколотой).
- Чтобы определить, срабатывает ли первая способность Коллекционера Шкур, когда существо умирает, используйте значение силы того существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
- Если выходит на поле битвы или умирает существо со значением силы, которое меньше или равно силе Коллекционера Шкур, то первая способность Коллекционера Шкур не срабатывает вовсе. Вы не можете попытаться поднять силу существа или снизить силу Коллекционера Шкур, чтобы Коллекционер Шкур получил жетон.
- Если в момент разрешения первой способности Коллекционера Шкур сила выходящего на поле битвы существа уже не превышает силу Коллекционера Шкур, или если сила Коллекционера Шкур увеличилась и стала больше или равна силе умершего существа, то Коллекционер Шкур не получает жетон +1/+1. В частности, это означает, что если Коллекционер Шкур — существо 1/1, а умирают два существа 2/2, то Коллекционер Шкур получит только один жетон +1/+1 при разрешении первой срабатывающей способности — в момент разрешения второй срабатывающей способности он будет уже слишком большим.
- Если вышедшее на поле битвы существо покинет поле битвы, пока сработавшая способность Коллекционера Шкур еще в стеке, то для определения того, получит ли Коллекционер Шкур жетон +1/+1, используйте значение силы того существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
- Если сила Коллекционера Шкур становится меньше 0, то существо с силой 0 (или силой меньше 0, но больше, чем у Коллекционера Шкур), которое выходит на поле битвы или умирает, вызовет срабатывание его первой способности.
- Если Коллекционеру Шкур наносятся смертельные повреждения одновременно с существом под вашим контролем, которое больше, то существа уничтожаются одновременно. Коллекционер Шкур не успеет получить +1/+1 от своей способности, чтобы спастись.

Космотронная Волна
 {3} {R}
 Волшебство
 Космотронная Волна наносит 1 повреждение
 каждому существу под контролем ваших
 оппонентов. Существа под контролем ваших
 оппонентов не могут блокировать в этом ходу.

- Поскольку эффект Космотронной Волны не меняет характеристики перманентов, то какие именно существа попадают под действие ее второго эффекта, определяется в каждый конкретный момент. Существа, которые попадут под контроль оппонента позднее в том же ходу, также не смогут блокировать.
-

Краул-Гарпунщик

{1} {G}

Существо — Насекомое Воин

3/2

Захват

Тайный рост — Когда Краул-Гарпунщик выходит на поле битвы, выберите не более одного целевого существа с Полетом не под вашим контролем. Краул-Гарпунщик получает +X/+0 до конца хода, где X — количество карт существ на вашем кладбище, затем вы можете заставить Краула-Гарпунщика драться с тем существом.

- Значение X определяется только при разрешении способности Тайного роста. Если позже во время хода количество карт существ на вашем кладбище изменится, это никак не повлияет на Краула-Гарпунщика.
- Вы выбираете цель срабатывающей способности (или выбираете, что у нее нет цели), когда она помещается в стек, но решаете, будут ли существа драться, в момент ее разрешения.
- Если вы выбрали цель, но к моменту разрешения способности Краула-Гарпунщика целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается и Краул-Гарпунщик не получает +X/+0. Если целевое существо осталось легальной целью, но Краула-Гарпунщика к этому моменту уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.
- Если вы не выбрали целевое существо, то Краул-Гарпунщик просто получает +X/+0 до конца хода.

Кровавый Агент

{1} {B} {B}

Существо — Вампир Убийца

3/1

Цепь жизни

Когда Кровавый Агент выходит на поле битвы, вы можете изгнать целевую карту из кладбища.

Каждый раз, когда вы используете Слежку, если Кровавый Агент у вас на кладбище, вы можете заплатить 3 жизни. Если вы это делаете, верните Кровавого Агента в вашу руку.

- Если вы используете Слежку и в процессе этого кладете Кровавого Агента на ваше кладбище, его способность срабатывает, когда вы заканчиваете использовать Слежку.
- Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы решаете заплатить 3 жизни, и тем моментом, когда вы возвращаете Кровавого Агента в вашу руку.

Крохотные Драгонавты

{1} {U} {R}

Существо — Фея Чародей

1/3

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, Крохотные Драгонавты получают +2/+0 до конца хода.

- Срабатывающая способность Крохотных Драгонавтов разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Лазав Многоликий

{U}{B}

Легендарное Существо — Имитатор

1/3

Когда Лазав Многоликий выходит на поле битвы, используйте Слежку 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ее на ваше кладбище.)*

{X}: Лазав Многоликий становится копией целевой карты существа на вашем кладбище с конвертированной мана-стоимостью X, за исключением того, что ее имя Лазав Многоликий, она легендарная в дополнение к своим другим типам, и у нее есть эта способность.

- Лазав в точности копирует то, что было указано на исходной карте, и ничего более, за исключением особо измененных им характеристик. Он не копирует никакую информацию об объекте, которым карта была до попадания на ваше кладбище.
- Любые эффекты, которые применялись к Лазаву до того, как он стал копией другой карты, продолжают к нему применяться после того, как он становится копией. То же самое верно и для любых жетонов на Лазаве.
- Если в мана-стоимости находящейся на вашем кладбище карты есть {X}, то он считается равным 0.
- Поскольку Лазав не выходит на поле битвы, когда становится копией карты, способности скопированной карты с формулировками «Когда это выходит на поле битвы...» или «Это выходит на поле битвы с...» не применяются.
- Если у скопированной карты есть способность, которую можно активировать только раз за ход, то скопировав эту карту во второй раз, вы сможете активировать такую способность еще раз.

Ледевский Воитель

{1}{G}{W}

Существо — Эльф Рыцарь

2/2

Каждый раз, когда Ледевский Воитель атакует, вы можете повернуть любое количество неповернутых существ под вашим контролем. Ледевский Воитель получает +1/+1 до конца хода за каждое существо, повернутое таким образом.

{3}{G}{W}: создайте одну фишку существа 1/1 белый Солдат с Цепью жизни.

- Для первой способности Ледевого Воителя существа для поворота выбираются во время разрешения способности. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете существ для поворота, и тем, как повышается сила и выносливость Ледевого Воителя.

- Для первой способности Ледевского Воителя можно повернуть атакующие существа с Бдительностью. Если у Ледевского Воителя есть Бдительность, вы можете повернуть его самого. Такие существа не удаляются из боя.
- Для первой способности Ледевского Воителя можно повернуть существ, которые попали под ваш контроль в этом ходу.
- Вы можете поворачивать существ таким образом, только когда разрешается срабатывающая способность Ледевского Воителя. Вы не сможете позже в бою повернуть еще каких-то существ, чтобы снова дать ему +1/+1.

Лихорадка Экспериментов

{3} {R}

Чары

Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.

Вы можете разыграть верхнюю карту вашей библиотеки.

Вы не можете разыгрывать карты из вашей руки.

{3} {R}: уничтожьте Лихорадку Экспериментов.

