

## Заметки к «Базовому выпуску 2019»

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

Дата внесения последних изменений: 12 апреля 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 [Wizards.CustHelp.com](http://Wizards.CustHelp.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

«Базовый выпуск 2019» содержит 280 карт (20 базовых земель, 111 обычных, 80 необычных, 53 редких и 16 раритетных), которые входят в бустеры, а кроме того — 25 карт, доступных только в колодах Planeswalker-ов «Базового выпуска 2019», и 1 уникальную промо-карту (доступную в рамках промо-кампании Buy-a-Box для «Базового выпуска 2019» в магазинах). Кроме того, 8 обычных и необычных карт из выпусков «Иксалан», «Борьба за Иксалан» и «Доминария» изданы в приветственных колодах с символом «Базового выпуска 2019».

*Magic Open House*: 30 июня – 1 июля 2018 г.

Пререлизные выходные: 7–8 июля 2018 г.

Драфт-выходные: 14–15 июля 2018 г.

Чемпионат магазина: 15–16 сентября 2018 г.

«Базовый выпуск 2019» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 13 июля 2018 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Каладеш», «Эфирный Бунт», «Амонхет», «Час Разрушения», «Иксалан», «Борьба за Иксалан», «Доминария» и «Базовый выпуск 2019». Карты из прошлогодних приветственных колод (и других дополнительных продуктов) с кодом выпуска W17 также разрешены к использованию в Стандартном формате.

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

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

---

### Знакомая механика: двусторонние карты

Считается, что Никол Болас — старейший Planeswalker в Мультивселенной. За тысячелетия до первых событий, описанных в летописях, Болас уже основывал империи во множестве миров, копил неисчислимые богатства и невероятные секреты, и расправлялся с соперниками — от демонического левиафана до других древних драконов. Одна из карт «Базового выпуска 2019» представляет собой Боласа незадолго до того, как зажглась его искра — а также часть его чудовищной силы после этого. Механика двусторонних карт возвращается в этом выпуске на одной карте: Никол Болас, Опустошитель.

Никол Болас, Опустошитель

{1}{U}{B}{R}

Легендарное Существо — Старейшина Дракон

4/4

Полет

Когда Никол Болас, Опустошитель выходит на поле битвы, каждый оппонент сбрасывает карту.

{4}{U}{B}{R}: изгоните Никола Боласа, Опустошителя, затем верните его на поле битвы трансформированным под контролем его владельца. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

////

Никол Болас, Возвысившийся

Легендарный Planeswalker — Болас

7

+2: возьмите две карты.

−3: Никол Болас, Возвысившийся наносит 10 повреждений целевому существу или planeswalker-у.

−4: положите целевую карту существа или planeswalker-а из кладбища на поле битвы под вашим контролем.

−12: изгоните все карты из библиотеки целевого игрока, кроме нижней.

Правила для двусторонних карт не изменились с прошлого раза, когда такие карты появлялись в блоке «Иксалан».

- У каждой лицевой стороны двусторонней карты есть свой набор характеристик: имя, типы, подтипы, способности и т. д. Пока двусторонняя карта находится на поле битвы, следует учитывать только характеристики той лицевой стороны, которая в данный момент смотрит вверх. Характеристики другой лицевой стороны в расчет не принимаются.
- Пока двусторонняя карта не находится на поле битвы, следует учитывать только характеристики ее передней лицевой стороны. Например, у Никола Боласа на кладбище есть только характеристики его лицевой стороны с существом, даже если на поле битвы, до того как попасть на кладбище, он был planeswalker-ом.
- Конвертированная мана-стоимость перманента, являющегося двусторонней картой, равна конвертированной мана-стоимости его передней лицевой стороны, даже если он находится на поле битвы обратной лицевой стороной вверх. Например, конвертированная мана-стоимость Никола Боласа, Возвысившегося равна 4.
- У Никола Боласа, Возвысившегося есть цветовой индикатор в строке типа. Этот цветовой индикатор означает, что этот перманент является синим, черным и красным.
- По умолчанию двусторонняя карта выходит на поле битвы передней лицевой стороной вверх, если только какое-либо заклинание или способность не предписывает вам положить ее на поле битвы трансформированной. В таком случае она выходит на поле битвы обратной лицевой стороной вверх. Двустороннюю карту нельзя разыграть обратной лицевой стороной вверх.
- В некоторых редких случаях заклинание или способность может заставить Никола Боласа трансформироваться, пока он является существом на поле битвы. Если это случится, у появившегося planeswalker-a не будет жетонов верности, и он, как следствие, отправится на кладбище своего владельца.
- Вы можете активировать одну из способностей верности planeswalker-a во время того хода, когда он вышел на поле битвы.
- Если другой перманент, не являющийся двусторонней картой (например, Зеркальный Образ) становится копией Никола Боласа, Опустошителя, то активация способности, изгоняющей и возвращающей его трансформированным, только изгоняет его. Он уже не вернется на поле битвы.

---

### Дополнительные игровые принадлежности: карта-список

Очень важно, чтобы карты в вашей колоде нельзя было отличить одну от другой. Чтобы обеспечить это при игре двусторонними картами, вы можете воспользоваться картами-списками, которые можно найти в некоторых бустерах соответствующего выпуска. Карта-список работает заменой двусторонней карты в закрытых зонах и там, где карта должна быть скрыта (например, в изгнании, если она изгоняется рубашкой вверх). Использование карт-списков не является обязательным, но на турнирах игроки с двусторонними картами должны пользоваться либо картами-списками, либо непрозрачными протекторами (или и тем и другим).

- Карта-список, которая встречается в бустерах «Базового выпуска 2019», может заменять только одну карту: Никола Боласа, Опустошителя. На ней на самом деле нет списка, но она является картой-списком для всех игровых и турнирных правил.
- У вас должна быть с собой сама двусторонняя карта, представленная картой-списком. Эту двустороннюю карту нужно держать отдельно от остальной колоды и дополнительной колоды.

- Карту-список нельзя класть в колоду, если она не представляет какую-либо двустороннюю карту.
- Во время игры карта-список фактически считается той двусторонней картой, которую она представляет.
- Если карта-список выходит в открытую зону (поле битвы, кладбище, стек или изгнание, если она изгоняется рубашкой вниз), используйте саму двустороннюю карту, а карту-список отложите. Если двусторонняя карта попадает в закрытую зону (вашу руку или библиотеку), снова используйте карту-список.
- Если двусторонняя карта изгоняется рубашкой вверх или кладется на поле битвы рубашкой вверх, не показывайте, что это за карта. Используйте вместо нее карту-список, перевернутую рубашкой вверх, или пользуйтесь непрозрачным протектором (или и тем и другим).

---

## ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Авен, Маг Ветра

{2} {U}

Существо — Птица Чародей

2/2

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, Авен, Маг Ветра получает +1/+1 до конца хода.

- Срабатывающая способность Авена, Мага Ветра разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

---

Аджани, Мудрый Советник (*только колода*  
*Planeswalker-a*)

{3} {W} {W}

Легендарный Planeswalker — Аджани

5

+2: вы получаете 1 жизнь за каждое существо под вашим контролем.

−3: существа под вашим контролем получают +2/+2 до конца хода.

−9: положите X жетонов +1/+1 на целевое существо, где X — количество ваших жизней.

- Вторая способность Аджани действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +2/+2.
- Значение X определяется только при разрешении третьей способности Аджани. Если позже ваше количество жизней изменится, существо не получит и не потеряет жетоны +1/+1.

---

Аджани, Противник Тиранов

{2} {W} {W}

Легендарный Planeswalker — Аджани

4

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

−2: верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы.

−7: вы получаете эмблему со способностью «В начале вашего заключительного шага создайте три фишки существа 1/1 белая Кошка с Цепью жизни».

- Если в мана-стоимости находящейся на вашем кладбище карты есть {X}, то он считается равным 0.

---

Акт Измены

{2} {R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода. *(Оно может атаковать и {T} в этом ходу.)*

- Целью Акта Измены может быть любое существо, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.
- Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.

---

Ангел Утренней Зари

{4} {W}

Существо — Ангел

3/3

Полет

Когда Ангел Утренней Зари выходит на поле битвы, существа под вашим контролем получают +1/+1 и Бдительность до конца хода. *(Атакую, они не поворачиваются.)*

- Срабатывающая способность Ангела Утренней Зари действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+1 или Бдительность.

---

Аркадес, Стратег

{1} {G} {W} {U}

Легендарное Существо — Старейшина Дракон

3/5

Полет, Бдительность

Каждый раз, когда существо с Защитником выходит на поле битвы под вашим контролем, возьмите карту.

Каждое существо с Защитником под вашим контролем распределяет боевые повреждения, равные своей выносливости, а не силе, и может атаковать, как если бы у него не было способности Защитника.

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

---

Барон Смерти

{1} {B} {B}

Существо — Зомби Чародей

2/2

Скелеты под вашим контролем и другие Зомби под вашим контролем получают +1/+1 и имеют Смертельное касание.

- Существо, которое является и Скелетом, и Зомби, получит бонус только один раз.
- Обычно способность Барона Смерти не действует на него самого. Но если вы сможете каким-то образом сделать его Скелетом, то он даст сам себе +1/+1 и Смертельное касание.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные Скелетом или Зомби под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Барон Смерти покинет поле битвы.

---

### Башня Обнаружения

Земля

{T}: добавьте {C}.

{1}, {T}: до конца хода ваши оппоненты и существа под контролем ваших оппонентов с Порчеустойчивостью могут быть целями заклинаний и способностей под вашим контролем, как если бы у них не было Порчеустойчивости.

- Ваши оппоненты и существа под контролем ваших оппонентов не теряют Порчеустойчивость, но вы игнорируете Порчеустойчивость при выборе целей для заклинаний и способностей под вашим контролем.
- Существа под контролем ваших оппонентов со способностями «Порчеустойчивость от [качества]» также могут быть целями, как если бы у них не было этих способностей.
- Поскольку эффект последней способности Башни Обнаружения не меняет характеристики перманентов, то какие именно существа попадают под действие этого эффекта, определяется в каждый конкретный момент. Существа, которые попадут под контроль ваших оппонентов позднее в том же ходу, могут быть целями, как если бы у них не было Порчеустойчивости.

