

Заметки к выпуску «Горизонты Модерна»

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

Дата внесения последних изменений: 29 апреля 2019 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск «Горизонты Модерна» содержит 254 карты (101 обычную, 80 необычных, 53 редких, 15 раритетных и 5 базовых земель), которые входят в бустеры, а кроме того — 1 промо-карту (доступную в рамках промо-кампании Ву-а-Вох для «Горизонтов Модерна» в магазинах).

В бустерах выпуска «Горизонты Модерна» также можно найти 54 коллекционные карточки с иллюстрациями. Эти карточки не являются картами *Magic* и не предназначены для игры.

Выпуск «Горизонты Модерна» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 14 июня 2019 г. Начиная с этого дня карты выпуска «Горизонты Модерна» становятся легальными в формате «Модерн», а также в форматах «Наследие» и «Винтаж». Большинство карт этого выпуска нелегально в формате «Стандарт».

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.

Основная тема выпуска: знакомые ключевые слова и механики

Все способности с ключевым словом, действия с ключевым словом и слова способности выпуска «Горизонты Модерна» уже появлялись в других выпусках *Magic*. Не считая механик, регулярно

появляющихся в новых выпусках, в этом выпуске 44 вернувшихся механики! Знакомые вам правила для этих механик не изменились, но некоторые из них предстанут в новом свете.

- Некоторые из этих способностей с ключевым словом позволяют заплатить альтернативную стоимость для разыгрывания заклинания. Это Рывок, Вызывание, Воспоминание и Перегрузка.
- Другие способности с ключевым словом позволяют заплатить дополнительную стоимость разыгрывания заклинания. Это Выкуп, Сплетение, Усилитель, Копия, Возвращение и Сращивание.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть заклинание «без уплаты его мана-стоимости» или за другую стоимость «вместо уплаты его мана-стоимости», то вы не можете решить оплатить другие альтернативные стоимости. Вы можете оплачивать любые необязательные дополнительные стоимости и должны оплатить любые обязательные дополнительные стоимости, которые есть у заклинания.

Знакомая механика: «Снежный» и символ {S}

Выпуск *«Горизонты Модерна»* по-разному может вызвать у вас мурашки по коже — в том числе, вернув самую морозную механику игры: супертип «снежный» и символ снежной маны.

Фроствалла
{2} {G}
Снежное Существо — Ящер
2/2
{S}: Фроствалла получает +2/+2 до конца хода.
Активируйте эту способность только один раз за ход.
(*{S} можно оплатить одной маной от снежного перманента.*)

Заснеженная Гора
Базовая Снежная Земля — Гора

- «Снежный» — это супертип, а не тип карты. С этим словом как таковым не связано никаких правил или функций, но оно может иметь значение для других карт и способностей.
- Базовые снежные земли легальны во всех форматах, где легален выпуск *«Горизонты Модерна»*. Они нелегальны в формате «Стандарт». В турнирах с Собранной колодой, где легальны базовые снежные земли, в вашей колоде может быть любое их количество. В форматах с колодами из бустеров по выпуску *«Горизонты Модерна»* в вашей колоде не могут находиться базовые снежные земли, которые вы не брали во время драфта (если это «Драфт») или не открывали (если это «Силед»).
- Символ {S} относится к символам немаркированной маны. Чтобы заплатить его, вы должны потратить одну ману любого типа, произведенную снежным перманентом. Эффекты, снижающие стоимость на какое-то количество простой немаркированной маны, не могут снизить стоимость в {S}.
- Снежный — это не тип маны. Даже если какой-либо эффект позволяет вам тратить ману, как если бы это была мана любого типа, вы не можете оплачивать {S} маной от не снежного перманента.

- Если в мана-стоимости карты есть только символы снежной маны, то эта карта бесцветная. «Снежный» — это не цвет.

Знакомое ключевое слово: Ниндзюцу

Если вам нравится ошеломлять соперника незаметностью и обманными маневрами, то способность Ниндзюцу как раз для вас. В выпуске «Горизонты Модерна» есть шесть новых Ниндзя с ключевым словом «Ниндзюцу».

Синоби Лунного Клинка

{3}{U}

Существо — Человек Ниндзя

3/2

Ниндзюцу {2}{U} ({2}{U}, *верните незаблокированного атакующего под вашим контролем в руку: положите эту карту на поле битвы из вашей руки повернутой и атакующей.*)
Каждый раз, когда Синоби Лунного Клинка наносит боевые повреждения игроку, создайте одну фишку существа 1/1 синяя Иллюзия с Полетом.

- Способность Ниндзюцу можно активировать только после объявления блокирующих. До этого атакующие существа не являются заблокированными или незаблокированными.
- При активации способности Ниндзюцу вы показываете карту Ниндзя из вашей руки и возвращаете атакующее существо. Ниндзя не кладется на поле битвы, пока способность не разрешится. Если до этого он покинет вашу руку, то уже не выйдет на поле битвы.
- Существо с Ниндзюцу выходит на поле битвы, атакуя того же самого игрока или planeswalker-a, которого атаковало вернувшееся существо. Это правило относится только к Ниндзюцу; обычно, когда существо кладется на поле битвы атакующим, контролирующий его игрок выбирает, кого из игроков или planeswalker-ов оно атакует.
- Хотя Ниндзя атакует, он не был объявлен атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).
- Способность Ниндзюцу можно активировать во время шага объявления блокирующих, шага боевых повреждений или шага завершения боя. Если шаг объявления блокирующих прошел, то, поскольку все боевые повреждения наносятся одновременно, Ниндзя в обычном случае не нанесет боевых повреждений.
- Если у существа в бою есть Первый удар или Двойной удар, то вы можете активировать способность Ниндзюцу во время шага боевых повреждений от Первого удара. Тогда Ниндзя нанесет боевые повреждения во время шага обычных боевых повреждений, даже если у него есть Первый удар.

Знакомая механика: Щепки

Неудержимые Щепки, ведомые разумом улья, вернулись в выпуске «Горизонты Модерна»! У каждой Щепки есть способность, усиливающая всех Щепок под вашим контролем.

Лавоядная Щепка
{1} {R} {W}
Существо — Щепка
2/2

Существа-Щепки под вашим контролем имеют способность «Когда это существо выходит на поле битвы, оно наносит 1 повреждение целевому игроку или planeswalker-у, а вы получаете 1 жизнь».

- Каждая Щепка под вашим контролем дает свои бонусы всем вашим Щепкам, в том числе и самой себе. Например, способность Лавоядной Щепки, которую она сама себе дает, срабатывает, когда та выходит на поле битвы.
- Если Щепка дает другой Щепке активируемую или срабатывающую способность и покидает поле битвы, пока эта способность находится в стеке, то способность все равно разрешается.
- Если две Щепки дают одну и ту же срабатывающую способность, те способности срабатывают по отдельности.
- Если две Щепки дают одну и ту же активируемую способность, те способности необходимо активировать по отдельности. Активация только одной из них не произведет эффекта в двойном размере.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Алтарь Слабоумия
{2}
Артефакт
Пожертвуйте существо: целевой игрок кладет количество карт, равное силе пожертвованного существа, с верха своей библиотеки на свое кладбище.

- Целевой игрок кладет на свое кладбище количество карт, равное силе пожертвованного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
- Если в библиотеке целевого игрока меньше карт, чем значение силы пожертвованного существа, то все те карты кладутся на кладбище того игрока. Игрок не проигрывает партию, пока ему не придется взять карту из пустой библиотеки.

Ария Пламени
{2} {R}
Чары
Когда Ария Пламени выходит на поле битвы, каждый оппонент получает 10 жизней.
Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, положите один жетон стиха на Арию Пламени, затем она наносит целевому игроку или planeswalker-у повреждения, равные количеству жетонов стиха на ней.

- Последняя способность Арии Пламени разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если к моменту разрешения последней способности Арии Пламени целевой игрок или planeswalker становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не кладете жетон стиха на Арию Пламени.
- Если Ария Пламени покидает поле битвы, пока ее последняя способность находится в стеке, то для определения количества наносимых ею повреждений используйте количество жетонов стиха, которое было на ней непосредственно перед тем, как она покинула поле битвы.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Арии Пламени заставляет команду соперников получить 20 жизней.

Астральный Полет

{2} {W}

Чары

Каждый раз, когда вы совершаете Цикл Астрального Полета или совершаете Цикл другой карты, пока Астральный Полет находится на поле битвы, вы можете изгнать целевое существо. Если вы это делаете, верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца в начале следующего заключительного шага.

Цикл {2} {W} ({2} {W}), сбросьте эту карту: возьмите карту.)

- Срабатывающая способность Астрального Полета разрешается до способности Цикла. Вы не возьмете карту, пока не выберете цель и не решите, изгонять ли существо.
- Если вы совершаете Цикл карты во время заключительного шага игрока, то изгнанное существо останется в изгнании до начала заключительного шага следующего хода.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Снаряжение, прикрепленное к изгоняемому существу, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. После того как изгнанное существо возвращается, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

Аюла, Королева Среди Медведей

{1} {G}

Легендарное Существо — Медведь

2/2

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

- Положите два жетона +1/+1 на целевого Медведя.
- Целевой Медведь под вашим контролем дерется с целевым существом не под вашим контролем.

- Любой из режимов Аюлы может делать целью любого из Медведей под вашим контролем, не обязательно того, который только что вышел на поле битвы. Даже Аюла может быть целью своей собственной способности.
- Если на момент разрешения способности второго режима Аюлы любая из двух целей перестанет быть существом или станет нелегальной как-то иначе, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.

Базарный Маг-Купец

{2} {U}

Существо — Человек Чародей

3/4

Полет

Когда Базарный Маг-Купец выходит на поле битвы, возьмите две карты, затем сбросьте три карты.

- Вы берете две карты и сбрасываете три карты в процессе разрешения срабатывающей способности Базарного Мага-Купца. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Бастион Ледяной Поступи

Снежная Земля

{T}: добавьте {C}.

{1} {S}: до конца хода Бастион Ледяной Поступи становится артефактом существом 2/3 Конструкция.

При этом он остается землей. (*{S} можно оплатить одной маной от снежного перманента.*)

Каждый раз, когда Бастион Ледяной Поступи наносит боевые повреждения существу, поверните то существо, и оно не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

- Если вы превращаете Бастион Ледяной Поступи в существо, но не контролировали его постоянно с начала вашего последнего хода, то не сможете активировать его мана-способность или атаковать им.
 - Существо, которому наносит боевые повреждения Бастион Ледяной Поступи, не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока, даже если было уже повернуто или Бастион Ледяной Поступи до этого покинет поле битвы.
-

Безграничный Расцвет

{2} {G}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание перманента с {X} в мана-стоимости, удвойте то значение X.

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание, заклинание волшебства или активируете способность, если в мана-стоимости того заклинания или в стоимости активации той способности есть {X}, скопируйте то заклинание или способность. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

- Безграничный Расцвет не действует на заклинания, у которых есть {X} в дополнительной стоимости. {X} должен быть в мана-стоимости заклинания.
- Способность, в стоимости которой есть X, но не символ маны {X}, не будет скопирована.
- Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. Срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в»), предписывающие игроку заплатить {X}, не копируются.
- Если для X выбрано значение 0, то Безграничный Расцвет удвоит это значение для заклинаний перманентов (и оно останется 0), а остальные заклинания и способности будут скопированы.
- Безграничный Расцвет увеличивает значение X для заклинаний перманентов, но вам не нужно платить за это дополнительную ману.
- Если у перманента есть способность, которая срабатывает, когда он разыгрывается, и которая ссылается на значение X, то вы можете выбрать, удваивать значение X до или после разрешения этой способности.
- Если вы контролируете два Безграничных Расцвета, то значение X для заклинаний перманентов умножается на четыре. Если их три, то оно умножается на восемь, и т. д. Однако заклинания и способности, в стоимости которых есть {X}, копируются только дважды, если у вас под контролем два Безграничных Расцвета, трижды — если три, и так далее.
- Способность Безграничного Расцвета копирует любое мгновенное заклинание, заклинание волшебства или активируемую способность, в мана-стоимости или в стоимости активации которых есть {X}, а не только те, у которых есть цели.
- Копия создается, даже если заклинание или способность, вызвавшие срабатывание способности Безграничного Расцвета, отменяются к моменту разрешения той способности. Копия разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
- Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания или способности. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Новые цели должны быть легальными.
- Если копируется заклинание или способность с выбором режима (где сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
- У копии будет то же значение X.

- Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для скопированного заклинания. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии.
- Созданная способностью Безграничного Расцвета копия создается прямо в стеке, так что она не разыгрывается и не активируется. Способности, срабатывающие, когда кто-либо из игроков разыгрывает заклинание или активирует способность, не сработают.

Бесноватая Орчиха

{1} {R}

Существо — Орк Воин

3/2

Эхо {R} (В начале вашего шага поддержки, если этот объект попал под ваш контроль с момента начала вашего предыдущего шага поддержки, пожертвуйте его, если вы не заплатите его стоимость Эха.)

Когда Бесноватая Орчиха умирает, она наносит 2 повреждения целевому игроку или planeswalker-у.

- Способность Эха у перманента срабатывает во время вашего шага поддержки, если тот перманент вышел на поле битвы с момента начала вашего предыдущего шага поддержки, если вы получили над ним контроль с момента начала вашего предыдущего шага поддержки, или если с момента начала вашего предыдущего шага поддержки другой игрок получал над ним контроль, а затем вернул вам.

Богарданец с Сердцем Дракона

{2} {R}

Существо — Человек Шаман

2/2

Пожертвуйте другое существо: до конца хода

Богарданец с Сердцем Дракона становится Драконом с базовой силой и выносливостью 4/4, Полетом и Ускорением.

- Способность Богарданца с Сердцем Дракона заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для его типов существа, силы и (или) выносливости. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для этих характеристик, которые начинают применяться после разрешения способности, заменят собой действие этого эффекта в соответствующей части.
- Эффекты, изменяющие значения силы и выносливости Богарданца с Сердцем Дракона, такие как эффект Силы Добродетели или Исполинского Роста, будут применимы к нему независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к изменяющим значения силы и выносливости жетонам (например, к жетонам +1/+1).
- Став Драконом, Богарданец с Сердцем Дракона не теряет никаких способностей.

Боевой Клекот

{2}{W}{W}

Волшебство

Создайте две фишки существа 1/1 белая Птица с Полетом.

Воспоминание — Поверните три повернутых белых существа под вашим контролем. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Чтобы оплатить стоимость Воспоминания Боевого Клекота, вы можете повернуть любых повернутых белых существ под вашим контролем, в том числе не находившихся непрерывно под вашим контролем с начала вашего последнего хода.

Вдохновляющее Обращение

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает +2/+2 до конца хода.

Перегрузка {5}{W} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Перегрузки. Если вы это делаете, измените в его тексте все слова «целевой» на «каждый».)*

- Если вы не оплатите стоимость Перегрузки заклинания, у него будет одна цель. Если вы оплатите стоимость Перегрузки, у заклинания не будет целей.
- Поскольку в том случае, если стоимость Перегрузки оплачена, заклинание с Перегрузкой не имеет целей, оно может воздействовать на перманенты с Защитой от соответствующего цвета.

Ветра Забвения

{1}{W}

Волшебство

Изгоните целевое существо не под вашим контролем.

За каждое существо, изгнанное таким образом, контролирующий его игрок ищет в своей библиотеке карту базовой земли. Те игроки кладут те карты на поле битвы повернутыми, затем тасуют свои библиотеки.

