

Заметки к «Базовому выпуску 2020»

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

Дата внесения последних изменений: 31 мая 2019 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

«Базовый выпуск 2020» содержит 280 карт (20 базовых земель, 112 обычных, 80 необычных, 53 редких и 15 раритетных), которые входят в бустеры, а кроме того — 63 карты, доступные только в колодах Planeswalker-ов «Базового выпуска 2020» и продукции для новичков, и 1 уникальную промо-карту (доступную в рамках промо-кампании Buy-a-Vox для «Базового выпуска 2020» в магазинах).

«Базовый выпуск 2020» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 12 июля 2019 г. С этого момента в Стандарте будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Иксалан», «Борьба за Иксалан», «Доминария», «Базовый выпуск 2019», «Гильдии Равники», «Выбор Равники», «Война Искры» и «Базовый выпуск 2020».

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

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

Тема выпуска: Чандра Налаар

«Базовый выпуск 2020» уделяет особое внимание огненному Planeswalker-у Чандре Налаар — ее невероятные способности в управлении огнем представлены не только арсеналом заклинаний, но и четырьмя картами этого planeswalker-а: три из них доступны в бустерах (одна необычная, одна редкая и одна раритетная), а еще одна — в колоде Planeswalker-а Чандры.

Чандра, Начинаящий Пиромант
{3} {R}
Легендарный Planeswalker — Чандра
5
+1: Элементали под вашим контролем получают
+2/+0 до конца хода.
−1: добавьте {R} {R}.
−2: Чандра, Начинаящий Пиромант наносит 2
повреждения любой цели.

Правила для карт planeswalker-ов в этом выпуске не менялись.

- У карт planeswalker-ов есть подтипы (например, «Чандра» или «Аджани»), которые могут упоминаться в тексте других карт, но сами по себе эти подтипы не имеют никаких связанных с ними правил. Так, например, вы не можете контролировать двух planeswalker-ов с именем «Чандра, Начинаящий Пиромант», потому что это легендарные перманенты и «правило легендарности» запрещает вам это делать, но вы можете контролировать одновременно Чандру, Начинаящего Пироманта и Чандру, Служительницу Пламени.
 - Planeswalker выходит на поле битвы с жетонами верности, количество которых равно напечатанному в правом нижнем углу карты начальному значению верности. Когда planeswalker получает повреждения, он теряет соответствующее количество жетонов верности.
 - Если верность planeswalker-а снижается до 0, то он отправляется на кладбище владельца точно так же, как существо с выносливостью 0. Способы довести planeswalker-а до 0 верности, а потом пожертвовать для другого эффекта, не существует.
 - Вы можете активировать одну из способностей каждого planeswalker-а под вашим контролем один раз в течение вашего хода, когда у вас есть возможность разыграть волшебство. Для этого вы должны оплатить стоимость верности, добавив или удалив соответствующее количество жетонов верности.
 - Если у planeswalker-а есть срабатывающая или статическая способность, то эта способность продолжает действовать и тогда, когда вы активировали способность верности этого planeswalker-а.
 - Когда во время вашего хода заклинание planeswalker-а под вашим контролем разрешается, вам принадлежит приоритет до того, как любой другой игрок может разыгрывать заклинания (в том числе и мгновенные) или активировать способности. Если идет ваша главная фаза и стек пуст, вы можете активировать способность одного из ваших planeswalker-ов до того, как кто-либо попытается удалить его с поля битвы.
 - Самый простой способ избавиться от planeswalker-ов — атаковать их. Выбирая атакующих существ, вы для каждого из этих существ выбираете, будет ли оно атаковать оппонента или planeswalker-а под контролем оппонента. Игроки могут блокировать существа, атакующие их planeswalker-ов, существами под своим контролем. Все незаблокированные существа, атакующие planeswalker-а, наносят боевые повреждения тому planeswalker-у, а planeswalker не наносит им никаких повреждений.
 - Некоторые заклинания могут наносить повреждения непосредственно planeswalker-ам. На них может быть прямо указано, что они могут выбирать целью planeswalker-а или наносить повреждения planeswalker-у, или же может быть сказано, что они могут наносить повреждения «любой цели» или нечто подобное. Слова «любой цели» означают «целевому существу, planeswalker-у или игроку».
-

Знакомое ключевое слово: Защита

Начиная с «Базового выпуска 2020», ключевое слово «Защита» возвращается из долгого отпуска и вновь будет регулярно использоваться в выпусках. Это ключевое слово объединяет в себе четыре способа защитить перманенты или игроков.

Апостол Очистительного Света

{1}{W}

Существо — Человек Священник

2/1

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

{2}: изгоните целевую карту из кладбища.

Правила для Защиты в этом выпуске не менялись.

- Если у перманента есть Защита от цвета, то это означает четыре вещи:
 - Повреждения, которые должны быть нанесены перманенту источником того цвета, предотвращаются.
 - Ауры и Снаряжение того цвета не могут быть прикреплены к тому перманенту.
 - Существа того цвета не могут блокировать тот перманент.
 - Тот перманент не может быть целью заклинаний того цвета или способностей источников того цвета.
- Ничего, кроме перечисленного, не предотвращается и не является нелегальным. Существо с Защитой от белого будет уничтожено Вселенским Очищением, существо с Защитой от зеленого получит +2/+2 и Пробивной удар от Преодоления, а существо с Защитой от черного не будет получать жетоны +1/+1 из-за эффекта Гибельного Жука.
- Получение перманентом Защиты может привести к тому, что у заклинания или способности в стеке окажется нелегальная цель. Если к моменту разрешения заклинания или способности все его/ее цели становятся нелегальными, то заклинание или способность не разрешается. Ни один из его/ее эффектов не подействует, в том числе и эффекты, не относящиеся к целям. Если хотя бы одна цель остается легальной, то заклинание или способность делает все возможное в отношении легальных целей, и остальные эффекты работают.
- Защита применяется, только пока объект с Защитой находится на поле битвы. Например, заклинание существа с Защитой от синего может стать целью синего заклинания, которое его отменит, а находящаяся на кладбище карта существа с Защитой от черного может стать целью черного заклинания, которое ее вернет.

Знакомая механика: Лучи

Лучи — это цикл из пяти чар, у которых есть необычная способность: если одна или несколько таких карт есть у вас в начальной руке, то вы можете положить их на поле битвы еще до начала партии!

Лучи Пустоты

{2} {B} {B}

Чары

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

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

Правила, касающиеся Лучей, в этом выпуске не менялись.

- «Начальная рука» игрока — это рука, которая остается у игрока, после того как все игроки закончили свои пересдачи.
- Если у игроков есть в руке карты, позволяющие совершить какие-либо действия из начальной руки (например, Лучи), то игрок, делающий первый ход, выполняет эти действия первым. Он может выполнять такие действия в любом порядке, а затем то же самое делают другие игроки в порядке очередности ходов. Затем начинается первый ход.

Корректировка правил: пересдачи

Успешно испытав новую процедуру для пересдач ранее в этом году, мы, начиная с *«Базового выпуска 2020»*, вводим ее повсеместно. Это изменение правил вступает в силу для всех форматов с пятницы, 12 июля 2019 года.

Новое правило для пересдачи звучит следующим образом:

103.4. Каждый игрок берет количество карт, равное своему исходному размеру руки. Обычно этот размер равен семи, но некоторые эффекты могут менять исходный размер руки игрока. Игрок, которого не устраивает полученная рука, может взять пересдачу. Первым решает, брать ли пересдачу, игрок, делающий в партии первый ход. Затем это делают остальные игроки в порядке очередности своих ходов. Когда каждый из игроков объявил о своем выборе, все решившие взять пересдачу игроки делают ее одновременно. Чтобы сделать пересдачу, игрок втасовывает карты из своей руки обратно в свою библиотеку, набирает новую руку, равную его исходному размеру руки, а затем кладет в низ своей библиотеки в любом порядке столько карт из руки, сколько раз он брал пересдачу. Как только игрок решает не брать пересдачу, оставшиеся в его руке карты становятся его начальной рукой, и этот игрок больше не может брать пересдачи. Процесс повторяется, пока все игроки не решат оставить свои руки. Игрок может брать пересдачи, пока размер его начальной руки не станет ноль карт.

- Взяв семь карт, игрок может решить сократить процесс пересдачи: не класть никаких карт в низ библиотеки, а просто объявить, что берет еще одну пересдачу. Однако если какие-либо эффекты позволяют игроку предпринимать какие-либо действия в любое время, когда он может взять пересдачу, то сначала игрок должен положить соответствующее количество карт в низ библиотеки, а уже потом предпринимать эти действия.
 - В игре с участием более двух игроков первая пересдача, которую берет игрок, будет «бесплатной». Это означает, что в первый раз, когда игрок берет пересдачу, он не кладет карту в низ своей библиотеки. Во второй раз, когда игрок берет пересдачу, он кладет одну карту в низ своей библиотеки, и так далее.
-

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Авангард Небесных Рыцарей

{R} {W}

Существо — Человек Рыцарь

1/2

Полет

Каждый раз, когда Авангард Небесных Рыцарей атакует, создайте одну фишку существа 1/1 белый Солдат повернутой и атакующей.

- Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker-ов атакует фишка. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Авангард Небесных Рыцарей.
- Несмотря на то что фишка является атакующим существом, она не была объявлена таковым. Это означает, что способности, срабатывающие каждый раз, когда существо атакует, не сработают, когда фишка выходит на поле битвы атакующей.

Агент Предательства

{5} {U} {U}

Существо — Человек Бродяга

2/3

Когда Агент Предательства выходит на поле битвы, получите контроль над целевым перманентом. В начале вашего заключительного шага, если вы контролируете не менее трех не принадлежащих вам перманентов, возьмите три карты.

- Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением. Если вы получаете контроль над Аурой или Снаряжением, это не меняет то, к чему прикреплен тот перманент.
 - Эффект Агента Предательства действует неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки и не прекращает действовать, если Агент Предательства покидает поле битвы. В игре с участием более двух игроков он прекращает действовать, если вы покидаете партию.
 - Фишка принадлежит тому игроку, который ее создал.
 - Если в начале вашего заключительного шага вы не контролируете три не принадлежащих вам перманента, то последняя способность Агента Предательства не срабатывает. Если же вы больше не контролируете три не принадлежащих вам перманента, когда способность разрешается, то вы не берете три карты. Однако это не обязательно должны быть одни и те же три перманента.
 - Если вы получаете контроль над перманентом «до конца хода», то этот эффект прекращает действовать во время шага очистки, после заключительного шага. Для способности Агента Предательства вы еще будете контролировать тот перманент.
-

Аджани, Вдохновляющий Вождь (*только колода Planeswalker-a*)

{4} {W} {W}

Легендарный Planeswalker — Аджани

5

+2: вы получаете 2 жизни. Положите два жетона

+1/+1 на не более чем одно целевое существо.

−3: изгоните целевое существо. Контролирующий его игрок получает 2 жизни.

−10: существа под вашим контролем получают Полет и Двойной удар до конца хода.

- Вы можете активировать первую способность Аджани, не выбирая цель. Если вы это сделаете, то получите 2 жизни. Однако если вы выберете цель, и к моменту разрешения способности целевое существо станет нелегальной целью, то способность не разрешится. Вы не получите 2 жизни.
- Если к моменту разрешения второй способности Аджани целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Никто из игроков не получит жизни.
- Последняя способность Аджани действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получают Полет и Двойной удар.

Аджани, Сила Прайда

{2} {W} {W}

Легендарный Planeswalker — Аджани

5

+1: вы получаете количество жизней, равное сумме числа существ под вашим контролем и числа planeswalker-ов под вашим контролем.

−2: создайте одну фишку существа 2/2 белая Кошка Солдат с именем Соплеменник Аджани и способностью «Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), положите один жетон +1/+1 на Соплеменника Аджани».

0: если количество ваших жизней превышает ваше начальное количество жизней как минимум на 15, изгоните Аджани, Силу Прайда и все артефакты и существа под контролем ваших оппонентов.

- Если planeswalker под вашим контролем также является существом (вероятно, потому что это Гидеон), то при разрешении первой способности Аджани он будет посчитан дважды.
- Фишка, которую создает вторая способность Аджани, во всем идентична карте Соплеменник Аджани, но у нее нет мана-стоимости, а конвертированная мана-стоимость равна 0.
- 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.
- Способность Соплеменника Аджани срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, будь то 1 жизнь от Вдохновенного Оратора или 4 жизни от Восходящего Ангела. Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо или «равное числу» чего-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Соплеменника Аджани работает только один раз.

- 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.
- То, превышает ли количество ваших жизней ваше начальное количество жизней как минимум на 15, определяется при разрешении последней способности Аджани.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание способности Соплеменника Аджани, несмотря на то что она увеличивает количество жизней вашей команды.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Аджани изгоняет перманенты, если количество жизней вашей команды превышает начальное количество жизней вашей команды как минимум на 15.

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.

Алмазный Рыцарь

{3}

Артефакт Существо — Рыцарь

1/1

Бдительность *(Атакуя, это существо не поворачивается.)*

При выходе Алмазного Рыцаря на поле битвы выберите цвет.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание выбранного цвета, положите один жетон +1/+1 на Алмазного Рыцаря.

- Когда Алмазный Рыцарь требует от вас выбрать цвет, вы должны выбрать один из пяти цветов *Magic*. Вы не можете выбрать «артефакт», «бесцветный» или «бирюзовый».
- Если каким-то образом у вас под контролем оказался Алмазный Рыцарь без выбранного цвета, то его последняя способность не срабатывает никогда.
- Способность Алмазного Рыцаря разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Ангел Жизненной Силы

{2} {W}

Существо — Ангел

2/2

Полет

Если вы должны получить жизнь(-и), вы получаете такое же количество жизней плюс 1 вместо этого.

Ангел Жизненной Силы получает +2/+2, пока у вас 25 или больше жизней.