- Лихорадка Экспериментов позволяет вам смотреть верхнюю карту вашей библиотеки в любой момент, когда вы захотите (с одним ограничением, см. ниже), даже если у вас нет приоритета. Это действие не задействует стек. Знание того, что это за карта, становится частью информации, к которой у вас есть доступ, — точно так же, как вы можете просматривать карты у себя в руке.
 - Если в процессе разыгрывания заклинания или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не можете смотреть новую верхнюю карту, пока не закончите разыгрывать то заклинание или активировать ту способность. Это означает, что если вы разыгрываете верхнюю карту вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую, пока не закончите оплачивать то заклинание.
 - Разыгрывая карты из вашей библиотеки, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания.
 - Вы можете разыграть карту земли с верха вашей библиотеки, только если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
 - Вы должны оплатить все стоимости заклинания, которое разыгрываете из вашей библиотеки, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости.
 - Вы не можете разыгрывать заклинания и земли из вашей руки, но можете выполнять с этими картами другие действия (например, сбрасывать для активации их способностей Цикла или Прилива крови).
-

Лич Подземного Царства

{3} {B} {G}

Существо — Зомби Эльф Шаман

4/3

Если вы должны взять карту, вместо этого посмотрите три верхние карты вашей библиотеки, затем положите одну из них в вашу руку, а остальные — на ваше кладбище.

Заплатите 4 жизни: Лич Подземного Царства получает Неразрушимость до конца хода. Поверните его.

- Если какой-либо эффект предписывает вам взять несколько карт, то каждое взятие происходит — и заменяется способностью Лича Подземного Царства — по отдельности. Это означает, что если вы должны взять две карты, то вы смотрите три верхние карты вашей библиотеки, кладете одну из них в вашу руку, а остальные две — на ваше кладбище, а затем повторяете этот процесс со следующими тремя картами вашей библиотеки.
- Первая способность Лича Подземного Царства применяется, даже если у вас меньше трех карт в библиотеке. Способность заменяет собой взятие карты, так что вы не проигрываете партию, пытаясь взять карту из пустой библиотеки.
- Вы можете активировать последнюю способность Лича Подземного Царства даже в том случае, если он уже повернут. Он не будет повернут снова, но получит Неразрушимость.

Любвеобильный Индрик

{5} {G}

Существо — Зверь

4/4

Когда Любвеобильный Индрик выходит на поле битвы, вы можете заставить его драться с целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

- Вы выбираете цель срабатывающей способности, когда она помещается в стек, но решаете, будут ли существа драться, в момент ее разрешения.
- Если к моменту разрешения способности Любвеобильного Индрика целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если Любвеобильного Индрика к этому моменту уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.

Маг Гильдии Дома

{U} {B}

Существо — Человек Чародей

2/2

{1} {U}, {T}: целевое существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

{2} {B}, {T}: используйте Слежку 2. *(Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них на ваше кладбище, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

- Первая способность Мага Гильдии Дома не поворачивает существо. Ее целью может быть любое существо, как повернутое, так и не повернутое. Если в начале следующего шага разворота контролирующего его игрока то существо уже развернуто, эффект способности ничего не сделает.

Маг Гильдии Легиона

{R} {W}

Существо — Человек Чародей

2/2

{5} {R}, {T}: Маг Гильдии Легиона наносит 3

повреждения каждому оппоненту.

{2} {W}, {T}: поверните другое целевое существо.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Мага Гильдии Легиона заставляет команду соперников потерять 6 жизней.

Маг Гильдии Лиги

{U} {R}

Существо — Человек Чародей

2/2

{3} {U}, {T}: возьмите карту.

{X} {R}, {T}: скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем с конвертированной мана-стоимостью X.

Вы можете выбрать новые цели для той копии.

- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, учитывайте выбранное для X значение при определении конвертированной мана-стоимости того заклинания.
- Вторая способность Мага Гильдии Лиги может копировать любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем, а не только такое, у которого есть цели.
- Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.
- Если вы копируете заклинание, то копию контролируете вы. Она разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
- Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, она остается прежней (даже если является нелегальной).
- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.
- Если вы копируете заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Губительного Пламени), то у копии будет то же значение X.
- Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями, то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели). То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны.
- Контролирующий копию игрок не может оплачивать альтернативные или дополнительные стоимости копии. Однако вызванные оплатой каких-либо альтернативных или дополнительных

стоимостей исходного заклинания эффекты копируются, как если бы те же стоимости были оплачены и для копии.

Маг-Расщепитель

{U} {R}

Существо — Ведалкен Чародей

2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого является только Маг-Расщепитель, если под вашим контролем есть одно или несколько других существ, которые могли бы стать целью того заклинания, выберите одно из тех существ.

Скопируйте то заклинание. Целью копии является выбранное существо.

- Способность срабатывает каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого является только Маг-Расщепитель и никакие другие объекты или игроки; и она срабатывает только в том случае, если вы контролируете другое существо, которое могло бы стать целью того заклинания. Если вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, у которого несколько целей, но в каждом случае целью выбран Маг-Расщепитель, то его способность сработает.
 - Если в момент разрешения срабатывающей способности Мага-Расщепителя у вас под контролем нет другого существа, которое могло бы стать целью заклинания, то вы не копируете заклинание.
 - Если Маг-Расщепитель покидает поле битвы или становится нелегальной целью для заклинания, вызвавшего срабатывание его способности, то заклинание все равно копируется.
 - Если вы копируете заклинание, то копию контролируете вы. Она разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
 - Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний (например, способность самого Мага-Расщепителя), не сработают.
 - Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.
 - Если копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (например, как у Избирательных Силков), то у копии будет то же значение X.
 - Контролирующий копию игрок не может оплачивать альтернативные или дополнительные стоимости копии. Однако вызванные оплатой каких-либо альтернативных или дополнительных стоимостей исходного заклинания эффекты копируются, как если бы те же стоимости были оплачены и для копии.
 - В редких случаях оригинальное заклинание может делать целью другое существо, а копия — не может (например, потому что эффект изменил характеристики оригинального заклинания в стеке, но не изменит копию). Если копия не сможет сделать целью выбранное существо, то она не создается.
-

Мастер Чумы
{2} {B}
Существо — Человек Шаман
3/2

Когда Мастер Чумы выходит на поле битвы, каждый игрок жертвует существо или planeswalker-а. Каждый игрок, который не может это сделать, сбрасывает карту.

- Когда способность Мастера Чумы разрешается, сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает существо или planeswalker-а под своим контролем, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов (они знают, какой выбор сделали игроки перед ними). После этого все выбранные перманенты жертвуются одновременно. Затем в том же порядке каждый игрок, который не смог принести в жертву перманент, выбирает карту из своей руки, не показывая. После этого все выбранные карты сбрасываются одновременно.
- Каждый игрок выбирает перманент для пожертвования из существ и planeswalker-ов под своим контролем. Вы не можете выбрать, какой именно тип перманента будет жертвовать другой игрок.
- Игрок, контролирующий Мастера Чумы, может выбрать его в качестве существа для пожертвования за собственную способность. Не будьте, как Мастер Чумы: при работе в опасных условиях пользуйтесь защитным снаряжением.