---

### Бездомный Уязвитель

{2} {R}

Существо — Гоблин Шаман

2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, Бездомный Уязвитель наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

- Срабатывающая способность Бездомного Уязвителя разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Бездомного Уязвителя заставляет команду соперников потерять 4 жизни.

#### Бешеный Укус

{1}{G}

#### Волшебство

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

- Если к моменту разрешения Бешеного Укуса любое из целевых существ станет нелегальной целью, существо под вашим контролем не нанесет повреждения.

#### Блистательный Ангел

{1}{W}{W}

Существо — Ангел

3/3

#### Полет

В начале каждого заключительного шага, если в этом ходу вы получили не менее 5 жизней, создайте одну фишку существа 4/4 белый Ангел с Полетом и Бдительностью.

{3}{W}{W}{W}: до конца хода Блистательный Ангел получает +2/+2 и Цепь жизни.

- Срабатывающая способность Блистательного Ангела проверяет, получили ли вы за время хода 5 или более жизней. Не имеет значения, что вы также могли потерять жизни, или то, больше ли ваше нынешнее количество жизней чем то, что было в начале хода. Кроме того, не имеет значения, был ли Блистательный Ангел на поле битвы, когда вы получали жизни.
- Для срабатывания способности Блистательного Ангела не обязательно, чтобы вы получали 5 жизней одновременно.
- Если вы не получали жизни во время хода до начала заключительного шага, то срабатывающая способность Блистательного Ангела не срабатывает вовсе. Получение жизней во время заключительного шага не вызовет срабатывания способности.
- Вы создадите только одну фишку Ангела, сколько бы раз по 5 или больше жизней ни получали.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» жизни, которые получает ваш напарник, не вызывают срабатывания способности Блистательного Ангела, несмотря на то, что количество жизней вашей команды увеличилось.

---

Ваэвиктис Асмади, Грозный

{3} {B} {R} {G}

Легендарное Существо — Старейшина Дракон

6/6

Полет

Каждый раз, когда Ваэвиктис Асмади, Грозный атакует, для каждого игрока выберите целевой перманент под контролем того игрока. Те игроки жертвуют те перманенты. Каждый игрок, который таким образом пожертвовал перманент, показывает верхнюю карту своей библиотеки, затем кладет ее на поле битвы, если это карта перманента.

- Вы должны выбрать для пожертвования целевой перманент и под своим контролем тоже.
- Срабатывающая способность Ваэвиктиса разрешается во время шага объявления атакующих, до того, как выбираются блокирующие. Существо, ставшее целью способности, уже не сможет блокировать, а существа, положенные способностью на поле битвы, — вероятно, смогут.
- Если какой-либо из целевых перманентов не пожертвован (например, он стал нелегальной целью, получив Порчеустойчивость), то игрок, контролирующий тот перманент, не покажет верхнюю карту своей библиотеки и не положит ее на поле битвы.
- Если под контролем игрока нет перманентов, то у способности Ваэвиктиса не будет достаточного количества легальных целей, и она будет удалена из стека, не произведя эффекта.

---

Верховный Призрак

{1} {U}

Существо — Дух

1/3

Полет

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

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, бессмертные повреждения, полученные Духом под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Верховный Призрак покинет поле битвы.

---

### Вершина Могущества

{7} {R} {R} {R}

#### Волшебство

Изгоните семь верхних карт вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть не являющиеся землями карты, изгнанные таким образом.

Если это заклинание было разыграно из вашей руки, добавьте десять ман любого одного цвета.

- Вершина Могущества 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.
- Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.
- Все не разыгранные карты, в том числе карты земель, остаются в изгнании.
- Если какой-либо эффект копирует Вершину Могущества, то эта копия не считается разыгранной, так что вы не добавите десять ман.

---

### Вивьен со Звериным Луком *(только колода Planeswalker-a)*

{4} {G} {G}

#### Легендарный Planeswalker — Вивьен

5

+2: положите два жетона +1/+1 на не более чем одно целевое существо.

−3: целевое существо под вашим контролем наносит равные своей силе повреждения целевому существу не под вашим контролем.

−9: существа под вашим контролем получают +4/+4 и Пробивной удар до конца хода.

- Если к моменту разрешения второй способности Вивьен любое из целевых существ станет нелегальной целью, существо под вашим контролем не нанесет повреждения.
- Последняя способность Вивьен действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +4/+4 и Пробивной удар.

---

Влияние Аджани (*только колода Planeswalker-a*)

{2} {W} {W}

Волшебство

Положите два жетона +1/+1 на целевое существо.

Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них белую карту и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Вы не можете разыграть Влияние Аджани, не выбрав целевое существо. Если к моменту разрешения Влияния Аджани целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки.

---

Воротолом Теззерета (*только колода Planeswalker-a*)

{4}

Артефакт

Когда Воротолом Теззерета выходит на поле битвы, посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них синюю карту или карту артефакта и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

{5} {U}, {T}, пожертвуйте Воротолом Теззерета: существа под вашим контролем не могут быть заблокированы в этом ходу.

- Эффект последней способности Воротолома Теззерета не меняет характеристики перманентов, и поэтому то, какие именно существа попадают под действие этого эффекта, определяется в каждый конкретный момент. Существа, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу, не смогут быть заблокированы.

---

Восстать из Могилы

{4} {B}

Волшебство

Положите целевую карту существа из кладбища на поле битвы под вашим контролем. То существо является черным Зомби в дополнение к своим другим цветам и типам.

- Восстать из Могилы не заменяет существующие цвета и типы. Оно просто добавляет еще один цвет и еще один подтип.
- Если существо обычно бесцветное, оно просто становится черным. Оно не может быть одновременно черным и бесцветным.
- Если какой-либо эффект впоследствии изменит цвета попавшего под воздействие существа, то эта часть эффекта заклинания Восстать из Могилы будет заменена, и у существа будут только новые цвета. То же самое верно для эффектов, изменяющих типы и подтипы затронутого существа.

---

### Всеведение

$\{7\}\{U\}\{U\}\{U\}$

### Чары

Вы можете разыгрывать заклинания из вашей руки без уплаты их мана-стоимости.

- Разыгрывая заклинания, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания.
- 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 Мучающего Голоса), 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.
- Когда вы разыгрываете Всеведение, если идет ваш ход, то немедленно после разрешения этого заклинания вы получаете приоритет. Вы можете разыграть другое заклинание, прежде чем кто-то из игроков сможет попробовать избавиться от Всеведения при помощи заклинаний или способностей.

---

### Выражение Превосходства

$\{3\}\{G\}\{G\}$

### Волшебство

Целевое существо получает +3/+3 до конца хода. Все существа, способные блокировать его в этом ходу, делают это.

- Если какое-то существо под контролем защищающегося игрока по какой-то причине не может блокировать целевое существо (например, оно повернуто), то оно не блокирует то существо. Если для того, чтобы существо блокировало атакующее существо, требуется уплатить некую стоимость, защищающийся игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать.

#### Геллион Преисподней

{3} {R}

Существо — Геллион

7/3

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

В начале каждого заключительного шага, если Геллион Преисподней атаковал или блокировал в этом ходу, то его владелец втасовывает его в свою библиотеку.

- Владелец Геллиона Преисподней втасовывает его в свою библиотеку, только если в момент разрешения последней способности тот находится на поле битвы.

#### Героическое Подкрепление

{2} {R} {W}

Волшебство

Создайте две фишки существа 1/1 белый Солдат. До конца хода существа под вашим контролем получают +1/+1 и Ускорение. *(Они могут атаковать и {T} в этом ходу.)*

- Вторая часть эффекта Героического Подкрепления действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее применения, в том числе на фишки, созданные первой частью эффекта. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+1 или Ускорение.

#### Гирапурский Проводник

{2} {G}

Существо — Эльф Разведчик

3/2

{2} {G}: целевое существо под вашим контролем не может быть заблокировано существами с силой 2 или меньше в этом ходу.

- Когда существо с силой 2 или меньше уже заблокировало существо, активация способности Гирупурского Проводника не изменит и не отменит это блокирование.
- После того как существо с силой 3 или больше заблокировало целевое существо, уменьшение силы блокирующего существа не изменит и не отменит это блокирование.

---

Гоблинский Крушила

{2} {R} {R}

Существо — Гоблин Воин

3/3

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

Пожертвуйте Гоблина: уничтожьте целевой артефакт.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные Гоблином под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Гоблинский Крушила покинет поле битвы.
- Вы можете пожертвовать Гоблинского Крушину, чтобы оплатить стоимость его собственной способности.

---

Горная Луна

{R}

Чары

При выходе Горной Луны на поле битвы выберите имя карты небазовой земли.

Земли с выбранным именем под контролем ваших оппонентов теряют все типы земли и способности и получают способность «{T}: добавьте одну ману любого цвета».

- Эффект Горной Луны не действует на супертипы или другие типы карт. Он не удаляет тип карты «артефакт» у артефакта земли и не удаляет супертип «легендарный» у легендарной земли.

- Если у попавшей под действие Горной Луны земли есть способность, которая срабатывает, «когда» земля выходит на поле битвы, то она потеряет эту способность, прежде чем та успеет сработать.
- Если у попавшей под действие Горной Луны земли есть способность, которая заставляет ее выйти на поле битвы повернутой, то она потеряет эту способность, прежде чем та успеет примениться. То же самое верно для любых других способностей земли, меняющих то, как она выходит на поле битвы, или применяющихся «при выходе на поле битвы».

---

### Губительное Пламя

{X} {R}

#### Волшебство

Губительное Пламя наносит X повреждений любой цели.

Если X равен или превышает 5, это заклинание не может быть отменено и повреждения не могут быть предотвращены.