- Если вы контролируете двух Ангелов Жизненной Силы и должны получить жизни, то вы получаете такое же количество жизней плюс 2. Третий Ангел Жизненной Силы позволяет вам получить такое же количество жизней плюс 3, и так далее.
 - Средняя способность Ангела Жизненной Силы применяется только один раз для каждого события получения жизней, будь то 1 жизнь от Вдохновенного Оратора или 4 жизни от Восходящего Ангела. Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо или «равное числу» чего-либо, то все эти жизни получают одновременно, и способность Ангела Жизненной Силы применяется только один раз.
 - Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то вторая способность Ангела Жизненной Силы применяется 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), то способность применяется только один раз.
 - Если Ангелу Жизненной Силы наносятся повреждения, и ваше количество жизней превышает 25 до того, как выполняются действия, вызванные состоянием (например, Ангелу Жизненной Силы наносятся боевые повреждения одновременно с тем, как наносит боевые повреждения существо с Цепью жизни под вашим контролем), то последняя способность Ангела Жизненной Силы применяется до того, как определяется, будет ли он уничтожен, потому что получил смертельные повреждения.
 - Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Ангелу Жизненной Силы, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу ваше количество жизней станет ниже 25.
 - В игре в формате «Двухголовый гигант» вторая способность Ангела Жизненной Силы не применяется к жизни, которую получает ваш напарник, несмотря на то что она увеличивает количество жизней вашей команды.
 - В форматах для более двух игроков, в которых ваше начальное количество жизней отличается от 20, последняя способность Ангела Жизненной Силы все равно применяется, если у вас 25 или больше жизней.
 - В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Ангела Жизненной Силы применяется, пока у вашей команды 25 или больше жизней.
-

Ангельский Дар
{1} {W}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Когда Ангельский Дар выходит на поле битвы,
возьмите карту.
Зачарованное существо имеет Полет.

- Если к моменту разрешения Ангельского Дара целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и вы не возьмете карту.
-

Бездонная Сумка
{1}
Артефакт
Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, изгоните ту карту из вашего кладбища.
{2}, {T}: возьмите карту, затем сбросьте карту.
{4}, {T}, пожертвуйте Бездонную Сумку: верните все изгнанные Бездонной Сумкой карты в руки их владельцев.

- Если вы сбросили карту, но ее нет на кладбище в момент разрешения первой способности Бездонной Сумки, та карта остается там, куда переместилась.
 - Если вы контролируете несколько Бездонных Сумок, то выбираете, в какую из них попадет сброшенная карта. Другие Бездонные Сумки не смогут вернуть ту карту.
 - Вы и берете, и сбрасываете карту в ходе разрешения второй способности Бездонной Сумки. Пока вы не взяли и не сбросили карту, ни один игрок не может предпринимать никаких действий и не может случиться что-то еще.
 - Если Бездонная Сумка покинет поле битвы, то хранившиеся в ней предметы изгоняются навсегда (и, вероятно, остаются разбросанными в астрале). Если та же самая карта «Бездонная Сумка» возвращается на поле битвы, то она считается новым объектом, и у нее нет доступа к картам, хранившимся в старом объекте.
-

Беспринципная Вампириша (*только колода Planeswalker-a*)
{1} {B}
Существо — Вампир
2/1
{6} {B}: каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Беспринципной Вампириши заставляет команду соперников потерять 4 жизни, а вы получаете 2 жизни.
-

Бессмертный Феникс (*только приветственная колода*)
{4} {R} {R}
Существо — Феникс
5/3
Полет (*Это существо может быть заблокировано только существами с Полетом или Захватом.*)
Когда Бессмертный Феникс умирает, верните его в руку его владельца.

- Если Бессмертный Феникс покидает кладбище после того, как умирает, но до разрешения своей сбрасывающей способности, то он не возвращается в руку владельца.

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.

Благочестивый Указ
{1} {W}
Волшебство
Изгоните целевое красное или черное существо или planeswalker-а. Предскажите 1. (*Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.*)

- Если к моменту разрешения Благочестивого Указа целевое существо или planeswalker становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 1.

Бродяжка
{3}
Артефакт Существо — Пугало
2/2
{T}: добавьте одну ману любого цвета.
{T}: целевое существо становится выбранного вами цвета или цветов до конца хода.

- При разрешении последней способности Бродяжки вы должны выбрать один или несколько из пяти цветов *Magic*. Вы не можете выбрать «артефакт», «бесцветный» или «бирюзовый».
- Целевое существо имеет только те цвета, что дал ему Бродяжка: способность Бродяжки заменяет собой все цвета, что были у существа до этого.

- В формате «Командир» цветовая принадлежность карт определяется в начале партии. Изменив цвет командира игрока, вы никак не влияете на цветовую принадлежность карт, которые могут легально находиться в колоде.

Буйство Чандры
 {2} {R} {R}
 Мгновенное заклинание
 Буйство Чандры наносит 4 повреждения целевому существу и 2 повреждения игроку, контролирующему то существо.

- Если к моменту разрешения Буйства Чандры целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Никому из игроков не наносятся повреждения.

Буканьер Блестящих Рогов
 {1} {R} {R}
 Существо — Минотавр Пират
 2/4
 Ускорение
 Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, Буканьер Блестящих Рогов наносит 1 повреждение каждому оппоненту.
 {1} {R}, сбросьте карту: возьмите карту.
 Активируйте эту способность, только если Буканьер Блестящих Рогов атакует.

- Средняя способность Буканьера Блестящих Рогов — это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам сбросить карту тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ сбросить карту — например, активировать последнюю способность Буканьера.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая способность Буканьера Блестящих Рогов заставляет команду соперников получить 1 повреждение дважды.

Быстроногий Изжигатель
 {3} {R}
 Существо — Элементаль
 1/1
 Когда Быстроногий Изжигатель выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 1/1 красный Элементаль. Элементали под вашим контролем получают Ускорение до конца хода. *(Они могут атаковать и {T} в этом ходу.)*

- Способность Быстроногого Изжигателя действует только на Элементалей, находящихся под вашим контролем в момент ее разрешения (после создания фишек Элементалей). Это означает, что и сам Быстроногий Изжигатель, и те фишки Элементалей получают Ускорение. Элементали, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получают Ускорение.

Вдохновляющий Капитан

{3}{W}

Существо — Человек Рыцарь

3/3

Когда Вдохновляющий Капитан выходит на поле битвы, существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода.

- Срабатывающая способность Вдохновляющего Капитана 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.

Верный Пегас

{W}

Существо — Пегас

2/1

Полет

Верный Пегас не может атаковать или блокировать в одиночку.

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

Вивьен, Ловчая Звериного Лука

{1}{G}{G}{G}

Легендарный Planeswalker — Вивьен

4

+1: распределите два жетона +1/+1 между не более чем двумя целевыми существами. Они получают Пробивной удар до конца хода.
–3: целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу или planeswalker-у.
–5: вы можете выбрать принадлежащую вам карту существа вне игры, показать ее и положить ее в вашу руку.

- Вы выбираете, как распределять жетоны, когда активируете первую способность Вивьен. На каждое целевое существо необходимо выделить хотя бы один жетон. Это означает, что вы не можете, например, положить два жетона на одно существо, а Пробивной удар дать двум.
- Вы можете активировать первую способность Вивьен, не выбирая целевых существ. Тогда жетоны ни на кого не кладутся. Это изменение действовавшего ранее правила, которое касалось распределения жетонов.
- Если одно из двух целевых существ становится нелегальной целью в ответ на первую способность Вивьен, то жетон +1/+1, который нужно было положить на то существо, теряется. Его нельзя будет положить на оставшуюся легальную цель.
- Если к моменту разрешения второй способности Вивьен любая из целей станет нелегальной, то существа под вашим контролем не нанесут повреждений.
- В любительской игре картой вне игры может быть любая карта из вашей личной коллекции. На официальных турнирах принадлежащая вам карта вне игры должна входить в вашу дополнительную колоду. Вы всегда можете посмотреть, что за карты входят в вашу дополнительную колоду.

Вивьен, Мстительница Природы *(только колода Planeswalker-a)*

{4} {G} {G}

Легендарный Planeswalker — Вивьен

3

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

−1: показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту существа.

Положите ту карту в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

−6: целевое существо получает +10/+10 и Пробивной удар до конца хода.

- Если в момент разрешения второй способности Вивьен у вас в библиотеке нет карт существ, то вы показываете вашу библиотеку, а затем кладете ее назад в случайном порядке.

Вилис, Кровавый Негоциант

{5} {B} {B} {B}

Легендарное Существо — Демон

8/8

Полет

{B}, заплатите 2 жизни: целевое существо получает -1/-1 до конца хода.

Каждый раз, когда вы теряете жизнь(-и), возьмите такое же количество карт. *(Повреждения вызывают потерю жизней.)*

- Если игрок платит жизни, то он теряет жизни.
- Если вы заплатили жизни для разыгрывания заклинания или активации способности, то не сможете взять карты, пока не закончите разыгрывать то заклинание или активировать ту способность. Вы

берете карты до того, как разрешается то заклинание или способность, но после того, как для них выбраны цели.

Власть Закона

{2} {W}

Чары

Каждый игрок не может разыгрывать более одного заклинания за ход.

- Власть Закона проверяет, разыгрывал ли уже игрок заклинание в течение всего хода, даже если самой Властью Закона не было на поле битвы в момент разыгрывания того заклинания. В частности, вы не можете разыграть Власть Закона, а затем разыграть другое заклинание в том же ходу.
 - Если вы разыграли заклинание, которое было отменено, вы все равно не можете разыграть другое заклинание в том же ходу.
-

Военачальник Железного Корня

{1} {G} {W}

Существо — Лесовик Солдат

*/5

Сила Военачальника Железного Корня равна количеству существ под вашим контролем.

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

- Способность, определяющая значение силы Военачальника Железного Корня, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
 - Пока Военачальник Железного Корня находится на поле битвы, его первая способность будет считать его самого, так что его сила будет как минимум 1.
-

Возвращенные

{W} {W}

Мгновенное заклинание

Выберите не более двух целевых карт перманентов на вашем кладбище, которые попали туда с поля битвы в этом ходу. Верните их на поле битвы повернутыми.

- Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker-ов.
- Если вы таким образом возвращаете Ауру, то вы выбираете, что та Аура будет зачаровывать, непосредственно перед ее выходом на поле битвы, но не можете выбрать карты перманентов, которые выйдут на поле битвы одновременно с той Аурой. Аура, которая возвращается на поле битвы таким образом, не делает целью игрока или перманент, который будет зачаровывать, так что вы можете выбрать игрока или перманент с Порчеустойчивостью. Однако Аура должна иметь возможность легально зачаровывать выбранного получателя, так что вы не можете выбрать игрока или перманент с Защитой от каких-либо характеристик Ауры. Если нет ничего, что Аура могла бы зачаровать легально, она остается на кладбище.

- Отмененные ранее в этом ходу заклинания перманентов не выходили на поле битвы, поэтому их нельзя выбрать целями для Возвращенных.

Волна Пламени Чандры *(только колода*

Planeswalker-a)

{3} {R} {R}

Волшебство

Волна Пламени Чандры наносит по 2 повреждения целевому игроку и каждому существу под контролем того игрока. Найдите в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Чандра, Ярость Пламени, покажите ее и положите в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

- Если к моменту разрешения Волны Пламени Чандры целевой игрок становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Никому из игроков и существ не наносятся повреждения, и вы не сможете найти Чандру, Ярость Пламени.
- Волна Пламени Чандры делает целью игрока, а не его существа. Таким образом могут быть нанесены повреждения существу с Порчеустойчивостью.

Волнобой Ярока

{3} {U}

Существо — Элементаль

4/4

Когда Волнобой Ярока выходит на поле битвы, верните другое существо под вашим контролем в руку его владельца.

- Если у вас под контролем нет других существ, когда срабатывающая способность разрешается, то вы ничего не возвращаете. Наказания за это не предусмотрено.

Воля Богов

{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает

Защиту от выбранного вами цвета до конца хода.

(Объекты того цвета не могут блокировать его, делать его своей целью, наносить ему повреждения, зачаровывать или снаряжать.)

Предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

- Вы не можете выбрать «артефакт» или «бесцветный»: это не цвета, а Воля Богов предписывает вам выбрать цвет.
- Если к моменту разрешения Воли Богов целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 1. Если же целевое существо становится

нелегальной целью в ходе разрешения Воли Богов (вероятно, потому что вы дали ему Защиту от белого), то вы предскажете 1.

Воплощение Мучений

{1}{B}{B}

Существо — Демон

0/0

Полет, Смертельное касание

Воплощение Мучений выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем за каждую различную мана-стоимость среди не являющихся землями карт на вашем кладбище. (Например, {2}{B} и {1}{B}{B} — это различные мана-стоимости.)

- У любой карты *Magic* либо нет мана-стоимости, либо есть ровно одна мана-стоимость. Воплощение Мучений никогда не считает карты без мана-стоимости. Карты с мана-стоимостью {0} оно считает.
 - Воплощение Мучений смотрит на символы маны в мана-стоимости карты. Например, мана-стоимость {X} отличается от мана-стоимости {0}.
 - Гибридные символы маны учитываются как гибридные, а не как любой из двух составляющих их символов. Например, {b/r}, {B} и {R} — это три различные мана-стоимости.
 - Мана-стоимость двойной карты определяется по сумме мана-стоимостей ее двух половин. Например, конвертированная мана-стоимость карты Fire/Ice на вашем кладбище равна {2}{U}{R}, как у Вспышки Рала.
 - Воплощение Мучений игнорирует альтернативные стоимости, дополнительные стоимости, которые вы можете заплатить, повышения стоимости и снижения стоимости.
 - Если вы возвращаете Воплощение Мучений из вашего кладбища на поле битвы, то его последняя способность считает его само.
-

Восставший Риф

{1}{G}{U}

Существо — Элементаль

1/1

Каждый раз, когда Восставший Риф или другой Элементаль выходит на поле битвы под вашим контролем, посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта земли, вы можете положить ее на поле битвы повернутой. Если вы не кладете карту на поле битвы, положите ее в вашу руку.

- Если вы кладете карту в вашу руку, то вы не обязаны ее показывать. Вы также не обязаны сообщать оппоненту, была это не являющаяся землей карта или карта земли, которую вы решили не класть на поле битвы повернутой.
-

Всадник Ночи
{2} {B} {B} {B}
Существо — Элементаль Рыцарь
4/5

Цепь жизни

Когда Всадник Ночи выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать другое существо. Когда вы это делаете, уничтожьте целевое существо под контролем оппонента.

Когда Всадник Ночи умирает, верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища на поле битвы.

- Срабатывающая при выходе на поле битвы способность Всадника Ночи отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы можете пожертвовать другое существо. Когда вы это делаете, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете целевое существо, которое будет уничтожено. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут предпринимать действия после того, как вы пожертвовали существо, но до того, как целевое существо уничтожается.
- При разрешении срабатывающей при выходе на поле битвы способности Всадника Ночи вы не можете пожертвовать больше одного существа.
- Если в мана-стоимости находящейся на кладбище карты есть {X}, то он считается равным 0.
- Если карта существа с конвертированной мана-стоимостью не более 3 становится копией Всадника Ночи, то последняя способность той копии может сделать целью саму ту карту, когда она умирает.