Меч Договора Гильдий
{2}
Артефакт — Снаряжение
Снаряженное существо получает +1/+0 за каждые
Врата под вашим контролем и имеет Бдительность и
Угрозу. *(Существо с Угрозой не может быть
заблокировано менее чем двумя существами.)*
Снарядить {3} ({3}: прикрепите к целевому существу
под вашим контролем. Снаряжайте только как
волшебство.)

- У снаряженного существа будет Бдительность и Угроза, даже если под вашим контролем нет Врат.

Минотавр из Плавильни
{2} {R}
Существо — Минотавр Воин
2/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целевое существо под контролем оппонента не может блокировать в этом ходу.

- Разрешение срабатывающей способности Минотавра из Плавильни после того, как существо уже заблокировало, не удаляет блокирующее существо из боя и не приводит к тому, что заблокированное существо становится незаблокированным.
- Срабатывающая способность Минотавра из Плавильни разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Нападение на Добычу

{G}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

- Если одна или обе цели к моменту разрешения Нападения на Добычу становятся нелегальными, ни одно из существ не нанесет и не получит повреждений.

Неистовый Памятник

{4}

Артефакт Существо — Священник

0/0

Пробивной удар

Неистовый Памятник выходит на поле битвы с тремя жетонами +1/+1 на нем.

Каждый раз, когда вы разыгрываете многоцветное заклинание, положите один жетон +1/+1 на

Неистовый Памятник.

- Срабатывающая способность Неистового Памятника разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Некролиск из Подземного Города

{3} {B}

Существо — Зомби Ящер

3/3

{1}, пожертвуйте другое существо: положите один жетон +1/+1 на Некролиска из Подземного Города.

Он получает Угрозу до конца хода. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство. *(Он не может быть заблокирован менее чем двумя существами.)*

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

Некротическая Рана

{B}

Мгновенное заклинание

Тайный рост — Целевое существо получает -X/-X до конца хода, где X — количество карт существ на вашем кладбище. Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Значение X определяется только при разрешении способности Тайного роста. Если позже во время хода количество карт существ на вашем кладбище изменится, это никак не повлияет на целевое существо.

- Эффект замены Некротической Раны изгоняет целевое существо, если оно должно умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно сразу же после разрешения Некротической Раны.
- Если у вас нет карт существ на кладбище, целевое существо получает -0/-0, но все равно будет изгнано, если должно будет умереть в этом ходу.

Непредсказуемый Циклоп

{3} {R}

Существо — Циклоп Шаман

0/8

Пробивной удар

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, Непредсказуемый Циклоп получает +X/+0 до конца хода, где X — конвертированная мана-стоимость того заклинания.

- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, учитывайте выбранное для X значение при определении конвертированной мана-стоимости того заклинания.
- Срабатывающая способность Непредсказуемого Циклопа разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Нив-Миззет, Отец

{U} {U} {U} {R} {R} {R}

Легендарное Существо — Дракон Чародей

5/5

Это заклинание не может быть отменено.

Полет

Каждый раз, когда вы берете карту, Нив-Миззет, Отец наносит 1 повреждение любой цели.
Каждый раз, когда игрок разыгрывает мгновенное заклинание или заклинание волшебства, вы берете карту.

- Если какой-либо эффект предписывает вам взять несколько карт, то первая срабатывающая способность Нив-Миззета срабатывает соответствующее количество раз. Вы выбираете цели для этих способностей после того, как возьмете все карты.
- Если заклинание или способность предписывают вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то первая срабатывающая способность Нив-Миззета не срабатывает.
- Вторая срабатывающая способность Нив-Миззета разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено. Это вызывает срабатывание первой срабатывающей способности, и она также разрешается до заклинания.
- Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как вторая срабатывающая способность Нив-Миззета разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание. Так, взятой картой вы можете отменить то заклинание.

Оглушительный Рог

{1} {R} {W}

Волшебство

Выберите одно или оба —

- Оглушительный Рог наносит 3 повреждения каждому существу.
- Существа под вашим контролем получают Цепь жизни до конца хода.

- Второй режим Оглушительного Рога действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент разрешения заклинания. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получают Цепь жизни.
- Существа под вашим контролем, которым первый режим Оглушительного Рога нанес смертельные повреждения, все еще будут на поле битвы и получают Цепь жизни от второго режима, прежде чем умереть.

Огненная Нечисть

{1} {R}

Существо — Элементаль

1/3

Пробивной удар

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, Огненная Нечисть получает +1/+0 до конца хода.

- Срабатывающая способность Огненной Нечисти разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Окранский Убийца

{1} {B} {G}

Существо — Эльф Убийца

1/1

Смертельное касание

Все существа, способные блокировать Окранского Убийцу, блокируют его.

- Не забывайте, что источник со Смертельным касанием должен нанести повреждения существу, чтобы его уничтожить. Если Окранского Убийцу блокирует пять существ, а его сила все еще равна 1, то лишь одному блокирующему существу (по выбору контролирующего Окранского Убийцу игрока) будет нанесено повреждение, и оно будет уничтожено. Чтобы уничтожить несколько существ, придется найти способ повысить силу Окранского Убийцы.
 - Если какое-то существо под контролем защищающегося игрока по какой-то причине не может блокировать Окранского Убийцу (например, оно повернуто), то оно не блокирует Окранского Убийцу. Если для того, чтобы существо блокировало Окранского Убийцу, требуется уплатить некую стоимость, защищающийся игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать.
-

Ответ
{r/w} {r/w}
Мгновенное заклинание
Ответ наносит 5 повреждений целевому атакующему
или блокирующему существу.
//
Обновление
{3} {R} {W}
Волшебство
Существа под вашим контролем получают Первый
удар и Бдительность до конца хода. После этой
главной фазы идет дополнительная фаза боя, а за ней
— дополнительная главная фаза.

- Обновление действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу, не получают Первый удар и Бдительность.
- Если вы разыгрываете Обновление в любую фазу, кроме главной (например, при помощи способности Адепта Всеволшебства), то существа под вашим контролем получают Первый удар и Бдительность, но дополнительной фазы боя и главной фазы не будет. Если вы разыгрываете его во время главной фазы оппонента, то дополнительная фаза боя и главная фаза будут, но атаковать во время фазы боя будет оппонент, а не вы.

Паук Гнездовища
{5} {G} {G}
Существо — Паук
5/7
Захват
Тайный рост — Когда вы разыгрываете это заклинание, покажите X верхних карт вашей библиотеки, где X — количество карт существ на вашем кладбище. Вы можете положить на поле битвы находящуюся среди них карту зеленого перманента с конвертированной мана-стоимостью не более X. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Способность Паука Гнездовища срабатывает, когда вы разыгрываете его, и разрешается до разрешения самого заклинания. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
 - Если в мана-стоимости карты в вашей библиотеке есть {X}, то он считается равным 0.
 - Карта земли, производящая зеленую ману, даже если это Лес, обычно является бесцветной.
-

Плесенный Великан

{7} {B} {G}

Существо — Плесень Зомби

6/6

Тайный рост — Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждую карту существа на вашем кладбище.

Когда Плесенный Великан выходит на поле битвы, верните целевую карту земли из вашего кладбища на поле битвы.

- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть Плесенного Великана из вашего кладбища, то его способность Тайного роста не учитывает его самого. Когда вы определяете его общую стоимость разыгрывания, он уже находится в стеке.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, за способность Тайного роста Плесенного Великана). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.