- Чтобы определить, может ли Губительное Пламя быть отменено, и могут ли быть предотвращены наносимые им повреждения, Губительное Пламя проверяет значение, выбранное для X, а не потраченное вами на самом деле количество маны или наносимые на самом деле повреждения.
- Вне зависимости от значения X, Губительное Пламя может быть целью заклинаний, пытающихся его отменить. Если X равен или превышает 5, такие заклинания все равно разрешатся, но та часть эффекта, которая должна отменить Губительное Пламя, ничего не сделает. Любые другие эффекты таких заклинаний будут действовать как обычно.
- Если к моменту разрешения Губительного Пламени его цель становится нелегальной, заклинание не отменяется, оно просто не разрешается. Цель не получит повреждений.

---

### Двойное Колдовство

{R} {R}

#### Волшебство

Когда вы будете разыгрывать ваше следующее мгновенное заклинание или заклинание волшебства в этом ходу, скопируйте то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

- Если вы разыгрываете одно Двойное Колдовство вслед за другим, то вы скопируете второе Двойное Колдовство. Каждое из них разрешится, создав две отложенные срабатывающие способности. Следующее заклинание, которое вы разыграете, будет скопировано дважды. Если то заклинание также будет Двойным Колдовством, то следующее заклинание будет скопировано трижды и так далее.

- Способность Двойного Колдовства копирует любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.
- Копия создается, даже если заклинание, вызвавшее срабатывание способности Двойного Колдовства, отменяется к моменту разрешения той способности. Копия разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
- Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Новые цели должны быть легальными.
- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
- Если копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании, то у копии будет то же значение X.
- Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копии. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии.
- Созданная способностью Двойного Колдовства копия создается прямо в стеке, так что она не разыгрывается. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

---

Демон Катастроф

{2} {B} {B}

Существо — Демон

6/6

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.

Полет, Пробивной удар

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо для разыгрывания Демона Катастроф. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо, и не можете пожертвовать дополнительные существа.
- Игроки могут отвечать на Демона Катастроф только после того, как он был разыгран и все его стоимости были оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить жертвованное существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

---

Джинн Желаний

{3} {U} {U}

Существо — Джинн

4/4

## Полет

Джинн Желаний выходит на поле битвы с тремя жетонами желания на нем.

$\{2\} \{U\} \{U\}$ , удалите один жетон желания с Джинна Желаний: покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости. Если вы этого не делаете, изгоните ее.

- Если вы хотите разыграть показанную карту, вы должны разыграть ее, пока способность Джинна Желаний разрешается. Вы не можете разыграть ее позже в этом ходу. Заклинание, разыгранное таким образом, может быть разыграно в то время, когда обычно вы не можете разыгрывать заклинания этого типа, но другие ограничения (например, «Разыгрывайте это заклинание только во время боя»), должны соблюдаться.
- Если показана карта земли, то вы можете разыграть ее, только если идет ваш ход, и если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу.
- 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 Мучающего Голоса), 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.

---

Драконий Огонь Сархана (*только колода Planeswalker-a*)

$\{3\} \{R\} \{R\}$

Волшебство

Драконий Огонь Сархана наносит 3 повреждения любой цели.

Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них красную карту и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Если к моменту разрешения Драконьего Огня Сархана выбранная цель становится нелегальной, то заклинание не разрешается. Вы не посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки.

---

Дрейк Загадок

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

Существо — Дрейк

\* / 4

Полет

Сила Дрейка Загадок равна количеству карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище.

- Двойную карту (например, как в блоке «Амонхет») способность Дрейка Загадок считает только один раз, даже если это и мгновенное заклинание, и волшебство.
- Способность, определяющая значение силы Дрейка Загадок, действует во всех зонах.

---

Дриада-Искательница

{1} {G}

Существо — Дриада

1 / 3

{T}: посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки.  
Если это карта земли, вы можете показать ее и положить в вашу руку.

- Если верхняя карта вашей библиотеки не является картой земли, или если вы решаете не показывать ее, то она остается на верху вашей библиотеки.

---

Друид-Рогач

{3} {G}

Существо — Человек Друид

2 / 3

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание Ауры, целью которого является Друид-Рогач, создайте одну фишку существа 3/3 зеленый Зверь.

- Способность Друида-Рогача разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

---

Дьявольская Расплата

{B}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое бесцветное существо. Вы получаете количество жизней, равное его силе.

- Количество получаемых жизней равно значению силы существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
  - Если сила существа отрицательная, то вы не получаете и не теряете жизни.
- 

Единство с Машиной

{3}{U}

Волшебство

Возьмите количество карт, равное наибольшему значению конвертированной мана-стоимости среди артефактов под вашим контролем.

- Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.
- 

Жажда Кошмара

{B}

Мгновенное заклинание

Вы получаете 1 жизнь. Целевое существо получает -X/-X до конца хода, где X — количество жизней, полученных вами в этом ходу.

- Жажда Кошмара считает, сколько жизней вы получили в этом ходу, а не как изменилось ваше количество жизней. Например, если до разрешения Жажды Кошмара вы получили 5 жизней и потеряли 8, то Жажда Кошмара позволит вам получить еще 1 жизнь, а затем даст целевому существу -6/-6.
  - Если к моменту разрешения Жажды Кошмара целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите 1 жизнь.
- 

Жезл Магистрата

{3}

Артефакт

{4}, {T}: положите один жетон заряда на Жезл Магистра.

{T}, удалите три жетона заряда с Жезла Магистра: сделайте дополнительный ход вслед за этим.

- Если вслед за этим необходимо сделать несколько дополнительных ходов (например, потому что несколько игроков активировали последнюю способность своих Жезлов Магистра), то первым делается ход, который был создан последним.

---

Жуткий Вальс

{1} {B}

Волшебство

Верните не более двух целевых карт существ из вашего кладбища в вашу руку, затем сбросьте карту.

- Если у вас нет других карт в руке, то вам придется сбросить одну из тех карт существ, что вы вернули в руку.
- Вы можете разыграть Жуткий Вальс, выбрав целью одну или ноль карт существ. Даже если вы выбрали целью ноль карт существ, вы все равно должны будете сбросить карту.

---

Заразный Ужас

{3} {B}

Существо — Зомби Ужас

2/2

Каждый раз, когда Заразный Ужас атакует, каждый оппонент теряет 2 жизни.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Заразного Ужаса заставляет команду соперников потерять 4 жизни.

---

Зеркальный Образ

{2} {U}

Существо — Имитатор

0/0

Вы можете заставить Зеркальный Образ выйти на поле битвы в качестве копии любого существа под вашим контролем.

- Зеркальный Образ в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Он 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  $\{X\}$ , то этот  $X$  считается равным 0.
- Если выбранное существо является копией чего-либо еще (например, если выбранное существо — это другой Зеркальный Образ), то ваш Зеркальный Образ выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано выбранным существом.
- Если выбранное существо — это фишка, то Зеркальный Образ копирует исходные характеристики этой фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы. Зеркальный Образ в этом случае фишкой не становится.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда Зеркальный Образ выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности выбранного существа, гласящие: «при выходе [этого существа] на поле битвы» или «[это существо] выходит на поле битвы с».
- Если по какой-то причине Зеркальный Образ выходит на поле битвы одновременно с другим существом, то он не может стать копией того существа. Можно выбрать только такое существо, которое уже находится на поле битвы.

---

Из Костей в Прах

$\{2\} \{U\} \{U\}$

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание существа.

Возьмите карту.

- Заклинание существа, которое «не может быть отменено» является легальной целью для заклинания Из Костей в Прах. Такое заклинание существа не отменится, когда Из Костей в Прах разрешится, но вы возьмете карту.

---

Изарет Пробудительница

$\{1\} \{B\} \{B\}$

Легендарное Существо — Человек Чародей

## Смертельное касание

Каждый раз, когда Изарет Пробудительница атакует, вы можете заплатить {X}. Когда вы это делаете, верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью X из вашего кладбища на поле битвы с одним жетоном трупа на ней. Если то существо должно покинуть поле битвы, изгоните его вместо того, чтобы поместить его в какую-либо другую зону.

- Срабатывающая способность Изарет отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы можете заплатить {X}. Когда вы это делаете, срабатывает вторая способность, и вы выбираете целевую карту существа, которую хотите вернуть. Это отличается от способностей, которые имеют формулировку «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после уплаты маны и выбора целевой карты существа, но до того, как карта возвращается на поле битвы.
- Поскольку все атакующие существа выбираются одновременно, возвращенное таким образом существо не сможет атаковать в том же бою, когда возвращается, даже если у него есть Ускорение.
- Если в мана-стоимости находящейся на вашем кладбище карты есть {X}, то он считается равным 0.
- Если вы каким-то образом удаляете жетон трупа с существа, которое Изарет вернула на поле битвы, эффект замены, который изгоняет существо, продолжит к нему применяться. Этот жетон служит лишь для напоминания о том, какие существа будут изгнаны, если покинут поле битвы.
- Если Изарет покидает поле битвы, эффект замены продолжает применяться. Если любое из возвращенных ею существ должно будет покинуть поле битвы, вместо этого оно изгоняется.
- Поскольку «умереть» означает «попасть на кладбище с поля битвы», то существо, которое вместо этого изгоняется, не умирает. Способности, срабатывающие, когда оно умирает, не срабатывают.

---

## Изоляция

{W}

## Мгновенное заклинание

Изгоните целевой перманент с конвертированной мана-стоимостью 1.

- Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.

---

## Искроязыкий Дракон

{3} {R} {R}

Существо — Дракон

## Полет

Когда Искроязыкий Дракон выходит на поле битвы, вы можете заплатить  $\{2\} \{R\}$ . Когда вы это делаете, он наносит 3 повреждения любой цели.

- Срабатывающая способность Искроязыкого Дракона отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы можете заплатить  $\{2\} \{R\}$ . Когда вы это делаете, то срабатывает вторая способность, и вы выбираете цель, которой будут нанесены повреждения. Это отличается от способностей, которые имеют формулировку «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после уплаты маны, но до того, как будут нанесены повреждения.
  - При разрешении срабатывающей способности Искроязыкого Дракона вы не можете заплатить  $\{2\} \{R\}$  несколько раз, чтобы нанести больше 3 повреждений.
- 

## Клетка Иероманта

$\{3\} \{W\}$

### Чары

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

- Если Клетка Иероманта покидает поле битвы до того, как ее 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.
  - Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
- 

## Кобылица Мора

$\{1\} \{B\} \{B\}$

Существо — Кошмар Лошадь

2/2

Кобылица Мора не может быть заблокирована белыми существами.