Всадник Пламени
{2} {R} {R} {R}
Существо — Элементаль Рыцарь
6/5
{1} {R}: существа под вашим контролем получают +1/+0 и Ускорение до конца хода.
Когда Всадник Пламени выходит на поле битвы, сбросьте любое количество карт, затем возьмите такое же количество карт.
Когда Всадник Пламени умирает, он наносит X повреждений каждому оппоненту и каждому planeswalker-у под его контролем, где X — количество карт земель на вашем кладбище.

- В момент разрешения срабатывающей при выходе на поле битвы способности Всадника Пламени вы можете выбрать сбросить ноль карт. В этом случае вы не возьмете ни одной карты.
 - В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Всадника Пламени заставляет команду соперников получить X повреждений дважды.
-

Всадник Рассвета

{2} {W} {W} {W}

Существо — Элементаль Рыцарь

4/6

Бдительность

Когда Всадник Рассвета выходит на поле битвы, уничтожьте не более одного целевого перманента, не являющегося землей. Контролирующий его игрок создает одну фишку артефакта существа 3/3 бесцветный Голем.

Когда Всадник Рассвета умирает, верните целевую карту артефакта или чар из вашего кладбища в вашу руку.

- Вы можете положить срабатывающую при выходе на поле битвы способность Всадника Рассвета в стек, не выбирая цель. Она разрешится, не производя эффекта. Однако если вы выберете цель, и к моменту разрешения способности целевой перманент станет нелегальной целью, то способность не разрешится. Ни один игрок не создаст фишку Голема. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок создаст фишку Голема.

Всевидающая Атемзис

{3} {U} {U} {U}

Легендарное Существо — Сфинкс

4/5

Полет

{2} {U}, {T}: возьмите две карты, затем сбросьте карту.

Каждый раз, когда Всевидающая Атемзис наносит повреждения оппоненту, вы можете показать вашу руку. Если таким образом показаны карты как минимум с шестью различными конвертированными мана-стоимостями, тот игрок проигрывает партию.

- У любой карты *Magic* есть ровно одна конвертированная мана-стоимость. Карта без мана-стоимости имеет конвертированную мана-стоимость 0, и «0» может быть одной из шести конвертированных мана-стоимостей, необходимых для способности Атемзис.
 - Если в мана-стоимости карты у вас в руке есть {X}, то значение X считается равным 0.
 - Конвертированная мана-стоимость двойной карты определяется по сумме мана-стоимостей ее двух половин. Например, конвертированная мана-стоимость карты Fire/Ice в вашей руке равна 4.
 - Если какой-либо эффект заставляет вас играть с показанной рукой, вы все равно можете показать вашу руку в момент разрешения последней способности Атемзис. Способность сработает обычным образом.
-

Гаргос, Жестокий Стражник
{3} {G} {G} {G}
Легендарное Существо — Гидра
8/7

Бдительность
Разыгрываемые вами заклинания Гидр стоят на {4}
меньше.
Каждый раз, когда существо под вашим контролем
становится целью заклинания, Гаргос, Жестокий
Стражник дерется с не более чем одним целевым
существом не под вашим контролем.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Гаргос). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Снижающая стоимость способность Гаргоса может снизить только количество немаркированной маны в стоимости заклинания Гидры. Например, если вы разыгрываете заклинание Гидры с мана-стоимостью {2} {G} {G} {G}, его разыгрывание будет стоить {G} {G} {G}, а не {G}.
- Если у заклинания в мана-стоимости есть {X}, то вы выбираете значение X до применения эффектов снижения стоимости. Например, если вы разыгрываете заклинание Гидры с мана-стоимостью {X} {G} {G} и выбираете X равным 6, то заплатите {2} {G} {G}. Любые способности той Гидры, учитывающие значение X, будут учитывать значение 6, сколько бы вы на самом деле ни заплатили.
- Способность снижения стоимости Гаргоса действует, только когда он находится на поле битвы. Гаргос не снижает свою собственную стоимость.
- Игрок, контролирующий Гаргоса, а не игрок, контролирующий заклинание, выбирает, с каким существом будет драться Гаргос (и будет ли).
- Если заклинание делает целью одно существо под вашим контролем несколько раз, способность Гаргоса срабатывает только один раз. Если заклинание делает целью несколько существ под вашим контролем, способность Гаргоса срабатывает по одному разу за каждое из тех существ.
- Срабатывающая способность Гаргоса разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если к моменту разрешения последней способности Гаргоса целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если Гаргоса к этому моменту уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.

Героический Момент
{1} {W}
Мгновенное заклинание
Целевое существо получает +2/+2 и Цепь жизни до
конца хода. *(Повреждения, наносимые тем
существом, также заставляют контролирующего
его игрока получить такое же количество жизней.)*

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

Гибель Легиона

{1} {B}

Волшебство

Изгоните целевое существо под контролем оппонента с конвертированной мана-стоимостью не более 2 и все другие существа под контролем того игрока с тем же именем, что у того существа. Затем тот игрок показывает свою руку и изгоняет все карты с тем именем из своей руки и кладбища.

- Если в мана-стоимости существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Конвертированная мана-стоимость фишки, не являющаяся копией другого объекта, равна 0. Фишка, являющаяся копией другого объекта, имеет конвертированную мана-стоимость того объекта.
- За исключением тех случаев, когда фишка существа является копией другого существа или эффект, создавший эту фишку, присвоил ей другое имя, имя фишки существа совпадает с ее типом или типами существа, указанными при создании.
- Гибель Легиона выбирает целью только одно существо. Другие существа будут изгнаны, даже если у них есть Порчеустойчивость, и карты в руке и на кладбище игрока, контролирующего целевое существо, будут изгнаны, даже если у того игрока есть Порчеустойчивость.
- Если к моменту разрешения Гибели Легиона целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Никто не показывает свою руку, и ничего не изгоняется.

Гибельный Жук

{1} {B}

Существо — Насекомое

1/1

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

Существа под контролем ваших оппонентов не могут получать жетоны +1/+1.

- Гибельный Жук не удаляет жетоны +1/+1, которые уже есть на существах под контролем ваших оппонентов.
 - Существа под контролем ваших оппонентов не получают жетоны +1/+1 при выходе на поле битвы.
 - Если эффект замены позволяет игроку изменить или полностью заменить событие помещением жетонов +1/+1 на существо под действием эффекта Гибельного Жука, то игрок может применить этот эффект замены, но не получит жетонов. Если изначальное событие заменяется полностью (как в случае с эффектом замены Напора), то все изначальное событие просто не произойдет.
 - Если в стоимость способности или в дополнительную стоимость заклинания входит указание положить жетоны +1/+1 на существо под действием эффекта Гибельного Жука, то эту стоимость нельзя оплатить. Если разрешающееся заклинание или способность говорит, что игрок может положить жетоны +1/+1 на то существо, то игрок не сможет сделать такой выбор.
-

Гниющий Регизавр

{2} {B}

Существо — Зомби Динозавр

7/6

В начале вашего шага поддержки сбросьте карту.

- Поскольку шаг поддержки наступает до шага взятия карты, вы сбрасываете карту за срабатывающую способность Гниющего Регизавра до того, как берете карту за ход.
- Если в момент разрешения срабатывающей способности Гниющего Регизавра у вас нет карт в руке, то вы просто не сбрасываете карту. Наказания за это не предусмотрено.

Гоблин-Контрабандист

{2} {R}

Существо — Гоблин Бродяга

2/2

Ускорение (*Это существо может атаковать и {T}, как только оно попадает под ваш контроль.*)

{T}: другое целевое существо с силой не более 2 не может быть заблокировано в этом ходу.

- Если к моменту разрешения активируемой способности сила целевого существа больше 2, то способность не разрешается. Если же сила того существа становится больше 2 после разрешения способности, то его все еще нельзя будет заблокировать в этом ходу.

Гоблин-Птицелов

{1} {R}

Существо — Гоблин

2/1

{R}: Гоблин-Птицелов получает Полет до конца хода. Активируйте эту способность, только если вы контролируете существо с Полетом.

- Способность Гоблина-Птицелова проверяет, контролируете ли вы существо с Полетом, только в момент активации этой способности. Это условие не проверяется, когда способность разрешается, или когда-либо еще в этом ходу.

Гоулос, Неутомимый Пилигрим

{5}

Легендарный Артефакт Существо — Разведчик

3/5

Когда Гоулос, Неутомимый Пилигрим выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту земли, положить ту карту на поле битвы повернутой, затем перетасовать вашу библиотеку.

{2} {W} {U} {B} {R} {G}: изгоните три верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть их в этом ходу без уплаты их мана-стоимости.

- Если вы не разыгрываете какие-либо или все изгнанные последней способностью Гоулоса карты, то они остаются в изгнании.
- Последняя способность Гоулоса не влияет на время, в которое вы можете разыгрывать изгнанные карты. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если вы изгнали карту земли, то можете разыграть ее только во время вашей главной фазы, и если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
- Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете решить разыграть ее за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Костных Осколков), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

Громорожденный Пробудитель

{1} {R}

Существо — Элементаль Шаман

1/2

Ускорение

Каждый раз, когда Громорожденный Пробудитель

атакует, выберите целевую карту существа-

Элементаля на вашем кладбище с выносливостью

ниже, чем выносливость Громорожденного

Пробудителя. Верните ту карту на поле битвы

повернутой и атакующей. Пожертвуйте ее в начале

следующего заключительного шага.

- Значение выносливости у целевой карты должно быть ниже и во время атаки Громорожденного Пробудителя, и когда его срабатывающая способность разрешается. Другие способности, срабатывающие каждый раз, когда Громорожденный Пробудитель атакует, не успеют увеличить его выносливость вовремя для того, чтобы способность могла сделать целью карту с более высокой выносливостью.
- Если Громорожденный Пробудитель покидает поле битвы после того, как он атаковал, но до разрешения своей срабатывающей способности, то для определения того, является ли карта легальной целью, используется значение его выносливости на последний момент его пребывания на поле битвы.
- Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker-ов атакует возвращенное существо. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Громорожденный Пробудитель.
- Несмотря на то что возвращенное существо является атакующим существом, оно таковым не объявлялось. Это означает, что способности, срабатывающие каждый раз, когда существо атакует (например, способность самого Громорожденного Пробудителя), не сработают, когда существо выходит на поле битвы атакующим.
- Если новое существо покидает поле битвы до заключительного шага, то карта остается в зоне, куда она попала. Она не будет пожертвована.

Дарованный Рай
{2} {G}
Чары — Аура
Зачаровать землю
Когда Дарованный Рай выходит на поле битвы, вы получаете 3 жизни.
Зачарованная земля имеет способность «{T}»: добавьте две маны любого одного цвета».

- Если к моменту разрешения Дарованного Рая целевая земля становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, а вы не получите 3 жизни.

Дикий Обжора (*только колода Planeswalker-a*)
{1} {B} {B}
Существо — Вампир
1/1
Полет
В начале вашего заключительного шага, если оппонент терял жизнь(-и) в этом ходу, положите один жетон +1/+1 на Дикого Обжору. (*Повреждения вызывают потерю жизней.*)

- Дикий Обжора смотрит на весь ваш ход, чтобы определить, потерял ли кто-нибудь из оппонентов жизни. Не имеет значения, сколько оппонентов потеряло жизни или сколько жизней они потеряли — только то, терял ли кто-нибудь из них жизни вообще. Кроме того, не имеет значения, был ли Дикий Обжора на поле битвы, когда оппоненты теряли жизни.
- Не имеет значения, снизилось ли в итоге количество жизней оппонента за ход. Например, если игрок потерял 4 жизни и получил 6 жизней, то он все равно потерял 4 жизни.
- Если игрок платит жизни, то он теряет жизни.

Дракон-Маг
{5} {R} {R}
Существо — Дракон Чародей
5/5
Полет
Каждый раз, когда Дракон-Маг наносит боевые повреждения игроку, каждый игрок сбрасывает свою руку, затем берет семь карт.

- Если у игрока меньше семи карт в библиотеке, тот игрок проигрывает партию, после того как срабатывающая способность Дракона-Мага разрешается. Если все игроки таким образом проигрывают партию, она заканчивается вничью.
-

Дракусет, Огненное Чрево
{4} {R} {R} {R}
Легендарное Существо — Дракон
7/7

Полет
Каждый раз, когда Дракусет, Огненное Чрево атакует, он наносит 4 повреждения любой цели и по 3 повреждения каждой из не более двух других целей.

- Вы не можете выбрать одну и ту же цель несколько раз, чтобы нанести ей 6, 7 или 10 повреждений.
- Если Дракусет атакует planeswalker-а, и верность того planeswalker-а снижается до 0 в результате повреждений, которые наносит способность Дракусета, то Дракусет продолжает атаковать. Его можно заблокировать, но он не нанесет боевых повреждений, если останется незаблокированным.

Древошкурый Тролль
{G} {G}
Существо — Тролль
2/2

Древошкурый Тролль выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем.
{o1}, удалите один жетон +1/+1 с Древошкурого Тролля: Древошкурый Тролль получает Порчеустойчивость до конца хода. *(Он не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Древошкурому Троллю, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу вы активируете его последнюю способность.

Епископ Крыльев
{W} {W}
Существо — Человек Священник
1/4

Каждый раз, когда Ангел выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 4 жизни.
Каждый раз, когда Ангел под вашим контролем умирает, создайте одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом.

- Если Епископ Крыльев умирает одновременно с одним или несколькими Ангелами под вашим контролем, то его последняя способность срабатывает за каждого из тех Ангелов.
 - Если какой-либо эффект (например, эффект Магической Адаптации) приводит к тому, что Епископ Крыльев сам является Ангелом, то его первая способность срабатывает, когда он выходит на поле битвы, а последняя способность срабатывает, когда он умирает.
-

Естественный Финал

{2} {G}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Вы получаете 3 жизни.

- Если к моменту разрешения Естественного Финала целевой артефакт или чары становятся нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите жизни. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы получите жизни.

Жажда Сорины (*только колода Planeswalker-a*)

{B} {B}

Мгновенное заклинание

Жажда Сорины наносит 2 повреждения целевому существу, а вы получаете 2 жизни.