Подкрадывающийся Холод

{3} {B}

Волшебство

Подкрадывающийся Холод наносит 3 повреждения каждому оппоненту, а вы получаете 3 жизни.

Когда Подкрадывающийся Холод попадает из вашей библиотеки на ваше кладбище, вы можете изгнать его. Если вы это делаете, то Подкрадывающийся Холод наносит 3 повреждения каждому оппоненту, а вы получаете 3 жизни.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» Подкрадывающийся Холод заставляет команду соперников потерять 6 жизней, а вы получаете 3 жизни.

Пожиратель Снов

{4} {U} {U}

Существо — Кошмар Сфинкс

4/3

Миг

Полет

Когда Пожиратель Снов выходит на поле битвы, используйте Слежку 4. Когда вы это делаете, вы можете вернуть целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента в руку его владельца. *(Чтобы использовать Слежку 4, посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них на ваше кладбище, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

- Срабатывающая способность Пожирателя Снов отправляется в стек без выбора цели. В ходе разрешения этой способности, после того как вы использовали Слежку, срабатывает реагирующая на это срабатывающая способность, и вы выбираете целевой не являющийся землей перманент, который хотите вернуть в руку его владельца. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае вы выбираете цель уже после использования Слежки.
- Реагирующая срабатывающая способность Пожирателя Снов срабатывает, даже если в вашей библиотеке находится меньше четырех карт для Слежки.

Поиск

{b/g} {b/g}

Волшебство

Верните не более двух целевых карт существ из вашего кладбища в вашу руку.

//

Приговор

{4} {B} {G}

Волшебство

Вы можете положить два жетона +1/+1 на существо под вашим контролем. Затем все существа получают -4/-4 до конца хода.

- Приговор не делает получающее жетоны +1/+1 существо целью. Вы можете разыграть это заклинание, даже если не контролируете ни одного существа.
- Приговор действует только на существ, находящихся на поле битвы в момент разрешения заклинания. Существа, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу, не получают -4/-4.

Полнота

{r/w}

Мгновенное заклинание

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

//

Прерывание

{2} {R} {W}

Мгновенное заклинание

Прерывание наносит 3 повреждения любой цели, а вы получаете 3 жизни.

- Если к моменту разрешения Прерывания выбранная цель становится нелегальной, то заклинание не разрешается. Вы не получите 3 жизни.

Полуночный Жнец

{2} {B}

Существо — Зомби Рыцарь

3/2

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, Полуночный Жнец наносит вам 1 повреждение, и вы берете карту.

- Способность Полуночного Жнеца срабатывает, когда умирает он сам, если при этом он не является фишкой.
- Если Полуночный Жнец умирает одновременно с одним или несколькими не являющимися фишками существами под вашим контролем, то способность Полуночного Жнеца срабатывает за каждое из этих существ.

Постановка Задачи

{U} {U}

Мгновенное заклинание

Используйте Слежку 2, затем выберите карту мгновенного заклинания или волшебства на вашем кладбище. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу. Если та карта должна быть положена на ваше кладбище в этом ходу, изгоните ее вместо этого.

(Чтобы использовать Слежку 2, посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них на ваше кладбище, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)

- Карта мгновенного заклинания или волшебства, которую вы выбираете, может быть одной из тех, что вы только что положили на ваше кладбище при помощи Слежки.
- Постановка Задачи не влияет на время, в которое вы можете разыграть выбранную карту. Например, если вы выбрали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
- Когда вы выбираете карту мгновенного заклинания или волшебства на вашем кладбище, Постановка Задачи еще находится в стеке. Вы не можете использовать Постановку Задачи, чтобы дать себе ту же самую Постановку Задачи.
- Если вы разыграете заклинание таким образом и та карта будет изгнана, то в новой зоне она будет считаться новым объектом. В этом случае она не изгоняется, если позже в этом же ходу попадет на ваше кладбище.

Почтенный Локсодон

{4} {W}

Существо — Слон Священник

4/4

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

Когда Почтенный Локсодон выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на каждое существо, которое участвовало в его Созыве.

- Для Созыва Почтенного Локсодона вы не можете повернуть больше существ, чем требуется для оплаты его общей стоимости. Это означает, что обычно в его Созыве не может участвовать больше пяти существ.

Предательство Памяти

{1} {U} {B}

Волшебство

Изгоните все карты из кладбищ всех оппонентов. Вы можете разыгрывать находящиеся среди них карты заклинаний в этом ходу, и вы можете тратить ману на разыгрывание тех заклинаний, как если бы это была мана любого типа. В начале следующего заключительного шага, если какие-то из тех карт остаются в изгнании, верните их на кладбища их владельцев.

Изгоните Предательство Памяти.

- Вы не можете разыгрывать карты земель, изгнанные таким образом.
- Предательство Памяти не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанные карты. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
- Если вы разыграете заклинание таким образом, и та карта будет изгнана, то она будет считаться новым объектом. Предательство Памяти больше не позволит разыграть эту карту. Она останется в изгнании, когда отложенная срабатывающая способность Предательства Памяти разрешится.
- На кладбища владельцев возвращаются только карты, оставшиеся в изгнании. Например, разыгранное таким образом заклинание перманента останется на поле битвы.
- Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все заклинания и перманенты, которые вы контролируете при помощи эффекта Предательства Памяти, изгоняются. Если вы покидаете партию до того, как разрешается отложенная срабатывающая способность Предательства Памяти, то карты остаются в изгнании.

Презрительный Удар

{1} {U}

Мгновенное заклинание

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

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

Препоясаться для Битвы

{W}

Волшебство

Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более двух целевых существ.

- Вы не можете дважды выбрать целью одно и то же существо, чтобы дать ему два жетона +1/+1.
-

Пристав из Хаазды

{W}

Существо — Человек Солдат

1/1

Каждый раз, когда Пристав из Хаазды и как минимум два других существа атакуют, создайте одну фишку существа 1/1 белый Солдат с Цепью жизни.

- После того как способность Пристава из Хаазды сработала, не имеет значения, сколько существ продолжает атаковать, когда она разрешается.

Проростки

{g/w}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке карту базового Леса или Равнины, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

//

Процветание

{4} {G} {W}

Волшебство

Существа под вашим контролем получают +2/+2 до конца хода.

- Процветание действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу, не получают +2/+2.

Разжалование

{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

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

- 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») Разжалование не действует.
-

Разрезанные Нити

{1} {B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.

Вы получаете количество жизней, равное выносливости пожертвованного существа.

Уничтожьте целевое существо под контролем оппонента.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо, и не можете пожертвовать дополнительные существа.
- Количество получаемых жизней равно значению выносливости пожертвованного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
- Если к моменту разрешения Разрезанных Нитей целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите жизни.
- Если целевое существо является легальной целью, но не может быть уничтожено (например, у него есть Неразрушимость), то вы все равно получите жизни.

Рал, Заклинатель Гроз (*только колода Planeswalker-*
a)

{4} {U} {R}

Легендарный Planeswalker — Рал

4

+1: возьмите карту.