Когда Кобылица Мора выходит на поле битвы, существа под контролем ваших оппонентов получают -1/-1 до конца хода.

- Вторая способность Кобылицы Мора действует только на существа, находящиеся под контролем ваших оппонентов в момент ее разрешения. Существа, попавшие под их контроль позже в этом ходу, не получают -1/-1.

---

#### Колоссальное Величие

{2} {G}

#### Чары

В начале вашего шага поддержки, если вы контролируете существо с силой не менее 4, возьмите карту.

- Если вы не контролируете существо с силой не менее 4, когда ваш шаг поддержки начинается, способность Колоссального Величия не срабатывает. Во время вашего хода до начала шага поддержки вы не можете ничего сделать.
- Если вы не контролируете существо с силой не менее 4, когда способность Колоссального Величия разрешается, вы не берете карту.
- Существо с силой не менее 4 под вашим контролем в момент разрешения способности Колоссального Величия не обязательно должно быть тем же самым существом с силой не менее 4, которое было под вашим контролем, когда способность срабатывала.
- Вне зависимости от того, сколько существ с силой не менее 4 есть под вашим контролем, вы берете только одну карту.

---

#### Контракт Лилианы

{3} {B} {B}

#### Чары

Когда Контракт Лилианы выходит на поле битвы, вы берете четыре карты и теряете 4 жизни.

В начале вашего шага поддержки, если вы контролируете не менее четырех Демонов с различными именами, то вы выигрываете партию.

- Если вы не контролируете четырех Демонов с различными именами в момент, когда ваш шаг поддержки начинается, вторая способность Контракта Лилианы не срабатывает. Во время вашего хода до начала шага поддержки вы не можете ничего сделать.
- Если вторая способность сработала, но к моменту ее разрешения вы уже не контролируете четырех Демонов с различными именами, то вы не выигрываете партию.

---

#### Кровавая Лапа, Ужас Кэл-Сизма

{3} {G}

Легендарное Существо — Медведь

4/3

Разыгрываемые вами заклинания существ с силой не менее 4 стоят на {2} меньше.

Каждый раз, когда Кровавая Лапа, Ужас Кэл-Сизма атакует, каждое существо под вашим контролем с силой не менее 4 получает +1/+1 и Пробивной удар до конца хода.

- Если вы разыграли заклинание существа, которое выходит на поле битвы с некоторым количеством жетонов +1/+1, например, Изголодавшуюся Гидру, то те жетоны не учитываются при определении, уменьшит ли Кровавая Лапа его стоимости. Точно так же не учитываются эффекты, увеличивающие силу существа после того, как оно вышло на поле битвы.
- Если у другого существа есть способность, изменяющая его силу, когда то существо атакует (например, как у Огра-Кулакобойца), то вы можете дать той способности разрешиться до последней способности Кровавой Лапы.
- Последняя способность Кровавой Лапы действует только на существ, которых вы контролируете и у которых подходящая сила в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают ни один из бонусов, а существа под вашим контролем, чья сила снизится позже в этом ходу, не потеряют бонусы.

---

Кровавый Гурман

{4} {B}

Существо — Вампир

4/4

Каждый раз, когда вы получаете жизни, каждый оппонент теряет 1 жизнь.

- Способность Кровавого Гурмана срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, будь то 1 жизнь от Радушия Аджани или 3 жизни от Восстановления Сил.
- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, способность Кровавого Гурмана сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и (или) planeswalker-ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
- Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Кровавого Гурмана 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.

---

Ласка Лича

{3} {B} {B}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо. Вы получаете 3 жизни.

- Если к моменту разрешения Ласки Лича целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите жизней.

---

Леонинский Авангард

{W}

Существо — Кошка Солдат

1/1

В начале боя во время вашего хода, если вы контролируете не менее трех существ, Леонинский Авангард получает +1/+1 до конца хода, а вы получаете 1 жизнь.

- Если в начале фазы боя у вас под контролем нет трех или более существ, то способность Леонинского Авангарда не сработает вовсе. Если перманент становится существом во время шага начала боя, это не приводит к срабатыванию способности Леонинского Авангарда.
- Если у вас под контролем нет трех или более существ, когда способность Леонинского Авангарда разрешается, то эта способность ничего не делает. Однако если три или более существа в момент ее разрешения находятся под вашим контролем, то бонус +1/+1 не прекращает действовать, даже если позже в том же ходу у вас под контролем останется меньше трех существ.

---

Леонинский Военачальник

{2} {W} {W}

Существо — Кошка Солдат

4/4

Каждый раз, когда Леонинский Военачальник атакует, создайте две фишки существа 1/1 белая Кошка с Цепью жизни повернутыми и атакующими.

- Вы выбираете, каких игроков или planeswalker-ов атакуют две фишки. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Леонинский Военачальник, и они могут атаковать разных игроков и (или) planeswalker-ов.
- Хотя фишки атакуют, они не объявлялись атакующими существами (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).

---

Лилиана, Некромант *(только колода Planeswalker-a)*

{3} {B} {B}

Легендарный Planeswalker — Лилиана

4

+1: целевой игрок теряет 2 жизни.

−1: верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку.

−7: уничтожьте не более двух целевых существ.  
Положите на поле битвы под вашим контролем не более двух карт существ из кладбищ.

- Для последней способности Лилианы существа, которых вы возвращаете на поле битвы, выбираются после уничтожения целевых существ. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете две карты существ для возвращения, и тем, как они возвращаются на поле битвы. Среди возвращаемых на поле битвы существ могут быть только что уничтоженные.
- Если при уничтожении целевых существ срабатывают какие-то способности, то те способности не помещаются в стек, пока вы не положили карты существ из кладбищ на поле битвы.
- Вы можете активировать последнюю способность Лилианы, не выбирая целевых существ. В таком случае вы просто положите на поле битвы не более двух карт существ из кладбищ. Однако если вы выберете цели и все эти цели станут нелегальными до разрешения способности, то способность не разрешится, и вы не положите карты 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 перманенты из кладбищ других игроков, которые вы контролируете при помощи третьей способности Лилианы, изгоняются.

---

Лилиана, Нетронутая Смертью

{2} {B} {B}

Легендарный Planeswalker — Лилиана

4

+1: положите три верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище. Если хотя бы одна из них — карта Зомби, то каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

−2: целевое существо получает −X/−X до конца хода, где X — количество Зомби под вашим контролем.

−3: в этом ходу вы можете разыгрывать карты Зомби из вашего кладбища.

- Значение X определяется только при разрешении второй способности Лилианы. Если позже количество Зомби под вашим контролем изменится, значения силы и выносливости целевого существа не меняются.
- Разыгрывая карту Зомби из вашего кладбища, когда разрешилась третья способность Лилианы, вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания этой карты. Вы должны оплатить ее стоимости и соблюдать ограничения на время разыгрывания.
- Когда разрешилась третья способность Лилианы, вы можете разыгрывать в этом ходу любые карты Зомби из вашего кладбища, в том числе те, что попали на ваше кладбище позже в этом ходу.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Лилианы заставляет команду соперников потерять 4 жизни, а вы получаете 2 жизни.

---

Лина, Самоотверженная Заступница

{4}{W}{W}

Легендарное Существо — Человек Рыцарь

3/3

Когда Лина, Самоотверженная Заступница выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 белый Солдат за каждое не являющееся фишкой существо под вашим контролем.

Пожертвуйте Лину: существа под вашим контролем с силой меньше, чем сила Лины, получают Неразрушимость до конца хода.

- Количество не являющихся фишками существ под вашим контролем подсчитывается, только когда первая способность Лины разрешается. Если Лина в этот момент находится на поле битвы (и не стала каким-то образом фишкой), то способность посчитает и ее.
- Чтобы определить, какие существа получают Неразрушимость, когда последняя способность Лины разрешается, используйте значение силы Лины в последний момент ее пребывания на поле битвы.
- Последняя способность Лины действует только на существ, которых вы контролируете и у которых подходящая сила в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают Неразрушимость, а существа под вашим контролем, чья сила увеличится позже в этом ходу, не потеряют Неразрушимость.

---

Лич с Филактерией

{B} {B} {B}

Существо — Зомби

5/5

Неразрушимость

При выходе Лича с Филактерией на поле битвы положите один жетон филактерии на артефакт под вашим контролем.

Когда под вашим контролем нет перманентов с жетонами филактерии на них, пожертвуйте Лича с Филактерией.

- Первая способность Лича с Филактерией не делает артефакт целью. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете артефакт, и тем моментом, когда кладете на него жетон филактерии.
- Если при выходе Лича с Филактерией на поле битвы под вашим контролем нет ни одного артефакта, то его первая способность ничего не сделает. Как только он выйдет на поле битвы, сработает его последняя способность (если только под вашим контролем нет какого-либо другого перманента с жетоном филактерии), и вы должны будете его пожертвовать.
- Если Лич с Филактерией и какой-либо артефакт одновременно выходят на поле битвы под вашим контролем, вы не можете положить жетон филактерии на тот артефакт. Вы должны выбрать артефакт под вашим контролем, который уже находится на поле битвы.
- Последняя способность Лича с Филактерией является так называемым «триггером состояния». Однажды сработав, триггер состояния не сработает снова, пока способность находится в стеке. Если же способность отменяется, но условие, вызывающее ее срабатывание, все еще действует, способность тут же сработает снова.
- Последняя способность Лича с Филактерией проверяет наличие у ваших перманентов любых жетонов филактерии, а не только того конкретного жетона, который Лич заставил вас положить на артефакт. Например, если под вашим контролем есть два Лича с Филактерией и два разных артефакта с жетонами филактерии, то в случае, если один из тех артефактов покинет поле битвы, вам не придется жертвовать ни одного Лича.