Перегрузка {4}{W}{W} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Перегрузки. Если вы это делаете, измените в его тексте все слова «целевой» на «каждый».)*

- Если вы не оплатите стоимость Перегрузки заклинания, у него будет одна цель. Если вы оплатите стоимость Перегрузки, у заклинания не будет целей.
- Поскольку в том случае, если стоимость Перегрузки оплачена, заклинание с Перегрузкой не имеет целей, оно может воздействовать на перманенты с Порчеустойчивостью или Защитой от соответствующего цвета.

- Если существо изгоняется, но оказывается в другой зоне (например, это командир игрока в формате «Командир»), то для Ветров Забвения оно все равно считается «существом, изгнанным таким образом».

Вечные Грезы

{1} {U}

Мгновенное заклинание

Возьмите карту.

Сраживание с мгновенным заклинанием или волшебством {2} {U} *(При разыгрывании вами мгновенного заклинания или заклинания волшебства вы можете показать эту карту из вашей руки и оплатить ее стоимость Сраживания. Если вы это делаете, добавьте эффекты этой карты к тому заклинанию.)*

- Способности, полученные заклинанием в результате Сраживания, действуют последними, после всех остальных эффектов того заклинания.
- Все карты, которые вы хотите срастить, вы показываете одновременно. Каждую отдельную карту срастить с одним заклинанием можно только один раз, но при этом с одним заклинанием можно срастить несколько карт с одинаковым именем.
- Если заклинание копируется, то копируются и все сделанные при его разыгрывании выборы, так что у копии будут те же сращенные способности, что у оригинала.
- Если заклинание отменяется, все сращенные с ним карты остаются у вас в руке.
- Если все цели заклинания к моменту его разрешения становятся нелегальными, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов, в том числе и эффектов сращенных с ним карт.
- Легальность целей заклинания проверяется только в начале разрешения заклинания. Если заклинание, с которым сращена эта карта, во время разрешения само делает нелегальными свои цели (например, удаляя их с поля битвы), то вы все равно возьмете карту.

Взгляд в Будущее

{2} {U} {U} {U}

Чары

Играйте с открытой верхней картой вашей библиотеки.

Вы можете разыграть верхнюю карту вашей библиотеки.

- Верхняя карта вашей библиотеки не находится в вашей руке, так что вы не можете отсрочить ее, совершить ее Цикл или активировать какую-либо из ее способностей.
- Разыгрывая верхнюю карту вашей библиотеки, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время ее разыгрывания и оплатить ее стоимости. Если у карты есть альтернативные или дополнительные стоимости, вы можете их оплатить. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.
- Если верхняя карта вашей библиотеки — это земля, то вы можете разыграть ее только в том случае, если у вас есть возможность разыграть землю в этом ходу.

- Если в процессе разыгрывания заклинания, земли или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется (вероятно, потому что вы разыгрываете верхнюю карту), то новая верхняя карта не будет показана, пока вы не закончите делать то, что вы делали.

Взрывной Рост

{G}

Волшебство

До конца хода целевое существо под вашим контролем становится зеленым Вурмом с базовыми силой и выносливостью 6/4.

Перегрузка {4} {G} {G} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Перегрузки. Если вы это делаете, измените в его тексте все слова «целевой» на «каждый».)*

- Взрывной Рост заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для цвета, типов существа, силы и (или) выносливости попавших под действие эффекта существ. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для этих характеристик, которые начинают применяться после разрешения Взрывного Роста, заменят собой действие этого эффекта в соответствующей части.
- Эффекты, изменяющие значения силы и выносливости попавших под действие эффекта существ, такие как эффект Силы Добродетели или Исполинского Роста, будут применимы к ним независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к изменяющим значения силы и выносливости существ жетонам (например, к жетонам +1/+1).
- Попавшие под действие эффекта существа не теряют никаких способностей, став Вурмами.
- Если вы не оплатите стоимость Перегрузки заклинания, у него будет одна цель. Если вы оплатите стоимость Перегрузки, у заклинания не будет целей.
- Поскольку в том случае, если стоимость Перегрузки оплачена, заклинание с Перегрузкой не имеет целей, оно может воздействовать на перманенты с Защитой от соответствующего цвета.

Влияние Аюлы

{G} {G} {G}

Чары

Сбросьте карту земли: создайте одну фишку существа 2/2 зеленый Медведь.

- Если какой-либо эффект предписывает вам взять карты, а затем сбросить карты, то между этими двумя действиями вы не сможете ничего предпринять. Например, если у вас нет карт в руке и вы разыгрываете Базарного Мага-Купца, то вы не можете активировать способность Влияния Аюлы между моментами, когда вы берете две карты и сбрасываете те карты.
-

Внереальное Решение

{4} {W}

Волшебство

Выберите одно или оба —

- Изгоните целевое существо не под вашим контролем.
 - Изгоните целевое существо под вашим контролем, затем верните его на поле битвы под контролем его владельца.
-
- После того как изгнанное существо под вашим контролем возвращается, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше. Ауры, прикрепленные к изгоняемым существам, отправятся на кладбища своих владельцев. Снаряжение, прикрепленное к изгоняемым существам, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемых существах имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
 - Если таким образом изгоняется фишка под вашим контролем, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
-

Возвращение из Небытия

{1} {B}

Волшебство

Выберите одно —

- Верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку.
 - Верните из вашего кладбища в вашу руку две целевые карты существ, у которых есть одинаковый тип существа.
-
- Если вы выбираете второй режим, то у карт должен быть хотя бы один одинаковый тип существа, такой как «Щепка» или «Воин». Типы карт, такие как «артефакт», и супертипы, такие как «легендарный» или «снежный», не являются типами существа.
 - Если вы выбираете второй режим, и одна из двух карт покидает ваше кладбище, то вы все равно возвращаете вторую карту в вашу руку, если у нее есть тот же тип существа, что у покинувшей кладбище карты.
-

Волшеблот

{G}

Существо — Змея

2/1

Повышение уровня {1} ({1}: *положите один жетон уровня на этот объект. Повышайте уровень только как волшебство.*)

УРОВЕНЬ 3-7

4/4

Защита от мгновенных заклинаний

УРОВЕНЬ 8+

6/6

Защита от всего

- Способности уровней подсчитывают количество жетонов уровня на существе. Волшеблот появляется с нулем жетонов уровня. Когда на нем есть не меньше трех, но не больше семи жетонов уровня, он 4/4 и имеет Защиту от мгновенных заклинаний. Как только на нем накапливается восемь или больше жетонов уровня, он 6/6 и имеет Защиту от всего. У него всегда есть способность «Повышение уровня {1}».
- Если какой-либо эффект установил определенные значения для силы и (или) выносливости Волшеблота после того, как тот вышел на поле битвы, повышение уровня не меняет эту характеристику.
- Защита от мгновенных заклинаний означает, что Волшеблот не может быть целью мгновенных заклинаний и способностей карт мгновенных заклинаний (например, способности карты мгновенного заклинания, которая срабатывает, когда совершается Цикл той карты), а все повреждения, которые должны нанести Волшеблоту мгновенные заклинания и карты мгновенных заклинаний, предотвращаются. Ничего, кроме перечисленного, не предотвращается и не является нелегальным.
- Защита от всего означает, что Волшеблот не может быть целью никаких заклинаний или способностей, он не может быть заблокирован, к нему ничего нельзя прикрепить, а все повреждения, которые должны быть ему нанесены, предотвращаются. Тем не менее, эффекты, которые действуют иначе, могут на него подействовать (например, эффект Ветров Забвения, разыгранных за стоимость Перегрузки).

Восстановление

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Верните все артефакты в руки их владельцев.

Цикл {2} ({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

- Восстановление не возвращает карты артефактов, не находящиеся на поле битвы.

Всеблагая Серра

{2} {W} {W}

Легендарный Planeswalker — Серра

4

+2: существа с Полетом под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода.

−3: создайте одну фишку существа 4/4 белый Ангел с Полетом и Бдительностью.

−6: вы получаете эмблему со способностью «Если вы контролируете существо, то повреждения, которые должны снизить ваше количество жизней до значения менее 1, снижают его до 1 вместо этого».

- Первая способность Серры 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 +1/+1.
- Эмблема Серры не предотвращает повреждения. Она только меняет результат нанесенных вам повреждений. Например, существо с Цепью жизни, которое наносит вам повреждения, даст жизни контролирующему его игроку, даже если эти повреждения должны были снизить ваше количество жизней до значения менее 1.

- Эмблема Серры не останавливает потерю жизней от эффектов, которые предписывают вам потерять жизни.
- Если у вас менее 1 жизни, и вы каким-то образом не проиграли партию, наносимые вам повреждения уведут вашу жизнь в отрицательные значения (обычным образом).
- В игре в формате «Двухголовый гигант» повреждения, наносимые вам или вашему напарнику, которые должны снизить количество жизней вашей команды до значения менее 1, снижают его до 1 вместо этого, пока вы контролируете существо. Не имеет значения, если ли под контролем вашего напарника существо, даже если повреждения наносятся ему.
- В игре в формате «Командир» боевые повреждения, которые вам наносит командир, все равно отслеживаются, даже если они не изменяют ваше количество жизней.

Выскабливание Разума

{2} {B}

Волшебство

Целевой игрок сбрасывает две карты.

Перегрузка {1} {B} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Перегрузки. Если вы это делаете, измените в его тексте все слова «целевой» на «каждый».)*

- Большинство заклинаний с Перегрузкой действует только на перманенты под вашим контролем или только на перманенты под контролем ваших оппонентов. Однако Выскабливание Разума, разыгранное за стоимость Перегрузки, действует на всех игроков, в том числе на вас.
- Если вы не оплатите стоимость Перегрузки заклинания, у него будет одна цель. Если вы оплатите стоимость Перегрузки, у заклинания не будет целей.

Вьюжная Неясыть

{4} {U}

Снежное Существо — Птица

3/2

Миг

Полет

Когда Вьюжная Неясыть выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть другой снежный перманент, изгоните целевой перманент, отличный от Вьюжной Неясыти. Верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца в начале следующего заключительного шага.

- Если Вьюжная Неясыть выходит на поле битвы во время заключительного шага игрока, то изгнанный перманент останется в изгнании до начала заключительного шага следующего хода.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Снаряжение, прикрепленное к изгоняемому перманенту, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. После того как изгнанный перманент возвращается, он считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым был раньше.

- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

Гамбит Геоманта

{2} {R}

Волшебство

Уничтожьте целевую землю. Контролирующий ее игрок может найти в своей библиотеке карту базовой земли, положить ее на поле битвы, затем перетасовать свою библиотеку.
Возьмите карту.

- Если к моменту разрешения Гамбита Геоманта целевая земля становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Контролирующий ее игрок не ищет в библиотеке карту базовой земли, а вы не берете карту. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок ищет в библиотеке, а вы берете карту.

Гибелинг

{2} {B} {B}

Существо — Зомби Имитатор

3/3

{B}: Гибелинг получает Угрозу до конца хода.

{B}: Гибелинг получает Смертельное касание до конца хода.

{B}: Гибелинг получает Нетленность до конца хода.

(Когда это существо умирает, если на нем не было ни одного жетона +1/+1, верните его на поле битвы под контролем его владельца с одним жетоном +1/+1 на нем.)

{1}: Гибелинг получает +1/-1 или -1/+1 до конца хода.

- Несколько способностей Угрозы или Смертельного касания у одного и того же существа объединяются.
- Если у существа есть несколько способностей Нетленности, то каждая из них срабатывает отдельно, но как только любая из тех способностей вернет карту на поле битвы, остальные уже не произведут никакого эффекта. Существо не получит несколько жетонов +1/+1.
- Если карта покидает кладбище после того, как умирает, но до разрешения срабатывающей способности Нетленности, то она не возвращается на поле битвы.
- После того как Нетленность возвращает существо, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше. Прикрепленные к нему Ауры 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.
- Если на существе одновременно оказываются и жетоны +1/+1, и жетоны -1/-1, то действия, вызванные состоянием, удаляют с него одинаковое количество и тех, и других жетонов так, чтобы остались только жетоны одного типа. Способность Нетленности Гибелинга может снова вернуть его на поле битвы, если жетоны +1/+1 были удалены с него таким образом.

- Если существо с Нетленностью, на котором есть жетоны +1/+1, получает достаточно жетонов -1/-1, чтобы умереть от смертельных повреждений или попасть на кладбище владельца, потому что его выносливость снизилась до 0 или меньше, то Нетленность не сработает и карта не вернется на поле битвы. Так происходит, потому что Нетленность проверяет состояние существа в последний момент его существования на поле битвы, а в этот момент на нем еще были жетоны +1/+1.
- Если в бою Гибелинг получает Смертельное касание, но его сила снижается до 0 или меньше, то он не наносит повреждений, так что Смертельное касание не применяется.
- Если вы активируете последнюю способность Гибелинга, то выбираете, получит он +1/-1 или -1/+1, только когда способность разрешается.
- Если последняя способность Гибелинга дает ему -1/+1 достаточное количество раз, то значение его силы может стать отрицательным. Учитывайте это отрицательное значение, если его сила будет меняться дальше. Например, если последняя способность Гибелинга дает ему -1/+1, пять раз, то он становится -2/8. Если после этого два раза дать ему +1/-1, он станет 0/6, а не 2/6.

Глубинный Дух
 {1}{B}{B}
 Существо — Дух
 2/2

В начале вашего шага поддержки, если Глубинный Дух — единственная карта существа на вашем кладбище, то вы можете вернуть Глубинного Духа на поле битвы.

- Если в начале вашего шага поддержки Глубинный Дух — не единственная карта существа на вашем кладбище, то его способность не сработает. Во время вашего хода до начала шага поддержки вы не можете ничего сделать.
- Если в момент разрешения своей способности Глубинный Дух — не единственная карта существа на вашем кладбище, то он останется на кладбище.
- Если у вас на кладбище два Глубинных Духа, они не дадут друг другу вернуться.

Гоблин-Воитель
 {R}
 Существо — Гоблин Воин
 0/1
 Ускорение
Повышение (Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует в одиночку, то существо получает +1/+1 до конца хода.)

- Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих (при этом учитываются существа под контролем ваших напарников, если это применимо). Например, способность Повышения не сработает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.

Гоблин-Инженер

{1} {R}

Существо — Гоблин Механик

1/2

Когда Гоблин-Инженер выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту артефакта, положить ее на ваше кладбище, затем перетасовать вашу библиотеку.

{R}, {T}, пожертвуйте артефакт: верните целевую карту артефакта с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища на поле битвы.

- Поскольку цели для активируемых способностей выбираются до оплаты стоимости (например, «пожертвуйте артефакт»), для второй способности Гоблина-Инженера нельзя выбрать целью артефакт, которые будет пожертвован для оплаты ее стоимости.

Гоблинская Матрона

{2} {R}

Существо — Гоблин

1/1

Когда Гоблинская Матрона выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту Гоблина, показать ту карту, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

- Если в эффекте говорится про «заклинание [подтипа]» или «карту [подтипа]», то это относится только к заклинаниям или картам, у которых есть этот подтип. Например, Гоблинский Боевой Отряд — это карта, в имени которой упоминаются гоблины, и она создает Гоблинов, но это не карта Гоблина.

Гоблинский Боевой Отряд

{3} {R}

Волшебство

Выберите одно —

- Создайте три фишки существа 1/1 красный Гоблин.

- Существа под вашим контролем получают +1/+1 и

Ускорение до конца хода.