−2: Рал, Заклинатель Гроз наносит 3 повреждения, разделенные по вашему выбору между одной, двумя или тремя целями.

−7: возьмите семь карт. Рал, Заклинатель Гроз наносит 7 повреждений каждому существу под контролем ваших оппонентов.

- Если некоторые из целей к моменту разрешения второй способности Рала становятся нелегальными, исходно выбранное распределение повреждений сохраняется, а повреждения, которые должны были получить нелегальные цели, просто не наносятся.
-

Рал, Наместник Иззетов
{3}{U}{R}
Легендарный Planeswalker — Рал
5

+1: посмотрите две верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.

−3: Рал, Наместник Иззетов наносит целевому существу повреждения, равные суммарному количеству принадлежащих вам карт мгновенных заклинаний и волшебства в изгнании и на вашем кладбище.

−8: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, эта эмблема наносит 4 повреждения любой цели, а вы берете две карты».

- Если в вашей библиотеке осталась всего одна карта, то первая способность Рала помещает ее в вашу руку. На ваше кладбище карта не кладется.
- Если какие-то из принадлежащих вам карт в изгнании находятся рубашкой вверх, то у них нет характеристик. Даже если в обычное время это мгновенные заклинания или заклинания волшебства, они не учитываются для второй способности Рала.
- Созданная последней способностью Рала эмблема является бесцветной. Повреждения, которые она наносит, наносятся бесцветным источником.
- Срабатывающая способность эмблемы Рала разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если целевой перманент или игрок становится нелегальной целью для срабатывающей способности эмблемы Рала, то способность не разрешается. Вы не возьмете две карты.

Раскрытие
{1}{u/b}
Волшебство
Используйте Слежку 2, затем возьмите карту.
(Чтобы использовать Слежку 2, посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них на ваше кладбище, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)
//

Распыление
{3}{U}{B}
Мгновенное заклинание
Каждый оппонент возвращает в руку владельца не являющийся землей перманент с наибольшим значением конвертированной мана-стоимости среди перманентов под его контролем, затем сбрасывает карту.

- Если в момент разрешения Распыления под контролем оппонента есть только земли, то он не вернет ни одного перманента в свою руку. При этом он все равно должен будет сбросить карту.

- Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Когда Распыление разрешается, сперва следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, — тот оппонент) выбирает не являющийся землей перманент с наибольшим значением мана-стоимости среди перманентов под его контролем, 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 перманенты возвращаются в руки одновременно. Затем каждый оппонент в том же порядке выбирает карту из своей руки, не показывая ее. После этого все выбранные карты сбрасываются одновременно.

Рассеивание Рала (*только колода Planeswalker-a*)

{3} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Верните целевое существо в руку его владельца. Вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Рал, Заклинатель Гроз, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

- Если целевое существо становится нелегальной целью для Рассеивания Рала, то заклинание не разрешается. Вы не сможете найти Рала, Заклинателя Гроз.

Расширение

{u/r} {u/r}

Мгновенное заклинание

Скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства с конвертированной мана-стоимостью не более 4. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

//

Разрыв

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

Мгновенное заклинание

Разрыв наносит X повреждений любой цели.

Целевой игрок берет X карт.

- Расширение может скопировать любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства с подходящей конвертированной мана-стоимостью, а не только такое, у которого есть цели.
- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, учитывайте выбранное для X значение при определении конвертированной мана-стоимости того заклинания.
- Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.
- Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, она остается прежней (даже если является нелегальной).
- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.

- Если вы копируете заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Губительного Пламени), то у копии будет то же значение X.
- Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями, то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели). То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны.
- Контролирующий копию игрок не может оплачивать альтернативные или дополнительные стоимости копии. Однако вызванные оплатой каких-либо альтернативных или дополнительных стоимостей исходного заклинания эффекты копируются, как если бы те же стоимости были оплачены и для копии.
- Если вы копируете заклинание, то копию контролируете вы. Она разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
- Если одна из двух целей Разрыва становится нелегальной, то эффект действует на вторую цель соответствующим образом.

Решетчатая Лиана
 {G}
 Существо — Растение Стена
 0/3
 Защитник
 {2}, {T}, пожертвуйте существо со способностью
 Защитника: возьмите карту.

- Вы можете пожертвовать Решетчатую Лиану, чтобы оплатить стоимость ее собственной способности.
- Если вы жертвуете блокирующее существо, это не позволяет заблокированному им атакующему существу стать незаблокированным. Атакующее существо не нанесет боевых повреждений, если только у него нет Пробивного удара, или его не блокирует другое существо.

Рисовальщица Узоров Настроения
 {2} {B} {B}
 Существо — Человек Шаман
 2/3
Тайный рост — Когда Рисовальщица Узоров Настроения выходит на поле битвы, целевое существо получает Угрозу и +X/+0 до конца хода, где X — количество карт существ на вашем кладбище. *(Она не может быть заблокирована менее чем двумя существами.)*

- Значение X определяется только при разрешении способности Тайного роста. Если позже во время хода количество карт существ на вашем кладбище изменится, это никак не повлияет на целевое существо.
- Если на вашем кладбище нет карт существ, то целевое существо просто получает Угрозу до конца хода.

Ритуал Саж
{2} {B} {B}
Волшебство
Уничтожьте все существа с конвертированной мана-стоимостью не более 3.

- Фишки, которые не являются копией чего-то еще, не имеют мана-стоимости. Если у объекта нет мана-стоимости, то его конвертированная мана-стоимость в обычном случае равна 0.
- Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.

Сбежавший Паровик
{1} {R}
Существо — Элементаль
1/1
Каждый раз, когда вы разыгрываете красное заклинание, если на Сбежавшем Паровике меньше трех жетонов +1/+1, положите один жетон +1/+1 на Сбежавшего Паровика.
Удалите три жетона +1/+1 со Сбежавшего Паровика: добавьте {R} {R} {R}.

- Чтобы способность сработала, Сбежавший Паровик должен быть на поле битвы. Его разыгрывание не вызывает срабатывания его собственной способности.
- Срабатывающая способность Сбежавшего Паровика разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если после того, как вы закончили оплачивать красное заклинание, на Сбежавшем Паровике есть три или более жетонов +1/+1, то его способность не срабатывает вовсе. Если на нем есть три или более жетонов +1/+1, когда его срабатывающая способность разрешается, он не получает жетон +1/+1.

Сварливый Гоблин
{1} {R}
Существо — Гоблин Воин
2/1
Каждый раз, когда Сварливый Гоблин блокирует или становится заблокирован существом, Сварливый Гоблин наносит тому существу 1 повреждение.

- Срабатывающая способность срабатывает один раз за каждое блокирующее Сварливого Гоблина или заблокированное Сварливым Гоблином существо. Способность разрешается и наносит повреждения тому существу до того, как наносятся боевые повреждения. Однако даже если эти повреждения уничтожают всех блокирующих Сварливого Гоблина существ, Сварливый Гоблин не становится незаблокированным.
-

Свет Легиона
{4} {W} {W}
Существо — Ангел
5/5

Полет
Наставник (*Каждый раз, когда это существо атакует, положите один жетон +1/+1 на целевое атакующее существо с меньшим значением силы.*)
Когда Свет Легиона умирает, положите один жетон +1/+1 на каждое белое существо под вашим контролем.