- Если к моменту разрешения Жажды Сорины целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите 2 жизни.

Жезл Воздаяния

{3}

Артефакт

{3}, {T}: Жезл Воздаяния наносит 1 повреждение любой цели.

Когда Жезл Воздаяния попадает с поля битвы на кладбище, он наносит 5 повреждений любой цели.

- Последняя способность Жезла Воздаяния не позволяет вам пожертвовать его, когда угодно. Вы должны использовать другое заклинание или способность, чтобы сломать его.

Жуткая Сущность

{3} {B}

Существо — Кошмар

3/3

Каждый раз, когда Болото выходит на поле битвы под вашим контролем, выберите одно —

- Вы берете карту и теряете 1 жизнь.
- Жуткая Сущность наносит 2 повреждения любой цели, а вы получаете 2 жизни.

- Болото — это карта земли с подтипом Болото, а не любая карта земли с мана-способностью, производящей черную ману.
 - Если вы выбрали второй режим, и к моменту разрешения срабатывающей способности Жуткой Сущности выбранная цель становится нелегальной, то способность не разрешается. Вы не получите 2 жизни, а способность не переключится на первый режим.
-

Заразная Хватка

{1} {B}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое зеленое или белое существо или planeswalker-а. Вы получаете 1 жизнь.

- Если к моменту разрешения Заразной Хватки целевое существо или planeswalker становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите жизни. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы получите жизни.

Заступница Лесного Края

{1} {G}

Существо — Эльф Разведчик

2/2

Каждый раз, когда одна или несколько фишек выходит на поле битвы под вашим контролем, положите такое же количество жетонов +1/+1 на Заступницу Лесного Края.

- Вы кладете на Заступницу Лесного Края столько жетонов +1/+1, сколько фишек вышло на поле битвы под вашим контролем, даже если часть фишек или все из них покидают поле битвы до разрешения срабатывающей способности.

Звеньевой Капитан

{4} {W}

Существо — Человек Солдат

2/2

Бдительность (*Атакуя, это существо не поворачивается.*)

Звеньевой Капитан выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем за каждое другое существо под вашим контролем.

- Если по какой-то причине Звеньевой Капитан выходит на поле битвы одновременно с другим существом, то он не учитывает то другое существо. Он учитывает только существа, которые уже находятся на поле битвы.

Знаменитый Оружейник

{1} {U}

Существо — Человек Механик

1/3

{T}: добавьте {C} {C}. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинаний артефактов или на активацию способностей артефактов.

{U}, {T}: найдите в вашей библиотеке карту с именем Лук Пронзателя Сердец или Флакон Драконевого Огня, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. Вы не можете тратить добавленную этой способностью ману на оплату стоимости срабатывающих способностей артефактов (например, первой способности Регулятора Чандры).
- Ману, добавленную первой способностью Знаменитого Оружейника, нельзя тратить на активацию способностей источников-артефактов, не находящихся 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.

Изголодавшийся Кровавый Лорд (*только колода Planeswalker-a*)
 {2} {B} {B}
 Существо — Вампир
 3/3
 Другие Вампиры под вашим контролем получают +1/+1.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, полученные другими Вампирами под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Изголодавшийся Кровавый Лорд покинет поле битвы.

Инквизитор Вересковой Пустоши
 {1} {W}
 Существо — Человек Солдат
 2/2
 {2} {W}: Инквизитор Вересковой Пустоши получает Первый удар до конца хода. (*Он наносит боевые повреждения раньше существ без Первого удара.*)

- Несколько способностей Первого удара у одного и того же существа объединяются.

Искажение Мыслей

{4} {B} {B}

Волшебство

Это заклинание не может быть отменено.

Целевой оппонент показывает свою руку. Изгоните все не являющиеся существом или землей карты из руки и кладбища того игрока.

- Искажение Мыслей может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Искажение Мыслей не отменяется, но то заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
 - Если к моменту разрешения Искажения Мыслей целевой игрок становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается и кладется на кладбище своего владельца, не производя никаких эффектов. Так происходит несмотря на то, что оно не может быть отменено.
-

Искатель Узоров

{4}

Артефакт Существо — Гolem

3/3

Когда Искатель Узоров выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту с тем же именем, что у другого существа под вашим контролем, показать ее, положить в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

- Вы можете решить выполнить поиск в вашей библиотеке, ничего не найти и перетасовать ее, даже если не контролируете больше никаких существ.
 - Если под вашим контролем выходит на поле битвы второй Искатель Узоров, вы можете заставить его посмотреть на первого Искателя Узоров, чтобы найти третьего Искателя Узоров.
-

Искусное Воспроизведение

{5} {U}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Создайте две фишки артефакта существа 3/3 бесцветный Гolem.
 - Выберите целевой артефакт под вашим контролем.
- Каждый другой артефакт под вашим контролем становится копией того артефакта до конца хода.

- Искусное Воспроизведение копирует напечатанные характеристики целевого артефакта. Оно не копирует имеющиеся на этом артефакте жетоны или эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, оно не копирует эффекты, заставившие целевой артефакт стать артефактом существом, если обычно он артефактом существом не является.
- Снаряжение, ставшее копией существа, открепляется, если было прикреплено к существу. Снаряжение, ставшее копией другого Снаряжения, остается прикрепленным, если было прикреплено к существу.
- Если целевой артефакт копирует что-то еще, то ваши артефакты становятся копиями объекта, скопированного целевым артефактом.

- Копирование не меняет то, является ли артефакт фишкой.

Исследовательница Веков

{5} {U} {U}

Существо — Человек Чародей

3/3

Когда Исследовательница Веков выходит на поле битвы, верните не более двух целевых карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства из вашего кладбища в вашу руку.

- Срабатывающая способность Исследовательницы Веков не может вернуть две карты мгновенных заклинаний и две другие карты заклинаний волшебства; она возвращает максимум две карты.

Каалия, Искательница Зенита

{R} {W} {B}

Легендарное Существо — Человек Священник

3/3

Полет, Бдительность

Когда Каалия, Искательница Зенита выходит на поле битвы, посмотрите шесть верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящиеся среди них карту Ангела, карту Демона и (или) карту Дракона и положить их в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Вы можете положить таким образом в руку до трех карт: одну карту Ангела, одну карту Демона и (или) одну карту Дракона. Если у карты несколько подходящих типов, вы выбираете, за какой тип ее засчитывать.

Кетис, Тайная Десница

{W} {B} {G}

Легендарное Существо — Эльф Советник

3/4

Разыгрываемые вами легендарные заклинания стоят на {1} меньше.

Изгоните две легендарные карты из вашего кладбища: до конца хода каждая легендарная карта на вашем кладбище получает способность «Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища».

- Последняя способность Кетиса действует только на легендарные карты, которые находятся на вашем кладбище в момент ее разрешения. Легендарные карты, попавшие к вам на кладбище позже в этом же ходу, не получают эту способность. Если вы разыграли легендарную карту, и она вернулась на ваше кладбище, то у нее больше не будет этой способности.
- Последняя способность Кетиса не влияет на время, в которое вы можете разыгрывать легендарные карты. Например, если у вас на кладбище есть карта легендарного существа, то вы сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если на вашем кладбище есть

карта легендарной земли, то вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы и только если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.

- Вы должны оплатить все стоимости легендарного заклинания, которое разыгрываете таким образом, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости.

Кикар, Ярость Ветра

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

Легендарное Существо — Птица Чародей

3/3

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, создайте одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом.

Пожертвуйте Духа: добавьте {R}.

- Срабатывающая способность Кикара разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того как выбраны цели для того заклинания, так что созданный Дух не сможет стать целью того заклинания. Способность Кикара разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Клеймящие Клинки

{1} {B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает Смертельное касание до конца хода. *(Любое количество повреждений, которое оно наносит существу, достаточно для того, чтобы его уничтожить.)*

Возьмите карту.

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

Клетка Раскопщика Могильников

{1}

Артефакт

Карты существ на кладбищах и в библиотеках не могут выходить на поле битвы.

Игроки не могут разыгрывать заклинания из кладбищ или библиотек.

- Игроки могут разыгрывать земли из кладбищ или библиотек, если какой-либо эффект позволяет им это делать.
 - Если какой-либо эффект изгоняет карту из библиотеки и позволяет игроку разыграть ее, тот игрок может это сделать. Такое заклинание разыгрывается из изгнания, а не из библиотеки.
-

Клинок Предков

{1}{W}

Артефакт — Снаряжение

Когда Клинок Предков выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 белый Солдат, затем прикрепите к ней Клинок Предков.

Снаряженное существо получает +1/+1.

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

- Фишка Солдата, которую вы создаете, выходит на поле битвы как существо 1/1. Любые способности, срабатывающие, когда существо с определенной силой выходит на поле битвы, увидят эту фишку как выходящее на поле битвы существо 1/1.
 - Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы создаете фишку Солдата, и тем, как к ней прикрепляется Клинок Предков.
-

Ключ Множественности

{1}

Артефакт

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

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

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

Конец Истории

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевую активируемую способность, срабатывающую способность или легендарное заклинание.

- Конец Истории не может сделать целью активируемую или срабатывающую мана-способность. Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении добавляет ману в хранилище маны игрока, не имеет целей и не является способностью верности. Срабатывающая мана-способность — это такая способность, которая добавляет ману в хранилище маны игрока и срабатывает при работе активируемой мана-способности.
- Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом (такие как Снарядить) обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания, если он присутствует.
- Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются срабатывающими способностями, и слова «когда», «каждый раз, когда» или «в» содержатся у них в тексте напоминания.

- Целями не могут стать способности, создающие эффекты замены, такие как выход перманента на поле битвы повернутым или с жетонами на нем. Способности с формулировкой «При выходе [этого существа] на поле битвы», также создают эффекты замены и не могут быть целями.
- Если вы отменили отложенную срабатывающую способность, которая сработала в начале «следующего» указанного шага или фазы, то эта способность уже не сработает, когда указанная фаза или шаг наступит еще раз.

Костные Осколки

{B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.

Уничтожьте целевое существо.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо, и не можете пожертвовать дополнительные существа.
- Когда вы начинаете разыгрывать Костные Осколки, ни один игрок не сможет ничего сделать, пока вы не закончите. В частности, оппоненты не смогут удалить существо, которое вы решили пожертвовать.

Крадущийся Первопроходец

{R} {G}

Существо — Элементаль

2/2

Другие Элементали под вашим контролем получают +1/+0.

{2} {R} {G}: Крадущийся Первопроходец получает +1/+1 до конца хода за каждого Элементаля под вашим контролем.

- Размер бонуса определяется, когда последняя способность Крадущегося Первопроходца начинает разрешаться. В дальнейшем в том же ходу он не изменится, даже если поменяется количество Элементалей под вашим контролем.
- Поскольку сам Крадущийся Первопроходец является Элементом, его последняя способность обычно дает ему как минимум +1/+1.

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 жизнью, будь то 1 жизнь от Вдохновенного Оратора или 4 жизни от Восходящего Ангела. Если вы получаете некоторое количество жизнью «за каждое» что-либо или «равное числу» чего-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Кровавого Гурмана сработает только один раз.

- 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.
- 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.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Кровавого Гурмана заставляет команду соперников потерять 1 жизнь дважды.

Кровожадная Акробатка

{1} {B} {B}

Существо — Вампир Бродяга

2/3

Полет

Каждый раз, когда вы получаете жизни, положите один жетон +1/+1 на Кровожадную Акробатку.

- Способность Кровожадной Акробатки срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, будь то 1 жизнь от Вдохновенного Оратора или 4 жизни от Восходящего Ангела. Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо или «равное числу» чего-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Кровожадной Акробатки сработает только один раз.
- Если Кровожадной Акробатке наносятся смертельные повреждения в то же время, когда вы получаете жизни, она не успеет получить жетон от своей способности, который мог бы ее 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 Кровожадной Акробатки 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.
- 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.

Кровь за Кости

{3} {B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.

Верните карту существа из вашего кладбища на поле битвы, затем верните другую карту существа из вашего кладбища в вашу руку.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо, и не можете пожертвовать дополнительные существа.

- Когда вы начинаете разыгрывать Кровь за Кости, ни один игрок не сможет ничего сделать, пока вы не закончите. В частности, оппоненты не смогут удалить существо, которое вы решили пожертвовать.
- Кровь за Кости не делает целями карты существ, которые возвращает из вашего кладбища. Это означает, что пока заклинание разрешается, ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете карты, и тем, как возвращаете их.
- Одной из возвращенных карт может быть существо, пожертвованное для разыгрывания Крови за Кости.
- Любые способности, срабатывающие, когда карта существа возвращается на поле битвы, разрешаются только после того, как закончит разрешаться Кровь за Кости.

Крокодил Вивьен (*только колода Planeswalker-a*)

{2} {G}

Существо — Крокодил Дух

3/3

Крокодил Вивьен получает +1/+1, пока вы контролируете planeswalker-а Вивьен.

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

Крылатые Слова

{2} {U}

Волшебство

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1}

меньше, если вы контролируете существо с Полетом.

Возьмите две карты.

- Как только вы объявляете, что разыгрываете Крылатые Слова, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, никто из оппонентов не сможет повлиять на то, контролируете ли вы существо с Полетом.
- Даже если вы контролируете несколько существ с Полетом, разыгрывание Крылатых Слов стоит только на {1} меньше.

Лаворожденная Воительница

{3} {R}

Существо — Элементаль Воин

2/4

Каждый раз, когда Лаворожденная Воительница атакует, она получает +1/+0 до конца хода за каждого Элементаля под вашим контролем.

- Размер бонуса определяется, когда способность Лаворожденной Воительницы начинает разрешаться. В дальнейшем в том же ходу он не изменится, даже если поменяется количество Элементалей под вашим контролем.

- Поскольку сама Лаворожденная Воительница является Элементом, ее способность обычно дает ей как минимум +1/+0.

Лазоревый Дрейк

{1}{U}

Существо — Дрейк

1/1

Полет

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

Пожертвуйте Лазоревому Дрейку: отмените целевое заклинание, целью которого являетесь вы.

- Активируемая способность Лазоревых Дрейков может сделать целью заклинание с несколькими целями, если хотя бы одной целью того заклинания являетесь вы.

Лич Гримуаров

{1}{U}{B}

Существо — Зомби Чародей

1/3

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

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

Каждый раз, когда Лич Гримуаров выходит на поле битвы или наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту, затем сбросьте карту.

- Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения срабатывающей способности Лича Гримуаров. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Локсодонский Жизнепевец

{5}{W}

Существо — Слон Священник

4/6

Когда Локсодонский Жизнепевец выходит на поле битвы, вы можете сделать ваше количество жизней равным сумме значений выносливости существ под вашим контролем.

{5}{W}: Локсодонский Жизнепевец получает +X/+X до конца хода, где X — ваше количество жизней.

- Вы можете активировать последнюю способность Локсодонского Жизнепевца после того, как он вышел на поле битвы, но до разрешения его первой способности.

- Вы выбираете, менять ли ваше количество жизней, и если решаете сделать это, то устанавливаете ваше количество жизней на соответствующее значение во время разрешения срабатывающей способности Локсодонского Жизнепевца. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы решаете установить ваше количество жизней на определенное значение, и тем, как количество ваших жизней изменится.
- Чтобы ваше количество жизней стало равным определенному значению, вы получаете или теряете соответствующее количество жизней. Например, если во время разрешения способности количество ваших жизней равно 4, а сумма значений выносливости ваших существ равна 6, то вы получите 2 жизни. Если же во время разрешения способности количество ваших жизней равно 10, то вы потеряете 4 жизни, если решите поменять свое количество жизней. Другие карты, взаимодействующие с эффектами получения или потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.
- Если вы решаете сделать ваше количество жизней равным сумме значений выносливости существ под вашим контролем, то это происходит один раз. Если после этого выносливость ваших существ меняется, это не повлияет на ваше количество жизней.
- Значение X определяется только один раз, в начале разрешения последней способности Локсодонского Жизнепевца. Оно не изменяется в течение хода, если меняется ваше количество жизней.

Лук Пронзателя Сердец

{2}

Артефакт — Снаряжение

Каждый раз, когда снаряженное существо атакует, Лук Пронзателя Сердец наносит 1 повреждение целевому существу под контролем защищающегося игрока.

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

- Источником срабатывающей способности и источником повреждений является Лук Пронзателя Сердец (а не снаряженное существо). Это означает, например, что ее целью может быть существо с Защитой от зеленого, даже если Лук Пронзателя Сердец снаряжает зеленое существо, а существо с Защитой от артефактов — не может.
- Если существо атакует planeswalker-а, то защищающимся является контролируемый того planeswalker-а игрок.

Лучи Возгорания

{2} {R} {R}

Чары

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

Каждый раз, когда вы и (или) как минимум один перманент под вашим контролем становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, Лучи Возгорания наносят 2 повреждения тому игроку.

- Срабатывающая способность Лучей Возгорания разрешается до заклинания или способности, которые вызвали ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание или способность будут отменены.
- Даже если заклинание или способность делает вас и (или) перманенты под вашим контролем целью несколько раз или делает целью и вас, и один или несколько перманентов под вашим контролем, срабатывающая способность Лучей Возгорания сработает только один раз.

Лучи Изобилия

{2} {G} {G}

Чары

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

Каждый раз, когда вы поворачиваете существо для получения маны, добавьте дополнительно {G}.

{6} {G} {G}: положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем.

- Способность, срабатывающая «каждый раз, когда вы поворачиваете существо для получения маны», срабатывает, только если вы активируете мана-способность существа с {T} в ее стоимости. Мана-способности, в стоимости которых нет {T}, а вместо этого говорится «Поверните неповернутое существо под вашим контролем» или нечто подобное, не вызывают срабатывания второй способности Лучей Изобилия. Она не сработает и в том случае, если вы поворачиваете существо для активации мана-способности другого объекта (даже если в стоимости той мана-способности есть {T}).

Лучи Пустоты

{2} {B} {B}

Чары

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

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

- Пока Лучи Пустоты находятся на поле битвы, не являющиеся фишками существа под контролем ваших оппонентов не умирают. Вместо этого они изгоняются. Способности, которые сработали бы, когда те существа умирают, не срабатывают.
- Фишки умирают даже при Лучах Пустоты на поле битвы.

Маска Всесожжения

{1} {R}

Артефакт — Снаряжение

Когда Маска Всесожжения выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 красный Элементаль, затем прикрепите к ней Маску Всесожжения.

У снаряженного существа есть способность «Пожертвуйте это существо: оно наносит 1 повреждение любой цели».

Снарядить {2} ({2}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

- Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы создаете фишку Элементаля, и тем, как к ней прикрепляется Маска Всесожжения.
- Источником активируемой способности и источником повреждений является снаряженное существо, а не Маска Всесожжения. Это означает, например, что зеленое существо, снаряженное Маской Всесожжения, может нанести повреждения существу с Защитой от красного, а существу с Защитой от зеленого — не может.

Мастер-Приращиватель

{3} {W}

Существо — Человек Механик

1/1

Когда Мастер-Приращиватель выходит на поле битвы, создайте одну фишку артефакта существа 3/3 бесцветный Голем.

Големы под вашим контролем получают +1/+1.

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

Мистик Звездного Свода

{1} {W}

Существо — Человек Священник

2/2

Разыгрываемые вами заклинания чар стоят на {1} меньше.

Каждый раз, когда чары под вашим контролем попадают с поля битвы на кладбище, положите один жетон +1/+1 на Мистика Звездного Свода.

- Если вы разыгрываете заклинание Ауры, целью которого является перманент оппонента, то Аура, разрешившись, все равно будет под вашим контролем.
-

Мистическая Кузня

{4}

Артефакт

Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.

Вы можете разыграть верхнюю карту вашей библиотеки, если это карта артефакта или бесцветная не являющаяся землей карта.

{T}, заплатите 1 жизнь: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки.

- Мистическая Кузня позволяет вам смотреть верхнюю карту вашей библиотеки в любой момент, когда вы захотите (с одним ограничением, см. ниже), даже если у вас нет приоритета. Это действие не задействует стек. Знание того, что это за карта, становится частью информации, к которой у вас есть доступ, — точно так же, как вы можете просматривать карты у себя в руке.
- Если в процессе разыгрывания заклинания, земли или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не можете смотреть новую верхнюю карту, пока не закончите делать то, что вы делали. Это означает, что если вы разыгрываете верхнюю карту вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую, пока не закончите оплачивать то заклинание.
- Разыгрывая заклинания из вашей библиотеки, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания.
- Вы должны оплатить все стоимости заклинания, которое разыгрываете из вашей библиотеки, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости.

Могильный Пробудитель (*колода Planeswalker-а и приветственная колода*)

{4} {B} {B}

Существо — Птица Дух

5/5

Полет (*Это существо может быть заблокировано только существами с Полетом или Захватом.*)

{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.

Молот Исполина

{1}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +10/+10 и теряет Полет.

Снарядить {8} ({8}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

- Молот Исполина может быть прикреплен к существу, у которого и так не было Полета. В этом случае оно просто не потеряет Полет.

- Если снаряженное существо получает Полет после того, как к нему был прикреплен Молот Исполина, то оно сохранит Полет.
- Если способность снаряженного существа гласит, что оно имеет Полет «при условии, что» или «пока» выполняется какое-либо условие, то даже если это условие начнет выполняться, Молот Исполина не позволит тому существу иметь Полет. Например, если снаряженное существо «имеет Полет, пока атакует», то у него не будет Полета, даже если оно атакует после того, как к нему был прикреплен Молот Исполина.

Морозная Рысь

{2} {U}

Существо — Элементаль Кошка

2/2

Когда Морозная Рысь выходит на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента. То существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

- Целью срабатывающей способности Морозной Рыси может быть существо, которое уже повернуто. Оно не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Мстительный Воевода

{4} {B}

Существо — Орк Воин

4/4

Каждый раз, когда вы теряете жизнь(-и) первый раз в каждом ходу, положите один жетон +1/+1 на Мстительного Воеводу. *(Повреждения вызывают потерю жизней.)*

- Вы кладете только один жетон +1/+1 на Мстительного Воеводу, сколько бы жизней ни потеряли.
- Если игрок платит жизни, то он теряет жизни.
- Если вы заплатили жизни для разыгрывания заклинания или активации способности, то не сможете положить жетон +1/+1 на Мстительного Воеводу, пока не закончите разыгрывать то заклинание или активировать ту способность. Вы кладете жетон на Мстительного Воеводу до того, как разрешается то заклинание или способность.
- Если Мстительный Воевода попадает под ваш контроль после того, как вы уже теряли жизни во время этого хода, то его способность не сможет сработать в этом ходу.

Му Янлин, Небесная Плясунья
{1}{U}{U}
Легендарный Planeswalker — Янлин
2

+2: до вашего следующего хода не более одного
целевого существа получает -2/-0 и теряет Полет.
-3: создайте одну фишку существа 4/4 синий
Элементаль Птица с Полетом.
-8: вы получаете эмблему со способностью «Острова
под вашим контролем имеют способность “{T}:
возьмите карту”».

- Целью первой способности Му Янлин можно выбирать существо без Полета. Такое существо просто получит -2/-0.
- После того как первая способность Му Янлин разрешилась, у целевого существа может вновь появиться Полет, если его даст ему какой-то другой эффект.
- Остров — это карта земли с подтипом Остров, а не любая карта земли с мана-способностью, производящей синюю ману.
- Поворот Острова для получения маны — это активируемая способность. Вы не можете активировать эту способность и одновременно способность, полученную от эмблемы Му Янлин.
- Если в игре с участием более двух игроков вы покидаете партию после того, как первая способность Му Янлин разрешилась, но до начала вашего следующего хода, то эффект способности продлится до того момента, когда должен был бы начаться ваш следующий ход. Он не заканчивается сразу, когда вы покидаете партию, но и не длится бесконечно.

Му Янлин, Небесный Ветер (*только колода*
Planeswalker-a)
{4}{U}{U}
Легендарный Planeswalker — Янлин
5

+1: не более чем одно целевое существо получает -5/-
0 до вашего следующего хода.
-3: верните не более двух целевых существ в руки их
владельцев.
-7: существа с Полетом под вашим контролем
получают +5/+5 до конца хода.

- Последняя способность Му Янлин действует только на существа с Полетом, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль (или получившие Полет) позднее в том же ходу, не получают +5/+5.
 - Если в игре с участием более двух игроков вы покидаете партию после того, как первая способность Му Янлин разрешилась, но до начала вашего следующего хода, то эффект способности продлится до того момента, когда должен был бы начаться ваш следующий ход. Он не заканчивается сразу, когда вы покидаете партию, но и не длится бесконечно.
-

Мучительное Иссушение

{3} {B}

Волшебство

Мучительное Иссушение наносит 3 повреждения любой цели, а вы получаете 3 жизни.

- Если выбранная цель становится нелегальной целью для Мучительного Иссушения, то заклинание не разрешается. Вы не получите жизни.
-

Наводнение Слез

{4} {U} {U}

Волшебство

Верните все перманенты, не являющиеся землями, в руки их владельцев. Если таким образом вы возвращаете не менее четырех не являющихся фишками перманентов под вашим контролем, вы можете положить карту перманента из вашей руки на поле битвы.

- Если вы возвращаете не менее четырех не являющихся фишками перманентов, то картой перманента, которую вы кладете на поле битвы, может быть одна из карт, которые вы таким образом вернули в руку.
 - Любые способности, срабатывающие при возвращении не являющихся землями перманентов, кладутся в стек одновременно со способностями, срабатывающими, когда карта перманента кладется на поле битвы (если это применимо).
 - Если перманент должен вернуться в вашу руку, но оказывается в другой зоне (например, какой-либо эффект изгнал его вместо этого, или это командир игрока в формате «Командир»), то Наводнение Слез все равно посчитает его, когда будет определять, вернули ли вы четыре не являющихся фишками перманента.
-

Нападение с Воздуха

{2} {W}

Волшебство

Уничтожьте целевое повернутое существо. Вы получаете 1 жизнь за каждое существо с Полетом под вашим контролем.

- Если к моменту разрешения Нападения с Воздуха целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите жизни. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы получите жизни.
 - Любые способности, которые срабатывают при уничтожении целевого существа, разрешаются уже после того, как вы получите жизни.
 - Если какие-либо существа были изгнаны «до тех пор», пока целевое существо не покинет поле битвы, то те существа возвращаются до того, как вы получаете жизни.
-

Небесная Посланница (*только колода Planeswalker-*
a)
{2} {U} {U}
Существо — Птица Дух
3/2
Миг (*Вы можете разыграть эту карту при любой*
возможности разыгрывать мгновенные заклинания.)
Полет
Небесная Посланница получает +1/+1, пока вы
контролируете planeswalker-а Янлин.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Небесной Посланнице, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу ваша planeswalker Янлин покинет поле битвы.

Небесный Орел
{1} {W} {U}
Существо — Птица Дух
2/3
Полет
Другие существа с Полетом под вашим контролем
получают +1/+1.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные другим существам с Полетом под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Небесный Орел покинет поле битвы.

Неживой Слуга
{3} {B}
Существо — Зомби
3/2
Когда Неживой Слуга выходит на поле битвы,
создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби за
каждую карту с именем Неживой Слуга на вашем
кладбище.

- Для определения числа фишек, которые кладутся на поле битвы, посчитайте количество карт с именем Неживой Слуга на вашем кладбище в момент разрешения способности. Если Неживой Слуга умирает в ответ на свою срабатывающую способность и оказывается на вашем кладбище, когда способность разрешается, он будет учтен при определении числа получаемых вами Зомби.

Нечестивый Договор
{2} {B}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Когда зачарованное существо умирает, верните ту
карту на поле битвы под вашим контролем с одним
жетоном +1/+1 на ней.

- После того как Нечестивый Договор возвращает существо, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше. Ранее прикрепленные к нему Ауры (в том числе и Нечестивый Договор) не возвращаются на поле битвы. Снаряжение, которое было прикреплено к нему, остается открепленным. Любые жетоны, которые были на нем, не будут положены на новое существо.
- Вне зависимости от того, кто контролировал существо до его смерти, вы контролируете возвращенное существо.
- Если возвращаемое существо выходит на поле битвы с какими-то еще жетонами, то оно выходит с теми жетонами и одним дополнительным жетоном +1/+1.
- Если Нечестивый Договор зачаровывает фишку, то она не возвращается на поле битвы, когда умирает.
- Если несколько игроков контролируют по экземпляру Нечестивого Договора, прикрепленному к одному и тому же существу, то контролировать возвращенное существо будет последний игрок в порядке передачи хода, начиная с того, в чей ход умерло существо. В партии для двух игроков это означает, что существо достанется оппоненту игрока, чей ход идет в данный момент. В игре для более двух игроков это означает, что существо достанется игроку, сидящему справа от игрока, чей ход идет в данный момент.
- Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то существо, которое вы контролировали при помощи эффекта Нечестивого Договора, изгоняется.