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

- Если для Гоблинского Боевого Отряда оплачено Сплетение, его режимы выполняются по порядку. Созданные фишки Гоблинов получают +1/+1 и Ускорение.
 - Второй режим Гоблинского Боевого Отряда действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент разрешения заклинания. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+1 и Ускорение.
-

Горный Проводник

{2} {R}

Снежное Существо — Человек Разведчик

3/3

Когда Горный Проводник выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту Горы, положить ту карту на поле битвы повернутой, затем перетасовать вашу библиотеку.

Горный Проводник атакует в каждом бою, если может.

Когда Горный Проводник покидает поле битвы, пожертвуйте Гору.

- Если Горный Проводник 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 Горный Проводник не обязан атаковать.

Гравюры Избранных

{1} {W} {B}

Чары

При выходе Гравюр Избранных на поле битвы выберите тип существа.

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

{1}, пожертвуйте существо выбранного типа: целевое существо под вашим контролем получает Неразрушимость до конца хода.

- Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Щепка или Воин. Типы карт, такие как «артефакт», и супертипы, такие как «легендарный» или «снежный», выбирать нельзя.
- Целью последней способности Гравюр Избранных может быть любое существо под вашим контролем, не обязательно выбранного типа.

Громовой Топот

Волшебство

Отсрочка 4 — {G} *(Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, заплатите {G} и изгоните ее с четырьмя временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости.)*

Создайте две фишки существа 4/4 зеленый Носорог с Пробивным ударом.

- Громовой Топот не имеет мана-стоимости. Вы не можете разыграть его, если только какой-либо эффект (например, эффект Отсрочки) не позволяет вам разыграть его за альтернативную стоимость или без уплаты мана-стоимости. Его конвертированная мана-стоимость равна 0.

- Вы можете изгнать карту из вашей руки при помощи Отсрочки в любое время, когда могли бы разыграть ту карту. Определяя, можете ли вы разыграть карту и когда, учитывайте ее тип карты, любые влияющие на время возможного разыгрывания этой карты эффекты и любые другие эффекты, которые могут помешать вам разыграть ее. Не имеет значения, можете ли вы выполнить все необходимые для разыгрывания карты шаги. Например, вы можете изгнать при помощи Отсрочки карту без мана-стоимости или карту, требующую выбрать цель, даже если в настоящее время легальных целей для нее нет.
- Изгоняя карту с Отсрочкой, вы не разыгрываете ее. Это действие не задействует стек, и на него нельзя ответить.
- Удалив последний временный жетон, вы должны разыграть карту, если это возможно. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются. Если какой-либо эффект не даст вам разыграть карту, то она остается в изгнании без временных жетонов на ней и уже не является отсроченной.

Дарующая Руны

{W}

Существо — Кор Священник

1/2

{T}: другое целевое существо под вашим контролем получает Защиту от бесцветного или от выбранного вами цвета до конца хода.

- Защита от цвета означает, что целевое существо не может быть заблокировано существами того цвета, не может быть целью заклинаний того цвета и способностей источников того цвета, не может быть зачаровано Аурами того цвета и снаряжено Снаряжением того цвета, а все повреждения, которые должны нанести ему источники того цвета, предотвращаются. Ничего, кроме перечисленного, не предотвращается и не является нелегальным.
- Точно так же, защита от бесцветного означает, что целевое существо не может быть заблокировано бесцветными существами, не может быть целью бесцветных заклинаний и способностей бесцветных источников, не может быть зачаровано бесцветными Аурами и снаряжено бесцветным Снаряжением, а все повреждения, которые должны нанести ему бесцветные источники, предотвращаются.
- 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.

Джинн-Громовержец

{3}{U}{R}

Существо — Джинн

3/4

Полет

Каждый раз, когда Джинн-Громовержец атакует, он наносит любой цели повреждения, равные количеству карт, которые вы взяли в этом ходу.

- Если заклинание или способность предписывает вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то эффект Джинна-Громовержца их не считает.

Дикий Замах

{G}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем получает +2/+2 до конца хода, если его сила равна 2. Затем оно дерется с целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

- Вы не можете разыграть Дикий Замах, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.
- Целевое существо под вашим контролем получает +2/+2, только если в момент разрешения Дикого Замаха его сила равна ровно 2. Оно дерется, даже если не получит +2/+2.
- Если к моменту разрешения Дикого Замаха любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.
- Если на момент разрешения Дикого Замаха существо под вашим контролем будет нелегальной целью, то ни одно существо не получит +2/+2. Если существо под вашим контролем будет легальной целью, а существо не под вашим контролем — нелегальной, то ваше существо получит +2/+2 до конца хода, если его сила равна 2.

Друид Весеннего Роста

{2} {G}

Существо — Эльф Друид

1/1

Когда Друид Весеннего Роста выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать землю. Если вы это делаете, найдите в вашей библиотеке не более двух карт базовых земель, положите их на поле битвы повернутыми, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- В ходе разрешения срабатывающей способности Друида Весеннего Роста вы не можете пожертвовать несколько земель, чтобы найти более двух карт базовых земель.

Дух Лесовика

{2} {G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +0/+2 и распределяет боевые повреждения, равные своей выносливости, а не силе.

Тотемная броня *(Если зачарованное существо должно быть уничтожено, вместо этого снимите с него все повреждения и уничтожьте эту Ауру.)*

- Эффект Духа Лесовика не меняет силу зачарованного существа. Он изменяет только количество распределяемых существом боевых повреждений. Все остальные правила и эффекты, использующие значения силы или выносливости, используют их реальные значения. Например, Дикий Замах не заставляет зачарованное существо драться, используя его выносливость.
- Эффект Тотемной брони является обязательным. Если зачарованное существо должно быть уничтожено, вместо этого вы должны снять с него все повреждения (если они на нем есть) и уничтожить Ауру с Тотемной броней.
- Эффект Тотемной брони применяется вне зависимости от того, почему должно быть уничтожено зачарованное существо — потому что ему нанесены смертельные повреждения, или потому что его пытается уничтожить какой-либо эффект (например, эффект Сбора Толпы). В любом из случаев все повреждения с существа удаляются, а вместо него уничтожается Аура.
- Тотемная броня не производит эффекта, если зачарованное существо кладется на кладбище по любой другой причине, например, если оно пожертвовано, к нему применяется «правило легендарности», или его выносливость опустилась до 0 или ниже.
- Если у существа есть Неразрушимость и оно зачаровано Аурой с Тотемной броней, то смертельные повреждения и эффекты, пытающиеся его уничтожить, просто не производят эффекта. Тотемная броня не даст никакого эффекта, поскольку в нем не будет необходимости.
- Если существо под вашим контролем зачаровано несколькими Аурами с Тотемной броней, и это зачарованное существо должно быть уничтожено, то вместо этого уничтожается одна и только одна из Аур. Вы выбираете, какая именно, потому что вы контролируете зачарованное существо.
- Если существо, зачарованное Аурой с Тотемной броней, должно быть уничтожено несколькими действиями, вызванными состоянием, одновременно (например, ему нанесло равные или превышающие его выносливость повреждения существо со Смертельным касанием), то эффект Тотемной брони заменяет их все и спасает существо.
- Если какое-либо заклинание или способность (например, Сила Жизни) должно уничтожить и Ауру с Тотемной броней, и зачарованное ею существо одновременно, то эффект Тотемной брони спасет зачарованное существо от уничтожения. Заклинание или способность уничтожит Ауру двумя различными способами одновременно, но результат будет тем же, как если бы ее уничтожили одним.
- Эффект Тотемной брони — это не Регенерация. В частности, если применяется эффект Тотемной брони, то зачарованное существо в результате не становится повернутым и не удаляется из боя. Эффекты, гласящие, что зачарованное существо не может быть регенерировано (как эффект Разграбления), не помешают применить эффект Тотемной брони.

Душа Мученика

{2} {W}

Существо — Дух Солдат

3/2

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

Когда Душа Мученика выходит на поле битвы, если под вашим контролем нет повернутых земель, положите на нее два жетона +1/+1.

- Если у вас под контролем есть повернутые земли, когда Душа Мученика выходит на поле битвы, то ее последняя способность не сработает вообще. Если повернутые земли появляются у вас под контролем к моменту разрешения способности, то вы не положите два жетона +1/+1 на Душу Мученика.
- Чтобы разыграть заклинание с Созывом, вы можете повернуть неповернутое существо под вашим контролем, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода.
- При подсчете общей стоимости заклинания учитывайте любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости и прочие факторы, увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания. Созыв применяется после определения общей стоимости. Созыв не изменяет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания.
- Если у существа под вашим контролем есть мана-способность с {T} в стоимости, активация этой способности при разыгрывании заклинания с Созывом приведет к тому, что существо будет повернуто до того, как вы будете оплачивать стоимости заклинания. Вы не сможете повернуть его еще раз в рамках Созыва. То же самое происходит, если при разыгрывании заклинания с Созывом вы жертвуете существо, чтобы активировать мана-способность. Этого существа не будет на поле битвы, когда вы будете оплачивать стоимости заклинания, и вы не сможете повернуть его в рамках способности Созыва.

Жалфирский Приманщик
 {1}{W}
 Существо — Человек Солдат
 1/3
 {T}: поверните целевое существо. Активируйте эту способность, только если существо вышло на поле битвы под вашим контролем в этом ходу.

- Способность Жалфирского Приманщика можно активировать и в том случае, если существо вышло на поле битвы под вашим контролем до того, как на поле битвы вышел Жалфирский Приманщик, и даже если то существо уже покинуло поле битвы.

Жатва Прошлого
 {X}{R}{G}
 Волшебство
 Верните X случайно выбранных карт из вашего кладбища в вашу руку. Изгоните Жатву Прошлого.

- Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы случайным образом выбираете карты, и тем, как они возвращаются вам в руку.
 - Когда вы возвращаете карты в руку, Жатва Прошлого еще находится в стеке, так что она не может вернуть саму себя.
 - Все игроки видят, какие именно выбранные случайным образом карты возвращаются к вам в руку.
 - Если значение X больше или равно количеству карт на вашем кладбище, вы просто возвращаете кладбище в руку целиком.
-

Закатный Соловей
{2} {W}
Существо — Элементаль
2/1

Полет

Когда Закатный Соловей покидает поле битвы, верните целевую карту существа с силой не более 1 из вашего кладбища на поле битвы.

Вызывание {1} {W} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Вызывания. Если вы это делаете, оно приносится в жертву, когда выходит на поле битвы.)*

- Способность, заставляющая вас пожертвовать вызванное существо — это срабатывающая способность. Игроки могут ответить на эту срабатывающую способность, пока существо еще находится на поле битвы.

Заоблачная Щепка
{R} {W}
Существо — Щепка
1/1

Существа-Щепки под вашим контролем имеют
Полет и Ускорение.

- Если Заоблачная Щепка покидает поле битвы во время боя, то все атакующие Щепки, которые попали под ваш контроль в течение этого хода, продолжают атаковать, несмотря на то, что у них уже не будет Ускорения.

Засадный Боец Крон
{1} {G}
Существо — Эльф Берсерк
2/1

Рывок {1} {G} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Рывка. Если вы это делаете, оно получает Ускорение и возвращается с поля битвы в руку его владельца в начале следующего заключительного шага.)*

Каждый раз, когда Засадный Боец Крон атакует, целевое существо под вашим контролем получает +1/+1 до конца хода.

- Если вы уплатили стоимость Рывка, чтобы разыграть заклинание существа, то эта карта вернется в руку владельца, только если в момент разрешения своей срабатывающей способности она все еще находится на поле битвы. Если до этого существо умирает или меняет зону, оно останется там, где находится.
 - Засадный Боец Крон может быть целью своей собственной способности.
-

Затушить Заклинание

{1} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание.

Роковой час — Если у вас не более 5 жизней, возьмите карту.

- Заклинание, которое не может быть отменено, является легальной целью для Затушить Заклинание. Такое заклинание не отменится, когда Затушить Заклинание разрешится, но если у вас не более 5 жизней, то вы возьмете карту.

Зимний Покой

{1} {U}

Снежные Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Зимний Покой выходит на поле битвы, поверните зачарованное существо.

Пока под вашим контролем есть другой снежный перманент, зачарованное существо не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока.

- Если к моменту разрешения Зимнего Покоя существо, которое должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.
- Если Зимний Покой уничтожается, пока его срабатывающая при выходе на поле битвы способность еще находится в стеке, то существо, которое он зачаровывал, все равно поворачивается при разрешении этой способности.
- Если вы теряете контроль над всеми другими вашими снежными перманентами, а потом под вашим контролем оказывается новый такой перманент, то эффект Зимнего Покоя снова начинает применяться к зачарованному существу.

Злобная Щепка

{2} {R}

Существо — Щепка

2/2

Существа-Щепки под вашим контролем имеют способность «Каждый раз, когда этому существу наносятся повреждения, оно наносит столько же повреждений целевому игроку или planeswalker-у».

- Способность, которую дает Злобная Щепка, работает даже в том случае, если Щепке нанесены смертельные повреждения. Например, если Щепка 2/2 блокирует существо 7/7, то способность Щепки работает и она нанесет 7 повреждений.
- Повреждения, которые наносит Щепка в результате действия своей срабатывающей способности, не являются боевыми, даже если срабатывание способности вызвали боевые повреждения.
- Если Щепке наносятся повреждения от нескольких источников одновременно (например, от двух блокирующих ее существ), то ее способность срабатывает только один раз и наносит столько же повреждений одной цели.

Зловонный Офицер

{3} {B}

Существо — Зомби Солдат

3/1

Когда Зловонный Офицер выходит на поле битвы, вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби. {1} {B}, {T}, изгоните карту существа из вашего кладбища: каждый оппонент теряет 2 жизни.

- При разрешении срабатывающей способности Зловонного Офицера вы не можете сбросить несколько карт, чтобы создать несколько фишек Зомби.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Зловонного Офицера заставляет команду соперников потерять 4 жизни.

ЗнатоК Вооружений

{B} {R}

Существо — Гоблин

1/1

Миг

Когда ЗнатоК Вооружений выходит на поле битвы, вы можете заставить его нанести целевому существу или planeswalker-у повреждения, равные количеству Гоблинов под вашим контролем.

- Количество Гоблинов под вашим контролем подсчитывается, только когда способность Знатока Вооружений разрешается. Если при этом сам ЗнатоК Вооружений находится на поле битвы, способность подсчитает и его.

Знахарь Бородавчатого Глаза

{2} {B}

Существо — Гоблин Шаман

3/2

Каждый раз, когда Знахарь Бородавчатого Глаза или другое существо под вашим контролем умирает, предскажите 1.

- Если Знахарь Бородавчатого Глаза умирает одновременно с одним или несколькими другими существами под вашим контролем, то его способность срабатывает за каждое из них.
 - Если несколько существ под вашим контролем умирают одновременно, вы предсказываете 1 соответствующее количество раз. Однако вы не сможете посмотреть сразу несколько карт с верха вашей библиотеки.
-

Зоркий Змей
{1} {U}
Существо — Дрейк
1/2
Полет
Зоркий Змей получает +2/+0 при условии, что в этом ходу вы уже взяли не менее двух карт.

- Эффект Зоркого Змея применяется, даже если вы взяли не менее двух карт до того, как Зоркий Змей вышел на поле битвы.
- Если заклинание или способность предписывает вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то эффект Зоркого Змея их не считает.