- Если другому белому существу под вашим контролем наносятся смертельные повреждения одновременно со Светом Легиона, то существа уничтожаются одновременно. Существо не успеет вовремя получить жетон от Света Легиона, чтобы спастись.

Связанный Мыслью Фантом
{U}
Существо — Дух
2/2

Защитник
Каждый раз, когда вы используете Слежку, положите один жетон +1/+1 на Связанного Мыслью Фантома.
Пока на Связанном Мыслью Фантоме есть три или более жетонов +1/+1, он может атаковать, как если бы у него не было способности Защитника.

- При каждом использовании Слежки вы можете положить только один жетон +1/+1 на Связанного Мыслью Фантома вне зависимости от того, сколько карт вы при этом посмотрели.
- Когда Связанный Мыслью Фантом уже атаковал, удаление с него жетонов +1/+1 не удалит его из боя.

Сговориться
{2} {u/b} {u/b}
Волшебство
Получите контроль над целевым существом с силой не более 2.
//
Состряпать
{3} {U} {B}
Волшебство
Используйте Слежку 3, затем верните карту существа из вашего кладбища на поле битвы.

- Эффект карты «Сговориться» действует неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки и не прекращает действовать, если сила существа стала больше, чем была во время разрешения заклинания «Сговориться».
- Карта существа, которую вы возвращаете заклинанием «Состряпать», может быть одной из тех, что вы при помощи Слежки только что положили на ваше кладбище.

- Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы используете Слежку, и тем моментом, когда вы возвращаете карту существа на поле битвы.

Секреты Мавзолея

{1}{B}

Мгновенное заклинание

Тайный рост — Найдите в вашей библиотеке черную карту с конвертированной мана-стоимостью, меньше или равной количеству карт существ на вашем кладбище, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Карта земли, производящая черную ману, даже если это Болото, обычно является бесцветной.
- Если в мана-стоимости карты в вашей библиотеке есть {X}, то он считается равным 0.

Сигнальный Разряд

{1}{U}{R}

Волшебство

Сигнальный Разряд наносит целевому существу повреждения, равные суммарному количеству принадлежащих вам карт мгновенных заклинаний и волшебства в изгнании и на вашем кладбище.

Импульс (Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, сбросив карту в дополнение к оплате других ее стоимостей. Затем изгоните эту карту.)

- Когда вы подсчитываете ваши карты мгновенных заклинаний и волшебства в изгнании и на вашем кладбище, Сигнальный Разряд еще находится в стеке. Он не считает сам себя.
- Если какие-то из принадлежащих вам карт в изгнании находятся рубашкой вверх, то у них нет характеристик. Даже если в обычное время это мгновенные заклинания или заклинания волшебства, они не учитываются.

Сила Масс

{G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +1/+1 до конца хода за каждое существо под вашим контролем.

- Бонус рассчитывается в момент разрешения Силы Масс. Он не изменится, если позже во время хода изменится количество существ под вашим контролем.
 - Если целью Силы Масс вы выбрали существо под вашим контролем, не забудьте посчитать его, когда будете определять бонус.
-

Служительница Враски (*только колода Planeswalker-*
a)

{1} {B} {G}

Существо — Зомби Солдат

3/3

Когда Служительница Враски умирает, если у вас под контролем есть planeswalker Враска, вы получаете количество жизней, равное силе Служительницы Враски.

- Количество получаемых жизней равно значению силы Служительницы Враски в последний момент ее пребывания на поле битвы.
 - Если сила Служительницы Враски была отрицательной, то вы не получаете и не теряете жизни.
 - Если в момент разрешения срабатывающей способности Служительницы Враски под вашим контролем нет planeswalker-а Враски (например, потому что она покинула поле битвы одновременно со Служительницей Враски), то вы не получите жизни.
-

Смертоносный Визит

{3} {B} {B}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо.

Слежка 2. (*Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них на ваше кладбище, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.*)

- Вы используете Слежку до того, как разрешаются любые способности, срабатывающие, когда умирает целевое существо.
 - Целью Смертоносного Визита может быть существо с Неразрушимостью. Оно не будет уничтожено, но вы используете Слежку.
-

Сомкнуть Щиты

{3} {G} {W}

Мгновенное заклинание

Разверните все существа под вашим контролем. Они получают Порчеустойчивость и Неразрушимость до конца хода. (*Они не могут быть целями заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов. Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают их.*)

- Развернутые существа под вашим контролем не разворачиваются еще раз, но получают Порчеустойчивость и Неразрушимость.
-

Спираль Лавы

{1} {R}

Волшебство

Спираль Лавы наносит 4 повреждения целевому существу. Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Эффект замены Спирали Лавы изгоняет целевое существо, если оно должно умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно от смертельных повреждений. Он применяется к целевому существу, даже если Спираль Лавы не нанесла ему повреждений (из-за эффекта предотвращения).

Стирание Мыслей

{U} {B}

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся землей. Тот игрок сбрасывает ту карту.

Слежка 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ее на ваше кладбище.)*

- Вы используете Слежку 1 даже в том случае, если оппонент не сбросил карту (например, у него в руке не было ни одной карты).

Стражник Палаты Договора

{X}

Артефакт Существо — Конструкция

0/0

Стражник Палаты Договора выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем за каждый цвет маны, потраченной на его разыгрывание.

{X}, {T}, удалите X жетонов +1/+1 со Стражника Палаты Договора: он наносит X повреждений любой цели.

{W}{U}{B}{R}{G}: верните Стражника Палаты Договора из вашего кладбища в вашу руку.

- Разыгрывая Стражника Палаты Договора, вы можете выбрать любое значение для X. Выбранное для X значение напрямую не влияет на количество жетонов +1/+1, с которыми выходит на поле битвы Стражник Палаты Договора, но позволяет вам потратить больше маны и использовать таким образом больше цветов на его разыгрывание.
- Если какой-либо эффект позволяет вам тратить ману на разыгрывание Стражника Палаты Договора, как будто это мана любого цвета, то для определения количества получаемых им жетонов учитывается только то, какую ману вы потратили на самом деле.
- Бесцветная мана не дает Стражнику Палаты Договора дополнительного жетона +1/+1. «Бесцветный» — это не цвет.
- Если Стражник Палаты Договора выходит на поле битвы, не будучи разыгранным, то он не получает жетонов +1/+1.

- Если другое существо выходит на поле битвы в качестве копии Стражника Палаты Договора, то для определения количества жетонов +1/+1, с которыми оно выходит на поле битвы, учитывается мана, потраченная на разыгрывание этого существа.
- Значение X, которое вы выбираете при активации первой активируемой способности Стражника Палаты Договора, не обязательно должно быть тем же самым значением, которое вы выбрали для X, когда разыгрывали его.

Тажик, Лезвие Легиона
 {1}{R}{W}
 Легендарное Существо — Человек Солдат
 3/2
 Ускорение
 Наставник (*Каждый раз, когда это существо атакует, положите один жетон +1/+1 на целевое атакующее существо с меньшим значением силы.*)
 Предотвратите все небоевые повреждения, которые должны быть нанесены другим существам под вашим контролем.
 {R}{W}: Тажик, Лезвие Легиона получает Первый удар до конца хода.