---

Магический Жезл Пресуществления

{3}

Артефакт

Магический Жезл Пресуществления выходит на поле битвы с тремя жетонами заряда на нем.

{1}, {T}, удалите один жетон заряда с Магического Жезла Пресуществования: уничтожьте целевое существо. Контролирующий его игрок создает одну фишку существа 2/4 белый Бык. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- Если к моменту разрешения способности Магического Жезла Пресуществования целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Никто из игроков не создает фишку Быка.
- Если целевое существо является легальной целью, но не может быть уничтожено (например, у него Неразрушимость), то контролирующий его игрок и получает фишку Быка, и сохраняет существо.

---

#### Магический Жезл Хаоса

{3}

#### Артефакт

{4}, {T}: целевой оппонент изгоняет карты с верха своей библиотеки до тех пор, пока не изгонит карту мгновенного заклинания или волшебства. Вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости. Затем положите изгнанные карты, не разыгранные таким образом, в низ той библиотеки в случайном порядке.

- Оппонент перестает изгонять карты, как только изгонит карту мгновенного заклинания или волшебства. Вы не выбираете, какой тип карты искать.
- Если оппонент изгоняет всю свою библиотеку, но не изгоняет карту мгновенного заклинания или волшебства, тот игрок заканчивает изгонять карты, и те карты кладутся в его библиотеку в случайном порядке.
- Если вы не разыгрываете изгнанную карту мгновенного заклинания или волшебства, она кладется в низ той библиотеки вместе с остальными картами.
- Если вы хотите разыграть изгнанную карту, вы должны разыграть ее, пока способность Магического Жезла Хаоса разрешается. Вы не можете разыграть ее позже в этом ходу. Заклинание, разыгранное таким образом, может быть разыграно в то время, когда обычно вы не можете разыгрывать заклинания этого типа, но другие ограничения (например, «Разыгрывайте это заклинание только во время боя»), должны соблюдаться.
- Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете решить разыграть ее за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Мучающего Голоса), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
- Если в мана-стоимости изгнанной карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.

---

#### Медаленосный Валеронский Меч

{3}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+0, имеет Бдительность и является Рыцарем в дополнение к своим другим типам.

Каждый раз, когда снаряженное существо атакует, создайте атакующей одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью.

Снарядить {3}

- Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker-ов атакует фишка. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует снаряженное существо.
- Хотя фишка атакует, она не была объявлена атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).

---

Местоизменение

{2} {G} {G}

Волшебство

Пожертвуйте любое количество земель. Найдите в вашей библиотеке не более такого же количества карт земель, положите их на поле битвы повернутыми, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Вы жертвуете земли в рамках разрешения Местоизменения. Это не дополнительная стоимость. Если Местоизменение отменяется, вы не жертвуете земли.

---

Метаморфическое Преобразование

{1} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

При выходе Метаморфического Преобразования на поле битвы выберите существо.

Зачарованное существо является копией выбранного существа.

- Вы можете выбрать только существо, находящееся на поле битвы.

- Метаморфическое Преобразование в точности копирует то, что указано в тексте правил выбранного существа (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Оно 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.
- Характеристики, которые будут скопированы, определяются, когда эффект Метаморфического Преобразования впервые начинает действовать. Если копируемые значения выбранного существа впоследствии меняются, или если то существо покидает поле битвы, характеристики зачарованного существа не меняются.
- Если выбранное существо является копией чего-либо еще (например, если выбранное существо зачаровано другим Метаморфическим Преобразованием), то зачарованное существо становится копией того, что было скопировано выбранным существом.
- Если выбранное существо — это фишка, то Метаморфическое Преобразование копирует исходные характеристики этой фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы. Зачарованное существо в этом случае фишкой не становится.
- Зачарованное существо будет копией выбранного существа и в момент смерти, так что все способности «когда это существо умирает», полученные в результате действия эффекта копирования, сработают. Способности «когда это существо умирает», которые были у существа изначально, не срабатывают.
- Если по какой-то причине Метаморфическое Преобразование выходит на поле битвы одновременно с другим существом, то оно не может сделать зачарованное существо копией того существа. Можно выбрать только такое существо, которое уже находится на поле битвы.

---

Могильный Пробудитель (*только колода*  
*Planeswalker-a*)

{4} {B} {B}

Существо — Птица Дух

5/5

Полет

{5} {B} {B}: верните целевую карту существа из  
вашего кладбища на поле битвы повернутой.

- Способность Могильного Пробудителя можно активировать, только пока он находится на поле битвы. Он не может вернуть из вашего кладбища сам себя.

---

Мощный Прыжок

{1} {W}

Мгновенное заклинание

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

- Если существо получает Полет уже будучи заблокированным, это блокирование не изменится и не станет недействительным. Чтобы повлиять на то, кто может блокировать существо, вы должны разыграть Мощный Прыжок не позднее шага объявления атакующих.

---

Мучающий Голос

{1} {R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте карту.

Возьмите две карты.

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

---

Наставник Кротких

{2} {W}

Существо — Человек Солдат

2/2

Каждый раз, когда другое существо с силой 2 или меньше выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, возьмите карту.

- Способность Наставника Кротких проверяет значение силы другого существа, только в момент его выхода на поле битвы. Если сила того существа равна 2 или меньше, то способность срабатывает. После того как способность сработала, увеличение силы того существа выше 2 на нее не подействует. Точно так же, уменьшение силы того существа до 2 или ниже, после того как оно вышло на поле битвы, не вызовет срабатывания способности.
- При проверке, сработает способность Наставника Кротких или нет, необходимо учитывать дополнительную силу от жетонов, с которыми существо выходит на поле битвы, и постоянные эффекты, такие как эффект Храброго Рыцаря.
- При разрешении срабатывающей способности Наставника Кротких вы не можете заплатить {1} несколько раз, чтобы взять больше одной карты.

---

Невероятная Выносливость

{1} {B}

Мгновенное заклинание

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

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

---

Нексус Судьбы (*промо-карта Buy-a-Box*)

{5} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Сделайте дополнительный ход вслед за этим.

Если Нексус Судьбы должен попасть откуда-либо на кладбище, покажите Нексус Судьбы и втасуйте его в библиотеку его владельца вместо этого.

- Последняя способность Нексуса Судьбы применяется, если он должен попасть на кладбище каким угодно образом, в том числе в ходе разрешения.

---

Никол Болас, Опустошитель

{1} {U} {B} {R}

Легендарное Существо — Старейшина Дракон

4/4

Полет

Когда Никол Болас, Опустошитель выходит на поле битвы, каждый оппонент сбрасывает карту.

{4} {U} {B} {R}: изгоните Никола Боласа, Опустошителя, затем верните его на поле битвы трансформированным под контролем его владельца. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

////

Никол Болас, Возвысившийся

Легендарный Planeswalker — Болас

7

+2: возьмите две карты.

−3: Никол Болас, Возвысившийся наносит 10 повреждений целевому существу или planeswalker-у.

−4: положите целевую карту существа или planeswalker-а из кладбища на поле битвы под вашим контролем.

−12: изгоните все карты из библиотеки целевого игрока, кроме нижней.

- Когда связанная с выходом на поле битвы срабатывающая способность Никола Боласа разрешается, сперва 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 все выбранные карты сбрасываются одновременно.
- Если Никол Болас покидает поле битвы после того, как была активирована его активируемая способность лицевой стороны существа, но до того, как эта способность разрешается, то карта остается в той зоне, куда попадает. Она не изгоняется и не возвращается трансформированной.
- 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 перманенты из кладбищ других игроков, которые вы контролируете при помощи третьей способности верности Никола Боласа, изгоняются.

---

Новообращенный Вампир

{B}

Существо — Вампир

0/3

{2}, {T}: каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Новообращенного Вампира заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вас — получить 1 жизнь.

---

Огр-Кулакобоец

{2} {B} {R}

## Существо — Огр Воин

3/3

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

Каждый раз, когда Огр-Кулакобоец атакует, вы можете пожертвовать другое существо. Если вы это делаете, Огр-Кулакобоец получает +2/+2 до конца хода.

- При разрешении способности Огра-Кулакобойца вы не можете пожертвовать несколько существ, чтобы дать ему +2/+2 больше одного раза.
- После того как срабатывающая способность Огра-Кулакобойца начинает разрешаться, ни один из игроков не может ничего сделать, пока она не закончит разрешаться. В частности, никто из игроков не может попробовать нанести повреждения Огру-Кулакобойцу после того, как вы пожертвовали существо, но до того, как он получит +2/+2.

---

## Опытный Застрельщик

{3} {R}

## Существо — Гоблин Воин

4/2

Когда Опытный Застрельщик выходит на поле битвы, он наносит целевому существу под контролем оппонента повреждения, равные количеству Гоблинов под вашим контролем.

- Количество Гоблинов под вашим контролем подсчитывается, только когда способность Опытного Застрельщика разрешается. Если при этом сам Опытный Застрельщик находится на поле битвы, способность подсчитает и его.

---

## Оракул, Обитатель Тьмы

{1} {R}

## Существо — Гоблин Шаман

2/2

{1}, пожертвуйте существо: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу. *(Вы должны оплатить ее стоимости. Вы можете разыграть таким образом землю, только если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.)*

- Способность Оракула, Обитателя Тьмы не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанную карту. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если вы изгнали карту земли, то можете разыграть ее только во время главной фазы, и если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
- Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.
- Если вы не разыгрываете изгнанную карту, она остается в изгнании.
- Вы можете пожертвовать Оракула, Обитателя Тьмы, чтобы оплатить стоимость его собственной способности.

---

Осадный Гигант

{3} {R} {R}

Существо — Гигант Воин

6/3

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

{3} {R}: целевое существо не может блокировать в этом ходу.

- Активация последней способности Осадного Гиганта после того, как существо уже заблокировало, не удаляет блокирующее существо из боя и не приводит к тому, что атакующее существо становится незаблокированным.

---

Оскверненная Могила

{3}

Артефакт

Каждый раз, когда одна или несколько карт существ покидают ваше кладбище, создайте одну фишку существа 1/1 черная Летучая\_мышь с Полетом.