Избранная Первой Щепки
{4} {W}
Существо — Щепка
3/3
Существа-Щепки под вашим контролем имеют
Повышение. *(Каждый раз, когда существо под
вашим контролем атакует в одиночку, оно получает
+1/+1 до конца хода за каждую способность
Повышения среди перманентов под вашим
контролем.)*

- Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует в одиночку, посчитайте количество способностей Повышения у перманентов под вашим контролем. Именно столько раз существо получит +1/+1 после того, как все эти способности разрешатся.
- Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих (при этом учитываются существа под контролем ваших напарников, если это применимо). Например, способность Повышения не сработает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.

Искаженное Отражение
{1} {U}
Мгновенное заклинание
Выберите одно —

- Целевое существо получает -6/-0 до конца хода.
- Поменяйте местами силу и выносливость целевого существа до конца хода.

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

- Эффекты, меняющие местами силу и выносливость существа, применяются после всех остальных эффектов вне зависимости от того, когда те эффекты начали применяться. Например, если вы разыграли Искаженное Отражение, выбрав второй режим и выбрав целью существо 1/2, а позже в этом же ходу дали ему +2/+0, то это будет существо 2/3, а не 4/1.
- Если для Искаженного Отражения оплачено Сплетение, то целью его двух режимов может быть одно и то же существо или два разных существа.

- Искаженное Отражение — это всегда синее заклинание. Оно не становится еще и черным, если вы оплатили его стоимость Сплетения.

Исключение

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание существа.

Возьмите карту.

- Для Исключения можно выбрать целью заклинание существа, которое не может быть отменено. Когда Исключение разрешится, такое целевое заклинание не будет отменено, но вы все равно возьмете карту.

Исполин с Первой Сферы

{4} {B} {B}

Существо — Ужас

5/4

Когда Исполин с Первой Сферы выходит на поле битвы, вы берете карту и теряете 1 жизнь.

Откопать {2} {B} ({2}{B}: *верните эту карту из вашего кладбища на поле битвы. Она получает Ускорение. Изгоните ее в начале следующего заключительного шага, или если она должна покинуть поле битвы. Откапывайте только как волшебство.*)

- Активация способности Откопать у карты существа — не то же самое, что разыгрывание карты существа. Способность Откопать кладется в стек, а сама карта существа — нет. Заклинания и способности, которые взаимодействуют с активируемыми способностями (например, Отречение), будут взаимодействовать со способностью Откопать, а заклинания и способности, которые взаимодействуют с заклинаниями (например, Отмена), — не будут.
 - Если существо, которое вернула на поле битвы способность Откопать, должно покинуть его по любой причине, то вместо этого оно изгоняется — за исключением случаев, когда способность или заклинание, заставляющее существо покинуть поле битвы, само пытается изгнать его. В этом случае заклинание или способность успешно изгонит существо. Если то заклинание или способность позже возвращает карту существа на поле битвы (как, например, может это сделать Астральный Полет), то карта существа возвращается как новый объект, не имеющий отношения к предыдущему. Эффект способности Откопать больше не будет к ней применяться.
-

Капитан Лесничих Эоса
{1}{W}{W}
Существо — Человек Солдат
3/3

Когда Капитан Лесничих Эоса выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 1, показать ее, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

Пожертвуйте Капитана Лесничих Эоса: ваши оппоненты не могут разыгрывать не являющиеся существами заклинания в этом ходу.

- Если в мана-стоимости карты в библиотеке игрока есть {X}, то он считается равным 0.
- Ваши оппоненты могут разыгрывать заклинания в ответ на последнюю способность Капитана Лесничих Эоса. Способность никак не действует на те заклинания и не действует на заклинания, разыгранные теми игроками до ее активации. (Иными словами, способность нельзя использовать для отмены заклинания.)

Кесс, Колдунья-Отступница
{1}{U}{B}{R}
Легендарное Существо — Человек Чародей
3/4

Полет
Во время каждого из ваших ходов вы можете разыграть одну карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища. Если разыгранная таким образом карта должна быть положена на ваше кладбище, изгоните ее вместо этого.

- Разыгрывая карту из кладбища, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания.
- Вы должны уплатить все стоимости, чтобы разыграть ту карту. Если у нее есть альтернативная стоимость, вы можете разыграть ее за эту стоимость.
- Как только вы начали разыгрывать карту, потеря контроля над Кесс уже никак не повлияет на заклинание. Вы сможете закончить разыгрывать его в обычном порядке, и оно будет изгнано, если должно быть положено на ваше кладбище.
- Если вы разыгрываете карту из вашего кладбища, используя другое разрешение ее разыгрывать (например, эффект Воспоминания), то эффект Кесс к ней не применяется. Вы сможете разыграть еще одну карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища.
- Если вы уже разыграли одну карту мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища, а потом под вашим контролем в том же ходу оказалась новая Кесс, то вы в этом же ходу можете разыграть из кладбища еще одну карту мгновенного заклинания или волшебства.
- Если карта волшебства попадает на ваше кладбище во время вашей главной фазы и при пустом стеке, то вы сможете разыграть ее, прежде чем кому-либо из игроков представится возможность удалить ее из вашего кладбища.

- Если разыгранное таким образом заклинание после разрешения попадает в другую зону (например, у него есть Выкуп), то оно считается новым объектом. В этом случае та карта не изгоняется, если позже попадет на ваше кладбище.

Коварство Кайи

{1} {W} {B}

Мгновенное заклинание

Выберите два —

- Каждый оппонент жертвует существо.
 - Изгоните все карты из кладбища каждого оппонента.
 - Создайте одну фишку существа 1/1 белый и черный Дух с Полетом.
 - Вы получаете 4 жизни.
- Сплетение {3} *(Выберите все режимы, если вы оплачиваете стоимость Сплетения.)*

- Если для Коварства Кайи не оплачено Сплетение, вы должны выбрать два разных режима.
- Каждый выбранный режим выполняется в указанном порядке. Способности, которые срабатывают при выполнении какого-либо из режимов, будут положены в стек только после того, как Коварство Кайи закончит разрешаться.
- Существо, пожертвованное в рамках первого режима Коварства Кайи и попавшее на кладбище оппонента, будет изгнано, если также выбран второй режим.
- Когда выполняется первый режим, то оппонент, чей ход идет сейчас (или, если идет ваш ход, оппонент в порядке передачи хода) выбирает существо под своим контролем для жертвования, затем остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные существа жертвуются одновременно.

Козокрадство

{2} {R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает

Ускорение до конца хода. Если то существо является

Козой, оно также получает +3/+0 до конца хода.

- Целью Козокрадства может быть любое существо, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.
- Чтобы определить, получит ли целевое существо +3/+0, посмотрите на его типы существа после того, как вы получили над ним контроль, развернули и дали ему Ускорение. Если в этот момент оно не является Козой, то не получит +3/+0, даже если станет Козой позже в этом ходу. Если оно является Козой, то получит +3/+0, даже если позже в этом ходу перестанет быть Козой.
- Коза — это тип существа. В этом выпуске ни одно существо не напечатано с этим типом существа, но имейте в виду, что существа со способностью Перевертыша являются Козами.

Кровопийца
{2} {B}
Существо — Вампир Ниндзя
3/2
Незаблокированные атакующие Ниндзя под вашим контролем имеют Цепь жизни.

- Эффект Кровопийцы применяется только после объявления блокирующих. До этого атакующие существа не являются заблокированными или незаблокированными.
- Если незаблокированный атакующий Ниндзя под вашим контролем покидает бой (например, потому что фаза боя закончилась), то у него больше не будет Цепи жизни.

Кулаки Пламени
{1} {R}
Мгновенное заклинание
Возьмите карту. До конца хода целевое существо получает Пробивной удар и +1/+0 за каждую карту, которую вы взяли в этом ходу.

- Если к моменту разрешения Кулаков Пламени целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту.
- Бонус, который получает целевое существо, фиксируется в момент разрешения Кулаков Пламени и учитывает карту, взятую за их первый эффект. Существо не получит дополнительно +1/+0, если позже в этом ходу вы будете брать еще карты.
- Если заклинание или способность предписывает вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то эффект Кулаков Пламени их не считает.

Лейтенант Рогаточников
{3} {B}
Существо — Гоблин
1/1
Когда Лейтенант Рогаточников выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 1/1 красный Гоблин.
Пожертвуйте Гоблина: целевой игрок теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

- Для активации активируемой способности Лейтенанта Рогаточников вы можете пожертвовать любого Гоблина под вашим контролем, а не только тех, что создала его срабатывающая способность. Вы можете пожертвовать даже самого Лейтенанта Рогаточников.
-

Маг Дани
{2} {U}
Существо — Человек Чародей
2/2

Когда Маг Дани выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту артефакта с конвертированной мана-стоимостью 2, показать ту карту, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

- Если в мана-стоимости карты в вашей библиотеке есть X, то он считается равным 0.

Магмовая Воронка
{5} {R}
Мгновенное заклинание
Выкапывание (*Каждая карта, которую вы изгоняете из вашего кладбища при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1}.*)
Магмовая Воронка наносит 5 повреждений целевому существу или planeswalker-у.

- При подсчете общей стоимости заклинания учитывайте любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости и прочие факторы, увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания. Выкапывание применяется после определения общей стоимости. Выкапывание не изменяет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания.
- Изгоняя карты при помощи Выкапывания, вы можете оплатить только немаркированную ману в мана-стоимости заклинания.

Малая Мاستикора
{2}
Артефакт Существо — Мастикора
2/2
В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте карту.
{4}: Малая Мастикора наносит 1 повреждение целевому существу.
Упорство (*Когда это существо умирает, если на нем не было ни одного жетона -1/-1, верните его на поле битвы под контролем его владельца с одним жетоном -1/-1 на нем.*)

- Вы должны сбросить ровно одну карту для разыгрывания Малой Мастикоры. Вы не можете разыграть ее, не сбросив карту, и не можете сбросить дополнительные карты. Если Малая Мастикора выходит на поле битвы, не будучи разыгранной (например, в результате действия способности Упорства), вы не сбрасываете карту.
- Если карта с Упорством удаляется из кладбища после того, как умирает, но до разрешения срабатывающей способности Упорства, то она не возвращается на поле битвы.
- После того как Упорство возвращает существо, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше. Ранее прикрепленные к нему Ауры 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.

- Если на существе одновременно оказываются и жетоны +1/+1, и жетоны -1/-1, то действия, вызванные состоянием, удаляют с него одинаковое количество и тех, и других жетонов так, чтобы остались только жетоны одного типа. Способность Упорства Малой Мантикоры может снова вернуть ее на поле битвы, если жетоны -1/-1 были удалены с нее таким образом.
- Если существо с Упорством, на котором есть жетоны +1/+1, получает достаточно жетонов -1/-1, чтобы умереть от смертельных повреждений или попасть на кладбище своего владельца, потому что его выносливость снизилась до 0 или меньше, то Упорство не сработает и карта не вернется на поле битвы. Так происходит, потому что Упорство проверяет состояние существа в последний момент его существования на поле битвы, а в этот момент на нем еще были жетоны -1/-1.

Мастерство Приращивателя

{2}{W}

Волшебство

Создайте одну фишку артефакта существа 3/3

бесцветный Гolem.

Сращивание с мгновенным заклинанием или волшебством {3}{W} *(При разыгрывании вами мгновенного заклинания или заклинания волшебства вы можете показать эту карту из вашей руки и оплатить ее стоимость Сращивания. Если вы это делаете, добавьте эффекты этой карты к тому заклинанию.)*

- Способности, полученные заклинанием в результате Сращивания, действуют последними, после всех остальных эффектов того заклинания. В частности, если заклинание действует на все существа, на все существа под вашим контролем и т. п., оно не подействует на Голема — того еще не будет на поле битвы.
 - Все карты, которые вы хотите срастить, вы показываете одновременно. Каждую отдельную карту срастить с одним заклинанием можно только один раз, но при этом с одним заклинанием можно срастить несколько карт с одинаковым именем.
 - Если заклинание копируется, то копируются и все сделанные при его разыгрывании выборы, так что у копии будут те же сращенные способности, что у оригинала.
 - Если заклинание отменяется, все сращенные с ним карты остаются у вас в руке.
 - Если все цели заклинания к моменту его разрешения становятся нелегальными, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов, в том числе и эффектов сращенных с ним карт.
 - Легальность целей заклинания проверяется только в начале его разрешения. Если заклинание, с которым сращена эта карта, во время разрешения само делает нелегальными свои цели (например, удаляя их с поля битвы), то вы все равно создадите Голема.
-

Мерзкий Лесовик

{2} {G} {U}

Снежное Существо — Лесовик

/

Пробивной удар

Сила и выносливость Мерзкого Лесовика равны количеству снежных перманентов под вашим контролем.

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

- Способность, определяющая значение силы и выносливости Мерзкого Лесовика, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Пока Мерзкий Лесовик находится на поле битвы, его первая способность будет считать его самого, так что он будет как минимум 1/1.
- Целью последней способности Мерзкого Лесовика может быть существо, которое уже повернуто. Оно не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Мертвенный Холод

{2} {B}

Волшебство

Все не являющиеся снежными существа получают -X/-X до конца хода, где X — количество снежных перманентов под вашим контролем.

- Значение X определяется только один раз, при разрешении Мертвенного Холода. В дальнейшем в том же ходу оно не изменится, даже если поменяется количество снежных перманентов под вашим контролем.
- Мертвенный Холод действует только на существа, не являющиеся снежными существами в момент его разрешения. Существа, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу, не получают -X/-X.

Меч Жил и Стали

{3}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+2 и имеет Защиту от черного и от красного.

Каждый раз, когда снаряженное существо наносит боевые повреждения игроку, уничтожьте не более одного целевого planeswalker-а и не более одного целевого артефакта.

Снарядить {2}

- Защита от цвета означает, что снаряженное существо не может быть заблокировано существами того цвета, не может быть целью заклинаний того цвета и способностей источников того цвета, не может быть зачаровано Аурами того цвета и снаряжено Снаряжением того цвета, а все

повреждения, которые должны нанести ему источники того цвета, предотвращаются. Ничего, кроме перечисленного, не предотвращается и не является нелегальным.

Меч Истины и Правосудия

{3}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+2 и имеет

Защиту от белого и от синего.

Каждый раз, когда снаряженное существо наносит боевые повреждения игроку, положите один жетон +1/+1 на существо под вашим контролем, затем используйте Распространение. *(Выберите любое количество перманентов и (или) игроков, затем дайте каждому из них еще по одному жетону тех типов, которые у него уже имеются.)*

Снарядить {2}

- Защита от цвета означает, что снаряженное существо не может быть заблокировано существами того цвета, не может быть целью заклинаний того цвета и способностей источников того цвета, не может быть зачаровано Аурами того цвета и снаряжено Снаряжением того цвета, а все повреждения, которые должны нанести ему источники того цвета, предотвращаются. Ничего, кроме перечисленного, не предотвращается и не является нелегальным.
 - Выпуск «Горизонты Модерна» не содержит способов дать жетоны игроку для Распространения, но некоторые карты из других выпусков гласят, что игрок «получает» жетон определенного типа. Обратите внимание, что эмблемы не являются жетонами.
 - Вы можете выбрать любой перманент, на котором есть жетоны, в том числе перманент под контролем оппонента. Вы не можете выбирать карты ни в одной другой зоне, кроме поля битвы, даже если на них есть жетоны (например, карты с Отсрочкой).
 - Вы не обязаны выбирать все перманенты и игроков, у которых есть жетоны, — выбирайте только те, на которые хотите добавить жетон. Поскольку «любое количество» — это в том числе и ноль, вы можете не выбрать ни одного перманента и ни одного игрока.
 - Вы выбираете существо, кладете на него один жетон +1/+1 и затем используете Распространение в ходе разрешения срабатывающей способности. Между этими действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
 - Если на выбранном для Распространения перманенте или игроке есть жетоны нескольких типов, то он получает по одному жетону каждого их этих типов. Это означает, что если вы положите один жетон +1/+1 на существо под вашим контролем с жетоном -1/-1, а затем выберете то существо для Распространения, то положите на него под одному из каждого типа жетонов, прежде чем их удалит действие, вызванное состоянием.
-

Миросвязанный Сообщник

{2} {R}

Существо — Человек Чародей

1/3

{R}: вы можете положить карту planeswalker-а из вашей руки на поле битвы. Пожертвуйте ее в начале следующего заключительного шага.