- Если Тажику должны быть нанесены смертельные небоевые повреждения одновременно с другими существами под вашим контролем, то повреждения, которые должны быть нанесены другим существам, предотвращаются.

Твердое Сердце
 {W}
 Мгновенное заклинание
 Целевое существо получает +2/+2 до конца хода. Вы получаете 1 жизнь за каждое атакующее существо под вашим контролем.

- Вы можете разыграть Твердое Сердце, даже если у вас под контролем нет атакующих существ — например, когда идет даже не ваш ход. Целевое существо получит +2/+2, но вы не получите жизни.
 - Если целевое существо становится нелегальной целью для Твердого Сердца, то заклинание не разрешается. Вы не получите жизни.
-

Твердошкурый Ферокс

{2} {G} {G}

Существо — Зверь

6/6

Порчеустойчивость

Вы не можете разыгрывать не являющиеся существами заклинания.

{2}: Твердошкурый Ферокс теряет все способности до конца хода. Любой игрок может активировать эту способность.

Если заклинание или способность под контролем оппонента заставляет вас сбросить Твердошкурого Ферокса, положите его на поле битвы вместо того, чтобы положить его на ваше кладбище.

- Активируемую способность Твердошкурого Ферокса можно активировать, только пока он находится на поле битвы. Игроки не могут, например, активировать ее, чтобы не дать эффекту замены положить карту на поле битвы.
- После того как активируемая способность Твердошкурого Ферокса разрешается, он может получать новые способности. Те способности он не теряет.
- Твердошкурый Ферокс теряет и свою активируемую способность, которая заставляет его терять все способности, так что ее нельзя будет активировать снова, пока не закончится ход.

Товарищество

{4} {G} {W}

Волшебство

Вы получаете X жизней и берете X карт, где X — количество существ под вашим контролем. Существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода.

- Вторая часть эффекта Товарищества действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент разрешения заклинания. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+1.

Трескучий Дрейк

{U} {U} {R} {R}

Существо — Дрейк

*/4

Полет

Сила Трескучего Дрейка равна суммарному количеству принадлежащих вам карт мгновенных заклинаний и волшебства в изгнании и на вашем кладбище.

Когда Трескучий Дрейк выходит на поле битвы, возьмите карту.

- Если какие-то из принадлежащих вам карт в изгнании находятся рубашкой вверх, то у них нет характеристик. Даже если в обычное время это мгновенные заклинания или заклинания волшебства, они не учитываются.

- Способность, определяющая значение силы Трескучего Дрейка, действует во всех зонах.
-

Трибунал Конклава

{3} {W}

Чары

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

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

- Если Трибунал Конклава покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, целевой перманент не изгоняется.
 - Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана.
 - Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
-

Троль из Склепа

{1} {B} {G}

Существо — Троль

4/4

Пробивной удар

В начале вашего шага поддержки изгоните карту существа из вашего кладбища. Если вы это делаете, положите один жетон +1/+1 на Троля из Склепа. В противном случае пожертвуйте его.

{B} {G}, сбросьте карту существа: положите один жетон +1/+1 на Троля из Склепа.

- Если у вас на кладбище есть хотя бы одна карта существа, которую можно изгнать, вы не можете выбрать не изгонять ее.
 - Вы можете активировать последнюю способность Троля из Склепа во время вашего шага поддержки, до того как разрешится его срабатывающая способность.
 - Поскольку ваш шаг поддержки следует за шагом разворота, ваши земли уже будут развернуты, и активировать последнюю способность Троля из Склепа во время шага поддержки будет проще. Однако шаг поддержки наступает до шага взятия карты, так что карту за этот ход вы еще не возьмете.
-

Тростани Расколота

{3} {G} {W}

Легендарное Существо — Дриада

1/4

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

Когда Тростани Расколота выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 1/1 белый Солдат с Цепью жизни.

В начале вашего заключительного шага каждый игрок получает контроль над всеми принадлежащими ему существами.

- Владелец фишки является игрок, который ее создал.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные другим существам под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Тростани покинет поле битвы.
- Если у существа есть способность, срабатывающая в начале каждого заключительного шага, и способность Тростани заставляет вас получить над ним контроль, то способность того существа остается под контролем контролировавшего его ранее игрока. Если у существа есть способность, срабатывающая в начале вашего заключительного шага, то способность не срабатывает, когда вы получаете над ним контроль.

Трофей Убийцы

{B} {G}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой перманент под контролем оппонента. Контролирующий его игрок может найти в своей библиотеке карту базовой земли, положить ее на поле битвы, затем перетасовать свою библиотеку.

- Если к моменту разрешения Трофея Убийцы целевой перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Ни один игрок не сможет выполнить поиск в своей библиотеке.
- Если же целевой перманент является легальной целью, но не уничтожается (например, потому что у него есть Неразрушимость), то контролирующий его игрок сможет выполнить поиск в своей библиотеке.
- Если игрок, контролирующий перманент, не ищет в своей библиотеке, то он не тасует библиотеку.

Уничтожение Контрабанды

{3} {W}

Мгновенное заклинание

Выберите одно или оба —

- Изгоните целевой артефакт.
- Изгоните целевые чары.

- Если вы выбрали оба режима, а одна из целей Уничтожения Контрабанды становится нелегальной целью, то вторая все равно изгоняется.
-

Усиленный Надзор

{1} {U}

Чары

Каждый раз при использовании Слежки вы можете посмотреть две дополнительные карты.

Изгоните Усиленный Надзор: втасуйте ваше кладбище в вашу библиотеку.

- Дополнительные карты, которые вы смотрите благодаря способности Усиленного Надзора, входят в рамки использования Слежки. Вы можете положить те карты на ваше кладбище или обратно на верх библиотеки в любом порядке вместе с остальными.
 - Если под вашим контролем есть второй Усиленный Надзор, то применяются оба эффекта, и вы можете посмотреть четыре дополнительные карты. Если под вашим контролем есть третий Усиленный Надзор, то вы можете посмотреть шесть дополнительных карт, и т. д.
 - Последнюю способность Усиленного Надзора можно активировать, только пока Усиленный Надзор находится на поле битвы.
-

Фактор Риска

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Целевой оппонент может заставить Фактор Риска нанести ему 4 повреждения. Если тот игрок этого не делает, то вы берете три карты.

Импульс (Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, сбросив карту в дополнение к оплате других ее стоимостей. Затем изгоните эту карту.)

- Если к моменту разрешения Фактора Риска целевой игрок становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не берете три карты.
-

Феникс Дуги Света

{3} {R}

Существо — Феникс

3/2

Полет, Ускорение

В начале боя во время вашего хода, если вы разыграли не менее трех мгновенных заклинаний и (или) заклинаний волшебства в этом ходу, верните Феникса Дуги Света из вашего кладбища на поле битвы.