Огнемёт Чандры
 {2} {R}
 Существо — Элементаль
 1/3
 Полет
 Каждый раз, когда оппоненту наносятся небоевые повреждения, Огнемёт Чандры получает +3/+0 до конца хода.

- Боевые повреждения — это такие повреждения, которые автоматически наносятся атакующими и блокирующими существами. Любые другие повреждения являются небоевыми повреждениями, даже если наносятся во время фазы боя атакующими или блокирующими существами.
- Последняя способность Огнемёта Чандры срабатывает только один раз за каждое событие нанесения оппоненту небоевых повреждений, вне зависимости от того, сколько повреждений было нанесено тому игроку.
- Если в игре с участием более двух игроков какой-либо источник наносит повреждения нескольким оппонентам одновременно, то последняя способность Огнемёта Чандры срабатывает столько раз, сколько оппонентам были нанесены повреждения.

Огнеплотный Пламёшёр
 {R}
 Существо — Элементаль Ящер
 1/1
 Каждый раз, когда Огнеплотный Пламёшёр атакует, он наносит 1 повреждение игроку или planeswalker-у, которого атакует.

- Повреждения, которые наносит Огнеплойный Пламящер при разрешении своей способности, не являются боевыми повреждениями.
- Если верность planeswalker-а, которого атакует Огнеплойный Пламящер, снижается до 0 от нанесенных способностью повреждений, то Огнеплойный Пламящер продолжает атаковать. Его можно заблокировать, но он не нанесет боевых повреждений, если останется незаблокированным.

Омнат, Очаг Великого Вала
 {1} {G} {U} {R}
 Легендарное Существо — Элементаль
 3/3

Когда Омнат, Очаг Великого Вала выходит на поле битвы, он наносит любой цели повреждения, равные количеству Элементалей под вашим контролем. Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на целевого Элементалья под вашим контролем. Если вы контролируете не менее восьми земель, возьмите карту.

- Количество Элементалей под вашим контролем подсчитывается, когда разрешается первая способность Омната. Если при этом сам Омнат находится на поле битвы, способность подсчитает и его.
- Вы можете выбрать Омната целью его собственной второй способности.
- Если к моменту разрешения второй способности Омната целевой Элементаль становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не возьмете карту, даже если контролируете восемь или больше земель. Если же цель легальна, но не может получить жетон +1/+1 (например, потому что под контролем оппонента есть Гибельный Жук), то вы берете карту, если контролируете не менее восьми земель.

Отшельник Кольца Руин (*только приветственная колода*)
 {4} {R}
 Существо — Огр Берсерк
 6/5
 Отшельник Кольца Руин атакует в каждом бою, если может.

- Если Отшельник Кольца Руин не может атаковать по любой причине (например, он повернут или попал под контроль игрока только в этом ходу), то он не атакует. Если для того, чтобы он атаковал, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае Отшельник Кольца Руин не обязан атаковать.

Охотник Ночной Стаи

{2} {G} {G}

Существо — Волк

4/4

Миг

Другие Волки и Вервольфы под вашим контролем получают +1/+1.

В начале вашего заключительного шага, если вы не разыграли ни одного заклинания в этом ходу, создайте одну фишку существа 2/2 зеленый Волк.

- Существо, которое одновременно является и Волком, и Вервольфом, получает от способности Охотника Ночной Стаи только +1/+1.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные другим Волкам и Вервольфам под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Охотник Ночной Стаи покинет поле битвы.
- Охотник Ночной Стаи проверяет, разыгрывали ли вы заклинание в течение всего хода, даже если самого Охотника Ночной Стаи не было на поле битвы в момент разыгрывания того заклинания. Это, в частности, означает, что вы не получите фишку Волка в начале заключительного шага того хода, в котором разыграли Охотника Ночной Стаи.
- Если вы разыграли заклинание, которое было отменено, последняя способность Охотника Ночной Стаи все равно не сработает.

Паладин Двух Клинков *(только колода Planeswalker-а)*

{3} {W}

Существо — Человек Рыцарь

3/3

Каждый раз, когда вы получаете жизни, положите один жетон +1/+1 на Паладина Двух Клинков.

Пока у вас 25 или больше жизней, Паладин Двух Клинков имеет Двойной удар. *(Он наносит боевые повреждения как на этапе Первого удара, так и на этапе обычных повреждений.)*

- Первая способность Паладина Двух Клинков срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, будь то 1 жизнь от Вдохновенного Оратора или 4 жизни от Восходящего Ангела. Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо или «равное числу» чего-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Паладина Двух Клинков сработает только один раз.
- Если Паладину Двух Клинков 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, то первая способность Паладина Двух Клинков 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 боевые повреждения от Первого удара, делающие ваше количество жизней ниже 25, то Паладин Двух Клинков немедленно теряет Двойной удар. Он не нанесет боевые повреждения на шаге обычных боевых повреждений, если только до этого шага вы вновь не поднимете ваше количество жизней до 25 или выше.
- Если Паладин Двух Клинков получает Двойной удар после нанесения боевых повреждений (например, потому что существо с Цепью жизни нанесло боевые повреждения), то Паладин Двух Клинков наносит только обычные боевые повреждения.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание первой способности, несмотря на то что она увеличила количество жизней вашей команды.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» Паладин Двух Клинков имеет Двойной удар, пока у вашей команды 25 или больше жизней.

Переплет
 {U}
 Чары — Аура
 Зачаровать существо
 Зачарованное существо получает +0/+2 и имеет способность «{T}: возьмите карту, затем сбросьте карту».

- Вы берете карту и сбрасываете карту в ходе разрешения полученной существом способности. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
- Если способность, которую дал Переплет, уже активирована, то она разрешится, даже если Переплет покинет поле битвы до ее разрешения.

Перчатки Света
 {2} {W}
 Чары — Аура
 Зачаровать существо
 Зачарованное существо получает +0/+2 и распределяет боевые повреждения, равные своей выносливости, а не силе.
 Зачарованное существо имеет способность «{2} {W}: разверните это существо».

- Перчатки Света не меняют значение силы зачарованного существа, они изменяют только количество распределяемых существом боевых повреждений. Все остальные правила и эффекты, использующие значения силы или выносливости, используют их реальные значения. Например, если зачарованное Перчатками Света существо дерется, то оно наносит повреждения, равные значению своей силы, а не выносливости.
-

Пещеры Загадок

Земля

{T}: добавьте {C}.

{1}, {T}, пожертвуйте Пещеры Загадок: возьмите карту. Активируйте эту способность, только если вы контролируете не менее пяти земель.

- Пещеры Загадок могут быть одной из пяти земель под вашим контролем. Вам не нужно контролировать пять других земель. В конце активации последней способности Пещер Загадок у вас под контролем может быть только четыре земли.
- Если у вас под контролем есть двое Пещер Загадок и ровно три другие земли, то вы можете активировать последнюю способность только одних Пещер Загадок. Как только стоимость той способности будет уплачена, у вас под контролем будет недостаточно земель для активации способности вторых Пещер Загадок.

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.

Повторяющийся Рокот

{2} {R} {R}

Мгновенное заклинание

Когда вы в следующий раз в этом ходу разыгрываете мгновенное заклинание, разыгрываете заклинание волшебства или активируете способность верности, скопируйте то заклинание или способность дважды. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.

- Если вы разыгрываете один Повторяющийся Рокот вслед за другим, то вы дважды скопируете второй Повторяющийся Рокот. Все заклинания и копии разрешатся, создав три отложенные срабатывающие способности. Следующее заклинание, которое вы разыграете, или способность верности, которую активируете, будет скопировано шесть раз. Если то заклинание также будет Повторяющимся Рокотом, то следующее заклинание или способность будет скопировано четырнадцать раз. Четвертый Повторяющийся Рокот скопирует следующее заклинание или способность тридцать раз. Дальнейшие подсчеты мы оставляем читателю.
- Способность Повторяющегося Рокота копирует любое мгновенное заклинание, заклинание волшебства или способность верности, а не только такие, у которых есть цели.
- Копии создаются, даже если заклинание или способность, вызвавшая срабатывание способности Повторяющегося Рокота, отменяется к моменту разрешения той способности. Копии разрешаются до того, как это сделает исходное заклинание или способность.
- Если вы не выберете новые цели для копий, у них будут те же цели, что и у копируемого заклинания или способности. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Новые цели должны быть легальными.

- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копий будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
- Если копируется заклинание или способность со значением X, которое было определено при разыгрывании, то у копий будет то же значение X.
- Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копий. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копий.
- Копии, созданные способностью Повторяющегося Рокота, создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются и не активируются. Способности, срабатывающие, когда игрок разыгрывает заклинание или активирует способность, не работают.
- Копирование способности верности не добавляет и не удаляет жетоны верности с каких-либо объектов.

Поджарка

{1} {R}

Мгновенное заклинание

Это заклинание не может быть отменено.

Поджарка наносит 5 повреждений белому или синему целевому существу или planeswalker-у.

- Поджарка может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Поджарка не отменяется, но то заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- Если к моменту разрешения Поджарки целевое существо или planeswalker становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается и кладется на кладбище своего владельца, не производя никаких эффектов. Так происходит несмотря на то, что оно не может быть отменено.

Покров Лета

{G}

Мгновенное заклинание

Возьмите карту, если оппонент разыграл синее или черное заклинание в этом ходу. Заклинания под вашим контролем не могут быть отменены в этом ходу. Вы и перманенты под вашим контролем получаете Порчеустойчивость от синего и от черного до конца хода. *(Вы и они не можете быть целями синих или черных заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

- Покров Лета не дает никаких эффектов, пока не разрешится. Это заклинание можно отменить.
- Если ваши оппоненты разыграли несколько синих или черных заклинаний, вы все равно берете только одну карту, когда разрешается Покров Лета.
- После разрешения Покрова Лета ваши заклинания все равно могут быть целями заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, ваше заклинание не отменяется, но пытавшееся его отменить заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.

Поле Лотосов
Земля
Порчеустойчивость
Поле Лотосов выходит на поле битвы повернутым.
Когда Поле Лотосов выходит на поле битвы,
пожертвуйте две земли.
{T}: добавьте три маны любого одного цвета.

- Если Поле Лотосов выходит на поле битвы, пока у вас под контролем меньше двух других земель, вы должны будете пожертвовать все земли под вашим контролем, в том числе и Поле Лотосов.

Поле Мертвецов
Земля
Поле Мертвецов выходит на поле битвы
повернутым.
{T}: добавьте {C}.
Каждый раз, когда Поле Мертвецов или другая земля
выходит на поле битвы под вашим контролем, если
вы контролируете не менее семи земель с разными
именами, создайте одну фишку существа 2/2 черный
Зомби.

- Если вы контролируете несколько земель с одним и тем же именем, то только одна из тех земель будет учитываться в числе семи, необходимых для создания Зомби. Например, если под вашим контролем есть четыре земли с именем Равнина, две — с именем Остров и одна — с именем Поле Мертвецов, то вы контролируете три земли с разными именами.
- Последняя способность Поля Мертвецов учитывает его само и выходящую на поле битвы землю в дополнение к другим землям под вашим контролем.
- Если несколько земель, в том числе, возможно, и само Поле Мертвецов, выходит на поле битвы одновременно, то считаются все эти земли. Например, если вы пожертвуете восемь земель в рамках разрешения Местоиизменения и найдете в вашей библиотеке пять различных карт базовых земель, две карты Поле Мертвецов и еще одну землю с другим именем, то создадите шестнадцать фишек Зомби.

Полярный Элементаль
{4} {U}
Существо — Элементаль
3/4
Полет
Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний,
целью которых является Полярный Элементаль,
стоит на {2} больше.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости (например, от Полярного Элементаля), затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.

- Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний, которые делают Полярного Элементаля целью несколько раз, стоит больше только на {2}.

Портал Святилища

{2} {U}

Артефакт

{1}, {T}: верните целевое существо под вашим контролем и каждую прикрепленную к нему Ауру в руки их владельцев. Активируйте эту способность только во время вашего хода.

- Снаряжение, прикрепленное к целевому существу, остается на поле битвы.

Порыв Эфира

{1} {U}

Мгновенное заклинание

Выберите целевое красное или зеленое заклинание или перманент. Его владелец кладет его на верх или в низ своей библиотеки.

- Владелец целевого заклинания или перманента решает, положить его на верх или в низ своей библиотеки.
- Если заклинание кладется в библиотеку владельца, оно удаляется из стека и, как следствие, не разрешается. Заклинание не отменяется, оно просто больше не существует. Этот эффект действует и на заклинания, которые не могут быть отменены.

Превращение в Прах

{4} {R}

Волшебство

Превращение в Прах наносит 5 повреждений целевому существу. Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Эффект замены Превращения в Прах изгоняет целевое существо, если оно должно умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно от смертельных повреждений.

Преодоление

{3} {G} {G}

Волшебство

Существа под вашим контролем получают +2/+2 и Пробивной удар до конца хода. *(Они могут нанести избыточные боевые повреждения игроку или planeswalker-у, которого атакуют.)*

- Преодоление действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +2/+2 и Пробивной удар.

Привидения из Темниц

{2} {U} {U}

Существо — Дух

3/3

Полет

Когда Привидения из Темниц выходят на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента. То существо не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока, пока вы контролируете Привидений из Темниц.

- Если контроль над Привидениями из Темниц перейдет к другому игроку, то их эффект прекратит действовать. Даже если в дальнейшем вы вернете себе контроль над Привидениями из Темниц, существо все равно сможет разворачиваться.
- Целью срабатывающей способности Привидений из Темниц может быть повернутое существо. Если целевое существо в момент разрешения способности было уже повернуто, оно остается повернутым и не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.
- Если Привидения из Темниц покидают поле битвы до того, как разрешится их срабатывающая способность, то целевое существо будет повернуто, но сможет развернуться, как обычно.

Притязания Гниющих Лоз

{3} {B} {G}

Чары

Каждый раз, когда существо под вашим контролем умирает, вы получаете 1 жизнь и берете карту.