- В начале следующего заключительного шага вы жертвуете planeswalker-а, если он еще находится на поле битвы, даже если Миросвязанный Сообщник уже покинул поле битвы.

Морофон, Безграничный

{7}

Легендарное Существо — Имитатор

6/6

Перевертыш (*Эта карта обладает всеми типами существа.*)

При выходе Морофона, Безграничного на поле битвы выберите тип существа.

Разыгрывание заклинаний выбранного типа стоит для вас на {W}{U}{B}{R}{G} меньше. Этот эффект снижает только количество оплачиваемой вами цветной маны.

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

- Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Щепка или Воин. Типы карт, такие как «артефакт», и супертипы, такие как «легендарный» или «снежный», выбирать нельзя.
- Эффект Морофона снижает общую стоимость максимум на одну ману каждого цвета. Например, если заклинание выбранного типа стоит {4}{R}{W}{W}, то после применения эффекта Морофона оно будет стоить {4}{W}.
- Если в мана-стоимости заклинания есть гибридные символы маны, вы выбираете, какую половину вы будете оплачивать, до того как определяется общая стоимость. Например, если заклинание выбранного типа стоит {2}{w/u}{w/u}, вы можете определить его стоимость как {2}{W}{U}, а затем снизить ее до {2}.
- Эффекты снижения стоимости применяются после всех остальных модификаторов стоимости, так что Морофон может снизить дополнительные стоимости или альтернативные стоимости заклинаний выбранного типа.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные другим существам выбранного типа под вашим контролем, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Морофон покинет поле битвы.

Мстительный Дьявол

{1}{R}

Существо — Дьявол

1/1

Ускорение

Болезненность — {T}: Мстительный Дьявол наносит

1 повреждение любой цели. Активируйте эту способность, только если в этом ходу умерло существо.

- Способность Мстительного Дьявола можно активировать, даже если существо умерло в этом ходу до того, как Мстительный Дьявол вышел на поле битвы.
-

Мусорный Перекомпоновщик

{3}

Артефакт Существо — Конструкция

0/0

Модульность 2 (*Это существо выходит на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на нем. Когда оно умирает, вы можете положить его жетоны +1/+1 на целевой артефакт существо.*)

{T}, пожертвуйте артефакт: найдите в вашей библиотеке карту Конструкции, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Если существо с Модульностью получает достаточно жетонов -1/-1, чтобы быть уничтоженным за счет смертельных повреждений или попасть на кладбище своего владельца, потому что его выносливость снизилась до 0 или меньше, то Модульность положит на целевой артефакт существо количество жетонов +1/+1, равное количеству жетонов +1/+1 на этом существе непосредственно перед тем, как оно покинуло поле битвы. Так происходит, потому что Модульность проверяет состояние существа в последний момент его существования на поле битвы, а в этот момент на нем еще были жетоны +1/+1.
- Вы можете пожертвовать Мусорного Перекомпоновщика, чтобы оплатить стоимость его второй способности.

Нага из Картеля Тумана

{2}{U}

Существо — Нага Ниндзя

3/1

Ниндзюцу {2}{U} (*{2}{U}, верните незаблокированного атакующего под вашим контролем в руку: положите эту карту на поле битвы из вашей руки повернутой и атакующей.*)

Каждый раз, когда Нага из Картеля Тумана наносит боевые повреждения игроку, создайте одну фишку, являющуюся копией Наги из Картеля Тумана.

- У фишки будет способность Наги из Картеля Тумана. Она также сможет создавать копии самой себя.
 - Фишка не копирует ни имеющиеся на Наге из Картеля Тумана жетоны, Ауры и Снаряжение, ни какие-либо другие эффекты, изменившие силу Наги из Картеля Тумана, ее выносливость, типы, цвет и т. д. Чаще всего это означает, что фишка будет обыкновенной Нагой из Картеля Тумана. Но если на исходную Нагу из Картеля Тумана действуют какие-либо эффекты копирования, то они учитываются.
 - Если Нага из Картеля Тумана покидает поле битвы до того, как разрешится ее срабатывающая способность, фишка все равно выйдет на поле битвы в качестве копии Наги из Картеля Тумана и будет использовать ее копируемые характеристики на последний момент ее пребывания на поле битвы.
-

Нантуко-Возделыватель

{3} {G}

Существо — Насекомое Друид

2/2

Когда Нантуко-Возделыватель выходит на поле битвы, вы можете сбросить любое количество карт земель. Положите столько же жетонов +1/+1 на Нантуко-Возделывателя и возьмите такое же количество карт.

- Если какой-либо эффект меняет то, сколько жетонов +1/+1 вы положите на Нантуко-Возделывателя, то количество карт, которые вы берете, при этом не меняется. Точно так же, если какой-либо эффект меняет то, сколько карт вы берете, то количество жетонов +1/+1, которые вы положите на Нантуко-Возделывателя, при этом не меняется.
- Вы сбрасываете карты, кладете жетоны и берете карты в ходе разрешения способности Нантуко-Возделывателя. Между этими тремя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Находчивая Лазутчица

{2} {U} {B}

Существо — Ведалкен Ниндзя

2/3

Ниндзюцу {U} {B} (*{U}{B}*), *верните незаблокированного атакующего под вашим контролем в руку: положите эту карту на поле битвы из вашей руки повернутой и атакующей.*)
Каждый раз, когда Ниндзя под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту.

- Если Находчивая Лазутчица получает смертельные боевые повреждения одновременно с тем, как Ниндзя под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, ее способность срабатывает.

Неживой Гадатель

{B} {B}

Существо — Зомби Чародей

2/2

Каждый раз, когда Неживой Гадатель или другой Зомби под вашим контролем умирает, вы берете карту и теряете 1 жизнь.

- Если Неживой Гадатель умирает одновременно с одним или несколькими другими Зомби под вашим контролем, то его способность срабатывает за каждого из них.
-

Неустойчивый Моряк

{W}{U}

Существо — Имитатор

2/2

Перевертыш *(Эта карта обладает всеми типами существа.)*

Каждый раз, когда вы или перманент под вашим контролем становитесь целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если только контролирующий его (ее) игрок не заплатит {1}.

- Если вы и перманент под вашим контролем становитесь целями одного и того же заклинания или способности под контролем оппонента, то способность Неустойчивого Моряка срабатывает два раза. То же самое происходит в том случае, если два перманента под вашим контролем становятся целями одного и того же заклинания или способности под контролем оппонента.
- Если заклинание или способность под контролем оппонента делает целью только вас или только один перманент под вашим контролем, но делает это несколько раз, то способность Неустойчивого Моряка срабатывает только один раз.

Онейрофаг

{3}{U}

Существо — Кальмар Иллюзия

1/2

Полет

Каждый раз, когда вы берете карту, положите один жетон +1/+1 на Онейрофага.

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

Опытный Пиромант

{1}{R}{R}

Существо — Человек Шаман

2/2

Когда Опытный Пиромант выходит на поле битвы, сбросьте две карты, затем возьмите две карты. За каждую не являющуюся землей карту, сброшенную таким образом, создайте одну фишку существа 1/1 красный Элементаль.

{3}{R}{R}, изгоните Опытного Пироманта из вашего кладбища: создайте две фишки существа 1/1 красный Элементаль.

- Если в момент разрешения первой способности Опытного Пироманта у вас меньше двух карт в руке, то вы сбрасываете вашу руку, а потом берете две карты вне зависимости от того, сколько карт сбросили.
-

Осада Мирродина

{2} {U}

Чары

При выходе Осады Мирродина на поле битвы выберите мирродинцев или фирексийцев.

- Мирродинцы — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание артефакта, создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Миэр.
- Фирексийцы — В начале вашего заключительного шага возьмите карту, затем сбросьте карту. Затем, если на вашем кладбище есть пятнадцать или больше карт артефактов, целевой оппонент проигрывает партию.

- Если вы поддерживаете мирродинцев, то способность Осады Мирродина разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если вы поддерживаете фирексийцев, то вы должны выбрать целевого оппонента в начале вашего заключительного шага. Проигрывает ли тот игрок партию, определяется только при разрешении способности. Это означает, что карта, которую вы сбрасываете, может стать пятнадцатой картой артефакта, которая заставит целевого игрока проиграть партию, но также это означает, что если вы не можете выбрать оппонента легальной целью, то не возьмете и не сбросите карту.
- Если у вас каким-то образом оказывается под контролем Осада Мирродина, для которой не сделан никакой выбор, то у нее не будет ни одной из двух срабатывающих способностей.
- В игре в формате «Двухголовый гигант», если один игрок в команде проигрывает партию, то вся команда проигрывает партию.

Оседланный Олень Инея

{1} {G}

Снежное Существо — Вапити

2/2

Оседланный Олень Инея получает +2/+2 при условии, что другое существо уже вышло на поле битвы под вашим контролем в этом ходу.

- В каждом ходу эффект Оседланного Оленя Инея проверяет, действует ли он в этом ходу. Он проверяет это не только в ходу, когда Оседланный Олень Инея вышел на поле битвы.
 - Эффект Оседланного Оленя Инея действует и в том случае, если другое существо вышло на поле битвы под вашим контролем до того, как на поле битвы вышел Оседланный Олень Инея, и продолжает действовать, даже если то существо покидает поле битвы.
 - Оседланный Олень Инея не получит больше, чем +2/+2, даже если в этом ходу под вашим контролем на поле битвы вышло несколько других существ.
-

Осколки Крыльев

{1}{W}{W}

Мгновенное заклинание

Целевой игрок жертвует атакующее существо.

Шторм *(Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его за каждое заклинание, разыгранное в этом ходу до него. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.)*

- «Атакующее существо» — это существо, которое было объявлено атакующим или положено на поле битвы атакующим в бою во время этого хода. Если только такое существо не покинет бой, оно продолжает считаться атакующим до шага завершения боя, даже если игрок, которого оно атаковало, покинул партию, или planeswalker, которого оно атаковало, покинул бой.
- Если вы разыгрываете Осколки Крыльев после того, как были нанесены боевые повреждения, то пожертвовать можно только тех существ, которые пережили бой.
- Осколки Крыльев не делают существо, которое будет пожертвовано, целью. Целевой игрок выбирает существо в момент разрешения заклинания.
- Созданные Штормом копии создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Способности, срабатывающие, когда игрок разыгрывает заклинание (например, Шторм), не сработают.
- Шторм учитывает заклинания, разыгранные до заклинания со Штормом. Заклинания, разыгранные после заклинания со Штормом, но до разрешения способности Шторма, не учитываются.
- И способность Шторма, и копии, которые она создает, разрешаются до заклинания со Штормом. Они разрешатся, даже если заклинание со Штормом будет отменено.

Отвержение

{1}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо теряет все способности и является существом Трус с базовой силой и выносливостью 0/1. *(Оно сохраняет все супертипы, но теряет все остальные типы и типы существа.)*

- Отвержение заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для типов существа, типов карты, силы и (или) выносливости зачарованного существа. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для этих характеристик, которые начинают применяться после того, как Отвержение прикрепляется к существу, заменят собой действие этого эффекта в соответствующей части.
- Эффекты, изменяющие значения силы и выносливости зачарованного существа, такие как эффект Силы Добродетели или Исполинского Роста, будут применимы к нему независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к изменяющим значения силы и выносливости существа жетонам (например, к жетонам +1/+1).
- Зачарованное существо сохраняет все свои супертипы — например, легендарное или снежное.
- Если зачарованное существо получает какую-либо способность после того, как к нему прикрепляется Отвержение, оно сохраняет эту способность.

- Если не являющийся существом перманент становится существом, а затем зачаровывается Отвержением, то он останется существом благодаря эффекту Отвержения, даже когда изначально сделавший его существом эффект закончит действовать.

Откопать
 {B}
 Волшебство
 Верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища на поле битвы.
 Цикл {2} ({2}, сбросьте эту карту: возьмите карту.)

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

Ошеломительный Шторм (промо-карта программы Виу-а-Вох)
 {U}
 Мгновенное заклинание
 Отмените целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, если только контролирующий его игрок не заплатит {1}.
 Шторм (Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его за каждое заклинание, разыгранное в этом ходу до него. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.)

- Созданные Штормом копии создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Способности, срабатывающие, когда игрок разыгрывает заклинание (например, Шторм), не сработают.
- Шторм учитывает заклинания, разыгранные до заклинания со Штормом. Заклинания, разыгранные после заклинания со Штормом, но до разрешения способности Шторма, не учитываются.
- И способность Шторма, и копии, которые она создает, разрешаются до заклинания со Штормом. Они разрешаются, даже если заклинание со Штормом будет отменено.

Павший Синоби
 {3}{U}{B}
 Существо — Зомби Ниндзя
 5/4
 Ниндзюцу {2}{U}{B} ({2}{U}{B}, верните незаблокированного атакующего под вашим контролем в руку: положите эту карту на поле битвы из вашей руки повернутой и атакующей.)
 Каждый раз, когда Павший Синоби наносит боевые повреждения игроку, тот игрок изгоняет две верхние карты своей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть те карты без уплаты их мана-стоимости.

- Срабатывающая способность Павшего Синоби не влияет на время, в которое вы можете разыгрывать изгнанные карты. Например, если изгнана карта волшебства, то вы сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стек. Если изгнана карта земли, то вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы, и если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
- Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.
- Все изгнанные карты, которые вы не разыграли, остаются в изгнании.

Пастырь Душ

{1}{W}{U}

Существо — Дух

1/1

Каждый раз, когда существо изгоняется с поля битвы, положите один жетон +1/+1 на Пастыря Душ. В начале вашего заключительного шага вы можете изгнать другое целевое существо под вашим контролем, затем вернуть ту карту на поле битвы под контролем ее владельца.

- Если какие-то другие способности под вашим контролем также срабатывают в начале вашего заключительного шага, то вы выбираете цели для всех них, когда кладете их в стек, и выбираете порядок, в котором они попадают в стек. Это, например, означает, что вы можете изгнать существо, положенное на поле битвы способностью Откопать (и тогда отложенная срабатывающая способность той способности Откопать не изгонит то существо), но не можете выбрать целью существо, которое вернет на поле битвы во время заключительного шага другая способность (например, отложенная срабатывающая способность Астрального Полета).
- После того как изгнанное существо возвращается, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше. Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Снаряжение, прикрепленное к изгоняемому существу, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
- Если существо изгоняется, но оказывается в другой зоне (например, это командир игрока в формате «Командир»), то первая способность Пастыря Душ все равно срабатывает.

Паутиный Перевертыш

{3}{G}{G}

Существо — Имитатор

3/5

Перевертыш *(Эта карта обладает всеми типами существа.)*

Захват

Когда Паутиный Перевертыш выходит на поле битвы, если на вашем кладбище есть не менее трех карт существ, вы получаете 5 жизней.