- Поскольку шаг начала боя проходит до того, как объявляются атакующие, вы сможете атаковать Фениксом Дуги Света во время того же боя, в котором он вернулся на поле битвы.
-

Хребтовая Многоножка

{2} {B}

Существо — Насекомое

3/2

Когда Хребтовая Многоножка умирает, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

- Если другому существу под вашим контролем наносятся смертельные повреждения одновременно с Хребтовой Многоножкой, то они уничтожаются одновременно. Существо не успеет вовремя получить жетон от способности Хребтовой Многоножки, чтобы спастись.

Цветной Фонарь

{3}

Артефакт

Земли под вашим контролем имеют способность

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

{T}: добавьте одну ману любого цвета.

- Земли под вашим контролем не потеряют никаких других способностей, которыми они обладают. Они также не приобретут и не утратят никаких типов земель.

Цена Известности

{3} {B}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {2}

меньше, если его целью является легендарное существо.

Уничтожьте целевое существо.

Слежка 2. *(Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них на ваши кладбище, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

- Конвертированная мана-стоимость Цены Известности равна 4, даже если ее разыгрывание стоит на {2} меньше.
 - Вы используете Слежку до того, как разрешаются любые способности, срабатывающие, когда умирает целевое существо.
 - Целью Цены Известности может быть существо с Неразрушимостью. Оно не будет уничтожено, но вы используете Слежку.
-

Шаманка Светящихся Спор

{B} {G}

Существо — Эльф Шаман

3/1

Когда Шаманка Светящихся Спор выходит на поле битвы, положите три верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище. Вы можете положить карту земли из вашего кладбища на верх вашей библиотеки.

- Карта земли, которую вы кладете на верх вашей библиотеки, может быть одной из тех, что вы только что положили на ваше кладбище.

Шанс на Подвиг

{1} {R} {W}

Мгновенное заклинание

Существа под вашим контролем получают

Неразрушимость. Сделайте дополнительный ход вслед за этим. В начале заключительного шага того хода вы проигрываете партию.

- Если вы каким-то образом пропустили дополнительный ход, который дал вам Шанс на Подвиг, или пропустили заключительный шаг того хода, то отложенная срабатывающая способность больше не срабатывает.
- Первый эффект Шанса на Подвиг действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент разрешения заклинания. Существа, попавшие под ваш контроль позже в ходе партии, не получают Неразрушимость.
- Существа под вашим контролем получают Неразрушимость навсегда. Если вы найдете способ не проиграть партию в вашем следующем ходу, то у существ останется Неразрушимость, пока они не покинут поле битвы.

Шатун Корневища

{2} {B} {G}

Существо — Плесень Зомби

2/2

Тайный рост — Шатун Корневища выходит на поле битвы с количеством жетонов +1/+1 на нем, равным количеству карт существ на вашем кладбище.

- Если вы возвращаете Шатуна Корневища из вашего кладбища на поле битвы, то его способность Тайного роста учитывает его самого.
-

Шептун-Доносчик

{1} {B}

Существо — Вампир Бродяга

1/3

Каждый раз, когда вы используете Слежку первый раз в каждом ходу, Шептун-Доносчик наносит 1 повреждение каждому оппоненту, а вы получаете 1 жизнь.

- Если вы использовали Слежку до того, как Шептун-Доносчик вышел на поле битвы, то использование Слежки снова в этом же ходу не вызовет срабатывания его способности.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Шептуна-Доносчика заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вы получаете 1 жизнь.

Шепчущий Мистик

{3} {U}

Существо — Человек Чародей

1/5

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, создайте одну фишку существа 1/1 синяя Птица Иллюзия с Полетом.

- Срабатывающая способность Шепчущего Мистика разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Электростатик Рала (*только колода Planeswalker-a*)

{2} {U} {R}

Существо — Вишино Чародей

3/3

Пробивной удар (*Это существо может нанести избыточные боевые повреждения игроку или planeswalker-у, которого атакует.*)

Каждый раз, когда Электростатик Рала атакует, если у вас под контролем есть planeswalker Рал, то Электростатик Рала получает +1/+0 за каждую карту в вашей руке до конца хода.

- Количество карт у вас в руке проверяется только при разрешении срабатывающей способности Электростатика Рала. Если позже во время хода это количество изменится, сила Электростатика Рала останется без изменений.
 - Наличие под вашим контролем planeswalker-a Рала проверяется при срабатывании и при разрешении способности. После того как способность разрешилась, когда у вас под контролем был planeswalker Рал, Электростатик Рала сохраняет бонус до конца хода, даже если у вас не останется planeswalker-a.
-

Электростатическое Поле

{1} {R}

Существо — Стена

0/4

Защитник

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, Электростатическое Поле наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

- Срабатывающая способность Электростатического Поля разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая способность Электростатического Поля заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

Эммара, Душа Соглашения

{G} {W}

Легендарное Существо — Эльф Священник

2/2

Каждый раз, когда Эммара, Душа Соглашения становится повернутой, создайте одну фишку существа 1/1 белый Солдат с Цепью жизни.

- Способность Эммары — это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам повернуть Эммару тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ повернуть ее — например, атаковать.
- Чтобы способность сработала, Эммара должна перейти из неповернутого состояния в повернутое. Если какой-либо эффект пытается повернуть ее, но она в это время уже повернута, то способность не срабатывает.

Этрата, Несущая Тишину

{2} {U} {B}

Легендарное Существо — Вампир Убийца

3/5

Этрата, Несущая Тишину не может быть заблокирована.

Каждый раз, когда Этрата наносит боевые повреждения игроку, изгоните целевое существо под контролем того игрока и положите на ту карту один жетон устранения. Тот игрок проигрывает партию, если ему принадлежит три или более изгнанных карты с жетонами устранения на них. Владелец Этраты втасовывает Этрату в свою библиотеку.

- Если под контролем игрока нет существ, то способность Этраты не разрешается. Этрата остается на поле битвы, и ее владелец не тасует свою библиотеку. То же самое происходит, если к моменту разрешения способности Этраты целевое существо становится нелегальной целью.
- Если Этрата покидает поле битвы, пока ее срабатывающая способность находится в стеке, то она остается в новой зоне, а владелец Этраты тасует свою библиотеку.

- Если способность Этраты изгоняет фишку существа, то эта фишка не будет учитываться среди трех карт, изгнанных с жетонами устранения.
- Владелец Этраты втасовывает ее в свою библиотеку во время разрешения срабатывающей способности вне зависимости от того, сколько карт есть в изгнании и проигрывает ли кто-либо партию.
- Если Этрата является вашим командиром в игре в формате «Командир», то при разрешении ее способности вы можете положить ее в зону командования. При этом вы все равно тасуете вашу библиотеку.

Яркое Оживление

{4} {G}

Волшебство

Верните не более трех целевых многоцветных карт из вашего кладбища в вашу руку. Изгоните Яркое Оживление.

- Если некоторые, но не все цели Яркого Оживления становятся нелегальными, то оставшиеся цели возвращаются в вашу руку, а Яркое Оживление изгоняется. Если же нелегальными становятся все цели, то Яркое Оживление не разрешается и кладется на ваше кладбище.

Magic: The Gathering, Magic, Гильдии Равники, Иксалан, Борьба за Иксалан, Доминария, колоды Planeswalker-ов и названия и символы гильдий являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2018 Wizards.