- Если Притязания Гниющих Лоз покидают поле битвы одновременно с тем, как умирает одно или несколько существ под вашим контролем, то их способность срабатывает за каждое из тех существ.
- Если существо под вашим контролем умирает одновременно с тем, как ваше количество жизней снижается до 0 или меньше, то вы проиграете партию до того, как способность Притязаний Гниющих Лоз успеет вас спасти.

Прожорливая Гидра

{X} {G} {G}

Существо — Гидра

0/1

Пробивной удар

Прожорливая Гидра выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на ней.

Когда Прожорливая Гидра выходит на поле битвы, выберите одно —

- Удвойте количество жетонов +1/+1 на Прожорливой Гидре.
- Прожорливая Гидра дерется с целевым существом не под вашим контролем.

- Если к моменту разрешения способности цель второго режима Прожорливой Гидры становится нелегальной, или если Прожорливая Гидра уже покинула поле битвы, то ни одно из существ не наносит и не получает повреждений. Если цель второго режима нелегальна, то способность не переключится на первый режим.
 - Драка — это не боевые повреждения, поэтому Пробивной удар при драке не действует.
-

Пульс Мурасы
{2} {G}
Мгновенное заклинание
Верните целевую карту существа или земли из кладбища в руку ее владельца. Вы получаете 6 жизней.

- Если к моменту разрешения Пульса Мурасы целевая карта становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите 6 жизней.
-

Пылающий Кот Чандры
{1} {R}
Существо — Элементаль Кошка
2/2
{T}: добавьте {R}. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания Элементаля или заклинания planeswalker-а Чандры.

- Заклинание planeswalker-а Чандры — это заклинание planeswalker-а с подтипом Чандра. Карты, в имени которых упоминается Чандра, или на иллюстрациях которых есть ее изображение (например, Регулятор Чандры или Буйство Чандры), не являются заклинаниями planeswalker-а Чандры.
-

Разросшийся Элементаль
{2} {G}
Существо — Элементаль
3/2
Когда Разросшийся Элементаль выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на другого целевого Элементаля под вашим контролем. Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, вы получаете 1 жизнь. Если то существо было Элементом, положите один жетон +1/+1 на Разросшегося Элементаля.

- Если существо под вашим контролем умирает одновременно с тем, как ваше количество жизней снижается до 0 или меньше, то вы проиграете партию до того, как последняя способность Разросшегося Элементаля успеет вас спасти.
- Если Разросшийся Элементаль умирает одновременно с одним или несколькими другими существами под вашим контролем, то последняя способность Разросшегося Элементаля срабатывает за каждое из этих других существ. Вы получите 1 жизнь за каждое из них, но даже если среди них были Элементали, Разросшийся Элементаль не получит жетоны +1/+1, поскольку уже покинул поле битвы.

Регулятор Чандры

{1} {R}

Легендарный Артефакт

Каждый раз, когда вы активируете способность верности planeswalker-а Чандры, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, скопируйте ту способность. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

{1}, {T}, сбросьте карту Горы или красную карту: возьмите карту.

- Вы не можете заплатить больше {1} каждый раз, когда разрешается срабатывающая способность Регулятора Чандры.
- Копирование способности верности не добавляет и не убирает жетоны верности с каких-либо объектов.
- Если в стоимости способности верности есть $-X$, то у копии будет то же самое значение X .
- Срабатывающая способность Регулятора Чандры и созданная ей копия разрешаются до способности верности, вызвавшей ее срабатывание. Они разрешатся, даже если та способность верности будет отменена.
- Карта Горы — это карта земли с подтипом Гора, а не любая карта земли с мана-способностью, производящей красную ману. Карты земель обычно бесцветны, даже если производят красную ману.

Риэнн, Ангел Возрождения (*промо-карта программы*

Визу-а-Вок)

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

Легендарное Существо — Ангел

5/4

Полет

Другие многоцветные существа под вашим контролем получают +1/+0.

Каждый раз, когда другое многоцветное существо под вашим контролем умирает, верните его в руку его владельца в начале следующего заключительного шага.

- Если многоцветное существо под вашим контролем покидает кладбище после того, как умирает, но до разрешения отложенной срабатывающей способности, то оно не возвращается в руку владельца.
 - Если какой-либо эффект заставляет не-многоцветное существо стать многоцветным и то существо умирает, не-многоцветная карта вернется в руку владельца.
 - Если Риэнн умирает одновременно с одним или несколькими многоцветными существами под вашим контролем, то ее последняя способность срабатывает за каждое из тех существ.
 - Если Риэнн покидает поле битвы после срабатывания ее способности, но до следующего заключительного шага, то ее отложенная срабатывающая способность все равно вернет карту.
-

Рыцарь Эбенового Легиона

{B}

Существо — Вампир Рыцарь

1/2

{2} {B}: Рыцарь Эбенового Легиона получает +3/+3 и

Смертельное касание до конца хода.

В начале вашего заключительного шага, если любой

игрок потерял 4 или больше жизней в этом ходу,

положите один жетон +1/+1 на Рыцаря Эбенового

Легиона. *(Повреждения вызывают потерю жизней.)*

- Рыцарь Эбенового Легиона смотрит на весь ваш ход, чтобы определить, потерял ли кто-нибудь из игроков 4 или больше жизней. Не имеет значения, сколько игроков потеряло 4 или больше жизней: важно только то, сделал ли это хоть кто-нибудь. Кроме того, не имеет значения, был ли Рыцарь Эбенового Легиона на поле битвы, когда игроки теряли жизни.
- Не имеет значения, снизилось ли в итоге на 4 или больше количество жизней игрока за ход. Например, если игрок потерял 4 жизни и получил 6 жизней, то он все равно потерял 4 жизни.
- Не обязательно, чтобы игрок потерял 4 жизни одновременно. Если игрок потерял по 2 жизни два раза за ход, то он потерял 4 жизни в течение того хода, и Рыцарь Эбенового Легиона получит жетон +1/+1.
- Если игрок платит жизни, то он теряет жизни.

Сбить с Толку

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -4/-0 до конца хода.

Возьмите карту.

- Если к моменту разрешения заклинания Сбить с Толку целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту.

Сборщик на Руинах

{3}

Артефакт Существо — Конструкция

2/1

Пожертвуйте Сборщика на Руинах: выберите

целевую карту перманента на вашем кладбище,

которая была положена туда с поля битвы в этом

ходу. Верните ее в вашу руку.

- Поскольку цели для активируемых способностей выбираются до оплаты стоимости (например, «Пожертвуйте Сборщика на Руинах»), для способности Сборщика на Руинах нельзя выбрать целью его самого.
- Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker-ов.
- Целью способности Сборщика на Руинах может быть карта перманента на вашем кладбище, которая попала туда с поля битвы до того, как Сборщик на Руинах вышел на поле битвы в том же ходу.

- Отмененные ранее в этом ходу заклинания перманентов не выходили на поле битвы, так что они не являются легальными целями для способности Сборщика на Руинах.

Сверкающий Щит

{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Сверкающий Щит выходит на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента.

Зачарованное существо получает +1/+3.

- Если к моменту разрешения Сверкающего Щита целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.

Свирепый Бичеватель

{3} {B} {B}

Существо — Орк Воин

3/3

Когда Свирепый Бичеватель выходит на поле битвы, он наносит целевому оппоненту или planeswalker-у повреждения, равные количеству существ под вашим контролем.

- Количество существ под вашим контролем подсчитывается при разрешении способности Свирепого Бичевателя. Если при этом сам Свирепый Бичеватель находится на поле битвы, способность подсчитает и его.

Связь Волчьего Рода

{4} {G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Связь Волчьего Рода выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 2/2 зеленый Волк.

Зачарованное существо получает +2/+2.

- Чтобы разыграть Связь Волчьего Рода, вы должны выбрать целью существо. Она не может выйти на поле битвы прикрепленной к фишке Волка, которую вы создаете.
 - Если к моменту разрешения Связи Волчьего Рода целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.
-

Седло Волчьего Наездника

{3} {G}

Артефакт — Снаряжение

Когда Седло Волчьего Наездника выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 2/2 зеленый Волк, затем прикрепите к ней Седло Волчьего Наездника.

Снаряженное существо получает +1/+1 и не может быть заблокировано более чем одним существом.

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

- Фишка Волка, которую вы создаете, выходит на поле битвы как существо 2/2. Любые способности, срабатывающие, когда существо с определенной силой выходит на поле битвы, увидят эту фишку как выходящее на поле битвы существо 2/2 до того, как к ней прикрепится Седло Волчьего Наездника.
- Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы создаете фишку Волка, и тем, как к ней прикрепляется Седло Волчьего Наездника.
- Если снаряженное существо имеет Угрозу, то его нельзя заблокировать вообще.

Сезон Роста

{1} {G}

Чары

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является существо под вашим контролем, возьмите карту.

- Если на поле битвы под вашим контролем выходит несколько существ одновременно, то вы предсказываете 1 за каждое из тех существ. Однако вы не сможете посмотреть сразу несколько карт с верха вашей библиотеки.
 - Последняя способность Сезона Роста разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
 - Последняя способность Сезона Роста срабатывает, когда вы разыгрываете заклинание с несколькими целями, если хотя бы одной целью того заклинания является существо под вашим контролем. Она не срабатывает несколько раз, если вы разыгрываете заклинание, делающее существо под вашим контролем целью несколько раз или делающее целями несколько существ под вашим контролем.
-

Сефара, Клинок Небес

{4} {W} {W} {W}

Легендарное Существо — Ангел

7/7

Вы можете заплатить {W} и повернуть четыре неповернутых существа с Полетом под вашим контролем вместо оплаты мана-стоимости этого заклинания.

Полет, Цепь жизни

Другие существа с Полетом под вашим контролем имеют Неразрушимость. *(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают их.)*

- Чтобы оплатить альтернативную стоимость Сефары, вы можете повернуть любых неповернутых существ с Полетом под вашим контролем, в том числе не находившихся непрерывно под вашим контролем с начала вашего последнего хода.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, альтернативную стоимость Сефары), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, смертельные повреждения, нанесенные другим существам с Полетом под вашим контролем, могут привести к их уничтожению, если позже в том же ходу Сефара покинет поле битвы.

Сила Масс

{G}

Мгновенное заклинание

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

- Размер бонуса определяется, когда Сила Масс разрешается. В дальнейшем в том же ходу он не изменится, даже если поменяется количество существ под вашим контролем.
- Если целью Силы Масс вы выбрали существо под вашим контролем, не забудьте посчитать его, когда будете определять размер бонуса.

Символ Прародителей

{3}

Артефакт

При выходе Символа Прародителей на поле битвы выберите тип существа.

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

{3}, {T}: посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту существа выбранного типа и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Вампир или Воин. Типы карт (например, «артефакт») и супертипы (например, «легендарный») выбирать нельзя.

Сметающее Пламя

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Сметающее Пламя наносит по 2 повреждения каждому существу, кроме существ с Полетом под вашим контролем.

- Единственные существа, которым Сметающее Пламя не наносит повреждения, это существа с Полетом под вашим контролем. И существа с Полетом не под вашим контролем, и существа под вашим контролем без Полета получают повреждения.

Соленоводный Головорез

{1} {U}

Существо — Мерфолк Пират

2/1

Миг (*Вы можете разыграть это заклинание при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания.*)

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание во время хода оппонента, положите один жетон +1/+1 на Соленоводного Головореза.

- Чтобы последняя способность Соленоводного Головореза действовала, он должен находиться на поле битвы. В частности, способность не сработает, если вы разыграете Соленоводного Головореза во время хода оппонента.
- Способность Соленоводного Головореза разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Сонный Паралич

{3} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Сонный Паралич выходит на поле битвы, поверните зачарованное существо.

Зачарованное существо не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока.

- Если к моменту разрешения Сонного Паралича целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.
-

Сорин, Властный Кровавый Лорд

{2} {B}

Легендарный Planeswalker — Сорин

4

+1: целевое существо под вашим контролем получает Смертельное касание и Цепь жизни до конца хода.

Если это Вампир, положите на него один жетон

+1/+1.

+1: вы можете пожертвовать Вампира. Когда вы это делаете, Сорин, Властный Кровавый Лорд наносит 3 повреждения любой цели, а вы получаете 3 жизни.

–3: вы можете положить карту существа-Вампира из вашей руки на поле битвы.

- Несколько способностей Смертельного касания и (или) Цепи жизни у одного и того же существа объединяются.
- Вторая способность Сорина отправляется в стек без выбора цели. Во время разрешения той способности вы можете пожертвовать Вампира. Когда вы это делаете, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете цель, которой будут нанесены повреждения. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут предпринимать действия после того, как вы пожертвовали существо, но до того, как будут нанесены повреждения.
- Если к моменту разрешения реагирующей срабатывающей способности ее цель становится нелегальной, то способность не разрешается. Вы не получите 3 жизни.

Сорин, Лорд Вампиров (*только колода Planeswalker-*
a)

{4} {B} {B}

Легендарный Planeswalker — Сорин

4

+1: не более одного целевого существа получает

+2/+0 до конца хода.

–2: Сорин, Лорд Вампиров наносит 4 повреждения любой цели. Вы получаете 4 жизни.

–8: до конца хода каждый Вампир под вашим контролем получает способность «{T}: получите контроль над целевым существом».

- Если к моменту разрешения второй способности Сорина выбранная цель становится нелегальной, то способность не разрешается. Вы не получите 4 жизни.
 - Эффект смены контроля способности, которую дает последняя способность Сорина, длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки и не прекращает действовать, если сам Сорин или Вампир, чья способность была активирована, покидает поле битвы. В игре с участием более двух игроков он прекращает действовать, если вы покидаете партию.
-

Стальной Надсмотрщик
{2}
Артефакт Существо — Конструкция
1/1
{T}: положите один жетон +1/+1 на каждый артефакт существо под вашим контролем.

- Способность Стального Надсмотрщика кладет один жетон +1/+1 на каждый артефакт существо под вашим контролем, в том числе на самого Стального Надсмотрщика.

Стойкий Часовой
{2} {W}
Существо — Человек Солдат
3/2
Бдительность (*Атакую, это существо не поворачивается.*)
Когда Стойкий Часовой умирает, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

- Если другому существу наносятся смертельные повреждения одновременно со Стойким Часовым, то срабатывающая способность Стойкого Часового не успеет положить на то существо жетон +1/+1, чтобы его спасти.

Страж Острова Эвос
{2} {U}
Существо — Птица Чародей
2/2
Полет
Разыгрываемые вами заклинания существ с Полетом стоят на {1} меньше.