- Вы создаете одну фишку существа Летучая\_мышь каждый раз, когда срабатывает и разрешается способность Оскверненной Могилы, вне зависимости от того, сколько карт покинуло ваше кладбище.

---

Палладия-Морс, Разрушительница

{3} {R} {G} {W}

Легендарное Существо — Старейшина Дракон

6/6

Полет, Бдительность, Пробивной удар

Палладия-Морс, Разрушительница имеет Порчеустойчивость, если еще не наносила повреждения.

- Если Палладия-Морс покидает поле битвы и возвращается, она считается новым объектом, даже если представлена той же самой картой. У нее снова будет Порчеустойчивость, пока она не нанесет повреждения.
- Если срабатывающая способность срабатывает одновременно с тем, как Палладия-Морс впервые наносит повреждения, то цели для этой способности выбираются тогда, когда у Палладии-Морс уже нет Порчеустойчивости.

---

Пастырь Гномов

{3} {W}

Существо — Гном Священник

2/4

Когда Пастырь Гномов выходит на поле битвы, вы получаете 1 жизнь за каждое существо под вашим контролем.

- Количество существ под вашим контролем подсчитывается, только когда способность Пастыря Гномов разрешается. Если при этом сам Пастырь Гномов находится на поле битвы, способность подсчитает и его.

---

Патруль Небесных Всадников

{2} {G} {U}

Существо — Эльф Разведчик

## Полет

В начале боя во время вашего хода вы можете заплатить  $\{G\}\{U\}$ . Когда вы это делаете, положите один жетон +1/+1 на другое целевое существо под вашим контролем, и то существо получает Полет до конца хода.

- Срабатывающая способность Патруля Небесных Всадников отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы можете заплатить  $\{G\}\{U\}$ . Когда вы это делаете, срабатывает вторая способность, и вы выбираете целевое существо. Это отличается от способностей, которые имеют формулировку «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после уплаты маны, но до того, как цель получит жетон и Полет.
- При разрешении срабатывающей способности Патруля Небесных Всадников вы не можете заплатить  $\{G\}\{U\}$  несколько раз, чтобы дать целевому существу несколько жетонов +1/+1.

## Плащеносный Морской Змей

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

Существо — Змей

4/6

$\{5\}\{U\}\{U\}$ : Плащеносный Морской Змей не может быть заблокирован в этом ходу.

- Когда Плащеносный Морской Змей уже заблокирован, активация его способности не изменит и не отменит это блокирование.

## Подмена

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

Волшебство

Поменяйте контроль над двумя целевыми существами.

- Если к моменту разрешения Подмены одно из целевых существ становится нелегальной целью, обмен не происходит.
- Вы не обязаны контролировать ни одну из целей.
- Если на момент разрешения Подмены оба существа находятся под контролем одного и того же игрока, ничего не происходит.

- Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.

---

#### Подозрительный Книжный Шкаф

{2}

Артефакт Существо — Стена

0/4

Защитник (*Это существо не может атаковать.*)

{3}, {T}: целевое существо не может быть заблокировано в этом ходу.

- Активация способности Подозрительного Книжного Шкафа после того, как существо было заблокировано, не приведет к тому, что существо перестанет быть заблокированным.

---

#### Последний Бой Аджани

{2} {W} {W}

Чары

Каждый раз, когда существо или planeswalker под вашим контролем умирает, вы можете пожертвовать Последний Бой Аджани. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 4/4 белая Аватара с Полетом.

Когда заклинание или способность под контролем оппонента заставляет вас сбросить эту карту, если вы контролируете Равнину, создайте одну фишку существа 4/4 белая Аватара с Полетом.

- Если одновременно умирает несколько существ и (или) planeswalker-ов под вашим контролем, то первая способность Последнего Боя Аджани срабатывает столько же раз. Однако пожертвовать Последний Бой Аджани можно только один раз, так что вы получите только одну фишку.
- В игре *Magic* карты сбрасываются только из руки игрока. Если какой-либо эффект помещает карты из библиотеки игрока на его кладбище, то это не считается сбрасыванием.
- Если заклинание или способность под контролем оппонента заставляет вас сделать выбор, и вы выбираете сбросить Последний Бой Аджани, его последняя способность срабатывает.

---

#### Почившая Морячка

{1} {U}

Существо — Дух Пират

2/2

Когда Почившая Морячка становится целью заклинания, пожертвуйте ее.

Почившая Морячка может быть заблокирована только Духами.

{3} {U}: другое целевое существо под вашим контролем может быть заблокировано в этом ходу только Духами.

- Вы пожертвуете Почившую Морячку, даже если отмените заклинание, сделавшее ее целью.
- Если у заклинания, целью которого является Почившая Морячка, нет других целей, то оно не разрешится (потому что после того, как Почившая Морячка будет пожертвована, у заклинания не останется легальной цели).
- Активация последней способности Почившей Морячки после того, как существо было заблокировано не являющимся Духом существом, не приведет к тому, что существо перестанет быть заблокированным.

---

Предсказание по Крови

{3} {B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.

Возьмите три карты.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо для разыгрывания Предсказания по Крови. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо, и не можете пожертвовать дополнительные существа.
- Игроки могут отвечать на Предсказание по Крови только после того, как оно было разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованное существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

---

Придворная Священница (*только колода Planeswalker-a*)

{W}

## Существо — Человек Священник

1/1

Цепь жизни (*Повреждения, наносимые этим существом, также заставляют вас получить такое же количество жизней.*)

Придворная Священница получает +1/+1, пока вы контролируете planeswalker-а Аджани.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существе и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные Придворной Священницей, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу вы перестанете контролировать planeswalker-а Аджани.

---

## Призыв Вивьен

{5} {G} {G}

Волшебство

Посмотрите семь верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить на поле битвы находящуюся среди них карту существа. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке. Когда существо кладется на поле битвы таким образом, оно наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу под контролем оппонента.

- Разыгрывая Призыв Вивьен, вы не выбираете целей. В процессе разрешения заклинания вы можете положить на поле битвы карту существа, находящуюся среди карт, которые вы смотрите. Когда вы это делаете, срабатывает отдельная способность, и вы выбираете целевое существо под контролем оппонента, которому будут нанесены повреждения.
- Если существо, которое вы положили на поле битвы, покидает поле битвы до нанесения повреждений, то для определения количества повреждений, которые оно наносит целевому существу, используется значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы.

---

## Призыв к Божественному

{2} {W}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Вы получаете 4 жизни.

- Если к моменту разрешения Призыва к Божественному целевой артефакт или чары становятся нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите жизней.

---

Призыватель Туманов

{U}

Существо — Мерфолк Чародей

1/1

Пожертвуйте Призывателя Туманов: до конца хода, если не являющееся фишкой существо должно выйти на поле битвы и оно не было разыграно как заклинание, изгоните его вместо этого.

- Способность Призывателя Туманов не действует на не являющихся фишками существ, которые были разыграны как заклинание, в том числе разыграны из необычных зон — например, из кладбища.
- Способность Призывателя Туманов не мешает выходить на поле битвы фишкам существ. Также она не действует на существа, которые уже находятся на поле битвы.
- Если Призыватель Туманов выходит на поле битвы одновременно с другими существами, его способность нельзя активировать таким образом, чтобы она действовала на те существа.

---

Пробиться

{R}

Волшебство

Существа под вашим контролем получают Пробивной удар до конца хода. *(Существо с Пробивным ударом может нанести избыточные боевые повреждения игроку или planeswalker-у, которого атакует.)*

Возьмите карту.

- Заклинание «Пробиться» действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получают Пробивной удар.
- Вы можете разыграть заклинание «Пробиться», даже если не контролируете ни одного существа. Если вы не контролируете ни одного существа в момент разрешения заклинания, вы просто берете карту.

---

Разрывание Могил

{3} {B} {B}

## Чары

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

- Если не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает одновременно с тем, как Разрывание Могил покидает поле битвы, вы получаете фишку Зомби.

---

## Разъедание Разума

{2} {U}

## Чары

Каждый раз, когда вы берете карту, каждый оппонент кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

- Если заклинание или способность предписывают вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то способность Разъедания Разума не срабатывает.

---

## Распечатывание Сархана

{3} {R}

## Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа с силой 4, 5 или 6, Распечатывание Сархана наносит 4 повреждения любой цели.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа с силой не менее 7, Распечатывание Сархана наносит 4 повреждения каждому оппоненту и каждому существу и planeswalker-у под их контролем.

- Если вы разыграли заклинание существа, которое выходит на поле битвы с некоторым количеством жетонов +1/+1, например, Изголодавшуюся Гидру, то те жетоны не учитываются при определении, сработает ли любая из способностей Распечатывания Сархана. Точно так же не учитываются эффекты, увеличивающие силу существа после того, как оно вышло на поле битвы.
- Каждая из срабатывающих способностей Распечатывания Сархана разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если сила на карте существа записана как «\*», и значение силы определяется способностью, то эта способность действует, пока заклинание существа находится в стеке. Распечатывание Сархана проверяет силу, только когда вы заканчиваете оплачивать стоимости. Для него не имеет значения

сила заклинания, когда вы начинаете разыгрывать его, или когда срабатывающая способность разрешается.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Распечатывания Сархана заставляет команду соперников потерять 8 жизней.

---

Растрепанная Мумия (*только колода Planeswalker-a*)

{1}{B}

Существо — Зомби Шакал

1/2

Когда Растрепанная Мумия умирает, каждый оппонент теряет 2 жизни.

- Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как Растрепанной Мумии наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как ее срабатывающая способность отправится в стек.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая способность Растрепанной Мумии заставляет команду соперников потерять 4 жизни.

---

Рунический Армазавр

{1}{G}{G}

Существо — Динозавр

2/5

Каждый раз, когда оппонент активирует способность существа или земли, не являющуюся мана-способностью, вы можете взять карту.