- Если на вашем кладбище нет трех или больше карт существ, когда Паутинный Перевертыш выходит на поле битвы, то его способность не срабатывает вообще. Если же на вашем кладбище нет трех или больше карт существ, когда эта способность разрешается, то вы не получаете 5 жизней. При этом карты существ каждый раз могут быть разными.

Пашалик Монс
 {2} {R}
 Легендарное Существо — Гоблин Воин
 2/2
 Каждый раз, когда Пашалик Монс или другой Гоблин под вашим контролем умирает, Пашалик Монс наносит 1 повреждение любой цели.
 {3} {R}, пожертвуйте Гоблина: создайте две фишки существа 1/1 красный Гоблин.

- Если одновременно умирает Пашалик Монс и один или несколько других Гоблинов под вашим контролем, то эта способность срабатывает для каждого из тех существ.
- Вы можете пожертвовать самого Пашалика Монса, чтобы оплатить стоимость его последней способности.

Первая Щепка
 {W} {U} {B} {R} {G}
 Легендарное Существо — Щепка
 7/7
Каскад (Когда вы разыгрываете это заклинание, изгоняйте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока не изгоните не являющуюся землей и стоящую меньше карту. Вы можете разыграть ее без уплаты ее мана-стоимости. Положите изгнанные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.)
 Заклинания Щепок, которые вы разыгрываете, имеют Каскад.

- Последняя способность Первой Щепки применяется, только пока она находится на поле битвы. Если собственная способность Каскада Первой Щепки позволяет вам разыграть другую карту Щепки, у той Щепки не будет Каскада.
- Способность Каскада срабатывает, когда вы разыгрываете заклинание, следовательно, разрешается она до заклинания. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено. Если вы разыгрываете карту, изгнанную способностью Каскада, то заклинание помещается в стек поверх заклинания с Каскадом. Вы изгоняете карты рубашкой вниз. Все игроки могут их видеть.
- Вы не обязаны разыгрывать последнюю карту, изгнанную способностью Каскада. Если вы выбираете сделать это, то карта разыгрывается как заклинание. Его можно отменить, а все способности, учитывающие разыгрывание заклинания (например, Каскад, если у того заклинания есть Каскад), будут его учитывать.
- 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 Малой Мاستикоры), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
- Если у заклинания есть несколько способностей Каскада (например, если вы разыграли вторую Первую Щепку), то каждая способность Каскада срабатывает и разрешается отдельно. Заклинание, разыгранное за первую способность Каскада, попадает в стек поверх второй способности Каскада. Оно разрешится до того, как вы станете изгонять карты с помощью второй способности Каскада.

Пережить Бурю

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Вы получаете 3 жизни.

Шторм *(Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его за каждое заклинание, разыгранное в этом ходу до него.)*

- Созданные Штормом копии создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Способности, срабатывающие, когда игрок разыгрывает заклинание (например, Шторм), не сработают.
- Шторм учитывает заклинания, разыгранные до заклинания со Штормом. Заклинания, разыгранные после заклинания со Штормом, но до разрешения способности Шторма, не учитываются.
- И способность Шторма, и копии, которые она создает, разрешаются до заклинания со Штормом. Они разрешатся, даже если заклинание со Штормом будет отменено.

Пирофобия

{1}{R}

Волшебство

Пирофобия наносит 3 повреждения целевому существу. Труссы не могут блокировать в этом ходу.

- Трус — это тип существа. В этом выпуске ни одно существо не напечатано с этим типом существа (или они очень хорошо прячутся), но имейте в виду, что существа со способностью Перевертыша являются Труссами.
- Если к моменту разрешения Пирофобии целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Труссы могут блокировать, если это позволяет им делать какой-то другой эффект.
- Поскольку Пирофобия не меняет характеристики существ, она действует и на тех Труссов, которые выходят на поле битвы, и на тех существ, которые становятся Труссами после разрешения заклинания.

Пламенный Элементаль
{4} {R} {R}
Существо — Элементаль
4/3

Разыгрывание этого заклинания стоит на {2}
меньше, если на вашем кладбище есть карта земли.
Когда Пламенный Элементаль выходит на поле
битвы, вы можете заставить его нанести 2
повреждения целевому существу.

- Даже если у вас на кладбище несколько карт земель, разыгрывание Пламенного Элементаля стоит только на {2} меньше.

По Тонкому Льду
{W}
Снежные Чары — Аура
Зачаровать снежную землю под вашим контролем
Когда По Тонкому Льду выходит на поле битвы,
изгоните целевое существо под контролем оппонента
до тех пор, пока По Тонкому Льду не покинет поле
битвы.

- Если По Тонкому Льду покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, то целевое существо не изгоняется.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

Пожиратель Глупцов
{4} {B} {B}
Существо — Демон
3/3

Созыв (*Ваши существа могут помочь разыграть это заклинание. Каждое существо, которое вы поворачиваете при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1} или одной маны цвета того существа.*)
Полет
Пожирание 2 (*При выходе этого объекта на поле битвы вы можете пожертвовать любое количество существ. Это существо выходит на поле битвы с количеством жетонов +1/+1 на нем, в два раза превышающим это число.*)

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

- При подсчете общей стоимости заклинания учитывайте любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости и прочие факторы, увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания. Созыв применяется после определения общей стоимости. Созыв не меняет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания.
- Если у существа под вашим контролем есть мана-способность с {T} в стоимости, активация этой способности при разыгрывании заклинания с Созывом приведет к тому, что существо будет повернуто до того, как вы будете оплачивать стоимости заклинания. Вы не сможете повернуть его еще раз в рамках Созыва. То же самое происходит, если при разыгрывании заклинания с Созывом вы жертвуете существом, чтобы активировать мана-способность. Этого существа не будет на поле битвы, когда вы будете оплачивать стоимости заклинания, и вы не сможете повернуть его в рамках способности Созыва.
- Поскольку Пожирание применяется в момент выхода Пожирателя Глупцов на поле битвы, он не может пожрать существа, которые выходят на поле битвы одновременно с ним. Однако он может пожрать существа, которые использовались для Созыва, — пусть в следующий раз думают, прежде чем помогать призывать демона.

Поток Мыслей

{U}

Волшебство

Целевой игрок кладет четыре верхние карты своей библиотеки на свое кладбище. Вы втасовываете не более четырех карт из вашего кладбища в вашу библиотеку.

Копия {2}{U}{U} *(Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его столько раз, сколько раз вы уплатили его стоимость Копии. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.)*

- Когда вы выбираете карты на вашем кладбище, чтобы втасовать их в вашу библиотеку, Поток Мыслей еще находится в стеке. Он не может втасовать в библиотеку сам себя.
- Если вы используете способность Копии у Потока Мыслей, то копии разрешаются до исходного заклинания, так что и они не могут втасовать Поток Мыслей в вашу библиотеку.
- Вы выбираете, какие карты втасовать в вашу библиотеку, когда Поток Мыслей разрешается. Если целью Потока Мыслей были вы сами, то вы можете выбрать любые из четырех карт, что только что положили на ваше кладбище, и любые карты, которые были там до этого.
- Вы копируете Поток Мыслей столько раз, сколько раз вы уплатили его стоимость Копии, даже если он был отменен.
- Копии, созданные способностью Копии, создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

Призрачный Облик

{2}{U}

Мгновенное заклинание

До конца хода каждое из не более двух целевых существ имеет базовую силу и выносливость 3/3, получает Полет и становится синей Иллюзией в дополнение к своим другим цветам и типам.

Возьмите карту.

- Призрачный Облик заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости целевых существ. Другие эффекты, устанавливающие определенные значения для силы или выносливости существ, которые начинают применяться после разрешения Призрачного Облика, заменят собой действие этого эффекта.
- Эффекты, изменяющие значения силы или выносливости целевых существ, такие как эффект Силы Добродетели или Исполинского Роста, будут применимы к ним независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к изменяющим значения силы и выносливости существ жетонам (например, к жетонам +1/+1).
- Вы можете разыграть Призрачный Облик, не выбирая целевых существ. В таком случае вы просто возьмете карту. Однако если вы выберете цели и все эти цели станут нелегальными до разрешения заклинания, то заклинание не разрешится, и вы не возьмете карту.

Прогнивший Гоблин

{1}{B}

Существо — Зомби Гоблин

2/2

Упорство (*Когда это существо умирает, если на нем не было ни одного жетона -1/-1, верните его на поле битвы под контролем его владельца с одним жетоном -1/-1 на нем.*)

- Если карта с Упорством удаляется из кладбища после того, как умирает, но до разрешения срабатывающей способности Упорства, то она не возвращается на поле битвы.
- После того как Упорство возвращает существо, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше. Ранее прикрепленные к нему Ауры 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.
- Если на существе одновременно оказываются и жетоны +1/+1, и жетоны -1/-1, то действия, вызванные состоянием, удаляют с него одинаковое количество и тех, и других жетонов так, чтобы остались только жетоны одного типа. Способность Упорства Прогнившего Гоблина может снова вернуть его на поле битвы, если жетоны -1/-1 были удалены с него таким образом.
- Если существо с Упорством, на котором есть жетоны +1/+1, получает достаточно жетонов -1/-1, чтобы умереть от смертельных повреждений или попасть на кладбище своего владельца, потому что его выносливость снизилась до 0 или меньше, то Упорство не сработает и карта не вернется на поле битвы. Так происходит, потому что Упорство проверяет состояние существа в последний момент его существования на поле битвы, а в этот момент на нем еще были жетоны -1/-1.

Прожорливый Слизень

{1}{B}

Существо — Слизень Ужас

0/3

Угроза

Эволюция (*Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, если сила или выносливость того существа больше, чем у этого существа, положите один жетон +1/+1 на это существо.*)

- Сравнивая характеристики двух существ для Эволюции, вы должны всегда сравнивать силу с силой, а выносливость с выносливостью.
- Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, сравните его силу и выносливость с силой и выносливостью существа с Эволюцией. Если ни одна из характеристик у нового существа не оказывается больше, способность Эволюции не срабатывает вовсе.
- Если Эволюция срабатывает, характеристики сравниваются еще раз в момент разрешения способности. Если ни одна из характеристик у нового существа не больше, чем у старого, способность не делает ничего. Если существо, которое вышло на поле битвы, покидает поле битвы до момента разрешения способности Эволюции, то для определения, получит ли существо с Эволюцией жетон +1/+1, используются последние известные значения силы и выносливости покинувшего поле битвы существа.
- Если на поле битвы выходит одновременно несколько существ, Эволюция может сработать несколько раз, но сравнение будет проводиться отдельно для каждой способности в момент ее разрешения. Например, если вы контролируете существо 0/3 с Эволюцией, а на поле битвы под вашим контролем выходят два существа 1/1, Эволюция сработает дважды. Первая способность разрешится и поместит на существо с Эволюцией один жетон +1/+1. В момент разрешения второй способности ни сила, ни выносливость нового существа уже не будут превышать параметры существа с Эволюцией, и способность не даст эффекта.

Проказы

{1} {R}

Волшебство

Уничтожьте целевой артефакт.

Перетягивание 1 *(Если вы должны взять карту, вместо этого вы можете положить ровно одну карту с верха вашей библиотеки на ваше кладбище. Если вы это делаете, верните эту карту из вашего кладбища в вашу руку. В противном случае возьмите карту.)*

- Если какой-либо эффект помещает карту вам в руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то вы не берете карту. Перетягивание не может заменить это событие.
- Перетягивание может заменить любое взятие карты, не только взятие на шаге взятия карты. Несколько способностей Перетягивания не могут заменить одно взятие карты.
- Вы не можете пытаться использовать способность Перетягивания, если у вас в библиотеке недостаточно карт.
- Как только вы объявили, что применяете способность Перетягивания карты для замены взятия, игроки уже не могут предпринимать никаких действий, пока вы не положите ту карту себе в руку и не положите необходимое количество карт с верха вашей библиотеки на ваше кладбище.
- Если вы берете несколько карт, то каждое взятие происходит по отдельности. Например, если вам предписывается взять две карты, и вы заменяете первое взятие способностью Перетягивания, то второе взятие можно заменить способностью Перетягивания другой карты — в том числе той, которую вы положили на кладбище за счет эффекта первой способности Перетягивания.

Радужный Вампир

{B} {B}

Существо — Вампир

1/1

Каждый раз, когда Радужный Вампир или другое существо умирает, положите один жетон +1/+1 на каждого Вампира под вашим контролем.

- Если Радужный Вампир умирает одновременно с одним или несколькими другими существами, то его способность срабатывает за каждое из тех существ.
- Если Вампиру под вашим контролем наносятся смертельные повреждения одновременно с другим существом, то они умирают одновременно. Вампир не успеет вовремя получить жетон от способности Радужного Вампира, чтобы спастись.

Разрушительный Удар

{2} {W}

Мгновенное заклинание

Усилитель {2} {U} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {2} {U}.)*

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Если это заклинание получило Усилитель, возьмите две карты.

- Если к моменту разрешения Разрушительного Удара целевой артефакт или чары становятся нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете две карты, даже если это заклинание получило Усилитель. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы возьмете две карты.

Разсуществование

{W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо под вашим контролем, затем верните его на поле битвы под контролем его владельца.

Отскок *(Изгоните это заклинание в момент его разрешения, если вы разыгрываете его из вашей руки. В начале вашего следующего шага поддержки вы можете разыграть эту карту из изгнания без уплаты ее мана-стоимости.)*

- После того как изгнанное существо возвращается, оно считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым было раньше. Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Снаряжение, прикрепленное к изгоняемому существу, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

- Разыгрывание карты второй раз в результате действия отложенной срабатывающей способности Отскока не является обязательным. Если вы примете решение не разыгрывать карту или не сможете это сделать (например, потому что для нее нет легальных целей), карта останется в изгнании. Вы не сможете разыграть ее в последующих ходах. Если вы разыгрываете карту, то после разрешения она обычным образом кладется на кладбище владельца.
- Если заклинание с Отскоком, которое вы разыгрываете из вашей руки, отменяется или не разрешается (например, все его цели стали нелегальными), то оно не даст ни одного из своих эффектов, в том числе и эффекта Отскока. Заклинание отправится на кладбище владельца, и вы не сможете снова разыграть его в своем следующем ходу.

Разящая Спираль

{3} {B}

Волшебство

Разящая Спираль наносит 3 повреждения любой цели, а вы получаете 3 жизни.

Воспоминание {R} {W} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость*

Воспоминания. Затем изгоните ее.)

- Если к моменту разрешения Разящей Спираль выбранная цель становится нелегальной, то заклинание не разрешается. Вы не получите 3 жизни.
- Разящая Спираль — это всегда черное заклинание. Он не красное и белое, даже если вы разыграли его за его стоимость Воспоминания.

Ревущий Олень

{3} {G}

Существо — Вапити

4/2

Ревущий Олень имеет Пробивной удар и Неразрушимость при условии, что другое существо уже вышло на поле битвы под вашим контролем в этом ходу.

- В каждом ходу эффект Ревущего Оленя проверяет, действует ли он в этом ходу. Он проверяет это не только в ходу, когда Ревущий Олень вышел на поле битвы.
- Эффект Ревущего Оленя действует и в том случае, если другое существо вышло на поле битвы под вашим контролем до того, как на поле битвы вышел Ревущий Олень, и продолжает действовать, даже если то существо покидает поле битвы.