- Даже если какой-либо эффект заставляет существо получить Полет, как только оно будет на поле битвы, заклинание существа без Полета не будет стоить меньше. Это верно и в том случае, если у самого заклинания существа есть способность, дающая ему Полет на поле битвы при выполнении каких-либо условий, и эти условия выполняются.
- Последняя способность Стража Острова Эвос не может снизить цветную часть стоимости заклинания существа с Полетом.

Стражница Серры (*колода Planeswalker-a, приветственная колода и начальный набор*)
{4} {W} {W}
Существо — Ангел
5/5
Полет (*Это существо может быть заблокировано только существами с Полетом или Захватом.*)
Бдительность (*Атакую, это существо не поворачивается.*)
Другие существа под вашим контролем имеют Бдительность.

- Если существо теряет Бдительность после того, как атаквало (например, потому что Стражница Серры покинула поле битвы), то это не придет к тому, что оно повернется.

Сундук Предсказателя

{4}

Артефакт

{1}, {T}: выберите имя карты, затем покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если у той карты выбранное имя, пожертвуйте Сундук Предсказателя и возьмите три карты. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- Если у верхней карты вашей библиотеки нет выбранного имени, то она остается на верху вашей библиотеки. Возможно, если у вас будет подходящий ключ, вы сможете развернуть Сундук Предсказателя и повторить попытку, уже зная имя карты.
- Если у верхней карты вашей библиотеки есть выбранное имя, то она будет в числе трех взятых вами карт.

Сучковатый Носорог *(только колода Planeswalker-a)*

{2} {G} {G}

Существо — Носорог

4/4

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

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Сучковатый Носорог, возьмите карту.

- Последняя способность Сучковатого Носорога разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Последняя способность Сучковатого Носорога срабатывает, когда вы разыгрываете заклинание с несколькими целями, если хотя бы одной целью того заклинания является Сучковатый Носорог. Она не срабатывает несколько раз, если вы разыгрываете заклинание, делающее Сучковатого Носорога целью несколько раз.

Тектонический Разлом

{3} {R}

Волшебство

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

- Если к моменту разрешения Тектонического Разлома целевая земля становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Существа без Полета смогут блокировать обычным образом. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то существа без Полета не смогут блокировать.

- Поскольку Тектонический Разлом не меняет характеристики существ, он действует и на тех существ, которые выходят на поле битвы или теряют Полет после разрешения заклинания, и прекращает действовать на существ, получивших Полет.

Труп Рыцаря

{W}{B}

Существо — Зомби Рыцарь

2/2

Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, каждый оппонент теряет 1 жизнь.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Труса Рыцаря заставляет команду соперников потерять 1 жизнь дважды.

Увертливый Цератопс

{2}{G}{G}

Существо — Динозавр

5/4

Это заклинание не может быть отменено.

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

{G}: Увертливый Цератопс по вашему выбору получает Захват, Пробивной удар или Ускорение до конца хода.

- Увертливый Цератопс может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Увертливый Цератопс не отменяется, но то заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- Несколько способностей Захвата, Пробивного удара и (или) Ускорения у одного и того же существа объединяются.

Фея-Злоумышленница

{U}

Существо — Фея Бродяга

1/1

Полет

Когда Фея-Злоумышленница выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть другое существо с именем Фея-Злоумышленница, возьмите карту.

- Срабатывающая способность Феи-Злоумышленницы проверяет, есть ли под вашим контролем другое существо с именем Фея-Злоумышленница, в тот момент, когда новая Фея-Злоумышленница выходит на поле битвы. Если такого существа у вас нет, способность не сработает вовсе. Способность еще раз проверяет это условие в момент разрешения. Если в это время у вас под контролем не будет другого существа с именем Фея-Злоумышленница, способность не произведет эффекта.

Хищный Раптор

{1} {R}

Существо — Динозавр

2/3

Разыгрываемые вами заклинания существ стоят на {1} меньше.

Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, Хищный Раптор наносит ему 2 повреждения. Если таким образом наносятся повреждения Динозавру, Хищный Раптор получает +2/+0 до конца хода.

- Эффекты, снижающие стоимость заклинания в немаркированной мане (например, эффект Хищного Раптора), не могут снизить требования в части уплаты цветной маны.
- Эффект снижения стоимости Хищного Раптора не действует на него самого.

Ценный Единорог *(только приветственная колода)*

{3} {G}

Существо — Единорог

2/2

Все существа, способные блокировать Ценного Единорога, блокируют его.

- Если какое-то существо под контролем защищающегося игрока по какой-то причине не может блокировать Ценного Единорога (например, оно повернуто), то оно не блокирует Ценного Единорога. Если для того, чтобы существо блокировало Ценного Единорога, требуется уплатить некую стоимость, защищающийся игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать.
- Если атакует несколько Ценных Единорогов, то существа, которые могут блокировать, должны блокировать одного Ценного Единорога, но не обязаны блокировать одного и того же Ценного Единорога.

Цикл Роста

{1} {G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +3/+3 до конца хода. Оно получает дополнительные +2/+2 до конца хода за каждую карту с именем Цикл Роста на вашем кладбище.

- Размер бонуса определяется, когда Цикл Роста начинает разрешаться. В дальнейшем в том же ходу он не изменится, даже если поменяется количество Циклов Роста на вашем кладбище.
 - В тот момент, когда вы выполняете предписания на карте, Цикл Роста еще находится в стеке. Его еще не будет на вашем кладбище, и за него существо не получит дополнительный бонус.
-

Чандра, Начинаящий Пиромант

{3} {R}

Легендарный Planeswalker — Чандра

5

+1: Элементали под вашим контролем получают

+2/+0 до конца хода.

−1: добавьте {R} {R}.

−2: Чандра, Начинаящий Пиромант наносит 2 повреждения любой цели.

- Первая способность Чандры действует только на Элементалей, находящихся под вашим контролем в момент ее разрешения. Элементали, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +2/+0.
- Поскольку вторая способность Чандры — 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.

Чандра, Пробудившийся Огонь

{4} {R} {R}

Легендарный Planeswalker — Чандра

6

Это заклинание не может быть отменено.

+2: каждый оппонент получает эмблему со способностью «В начале вашего шага поддержки эта эмблема наносит вам 1 повреждение».

−3: Чандра, Пробудившийся Огонь наносит 3 повреждения каждому не являющемуся Элементом существу.

−X: Чандра, Пробудившийся Огонь наносит X повреждений целевому существу или planeswalker-у. Если перманент, которому таким образом были нанесены повреждения, должен умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Чандра может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Чандра не отменяется, но то заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- Эмблемы — это не перманенты, и их нельзя уничтожить или изгнать. Как только вы получили эмблему, ее уже никак не убрать.
- Способность эмблемы Чандры срабатывает в начале шага поддержки игрока, получившего эмблему, а не игрока, контролирующего Чандру.
- У игрока может быть несколько эмблем Чандры. Способность каждой из них срабатывает отдельно.
- Эффект замены последней способности Чандры изгоняет целевое существо или planeswalker-а, если они должны умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно от смертельных повреждений.
- Если последняя способность Чандры не наносит повреждений (например, потому что повреждения были каким-то образом предотвращены), то цель не будет изгнана, если она должна умереть.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Чандры дает по эмблеме каждому оппоненту. Во время своего шага поддержки команда соперников получит два раза по 1 повреждению.
- Если вы покидаете партию с участием более двух игроков, то ваши оппоненты сохраняют эмблемы, которые дала им Чандра. Каждый оппонент является владельцем эмблемы, которую дала ему Чандра. В игре для более двух игроков ваши оппоненты продолжают гореть и после того, как и вы, и Чандра покинули партию.

Чандра, Служительница Пламени

{1}{R}{R}

Легендарный Planeswalker — Чандра

4

0: положите один жетон верности на каждого красного planeswalker-а под вашим контролем.

0: создайте две фишки существа 1/1 красный Элементаль. Они получают Ускорение. Пожертвуйте их в начале следующего заключительного шага.

–2: вы можете разыграть целевую карту мгновенного заклинания или волшебства с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища.

Если та карта должна быть положена на ваше кладбище в этом ходу, изгоните ее вместо этого.

- Первая способность Чандры кладет жетон на нее саму и на всех остальных красных planeswalker-ов под вашим контролем. Это не вызывает активацию способностей верности других planeswalker-ов.
- Если вы хотите разыграть заклинание с помощью последней способности Чандры, вы должны оплатить его стоимости. Если у того заклинания есть альтернативные стоимости, вы можете их оплатить.
- Если в мана-стоимости находящейся на вашем кладбище карты есть {X}, то он считается равным 0, когда вы выбираете ту карту целью последней способности Чандры. Однако при разыгрывании карты вы должны выбрать значение для X. Даже если это приведет к тому, что конвертированная мана-стоимость заклинания превысит 3, вы все равно сможете его разыграть.
- Если вы хотите разыграть целевую карту, вы должны разыграть ее, пока последняя способность Чандры разрешается. Вы не можете разыграть ее позже в этом ходу.

Чандра, Ярость Пламени *(только колода*

Planeswalker-а)

{4}{R}{R}

Легендарный Planeswalker — Чандра

4

+1: Чандра, Ярость Пламени наносит 2 повреждения любой цели.

–2: Чандра, Ярость Пламени наносит 4 повреждения целевому существу и 2 повреждения игроку, контролирующему то существо.

–8: Чандра, Ярость Пламени наносит по 10 повреждений целевому игроку и каждому существу под контролем того игрока.

- Если к моменту разрешения второй способности Чандры целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Никому из игроков не наносятся повреждения. Точно так же, если к моменту разрешения последней способности Чандры целевой игрок становится нелегальной целью, то существам не наносятся повреждения.
- Последняя способность Чандры делает целью игрока, а не его существа. Таким образом могут быть нанесены повреждения существу с Порчеустойчивостью.

Шаман-Могильщик

{2} {G}

Существо — Кентавр Шаман

3/2

Когда Шаман-Могильщик выходит на поле битвы, целевой игрок втасовывает любое количество целевых карт из своего кладбища в свою библиотеку.

- Если срабатывающая способность Шамана-Могильщик делает целью игрока, но не делает целями карты на его кладбище, тот игрок просто тасует свою библиотеку.
- Если целевые карты стали нелегальными целями, то целевой игрок тасует свою библиотеку. Если же нелегальной целью становится целевой игрок, то способность Шамана-Могильщика не производит эффекта.

Щетинистый Вепрь (*только приветственная колода*)

{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.

Элементаль Огненной Бури (*только колода*

Planeswalker-a)

{2} {R} {R}

Существо — Элементаль

3/3

Каждый раз, когда оппоненту наносятся небоевые повреждения, существа под вашим контролем получают +1/+0 до конца хода.

- Боевые повреждения — это такие повреждения, которые автоматически наносятся атакующими и блокирующими существами. Любые другие повреждения являются небоевыми повреждениями, даже если наносятся во время фазы боя атакующими или блокирующими существами.
- Способность Элементаля Огненной Бури срабатывает только один раз за каждое событие нанесения оппоненту небоевых повреждений, вне зависимости от того, сколько повреждений было нанесено тому игроку.

- Способность Элементалю Огненной Бури действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получат +1/+0.
- Если в игре с участием более двух игроков какой-либо источник наносит повреждения нескольким оппонентам одновременно, то способность Элементаль Огненной Бури срабатывает соответствующее количество раз.

Элементаль Проснувшихся Корней

{4} {G} {G}

Существо — Элементаль

5/5

{G} {G} {G} {G} {G}: разверните целевую землю под вашим контролем. Она становится существом 5/5

Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей. *(Этот эффект длится до тех пор, пока та земля остается на поле битвы.)*

- Целью способности Элементалю Проснувшихся Корней может быть земля, которая уже является существом, или земля, которая уже развернута. Способность развернет ее, если это возможно, и установит базовую силу и выносливость на 5/5. Любые жетоны или эффекты, которые меняют силу и выносливость существа, продолжают действовать, а эффекты, которые устанавливают силу и выносливость существа, будут заменены.

Ярок Оскверненный

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

Легендарное Существо — Элементаль Ужас

3/5

Смертельное касание, Цепь жизни

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

- Ярок действует на срабатывающие при выходе на поле битвы способности самого перманента, а также на другие срабатывающие способности, которые срабатывают, когда тот перманент выходит на поле битвы. Текст таких срабатывающих способностей начинается со слов «когда» или «каждый раз, когда».
- Способность Ярока не действует на эффекты замены. Например, существо, которое выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем, не получит дополнительный жетон +1/+1.
- Также она не влияет на способности с формулировкой «При выходе [этого существа] на поле битвы», такие как выбор цвета с помощью Алмазного Рыцаря.
- Перманент, выходящий на поле битвы, не обязательно должен находиться под вашим контролем, — вы должны контролировать только перманент со срабатывающей способностью.
- Эффект Ярока не копирует срабатывающую способность, он только заставляет ее срабатывать два раза. Любые решения, которые вы принимаете, когда кладете способность в стек, такие как выбор режимов и целей, принимаются отдельно для каждого экземпляра этой способности. Любые решения, которые принимаются в момент разрешения, — например, класть ли жетоны на перманент, — также принимаются отдельно.

- Если у вас под контролем каким-то образом оказались два Ярока, то при выходе на поле битвы перманента срабатывающие способности срабатывают три раза, а не четыре. Третий Ярок заставляет способности срабатывать четыре раза, четвертый — пять раз, и так далее.
- Если перманент, выходящий на поле битвы одновременно с Яроком (или сам Ярок), вызывает срабатывание способности перманента под вашим контролем, та способность срабатывает дополнительный раз.
- Если срабатывающая способность связана со второй способностью, дополнительные срабатывания той способности также связаны с этой второй способностью. Если в тексте второй способности упоминается «изгнанная карта», это относится ко всем картам, изгнанным срабатываниями способности.
- В некоторых случаях, возникающих при наличии связанных способностей, способности требуется информация об «изгнанной карте». Когда такое происходит, способность получает несколько ответов. Если эти ответы используются для определения значения переменной, используется их сумма. Например, если связанная с выходом на поле битвы способность Элитного Арканиста срабатывает дважды, то в изгнание отправляются две карты. Значение X в стоимости активации другой способности Элитного Арканиста равняется сумме значений конвертированной мана-стоимости двух карт. При разрешении способности вы создаете копии обеих карт, и можете разыграть ноль, одну или обе копии в любом порядке.