- 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. Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении дает вам ману, а не та, для активации которой требуется мана.
- Способность Рунического Армазавра не срабатывает, когда оппонент активирует способность карты в руке (например, способность Цикла из блока «Амонхет») или карты на кладбище (например, Костяного Дракона), даже если ее эффект приводит к тому, что карта попадает на поле битвы.
- Способность Рунического Армазавра разрешается до способности, вызвавшей ее срабатывание. Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает активируемая способность, вызвавшая ее срабатывание.

---

### Рыцарская Доблесть

{4} {W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Рыцарская Доблесть выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 2/2 белый Рыцарь с Бдительностью. *(Атакую, это существо не поворачивается.)*

Зачарованное существо получает +2/+2 и имеет Бдительность.

- Чтобы разыграть Рыцарскую Доблесть, вы должны выбрать целью существо. Она никак не сможет выйти на поле битвы, прикрепленной к созданной ею же фишке Рыцаря.
- Если к моменту разрешения Рыцарской Доблести существо, которое должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то заклинание Ауры не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.

---

### Рыцарь-Новичок

{W}

Существо — Человек Рыцарь

2/3

Защитник *(Это существо не может атаковать.)*

Пока Рыцарь-Новичок зачарован или снаряжен, он может атаковать, как если бы у него не было способности Защитника.

- После того как Рыцарь-Новичок атаковал, он останется в бою, даже если перестанет быть зачарован или снаряжен.

---

### Сай, Мастер-Топтерист

{2} {U}

Легендарное Существо — Человек Механик

1/4

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание артефакта, создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом.

{1}{U}, пожертвуйте два артефакта: возьмите карту.

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

---

Сархан, Душа Дракона (*только колода Planeswalker-a*)

{4}{R}{R}

Легендарный Planeswalker — Сархан

5

+2: Сархан, Душа Дракона наносит по 1 повреждению каждому оппоненту и каждому существу под контролем ваших оппонентов.

−3: Сархан, Душа Дракона наносит 4 повреждения целевому игроку или planeswalker-у.

−9: найдите в вашей библиотеке любое количество карт существ-Драконов, положите их на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Сархана заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

---

Сархан, Огненная Кровь

{1}{R}{R}

Легендарный Planeswalker — Сархан

3

+1: вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, возьмите карту.

+1: добавьте две маны в любой комбинации цветов. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинаний Драконов.

−7: создайте четыре фишки существа 5/5 красный Дракон с Полетом.

- Поскольку вторая способность Сархана — это способность верности, она не является мана-способностью. Ее можно активировать только при возможности разыгрывать волшебство. Она идет в стек, и на нее можно ответить.
- «Заклинание Дракона» — это такое заклинание, у которого есть подтип Дракон, вне зависимости от его имени. Например, Сокровища Дракона — это не заклинание Дракона.

Сатир-Чародей

{1}{G}{W}

Существо — Сатир Друид

2/2

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

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

Солнечная Очистительница

{1}{W}

Существо — Человек Священник

1/4

Когда Солнечная Очистительница выходит на поле битвы, выберите одно —

- Удалите все жетоны с целевого существа. На него нельзя положить жетоны, пока Солнечная Очистительница остается на поле битвы.
- Целевой оппонент теряет все жетоны. Тот игрок не может получить жетоны, пока Солнечная Очистительница остается на поле битвы.
- Если в стоимость способности или в дополнительную стоимость заклинания входит указание положить жетоны на существо или игрока под действием эффекта Солнечной Очистительницы, то эту стоимость нельзя оплатить. Если разрешающееся заклинание или способность говорит, что игрок может дать жетоны такому существу или игроку, то игрок не сможет сделать такой выбор.
- Если эффект замены позволяет игроку изменить или полностью заменить событие помещением жетонов на существо или игрока под действием эффекта Солнечной Очистительницы, то игрок может применить этот эффект замены, но не получит жетонов. Если изначальное событие заменяется полностью (как в случае с эффектом замены Мага-Душегубителя), то это изначальное событие не произойдет.

---

Сон

{2}{U}{U}

Волшебство

Поверните все существа под контролем целевого игрока. Те существа не разворачиваются во время следующего шага разворота того игрока.

- Вторая часть способности Сна действует на все существа, которые находятся под контролем целевого игрока в момент разрешения Сна, а не только на те, которые в результате повернулись.

---

Соплеменник Аджани

{1}{W}

Существо — Кошка Солдат

2/2

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

- Способность Соплеменника Аджани срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, будь то 1 жизнь от Радушия Аджани или 3 жизни от Восстановления Сил.
- Если Соплеменнику Аджани наносятся смертельные повреждения в то же время, когда вы получаете жизни, он не успеет получить жетон от своей способности, который мог бы его спасти.
- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, способность Соплеменника Аджани сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и (или) planeswalker-ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
- Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Соплеменника Аджани сработает только один раз.
- 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.

---

Сфинкс, Предсказатель Ветров

{5}{U}{U}

Существо — Сфинкс

3/7

Полет

Каждый раз, когда существо с Полетом атакует, вы можете взять карту.

- Не имеет значения, кто контролирует существо с Полетом, и какого игрока или planeswalker-а это существо атакует. Взять карту сможет игрок, контролирующий Сфинкса, Предсказатель Ветров.
- Способность Сфинкса, Предсказателя Ветров срабатывает, когда он сам атакует.
- У существа должен быть Полет в момент, непосредственно следующий после его объявления атакующим существом, иначе способность Сфинкса, Предсказателя Ветров не сработает. Например, атака Воздушным Корсаром приведет к срабатыванию способности. Атака Быстрокрылым Пегасом и существом без Полета приведет к срабатыванию способности один раз, а атака двумя существами с Полетом приведет к срабатыванию способности дважды.

---

Съеживание

{2} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает -6/-0.

Когда зачарованное существо блокирует, уничтожьте его. (*Атакующее существо остается заблокированным.*)

- Когда зачарованное существо будет уничтожено, атакующее существо не назначит и не нанесет боевых повреждений, если только у него нет Пробивного удара, или его не блокирует другое существо.

---

Теззерет, Жестокий Механик (*только колода Planeswalker-а*)

{4} {U} {U}

Легендарный Planeswalker — Теззерет

4

+1: возьмите карту.

0: до вашего следующего хода целевой артефакт под вашим контролем становится существом 5/5 в дополнение к своим другим типам.

–7: положите любое количество карт из вашей руки на поле битвы рубашкой вверх. Они являются артефактами существами 5/5.

- Вторая способность Теззерета не удаляет способности, которые есть у целевого артефакта.
- Артефакт прекращает быть существом немедленно перед тем, как начинается ваш ход. Во время вашего шага разворота он уже не будет существом.
- Артефакт сохраняет все свои типы, подтипы и супертипы. Обратите внимание, что если Снаряжение становится артефактом существом, то его нельзя прикрепить к другому существу. Если же оно было прикреплено к существу, то оно открепляется.
- Если артефакт уже был существом, его базовая сила и выносливость становятся равны 5. Это заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости того существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как способность Теззерета разрешилась, заменят собой ее эффект.
- Эффекты, которые изменяют силу и (или) выносливость существа, такие как эффект Титанического Роста или жетон +1/+1, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и (или) выносливости существа, а также к эффектам, которые меняют местами значения его силы и выносливости.
- Получившееся артефакт существо сможет атаковать в вашем ходу, если оно находилось под вашим непрерывным контролем с начала хода. Не имеет значения, как долго оно было существом — главное, когда оно оказалось на поле битвы.
- Карты, которые кладутся на поле битвы при помощи третьей способности Теззерета, выходят на поле битвы артефактами существами 5/5. Они не выходят на поле битвы, имея собственные характеристики, а потом становятся 5/5.
- Если двусторонняя карта (например, Никол Болас, Опустошитель) кладется на поле битвы рубашкой вверх, то при этом вам не нужно ее показывать. Характеристики ее обратной лицевой стороны не применяются.
- Вы можете смотреть находящиеся рубашкой вверх перманенты под вашим контролем в любой момент.
- Если находящийся рубашкой вверх перманент под вашим контролем покидает поле битвы, вы должны показать его всем игрокам.
- Если существо выходит на поле битвы в качестве копии существа, находящегося рубашкой вверх, или если в качестве копии такого существа создается фишка, то у той копии будут такие же характеристики, как у существа рубашкой вверх (в данном случае — артефакт существо 5/5 без других характеристик), несмотря на то, что копия находится рубашкой вниз.
- В «Базовом выпуске 2019» нет способов перевернуть те карты рубашкой вниз. Если какой-либо эффект карт из другого выпуска переворачивает такую карту рубашкой вниз, то эффект, делающий ее артефактом существом 5/5, прекращает действовать. Если такой эффект пытается перевернуть рубашкой вниз карту мгновенного заклинания или волшебства, покажите ту карту, и она остается рубашкой вверх. В этом случае она остается артефактом существом 5/5.

- Если какой-либо эффект пытается вернуть покинувшее поле битвы рубашкой вверх существо обратно на поле битвы (например, как эффект Клятвы Тефери из «Доминариум» или Невероятной Выносливости из этого выпуска), то эффект возвращает карту рубашкой вниз. Если таким образом эффект пытается вернуть на поле битвы карту мгновенного заклинания или волшебства, та карта вместо этого остается в текущей зоне.

---

Теззерет, Мастер Механизмов

{3}{U}{U}

Легендарный Planeswalker — Теззерет

5

+1: создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом.

0: возьмите карту. Если вы контролируете не менее трех артефактов, вместо этого возьмите две карты.

−9: вы получаете эмблему со способностью «В начале вашего заключительного шага найдите в вашей библиотеке карту перманента, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку».

- Если вы кладете перманент на поле битвы при помощи способности эмблемы Теззерета, то любые способности того перманента, срабатывающие во время вашего заключительного шага, на этом заключительном шаге не сработают.

---

Тектонический Разлом

{3}{R}

Волшебство

Уничтожьте целевую землю. Существа без Полета не могут блокировать в этом ходу.