Ренн и Шестой

{R} {G}

Легендарный Planeswalker — Ренн

3

+1: верните не более одной целевой карты земли из вашего кладбища в вашу руку.

–1: Ренн и Шестой наносят 1 повреждение любой цели.

–7: вы получаете эмблему со способностью «Карты волшебства и мгновенных заклинаний на вашем кладбище имеют Возвращение». *(Вы можете разыгрывать карты волшебства и мгновенных заклинаний из вашего кладбища, сбросив карту земли в дополнение к оплате других их стоимостей.)*

- Когда заклинание, которое вы разыграли при помощи Возвращения, разрешается или отменяется, оно кладется назад на ваше кладбище. Вы можете снова использовать способность Возвращения и снова его разыграть.

Роющийся Анурид

{4} {G}

Существо — Лягушка Зверь

4/4

Когда Роющийся Анурид выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать землю. Если вы это делаете, возьмите карту.

Порог — Пока на вашем кладбище есть не менее семи карт, Роющийся Анурид получает +1/+1 и имеет Бдительность.

- В ходе разрешения срабатывающей способности Роющегося Анурида вы не можете пожертвовать несколько земель, чтобы взять несколько карт.

Рыцарь Старой Беналии

{3} {W} {W}

Существо — Человек Рыцарь

3/3

Отсрочка 5 — {W} *(Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, вы можете заплатить {W} и изгнать ее с пятью временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости. Она имеет Ускорение.)*

Когда Рыцарь Старой Беналии выходит на поле битвы, другие существа под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода.

- Последняя способность Рыцаря Старой Беналии 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.

- Вы можете изгнать карту из вашей руки при помощи Отсрочки в любое время, когда могли бы разыграть ту карту. Определяя, можете ли вы разыграть карту и когда, учитывайте ее тип карты, любые влияющие на время возможного разыгрывания этой карты эффекты и любые другие эффекты, которые могут помешать вам разыграть ее. Не имеет значения, можете ли вы выполнить все необходимые для разыгрывания карты шаги. Например, вы можете изгнать при помощи Отсрочки карту, за которую не можете заплатить.
- Изгоняя карту с Отсрочкой, вы не разыгрываете ее. Это действие не задействует стек, и на него нельзя ответить.
- Удалив последний временной жетон, вы должны разыграть карту, если это возможно. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются. Если какой-либо эффект не дает вам разыграть карту, то она остается в изгнании без временных жетонов на ней и уже не является отсроченной.
- Существо, разыгранное при помощи Отсрочки, выходит на поле битвы с Ускорением. У него будет Ускорение до тех пор, пока другой игрок не получит над ним контроль (или, в редких случаях, не получит контроль над заклинанием существа).

Сбор Толпы

{4} {B}

Мгновенное заклинание

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

Уничтожьте целевое существо.

- Чтобы разыграть заклинание с Созывом, вы можете повернуть неповернутое существо под вашим контролем, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода.
- При подсчете общей стоимости заклинания учитывайте любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости и прочие факторы, увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания. Созыв применяется после определения общей стоимости. Созыв не изменяет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания.
- Если у существа под вашим контролем есть мана-способность с {T} в стоимости, активация этой способности при разыгрывании заклинания с Созывом приведет к тому, что существо будет повернуто до того, как вы будете оплачивать стоимости заклинания. Вы не сможете повернуть его еще раз в рамках Созыва. То же самое происходит, если при разыгрывании заклинания с Созывом вы жертвуете существо, чтобы активировать мана-способность. Этого существа не будет на поле битвы, когда вы будете оплачивать стоимости заклинания, и вы не сможете повернуть его в рамках способности Созыва.

Сборное Колдовство

{2} {U} {R}

Волшебство

Изгоните шесть верхних карт вашей библиотеки. Вы можете разыграть не более двух находящихся среди них карт волшебства с конвертированной мана-стоимостью не более 3 без уплаты их мана-стоимости. Положите изгнанные карты, не разыгранные таким образом, в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Каждое отдельное заклинание, которое вы разыгрываете таким образом, должно иметь конвертированную мана-стоимость не более 3. Общая конвертированная мана-стоимость заклинаний может быть выше.
- Если вы хотите разыграть изгнанные карты, то вы должны сделать это, пока Сборное Колдовство разрешается. Вы не можете разыграть их позже в этом ходу.
- Вы можете разыграть две карты волшебства в любом порядке. Вторая разыгрывается до того, как разрешается первая.
- 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 Мучающего Голоса), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

Сила Отчаяния

{1} {B} {B}

Мгновенное заклинание

Если это не ваш ход, вы можете изгнать черную карту из вашей руки вместо уплаты мана-стоимости этого заклинания.

Уничтожьте все существа, которые вышли на поле битвы в этом ходу.

- Сила Отчаяния уничтожает все перманенты, которые вышли на поле битвы в этом ходу и в данный момент являются существами. Не имеет значения, были ли они существами в момент выхода на поле битвы.

Силумгарский Падальщик

{4} {B}

Существо — Зомби Птица

2/3

Полет

Угнетение (*Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать существо.*)

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, положите один жетон +1/+1 на Силумгарского Падальщика. Он получает Ускорение до конца хода, если угнетал то существо.

- Существо с Угнетением «угнетало то существо», если контролирующей способностью Угнетения игрок пожертвовал существо в момент разрешения этой способности.
- Вы выбираете, жертвовать ли существо, и если да, то какое существо пожертвовать, в момент разрешения способности Угнетения. Существо может угнетать само себя.
- Вы не можете пожертвовать больше одного существа за одну способность Угнетения.
- Если Силумгарскому Падальщику наносятся смертельные повреждения одновременно с другим существом под вашим контролем, он не успеет получить жетон от своей последней способности, который мог бы его спасти.

Сисэй, Капитан «Везерлайта»

{2} {W}

Легендарное Существо — Человек Солдат

2/2

Сисэй, Капитан «Везерлайта» получает +1/+1 за каждый цвет среди других легендарных перманентов под вашим контролем.

{W} {U} {B} {R} {G}: найдите в вашей библиотеке карту легендарного перманента с конвертированной мана-стоимостью меньше, чем значение силы Сисэй, положите ту карту на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Если Сисэй покидает поле битвы после того, как вы активировали ее последнюю способность, но до того, как та способность разрешается, используйте сведения о ней на последний момент ее пребывания на поле битвы, чтобы определить, какие карты вы можете найти.
- Если в мана-стоимости находящейся в библиотеке карты есть {X}, то он считается равным 0.

Снегусеница

{3} {U}

Снежное Существо — Насекомое

3/3

{4} {S} {S}: Чудовищность 2. *(Если это существо не является чудовищным, положите на него два жетона +1/+1, и оно становится чудовищным. {S} можно оплатить одной маной от снежного перманента.)*

Пока Снегусеница является чудовищной, она имеет Полет.

- После того как существо стало чудовищным, оно не может стать чудовищным еще раз. Если существо уже является чудовищным, когда способность Чудовищности разрешается, ничего не происходит.
- Чудовищность — это не появившаяся у существа способность. Это некое качество этого существа. Если существо перестает быть существом, теряет свои способности или теряет жетоны +1/+1, то оно все равно продолжает быть чудовищным.

- Если Снегусеница получает Полет уже после того, как она заблокирована, то это не удаляет блокирующее существо из боя и не приводит к тому, что Снегусеница становится незаблокированной.

Сон Марит Лейдж

{1} {U}

Легендарные Снежные Чары

Каждый раз, когда Сон Марит Лейдж или другой снежный перманент выходит на поле битвы под вашим контролем, предскажите 1.

В начале вашего шага поддержки, если под вашим контролем есть десять или больше снежных перманентов, пожертвуйте Сон Марит Лейдж. Если вы это делаете, создайте Марит Лейдж, фишку легендарного существа 20/20 черная Аватара с Полетом и Неразрушимостью.

- Если в начале вашего шага поддержки у вас под контролем нет десяти или более снежных перманентов, то последняя способность не сработает. До начала шага поддержки ни один игрок не может совершить в ходу никаких действий.
- Если во время разрешения последней способности у вас под контролем нет десяти снежных перманентов, то вы не сможете пожертвовать Сон Марит Лейдж.
- Если Сон Марит Лейдж покидает поле битвы до того, как разрешается его последняя способность, то вы не сможете пожертвовать его, так что не создадите Марит Лейдж.

Спазмы Хаоса

{3} {R}

Волшебство

Каскад (*Когда вы разыгрываете это заклинание, изгоняйте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока не изгоните не являющуюся землей и стоящую меньше карту. Вы можете разыграть ее без уплаты ее мана-стоимости. Положите изгнанные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.*)

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

- Спазмы Хаоса ничего не делают, когда разрешаются. Весь хаос происходит до разрешения.
- Способность Каскада срабатывает, когда вы разыгрываете заклинание, следовательно, разрешается она до заклинания. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено. Если вы разыгрываете карту, изгнанную способностью Каскада, то заклинание помещается в стек поверх заклинания с Каскадом.
- Вы изгоняете карты рубашкой вниз. Все игроки могут их видеть.
- Вы не обязаны разыгрывать последнюю карту, изгнанную способностью Каскада. Если вы выбираете сделать это, то карта разыгрывается как заклинание. Его можно отменить, а все

способности, учитывающие разыгрывание заклинаний (например, Каскад, если у того заклинания есть Каскад), будут его учитывать.

- Когда заклинание, которое вы разыграли при помощи Возвращения, разрешается или отменяется, оно кладется назад на ваше кладбище. Вы можете снова использовать способность Возвращения и снова его разыграть.

Стражник Грядущего

{1}{U}

Существо — Человек Чародей

2/1

Укрытие (*Это существо выходит на поле битвы повернутым. Когда оно это делает, посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки, изгоните одну из них рубашкой вверх, затем положите остальные в низ вашей библиотеки*).

Когда Стражник Грядущего покидает поле битвы, положите изгнанную карту в руку ее владельца.

- Вы не показываете изгнанную карту, когда кладете ее в руку владельца.
- Если Стражник Грядущего покидает поле битвы до того, как разрешается его срабатывающая способность в рамках Укрытия, то его способность, связанная с покиданием поля битвы, разрешается и ничего не делает. Затем разрешается его срабатывающая при выходе на поле битвы способность, и вы изгоняете карту, которую уже никак нельзя будет вернуть в руку.
- Любой игрок, который контролировал перманент со способностью Укрытия, может смотреть карту, изгнанную этой способностью.

Талисман Архимага

{U}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Отмените целевое заклинание.
- Целевой игрок берет две карты.
- Получите контроль над целевым не являющимся землей перманентом с конвертированной мана-стоимостью не более 1.

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

Танталитовый Мокс

Артефакт

Отсрочка 3 — {0} (*Вместо того, чтобы разыграть эту карту из вашей руки, заплатите {0} и изгоните ее с тремя временными жетонами на ней. В начале вашего шага поддержки удалите один временной жетон. Когда удален последний временной жетон, разыграйте эту карту без уплаты ее мана-стоимости*.)

{T}: добавьте одну ману любого цвета.

- Танталитовый Мокс не имеет мана-стоимости. Вы не можете разыграть его, если только какой-либо эффект (например, эффект Отсрочки) не позволяет вам разыграть его за альтернативную стоимость или без уплаты мана-стоимости. Его конвертированная мана-стоимость равна 0.
- Вы можете изгнать карту из вашей руки при помощи Отсрочки в любое время, когда могли бы разыграть ту карту. Определяя, можете ли вы разыграть карту и когда, учитывайте ее тип карты, любые влияющие на время возможного разыгрывания этой карты эффекты и любые другие эффекты, которые могут помешать вам разыграть ее. Не имеет значения, можете ли вы выполнить все необходимые для разыгрывания карты шаги. Например, вы можете изгнать при помощи Отсрочки карту без мана-стоимости или карту, требующую выбрать цель, даже если в настоящее время легальных целей для нее нет.
- Изгоняя карту с Отсрочкой, вы не разыгрываете ее. Это действие не задействует стек, и на него нельзя ответить.
- Удалив последний временной жетон, вы должны разыграть карту, если это возможно. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются. Если какой-либо эффект не дает вам разыграть карту, то она остается в изгнании без временных жетонов на ней и уже не является отсроченной.

Терапевт Кабала

{B}

Существо — Ужас

1/1

Угроза

В начале вашей предбоевой главной фазы вы можете пожертвовать существо. Когда вы это делаете, выберите имя не являющейся землей карты, затем целевой игрок показывает свою руку и сбрасывает все карты с тем именем.

- Вы называете имя карты, когда реагирующая срабатывающая способность Терапевта Кабала разрешается, а не когда она кладется в стек. Затем выбранный целью игрок показывает свою руку и сбрасывает карту/карты, если это применимо. Ни один игрок не может предпринять никаких действий между тем, как вы называете имя карты, и тем, как выбранный целью игрок показывает руку и сбрасывает карты.

Техника Удара Духа

{1} {W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет

Бдительность.

Когда зачарованное существо умирает, воплотите верхнюю карту вашей библиотеки. *(Положите ее на поле битвы рубашкой вверх как существо 2/2. Если это карта существа, вы в любой момент можете перевернуть ее рубашкой вниз, оплатив ее мана-стоимость.)*

- Перманент рубашкой вверх является существом 2/2 без имени, мана-стоимости, типов существа и способностей. Он является бесцветным, а его конвертированная мана-стоимость равна 0. Другие

эффекты, которые применяются к перманенту, могут дать ему или изменить любые из перечисленных характеристик.

- Характеристики перманента рубашкой вверх являются копируемыми значениями. Если другой объект становится копией существа рубашкой вверх, или если в качестве копии такого существа создается фишка, то новый объект будет бесцветным существом 2/2 рубашкой вниз без способностей.
- В любой момент, когда у вас есть приоритет, вы можете перевернуть воплощенное существо рубашкой вниз, показав, что это карта существа (при этом игнорируются все эффекты изменения типа, которые могут к ней применяться), и оплатив его мана-стоимость. Это специальное действие. Оно не задействует стек, и на него нельзя ответить.
- Поскольку у существ рубашкой вверх нет имени, они не могут иметь то же имя, что и какое-либо другое существо, или иметь тот же тип существа, что и у другого существа, даже у другого существа рубашкой вверх.
- Поскольку перманент находится на поле битвы и до того, как он переворачивается рубашкой вниз, и после этого, переворачивание перманента рубашкой вниз не приводит к срабатыванию способностей, связанных с выходом на поле битвы.
- Перманент, который переворачивается рубашкой вниз, меняет свои характеристики, но в остальном остается тем же самым перманентом. Переворачивание перманента рубашкой вниз не меняет то, является ли он повернутым или развернутым. Заклинания и способности, целью которых являлся этот перманент, не меняют свою цель, а Ауры и Снаряжение остаются к нему прикреплены. Если в результате получается, что существо стало для чего-то нелегальной целью, или что-то нелегально к нему прикреплено, правила игры разрешат ситуацию соответствующим образом.
- Вы в любой момент можете посмотреть находящиеся рубашкой вверх перманенты под вашим контролем. Однако вы не можете смотреть находящиеся рубашкой вверх перманенты, которые вы не контролируете, если только какой-либо эффект не предписывает вам сделать это.
- Если находящийся рубашкой вверх перманент под вашим контролем покидает поле битвы, вы должны его показать. Также вы должны показать все находящиеся рубашкой вверх заклинания и перманенты под вашим контролем, если вы покидаете игру или партия заканчивается.
- Если какой-либо эффект пытается вернуть покинувшее поле битвы рубашкой вверх существо обратно на поле битвы (например, как отложенная срабатывающая способность Астрального Полета), то эффект возвращает карту рубашкой вниз. Если таким образом эффект пытается вернуть на поле битвы карту мгновенного заклинания или волшебства, та карта вместо этого остается в текущей зоне.