- Если к моменту разрешения Тектонического Разлома земля становится нелегальной целью, то Тектонический Разлом не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Существа без Полета смогут блокировать обычным образом.
  - Вторая часть эффекта способности Тектонического Разлома не изменяет характеристики перманентов, и поэтому то, какие именно существа попадают под действие этого эффекта, определяется в каждый конкретный момент. Существа без Полета, вышедшие на поле битвы позже в этом ходу, не смогут блокировать, а существа, получившие Полет позже в этом ходу, смогут блокировать.
-

## Терпеливое Восстановление

{3} {U} {U}

### Чары

В начале вашего шага поддержки целевой оппонент кладет три верхние карты своей библиотеки на свое кладбище, а затем вы берете одну карту за каждую карту земли, положенную на то кладбище таким образом.

- Каждый раз, когда разрешается срабатывающая способность Терпеливого Восстановления, она считает только те карты земель, которые попали на то кладбище в ходе разрешения этой конкретной способности. Например, если во время одного шага поддержки ваш оппонент положил на свое кладбище две карты земель, а во время следующего — три, то вы возьмете две и три карты соответственно, а не две и пять.
- Если ваш оппонент убирает карты из своей библиотеки, но они не попадают на его кладбище (например, у вас под контролем есть Покойся с Миром), то вы не возьмете карт.

---

## Тигель Миров

{3}

### Артефакт

Вы можете разыгрывать карты земель из вашего кладбища.

- Тигель Миров не меняет время, когда вы можете разыгрывать те карты земель. Вы все еще можете разыгрывать только одну землю за ход, когда у вас есть приоритет во время вашей главной фазы, а стек пуст.
- Тигель Миров не позволяет вам активировать способности (такие, как Цикл) карт земель на вашем кладбище.

---

## Трофеи Лилианы (*только колода Planeswalker-a*)

{3} {B}

### Волшебство

Целевой оппонент сбрасывает карту.

Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них черную карту и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Вы можете разыграть Трофеи Лиляны, выбрав целью любого оппонента, в том числе такого, у которого нет карт в руке. Вы выполните все действия второй способности, даже если целевой оппонент не может сбросить карту.

---

### Угасающее Всемогущество

{3} {B} {B}

#### Волшебство

Каждый игрок теряет половину своих жизней, затем сбрасывает половину карт из своей руки, затем жертвует половину существ под своим контролем. Всегда округляйте в большую сторону.

- В большую сторону округляется количество того, что теряется, а не остается. Например, если у игрока 5 жизней, пять карт в руке и пять существ, он потеряет три жизни, сбросит три карты и пожертвует три существа.
- Поскольку инструкции выполняются по порядку, способности существ, которых пожертвует игрок, могут модифицировать потерю жизней, сбрасывание карт и (или) пожертвование существ или срабатывать при этих событиях. Способности, которые срабатывают таким образом, разрешатся после того, как закончит разрешаться Угасающее Всемогущество.
- Когда Угасающее Всемогущество разрешается, сначала все игроки одновременно теряют соответствующее количество жизней. После этого игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает соответствующее количество карт из своей руки, не показывая их, затем остальные игроки по порядку очередности ходов делают то же самое, и все те карты сбрасываются одновременно. После этого игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает соответствующее количество существ под своим контролем. Затем остальные игроки по порядку очередности ходов делают то же самое, и каждый игрок будет знать, какое решение приняли игроки до него. Наконец, все выбранные существа жертвуются одновременно.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» Угасающее Всемогущество заставляет каждого игрока потерять половину жизней своей команды с округлением в большую сторону. Это означает, что если у команд было четное количество жизней, то у них останется 0 жизней, а если нечетное — то - 1 жизнь. После этого партия заканчивается вничью.

---

### Умелый Оживитель

{2} {U}

Существо — Человек Механик

1/3

Когда Умелый Оживитель выходит на поле битвы, целевой артефакт под вашим контролем становится артефактом существом с базовыми силой и выносливостью 5/5, пока Умелый Оживитель остается на поле битвы.

- Умелый Оживитель не удаляет способности, которые есть у целевого артефакта.
- Артефакт сохраняет все свои типы, подтипы и супертипы. Обратите внимание, что если Снаряжение становится артефактом существом, то его нельзя прикрепить к другому существу. Если же оно было прикреплено к существу, то оно открепляется.
- Если артефакт уже был существом, его базовая сила и выносливость становятся равны 5. Это заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости того существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как способность Умелого Оживителя разрешилась, заменят собой ее эффект.
- Эффекты, которые изменяют силу и (или) выносливость существа, такие как эффект Титанического Роста или жетон +1/+1, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и (или) выносливости существа, а также к эффектам, которые меняют местами значения его силы и выносливости.
- Получившееся артефакт существо сможет атаковать в вашем ходу, если оно находилось под вашим непрерывным контролем с начала хода. Не имеет значения, как долго оно было существом — главное, когда оно оказалось на поле битвы.

---

Храбрый Рыцарь

{3} {W}

Существо — Человек Рыцарь

3/4

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

{3} {W} {W}: Рыцари под вашим контролем получают Двойной удар до конца хода.

- Несколько способностей Двойного удара у одного и того же существа объединяются.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные Рыцарем под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Храбрый Рыцарь покинет поле битвы.

---

Хромиум, Переменчивый

{4} {W} {U} {B}

Легендарное Существо — Старейшина Дракон

7/7

Миг

Это заклинание не может быть отменено.

Полет

Сбросьте карту: до конца хода Хромиум, Переменчивый становится Человеком с базовыми силой и выносливостью 1/1, теряет все способности и получает Порчеустойчивость. Он не может быть заблокирован в этом ходу.

- Как только последняя способность Хромиума разрешится, он перестает быть Старейшиной Драконом в этом ходу. Он остается легендарным существом с именем Хромиум, Переменчивый.
- Активируемая способность Хромиума заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для его базовой силы и выносливости. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как та способность разрешилась, заменят собой ее эффект.
- Эффекты, которые увеличивают или уменьшают силу и (или) выносливость существа, такие как эффект Титанического Роста, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и (или) выносливости существа, а также к эффектам, которые меняют местами значения его силы и выносливости.
- Если Хромиум получает какую-либо способность после разрешения своей активируемой способности, он сохраняет ту способность.
- Активация последней способности Хромиума после того, как он становится заблокированным, не приведет к тому, что он перестанет быть заблокированным.

---

Царственный Кровавый Лорд

{3}{W}{B}

Существо — Вампир Солдат

2/4

Полет

В начале каждого заключительного шага, если в этом ходу вы получали жизни, создайте одну фишку существа 1/1 черная Летучая\_мышь с Полетом.

- Последняя способность Царственного Кровавого Лорда проверяет, получали ли вы жизни в любой момент этого хода. Не имеет значения, что вы также могли потерять жизни, или то, больше ли ваше нынешнее количество жизней чем то, что было в начале хода. Кроме того, не имеет значения, был ли Царственный Кровавый Лорд на поле битвы, когда вы получали жизни.
- Если вы не получали жизни во время хода до начала заключительного шага, то последняя способность Царственного Кровавого Лорда не срабатывает вовсе. Получение жизней во время заключительного шага не вызовет срабатывания способности.
- Вы создаете только одну фишку Летучая\_мышь, сколько бы жизней ни получили.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» жизни, полученные вашим напарником, не учитываются последней способностью Царственного Кровавого Лорда, несмотря на то, что количество жизней вашей команды увеличилось.

---

#### Шипастый Лейтенант

{1} {G}

Существо — Эльф Воин

2/3

Каждый раз, когда Шипастый Лейтенант становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Эльф Воин.

{5} {G}: Шипастый Лейтенант получает +4/+4 до конца хода.

- Срабатывающая способность Шипастого Лейтенанта разрешается до заклинания или способности, вызвавших ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание или способность будут отменены.

---

#### Шмяк

{R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.

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

- Для определения значения силы пожертвованного существа используются сведения о нем на последний момент его пребывания на поле битвы.
- Для разыгрывания Шмяка вы должны пожертвовать ровно одно существо. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо, и не можете пожертвовать дополнительные существа.
- Игроки могут отвечать на Шмяк только после того, как оно было разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованное существо, чтобы не позволить вам разыграть это заклинание.

---

#### Шрамы Преисподней

{1} {B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+0 и имеет способность «Когда это существо умирает, возьмите карту».

- Карту берет тот игрок, который контролировал существо, когда оно умирало.
- Если Шрамы Преисподней и зачарованное существо уничтожаются одновременно, то игрок берет карту.

---

Щетинистый Вепрь

{3} {G}

Существо — Вепрь

4/3

Щетинистый Вепрь не может быть заблокирован более чем одним существом.

- Если Щетинистый Вепрь получает Угрозу, то его нельзя заблокировать вообще.

---

Экстрасенсорный Симбионт

{4} {U} {B}

Существо — Кошмар Ужас

3/3

Полет

Когда Экстрасенсорный Симбионт выходит на поле битвы, целевой оппонент сбрасывает карту, а вы берете карту.

- Целью последней способности Экстрасенсорного Симбионта можно выбрать оппонента, у которого нет карт в руке. Вы возьмете карту, даже если оппонент не сбросит карту.

---

Ягуар Вивьен (*только колода Planeswalker-a*)

{2} {G}

Существо — Кошка Дух

3/2

Захват *(Это существо может блокировать существа с Полетом.)*

{2} {G}: верните Ягуара Вивьен из вашего кладбища в вашу руку. Активируйте эту способность, только если вы контролируете planeswalker-а Вивьен.

- Если единственный planeswalker Вивьен под вашим контролем и Ягуар Вивьен одновременно отправляются на кладбище (например, в бою), то вы не сможете активировать последнюю способность Ягуара Вивьен.

---

Ядоносный Лучник

{2} {B} {G}

Существо — Эльф Лучник

2/3

Захват *(Это существо может блокировать существа с Полетом.)*

Смертельное касание *(Любое количество повреждений, которое этот объект наносит существу, достаточно, чтобы его уничтожить.)*

Каждый раз, когда другое существо умирает, каждый оппонент теряет 1 жизнь.

- Если Ядоносный Лучник и другое существо под вашим контролем умирают одновременно, каждый оппонент теряет 1 жизнь.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Ядоносного Лучника заставляет команду соперников потерять 2 жизни.