Трубящее Стадо

{2} {G} {G}

Волшебство

Создайте одну фишку существа 3/3 зеленый Слон.

Отскок (*Изгоните это заклинание в момент его разрешения, если вы разыгрываете его из вашей руки. В начале вашего следующего шага поддержки вы можете разыграть эту карту из изгнания без уплаты ее мана-стоимости.*)

- Разыгрывание карты второй раз в результате действия отложенной срабатывающей способности Отскока не является обязательным. Если вы решаете не разыгрывать карту или не сможете этого сделать, потому что это запрещает делать какой-либо эффект, то карта останется в изгнании. Вы не

сможете разыграть ее в последующих ходах. Если вы разыгрываете карту, то после разрешения она обычным образом кладется на кладбище владельца.

- Если заклинание с Отскоком, которое вы разыгрываете из вашей руки, по какой-либо причине отменяется, то заклинание не разрешится и не даст ни одного из своих эффектов, в том числе и эффекта Отскока. Заклинание отправится на кладбище владельца, и вы не сможете снова разыграть его в своем следующем ходу.

Убежище

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает

Защиту от выбранного вами цвета до конца хода.

Возьмите карту.

- Защита от цвета означает, что целевое существо не может быть заблокировано существами того цвета, не может быть целью заклинаний того цвета и способностей источников того цвета, не может быть зачаровано Аурами того цвета и снаряжено Снаряжением того цвета, а все повреждения, которые должны нанести ему источники того цвета, предотвращаются. Ничего, кроме перечисленного, не предотвращается и не является нелегальным.
- 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.
- Вы не можете выбрать «артефакт» или «бесцветный»: это не цвета, а Убежище предписывает вам выбрать цвет.
- Легальность целей заклинания проверяется только в начале его разрешения. Если Убежище дает целевому существу Защиту от белого, то вы все равно возьмете карту.

Урза, Верховный Лорд-Механик

{2}{U}{U}

Легендарное Существо — Человек Механик

1/4

Когда Урза, Верховный Лорд-Механик выходит на поле битвы, создайте одну фишку артефакта существа 0/0 бесцветная Конструкция со способностью «Это существо получает +1/+1 за каждый артефакт под вашим контролем».

Поверните неповернутый артефакт под вашим контролем: добавьте {U}.

{5}: перетасуйте вашу библиотеку, затем изгоните верхнюю карту. До конца хода вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости.

- Фишка, созданная первой способностью Урзы, считает сама себя, так что она будет как минимум 1/1.

- Чтобы оплатить стоимость мана-способности Урзы, вы можете повернуть любой неповернутый артефакт под вашим контролем, даже артефакт существо, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода. Если вы повернете таким образом Снаряжение, это никак не отразится на его способностях и на снаряженном существе.
- Если вы не разыгрываете изгнанную последней способностью Урзы карту, то она остается в изгнании.
- Последняя способность Урзы не влияет на время, в которое вы можете разыгрывать изгнанную карту. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если вы изгнали карту земли, то можете разыграть ее только во время вашей главной фазы, и если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
- 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 Малой Мантикоры), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

Услышанные Молитвы

{1}{W}{W}

Чары

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 1 жизнь. Если Услышанные Молитвы не являются существом, они становятся существом 3/3 Ангел с Полетом в дополнение к своим другим типам до конца хода.

- Если Услышанные Молитвы становятся существом, но они не находились под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода, то вы не сможете ими атаковать.
- После того как Услышанные Молитвы стали существом, вы продолжите получать жизни каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем.

Уф-Коллекционер

{1}{G}

Существо — Уф

2/2

Активируемые способности артефактов не могут быть активированы.

- 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. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») этот эффект не действует.
- Никакие активируемые способности артефактов нельзя активировать, в том числе мана-способности.

- Способность Уфа-Коллекционера действует только на артефакты на поле битвы. Активируемые способности, которые работают в других зонах (например, Цикл), все равно могут быть активированы.
- Если вы контролируете Уфа-Коллекционера, то не можете активировать способности ваших артефактов, даже если бы пожертвовали Уфа-Коллекционера в качестве стоимости активации такой способности.

Факт или Вымысел

{3} {U}

Мгновенное заклинание

Покажите пять верхних карт вашей библиотеки.

Оппонент делит те карты на две стопки. Положите одну стопку в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.

- Вы выбираете, какую стопку положить в руку.
- В каждой стопке может быть от нуля до пяти карт; карты не обязательно делить «поровну».

Фермерский Сборщик

{3}

Артефакт Существо — Пугало

2/2

Фермерский Сборщик не разворачивается во время вашего шага разворота.

{2}, {Q}: положите один жетон +1/+1 на

Фермерского Сборщика. (*{Q}* — это символ разворота.)

- Символ разворота {Q} работает так же, как символ поворота, но в обратном направлении. Вы не можете оплатить стоимость {Q}, если Фермерский Сборщик уже развернут, и существо должно непрерывно находиться под вашим контролем с начала вашего последнего хода, чтобы вы могли оплатить {Q}.
- Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

Физалия

{2} {U}

Существо — Медуза

2/2

Когда Физалия выходит на поле битвы, верните целевое существо в руку его владельца.

- Если при выходе Физалии на поле битвы там нет ни одного другого существа, то ее способность должна сделать целью ее саму.

Фонтан Сукровицы

{3}

Артефакт

{T}: добавьте одну ману любого цвета.

{3}: Фонтан Сукровицы становится артефактом существом 3/3 Динозавр до конца хода.

- Если вы превращаете Фонтан Сукровицы в существо, но не контролировали его постоянно с начала вашего последнего хода, то не сможете активировать его мана-способность или атаковать им.

Хвойный Вурм

{4} {G}

Снежное Существо — Вурм

4/4

Пробивной удар

{3} {G}: Хвойный Вурм получает +X/+X до конца хода, где X — количество снежных перманентов под вашим контролем.

- Значение X определяется только один раз, при начале разрешения способности Хвойного Вурма. В дальнейшем в том же ходу оно не изменится, даже если поменяется количество снежных перманентов под вашим контролем.
- Поскольку Хвойный Вурм сам является снежным перманентом, обычно он даст себе как минимум +1/+1.

Хитроумное Уклонение

{1} {U}

Чары

Каждый раз, когда существо под вашим контролем становится заблокированным, вы можете вернуть его в руку его владельца.

- Вы возвращаете атакующее существо в руку его владельца до шага боевых повреждений. Возвращенное таким образом в руку существо не наносит и не получает боевые повреждения.
-

Хогаак, Восставший Некрополь
{5} {b/g} {b/g}
Легендарное Существо — Аватара
8/8

Вы не можете тратить ману на разыгрывание этого заклинания.

Созыв, Выкапывание (*Каждое существо, которое вы поворачиваете при разыгрывании этого заклинания, считается оплатой {1} или одной маны цвета того существа. Каждая карта, которую вы изгоняете из вашего кладбища, считается оплатой {1}.*)

Вы можете разыгрывать Хогаак, Восставший Некрополь из вашего кладбища.
Пробивной удар

- Чтобы разыграть заклинание с Созывом, вы можете повернуть неповернутое существо под вашим контролем, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода.
- Изгоняя карты при помощи Выкапывания, вы можете оплатить только немаркированную ману в мана-стоимости заклинания. Это означает, что в обычной ситуации вы должны повернуть как минимум два черных и (или) зеленых существа для Созыва Хогаака, чтобы разыграть его.
- При подсчете общей стоимости заклинания учитывайте любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости и прочие факторы, увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания. Созыв и Выкапывание применяются после определения общей стоимости. Созыв и Выкапывание не изменяют мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания.

Цепочка Исчезновений
{U}
Мгновенное заклинание
Верните целевое существо в руку его владельца.
Затем контролирующий то существо игрок может заплатить {U} {U}. Если тот игрок это делает, то он может скопировать это заклинание и может выбрать новую цель для той копии.

- У копии Цепочки Исчезновений есть способность скопировать себя. Эта последовательность может продолжаться, пока у игроков есть возможность и желание платить {U} {U}.
 - В ходе разрешения Цепочки Исчезновений вы не можете заплатить {U} {U} несколько раз, чтобы скопировать ее несколько раз. Это цепочка, а не сеть.
 - Созданные Цепочкой Исчезновений копии создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.
 - Если к моменту разрешения Цепочки Исчезновений целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Игрок, контролирующий то существо, не сможет заплатить, чтобы скопировать Цепочку Исчезновений.
-

Чумной Инженер

{2} {B}

Существо — Переносчик

2/2

Смертельное касание

При выходе Чумного Инженера на поле битвы выберите тип существа.

Существа выбранного типа под контролем ваших оппонентов получают -1/-1.

- Вы должны выбрать существующий тип существа, например, Щепка или Воин. Типы карт, такие как «артефакт», и супертипы, такие как «легендарный» или «снежный», выбирать нельзя.
- Вы выбираете тип существа во время выхода Чумного Инженера на поле битвы. Игроки не смогут ответить на этот выбор. Эффект -1/-1 начинает применяться сразу же.

Шипорогий Минотавр

{2} {R}

Существо — Минотавр Берсерк

2/3

Шипорогий Минотавр имеет Двойной удар при условии, что в этом ходу вы уже взяли не менее двух карт.

- Эффект Шипорокого Минотавра применяется, даже если вы взяли не менее двух карт до того, как Шипорогий Минотавр вышел на поле битвы.
- Если заклинание или способность предписывает вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то эффект Шипорокого Минотавра их не считает.
- Если Шипорогий Минотавр получает Двойной удар только после нанесения боевых повреждений (например, способность другого существа предписывала вам взять карту, когда оно нанесло боевые повреждения), то Шипорогий Минотавр наносит только обычные боевые повреждения.

Щедрый Подарок

{2} {W}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой перманент. Контролирующий его игрок создает одну фишку существа 3/3 зеленый Слон.

- Если к моменту разрешения Щедрого Подарка целевой перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Никто из игроков не создает фишку Слона. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок создает Слона.
-

Щепка Протухшего Болота

{1} {B}

Существо — Щепка

2/2

Каждая карта существа-Щепки на вашем кладбище имеет способность Откопать {2}.

Откопать {2} ({2}: *верните эту карту из вашего кладбища на поле битвы. Она получает Ускорение.*

Изгоните ее в начале следующего заключительного шага или если она должна покинуть поле битвы.

Откапывайте только как волшебство.)

- Щепка Протухшего Болота дает способность Откопать другим картам Щепок, только когда сама находится на поле битвы.
- Активация способности Откопать у карты существа — не то же самое, что разыгрывание заклинания существа. Способность Откопать кладется в стек, а сама карта существа — нет. Заклинания и способности, которые взаимодействуют с активируемыми способностями (например, Отречение), будут взаимодействовать со способностью Откопать, а заклинания и способности, которые взаимодействуют с заклинаниями (например, Отмена), — не будут.
- Если существо, которое вернула на поле битвы способность Откопать, должно покинуть его по любой причине, то вместо этого оно изгоняется — за исключением случаев, когда способность или заклинание, заставляющее существо покинуть поле битвы, само пытается изгнать его. В этом случае заклинание или способность успешно изгонит существо. Если то заклинание или способность позже возвращает карту существа на поле битвы (как, например, может это сделать Астральный Полет), то карта существа возвращается как новый объект, не имеющий отношения к предыдущему. Эффект способности Откопать больше не будет к ней применяться.

Эхо Тысячелетий

{4} {U} {U}

Волшебство

Каждый игрок втасовывает свои руку и кладбище в свою библиотеку, затем берет семь карт.

Воспоминание {2} {U} (*Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость*

Воспоминания. Затем изгоните ее.)

- Эхо Тысячелетий не попадет на ваше кладбище, пока не закончит разрешаться, а это значит, что само оно не будет втасовано в вашу библиотеку как часть своего эффекта.
-

Ягмот, Транский Врачеватель

{2} {B} {B}

Легендарное Существо — Человек Священник

2/4

Защита от объектов с типом Человек

Заплатите 1 жизнь, пожертвуйте другое существо:

положите один жетон -1/-1 на не более чем одно

целевое существо и возьмите карту.

{B} {B}, сбросьте карту: используйте

Распространение. *(Выберите любое количество перманентов и (или) игроков, затем дайте каждому из них еще по одному жетону тех типов, которые у него уже имеются.)*

- Защита от объектов с типом Человек означает, что Ягмот не может быть заблокирован существами с типом Человек, не может быть целью заклинаний с типом Человек и способностей источников с типом Человек, а все повреждения, которые должны нанести ему источники с типом Человек, предотвращаются. Это также означает, что Ягмот не может быть зачарован Аурами с типом Человек и снаряжен Снаряжением с типом Человек, но такое в принципе возможно только при помощи определенных сочетаний старых карт.
 - Защита от объектов с типом Человек относится только к типу существа Человек. Для Ягмота, по крайней мере, ни вы, ни ваши оппоненты людьми не считаетесь.
 - Вы можете активировать первую активируемую способность Ягмота, не выбирая целевых существ. В таком случае вы просто возьмете карту. Однако если вы выберете цель и эта цель станет нелегальной до разрешения способности, то способность не разрешится, и вы не возьмете карту.
 - Выпуск «Горизонты Модерна» не содержит способов дать жетоны игроку для Распространения, но некоторые карты из других выпусков гласят, что игрок «получает» жетон определенного типа. Обратите внимание, что эмблемы не являются жетонами.
 - Вы можете выбрать любой перманент, на котором есть жетоны, в том числе перманент под контролем оппонента. Вы не можете выбирать карты ни в одной другой зоне, кроме поля битвы, даже если на них есть жетоны (например, карты с Отсрочкой).
 - Поскольку Распространение ничего не делает целями, способность Распространения самого Ягмота может дать ему новые жетоны, если он каким-то образом получит жетон.
 - Вы не обязаны выбирать все перманенты и игроков, у которых есть жетоны, — выбирайте только те, на которые хотите добавить жетон. Поскольку «любое количество» — это в том числе и ноль, вы можете не выбрать ни одного перманента и ни одного игрока.
 - Игроки могут отвечать на заклинания и способности, чьи эффекты включают Распространение. Но как только такое заклинание или способность начинает разрешаться, и контролирующий игрок выбирает, какие перманенты и игроки получают новые жетоны, отвечать уже поздно.
-

Ярость Урзы

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Усилитель {8} {R} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {8}{R}.)*

Это заклинание не может быть отменено.

Ярость Урзы наносит 3 повреждения любой цели.

Если это заклинание получило Усилитель, вместо этого оно наносит 10 повреждений тому перманенту или игроку, и эти повреждения нельзя предотвратить.

- Ярость Урзы может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Ярость Урзы не отменяется, но то заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- Если цель Ярости Урзы становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается и кладется на кладбище своего владельца, не производя никаких эффектов. Это происходит даже в том случае, если повреждения от Ярости Урзы нельзя предотвратить, и она не может быть отменена.

Ярость Эльфов

{G}

Мгновенное заклинание

Выкуп {4} *(При разыгрывании этого заклинания вы можете дополнительно заплатить {4}. Если вы это делаете, положите эту карту в вашу руку во время разрешения.)*

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

- Если к моменту разрешения Ярости Эльфов целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете вернуть его себе в руку, даже если оплатили стоимость Выкупа.